# Nintendo Blast

www.nintendoblast.com.br

EDIÇÃO **Nº30** MAR/**2012**

CC BY NC ND



# Bem Vindo à Selva!



A série Metal Gear Solid é um verdadeiro suprassumo do gênero de espionagem e furtividade, mas também comportou-se como uma franquia que muitas vezes passou longe de consoles Nintendo. Com o lançamento de Metal Gear Solid: Snake Eater 3D para o 3DS, fica a questão: esse remake consegue mesmo fazer qualquer nintendista se apaixonar pela série da Konami? Descubra em nossa análise exclusiva! Para quem não anda muito familiarizado com a Konami, preparamos uma versão da coluna Chronicle para começar a contar a história dessa grande desenvolvedora. Além disso, essa Edição traz um Game Music dedicado a Norihiko Hibino, grande compositor responsável pela trilha sonora das aventuras de Snake. Não deixe de conferir análises dos recentes sucessos para o Wii, Mario Party 9 e Rhythm Heaven Fever, além de nossas colunas mensais: Pokémon Blast, BlastWare, A História dos Video-Games e muito mais! Boa leitura!- **Rafael Neves**


HQ BLAST
**SNAAAKE!** 03

CARTAS
**NBlast Responde** 04

GAME MUSIC
**Norihiko Hibino** 07

BLAST FROM THE PAST
**Wave Race: Blue Storm (Game Cube)** 12

ANÁLISE
**Mario Party 9 (Wii)** 15

ANÁLISE
**Rhythm Heaven Fever (Wii)** 22

ANÁLISE
**Metal Gear Solid: Snake Eater 3D (3DS)** 28

ANÁLISE
**Tekken 3D Prime Edition (3DS)** 34

BLASTWARE
**2 Fast 4 Gnomz, Moto Heroz e mais** 39

POKÉMON BLAST
**O Maior Obstáculo da Jornada Pokemon** 45

CHRONICLE
**Konami** 47

HISTÓRIA DOS VIDEO GAMES
**Atari tenta recuperar seu prestígio** 53

NINTENDO BLAST

**DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO**
Sérgio Estrella

**DIRETOR EDITORIAL**
Rafael Neves

**DIRETOR DE PAUTAS**
Rodrigo Estevam

**DIRETOR DE REVISÃO**
Alberto Canen

**DIRETOR DE DIAGRAMAÇÃO**
Guilherme Vargas

**REDAÇÃO**

Mateus Lobô
Sérgio Oliveira
Rafael Neves
Jaime Ninice
Alberto Canen
Rodrigo Estevam
Ricardo Syozi

**REVISÃO**

Lucas Oliveira
Alex Sandro
Rafael Neves
Alveni Lisboa
Jaime Ninice
Marcos Vargas
Leandro Freire

**DIAGRAMAÇÃO**

Tiffany Bittencourt Silva
Douglas Fernandes
Guilherme Vargas
Paula Travancas

**CAPA**

Guilherme Vargas
Stefano Genachi
Sérgio Estrella

## SNAAAKE! *por* ***Daniel Moisés***

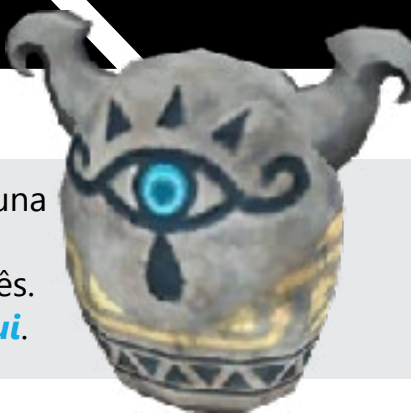



**ASSINE GRATUITAMENTE A REVISTA NINTENDO BLAST!**

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

**ASSINAR!**

# N BLAST RESPONDE!



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

***Pedra, os desenvolvedores de Kid Icarus: Uprising já estão trabalhando no novo Super Smash Bros., né? A Nintendo precisa estrear o Wii U em grande estilo, e nao começar como o 3DS –.-'***

***Anônimo "Pit" da Silva***

Sim, a Big N está trabalhando no novo game. E isso foi dito pelo próprio produtor da série, Masahiro Sakurai por meio de seu Twitter. Desde a E3 do ano passado, sabemos que as duas versões, tanto para o 3DS quanto para o Wii U, estão sendo desenvolvidas simultaneamente. Porém, pelas minhas considerações pedrásticas, acredito que esse não vá ser o título de lançamento do Wii U. E você? Qual personagem quer ver lutando no próximo Smash Bros.?

• • •

***Pedra, a Fi é algum tipo de robô?***

***JoaoLucasFig, fã da Fi***

A Fi é o espírito da Espada das Deusas e ajuda Link na aventura usando termos "robóticos", como probabilidades e análise informações. Isso acontece porque ela é incapaz de ter sentimentos e emoções. Mas ela é uma boa ajudante na aventura... ou não...

***Oh! Grandiosa pedra pedrástica que responde até as perguntas mais drásticas! Queria saber quando o Pokémon Black/White 2 vai vir aqui pro Ocidente, e aliás, você acha que o jogo contará com quais pokémons iniciais? Acho que não vai ser os da 5ª geração de novo...***

***ShadowHider9, o Poképã***

Olá, rapaz que reconhece toda minha sabedoria! As versões Black 2 & White 2 devem pintar por este lado do mundo entre setembro e novembro deste ano. Já ouvi dizer por aí que a história será completamente diferente das versões Black & White, mas enquanto não divulgarem se será ou não na mesma região (Unova), é complicado afirmar isso. A minha nem um pouco humilde opinião é que serão os mesmos monstrinhos iniciais sim.



***Pedra, me dê uma visão do futuro e me diga: o Brasil terá um Nintendo Clube? No MarioWiki (http://www.mariowiki.com/Club_Nintendo_(Customer_Rewards_Program) ) mostra que o Brasil poderá ter futuramente! Quando, mais ou menos?***

***MathMont (de novo na coluna!)***

Na realidade não há uma confirmação oficial de que haverá um Club Nintendo no Brasil. Para quem não conhece, o Club Nintendo é um programa de recompensa, uma forma de "troca" para aqueles que compram produtos oficiais. Você cadastra os seus jogos e consoles, responde um questionário e recebe moedas para trocar por brindes, acessórios, jogos e muitas outras coisas. Mas, como o Brasil é um país em ascensão e um dos principais mercados de games do continente americano, as chances de aparecer um Club Nintendo por aqui são possíveis. Vamos fazer uma operação para a Nintendo criar um clube de recompensas no Brasil o/

● ● ●

***Pedra, querida pedra, está chegando ai The Last Story na Europa, que, somente quem possui um Wii europeu ou desbloqueado, vai ter o prazer de se deleitar nesse jogo. O que você acha sobre isso?***

***Anônimo "Injustiçado" da Silva***

Sim, na verdade desde o dia 24 de fevereiro, os europeus já estão curtindo esse excelente JRPG. Mas não precisa ir para o lado "Jack Sparrow" da força. Se você segurar a ansiedade, dia 19 de junho, The Last Story vem para o continente Americano e você poderá aproveitar o game :) Vai valer muito a pena.



***Pedra, por que a Nintendo bota trava de região nos consoles?***

***Anônimo "Travado" da Silva***

A trava de região é uma forma de controlar e analisar mercados. Com a trava de região, a Big N pode localizar os games de modo a agradar as exigências de cada mercado, assim como avaliar quais tipos de jogos fazem sucesso em determinadas regiões. Isso também possibilita que vendedores e distribuidores de jogos possam competir com os de outras regiões. O problema é quando alguns jogos não são lançados para as outras regiões. Aí é chorar e fazer uma operação (para trazer jogos para cá e não o tipo de operação que sua mente suja pensou) :P




● ● ●

***Pedra, ouvi dizer que estavam criando um ''Angry Pedra" e que seria lançado na Web Store do Google Chrome, é verdade? Ouvi dizer também que as Galinhas não estão muito felizes com uma certa pedra que está sendo atirada nelas...***

***MathMont***

O problema de fazerem um "Angry Pedra", é que o jogo seria muito fácil. Convenhamos, jogar um pássaro para quebrar vidro e tábua não é lá muito inteligente (nem ecológico). O trabalho de "munição de estilingue" sempre foi da minha classe, das pedras. Nós só deixamos os "birds" fazerem o serviço porque gostamos de vê-los se espatifando hehe. Mas vou dar uma ajudazinha se eles pedirem com "jeito" (rupees).




# www.nintendoblast.com.br

## Já conhece o blog do Nintendo Blast?

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



*por* ***Jaime Ninice***

*Revisão: Leandro Freire.*
*Diagramação: Guilherme Vargas*

# Uma viagem pelo mundo artístico de Norihiko Hibino

Um dos compositores mais importantes, capaz de fazer frente a grandes nomes da indústria de trilha sonora de videogames, Norihiko Hibino é consagrado atualmente por toda a sua trajetória; desde os primeiros passos como compositor da série Metal Gear Solid até em grandes apresentações pelo mundo e seus projetos e negócios no ramo. Vamos conhecer um pouco mais sobre esse grande nome do mundo da Game Music!

## Uma longa caminhada



A história de Norihiko Hibino começa em 1973, mais precisamente no dia 3 de setembro, quando de seu nascimento na cidade de Osaka, uma das cidades mais antigas e populosas do Japão. Aos quatro anos de idade inicia os estudos musicais com aulas de piano, prática tradicional na infância, porém, ao completar 9 anos se afasta por um tempo de sua aulas musicais.

Seu interesse pela música jazzística surge com o tempo, e, a partir do entusiasmo por conjuntos musicais, bandas e variações do jazz, conhece os instrumentos de sopro e metal. Hibino participa então de uma famosa banda de jazz, em que deveria tocar Tuba, o qual logo aprende. Também aprende a tocar guitarra por influência de um grande ídolo, o cantor Shogo Hamada. No entanto, foi com o saxofone que se identificou e posteriormente obteve sucesso. Motivado pelo timbre e flexibilidade do instrumento, aprende a tocá-lo sozinho e vai aperfeiçoando-se ao longo do tempo.

Norihiko Hibino ingressa na a Universidade de Osaka, graduando-se em 1996 no curso de Ciências Humanas, se opondo às inclinações que vinha obtendo na área musical. Durante este período continua a praticar suas investidas sonoras, participando ao piano da orquestra de sua universidade, e em várias Big Bands, onde mostra toda a sua virtuosidade como solista ao sax. Hibino ganha vários prêmios como o 1º lugar no "25th Yamano big band jazz festival" e a mesma colocação também na "1st Tenpozan big band competition". Premiações tão bem vindas que o alavancam para a carreira profissional na música.

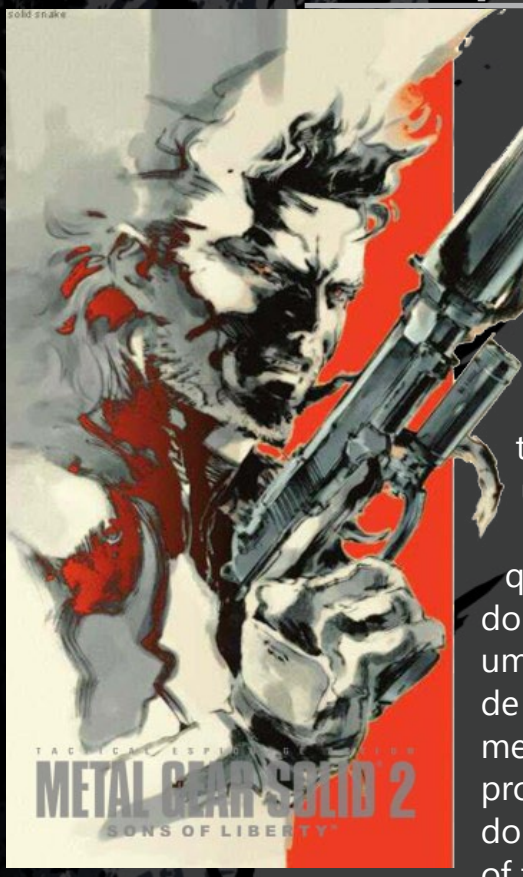
Após o término de sua faculdade, ingressa na conceituada Berklee College of Music, no curso de composição em jazz, onde estuda com George Garzone, Bill Pearce e Greg Hopkins. Extensivamente estuda também "film scoring" e "synthesider programming", ambos cruciais em sua carreira.

## Pequeno interlúdio

Com pretensões de seguir uma carreira independente e mesmo para fazer valor aos seus aprendizados, Hibino segue para Kansas, onde se concentra em uma longa e tribulada carreira musical. Lá participa de shows em rádios, programas de televisão e até festivais,

como no “Kansas city international Jazz Festival”. Cria também sua própria banda e utiliza diversos aplicativos - como Protool, Adobe Pemiere - além da interpretação ao Sax, para lançar seus discos solo: “Voices from Heaven”, “Now I’m Here to Hear”, publicados pela sua própria gravadora, a Boylstone Records. Nesses álbuns, mostra-se conhecido então pelo seu estilo jazzístico, com sonoridades belas e sofisticadas.

## Parcerias e ascensão profissional




Ao longo de sua vida, Hibino foi um grande instrumentista, além de importante compositor, capaz de chamar a atenção de quem ouvisse um de seus trabalhos. Quando volta para o Japão, em 1999, é contratado pela Konami, grande produtora na área do entretenimento eletrônico de então.

Trabalhou inicialmente, junto com o compositor Kazuki Muraoka, em Metal Gear: Ghost Babel (GBC), transcendendo as limitações técnicas do console para criar uma atmosfera musical única e especial. O trabalho de Hibino chamou tanto a atenção do produtor Hideo Kojima que, no ano de 2001, este o colocou para trabalhar junto do compositor cinematográfico Harry Gregson-Williams em um dos jogos que mais ganhou prestigio pela composição de Hibino: Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty; reunindo no mesmo pacote toques de espionagem e ação. Entre outras produções dentro da Konami, se destaca pela trilha sonora do game Zone of the Enders, mostrando sua versatilidade em criar músicas para variados tipos de jogos.



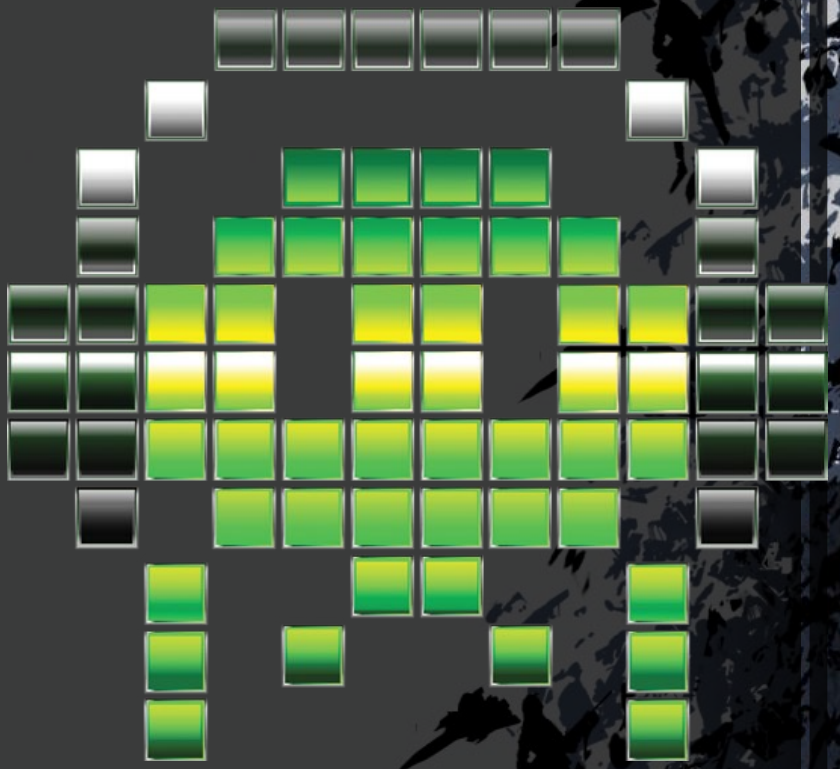

Durante este período, ainda lança alguns discos solo sob sua antiga marca, como “Sharp Sounds”, “I Surrender All” e “Harario”, porém todos sem grande exposição. Após longo tempo trabalhando pela indústria, Hibino ganha fama ao ser reconhecido por seu estilo jazzístico, com elementos sinfônicos, eletrônicos e metalizados, que ele mesmo descreve como “metalized symphonic jazz”. Outras características o incluem no foco de elementos centrais, utilização de instrumentos étnicos

e orquestrais, capturas de sons acústicos e naturais e sonoridades abstratas.

Saindo da Konami, em fins do ano de 2004, Hibino se dedica ao trabalho freelancer. Por obter grande sucesso e reconhecimento como compositor, principalmente nas músicas vocais, como a de seu último trabalho em Metal Gear Solid 3: Snake Eater – premiado pelo tema de abertura na Game Audio Network Guild 2005 -, é convidado para participar de projetos envolvendo animes, remixes, arranjos para vários games, entre outros. Contudo, a continuação no envolvimento com a série Metal Gear continua sendo seguida, por vezes em aberturas e algumas faixas, e em outras até como diretor.

## Novos e atuais rumos

Em 2005, Hibino funda a GEM Impact, empresa focada na composição e arranjos para diversos jogos, requisitada, além das produtoras, por artistas J-Pop e diretores de filmes e animações. O trabalho desta nova empresa envolve o contrato com diversos artistas para utilização em seus projetos além de promover entre seus compositores o pensamento musical global.



Seu sonho em participar de grandes orquestras e de bandas se concretiza ao entrar para um famoso grupo, a banda The Outer Rim. Formada por músicos experientes e, muitas vezes, utilizada na interpretação de composições da GEM Impact, além de diversos shows mundo afora. Em 2007 organiza o evento "Hyper Game Music Event 2007", trabalhando ao lado do compositor Akira Yamaoka, e juntamente com a banda The Outer Rim, criando sons únicos e de estilo diferenciado.

Por seu inglês fluente e grande homem dos negócios que se tornou, Hibino participa de muitas intermediações envolvendo sua empresa e estabelecimentos que possui, como a "Central Tokyo jazz bar Vanilla Mood Roppongi", o instituto vocal de jazz "Megurogawa Studio", sua nova gravadora "GEM Impact Records", e a "Hibino Sound Therapy Lab", um centro de estudos e de gravação envolvendo efeitos acústicos e espirituais, novas experiências sonoras e seus efeitos no ser humano.

Norihiko Hibino é um cara versátil e expoente em vários conceitos musicais, e isto se mostra ao longo de sua carreira até hoje. Em recente entrevista a um site

nacional, confirma seus compositores preferidos: Kogi Kondo, da série Mario e Zelda, e Yasunori Mitsuda (Chrono Trigger, Chrono Cross, Sands of Destruction).

Continua na produção de álbuns solo, como Gentle Love(2009), e já integrou inúmeros projetos, como a Video Games Live, em que esteve presente no Brasil no ano de 2009. Atualmente participa da produção de grande parte dos títulos de peso que aparecem no mercado, o que já exige bastante dedicação e envolvimento. Um verdadeiro contribuinte para toda a cena de trilha sonora de videogames no mundo!

Todos os trabalhos de Norihiko Hibino podem ser conferidos neste site: http://www.norihikohibino.com/new/index.php/profile/67-norihiko#top



# Wave Race: Blue Storm (GC)

por **Jaime Ninice**

**Plataforma:** GameCube
**Lançamento:** 2001 (Japão e EUA)
**Produtora:** Nintendo
**Jogadores:** 1-4












Poucos games envolvendo determinado esporte conseguiram trazer toda a emoção e realidade em um mundo vivo, prazeroso e capaz de cativar o jogador do início ao fim. E este foi o caso de Wave Race: Blue Storm. Lançado no final de 2001 com o novo 128-bit da Nintendo, o GameCube, arrancou suspiros e aliviou o verão de muitos jogadores sedentos por velocidades radicais e mergulhos aquáticos regados a climas tropicais extremos. Sol, praia, calor e ambientes exuberantes eram tudo o que te esperava neste inovador game de jet ski, com direito a gotas na tela e muito mais!

## A água é mais molhada

Certamente uma das maiores qualidades de Wave Race: Blue Storm foram os seus gráficos. A maneira pela qual a realidade da água e as condições climáticas era tratadas superou expectativas e conseguiram ser a sensação do momento! Nunca antes em um jogo a água foi tão bem retratada. Sua total transparência, determinada em função do clima e local, permitia ao jogador visualizar a profundidade do mar, além de vários seres, como arraias, golfinhos, tartarugas marinhas, podendo até mesmo passar por sobre eles.

A física e a textura da água eram tratadas nos mínimos detalhes. Respingos, gotas de chuva e ondas dos mais diversos tipos e tamanhos passavam pelo piloto sempre de diferentes formas, assim como na vida real. Os efeitos de claridade condicionados aos fatores climáticos faziam transparecer o mar nas suas mais belas cores e reflexos: do cinza azulado de um dia nublado numa ilha até o amarelo-madeira ao pôr-do-sol. Cenários imensos, rastros de jet ski pela pista e até água encharcando a sua TV eram as novidades do momento.

A sensação ao jogar Blue Storm era ótima. Climas chuvosos, com neve, ensolarados, trovejantes, escuros e nublados ditavam as fases, sempre com muita adrenalina, segredos e uma completa sensação de aventura por ambientes exóticos e tropicais, que podiam lhe fazer sentir até o cheiro de areia molhada!

## Programe-se para todos os dias!

Os modos de jogo de Wave Race: Blue Storm consistiam em campeonatos com durações de cinco a sete dias, passando entre boias vermelhas e amarelas em direção ao primeiro lugar. Do modo Stunt Race, em que deveria passar por muitas argolas e, ao mesmo tempo, realizar diversas manobras (agora mais práticas que na versão anterior). Possuía também o famoso Time Attack com seus Ghosts; além de um Multiplayer com tela dividida sem perda de velocidade, que permitia "dar um banho" nos seus amigos.

Uma das maiores críticas ao jogo era o seu nível de dificuldade alto. Porém, bastava se acostumar aos










controles e sua interação com a água para lidar bem com os diferentes tipos de corredores e máquinas, seus pesos e velocidades, e pegar o "jeito" de jogar Wave Race.

## Dia ensolarado, noite tempestuosa...

Era incrível como as alterações de clima transformavam todo o percurso do game. Você podia escolher a pista e o roteiro que quisesse, de acordo com o tempo para determinado dia de competição. E os cenários não poderiam ser melhores: locais paradisíacos revelavam todo o potencial da natureza, sua força e peculiaridades, fazendo-nos sentir completamente imersos dentro de todo aquele teor tropical.

Efeitos de nevoeiro e de noites chuvosas, às vezes sem acesso à claridade, dificultavam nas provas, mas permitiam uma construção estratégica para cada dia de competição. Os climas iam desde um céu claro e límpido a temíveis chuvas torrenciais com muita tempestade. Sobre as pistas, que incluíam desde Antártida até Veneza, elas mudavam completamente seus trajetos e revelavam até mesmo outra aparência em campeonatos posteriores, o que aumentava e muito a variedade dos cenários.




O jogador era bombardeado por ondas, chuvas e depressões que se formavam, podendo até mesmo "comer areia" caso não lutasse contra o mar a bordo de seu jet ski. Blue Storm era uma verdadeira aula de física, as ondas poderiam chegar até os nove pés de altura e assim sentidas pelo rumble do controle. Diversos obstáculos e manobras realizadas pelo jogador permitiam encher a barra de Turbo, elemento estratégico para as corridas.

Além disso, os cenários possuíam muitos atalhos como rampas por sobre cabanas de palha, passagens subterrâneas, paredes destrutíveis, até cavernas glaciais, passando por desfiladeiros onde se podiam ver ursos polares e até mesmo sentir frio, tamanho detalhamento artístico demonstrado.

## "It's Now or Never"

As músicas da aventura possuíam características tranquilas e modernas, que remetiam à atmosfera do surfe e se adequavam ao local perfeitamente. Elas eram de fato imersivas, trazendo melodias e acompanhamentos típicos de litorais, serras e lagoas distantes. Em alguns momentos, toques mais metalizados davam a cor em ambientes metropolitanos como na Ocean City Harbour. Já em Aspen Lake, era como estar vivendo todas as sensações de um passeio tranquilo, com cachoeiras e riachos vindo de encontro a ondas que se moldavam de acordo com o clima corrente.

Todos os pilotos, alguns velhos conhecidos das versões anteriores e também de 1080° Snowboarding, vinham de diversas localidades como Japão, Inglaterra, Canadá e até mesmo Brasil. Cada um possuía seu treinador, que ditava conselhos e dava aquela moral nas horas de sufoco para ultrapassagens e manutenção de suas posições.

Wave Race: Blue Storm é um jogo de qualidades belas e marcantes. Tudo foi feito com a mais rica precisão e o resultado era sentido na vontade de retornar ao game, para desfrutar de todo um controle fiel do jet ski em ricos cenários aquáticos. O game, por todas as características mencionadas também possui um aspecto Arcade, com motivações dignas de valer cada moeda para aproveitá-lo. Por isso não perca tempo, se você tiver um GameCube, ou mesmo um Wii, aproveite para jogar um dos títulos mais marcantes da história dos games de corrida sobre ondas!

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




*Conheça a **Revista PlayStation Blast**.*

# MARIO PARTY 9

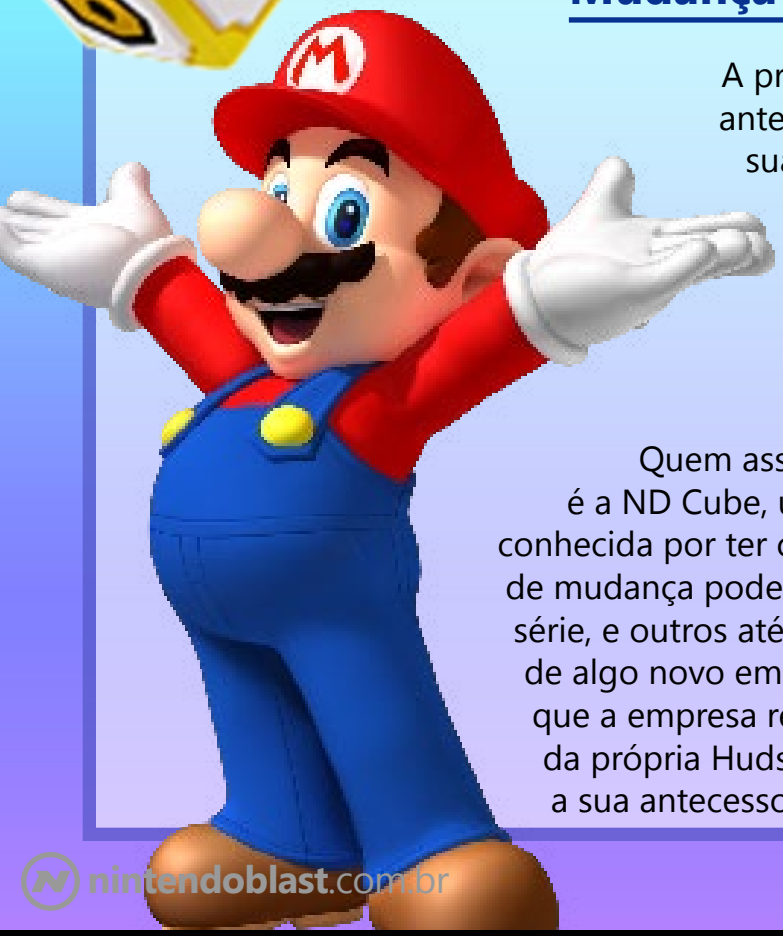
*por* ***Alberto Canen***

*Revisão: Alveni Lisboa*
*Diagramação: Tiffany B. Silva*



**Desde o primeiro Mario Party, lançado em 1998 para o Nintendo 64, já haviam sido disponibilizados 12 jogos diferentes. As mudanças durante esse tempo foram pontuais, quase que direcionadas apenas aos minigames, que sempre são o ponto alto da festa. Mesmo assim, sempre há uma grande expectativa dos fãs da série para que seja feito algo realmente inovador no jogo seguinte. Com essa 13ª edição da franquia (a 9ª para consoles de mesa), não foi diferente, e os fãs estavam repletos de expectativa. Há muito tempo que todos já estão com os seus convites em mãos. Então vamos começar a festa.**

## Mudança de ares



A primeira mudança de Mario Party 9 apareceu antes mesmo de o jogo ser lançado: a alteração da sua desenvolvedora. Até então, todos os jogos da série haviam sido criados pela Hudson Soft Company, desde o seu início, com Mario Party (N64, 1999), até o seu último game para consoles de mesa, Mario Party 8 (Wii, 2007), além de todas as versões para portáteis.

Quem assume a franquia nesse último capítulo da série é a ND Cube, uma subsidiária first party da Nintendo, mais conhecida por ter criado o jogo Wii Party (Wii, 2010). Esse tipo de mudança pode deixar os fãs preocupados com o rumo da série, e outros até ansiosos justamente por uma perspectiva de algo novo em uma franquia estagnada, mas a verdade é que a empresa recebeu diversos membros da antiga equipe da própria Hudson e se manteve no mesmo caminho que a sua antecessora, sem grandes mudanças, portanto.

Como já é tradição da série Mario Party, a história serve tão somente como tema para as criações dos tabuleiros e, ocasionalmente, para que saibamos o que o malvado Bowser aprontou. No modo Story (single player), ficamos sabendo que ele roubou todas as Mini Stars, com a ajuda de uma máquina muito conveniente, que sugou cada uma delas. Portanto, o objetivo de cada tabuleiro é bem simples: coletar o maior número de Mini Stars que se encontram pelo caminho (esqueça das moedinhas de sempre).

Para garantir que Mario e sua turma não vão resgatar as estrelinhas, Bowser envia os seus subordinados mais poderosos para impedi-los de ter sucesso na empreitada. Por isso, em cada tabuleiro, os jogadores deverão cooperar para enfrentar dois chefes, que aparecem separadamente. Mas não fique muito amigo dos seus adversários, pois aquele que acertar mais vezes ficará em primeiro lugar, lembrando que quem der o último golpe ganha um bônus de +3. E vale tudo para ganhar, até mesmo atrapalhar aqueles que estão lutando "do mesmo lado" que você - mas você já havia pensado nisso, certo?

Quem não tem tempo, ou paciência, de jogar o modo Story, poderá ir direto ao Minigame Mode, no qual existem várias formas divertidas joguinho já desbloqueado pode ser jogado livremente, inclusive as batalhas contras os chefes.




## Oh Capitão! Meu Capitão!



Muitos fãs reclamavam, não sem razão, que os jogos da série eram muito lentos em alguns momentos. A ND Cube mudou a jogabilidade pensando em agilizar as coisas e também em mudar a estratégia do game. Agora, em vez de cada jogador explorar o tabuleiro pelo caminho que bem entender, todos devem embarcar juntos em um veículo, que pode ser, por exemplo, um carro, um tapete voador ou uma máquina com pernas.





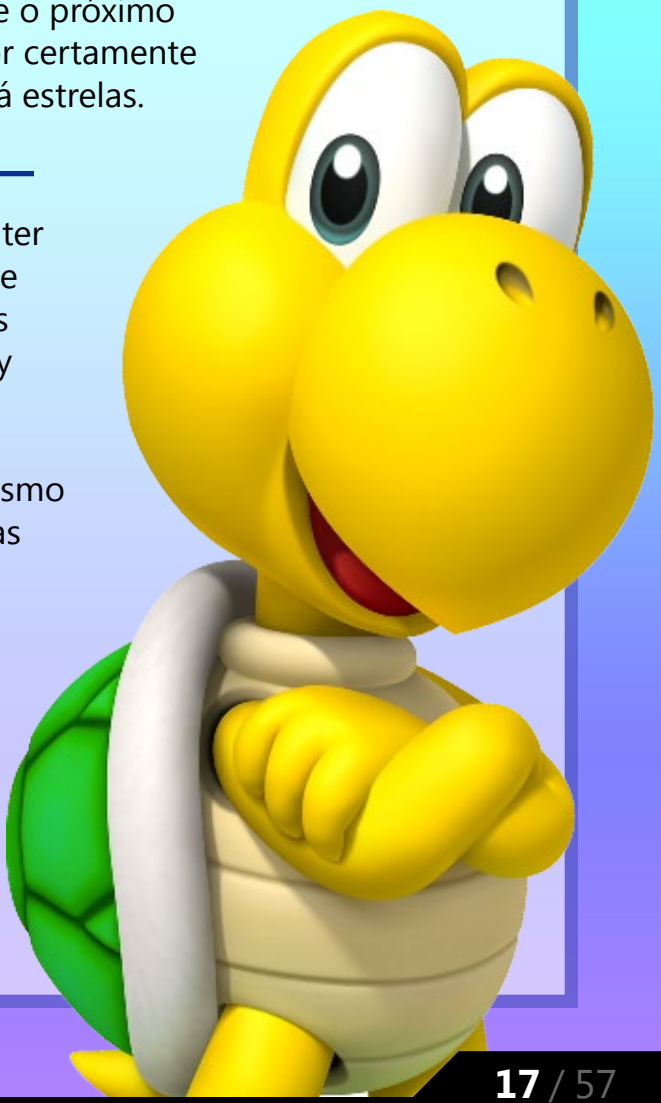

Aquele que estiver na vez será o capitão, pilotará o veículo e irá coletar todos os espólios, mas também será o único sujeito a qualquer revés que ocorra, como coletar Mini Ztars (estrelas de cor roxa), que servem para diminuir o número de Mini Stars coletadas. Ao fim da jogada, o jogador seguinte será o capitão.

Os dados são mais importantes do que nunca para a estratégia. Coletar os diversos tipos, disponíveis nos espaços do tabuleiro, irão aumentar as chances de vitória. Por exemplo, ao coletar um dado que roda lentamente, você pode utilizá-lo para escolher o número de casas desejadas, deixando o veículo na beira de uma situação complicada, como antes de Mini Stars ou antes de espaços do Bowser, em que o próximo jogador certamente perderá estrelas.

## Uma boa "recauchutada"

A ND Cube não fez grandes mudanças e procurou se ater a melhorar o que já tinha em mãos. Dessa forma, houve uma notável melhoria gráfica. Dê adeus aos serrilhados e fique com visual mais próximo de Super Mario Galaxy 2 (Wii, 2010) e Donkey Kong Returns (Wii, 2010).

Apesar do visual ter recebido uma incrementada, o mesmo não pode ser dito dos sons. Além de músicas repetitivas (mesmo que nós gostemos delas) ainda temos os barulhos que os personagens produzem, que são os mesmos "woo hoos" de sempre. Mesmo quem adora essas falas iria gostar de ouvir algo diferente para variar.





nintendoblast.com.br

## Minigames

A cada novo jogo da série, esperamos por joguinhos mais divertidos e diferentes, tendo a franquia Mario como temática, contando com o sempre bem-vindo Donkey Kong. Pois por mais que as estratégias a serem seguidas pelos jogadores nas casas do tabuleiro sejam muito interessantes, os fãs de Mario Party querem mesmo é disputar os divertidos minigames, que são o coração da franquia.




O game trouxe uma grande quantidade de minigames, um total de 80, que acontecem, praticamente, a cada lançar de dados, quando um jogador cair no espaço que possui um dos joguinhos, mas alguns fãs sentirão falta de sempre ter um minigame esperando na sua vez. Na sua grande maioria, os minigames são do tipo "cada um por si" (free-for-all), mas também existem aqueles em que o capitão deverá enfrentar os demais adversários da partida, que se juntam para derrotá-lo (1-Vs.-Rivals). Há, ainda, uma boa novidade, os minigames contra o Bowser Jr., nos quais será necessário que os adversários se unam para poder vencer o herdeiro de Bowser.








As formas de se usar o Wii Remote não poderiam ser mais simples, permitindo que todos possam participar sem precisar de prévia experiência com games. Nada além do básico, pelo menos.







Usa-se o formato tradicional, apontando o Wii Remote para a tela e fazendo gestos; e a forma alternativa, segurando de lado, como se fosse um controle de NES.

Os jogos em si também são bem acessíveis a qualquer participante. Além de serem fáceis, têm uma explicação de como jogar e opção de testar para ver como funciona, antes de jogar para valer. Mas essa função não é novidade na série. Um exemplo de joguinho é apontar para a tela, para mirar com um canhão, de forma a acertar dois balões em distâncias diferentes, quem acertar os dois primeiro vence; também temos uma competição para ver quem sobe mais rápido até o topo, valendo-se de mini-trampolins, no qual perder um pulo pode significar a derrota.

## Sorte ou revés

Mario Party 9 traz um sistema que busca equilibrar as coisas entre os jogadores mais habilidosos e aqueles bem mais novatos. Dessa forma, um jogador que vença todos os minigames poderá, ainda assim, perder a partida. Basta cair no local errado, no momento errado. Principalmente nos espaços do Bowser, que aparece para bagunçar com a vida do jogador, tirando, por exemplo, metade das suadas Mini Stars, coletadas com tanta dedicação e estratégia. Mas não precisa jogar o controle longe, faz parte da brincadeira, e na próxima, pode ser você a rir por último.

Esse sistema traz outra compensação, que são os bônus ao final de cada partida, cujo intuito é ser um pouco mais justo com os menos afortunados e com os mais habilidosos. Os que acabaram pegando mais Mini Ztars recebem Mini Stars de presente - reparando um pouco da má-sorte -, e os que venceram mais minigames também serão contemplados com Mini Stars - compensando aqueles que foram realmente melhores na jogatina.



## Festejando sozinho

Para poder jogar os seis tabuleiros no modo Party e com dois personagens extras (Shy Guy e Kanek), é necessário antes desbloqueá-los nos modo single player. Para um jogo em que o modo principal é o multiplayer, não há motivo plausível para forçar o jogador a "festejar" sozinho primeiro para só depois poder convidar os amigos para participar. Como diria a minha avó: "deixa os meninos brincarem aonde quiserem".





Outro diferencial desse novo Mario Party é a linearidade do percurso dentro dos tabuleiros, no qual não existem bifurcações para o jogador ficar dando diversas voltas, indo de uma ponta a outra quase diretamente, para encarar os chefes do tabuleiro respectivo.

A sequência dos seis tabuleiros começa por Toad Road, depois segue: Bob-omb Factory, Boo's Horror, Castle Blooper Beach, Magma Mine e Bowser Station. Há ainda um sétimo tabuleiro, que faz referência ao Donkey Kong Country, chamado DK's Jungle Ruins, que pode ser comprado no museum por 500 Party Points, mas não é jogado no modo solo.
E a ausência de um modo online não pode ser justificada com a inocente ideia de que as pessoas devem jogar juntas, no mesmo local, quando a internet já ultrapassou esse tipo de barreira há muito tempo. Hoje em dia, temos amigos exclusivos da internet, que não devem ser menos valorizados. Agora, só no próximo Mario Party, provavelmente no Wii U.






## Vai Rolar a Festa?

Mario Party 9 chegou para melhorar a aparência e tentar mudar apenas um pouco a nossa forma de jogar. Mesmo a estratégia tendo mudado consideravelmente, o ditado que nos ensina a "manter os amigos perto e os inimigos mais perto ainda" nunca teve tanto sentido como agora. Muitos fãs vão reclamar, outros vão lembrar do tempos do GameCube ou Nintendo 64 (cada um tem o seu favorito). Mas a máxima continua a mesma para essa série: jogue com os amigos e faça uma festa ou jogue sozinho e tenha horas de tédio.



## Prós

- Minigames varidos e divertidos;
- Controles fáceis e acessíveis a todo tipo de jogador;
- Visual colorido e melhorado.

## Contras

- Ausência de um modo online;
- Som repetitivo e as mesmas falas de sempre dos personagens;
- Modo single player tedioso e necessário para desbloquear minigames.







NOTA FINAL **7.5**

**Mario Party 9 (Wii)**

Gráficos **8.0** | Som **6.0**
Jogabilidade **7.0** | Diversão **8.0**

nintendoblast.com.br

Wii

*por **Jaime Ninice***

*Revisão: Alex Sandro.*
*Diagramação: Douglas Fernandes*

# Rhythm Heaven Fever™

Jogos musicais e de ritmo são uma febre hoje em dia, e por que não, um excelente treino para as nossas habilidades motoras? Em **Rhythm Heaven Fever** você irá se surpreender com a alta criatividade de minigames diversos, envolvendo temas musicais que se encaixam perfeitamente com o mundo de cada fase. Não perca tempo, e se prepare para mais um excelente título para o branquinho da Nintendo.

## Uma série irada



Rhythm Heaven Fever é um jogo no mínimo ousado. Sua origem se deu no Game Boy Advance com o título Rhythm Tengoku, de onde manteve várias das ideias que hoje são um sucesso!
A premissa do jogo é bem simples: passe por variados minigames temáticos com músicas contagiantes e siga o ritmo das batidas como se não houvesse amanhã.



O jogo foi produzido por Yoshio Sakamoto, mesmo game-designer por trás dos jogos de microgames da série WarioWare, juntamente com o músico e compositor Mitsuo Terada (**Tsunku**♂), que, com seu estúdio TNX, contribuiu para as várias músicas vocais do game.

E agora o game chega ao Wii com força total. São mais de 50 minigames para desbravar, além de seções com vários testes de ritmo, coordenação e até mesmo envolvendo dotes investigativos, espalhados pelo conteúdo extra do game. Muitos são os estilos e tantos também são os ritmos, cada quais com suas peculiaridades, sincronia e desafios.

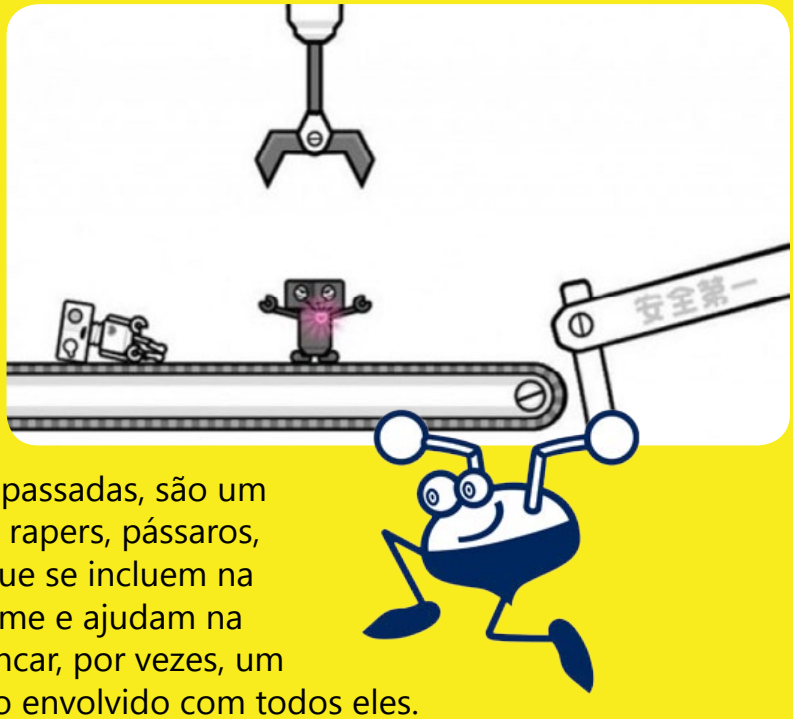
## Carisma e "Ritmarisma"

O game cumpre muito bem o seu ótimo papel de mesclar ritmo a minijogos que usam e abusam da criatividade. Aqui, a jogabilidade irá jogar-lhe nas alturas do transe musical. Apesar do simples uso de somente dois botões, o jogo põe em prova toda a genialidade dos criadores deste insano game envolvendo minigames, mas ainda assim bem original e diferente por todas as suas inclusões encaixadas de forma pontual.






Falando dos minigames, eles se inserem, cada um, em determinada situação. Os temas são os mais bizarros possíveis. Vão desde grupos de torcedoras em prol dos leitores de uma biblioteca a ratos se cumprimentando no Clock Tower, cenário onde se situa o famoso Big Ben. Grupos de Rap, turnos de Bossa Nova, ritmos eletrônicos, entre tantos outros gêneros musicais se encontram em Fever.




Os personagens, muitos vindos de versões passadas, são um show à parte. Entre samurais, fisiculturistas, rapers, pássaros, macacos, peixes e também diversos itens que se incluem na jogatina rítmica, todos possuem o seu charme e ajudam na ambientação de cada fase, capazes de arrancar, por vezes, um sorriso no rosto de quem se mantiver muito envolvido com todos eles.

## O ouvido é o seu guia

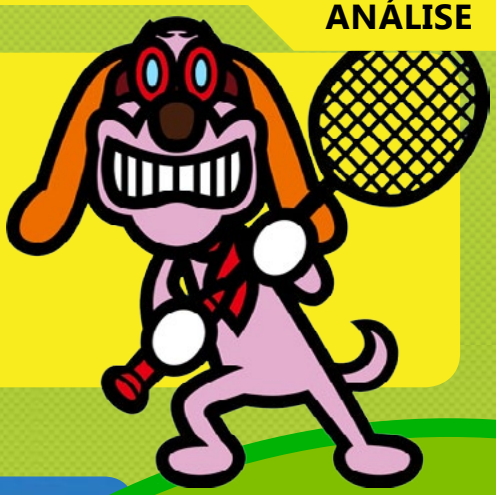
Não se preocupe com nada ao seu redor, a música o conduzirá para a batida perfeita! Este é o seu lema ao jogar Fever. O game apresenta certo nível de dificuldade que pode até parecer simples no início, mas espere as coisas acelerarem e as batidas sambarem. Ritmos violentos e atrasos intermediados lhe ensinarão o recado. Porém, nada que um pouco de prática não consiga fazê-lo pegar o gingado e prever o que virá logo depois.




Os minigames possuem um tutorial antes de começarem, e isto irá lhe preparar para o que seguir. Cada qual possui uma ideia a ser registrada, repetida (Lembram-se de Ocarina of Time, quando Link tinha de imitar os Skull Kids em Lost Woods?), e até percebida, para mudanças ou transições de movimentos entre as partes musicais. Pequenos passos, quando juntados na ação e à música farão todo o sentido, envolvendo o jogador que, diante do controle rítmico, perceberá a vivacidade dos microjogos e o quanto é contagiante jogá-los.



O jogo usa e abusa de ritmos sincopados e de confusões visuais para atrapalhar o jogador, mas basta se inserir no "clima" para se dar bem. Além disso, muitos dos minigames exigem que o seu toque seja batido no tempo exato, sem atrasar ou adiantar um centésimo de segundo – comprovado muita das vezes por diferenciados gestuais das personagens -, portanto, esteja em forma para dar conta de todas as marcações e suas exigências.









## Junte a galera rumo à insanidade total

O game é mesmo fervente. Ao final de 5 minigames diferenciados, aparece um em especial: o REMIX. E é aí que todas as habilidades serão testadas. Nesta etapa todos os minigames, antes isolados, estarão juntos, em engraçadas montagens, para compor uma música mais viva e contagiosa, com capacidade de incluir todos os minigames passados em uma rodada.

## Extras!

Durante o seu desempenho no jogo, extras são liberados e você poderá desfrutá-los em uma lista amigável e bem à disposição. Entre eles incluem:

**Café** – Aqui poderão ser acessadas músicas, informações, testes, e ainda conversar com Barista, um dos personagens do game.

**Rhythm Toys** – Carrinhos que colocarão à prova sua habilidade exata com o tempo e um jogo envolvendo investigações por pistas enviadas via SMS, são alguns dos "brinquedinhos" deste modo.

**Endless Games** – Disponível também para 2 jogadores, constitui-se de minigames simples para bater recordes e superar pontuações feitas.

**Extra Games** – Os games extras são compostos de médios desafios musicais com temáticas que refrescam um pouco os ares do jogo.

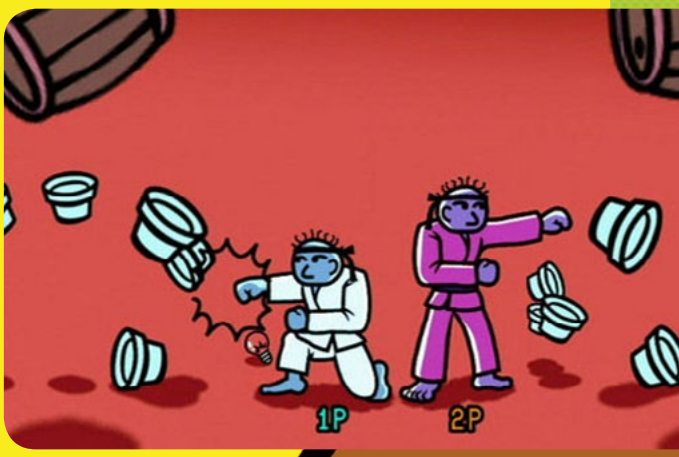
**Night Walk** – Uma variação de um modo muito conhecido por jogadores das antigas. Vale a pena relembrá-lo.





Mensagens de apoio ou irônicos aparecerão ao final de cada fase, na forma de quadros, dizendo o quão ruim ou maravilhoso foi a interação do jogador com a fase completada, o que irá incluir pontos ao mesmo.

Em vários momentos o jogo vai sorteando algum minigame para que este seja completado com a pontuação máxima, com direito a distribuição de brindes, como músicas e textos informativos, o que exigirá todo o seu potencial rítmico para conseguir o tão desejado Perfect.




Já o modo Mutiplayer ficou devendo em alguns aspectos quanto à participação de mais jogadores ao invés de apenas dois que o game proporciona. Um modo online também seria o ideal nos tempos atuais, nem que fosse para comparar Ranks em cada fase. Cabe ressaltar que mais variedades de minigames ficaram devendo para esta sessão.

Rhythm Heaven Fever é um jogo que dá pra juntar toda a sua família, parentes e amigos na frente da TV. Ao envolver temas simples, musicais e de todo o agrado, é certo que o jogo ganhe a simpatia de quase todos os que puserem a mão ao menos uma vez para testar a magia do ritmo aliado à música e aos excelentes microjogos.




## Prós

- Estilo original e criativo garante e muito o fator replay;
- Vários minigames e extras para desbloquear;
- Reflexos e aprimoramentos rítmicos podem ser obtidos.

## Contras

- A não inclusão de controle por movimentos do Wii Remote;
- Falta de um modo online e multiplayer mais rebuscado;
- Os gráficos parecem datados, vindo do passado.

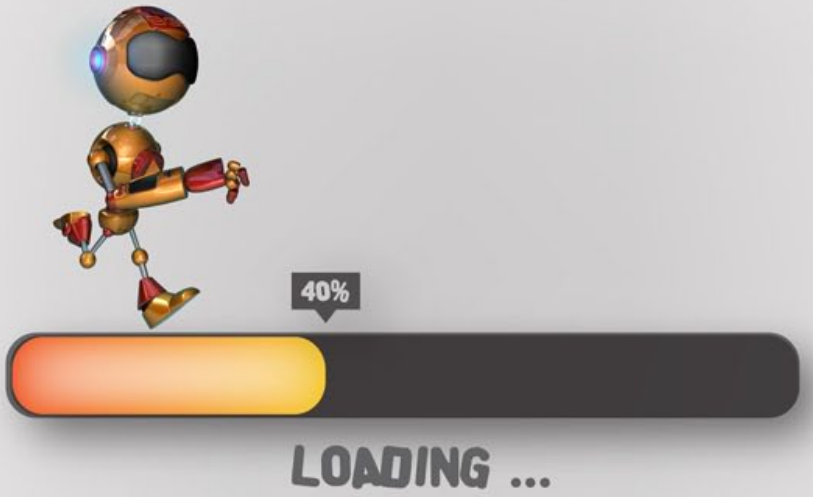
NOTA FINAL

**9.0**

**Rhythm Heaven Fever (Wii)**

Gráficos **6.5** | Som **9.5**
Jogabilidade **9.0** | Diversão **9.5**

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




11, 12, 13 e 14 outubro
www.brasilgameshow.com.br

EXPO CENTER NORTE
CENTRO DE EXPOSIÇÕES E CONVENÇÕES

BGS
BRASIL GAME SHOW




*por* ***Ricardo Syozi***

*Revisão: Marcos Vargas Silveira*
*Diagramação: Tiffany B. Silva*

**Jogos de luta são, em sua grande parte, pontos cruciais na competitividade entre jogadores de games. Há torneios espalhados ao redor do mundo, onde os melhores em cada título se enfrentam para demonstrar a maioridade de suas habilidades. Com isso mente, é sempre interessante ver franquias gigantes em portáteis, pois os mesmos são considerados fracos para este gênero. O Nintendo 3DS vem mostrando sua força nos games de luta com Super Street Fighter 4 e Dead or Alive Dimensions, só faltando mesmo uma franquia como Tekken chegar para o console. Não falta mais.**

## Luta pequena de gente grande

Ainda hoje me surpreendo com o poderio do nosso querido Nintendo 3DS. Mesmo sendo um portátil, a qualidade do port dos games de luta até agora tem sido impecável. Em Tekken 3D Prime Edition esse legado continua. Os gráficos são excelentes, com detalhes lindos como o cabelo de Asuka que balança quando ela desfere algum golpe. Os cenários de fundo são bem construídos e mesmo quando ligamos o efeito 3D nada se perde. A movimentação dos personagens continua fluída e rápida, fazendo com que os combos tornem-se não apenas eficientes, mas também esteticamente belos.

As músicas nem de longe comprometem, variando de um techno mais contemporâneo a um rock mais estilizado. Os efeitos sonoros

são pouco diversificados, mas em nada atrapalham. Acaba sendo algo pouco importante na competência técnica do game. Cada um dos 40 personagens possui uma dublagem bacana, onde fica impossível não decidir qual é o seu favorito. Acabei me tornando um fã da Asuka e da Nina.

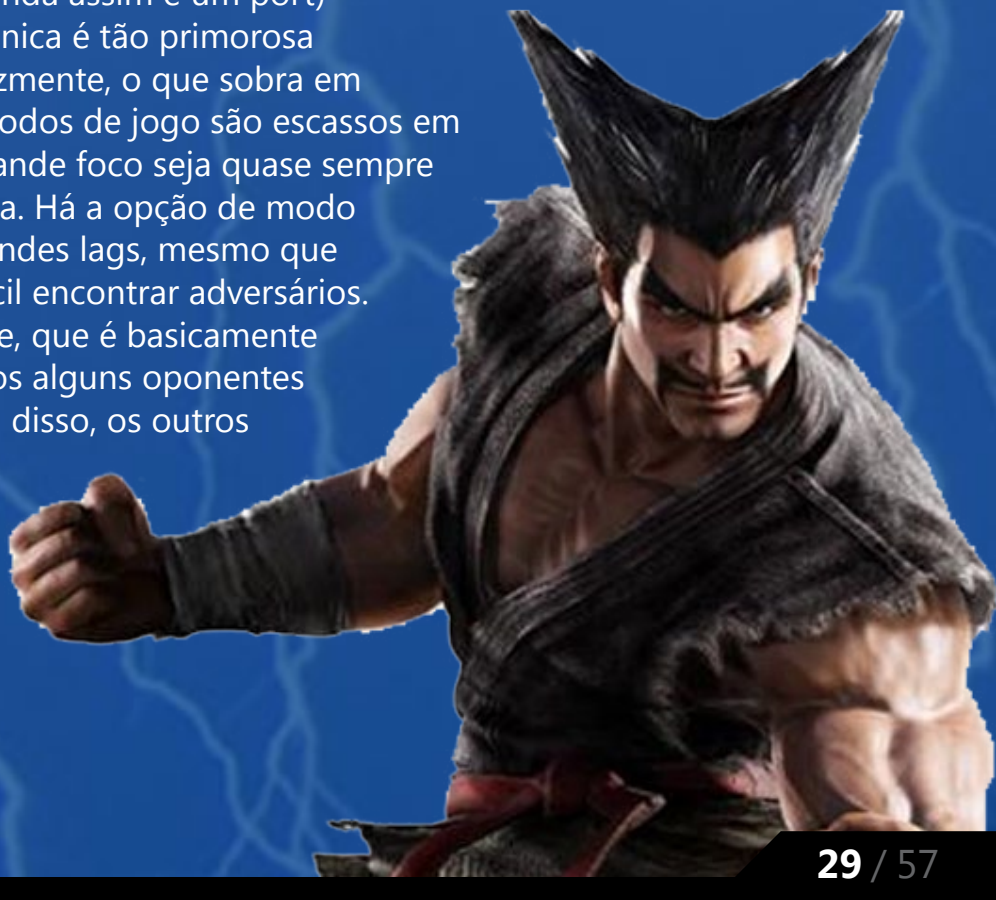



Em se tratando de gameplay, é de comum acordo que os botões do 3DS não são os melhores para games de luta. Aqui em Tekken 3D Prime Edition isso é visto como uma chance de deixar a jogabilidade mais convidativa para o jogador iniciante. Como visto em SSF4, há a possibilidade de usar a tela de toque, além dos quatro botões para movimentos específicos de cada personagem. Assim, finalizar aquele combo com um golpe especial maravilhoso ficou mais fácil, não que isso lhe garantirá a vitória nos rounds decisivos.




## Prime não significa perfeição

A Nanco Bandai fez um excelente trabalho em portar um Tekken 6 (não por completo, mas ainda assim é um port) para um portátil. Sua excelência técnica é tão primorosa quanto seu nome inteligente. Infelizmente, o que sobra em gameplay falta em variedade. Os modos de jogo são escassos em criatividade, fazendo com que o grande foco seja quase sempre o 1 X 1 imposto pela grande maioria. Há a opção de modo online que roda direitinho, sem grandes lags, mesmo que por enquanto esteja um pouco difícil encontrar adversários. Podemos jogar o modo Quick Battle, que é basicamente um modo Arcade, onde enfrentamos alguns oponentes até chegar ao chefe do game. Além disso, os outros modos seguem a mesmisse de qualquer game do gênero.



A falta de conteúdo desbloqueável é uma pena ainda maior. Não estou dizendo que não há nada para destravar, mas a quantidade é tão pequena que logo acabamos encostando o título na estante, isso, é claro, se você não for um super fã que adora aprender a jogar com todos os personagens.







Há o constante uso do StreetPass, onde podemos trocar cards que adquirimos no decorrer da jogatina com outros donos do portátil. São centenas de itens que mostram imagens bem legais do game, mas isso acaba sendo apenas um clamor por variedade que o título poderia ter com outras funções. Mesmo assim é bem bacana a busca para se ter todos.



## Meio-termo

Não há discussão sobre o fato de que recentemente o 3DS está cheio de ótimos títulos para todos os gostos. No quesito game de luta, Tekken 3D Prime Edition está em um meio-termo, sendo que SSF4 é o auge da complexidade de gameplay, enquanto que Dead or Alive Dimensions navega por um mar mais simplório e ágil. Para aquele jogador competitivo que adora o gênero, as disputas que a Nanco Bandai trouxe são muito bem-vindas, mesmo que falte uma certa profundidade nos modos de jogo. A adição de um curta-metragem bem trabalhado é um presente para os fãs da série muito bem-vindo.

De qualquer forma, é um título que fará com que você gaste boas horas socando seus oponentes.



### Prós

- Grande variedade de personagens
- Facilidade para jogadores novos no gênero
- Lindos gráficos

### Contras

- Falta de variedade nos modos de jogo
- Música sem inspiração



NOTA FINAL

**8.0**

**Tekken 3D Prime Edition (Nintendo 3DS)**

Gráficos **9.0** | Som **7.0**
Jogabilidade **8.0** | Diversão **8.0**

3DS




por **Rodrigo Estevam**

*Revisão: Jaime Ninice. Diagramação: Guilherme Vargas*

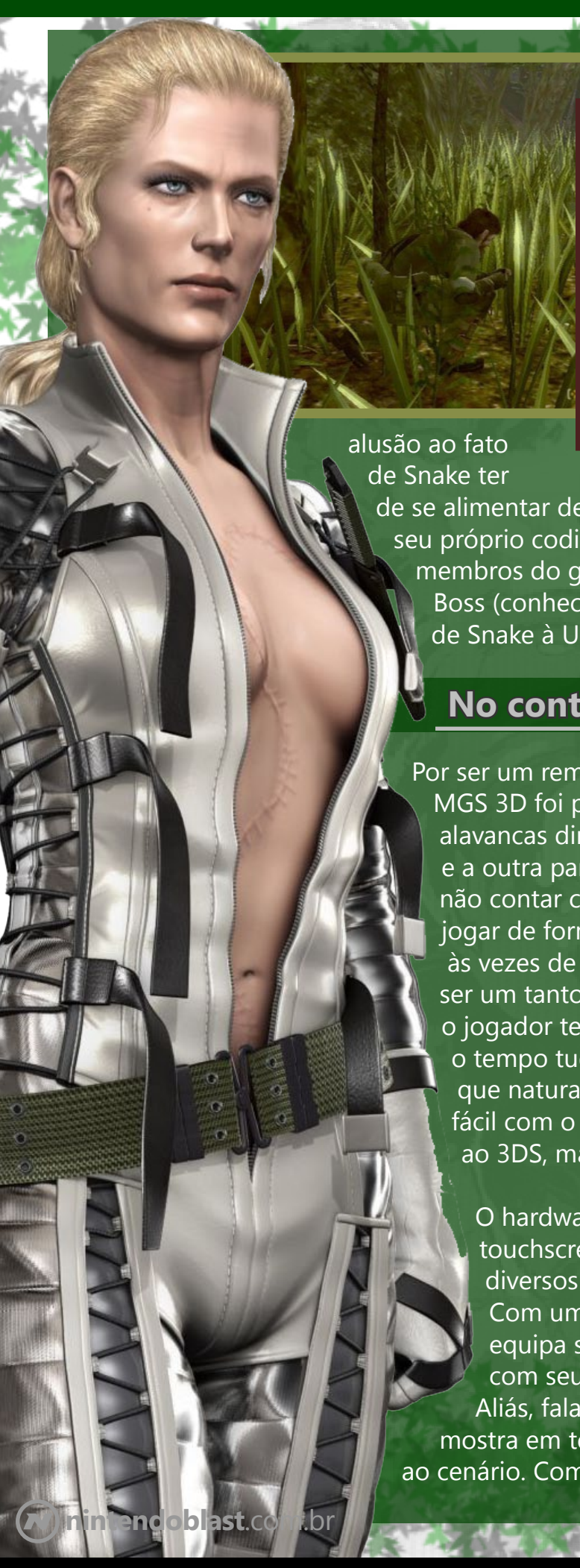
Uma das franquias mais famosas de todos os tempos, Metal Gear Solid, criada por Hideo Kojima, é uma das maiores referências quando o assunto são games com temática bélica e de espionagem. A história de Metal Gear Solid: Snake Eater 3D se passa durante o período da Guerra Fria, onde Estados Unidos e União Soviética estavam em um conflito indireto. Quando um brilhante cientista cai nas mãos da GRU, o principal grupo da inteligência soviética, eles o forçam a trabalhar em uma arma de destruição em massa. Cabe a Snake, um agente da FOX, a serviço da CIA, sair em busca do cientista no meio da selva em território da URSS.

## À prova de tudo

Em sua primeira missão em solo soviético, Snake recebe "Naked" como adição ao seu codinome para frisar sua atual situação no meio da floresta: o agente é deixado em plena selva armado apenas com seus instintos, sem muitos equipamentos, praticamente nu (não no sentido literal da palavra, claro). Sua missão é resgatar o Dr. Nikolai Sokolov, um cientista que foi sequestrado para trabalhar em uma arma conhecida como Shagohod. Naked Snake, após se infiltrar no cativeiro onde Sokolov era mantido, consegue resgatá-lo. Porém, pouco depois ele é recapturado e Snake descobre que sua mentora, conhecida como The Boss, passou para o lado da União Soviética, levando de presente para o General Volgin (um dos antagonistas do jogo e membro da inteligência soviética) duas armas nucleares de propriedade norte-americana. Pra completar, ela quebra o braço do herói, que logo em seguida é jogado do alto de uma ponte. Logo depois, Volgin utiliza uma das armas nucleares para destruir o laboratório de Sokolov e todas as provas sobre o desenvolvimento do Shagohod.

Um ano após os acontecimentos, Naked Snake é enviado de volta à URSS com uma missão ainda mais complexa: ele agora deveria não apenas resgatar o Dr. Nikolai Sokolov como também destruir a Shagohod e eliminar sua ex-mentora. Por ser seu último pupilo, Snake era tido como a única pessoa capaz de bater de frente com The Boss, ainda que ela fosse muito mais experiente em combate corpo-a-corpo (chamado de CQC no jogo). Fazendo







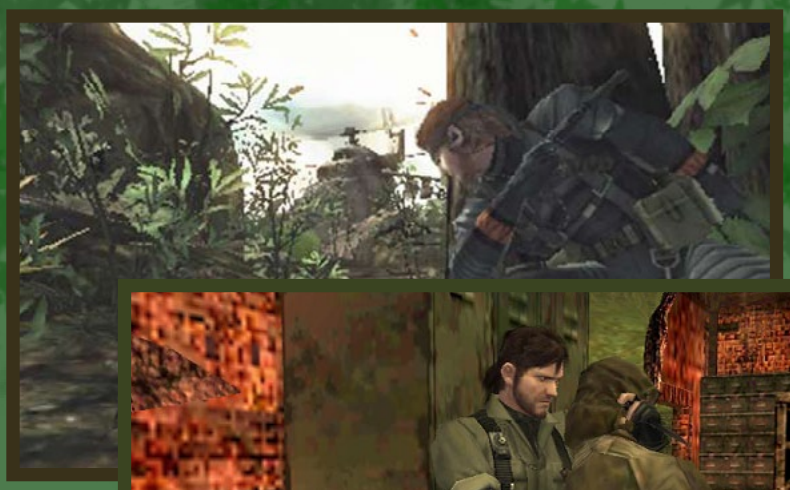


alusão ao fato de Snake ter de se alimentar de cobras durante suas incursões à selva, ao seu próprio codinome e à sua busca pela eliminação dos membros do grupo de super-humanos liderados por The Boss (conhecido como The Cobras), a missão de retorno de Snake à URSS recebe o nome de Snake Eater.

## No controle da situação

Por ser um remake de um jogo lançado originalmente para PS2, MGS 3D foi projetado para funcionar em controles com duas alavancas direcionais (uma para movimentar o personagem e a outra para mover a mira e a câmera). Apesar de o 3DS não contar com um segundo direcional nativo, é possível jogar de forma satisfatória com os botões ABXY fazendo-os às vezes de Circle Pad. As primeiras horas de jogo podem ser um tanto confusas, visto que a quantidade de ações que o jogador tem logo à disposição são absurdas, mas com o tempo tudo começa a fluir e logo tudo funciona quase que naturalmente. É claro que a coisa toda fica muito mais fácil com o Circle Pad Pro, que adiciona outro direcional ao 3DS, mas o uso do acessório não é obrigatório.

O hardware do portátil foi bem aproveitado. A touchscreen, por exemplo, serve como mini-mapa e traz diversos atalhos para as principais funções do menu. Com um simples toque na tela, Snake troca de armas, equipa seus binóculos, faz um lanchinho, conversa com seus superiores via radio, altera sua camuflagem... Aliás, falando nisso, o jogo conta com um medidor que mostra em tempo real o quão visível Snake está em relação ao cenário. Com a combinação certa de cor da roupa e pintura

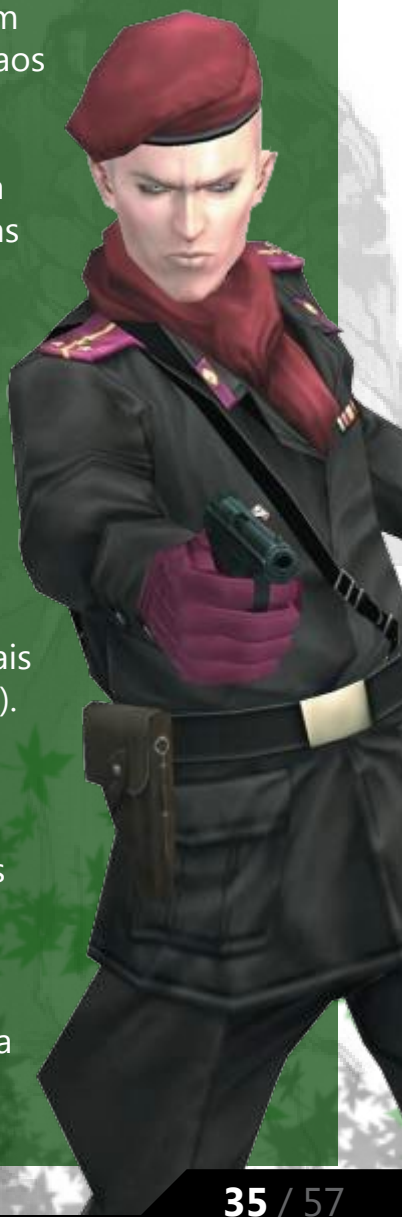






facial (além do uso de elementos como máscaras e até mesmo um chapéu de crocodilo!) o personagem pode conseguir um percentual de "invisibilidade" que vai até 100. Quanto mais alto o valor, mais "invisível" aos olhos dos inimigos. Para dar uma mãozinha aos donos de 3DS, foi incluída a função de criar suas próprias texturas de camuflagem com o uso da câmera do portátil. Agora é possível fotografar a parede do seu quarto, por exemplo, pra se camuflar nas instalações de algum laboratório.

## Digno de Hollywood



Ainda que com gráficos comparáveis aos da versão original de Metal Gear Solid 3, a versão para 3DS conta com diversas melhorias no quesito visual. As imagens estão mais nítidas, e os cenários mais bonitos e claramente melhor trabalhados. Apesar de o efeito 3D ser maravilhoso, possibilitando aquela sensação de imersão, como se você realmente estivesse vendo toda a ação por uma janelinha, por vezes o efeito tridimensional estereoscópico acaba atrapalhando. Ao dividir o potencial gráfico por dois (um para cada olho), o jogo acaba perdendo em qualidade gráfica, o que faz com que um inimigo se pareça com uma pedra, ou com que um arbusto se pareça com um inimigo. Mas isso em determinados casos apenas são situações pontuais e na maior parte do tempo o 3D do jogo é muito bonito de se ver (e jogar).

Algo que incomoda bastante é a constante queda na taxa de quadros por segundo. Em um portátil tão potente é de se surpreender que a Konami tenha deixado passar esse problema com a framerate. Por diversas vezes é perceptível uma redução na exibição dos quadros, tornando a movimentação do jogo e das cenas de corte bem menos fluidas.

Falando em cutscenes, MGS3 tem algumas das cenas mais icônicas de toda a série (e também algumas das mais extensas). Esses filminhos ajudam a contar a história do jogo de maneira mais explicativa, apresentando fatos

que dificilmente seriam tão impactantes caso fossem apresentados apenas em texto, por exemplo. No jogo original isso fazia bastante sentido, visto que havia sido lançado para um console de mesa, mas o remake saiu para um console portátil. Dessa forma, acaba não fazendo sentido exibir uma cena de 15 minutos para alguém que teria apenas 20 minutos de jogo durante uma curta viagem de ônibus, por exemplo. Ainda assim é inegável que as cenas dão um climão de filme ao jogo.



## Som de qualidade

A trilha sonora de MGS3D, composta por Norihiko Hibino e Harry Gregson-Williams, ajuda a dar o ar de superprodução hollywoodiana. Com músicas que vão do melhor da orquestra ao mais simples arranjo de cordas, a trilha do jogo consegue equilibrar muito







bem os momentos de tensão e se encaixar de forma magistral a cada passagem da história. As canções vocalizadas, a exemplo da clássica (e homônima) música de abertura do game, dão um charme à la James Bond à aventura de Snake.

A equipe de dublagem também tem sua ponta de "culpa" no sucesso de Snake Eater: graças às excelentes atuações, o jogo apresenta diálogos naturais e, ao mesmo tempo, surreais. Os diálogos sobre filmes entre Snake e a Para-Medic são impagáveis, principalmente quando o assunto é o já citado espião inglês 007 e o Major Zero, o principal responsável por Snake em suas missões, resolve entrar no papo. Ou quando falam de Godzilla. Isso mesmo, você não leu errado. Godzilla.

## Um clássico atemporal

Por mais que já tenham se passado cerca de dez anos desde o seu lançamento original para PS2, o remake para 3DS só reforçou algo que já era praticamente certeza: Metal Gear Solid 3 é um daqueles games "imortais". Não importa quanto tempo possa passar, o game permanece atual. Trazendo algumas novidades (pra lá de bem vindas) graças às possibilidades trazidas pelo hardware do portátil da Nintendo, MGS3D é um item obrigatório caso você queira uma experiência de jogo séria e de qualidade. Mesmo sendo um remake, Metal Gear Solid: Snake Eater 3D já se firmou como um dos melhores lançamentos do 3DS até o momento.

NOTA FINAL

**8.5**

**Metal Gear Solid: Snake Eater 3D (3DS)**

Gráficos **8.0** | Som **9.5**
Jogabilidade **8.0** | Diversão **8.5**

FICTION

# Camisetas Gamísticas



Adquira a sua acessando

***http://www.fiction.com.br/***



# 2 Fast 4 Gnomz

*por* ***Rafael Neves***

*Revisão: Alex Sandro*
*Diagramação: Tiffany B. Silva*

Os anões de jardim do WiiWare voltam aos holofotes em 2 Fast 4 Gnomz, sequência de Gnomz, game que chegamos a falar no BlastWare da Edição 27. Dessa vez, os decorativos não ganharão vida para se esgoelar até a morte no campo de batalha como no primeiro jogo, mas testarão a agilidade e destreza do jogador em um jogo de plataforma altamente rápido e dinâmico. A premissa é bem simples, a mesma por trás de Mario: salvar uma princesa. É claro que a complexidade fica na variedade de cenários e desafios que intermediam o trajeto até a donzela.





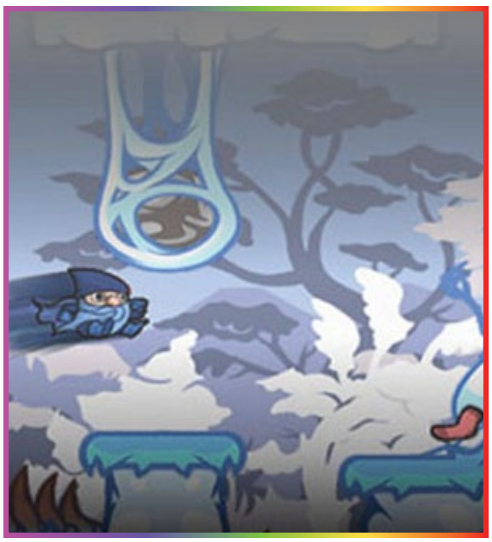


2 Fast 4 comporta-se como um jogo de plataforma daqueles bem difíceis. O ritmo não é o mesmo de Super Mario Bros., muito menos de Kirby, mas, sim, algo que envolve a destreza de Donkey Kong Country com a velocidade de Bit.Trip.RUNNER. Há uma variedade bem grande de estágios em 2 Fast 4, mais do que a média para jogos de WiiWare. Nas 80 fases, você desbravará as paisagens de Gnomia, o mundo do jogo. Há uma diversidade razoável de elementos de gameplay, tanto nos cenários quanto nas habilidades especiais dos gnomos. O fator replay, no entanto, é bem prejudicado pela inutilidade das "meias". Esses itens colecionáveis (semelhantes às moedas de Mario) são contabilizados ao fim das fases (assim como o número de mortes), mas não altera em nada o game. Artisticamente, o estilo visual nos remete de certa forma a Rayman Origins (Wii). Pode ser




mera semelhança ou inspiração, mas as paisagens bidimensionais trazem aquele feeling do herói sem braços da Ubisoft. E isso também nos leva a elogiar as cutscenes, que são bem divertidas e humoradas. E, assim como no primeiro game, é notável a originalidade no uso da temática dos anões de jardim.

Infelizmente, o cenário nem sempre traz noções exatas do que pode te matar e do que você simplesmente pode passar por cima, fazendo com que a tentativa e erro (ou melhor, tentativa e morte) seja exageradamente forçada. Cogumelos, por exemplo, são usados para ativar elementos do cenário, mas a velocidade do jogo e a semelhança desses fungos com outras partes da paisagem causarão sérias confusões! Como resultado, você terá de decorar - de forma nem um pouco intuitiva - o efeito causado por cada elemento do cenário.



Apesar dos problemas, 2 Fast 4 é, no geral, um bom jogo de plataforma. O único problema é que há escolhas muito melhores no Wii, embora o preço de 500 Wii Points seja tentador em relação aos 40U$ de New Super Mario Bros. Wii, por exemplo. É um daqueles jogos bem práticos; basta pegar o Wiimote e começar a jogar. Enquanto o game conta pontos por ser bem instantâneo na hora de voltar a jogar após uma morte, perde um pouco do placar ao nos apresentar controles ligeiramente mal programados. Dessa forma, mortes desnecessárias se acentuam.



O trabalho da NoWay Studio (desenvolvedora) e QubicGames (distribuidora) está bem acima da média do serviço digital do Wii. 2 Fast 4 Gnomz está um passo a frente do primeiro Gnomz, mas ainda não atingiu o potencial que os duendes de jardim podem galgar. Trilha sonora boa e variedade de ambientações compensam inconsistências no cenário e mortes exageradas? Por 500 Wii Points, talvez sim.

# BURGER TIME WORLD TOUR

*por* ***Jaime Ninice***

Alguma coisa te faz lembrar quando está rodeado de vários pães, hambúrgueres, alfaces e queijos construídos em forma de sanduíche? Não, não se trata de uma competição para ver quem consegue comer mais, e sim de um recente lançamento para WiiWare. Burger Time: World Tour volta do passado para resgatar um jeito tão simples e viciante de jogabilidade que não podemos desperdiçar. Prepare as espátulas, o chapeuzinho de chef e esteja com a pimenteira em mãos, mas uma dica: não jogue este game faminto ou ponha sua concentração em risco.





Em Burger Time: World Tour é tempo de colocar a mão na massa, ou melhor, o pé. Sim, da mesma forma como no original Burger Time, de 1982, para Arcade, você controla o chefe de cozinha Peter Pepper e deverá passar por plataformas semelhantes às de Donkey Kong, que contém muitos dos ingredientes para edificação de um genuíno hambúrguer. Ao passar por cima destes ingredientes, eles irão cair e formar um sanduíche em uma chapa logo abaixo. Inimigos como Mr. Hotdog, Mr. Egg, and Mr. Pickle estão de volta para atrapalhar sua missão, mas também podem ser derrotados e incluídos no tempero, formando diferentes combinações e tipos especiais de hambúrgueres que serão mostrados na tela e contabilizados com pontos bônus.



Seu personagem terá à disposição armas típicas como um pimenteiro recarregável, espátula, entre outros, que servirão para paralisar por alguns instantes os inimigos que vierem. Aparelhos especiais como um foguete ajudarão a passar por grandes subidas e acessar locais antes inacessíveis. Em algumas fases deverão ser coletadas as letras BURGER - uma clara referência às letras KONG da série Donkey Kong Country -, para maior desafio dos jogadores.




Os cenários, agora em 3D rotacional, abrigam muitos obstáculos, como plataformas móveis, espinhos, chapas acesas, que exigirão da sua dinâmica e sagacidade para superá-los. Num primeiro momento o game se mostra confuso e difícil, mas bastam algumas fases de sucesso para se acostumar. A premissa do jogo, mesmo sendo de realizar um tour pelo mundo, não faz com que os cenários mudem substancialmente, dando a impressão de estar na mesma região - o espaço – portanto, não importa de qual distância do chão (sem espinhos) você estiver, nenhuma grande queda irá lhe causar dano.

Quanto aos aspectos sonoros há de se considerar que a Monkey Paw Games, produtora do título, caracterizada por unir aspectos globais de qualidade em seus jogos, manteve a mesma trilha sonora do primeiro jogo, apenas com a adição de uma única música de fundo entre as fases, que mais se parece com algo de Sidney Magal!

Burger Time: World Tour é excelente para passar o tempo, ainda mais se já o jogou em tempos antigos. Fora isto, este game de plataforma pode lhe causar um tremendo susto por não parecer grande coisa de início e pela baixa qualidade do conteúdo. No mais, aventure-se por um mundo colorido e descubra como é ser um chef montador de hambúrguer, enfrentando diversos desafios por 20 níveis de média dificuldade ao custo de 1000 Nintendo Points.

# MotoHeroz

por **Alberto Canen**

Os jogos para WiiWare nunca foram exatamente uma "mina de ouro" de bons jogos. Nesse último período de vida do "moribundo" Nintendo Wii, parece que ficou ainda mais difícil acreditar que poderíamos encontrar algum bom lançamento para o console. MotoHeroz aparece justamente para provar o contrário. Lançado em 15 de setembro de 2011, traz muita diversão para todos os jogadores fãs de games de corrida e plataforma que buscam uma jogatina simples e acessível.

Trata-se de um jogo que mistura os estilos corrida e plataforma, valendo-se de uma perspectiva de visão lateral, típica dos jogos de plataforma 2D. Para controlar o seu carrinho, será necessário utilizar o Wii Remote na posição horizontal, sem fazer uso do Nunchuk, portanto.



As pistas estão bem longe do que encontramos em uma corrida normal. Troncos, água, caixas, declives e mais são cruciais para a jogabilidade, que tem uma física simples, mas muito eficaz. A necessidade de controlar a aceleração e distância do salto podem significar a perda de um bom período de tempo tentando recuperar a velocidade, ainda mais se o buggy cair de ponta-cabeça, feito uma tartaruga com o casco para baixo. Tudo bem, basta chacoalhar o Wii Remote para colocar o carro com as rodas no chão novamente, mas acaba-se perdendo muito tempo, por isso é bom ser o mais preciso o possível.






O modo mais divertido é sem sombra de dúvidas o Party Rally, que como o próprio nome já nos da uma dica é aquele no qual é possível jogar com os amigos, disputando um ótimo multiplayer local para até quatro jogadores. É nele onde a brincadeira alcança o seu ápice, pois mesmo com quatro carros na tela, a jogabilidade não fica caótica e nem a física do jogo é comprometida. O que nós temos é uma grande competição na qual ninguém quer ficar para trás.

Para garantir a longevidade do game, a RedLynx - desenvolvedora do jogo - disponibiliza uma nova pista diariamente, então há sempre um novo desafio para competir. Além disso, é possível baixar o "fantasma" de outros corredores, que percorre a pista exatamente como aquele jogador correu do início ao fim, com seus erros e acertos. Esse download pode ser feito tanto da Global Leader Board quanto da Friends League.

O Story Adventure, é o modo principal, para um jogador, no qual é necessário passar pelas pistas competindo contra NPCs (personagens controlados pelo próprio jogo) ou contra um "ghost", que é tão somente uma versão "transparente" do seu próprio carro e que vai percorrer a pista no período de tempo mínimo determinado no início da prova.

Serve muito bem para se ter uma noção de quanto se está indo bem em relação ao necessário para vencer a etapa.



MotoHeroz é um dos melhores jogos disponíveis para WiiWare. É uma compra da qual dificilmente alguém irá se arrepender. A facilidade do uso dos controles, a possibilidade de jogar com mais três amigos e as diversas pistas online, que trazem sempre algo novo todo dia, vão garantir horas de diversão descompromissada ou acirradas disputas pelo melhor tempo.

# O Maior Obstáculo da Jornada Pokémon

*por* ***Matheus Lôbo***

*Revisão: Rafael Neves*
*Diagramação: Tiffany B. Silva*

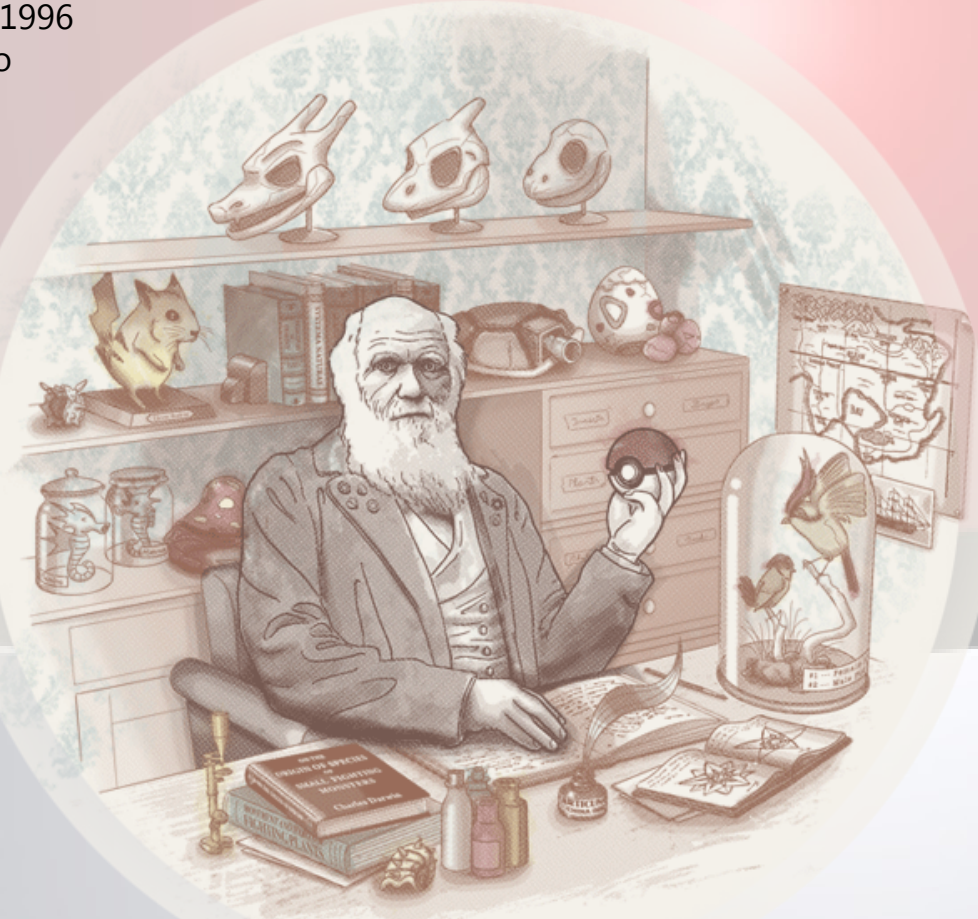
**Nesta edição da coluna Pokémon Blast, vamos falar de um assunto um pouco mais polêmico que "mamilos": O maior obstáculo da jornada pokémon! Nem mesmo Strength e Rock Smash podem tirá-lo do caminho!**

Já pararam para pensar que o número atual de monstrinhos está perto de 700? Será que todos nós teremos que decorar o nome de mais de 1000 deles?

Os monstrinhos que surgiram em 1996 no Japão, chegaram aos EUA perto do final de 1998 e rapidamente espalharam-se pelo mundo, alcançando o sucesso em qualquer lugar que fossem. Hoje, Pokémon tem 15 anos e continua com altos índices de vendas, além de uma gigantesca legião de fãs. A ideia simples e inovadora de Red & Green tornou-se o padrão da franquia, sendo seguida até hoje, mas infelizmente, a fórmula de ouro de Pokémon está destinada a enfrentar grandes problemas.

No início eram 151 pokémon (1ª Geração), depois 251 (2ª Geração), 386 (3ª Geração), 493 (4ª Geração) e agora, 649 (5ª Geração). Querendo ou não, para ter um bom desempenho no jogo é preciso conhecer o maior número de pokémon possíveis e todas as suas características(você não quer usar um golpe que não funciona toda vida que encontrar um pokémon "novo" não é?). Levando isso em consideração, vamos analisar algumas situações.



Caro leitor, com quantos anos você começou a acompanhar Pokémon? Pode ser o anime, jogo, mangá, não importa. Qual foi o seu primeiro contato com a série? Muitas pessoas tiveram o primeiro contato na época dos 151 pokémon, acompanhando os monstrinhos de uma maneira lenta e gradual, até firmar na mente os 151 pokémon. Logo em seguida chegou a 2ª Geração e essas pessoas também tiveram tempo para assimilar os novos pokémon.



Agora imagine uma pessoa que nasceu em 2002, e hoje tem 8 ou 9 anos de idade. Ela provavelmente começou a acompanhar a série na época de Diamond & Pearl, descobrindo de uma vez só, nada mais nada menos que 493 pokémon. Quem você acha que sabe mais informações sobre os monstrinhos em geral?



Depois de ver essas duas situações, podemos concluir que o único "problema" que o "jogador antigo" irá enfrentar é memorizar as informações sobre os novos pokémon, enquanto o novato tem um GRANDE número de monstrinhos para conhecer e se familiarizar.

Atualmente estamos na 5ª geração. Se o número adicional de pokémon for exatamente 100 (ou mais) a cada geração que vier, quando a 8ª geração chegar, estaremos beirando **MIL MONSTRINHOS!** Isso seria algo totalmente inaceitável, iria dificultar muito a vida de novos jogadores, e até dos mais velhos. Os responsáveis pela série sabem disso, pode ter certeza.

**Eu imagino algumas soluções/ medidas para esse problema, mas gostaria de ouvir a opinião de vocês, treinadores e treinadoras pokémon. Qual seria a solução? Um reboot? Um isolamento de parte dos pokémon? O fim da série?**

# KONAMI Chronicle

## Parte 1

*por* ***Rafael Neves***

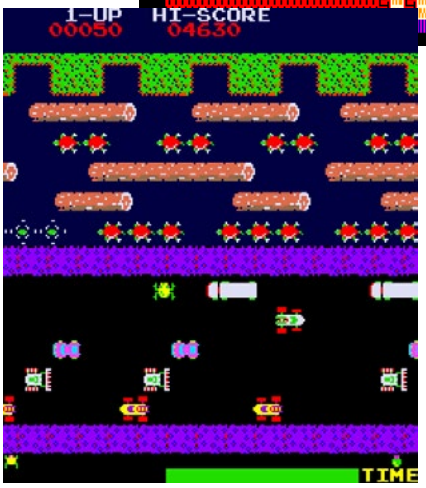
Revisão: Jaime Ninice

Diagramação: Paula Travancas

**Falar da Konami é algo muito difícil. Embora nosso foco esteja na produção de games, a empresa japonesa é responsável por séries de mangá e anime, cartas colecionáveis, máquinas de fliperama, cassinos, academias e muito mais. É com certeza uma empresa multifuncional, mas, nesse capítulo da coluna Chronicle, nós conheceremos a história da Konami como desenvolvedora de inúmeros sucessos dos videogames, como Metal Gear Solid, Castlevania, Pro Evolution Soccer e muitas outras franquias de peso! Não é à toa que qualquer pessoa que tenha tido um SNES lembra-se muito bem daquele clássico logotipo metálico da Konami amarelo e vermelho. Começa aqui a primeira parte da Konami Chronicle!**

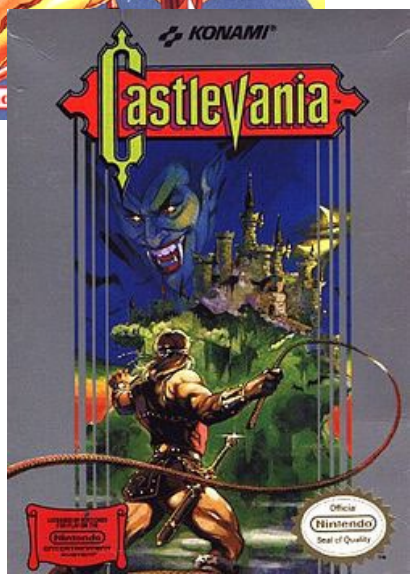
## Dos primeiros passos aos primeiros sucessos




Sabe aqueles aparelhos de som bem retrô, que são acionados por moedas e normalmente visto em bares? Foi com um serviço de venda e assistência técnica desses trambolhos que o japonês Kagemasa Kozuki entrou na vida dos negócios, em Osaka. Alguns anos depois, a empresa Konami Industry Co. Ltd. foi criada e o foco caiu sobre os fliperamas. Inicialmente, a corporação construía aquelas máquinas de brindes e outros tipos de entretenimento para os grandes salões de fliperamas do Japão. Apenas cinco anos depois, em 1978, a Konami começou a criar seus próprios arcades, incluindo os jogos de cada máquina. Com o tempo, os Estados Unidos também entraram na lista de mercados consumidores da empresa, que se tornou responsável por muitos sucessos dos fliperamas, como Scramble, Super Cobra e Frogger. O lucro nas gigantes máquinas de arcades possibilitou à Konami embarcar no desenvolvimento de jogos para computadores e, por tabela, para consoles de mesa, como o Atari e o saudoso NES!




O Nintendo Entertainment System (Famicom para os japoneses e Nintendinho para os íntimos) foi palco de muitos dos sucesso da Konami. Foi nesse console 8-bits que nasceram séries de peso, como Castlevania, Gradius, Contra e a icônica Metal Gear Solid. Por trás do grande sucesso, houve muito empenho da Konami e, obviamente, obstáculos na produção de cada game. Muitas das dificuldades vinham do fato de que esses jogos foram precursores de gêneros hoje muito disseminados, mas que, naquela época, não havia um referencial para se inspirar.  Se pensarmos em Gradius como sucessor espiritual de Scramble, temos um shooter em progressão lateral que já tinha sido pensado muito tempo antes. Este título futurista foi aclamado por sua trilha sonora e firmou-se como um dos melhores jogos de tiro do NES. Já Castlevania consolidou as bases, junto com Metroid (NES), para o padrão de jogos de exploração ao misturar ação e aventura à liberdade de locomoção. Contra também deu o que falar; a versão lançada no NES foi bem diferente daquela vista nos arcades, como, por exemplo, na adição das batalhas contra chefes. A cooperatividade de Contra era uma das melhores experiências do NES, uma vez que, na época do lançamento, poucos games usavam o recurso para dois jogadores do console. Embora não tenha tido um sucesso espantoso, a Konami colocou no mercado o Konami Hyper Soccer, um dos primeiros jogos de futebol e o percussor espiritual da série PES. E agora chegamos a um capítulo à parte: Metal Gear.













Tudo bem que foi primeiramente lançado no computador MSX2, mas o fato é que Metal Gear firmou as bases para o gênero stealth dos vídeo-games. A produção da versão para MSX2 contou com a direção de Hideo Kojima. Inicialmente, seria um genérico jogo de ação, mas a quantidade de balas que o computador conseguia processar na tela ao mesmo tempo limitava bastante a dinâmica do projeto. Por contra disso, Kojima optou por um jogo mais furtivo e de espionagem. A inspiração veio de obras como The Great Escape (Fugindo do Inferno, aqui no Brasil) e nos filmes da série 007. A versão para NES contou com drásticas mudanças, fazendo com que muitos fãs o considerassem um jogo totalmente diferente. Para começo de conversa, o próprio Kojima não esteve envolvido na adaptação e recentemente admitiu duvidar bastante da qualidade do jogo em uma nota dada à imprensa: "Existe uma parte [do jogo] que inclui uma infiltração numa base que nem sequer existe no original. Contudo, nem eu, o produtor do original, consegui infiltrar-me na base, nem sequer uma vez". De um jeito ou de outro, o fato é que é impossível pensar na Konami hoje em dia sem nos remetermos à série Metal Gear Solid, responsável por 30 milhões de cópias vendidas pelo mundo e uma série de outros produtos.

## Alfinetando o anfitrião da festa

Como resultado, a Konami conseguiu um sucesso muito grande em terras nintendistas, a ponto de desagradar um pouco a própria Nintendo, que perdia terreno para os títulos da Konami em seu próprio console. A Big N teve de impor algumas limitações de lançamento de software para as third-parties, mas isso não impediu a Konami de vender seus jogos. A empresa simplesmente usou companhias menores para que lançassem seus games em seu lugar e assim não ultrapassassem os limites impostos pela Nintendo. Como maior exemplo temos Snake's Revenge, que seria o sucessor do primeiro Metal Gear, mas que foi lançado pela Ultra Games ao invés da própria Konami. Infelizmente, Snake's Revenge também não foi feito sob o consentimento de Hideo Kojima e, por conta disso, não é considerado parte da cronologia da série. Outro exemplo de subsidiária da Konami que assinou alguns lançamentos é a Palcom Software Ltd., esta exclusiva dos títulos europeus.

Com a vinda dos 16-bits, a Konami investiu nos novos consoles. Dessa forma, Mega Drive e Super Nintendo tornaram-se berço de importantes títulos da empresa. Como qualquer outra desenvolvedora, é natural a supervalorização de séries já conceituadas, afinal, não é fácil apostar em franquias novas. Castlevania deu mais alguns passos com Super Castlevania IV e Castlevania: Dracula X. Tivemos Contra III: The Alien Wars, dando mais fôlego para a popular série de ação, e Pop'n Twinbee e Twinbee: Rainbow Bell Adventures, mais dois capítulos da franquia de shoot'em-up. Mas óbvio que também tivemos novatos na lista de games da Konami para o SNES. Quem se esqueceria, por exemplo, de Zombies Ate My Neighbors, um dos melhores jogos de uma temática exaustivamente usada por vários games: matar zumbis? E o que falar de Sunset Riders, responsável por uma das melhores experiências multiplayers do SNES? Também tivemos a alta velocidade de Sparkster (um jogo que, sinceramente, merece uma continuação) e a beleza de Axley. Mas seria impossível não citar International Superstar Soccer, a legítima origem de PES e Winning Elleven. Enquanto Konami Hyper Soccer trouxe personagens cartunescos no NES, Superstar Soccer dotava de jogadores mais realistas, o que agradou principalmente o público ocidental, além de originar as populares narrações instantâneas dos jogos de futebol. Detalhe que, um ano após seu lançamento, a Konami disponibilizou uma versão melhorada, chamada de International Superstar Soccer Deluxe. A série também recebeu versões para Nintendo 64, GameCube e até Game Boy e Game Boy Color, dentre outras plataformas.










## Código Konami




Vocês devem se lembrar de um código secreto que funcionava em muitos dos jogos da Konami, liberando assim Power-ups e outras facilidades para o jogador. Mas qual a origem desse código? A combinação de botões foi uma maneira de ajudar os desenvolvedores de Gradius a testar o jogo sem precisar sofrer com a dificuldade dele. O código, quando ativado, liberaria instantaneamente todo o arsenal de Power-ups do game. Mas Kazuhisa Hashimoto esqueceu de deletar o código no lançamento do jogo para NES e logo os jogadores o descobriram. Com o tempo, o Konami Code virou uma grande brincadeira e a Konami (e até mesmo outras desenvolvedoras) decidiu usá-lo constantemente em seus jogos como espécie de easter-egg. A popularidade do código como um dos símbolos da cultura gamer retrô fez com que muitos sites e serviços o usassem. Por exemplo, já foi possível ativar o código na tela inicial da rede social Facebook e no Netflix. Houve algumas variações no Konami Code, com o passar dos anos, mas ele continua impregnado na cultura gamer até hoje!

## A revolução da dança

Você conhece aquelas máquinas de dança muito comuns em salões de fliperamas, onde a pessoa sobe numa plataforma com setas no chão e deve pisar nelas no ritmo da música? A primeira versão do aparelho era chamada de "Dance Dance Revolution" e continua até hoje como uma das maiores inovações da Konami no mundo dos videogames. Considerado o pioneiro dos jogos de ritmo, abriu espaço para games que envolvem música em todas as plataformas. Se você curte Guitar Hero, Rockband ou Rhythm Heaven, melhor agradecer à Konami por ter dado início a essa verdadeira febre! Até hoje, a empresa investe bastante no gênero, cujos lançamentos sempre vêm como parte da série Bemani.

## Pai dos desenhos, mãe dos filmes

Algumas séries animadas e filmes que passaram pelas mãos da Konami tiveram muitas das melhores adaptações ao mundo dos videogames da história. Batman foi uma das primeiras, e aposto que você se lembra de Batman Returns, lançado para NES e SNES. Mas também tivemos versões do homem-morcego baseadas em sua série animada, como Adventures of Batman & Robin (SNES). Outro destaque foram os games da série Tartarugas Mutantes Ninja, lançados para inúmeros consoles. A Konami também deu vasão a grandes jogos dos desenhos animados Animaniacs e Tiny Toons Adventures. Mas seria injusto não falar da versão da série The Simpsons, lançadas para fliperamas e bastante popular aqui no Brasil. Recentemente a Konami relançou esse clássico nos serviços digitais do Xbox 360 e PS3... Mas ficou devendo uma versão para WiiWare.

## A Konami na palma de sua mão

Espera aí, acabamos de tocar nos portáteis. Neste aspecto, a Konami também teve muitos lançamentos. Aqui o destaque não ficou tão grande quanto no NES e SNES, mas vimos títulos importantes como Castlevania Adventures, Castlevania II e Casltevania Legends. Mas, além da série de vampiros, também tivemos versões de Gradius. A empresa também investiu aqui em coisas novas, como Kid Dracula, que, embora já tivesse sido visto no NES, foi um dos mais cômicos spin-offs da série Castlevania. Interessante que elementos, personagens e itens do jogo reapareceram em futuros jogos da Konami, mesmo que Kid Dracula não tenha sido um verdadeiro sucesso. Mas no Game Boy Color, a produção de jogos da Konami decolou ainda mais. Houve uma gama de jogos de ritmo, beatmania, Dance Dance Revolution e pop'n music GB (leia a Box para saber por que). Foi aqui também que a Konami colocou no mercado jogos de séries animadas japonesas, como Yu-Gi-Oh! e Hunter X Hunter, com destaque para esse primeiro, responsável por mais de cinco jogos. Games esportivos também tiveram o legado continuado no Game Boy Color, com a vinda de sucessos como games da ESPN, NBA e, obviamente, Internation Superstar Soccer! Até mesmo Metal Gear ancorou no portátil colorido da Nintendo com o lançamento de Metal Gear: The Lost Babel.

E agora chegamos a um divisor de água do universo dos games, os 64-bits e seu gráficos tridimensionais! Como foram as conversões das séries famosas da Konami para o universo 3D com o N64 e GameCube? E que novas séries puderam nascer com o lançamento do Game Boy Advance? Não perca a segunda parte da Konami Chronicle na próxima Edição da Revista Nintendo Blast.

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



TWITTER

**Seguir**



FACEBOOK

**Curtir**



GOOGLE+

**+1**



FEED RSS

**Assine**

# Atari tenta recuperar seu prestígio com o Atari 7800 (1986)

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 , nós vimos a ascensão da Nintendo, antiga empresa do ramo de entretenimento tradicional, à gigante do entretenimento eletrônico com o lançamento do seu primeiro console, o Nintendo Entertainment System. Com um bom console, a Nintendo não só conquistou os dois maiores mercados da indústria, como também foi responsável por os reerguerem. O sucesso evidente começou a incomodar gigantes adormecidos, notadamente a **Atari**, e a despertar o interesse de gigantes dos arcades, como a **Sega**.*




Estamos novamente no ano de 1983. No Japão, a Nintendo finalmente lança o seu primeiro console – o Family Computer. Em pouco mais de 1 ano, a japonesa já tinha planos de aportar em terras ocidentais. A Atari, que havia recebido a indecente proposta de vender o Family Computer da Nintendo nos Estados Unidos, tivera o seu orgulho ferido. A empresa que outrora fora conhecida pelo famosíssimo **Atari 2600**, agora estava sendo assediada por uma japonesa que desejava entrar no mercado americano. A onça havia sido cutucada com vara curta.

Ciente do fracasso do **Atari 5200** e igualmente preocupada com a entrada da Nintendo no mercado norte-americano, a Atari começava a se desesperar. Com o intuito de recuperar o prestígio que outrora tivera, a empresa logo realizou uma pesquisa com os usuários do 5200 a fim de sondar o que eles esperavam de um console de vídeo games – vários reclamaram do controle do 5200 - que vivia dando problema –, outros da necessidade de comprar um periférico para jogar os clássicos do 2600, e tantos outros da falta de bons jogos que reproduzissem a qualidade apresentada nos arcades.




Com os dados em mãos, a Atari tratou de trabalhar rapidamente em seu novo console, o **Atari 7800**. Em pouco mais de um ano do lançamento do Famicom no Japão, a Atari tinha sua nova arma anunciada em 21 de maio de 1984. Com mais memória, processador e placa de vídeo superiores a qualquer console lançado até então, o Atari 7800 prometia ser um poderoso arcade instalado na sala de estar de cada família. Seu chip gráfico, o **MARIA**, seguia exatamente os mesmos padrões dos chips utilizados nos arcades. Capaz de exibir mais de 100 objetos simultâneos na tela, o console deixaria qualquer outro no chinelo fácil, fácil . O estardalhaço foi grande, muitos ficaram excitados com a ideia e tantos outros acreditaram que aquele sim seria o retorno da gigante ao lugar do qual nunca deveria ter saído. Tudo corria bem, até que...




À época do anúncio público do 7800, a Atari pertencia à Warner Communications, a qual possuía um plano ambicioso de lançamento do console até junho daquele ano. O motivo: a Atari era uma das patrocinadoras dos Jogos Olímpicos de Los Angeles e possuía mais de 13 títulos prontos para o novo console, sendo um deles o famoso **Track and Field**. Lançar o console e o jogo em tempos tão convenientes parecia a ideia perfeita. Contudo, a incerteza da indústria de vídeo games naquela época fez a Atari passar por uma forte turbulência que custou sua venda à **Jack Tramiel**, fundador da **Commodore**, afastado da companhia desde janeiro de 1984.

Commodore



Tramiel, que buscava deslanchar um computador 16-bit no mercado, não concordava com alguns acordos feitos pela Warner e tampouco achava que havia mercado para o 7800. Resultado: o console ficou encostado indeterminado . Enquanto Tramiel preocupava-se em bolar o seu fantástico computador 16-bit, a Nintendo chegou aos Estados Unidos, dominou o mercado e fez muito dinheiro. Quando a empolgação da apresentação pública de 1984 havia sido esquecida por completo, Tramiel trouxe à tona

o já falecido antes do nascimento Atari 7800. Uma pena. Mesmo com o forte apelo de sua marca, com a retrocompatibilidade com os jogos do 2600 sem necessidade de periféricos, 100% de compatibilidade com os periféricos lançados desde o 2600 e o apelo de vários títulos clássicos (tudo o que os consumidores apontaram querer na pesquisa), o 7800 foi  um fracasso. Devido aos contratos estabelecidos pela Nintendo, que impediam as softhouses que o assinavam desenvolver para outras plataformas, o 7800 teve sérias dificuldades para lançar novos títulos, que só apareciam de 3 em 3 meses. A eterna fissura de Tramiel por computadores também prejudicou o "salvador da pátria" da Atari de deslanchar – com o lançamento do Atari XE, um computador voltado principalmente para jogos, a Atari passou a dedicar seus esforços a ele, lançando jogos e acessórios, que deveriam ser lançados para os dois, exclusivamente para o XE.




O resultado, mais evidente do que qualquer coisa, foi que o Atari 7800, mais uma vez, foi deixado para trás. O que deveria ser a reascensão da ex-gigante Atari ao seu trono, na realidade se tornou em um fiasco tão ruim quanto o do 5200 . Decretada a sua morte, o 7800 foi enterrado em 1988, apenas dois anos após o seu lançamento. Mesmo as boas conversões dos arcades – aclamadas até hoje pelos fãs do console – não foram suficientes  ao novo paradigma criativo nipônico que agora inundava toda a indústria. Dali para frente não mais se ouviria falar de Pole Position, Asteroids ou jogos do tipo, mas sim de Mario, Zelda e Castlevania.

*O Atari 7800 foi a última grande tentativa de uma norte-americana de reaver espaço no mercado de consoles. As promessas foram boas e entusiasmaram muitos que ainda acreditavam no retorno da Atari, mas a fissura de Jack Tramiel  (que nunca teve uma veia para os vídeo games)  por computadores, acabaram por dizimar o console que, vergonhosamente, não chegou nem às sombras de alcançar o primeiro lugar, tampouco o segundo. Pois é, nem em segundo lugar o 7800 chegou. Esse foi ocupado por, quem diria, mais uma japonesa, que, assim como a Nintendo, se arriscava pela primeira vez no mercado de consoles domésticos. Mas isso é história para o nosso próximo encontro. Até lá!*

# QUER MAIS BLAST?

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


STAGE SELECT
**Luigi's Mansion (Super Smash Bros. Brawl)**

BLAST FROM THE PAST
**Super Smash Bros. (N64)**

BRASIL NOS GAMES
**Influência da nossa cultura em Majora's**

ANÁLISE
**Cubic Ninja (3DS)**

BLAST FROM THE PAST
**Soul Calibur 2 (Game Cube)**

PERFIL
**Koopa Kid (Mario Party)**

POKEMON BLAST
**A Evolução dos Games Pokémon**

PERFIL
**Wendy O. Koopa (Mario)**

ANÁLISE
**Pyramids (3DS)**

BLAST FROM THE PAST
**Super Mario Bros. 2 (NES)**

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

**revista.nintendoblast.com.br**