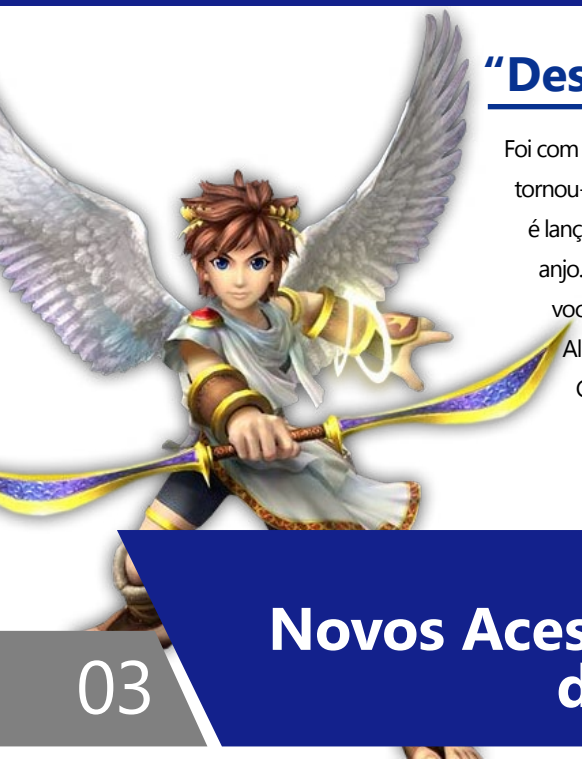
NINTENDO BLAST

www.nintendoblast.com.br



EDIÇÃO **Nº31** ABR/**2012**

CC BY NC ND



“Desculpe fazê-los esperar!”

Foi com essa frase que Pit ganhou a atenção de todos na E3 de 2010 e seu mais novo jogo, Kid Icarus: Uprising, tornou-se o mais esperado do novo portátil da Nintendo, o 3DS. Quase dois anos após o seu anúncio, Uprising é lançado e nós da Nintendo Blast não podíamos ficar sem dedicar uma Edição da Revista a esse divertido anjo. Em nossa exclusiva análise, você vai descobrir se a espera de 21 anos realmente valeu a pena! E se você ainda não conhece o querido Pit, nós trazemos um Perfil para explicar cada detalhe de sua trajetória. Além disso, analisamos lançamentos de peso, como a versão europeia de The Last Story (Wii) e Sonic Generations (3DS) e ainda contamos a segunda parte da história da desenvolvedora Konami na coluna Chronicle. E você também confere nossas colunas mensais, como Pokémon Blast, A História dos Video-Games e muitas outras matérias que você não pode deixar de ler!- **Rafael Neves**

HQ BLAST
Novos Acessórios do 3DS 03

CARTAS
NBlast Responde 04

PERFIL
Pit (Kid Icarus) 08

ANÁLISE
The Last Story (Wii) 10

ANÁLISE
Sonic Generations (3DS) 16

ANÁLISE
Kid Icarus Uprising (3DS) 26

BLASTWARE
Zombie Slayer Diox, TNT Racers e mais 33

CHRONICLE
Konami - Parte 2 40

ESPECIAL
O Poder dos Triângulos na Nintendo 48

PLUG AND BLAST
Cartuchos de Game Boy 52

POKEMON BLAST
O Mistério de Mew 55

HISTÓRIA DOS VIDEO GAMES
Tiros que Saíram pela Culatra 62

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

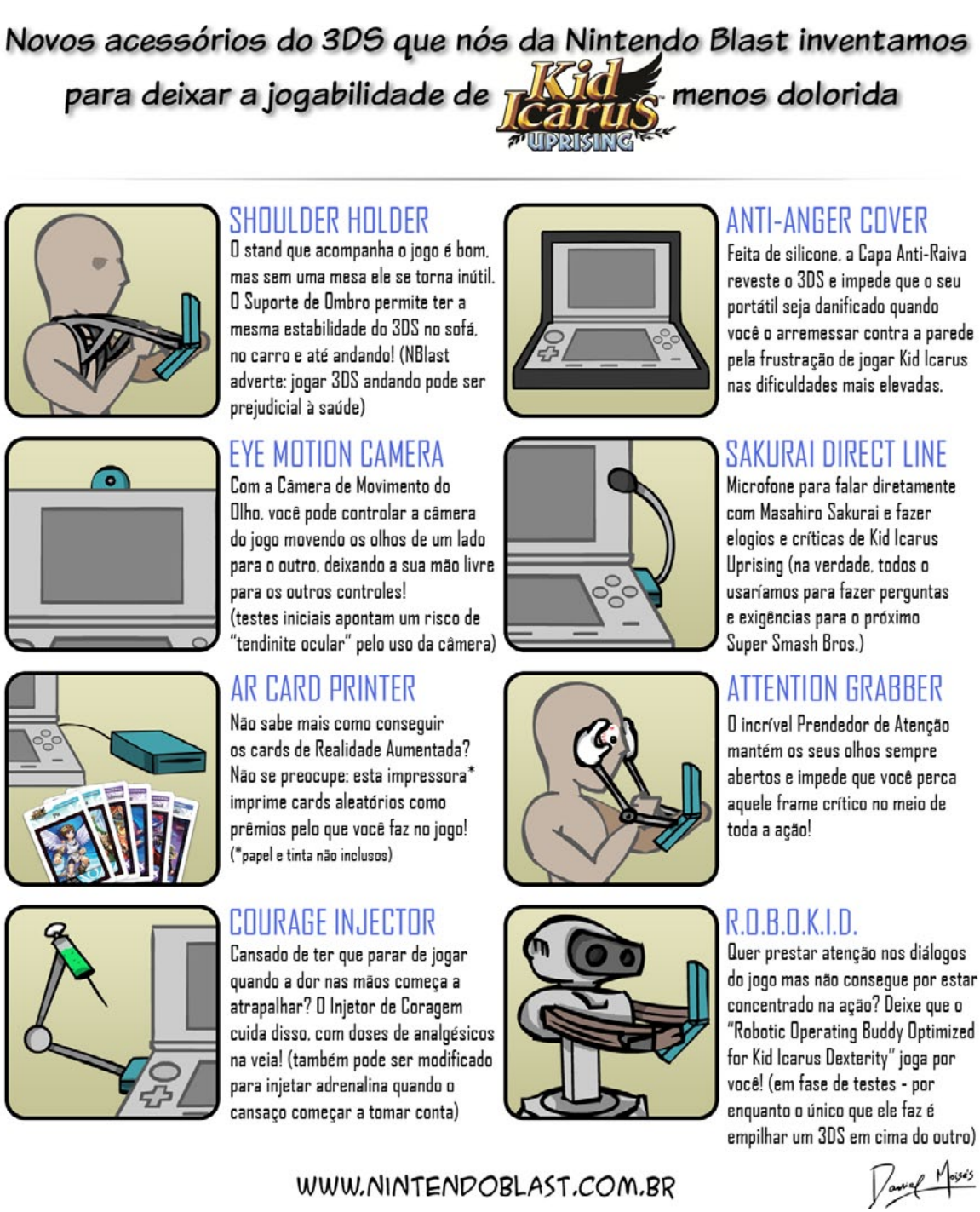
REDAÇÃO
Sérgio Oliveira
Rafael Neves
Jaime Ninice
Alberto Canen
Rodrigo Estevam
Alan Murilo
Gabriel Vlatkovic
Jardeson Barbosa
Fellipe Camarossi
Alberto Canen
Gustavo Rocha
Gabriel Toschi

REVISÃO
Lucas Oliveira
Alex Sandro
Alveni Lisboa
Leandro Freire
Luigi Santana
Bruna Lima
Catarine Pereira
José Carlos
Mateus Pampolha
Vitor Tibério

DIAGRAMAÇÃO
Tiffany Bittencourt Silva
Douglas Fernandes
Guilherme Vargas
Paula Travancas
Marcos Correa
Rodrigo Gonçalves
Gustavo Rocha
Ítalo Lourenço

CAPA
Wellington Aciole

Novos acessórios do 3DS *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 pra vocês, rapeize! Um pouco diferente da coluna semanal do site, na qual 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***.

Seu pedra , me responde vai sair Mortal Kombat 9 para Wii u ?
hbessa1, o leitor Fatality



As chances de sair Mortal Kombat no Wii U são grandes. O criador do game, Ed Boon, disse que com a tela no controle, deseja fazer algo inédito e inovador, de modo a melhorar a experiência. Então, depois dessa notícia, é só torcer para darmos alguns Fatalities em HD em um console Nintendista.

Pedra, sera que eu sou o único do mundo que quer um novo Dementium ou uma continuação pra moon?
Anônimo "Dementium" da Silva Moon

Não fique assim, querido anônimo... Pra você ficar feliz (ou insano), vou te contar uma fofoca: Jools Watsham, o diretor criativo da Renegade Kid, a desenvolvedora do game Dementium, disse que adoraria fazer um terceiro game ou até um novo episódio para Moon. Será que veremos um Dementium 3...DS?



Pedra, por onde anda Beyond the Labirinth? Ele virá para o Ocidente?
Marcelino Castiglioni, RPGamer



O RPG desenvolvido pela tri-Ace e pela Konami dificilmente dará as caras por essas bandas. Beyond the Labirinth não teve uma boa recepção, nem da mídia e nem do público, e teve baixas vendas. Essas são as principais razões de, mais uma vez, ficarmos sem um RPG para um console da Nintendo, infelizmente.

Oi...!



Querida Pedra, é possivel a Nintendo anuciar um novo 3DS na E3 2012 para lançamento no fim do mesmo? Prefiro um 3DS do que um PS Vita. Mas nesse primeiro modelo tem muitos problemas e gambiaras, e assim não dá, concorda?

Anônimo "3DS2" da Silva

Que história é essa de gambiarra? Por mais que o início tenha sido turbulento, agora o 3DS se estabeleceu no mercado. Títulos de peso, novos aplicativos (como o Troca-cartas) e demos. Ainda teremos o Nintendo Network, com o sistema online melhorado, e até DLCs no futuro. Você pode estar falando do Circle Pad Pro, o acessório que adiciona o segundo analógico no 3DS. Lembre-se que ele é opcional, e que é perfeitamente possível jogar os games (que há suporte) sem ele.

Pedra, você acha que a Nintendo poderia expandir seus horinzontes, e criar outros produtos além do video-game em um futuro bem distante? Por exemplo, uma TV produzida pela Nintendo.

Yoshiice, o sonhador

Acredito que não. Apesar de a Nintendo já ter apostado em macarrão instantâneo e até motéis (quem disse que Nintendo é coisa pra criança?), que de fato não deram certo, esse segmento de videogames é onde ela obteve mais sucesso. Ela já está há mais de 30 anos nesse segmento e não tem porque tentar expandir a sua atuação. Mas se tiver uma NinTVendo, eu compraria na certa!



Confiável pedra, será que existe alguma chance de sair Mario Party 3(N64) pro VC do Wii? Sou fã, e este é o único game da série que não joguei, infelizmente. Por favor, pedra, delicie minha mente com sua sabedoria ancestral. :-)

Anônimo "Festeiro" da Silva



Você tem que jogar esse game. Mario Party 3 é considerado por muitos como o melhor da série, mas infelizmente não há nada a respeito dele. O único disponível é Mario Party 2 e dificilmente Mario Party 1 aparecerá, devido aos minigames destruidores de alavancas analógicas. Quem jogou certos minigames, deve se lembrar de ter ficado com bolhas na palma da mão :P Mas você pode jogar o novíssimo Mario Party 9 no Wii.

O Pedra, se vc cair em cima de min eu tomo um Pedrality , né?

hbessa1, o violento

É isso aí, meu caro. E esse é apenas um dos meus poderosos golpes. Está querendo experimentar? Mas aviso logo que não me responsabilizo por danos irreparáveis que possam ocorrer a sua saúde #PedraFTW



Hey, Pedra! Navegando pelo Game Blast, conheci outro Blast na net: o Chrome Blast. Conte um pouco sobre ele, por favor :)

rg100

O Chrome Blast é mais um blog que leva o selo "Blast", e é completamente voltado para o navegador Google Chrome. Lá você vai encontrar várias novidades sobre o browser, como notícias, aplicativos, extensões etc. O blog ganhou importância desde o anúncio do Chrome OS (completamente baseado na "Nuvem") e do **Chromebook**, que dispensa o HD - até por ter tudo na própria Nuvem.
O próprio Nintendo Blast tem um **app para o Google Chrome**, que serve, entre outras coisas, para mostrar toda vez que o site for atualizado. O Chrome é para muitos o melhor navegador que existe na atualidade. Vale a pena ficar por dentro do que ele tem a oferecer. Eu recomendo!



Mas que tem muita coisa com Blast, isso tem. Será um plano de dominação mundial? Acho que vou exigir um Blog só para mim, estou achando pouco ter apenas uma coluna. Tão pensando o que de mim? ¬¬ Acho que vou chamar de *StoneBlast.com.br*, ou talvez *pedramuitomelhordoqueaquelealfacinhoverde.com.br*. Por enquanto, estou aceitando ideias o/

olá peldra! Formosa como sempre? Tenho uma duvida meio seria. A conta do nintendo e-shop esta ligada ao console certo? Então se meu nintendo 3DS morrer ou for roubado eu perco a conta com todos os jogos que comprei?

petrikbaldassin

Essa é uma situação terrível mesmo de se imaginar. E é bem isso que ocorreria. Você só poderia passar sua conta para outro 3DS através do antigo, mas se algo acontecer a ele, aí não teria como, só ligando para a Nintendo e pedindo para eles serem bacanas, muito bacanas com você.

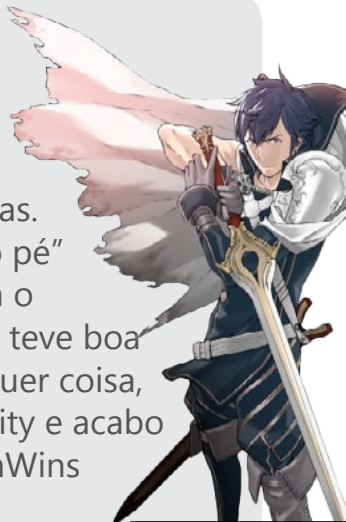
Ao lado uma imagem de um PSP quebrado, pois não queremos ver um 3DS quebrado, não é mesmo?



Pedrinha linda do meu coração, quais são as probabilidades de termos o fire emblem awakening na américa? um jogo como esse tem que vir para america, e o que você acha desse jogo? se não vier acho que não serei o unico decepcionado

Biscoito17

Não houve uma confirmação oficial ainda. Mas é muito provável, quase certeza, que o jogo será lançado por essas bandas. Até porque seria um "tiro no pé" da Nintendo não lançar para o Ocidente, onde Fire Emblem teve boa aceitação e vários fãs. Qualquer coisa, eu vou lá e aplico um Pedrality e acabo com essa brincadeira #PedraWins





Revista Nintendo Blast chega aos **smartphones** e **tablets**; baixe o aplicativo oficial para **Android**!

DOWNLOAD Google play

Pit

por ***Gabriel Colon Vlatkovic***

Revisão: Bruna Lima
Diagramação: Paula Travancas



O herói de Kid Icarus: Uprising

Desde o lançamento de Super Smash Bros. Brawl, um personagem dado como esquecido para os nintendistas e a própria Nintendo vem retornando lentamente. Estamos falando de Pit, protagonista da série Kid Icarus, que retorna com uma aventura inédita depois de 21 anos na geladeira. Uprising não só marca o retorno do personagem como também lhe dá traços de personalidade, o que não era possível explorar a fundo na época do NES e do Game Boy.

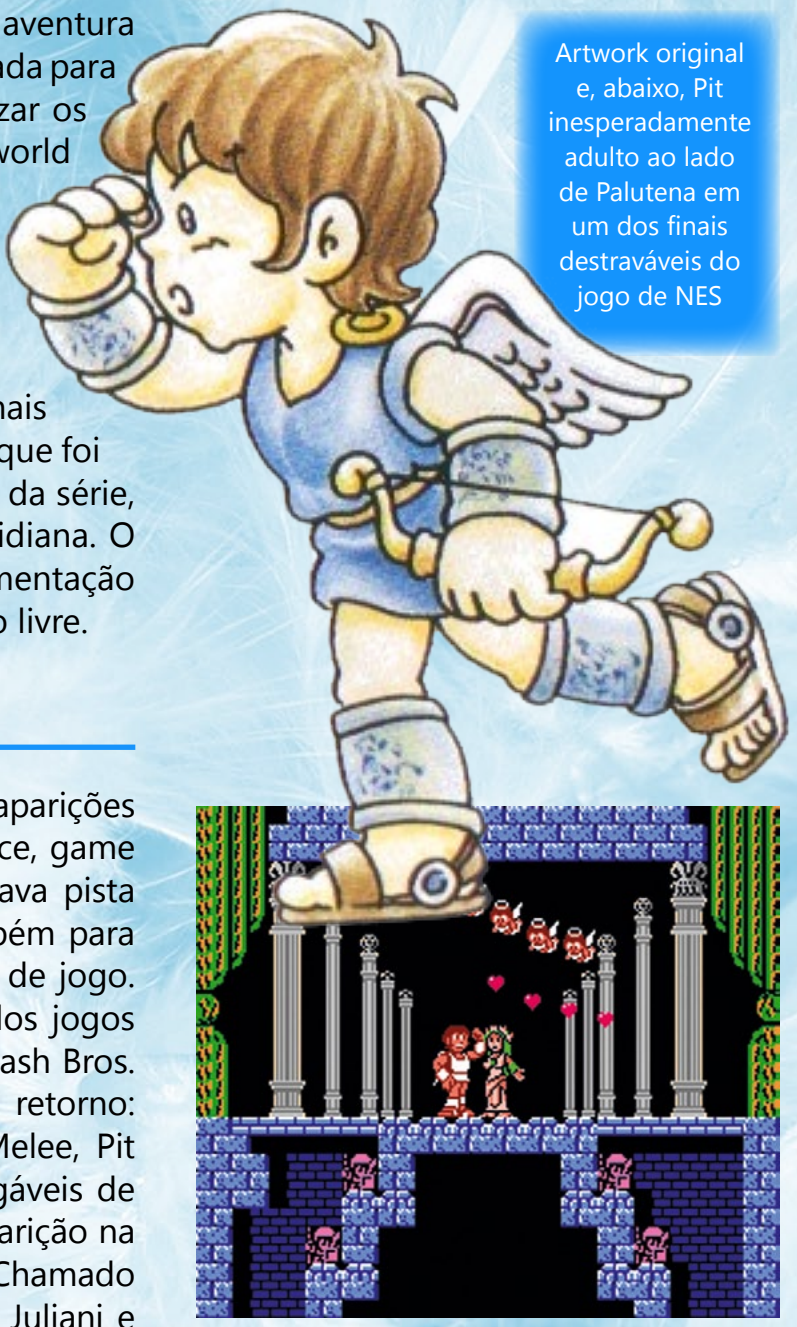
Nos games, o anjo tem a missão de salvar o mundo das garras de Medusa, a grande vilã da vez, e para isso deve explorar o Underworld (mundo abaixo das nuvens), obtendo novos poderes e equipamentos que possibilitem o confronto final. Em uma análise sobre as origens de Pit, Lucas M. Thomas, da IGN, concluiu que o anjo possui diversas características de Perseu, personagem da mitologia grega que é enviado por Athena (alguém pensou em Palutena?) para derrotar, adivinhe só: Medusa! Pit é um anjo muito extrovertido e tagarela, e não perde uma oportunidade de fazer piadas sobre as perigosas situações que enfrenta.

As três jornadas de Pit

Em Kid Icarus, sua primeira aventura lançada para NES em 1986, Pit está preso no Underworld quando Palutena consegue contactá-lo para instruí-lo a fugir e derrotar Medusa. Para isso, ela entrega a Pit a mais icônica arma da franquia, o arco Palutena's Bow. Tal arma é a única capaz de derrotar Medusa, pois ela pode atirar flechas de luz capazes de enfraquecê-la. O game segue de perto o estilo adotado pelo game Metroid (1986), contando com progressão lateral, upgrades e muito back-tracking.

Cinco anos depois, Pit reaparece em uma aventura portátil, Kid Icarus: Of Myths and Monsters, lançada para Game Boy em 1991. Desta vez, Pit deve localizar os três Forest Guardians espalhados pelo Underworld para conseguir obter três tesouros sagrados que possam dar-lhe poder para derrotar Orcus, um demônio que está tirando a paz do mundo abaixo das nuvens.

Finalmente, em Uprising, Palutena envia Pit mais uma vez ao Underworld para derrotar Medusa, que foi ressuscitada. O game é uma espécie de reboot da série, e altera drasticamente sua jogabilidade metroidiana. O game é dividido em seções de voo com movimentação em trilhos e em terra firme, com movimentação livre.



Artwork original e, abaixo, Pit inesperadamente adulto ao lado de Palutena em um dos finais destraváveis do jogo de NES

Participações especiais

Durante o período de geladeira, Pit fez pequenas aparições em diversos produtos da Nintendo. Em F-1 Race, game lançado para NES, o garoto está antes da oitava pista desejando sorte ao jogador. Já em Tetris, também para NES, o anjo tocava violino em um dos modos de jogo. Anos depois, Pit fez pontas em microgames dos jogos da franquia WarioWare. Mas foi com Super Smash Bros. que Pit realmente preparou seu triunfante retorno: primeiramente apenas como um troféu em Melee, Pit foi introduzido como um dos personagens jogáveis de Brawl. Fora dos games, Pit também fez uma aparição na famigerada série de TV da Nintendo, Captain N. Chamado Kid Icarus, o anjo era dublado por Alessandro Juliani e era um dos personagens principais da atração.



Voando a toda velocidade no 3DS

Jogos em que Pit aparece: Kid Icarus (NES), F-1 Race (NES), Tetris (NES), Kid Icarus: Of Myths and Monsters (Game Boy), WarioWare Twisted (GBA), Super Smash Bros Melee (GC), WarioWare Smooth Moves (Wii), Super Smash Bros Brawl (WII), Kid Icarus Uprising (3DS).

Wii

por ***Rafael Neves***

Revisão: Leandro Freire
Diagramação: Paula Travancas



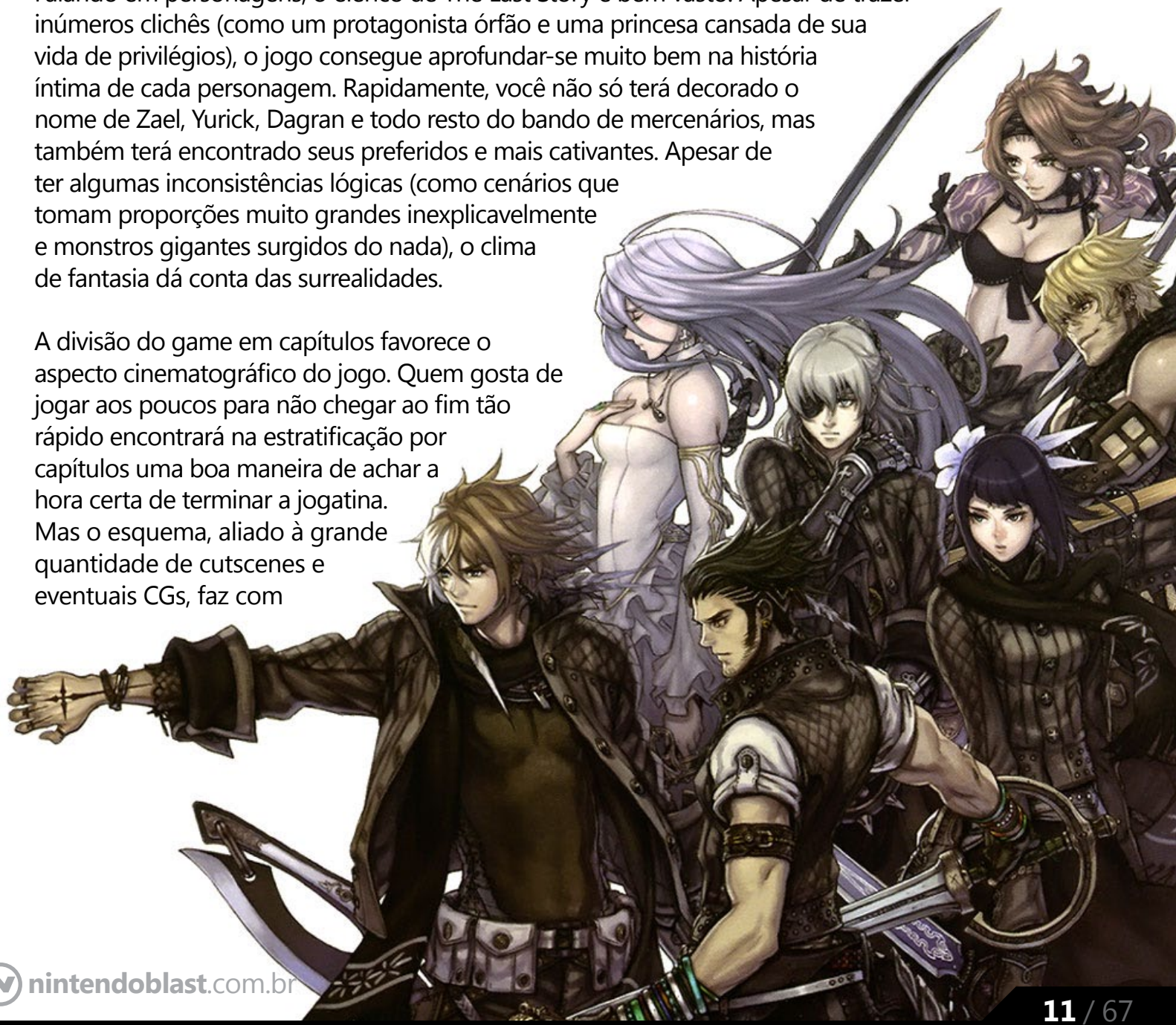
Enquanto o mundo dos RPGs passa por uma grande crise de identidade, o renomado criador de Final Fantasy, Hironubu Sakaguchi, presenteia o Wii com um dos melhores títulos do nicho dessa geração. Equilibrando estratégia e tradicionalismo típicos do gênero no Oriente com realismo e ação em tempo real característicos do gosto ocidental, temos aqui um título capaz de agradar a diferentes gostos. Um visual lindo, embelezado por uma trilha sonora épica e engajado em um enredo de personagens cativantes são apenas algumas das palavras de um acervo de elogios que temos a fazer a este game. The Last Story não é apenas mais um da safra de excelentes RPGs do Wii, mas é, acima de tudo, um título que ninguém pode deixar de experimentar.

O mercenário e a princesa

The Last Story nos coloca no papel de Zael, um jovem que faz parte de um grupo de mercenários. Mas o que diabos são mercenários? Trata-se de pessoas que cumprem difíceis tarefas em troca de algum tipo de pagamento, mas que, no imaginário maniqueísta do universo do jogo, são muitas vezes marginalizados. Segundo os padrões da população em geral, mercenários e cavaleiros são taxados em níveis inferior e superior no prestígio social, respectivamente. Mas o valor de Zael e seus companheiros é posto à prova quando são engajados em uma emocionante trama, que tem como gatilho o encontro com a princesa Calista. Aqui o enredo não começa com aquele tom épico de salvar o mundo, como visto em Xenoblade Chronicles (Wii), mas executa com maestria a função de prender o jogador aos inúmeros diálogos que acompanham os personagens do início ao fim do game.

Falando em personagens, o elenco de The Last Story é bem vasto. Apesar de trazer inúmeros clichês (como um protagonista órfão e uma princesa cansada de sua vida de privilégios), o jogo consegue aprofundar-se muito bem na história íntima de cada personagem. Rapidamente, você não só terá decorado o nome de Zael, Yurick, Dagran e todo resto do bando de mercenários, mas também terá encontrado seus preferidos e mais cativantes. Apesar de ter algumas inconsistências lógicas (como cenários que tomam proporções muito grandes inexplicavelmente e monstros gigantes surgidos do nada), o clima de fantasia dá conta das surrealidades.

A divisão do game em capítulos favorece o aspecto cinematográfico do jogo. Quem gosta de jogar aos poucos para não chegar ao fim tão rápido encontrará na estratificação por capítulos uma boa maneira de achar a hora certa de terminar a jogatina. Mas o esquema, aliado à grande quantidade de cutscenes e eventuais CGs, faz com





que The Last Story assemelhe-se bastante a um filme, mas sem perder a interatividade de um videogame. É preciso ressaltar a quantidade de dublagens bem interpretadas que o game apresenta. Você ouvirá as vozes dos personagens do inicio ao fim do game. E isso não se aplica apenas aos protagonistas, mas até mesmo figurantes genéricos darão com a língua nos dentes. Infelizmente, essas dublagens não são sincronizadas com os lábios das personagens (nem mesmo nas CGs), o que tanto é descaso dos desenvolvedores quanto do trabalho de localização na Europa.



O binômio de sempre

Como a maioria dos outros RPGs, The Last Story é facilmente dividido em dois momentos. O primeiro é onde as batalhas acontecem, normalmente em calabouços, e o segundo traz as interações sociais entre os personagens. Neste último, temos várias atividades a serem feitas (muitas já conhecidas pela maioria). É possível comprar armas e equipamentos, aprimorar seu arsenal, realizar missões secundárias (as conhecidas sidequests - num estilo semelhante ao visto em Zelda, ou seja, sem aquele menu para organização das tarefas), procurar por tesouros e conversar com as outras pessoas. Normalmente, essas passagens são bem curtas e é bem fácil descobrir o objetivo a ser feito - o que não é ruim, uma vez que nos faz saltar direto para a parte brilhante de The Last Story.





Como já dito, o combate aqui é um misto de estilos. Temos todos aqueles elementos tradicionais de estratégia e planejamento através das vastas opções de customização de Zael e seu aliados (até mesmo a cor dos equipamentos é possível ser modificada) e todas interferem na aparência dos heróis, da mesma forma que vimos em Dragon Quest IX (DS). Quando a luta realmente começa, não somos transportados para uma estática batalha em turnos, mas a um dinâmico confronto em tempo real. Tudo aqui é feito manualmente (com exceção dos ataques físicos), incluindo a movimentação de Zael, defesas e esquivas. Há uma série de elementos de gameplay que inserem uma variedade interessante de estilos aos confrontos. É possível atirar com bestas (em uma mecânica semelhante a um FPS), ser furtivo e silencioso para atrair inimigos sem deixá-los clamar por reforços (jogadores de The Elders Scrolls V: Skyrim e Batman: Arkham City se sentirão em casa), visualizar o campo de batalha antes da luta (ao estilo tático), proteger-se ou esconder-se atrás de barricadas, executar manobras ofensivas (como ataques aéreos) e muitas outras opções. Se a gama de elementos de batalha já parece satisfatório para você, The Last Story ainda traz a cereja de seu bolo.

Da mesma forma que Xenoblade tem como pilar básico de sua diferenciação em relação a outros RPGs modernos a espada Monado e suas aplicações no jogo, The Last Story traz como elementos exclusivo a habilidade gathering, recebida por Zael logo no começo do jogo. Inicialmente, parece apenas uma forma de atrair a atenção dos inimigos para si enquanto seus aliados preparam devastadoras magias (organizadas em um interessante sistema de círculos luminosos no chão), mas, com o passar do tempo, vai adquirindo inúmeras utilizações. Esse estilo de progressão garante novidades contínuas e impede que nos sintamos sobrecarregados de opções logo no início.



Em cada mínimo pixel

Games tridimensionais no Wii sempre carregam aquela difícil tarefa de elevar ao máximo as capacidades técnicas da plataforma para não ficarem com cara de jogo da geração passada. Felizmente, a Mistwalker (em parceria com Takuya Matsumoto da AQ Interactive) conquistou um sucesso invejável no console da Nintendo. The Last Story preza pelo realismo e por uma paleta de cores mais escura, distanciando-se da variedade de tons e do futurismo de Xenoblade. O estilo mais linear do game também afetou toda a arquitetura dos cenários - os vastos campos de Xenoblade dão lugar a calabouços claustrofóbicos. Mas, sim, há alguns cenários bem largos, como a cidade principal, que é facilmente um dos maiores mapas já vistos no Wii. Mas nem tudo é um mar de rosas. The Last Story esforça-se para manter toda a sua riqueza gráfica em batalhas de tirar o fôlego com até seis personagens principais em campo e hordas de inimigos, mas não podemos ignorar os slowdowns. Muitas vezes a taxa de quadros por segundo cai escandalosamente e é fato que isso irrita bastante. Outro ponto negativo são animações mal polidas, que muitas vezes tornam "toscos" momentos dramáticos e emocionantes das cutscenes.

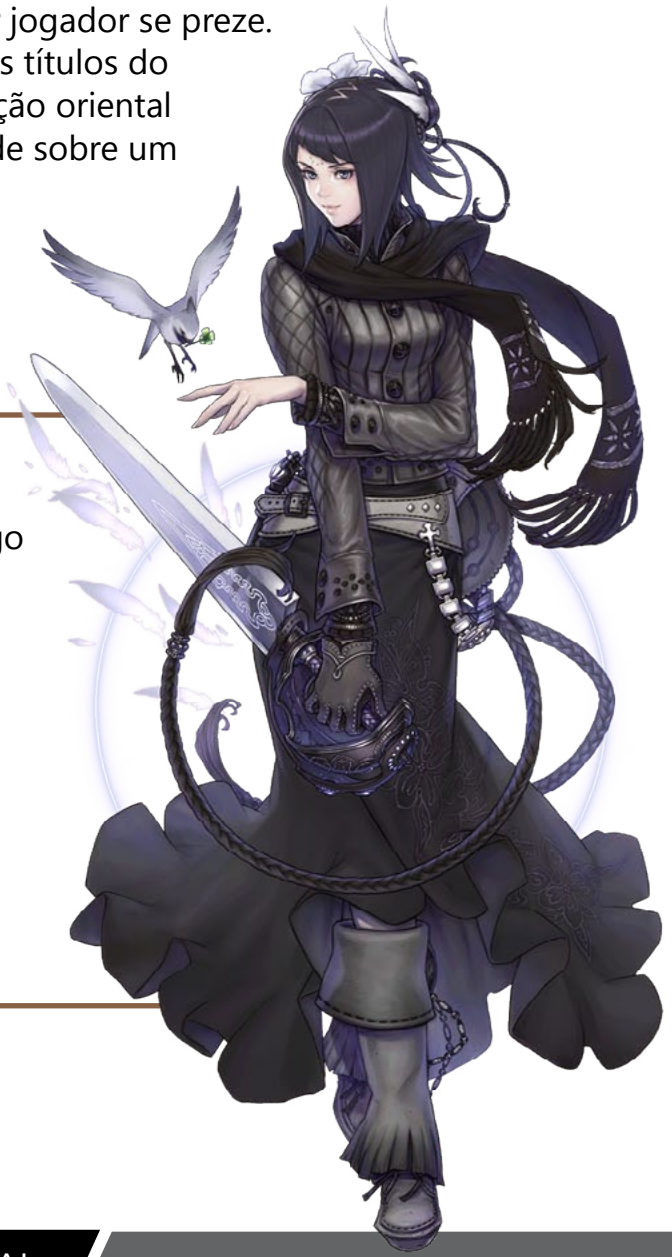


Alem de efeitos de luz e texturas ótimas - com algumas exceções - The Last Story é mais um dos games a trazer uma trilha sonora impecável. Seguindo o pedigree de Super Mário Galaxy (Wii) e The Legend of Zelda: Skyward Sword (Wii), temos aqui orquestras celestiais executando canções que dão vida aos cenários e conseguem reproduzir bem o clima das cutscenes. E o que dizer das batalhas? A qualidade da mecânica de luta é convertida em sua riqueza sonora, que traz composições capazes de agitar bem os confrontos. O responsável pela criação de faixas tão boas é ninguém menos do que Nobuo Uematsu (renomado compositor de Final Fantasy).



Apesar das várias sidequests, é certo que The Last Story tem uma duração menor do que a maioria dos RPGs japoneses. Ao contrario de Final Fantasy, essa criação de Sakaguchi é mais direta. E talvez isso agrade àqueles jogadores que nunca têm tempo de zerar títulos muito extensos. Mas pensando em quem gosta de curtir um RPG até sua última gota, a Mistwalker inseriu um modo multiplayer para propiciar aos jogadores a oportunidade de curtir mais e mais vezes o que o game tem de melhor: as batalhas! O multiplayer só pode ser jogado online, mas garante mais algumas horas de diversão.

Embora só tenha sido lançado na Europa e no Japão, The Last Story logo estará nas plateleiras americanas. Trata-se de um dos últimos suspiros de vida do Wii, mas que tem potencial o bastante para ser obrigatório entre qualquer jogador se preze. O console branco da Nintendo pode ter perdido grandes títulos do gosto ocidental (como Skyrim e Mass Effect) e da adoração oriental (a exemplo de Final Fantasy XIII-2), mas tem exclusividade sobre um dos melhores RPGs que a 7ª geração de videogames tem o orgulho de esbanjar no título: The Last Story.



Prós

- Enredo envolvente e repleto de bons personagens
- Ótimas dublagens do início ao fim do jogo
- Visual muito bonito, com efeitos de luz impecáveis
- Trilha sonora celestial ambienta cenários e dinamiza as lutas
- Sistema de batalha exímio mistura diversos estilos
- Sidequests e multiplayer aumentam a vida útil do título

Contras

- Animações mal feitas e slowdowns incomodam bastante
- Lábios e falas não são sincronizados

NOTA FINAL **9.5**

The Last Story (Wii)

Gráficos **8.0** | Som **9.5**
Jogabilidade **10.0** | Diversão **9.0**

3DS

SONIC GENERATIONS™



por ***Jardeson Barbosa***

Revisão: Catarine Pereira
Diagramação: Gustavo Rocha

Quando a Sega anunciou Sonic Generations, os fãs foram à loucura com a possibilidade de realizarem um sonho antigo: jogar o Sonic clássico em um jogo moderno. Mas para o desespero de muitos, o jogo não foi anunciado para nenhuma plataforma Nintendo, algo estranho se levarmos em consideração a relação amistosa que a Nintendo mantém com a Sega atualmente. Após vários rumores e negativas por parte da Sega, foi confirmada a produção do jogo para o 3DS, que ficou a cargo da Dimps, desenvolvedora que trabalhou em Sonic Rush, Sonic Rush Adventure e Sonic Colors, todos para o DS, mas isso não chega a ser uma surpresa. A surpresa mesmo ficou por conta do anúncio de conteúdo exclusivo para os donos de 3DS, que vai desde fases completamente diferentes da versão para consoles a um modo multiplayer local e online.

Criado nos anos 90 para competir com o Mario, Sonic se tornou um ícone pop mundial e mascote oficial da Sega. Sonic foi, sem dúvida, o fator decisivo para a sobrevivência e competitividade da Sega na guerra dos 16 bits e a transformou em referência, mesmo nos dias atuais. Mesmo sendo um dos mascotes mais populares de todos os tempos, a fórmula de Sonic sempre precisou ser reinventada. Mas ninguém vive de passado, e infelizmente o tempo foi duro com o famigerado ouriço que foi perdendo cada vez mais espaço, até se tornar um mascote moribundo.

O que se viu foi uma queda na qualidade dos jogos a partir do momento em que a geração 16 bits chegou ao seu fim. Notas baixas em diversas revistas e vendas modestas se tornaram constantes na dura vida do ouriço, a situação ficou tão alarmante que, depois de diversos jogos de gosto duvidoso, Sonic virou piada recorrente nos fóruns e muito se falava sobre seu estado de coma profundo ou morte iminente.

O fator crucial para a sobrevivência de Sonic, mesmo nas situações mais adversas , era a sua ligação com o passado. Mesmo com jogos medíocres como 'Sonic the Hedgehog 2006' (que certamente não fez falta aos donos de Wii), os fãs sempre se baseavam em clássicos das eras Mega Drive e Dreamcast para reforçarem suas esperanças de um dia melhor.

Foi pensando nisso que surgiu Sonic Generations, uma forma de comemorar os 20 anos daquele que mais perto chegou de desbancar Mario e a mais nova tentativa de mostrar aos jogadores da geração 'Call of Duty' o quanto Sonic é (ou pelo menos foi) legal.





A Link to the Past



Um dos grandes baratos de Sonic Generations é a sua maneira inusitada de unir o mesmo personagem em dois momentos distintos de sua vida ao mesmo tempo, no mesmo jogo, sem parecer bizarro. Para juntar na tela as duas versões de Sonic, a Sega teve de improvisar e bolar um enredo interessante e divertido que, apesar de não ser tão espetacular, conseguisse convencer o jogador.

Tudo começa com o Sonic clássico "passeando" pela Green Hill Zone, primeira fase de 'Sonic the Hedgehog', quando um estranho vórtice roxo aparece no céu e o surpreende. "Enquanto isso" nos dias atuais, Tails preparava a festa surpresa de 20 anos para Sonic quando o mesmo aparece antes do horário combinado e estraga tudo. Em um momento de descontração, Sonic e Tails são surpreendidos pelo mesmo vórtice roxo, que aparece no céu e suga Tails. Sonic, num ato de bravura típico, entra através dessa fenda à procura de seu eterno parceiro e vai parar numa Green Hill Zone completamente incolor.



Após muita confusão, Sonic acaba reencontrando Tails e juntos acabam se deparando com eles mesmos do passado. Tentados a entender o que se passava ali e reconhecendo diversas construções e cenários familiares, os dois Sonics juntos dos dois Tails decidem tentar descobrir onde foram parar, encontrando pelo caminho antigos rivais e o eterno vilão, Dr. Eggman.



nintendoblast.com.br

Fases exclusivas, mas em menor quantidade

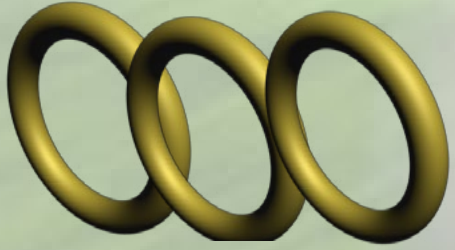
Outro grande destaque da versão para 3DS de Sonic Generations é a sua coleção de estágios exclusivos, um motivo a mais para que essa versão seja jogada, mesmo por quem já fez tudo o que tinha direito em seu console. Enquanto a Green Hill Zone é mantida por motivos óbvios, Sonic Generations para 3DS garante aos fãs mais 6 aventuras exclusivas através do tempo, o que totaliza 7 fases, duas a menos que na versão para consoles. As novas aventuras incluem a maravilhosa Cassino Night de Sonic 2, Mushroom Hill de Sonic & Knuckles, Emerald Coast de Sonic Adventure, Radical Highway de Sonic Adventure 2, Water Palace de Sonic Rush e Tropical Resort de Sonic Colors.







Os donos de 3DS também ganharam outro mimo: o retorno das fases especiais. Vindas diretamente de Sonic Heroes, essas fases são a forma de se adquirir as Chaos Emeralds nessa versão. Apesar de interessantes, elas são muito fáceis e não variam muito entre si: com o objetivo de se coletar uma esmeralda ao fim de um grande túnel antes do tempo acabar, deve-se coletar bolinhas coloridas para aumentar a barra de boost e evitar obstáculos espinhosos. Mesmo assim, ainda é uma melhor opção às chatas corridas e disputas com os rivais da versão para consoles.



Outra coisa impossível de não notar é a enorme semelhança entre as adaptações das fases da era Mega Drive, quando jogadas com o Sonic clássico, e as suas versões originais. Longe de ser um defeito, isso aumenta mais ainda o fator saudosismo do gamer e garante aos novatos um passeio por fases clássicas que transformaram Sonic em ícone, outra exclusividade do 3DS.

nintendoblast.com.br

Who are you?



Quem já jogou Sonic Generations nos consoles terá uma grande e desagradável surpresa. Enquanto na versão HD é óbvia a diferença de jogabilidade entre os dois tipos de Sonic, no 3DS isso é quase imperceptível. Tirando os atributos físicos, a parte que realmente importa parece ter sido copiada de um e colada no outro, o que não representa nem de longe a proposta original do título.

Enquanto na versão para consoles o Sonic clássico percorre fases em progressão lateral com pequenas mudanças de perspectiva e possui como habilidade base o bom e velho Spin Dash, o Sonic moderno possui uma jogabilidade dinâmica que alterna entre o modelo scroll lateral e progressão em 3D estilo "montanha-russa" e possui as habilidades Boost e Homing-Attack. O que acontece aqui, meus amigos, é que ambos os Sonics percorrem cenários em scroll lateral e que as habilidades dos dois Sonics se confundem entre si. Para ser mais claro, o Sonic clássico aprende o Homing-Attack (o que pode ser divertido) e não há fases em 3D com loops intermináveis para a versão do 3DS de Sonic Generations, que certamente tirariam muito proveito do 3D estereoscópico nativo do portátil. Isso tudo acaba pondo em cheque o trabalho da Dimps já que o 3DS é naturalmente capaz de suportar fases no estilo moderno/Dreamcast.



Para não dizer que a versão 3DS perde em todos os aspectos para a versão dos consoles no quesito jogabilidade, é bom que se fale da fluidez do jogo. É incrível que, mesmo nos momentos mais rápidos e confusos, o 3DS se segura firme e não apresenta queda na taxa de frames, mesmo com o 3D ligado. A física também é impressionante e bem representada. A única coisa estranha é o Sonic conseguir correr em baixo d'água como se estivesse na superfície, não que isso seja ruim, na verdade dá mais ânimo pra sair desse ambiente chato e teoricamente lento, mas isso não existe na versão para consoles, é um ponto positivo, mas questionável.



nintendoblast.com.br

Alta velocidade em 3D

A Sega ama o 3D, e por isso todas as versões de Sonic Generations tem suporte ao 3D estereoscópico e claro, a versão para o 3DS é a única que pode abusar disso nativamente.



O efeito 3D em Sonic Generations foi usado de duas maneiras bem peculiares e simples, mas de certo modo inteligentes. Quando usado nas fases do Sonic clássico, o 3D dá ao jogador a sensação de profundidade, nada que se compare ao uso do 3D em jogos lançados no mesmo período, mas funciona bem, uma vez que o cenário de fundo é dinâmico e às vezes se confunde com o cenário da frente se o efeito 3D estiver desligado. Quando usado nas fases do Sonic moderno, o 3D também aumenta a sensação de profundidade, a diferença fica por conta de como isso é usado, já que nessas fases o 3D aparenta estar mais ativo, e como o Sonic pode alternar entre os cenários da frente e do fundo, o efeito aumenta a diversão exponencialmente.





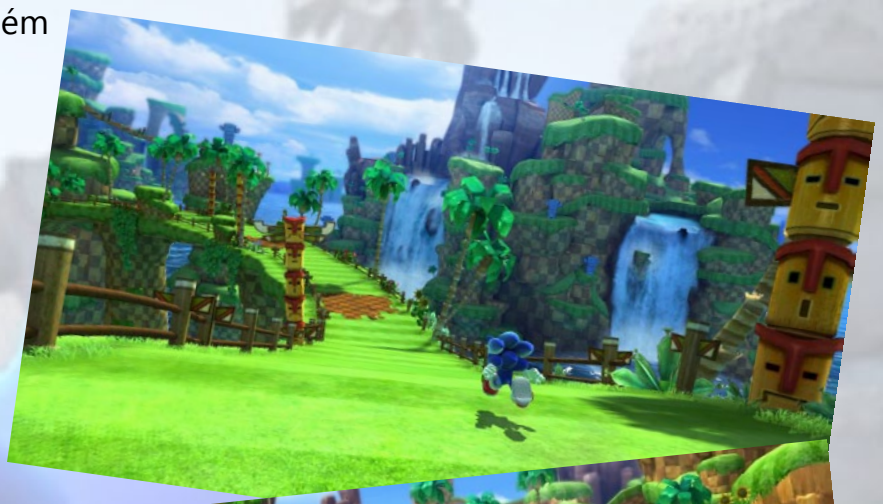
Os gráficos de Sonic Generations são bem modestos.As texturas não parecem tão bem feitas e é nítido que o jogo não explora todo o potencial do portátil. Apesar dos modelos bem feitos dos personagens principais, alguns inimigos parecem terem sido feitos às pressas. Nos cenários também, há certa alteração entre momentos belos e momentos não tão belos, ao chegar à fase 'Tropical Resort', por exemplo, o jogador vai se sentir jogando outro jogo (muito melhor) em termos gráficos. Só nos resta tentar entender por que o resto do jogo não ficou tão bem feito quanto esses momentos, que provam que o 3DS podia mais do que foi feito com ele.

nintendoblast.com.br

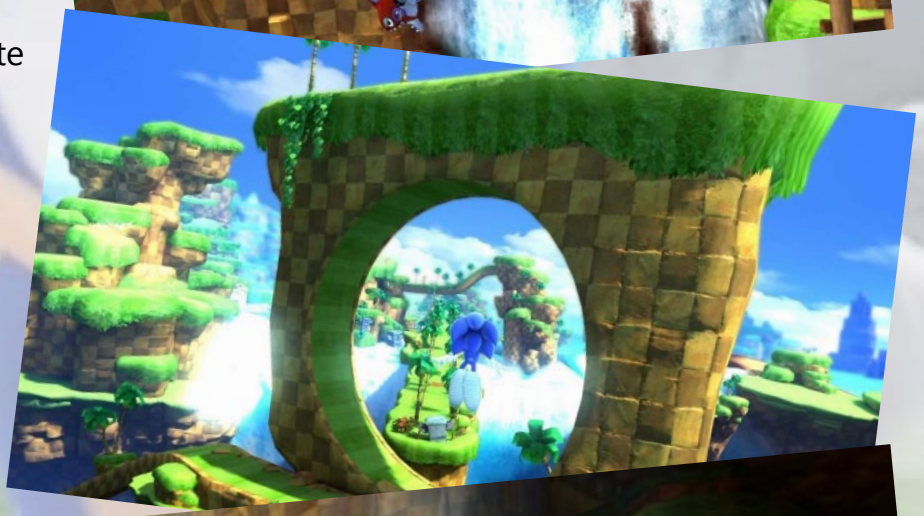
Diálogo de balões e músicas reaproveitadas

Uma das primeiras diferenças que alguém que já jogou a versão para consoles de Sonic Generations vai notar ao iniciar o jogo no 3DS é a ausência das cutscenes com diálogos falados, que foram simplesmente substituídas por imagens estáticas com diálogos em forma de balões. Não há trabalho de dublagem em Sonic Generations para o 3DS, as poucas falas, que se restringem a "Do it, Sonic!" e outros barulhos, foram retiradas da versão para consoles. Quem já jogou a versão para consoles notará o certo desleixo com que a Dimps trabalhou nesse aspecto, já que não seria tão difícil para eles desenvolverem novas CGs ou portarem as cutscenes das versões HDs. Ou você joga primeiro a versão para consoles para entender o enredo, ou se esforça pra conseguir se manter acordado enquanto aperta loucamente os botões para mudar as imagens e o texto. Por melhor que sejam os modelos dos personagens durante os diálogos de balões, a forma desleixada com que trataram as cutscenes é decepcionante.

Falando em reaproveitamento, outro ponto questionável, mas que não chega a se tornar negativo foi o reaproveitamento de diversas faixas de áudio da versão dos consoles para o 3DS ou mesmo de jogos anteriores sem que ao menos um remix dessas músicas em particular tenha sido feito, nada que estragará completamente o jogo, mas que expõe o modo como ele foi tratado pela desenvolvedora.









nintendoblast.com.br

Run for Cover

Uma das partes que mais me surpreendeu nesse jogo foi o modo online. Ao notar que as disputas em rede local ou online seriam corridas em fases passadas anteriormente, me recusei a acreditar no que a Sega e a Dimps aprontaram. Logo fui percebendo que o negócio é melhor do que parece. Não se espante ao notar que você está gastando mais horas do que o combinado correndo contra seus amigos. As disputas são simples, mas muito divertidas. As vezes que joguei online foram bem tranquilas, sem quedas notáveis na taxa de frames e sem os malditos lags. Sem dúvida, essa foi uma das melhores adições a versão 3DS, já que aumenta a durabilidade do título e garante uma socializada necessária. É uma pena que a Sega não tenha imposto o modo on-line para partidas co-op, funcionaria muito bem nesse título.



Joguinho para crianças

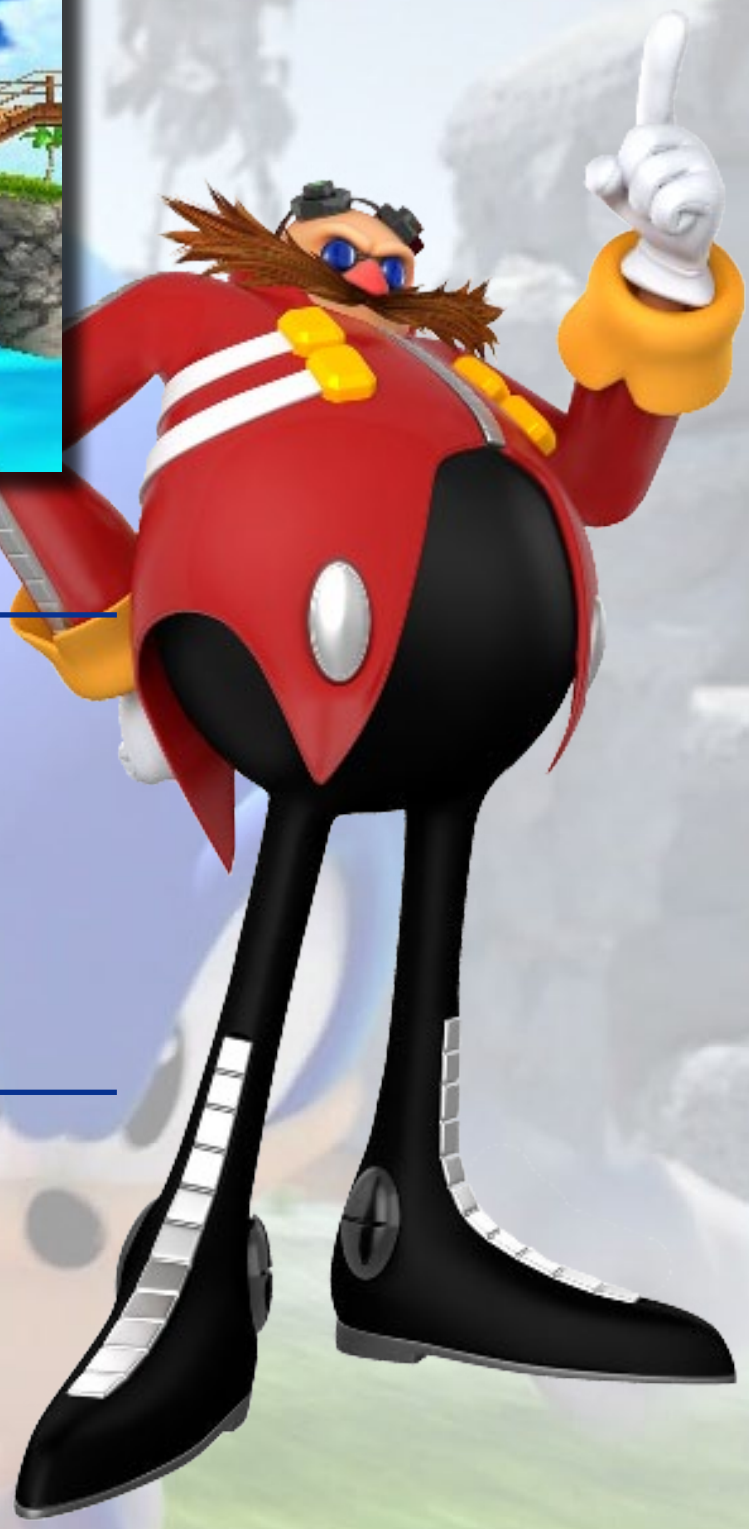
Muita calma nessa hora, eu irei explicar. Sonic Generations é um bom jogo de modo geral, mas muitas coisas deixaram a desejar. A começar pela dificuldade, não estranhe se já na primeira vez você passar as primeiras fases em apenas alguns segundos. As fases especiais de Generations fazem as mesmas fases de jogos anteriores do ouriço parecerem a coisa mais difícil do universo. Outro ponto questionável são as chatas batalhas contra os chefes e as corridas sem sentido contra os rivais. Já não bastasse ter que passar a mesma fase duas vezes disputando uma corrida chata contra rivais que nem se sabe como foram parar lá, as batalhas contra os chefes que vêm logo em seguida são lentas e sem graça, quebrando todo o ritmo do jogo que é baseado em velocidade.

Mas não vamos deixar de falar de mais coisas boas. Uma surpresinha legal para todos os fãs do Sonic é uma carteirinha de fã que existe no jogo e permite que você coloque informações legais como nome, jogo e personagem preferidos e ano em que jogou o primeiro jogo do Sonic de sua vida. O StreetPass também aparece aqui e serve para baixar novos desafios e conteúdo, coisa simples, mas que agrada.

Somando todos esses erros com os acertos, Sonic Generatios deixa a desejar. O jogo é muito divertido, mas é notável que foi feito às pressas e, apesar de parecer injusto compará-lo com a versão para consoles, posso dizer que a versão para 3DS é inferior de diversas maneiras. Mesmo assim, é um bom jogo do Sonic que mantém viva a esperança e o legado desse personagem tão querido.







Prós

- Fases exclusivas;
- Modo online;
- Framerate sólido.

Contras

- Cutscenes mal feitas e falta de atuação vocal;
- Falta de maior diferença entre a jogabilidade dos dois Sonics;
- Gráficos simples demais para o 3DS;
- Dificuldade pífia;
- Chefes chatos.



NOTA FINAL

7.5

Sonic Generations (3DS)

Gráficos **7.0** | Som **7.5**
Jogabilidade **7.5** | Diversão **8.5**

nintendoblast.com.br



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 ***Alveni Lisboa***

Revisão: Alberto Canen
Diagramação: Tiffany B. Silva

Kid Icarus Uprising

Forças das trevas ameaçam dominar o reino dos anjos, e somente um deles pode salvar a todos. O roteiro aparentemente simples – e que parece ter sido extraído da Bíblia – é apenas o pano de fundo para o retorno triunfal de um herói esquecido da Nintendo. Após 21 anos de espera, o anjo Pit está de volta. A expectativa era grande, afinal não é todo dia que a Big N resolve desenterrar um personagem esquecido. Kid Icarus: Uprising foi anunciado na E3 de 2010 e logo ganhou o status de título mais aguardado para o Nintendo 3DS. Apesar do atraso, os jogadores finalmente podem desfrutar desta fantástica aventura.

Quando o último jogo da série foi lançado, em 1991, muitos dos que me leem sequer eram nascidos. O primeiro sinal de retorno de Pit foi a participação em Super Smash Bros. Brawl (Wii), o que gerou inúmeros boatos (e trailers não-oficiais) sobre um game próprio para Wii. Pensando no futuro, a Nintendo trocou a plataforma e resolveu dar vida ao pequeno anjo junto com o seu novo videogame portátil.

Tragédia grega

Kid Icarus é inspirado nas lendas da mitologia grega. O reino de Angel Land é dividido em três áreas distintas: Skyworld, governado pela deusa da luz Palutena; Underworld, governado pela deusa das trevas Medusa; e o Overworld, o mundo dos pobres mortais. Palutena (a versão nintendística da deusa Atena) é uma figura boa e que sempre ajudava os humanos. Já Medusa é cruel e usa seus poderes para espalhar o caos e destruir a humanidade. O plano de Medusa é conquistar também o Skyworld para se tornar a única divindade toda-poderosa. Em Uprising, depois de 25 anos, a monstrenga foi misteriosamente revivida e Palutena teve que entrar em ação mais uma vez.



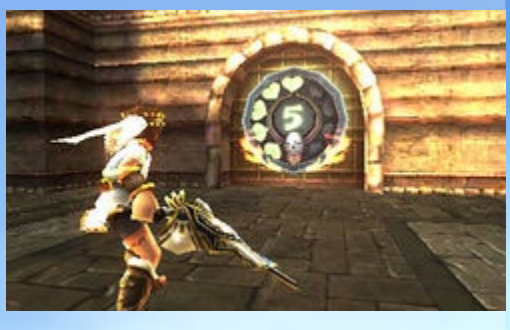
Pit é um jovem anjo forte e corajoso, mas que só consegue voar graças aos poderes de Palutena. Por isso, ele não pode ficar no ar por mais de cinco minutos. A relação entre o anjo e a deusa da luz é retratada com muito bom humor, principalmente pelo fato de Pit tratá-la como uma amiga – e não com a formalidade tradicional nas referências aos deuses. Há diálogos hilários e várias referências aos games anteriores, inclusive usando os sprites do jogo original.

Mistura de estilos

Kid Icarus: Uprising é dividido em capítulos, cada qual correspondente a uma fase. Há dois momentos distintos neles: a batalha aérea e a luta no chão. Todas as fases sempre começam voando, numa jogabilidade que lembra Star Fox e Sin & Punishment. Você não controla o percurso de Pit, e sim a sua mira. O circle pad move o herói na tela e a canetinha stylus serve parar mirar nos monstros. Quanto mais inimigos derrotados, mais pontos e corações são acumulados.



Terminado o momento Arwing, chega o momento de comandar Pit no solo. Aqui a jogabilidade transforma-se em beat 'em up. O jogador deve guiar o anjo até o fim do cenário. No caminho haverá muitos monstros, armadilhas, baús e locais secretos. Se nos céus tudo se resume a atirar, aqui você precisará de mais estratégia para acertar o ponto fraco dos inimigos. Alguns deles são derrotados mais facilmente quando se usa o ataque físico (Melee), por exemplo.



Os capítulos são lineares, com no máximo um ou dois caminhos alternativos, e relativamente grandes. Não há como continuar de onde parou, o que obriga o jogador a finalizá-los completamente. No final de cada estágio, um chefe gigantesco o espera para batalhas complicadas.

Há vários níveis de dificuldade, que são chamados Intensity, escolhidos logo após a seleção do capítulo. Quanto maior a Intensity, melhores são os itens obtidos e mais corações se ganha ao final. Certas portas só abrem quando se joga na intensidade igual ou maior a que ela pede, portanto prepare-se para retornar aos cenários várias vezes.

Para os aficionados em troféus, conquistas ou coisas do gênero, Uprising possui um sistema de recompensas (awards) imenso. São centenas de desafios de todo tipo a serem batidos.



Armas para todos os gostos



Um dos pontos fortes do game são as armas. Existe uma infinidade delas, cada qual com estilos distintos, que podem ser combinadas. É possível obtê-las através do progresso no "modo solo", comprando-as com os corações ou em batalhas multiplayer.

No total, há nove tipos: staff, bow, club, orbitars, blade, claws, palm, cannon e arm. Por exemplo: os staffs são ótimos para atirar (ranged), mas ruins no combate corpo-a-corpo; já as claws são extremamente rápidas nas lutas melee, e péssimas para os disparos. Cada arma tem atributos que conferem habilidades especiais ao personagem.

No single player, as armas de Pit são importantes, mas não tanto quanto no multiplayer, onde elas fazem total diferença. A dica é testar todas e escolher a que mais se adaptar ao seu estilo de jogo.



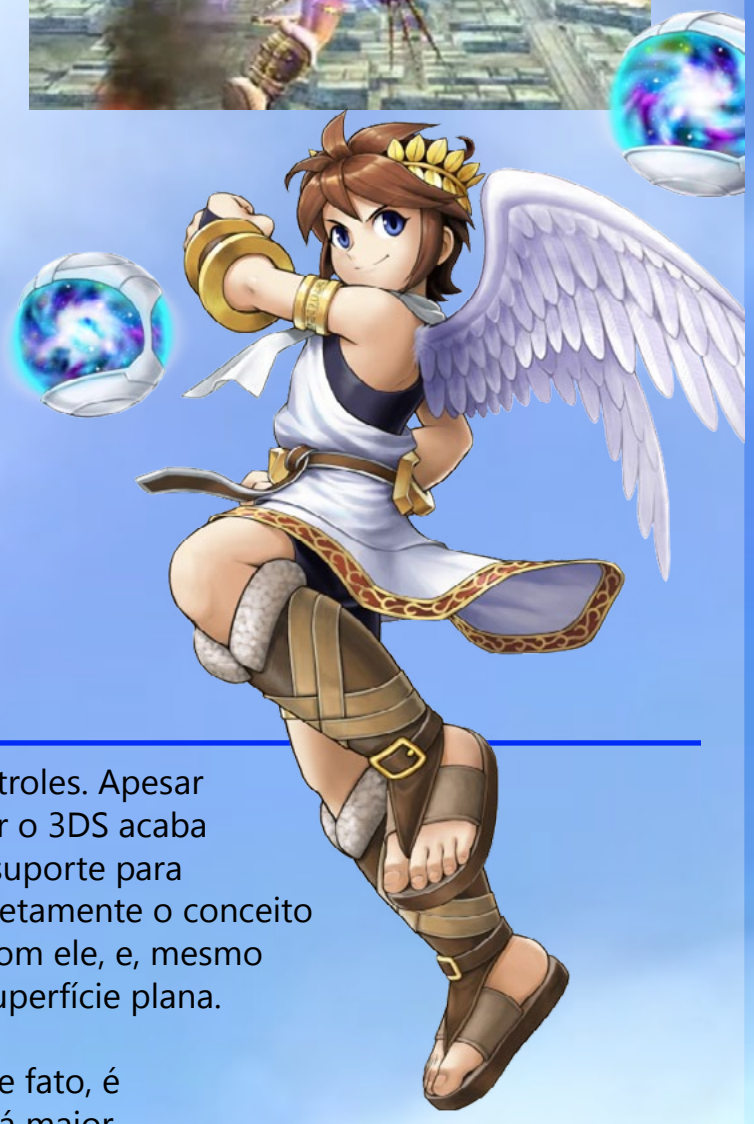
Um cenário angelical

O visual de Uprising é belíssimo, um dos mais bonitos do 3DS. Os gráficos não são os melhores do portátil, há serrilhados e texturas de baixa qualidade. Mas a direção de arte caprichou nos ambientes e criou paisagens de cair o queixo, especialmente durante os voos de Pit. O efeito 3D é excelente: bastante confortável e útil durante a aventura.

A parte sonora do game é outra questão à parte. As músicas são agradáveis, diversificadas e ditam o ritmo da aventura. Capítulos mais frenéticos têm uma trilha mais agitada, enquanto os momentos tranquilos são embalados por músicas lentas e relaxantes. Todo o repertório é orquestrado, dando um tom épico à aventura.







Os personagens principais do jogo são dublados. As vozes dos protagonistas e antagonistas encaixam-se perfeitamente no perfil, ajudando a criar mais identificação com eles. Levando em conta a relutância da Nintendo em dar voz aos personagens, pode-se considerar isso um avanço enorme. Na verdade, a dublagem foi quase uma obrigação: como a ação é frenética, é difícil prestar atenção nos textos. Se os jogadores precisassem ler seria impossível entender a história.

Tendinite vem aí

O único ponto negativo do game são os controles. Apesar de eles funcionarem bem, a forma de segurar o 3DS acaba atrapalhando. O game acompanha com um suporte para posicionar o console, mas isso quebra completamente o conceito de portabilidade. Não dá para andar por aí com ele, e, mesmo que você faça isso, ainda precisará de uma superfície plana.

"Ah, mas dá para jogar sem o tal suporte!". De fato, é possível jogar sem ele, mas a dor na mão será maior.

Além de suportar o peso do 3DS, você é obrigado a pressionar o botão L ininterruptamente, o que ocasiona a tal dor.



Existe a opção de mudar o esquema de controle para, por exemplo, controlar Pit pelos botões e a mira pelo Circle Pad. Fica a critério do jogador escolher a jogabilidade que prefere. Os canhotos donos do Circle Pad Pro podem usá-lo para controlar o anjo, e assim usar a stylus na mão esquerda. Aliás, o que custava deixar os jogadores controlarem o protagonista através dos dois analógicos, hein? Seria bem mais simples e evitaria uma tendinite iminente.

Multiplayer viciante



O multiplayer de Uprising é viciante. Ele é completamente desbalanceado: se você não tiver uma arma boa, dificilmente vai ganhar do oponente. Vai ter muita gente deixando de fazer suas obrigações somente para ficar se digladiando nas lutas para conseguir as armas mais poderosas.

Os jogadores têm dois modos disponíveis: o "Far Away" e o "Nearby". O primeiro é destinado aos jogos via internet, para quem está "far away" de distância dos outros. A conexão com os servidores é excelente e o lag praticamente não existe, o que é fundamental num game tão acelerado quanto esse. Já o segundo é o tradicional modo local através do wireless. Em ambos, as disputas podem ser por times (Light vs Dark) ou cada um por si (Free-for-all).



O game também tem suporte ao StreetPass e ao SpotPass, que servem para recebimento e troca de gemas. Elas são armas cristalizadas que precisam de determinado número de corações para ser lapidadas. Obviamente que quanto mais atributos ela tiver, mais caro será o valor dela. Quem preferir (ou estiver pobre) pode vendê-las para acumular alguns coraçõezinhos a mais.



AR Cards: uma nova mania?



A resposta para essa pergunta é não. Apesar de muita gente adorar colecionar cartas, elas têm pouquíssima utilidade prática em Kid Icarus: Uprising. Só servem para conceder 100 corações extras na primeira utilização e desbloquear o Idol (estátuas dos personagens) correspondente. Depois disso, só podem ser usadas para batalhas inúteis contra outras cartas.

Como são inúmeras (cerca de 400), elas podem ajudá-lo a juntar corações e comprar uma arma melhor. Porém, dá muito mais trabalho encontrar as tais cartas, que só são distribuídas em eventos ou junto com cópias do jogo, do que brincar no multiplayer. Faltou a implementação de uma função melhor para os AR Cards se tornarem uma febre, como os cards de Pokémon, por exemplo.

Uma aventura memorável



Kid Icarus: Uprising é um dos melhores (senão o melhor) jogos do 3DS. Apesar de o enredo ser simples, o desenrolar dele é excelente. A trilha sonora é um show para os ouvidos, e, aliada a uma divertida dublagem, complementam a trama. O visual encanta pela beleza das paisagens e pelo gigantismo dos cenários, apesar da linearidade do game. O multiplayer garante horas e mais horas de diversão, rivalizando com Mario Kart 7. Ainda veremos vários campeonatos de Kid Icarus por aí...

É um game simples e acessível a todo tipo de jogador, mas que exige uma dose de estratégia na medida certa. Não fossem os controles desconfortáveis, certamente que Pit e sua turma levariam uma nota perfeita. Valeu a espera, Nintendo! Mas, por favor, não nos deixe esperando a sequência por mais 20 anos, está bem?

Prós

- Gráficos bellíssimos com um efeito 3D excelente
- Músicas épicas e totalmente orquestradas
- Variedade de armas e atributos
- Multiplayer viciante



Contras

- Controles desconfortáveis
- AR Cards mal aproveitados

NOTA FINAL

9.5

Kid Icarus Uprising (3DS)

Gráficos **10.0** | Som **10.0**
Jogabilidade **8.5** | Diversão **10.0**



por ***Rafael Neves***

Revisão: Alex Sandro.
Diagramação: Guilherme Vargas

A premissa de matar hordas e hordas de zumbis nojentos já foi usada no mundo dos videogames exaustivamente desde seus primórdios (quem não se lembra de Zombies Ate My Neighboors, do SNES?). E essa mesma ideia (que, em matéria de repetição, só perde para o resgate a princesas) é usada mais uma vez em Zombie Slayer Diox, um interessante game para o eShop, que mistura matança frenética de mortos-vivos a incansáveis solos de guitarra. Como um autêntico jogo de ritmo, não é necessário apenas cortar as criaturas ao meio, mas fazer isso com precisão e no momento certo. E como descobrir este timing exigido? Seguindo as batidas da música, é claro. Pronto, estamos de volta ao mundo dos games de ritmo!

O lançamento de qualquer jogo rítmico nos remete a uma séria questão: que caminho o título seguiu - e aqui destacam-se dois. A primeira opção é ter caminhado por uma rota segura e conhecida, como reutilizar as fórmulas de Guitar Hero ou Elite Beat Agents (DS) - diferenciando apenas nas ambientações e acervo musical. O outro caminho, mais autêntico, envolve o uso de uma nova mecânica de jogo, como feito por Rhythm Heaven (DS). Zombie Slayer Diox, por sua vez, usa um misto de ambos. Sua originalidade vem de uma mecânica side-scrolling e simplesmente por conseguir aliar zumbis a um gênero que não é aventura ou ação, mas retoma estilos clássicos por se assemelhar bastante às guitarras de plástico de Rock Band em seu esquema de botões coloridos pressionados em conjunto









com o movimento da stylus. É preciso cortar em sincronia com a música e na direção correta (horizontal ou vertical), bem como seguindo as orientações das cores dos zumbis (azul, verde, amarelo e vermelho). Embora no nível Easy não haja a preocupação com as cores dos mortos-vivos, os demais patamares de dificuldade também não cobram isso do jogador. Cortar zumbis na cor certa e com o movimento correto da stylus é uma mera maneira de obter scores mais altos. Logo, é perfeitamente possível riscar aleatoriamente a tela e você conseguirá muitas vezes superar os estágios.

Mas já vou adiantando que o Zombie Slayer Diox não se esforça muito para nos apresentar motivos o bastante para lutar por pontuações elevadas. E a razão para tal afirmação não está apenas na falta de conteúdo extra desbloqueável, mas simplesmente por nos ofertar uma jogabilidade sem sal e que não encontra, nos diferentes estágios, a chance de se renovar e reinventar. Dessa forma, o game vai perdendo o fôlego à medida que você avança - ao invés de surpreender a cada partida. Torna-se cansativo para a mão ficar riscando freneticamente a touchscreen.

A trilha sonora, fator determinante em qualquer jogo de ritmo, apresenta solos de guitarra extensos para guiar o jogador pelos diferentes estágios. É fácil se zangar pela falta de artistas famosos, mas isso seria justificável se o acervo musical tivesse qualidade o bastante a ponto de superar o fetiche por bandas de peso. Infelizmente, a maioria dos solos de rock são bem genéricos e longos demais para a proposta do game. Felizmente, temos um bom trabalho gráfico em um visual bidimensional que acaba se beneficiando bastante do efeito 3D. Há muita coisa saindo da tela e se aprofundando nela, fazendo com que os efeitos visuais (comuns em hordas grandes de zumbis) tenham muito mais impacto.

Talvez o valor seja um pouco alto (R$11,99), mas, para quem curte um simples game de ritmo com exclusivos solos de guitarra e um pouco de matança frenética de mortos-vivos, Zombie Slayer Diox pode ser um boa pedida no eShop. Pegue sua guitarra e prepare-se para tê-la melada de muito sangue, pois o apocalipse zumbi começou no 3DS!

Os games de futebol estão cada vez mais modernos. Parece mesmo que se está controlando uma partida com jogadores reais. Em contraste, ainda existem muitos que buscam algo mais casual na hora de "bater uma bolinha" virtual. De olho nesse público, a Arc System Works - mesma desenvolvera das séries Blazblue e Guilty Gear - lançou dia 29 de março de 2012 o ARC STYLE: Soccer!! 3D, um jogo de futebol de seis contra seis (cinco na linha e um no gol), que está longe de ser um simulador e que busca um entretenimento rápido e acessível a todos.

por ***Alberto Canen***

Preparando o time para entrar em campo

A customização é o ponto forte do jogo e, como o próprio nome sugere, há uma farta gama de estilos para customizar. Dessa forma, é possível criar até dois times de formas diferentes e deixá-los gravados para usar no jogo contra a CPU ou contra um amigo, via local wireless, já que é a única forma de multiplayer que o jogo apresenta - sem modo online, infelizmente.

Primeiro customiza-se o time: nome, uniformes e emblemas. Depois, os jogadores, que têm uma aparência que lembra os Miis. Nome, tipo de corpo, tipo de cabelo, cor da pele e face. É possível, inclusive, usar uma foto do seu rosto ou de algum amigo seu no jogador, de uma forma muito parecida com a utilizada pelo jogo Face Raiders que vem no Nintendo 3DS. Basta usar a câmera interna, procurar o melhor ângulo para encaixar o seu rosto no personagem e salvar.

O mais importante são as habilidades (skills) e só uma pode ser escolhida por jogador, que irá depender do tipo de corpo que o atleta possui. Se escolher, por exemplo, o tipo baixinho, ele será rápido e poderá escolher ou o drible (que é apenas uma arrancada rápida) ou o "passthrough" - um passe que não pode ser interceptado; por outro lado, se o personagem é o tipo "Macho" (fortão), ele é lento e tem as opções de chute forte ou curvo. Há ainda as habilidades de cabecear e chute de bicicleta. O único que não tem habilidade alguma é o goleiro.







Saber usar as habilidades certas para cada posição é importante para criar um time vencedor. Não dá para colocar o fortão lá na frente e esperar fazer muitos gols, pois ele é realmente muito lento, mas o chute forte que ele possui é uma boa pedida para chutar da defesa para o gol adversário.

Além dos times customizáveis, existem 12 times prontos, representando cidades do mundo. O Brasil foi lembrado, e São Paulo foi a escolhida, recebendo 3 estrelas de cinco possíveis. O melhor time é o de Madrid, com 4 estrelas.

Bola rolando

Depois de customizar o seu time, ou não, é hora de começar a jogatina. Existem dois modos apenas, o Exhibition, no qual é possível jogar sozinho contra qualquer um dos 12 times (CPU) ou contra um amigo (local wireless); e o World Tournament, em que se joga contra diversos times em sequência. Ao final, uma ótima surpresa, o time Arc Stars aparece para jogar. Ele é composto por personagens das séries Blazblue e Guilty Gear, com toda a sua caracterização, e é o único equipe com cinco estrelas. Depois de vencê-los, o time fica disponível no menu de escolha. O maior problema é não poder salvar a jogatina. Então, ou joga até o fim ou perderá todo o progresso.

A jogabilidade não poderia ser mais fácil. Quando se está com a bola, é possível dar passes, chutar a gol e usar a habilidade especial; já quando se está na defesa, é possível dar carrinho ou roubar a bola em velocidade. Não há faltas e a bola não sai pela lateral, apenas pela linha de fundo.

Durante as partidas, não há musiquinhas, mas sim, barulhos de jogo, com a torcida se manifestando, e os sons de passes e chutes. E o efeito 3D foi bem aproveitado, mas não influencia muito se for desligado.

Apito final

Jogadores novatos irão encontrar um jogo bem mais casual e simples; os veteranos, mais acostumados com jogos complexos como Fifa e PES, podem não se interessar tanto, ao menos não por muito tempo. Mas é sempre uma opção divertida, justamente por ser mais descomprometida e menos disputada.



Jogos de corrida são bem vistos hoje em dia e podem garantir até muitas horas de diversão descomplicada para os jogadores mais sedentos por velocidade. Se prepare para pegar pistas em diversas condições climáticas e de solo contra corredores implacáveis, e curta todo o conteúdo que este game insano lhe tem a oferecer.

TNT Racers: Tracks N Tricks

por ***Jaime Ninice***

TNT Racers: Tracks N Tricks é o mais novo game de corrida a chegar ao WiiWare e distribuído pela DTP Entertainment AG. A proposta segue a mesma de muitos títulos que existem por aí: passe por cenários típicos, com carros estilosos e quebre tudo e todos visando sempre o primeiro lugar.

Você terá à disposição diversos modelos de veículos clássicos e eles poderão ser destravados à medida que o jogador avançar pelas pistas. Seja completando circuitos, ganhando moedas, quebrando adversários, e por aí vai.



Vários modos de jogo estão inclusos no pacote. Dentre eles está o modo Desafio, em que o jogador vai passando progressivamente por diferentes disputas, incluindo tempo, voltas coletando moedas e até mesmo por quantidade de batidas. Há o modo Time Trial, que se baseia na tentativa de alcançar o menor tempo por volta, e o Custom, onde o jogador pode escolher livremente entre as categorias do modo Desafio, mas de uma maneira personalizável. Já no modo multiplayer, que também pode ser jogado via Wi-Fi, há campeonatos e também torneios personalizáveis, que agradarão os mais sedentos por competição. O jogo também inclui conteúdo online para download de pistas e veículos.

Olhando as questões referentes à jogabilidade, estas nos fazem lembrar um bom e velho jogo para SNES, Rock N' Roll Racing. E você irá notar que falta apenas aquele rock mais pesado para completar o pacote. Porém, a dinâmica das corridas se desenvolve por etapas. A cada momento de vitória, por eliminação dos adversários, ao deixá-los para trás ou por fazer mais pontos, é dada uma pequena pontuação para os corredores, de acordo com a sua colocação. Estes pontos são adicionados do lado esquerdo da tela, numa espécie de linha de

chegada, onde o primeiro a obter mais pontos e, consequentemente, alcançar ao topo vence.



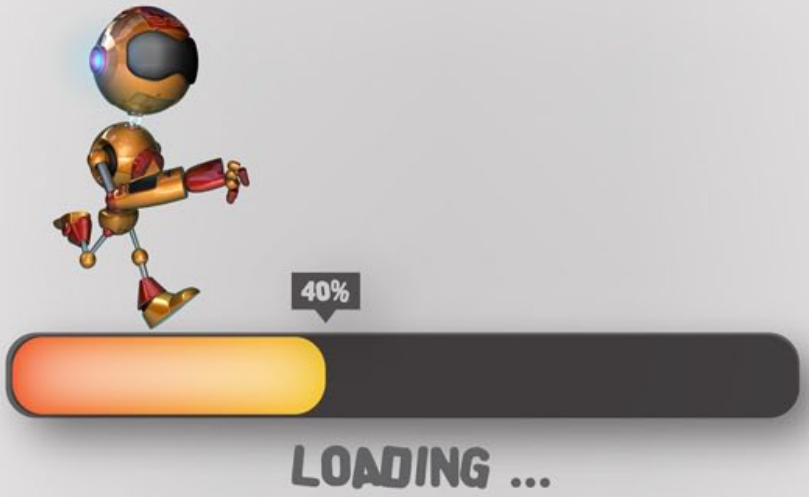
Outro aspecto interessante é que o jogo pega carona (!) com a série Mario Kart, ao envolver coleta de itens em caixas de interrogação. Afinal, o que seria da maioria dos jogos de corrida hoje em dia se não fossem as tão interessantes presenças de itens para atazanar a vida de seus adversários na pista? Aqui incluem mísseis, bombas de graxa, controle por eletricidade, marteladas "terremoto" e até power-ups para dar aquela ajeitada na sua caranga depois de aprender diversas lições dolorosas durante a corrida.



A trilha sonora é composta por músicas que remetem ao gênero Ragtime, situado no início do século XX, que rivalizava na época com o Jazz. Por vezes se mostra repetitiva, porém, transmite bem o ambiente do jogo. No que se refere aos aspectos sonoros, o jogo possui similaridades reais ao apresentar roncos de motores e sons de pneu a toda prova nos circuitos. Já a qualidade gráfica até surpreende, com pistas que se situam em florestas, desertos, praias, geleiras, e que transmitem muitas belezas características pelos detalhes, fazendo-nos sentir "in loco" dentro dos cenários.

TNT Racers contou com o desenvolvimento da Keen Games, mesma responsável pela série point-and-click Secret Files, e pelo game de plataforma G-Force, entre alguns de seus jogos. Com um multiplayer divertido e diversos extras que garantem o fator replay, o jogo já está disponível na rede online do Nintendo Wii pelo custo de 1000 Nintendo Points. Portanto, prepare o seu Wiimote, com ou sem Nunchuk, e se renda à diversão sobre rodas!

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 ***Rafael Neves***

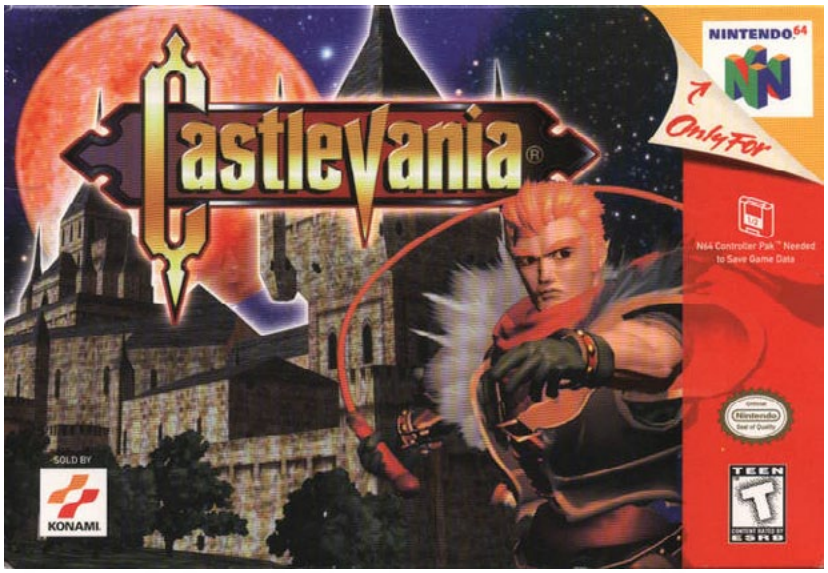
Revisão: José Carlos.
Diagramação:
Guilherme Vargas

CHRONICLE - Parte 2

KONAMI

No mês passado, começamos a narrar a vida de uma das mais importantes empresas de videogame da atualidade: a Konami. Agora, vamos desvendar os segredos de uma nova parte de sua saga. Após o sucesso nos fliperamas e nas plataformas Nintendo NES, SNES, GB e GBC, a Konami, assim como muitas outras desenvolvedoras, encontraram um divisor de águas no mundo do entretenimento digital: os games tridimensionais. Com o lançamento do N64, novos desafios vieram e a luta pela sobrevivência no mercado tornou-se ainda mais difícil. Como a empresa por trás de Metal Gear e Castlevania lidará com essa difícil tarefa?

Vou-me embora pra Pasárgada



Era de se esperar que, depois de ter acertado em cheio o gosto dos jogadores e ter feito sucesso inventando e reinventando estilos no NES e SNES, a Konami fosse apoiar a mais nova empreitada da Nintendo no mercado doméstico: o Nintendo 64. Ao contrário do que muito se pensava, a Konami deu um apoio minúsculo ao primeiro videogame com visuais poligonais da Big N. Apenas 15 títulos foram lançados pelas mãos da Konami, dentre os quais se destacam apenas International Superstar Soccer 64, '98 e 2000, além de Deadly Arts (um fiasco) e Rakuga Kids. Mesmo com a falta de títulos, tivemos alguns games promissores. Foi no Nintendo 64 que a Konami arriscou a primeira versão poligonal da série Castlevania, com Castlevania 64. Esse game trouxe adições interessantes à série, como elementos assustadores (típicos de um survival horror), um sistema de horários que alterava aspectos do game, possibilidade de escolher entre diferentes personagens, ajustar a dificuldade do jogo e alguns novos elementos de batalha, além da evidente movimentação no plano tridimensional. Inicialmente chamado de Dracula 3D (e Dracula 64), Castlevania 64 consolidou-se como marco na série por já começar a trazer elementos saudosistas. No geral, foi um game bem recebido pela crítica, apesar de alguns jogadores e redes especializadas terem criticados fortemente alguns aspectos do jogo – como a câmera e os controles, que estavam mostrando ser difíceis de se lidar no ambiente 3D. O sucesso rendeu uma sequência também tridimensional, Castlevania: Legacy of Darkness. Apesar dessa empreitada no mundo poligonal, a série Castlevania está atualmente é um retorno às origens, prezando pelo lançamento de títulos 2D que se assemelhem mais às primeiras aventuras. Por exemplo, dois anos após Legacy of Darkness, a Konami colocou no PlayStation Castlevania Chronicles, em progressão lateral. Outro título bem interessante que a Konami rendeu ao N64 foi Mystical Ninja Starring Goemon (e sua sequência Goemon's Great Adventure).



Mas já que falamos em PlayStation, temos aqui o motivo para a Konami ter deixado a Nintendo tão de lado nessa geração. O console doméstico da Sony apresentava-se como uma plataforma muito mais amigável para as produtoras. O N64, apesar de equiparar-

nintendoblast.com.br



se (e, em alguns aspectos, superar) tecnicamente ao concorrente, insistia na distribuição de jogos por cartuchos. Enquanto o PlayStation possibilitava às desenvolvedoras levar os games aos jogadores através do CD-ROM, rapidamente produzido e gravado e com baixo custo de produção, o Nintendo 64 exigia que se usasse cartuchos mais caros, com pouco espaço para CGs (que fizeram a festa no console da Sony) e que só eram fabricados pela Nintendo, o que aumentava o tempo de produção também. Essa maior atratividade do PlayStation atraiu inúmeras third-parties. Capcom (que só lançou 4 título no N64), Squaresoft, Enix, Namco e muitas outras migraram para a plataforma da Sony - época em que muitas séries exclusivas tornaram-se da concorrência. E a Konami seguiu essa mesma onda.

A lista de games lançados no PlayStation é de fazer qualquer jogador babar. Tivemos o nascimento da série de RPG Suikoden (que recebeu uma versão para DS, Suikoden Tierkreis) e da tenebrosa Silent Hill, versões das renomadas franquias Gradius e Contra, diversas aparições de séries rítmicas (como Dance Dance Revolution, pop'n music e beatmania), ainda mais empreitadas no mundo dos esportes (com Internation Superstar Soccer e o nascimento efetivo da série Pro Evolution Soccer) e tantos outros títulos de peso. A Konami ainda trabalhou como divulgadora em sucessos como Crash Bandicoot. Mas o expoente máximo da empresa no PlayStation foi Metal Gear Solid, o primeiro da série de espionagem e furtividade a se consolidar no universo 3D. Responsável pela venda de 6 milhões de unidades, foi ovacionado pela crítica e pelos jogadores, "solidificando-se" (ha-ha, entendeu?) como um dos melhores games da história. Essa belezinha só chegou às mãos dos nintendistas com seu remake, Metal Gear Solid: Twin Snakes, para o GameCube.

Uma (fraca) luz no fim do túnel



E esse novo console da Nintendo foi uma aposta da empresa para reconquistar as third-parties e voltar ao topo da cadeia alimentar dos videogames, mas o plano não deu muito certo. Um hardware robusto e o atrasado - porém bem vindo - uso de discos para distribuição dos jogos (embora fossem mini-DVDs) não foram o bastante para seduzir de volta as empresas terceirizadas e os jogadores, que agora dividiam suas atenções entre o PlayStation 2 e o Xbox - empreitada da Microsoft nos consoles de mesa. É certo que a Konami teve participação mais expressiva no GC em relação ao N64, mas nada muito animador se compararmos às bibliotecas de títulos da concorrência. No

A abelinha pousou em outra flor

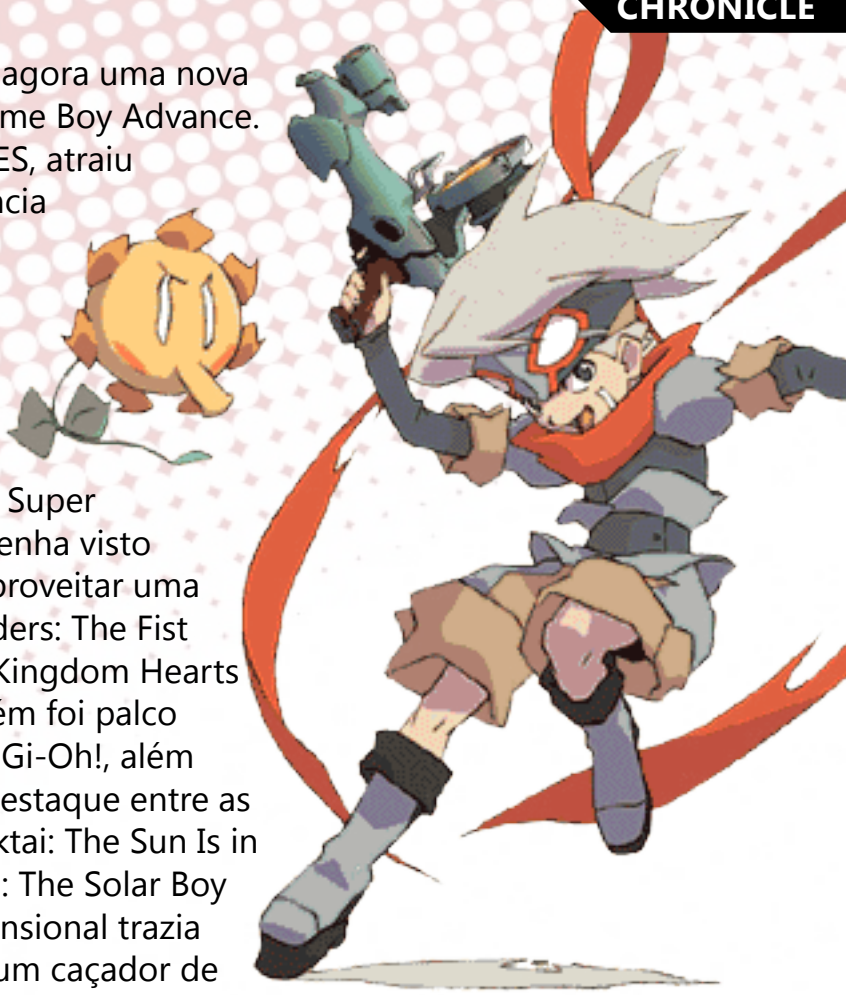
Sabe a Hudson? Aquela empresa responsável pela série Bomberman e que desenvolveu os primeiros games da franquia Mario Party para a Nintendo? Pois bem, ela foi adquirida em Janeiro de 2011 pela Konami. A Hudson já passava por problemas internos e baixo lucros. Desenvolvia games ótimos (o último foi Lost in Shadow, para o Wii), mas cujo sucesso não chegava aos pés do auge da franquia Bomberman. Que supresas a Konami nos trará agora que detém essa mais nova subsidiária?

"cubo", começamos pelas já esperadas versões da série PES e outras esportivas (como ESPN), mas também com novidades, como Disney Sports Soccer. Passamos por títulos da franquia Dance Dance Revolution e chegamos ao já citado remake de Metal Gear Solid, nomeado Twin Snakes. Entre todos eles, não tivemos nada de incrivelmente novo ou algum lançamento que fizesse jus ao que a concorrência aproveitava naquele momento.

Enquanto o GameCube era uma terra onde apenas germinavam títulos da própria Nintendo, a Konami dava o que falar no PlayStation 2 e no Xbox. Castlevania tornou-se ainda mais forte no novo console da Sony - com o lançamento de Castlevania: Lament of Innocence e Curse of Darnkess - enquanto Metal Gear Solid continuou a fazer os fãs vibrarem, principalmente com o lançamento de Metal Gear Solid 3 (recentemente refeito para o 3DS). Mas a genialidade de Hideo Kojima (pai de Snake e muitos outros títulos da Konami) resultou ainda em outras obras-primas, como Zone of Enders - que reativou a paixão por mechas através de um design de robôs exímio criado por Yoji Shinkawa (que já havia trabalho na série Metal Gear Solid). Silent Hill também continuou a apavorar os jogadores em suas sequências, lançadas apenas para PlayStation 2 e Xbox. O console de mesa da Microsoft não recebeu tanto apoio da Konami, mas foi consideravelmente maior do que a atenção dada ao GC. Por exemplo, a empresa recompensou os jogadores com Silent Scope Complete, uma coletânea com os três games da franquia Silent Scope.

A (merecida) fatia da Nintendo

Para quem achava que a Konami passou as 5ª e 6ª gerações de videogame afastada das plataformas Nintendo, precisa se lembrar que a Big N não viveu apenas do N64 e GC nessa época - muito pelo contrário. O que fazia os lucros da Nintendo subirem era, na verdade, o sucesso com os videogames portáteis - fatia do mercado dominada pela Nintendo desde seus primórdios. Como já vimos na Parte 1 dessa coluna, a Konami apoiou veemente o



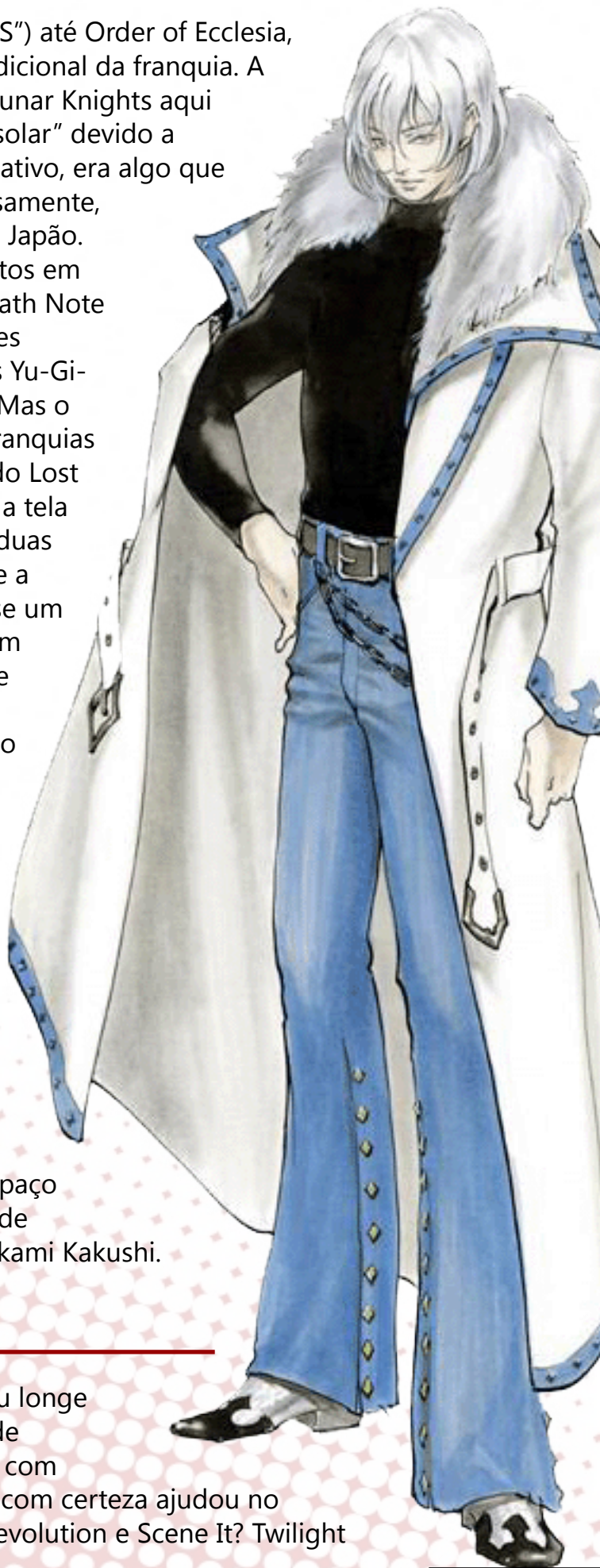
Game Boy e o Game Boy Color, mas chegava agora uma nova versão do popular portátil da Nintendo: o Game Boy Advance. Com uma capacidade técnica superior ao SNES, atraiu diversas empresas - uma vez que a concorrência era praticamente nula. E a Konami foi uma dessas desenvolvedoras. Ela já estreou na nova plataforma com um game dedicado a si mesma: Konami Krazy Riders, game de corrida que colocava vários personagens de séries da Konami em circuitos a la Mario Kart (inclusive foi páreo duro para Mario Kart Super Circuit, também do GBA). Embora o GC não tenha visto os mechas de Zone of Enders, o GBA pôde aproveitar uma versão diferente da franquia com Zone of Enders: The Fist of Mars (fenômeno que ocorreu com a série Kingdom Hearts também). O novo portátil da Nintendo também foi palco de uma gama de títulos da série animada Yu-Gi-Oh!, além de alguns títulos da franquia Castlevania. O destaque entre as novas empreitadas da Konami no GBA foi Boktai: The Sun Is in Your Hand (que recebeu a sequência Boktai 2: The Solar Boy Djnago). Esse divertido game de ação bidimensional trazia como personagem principal o jovem Boktai, um caçador de vampiros. Como vampiros têm "alergia" à luz do sol, nada melhor para ser usado contra eles do que uma pistola de luz solar, certo? O destaque de Boktai está no fato de a luz necessária para carregar a arma do herói deve vir realmente do sol. Isso mesmo, o cartucho do jogo vinha com um dispositivo capaz de medir a radiação ultravioleta e, assim, conceder mais munição ao jogador. O problema é se você vive em lugares onde o sol só aparece em um determinado período do ano...

O sucesso da Konami no GBA impulsionou a desenvolvedora a investir no próximo portátil da Nintendo, o Nintendo DS. Tivemos mais alguns lançamentos da série Castlevania, indo de

Top 6

Em 2005, a Konami foi considerada a 6ª maior empresa japonesa de videogames. A criadora de Metal Gear Solid ficou atrás apenas de outras gigantes, como Nintendo, Capcom, Namco Bandai, Sega Sammy e Square-Enix. Em que colocação será que ela ficará no próximo rank?

Dawn of Sorrow (não é por nada que sua sigla é "DS") até Order of Ecclesia, satisfazendo o desejo por mais games ao estilo tradicional da franquia. A série Boktai recebeu seu quarto game (entitulado Lunar Knights aqui no ocidente), que pôs um fim no esquema de "luz solar" devido a alguns problemas com os jogadores - apesar de criativo, era algo que atrapalhava a jogatina rápida de um portátil. Curiosamente, a terceira versão da série jamais foi lançada fora do Japão. Obviamente que a Konami não poupou investimentos em mais versões de séries animadas. Foi no DS que Death Note e Dragon Boosters receberam suas primeiras versões jogáveis, assim como os veteranos nos videogames Yu-Gi-Oh!, Captain Tsubasa e Tartarugas Mutantes Ninja. Mas o portátil de duas telas também foi berço de novas franquias da Konami. Logo no ínicio de vida do DS, foi lançado Lost in Blue, game de sobrevivência que usava bastante a tela de toque e o microfone. Lost in Blue recebeu mais duas sequências também para DS. As duas telas do DS (e a possibilidade de jogá-lo segurando-o como se fosse um livro) deram margem para títulos como LovePlus, um esquisito "simulador de namoradas" que virou febre no Japão. Outra empreitada foi o lançamento de Elebits: The Adventures of Kai and Zero, continuação da versão para Wii - que introduziu mais aventura, ao bom e velho estilo de The Legend of Zelda.



No entanto, diferentemente do GBA, o DS teve um concorrente bem forte: o PSP, da Sony. Obviamente que a capacidade técnica comparável a de um PSP fisgou produtoras. A Konami apoiou o lançamento logo no início, com Metal Gear Acid e Coded Arms. Com o tempo, a Konami encontrou no portátil da Sony um bom foco para games ainda maiores. Metal Gear Solid: Portable Ops e Peace Walker levaram as aventuras de Snake à palma da mão dos jogadores. Houve espaço para games da série Sillent Hill e Castlevania, além de sucesso menores - como Shadow of Memories e Okami Kakushi.

Avante, Konami

Apesar do apoio maciço ao DS, a Konami continuou longe dos consoles de mesa da Nintendo na 7ª geração de videogames. O Wii atraiu muitos jogadores casuais com seus controles com sensores de movimento, o que com certeza ajudou no lançamento de dois títulos da série Dance Dance Revolution e Scene It? Twilight

pelas mãos da Konami. Mas, fora esses, não houve muito esforço da empresa em satisfazer o gosto dos jogadores mais hardcore. Tivemos Elebits e Dewey's Adventure como grandes novidades, mais um capítulo da franquia Lost in Blue, o lançamento de Silentil Hill: Shattered Dimensions em terras nintendistas e uma nova empreitada da série Castlevania. Mas não trata-se de um game tradicional em progressão lateral, muito menos de uma aventura tridimensional, mas de um jogo de luta. Castlevania Judgement foi o primeiro da série de vampiros a colocar seus personagens do campo de batalha para nada mais nada menos do que uma sangrenta pancadaria.



Apesar de trazer gráficos bonitos (a equipe já havia acumulado experiência com o Wii), a ideia de Koji Igarashi (designer chefe) não deu muito certo. Judgement, se pensarmos como principal investimento da Konami no Wii, ficou muito aquém do esperado.

O quadro visto nas duas gerações passadas se repete na atual: enquanto Wii comeu algumas migalhas, o PlayStation 3 e o Xbox 360 foram servidos de um verdadeiro banquete. O terceiro console de mesa da Sony recebeu 8 games da franquia Metal Gear Solid (dentre os quais Metal Gear Solid Online, Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots e relançamentos, como HD Collection). Apesar da onda de "coleções HD" - figuradas, além da série Metal Gear Solid, por Zone of Enders e Silent Hill -, houve títulos originais e interessantes. Podemos citar Castlevania: Lords of Shadow (que contou com a participação de Kojima

O tesouro perdido

Lá em 1992, a Konami perdeu um grande número de empresários, que acabaram fundando uma desenvolvedora à parte, a Treasure. Embora tenha feito games esquisitos (como McDonald's Tresaure Land), foi a autora de sucessos, dentre os quais destacam-se Sin and Punishment (N64), Sin and Punishment: Star Succesor (Wii) e, Wario World (GC) e outros.

na produção) e o curioso game baseado na série Saw (Jogos Mortais aqui no Brasil).



No entanto, apesar do baixo número de títulos lançados para o Wii, que surpresas essa grande empresa nos aguarda para o lançamento do Wii U e para o querido 3DS? O portátil 3D só conseguiu aumentar consideravelmente sua base instalada (fator determinante para a produção de jogos de empresas terceirizadas) depois do corte de preço, mas a Konami não hesitou em lançar coisas novas, como Doctor Lautrec and the Forgotten Knights e Beyond the Labyrinth. Como de praxe, já foi lançada também uma versão do popular game Frogger para fliperamas. Mas a carta na manga da Konami para o 3DS foi o remake em três dimensões de Metal Gear Solid 3 com Metal Gear Solid: Snake Eater 3D, uma chance dos jogadores mais nintendistas poderem mergulhar de cabeça no incrível universo dessa franquia. Para o público japonês, rapidamente a Konami disponibilizou New Love Plus, versão 3D do simulador de namoradas. Mas e o Wii U? É certo que o console parece ter recursos de sobra para agradar às desenvolvedoras (que mostram-se animadas com a plataforma), mas que outros sentidos a Konami será capaz de dar ao tablet da Nintendo? A empresa ainda não fez nenhum pronunciamento oficial acerca do apoio efeitivo ao Wii U, mas nosso mestre Hideo Kojima conseguiu nos deixar ansiosos em uma entrevista:

"Wii U é um caso especial. A forma como o jogador interage com o aparelho é diferente de qualquer outro dispositivo existente. Então, se eu fosse fazer um jogo para o Wii U, ele teria de ser um game 'exclusivo'"

Empolgado? Nós também estamos!

Especial

O poder dos triângulos na Nintendo - Por que o 3 é tão importante?

por ***Gabriel Toschi***

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Paula Travancas

Provavelmente, se você está lendo este artigo, você deve saber ler e escrever. Aprendemos esta importante habilidade nos primeiros anos da escola. Juntamente com as palavras, aprendemos os números, que mais tarde são chamados de números naturais. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10... A numerologia pode não ter muita relação com tudo isto, mas você já percebeu quantas vezes o número 3 é utilizado no nosso cotidiano? Claro que não é qualquer tipo de conspiração... Vamos deixar de papo e conhecer algumas evidências deste fato?



O poder dos triângulos

Vamos pegar um dos maiores exemplos de aparição do número 3 em toda a história do planeta: o triângulo. O triângulo tem incríveis 3 ângulos, 3 lados e 3 vértices. E quando se pensa em triângulo nos jogos, a primeira coisa que me vem à cabeça é a Triforce, o símbolo da série The Legend of Zelda. Por algum outro motivo, a Triforce é composta de 3 triângulos representando as 3 deusas (Din, Nayru e Farore). Por esse e outros motivos, muitos outros casos da aparição do 3 ocorrem em The Legend of Zelda:





- Em Ocarina of Time, Link aprende 3 magias: Din's Fire, Farore's Wind e Nayru's Love;
- Na maioria dos jogos da série, você começa com apenas 3 corações de vida;
- O Game Boy Color é o único portátil com 3 jogos da série: Link's Awakening DX, Oracle of Seasons e Oracle of Ages;
- Em Majora's Mask, o chefe principal tem 3 formas: Majora's Mask, Majora's Incarnation e Majora's Wrath;
- Nos jogos da série para Nintendo 64, você pode equipar seus itens em apenas 3 C-Buttons (sendo que o botão para cima corresponde às dicas de Navi e Tatl);
- A série de jogos Oracle para Game Boy Color deveria ter mais um jogo, "Mystical Seed of Courage", que foi cancelado. Com ele, a série para GBC teria 3 jogos;
- Em Ocarina of Time, Link deve passar por 3 templos e recuperar 3 Pedras Espirituais como criança;
- Em Ocarina of Time (como tem 3 nesse jogo!), você tem 3 itens de cada tipo no inventário: 3 espadas, 3 túnicas, 3 botas e 3 flechas mágicas;

Três mil, trezentos e trinta e três

Não é só em Zelda que as coisas estão assim. Em muitas séries de videogames e filmes, temos as famosas trilogias! Trilogias são nada mais que uma série de exatas 3 partes! Elas existem tanto em filmes, quanto no mundo dos videogames. Metroid Prime é uma das melhores trilogias da Nintendo com seus 3 jogos: Metroid Prime, Echoes e Corruption (e podem ser jogadas juntas em Metroid Prime: Trilogy para Wii). Na série Final Fantasy, os jogos poderiam ser divididos pelos consoles: I, II e III para NES e IV, V e VI para SNES.

A série Mario no NES também tem 3 jogos, tendo variações entre o Ocidente e o Oriente em seu segundo episódio, onde foram lançados jogos diferentes com o mesmo nome. Ainda no Super Nintendo, a série Mega Man X faz participação com 3 jogos: X, X2 e X3.



O nosso querido número 3 aparece também em outros jogos:

- Em diversos jogos pelo mundo (principalmente na série Mario), são necessários 3 golpes para matar o chefe;
- Em Kingdom Hearts Re:Coded, você pode escolher, no início, uma dentre 3 armas: uma espada, um escudo e um cajado;
- Em Sonic Heroes, as equipes são sempre formadas por 3 personagens;
- Em Super Mario 64, existem apenas 3 bonés de transformação: Wing Cap, Metal Cap e Vanish Cap;
- Em Super Mario 64 DS, Yoshi pode se transformar em 3 personagens: Mario, Luigi e Wario;
- Em Super Mario 64 e em Super Mario Galaxy, Bowser aparece como chefe 3 vezes;
- Na série Mario Kart, existem apenas 3 cascos: o verde comum, o vermelho teleguiado e o azul com espinhos;
- Na série Mario Kart, você pode usar apenas 3 cascos por vez;

- Nos primeiros jogos da série Pokémon, você pode escolher entre 3 Pokémon iniciais (na primeira geração, os famosos Charmander, Squirtle e Bulbasaur);
- Em Chrono Trigger, o chefe Lavos tem 3 formas;
- Em Super Mario RPG, o máximo de pessoas no grupo são 3 personagens;
- Diversos jogos de corrida e luta começam a contar a partir do 3;
- Na série Mario e em muitas outras, você começa o jogo com 3 vidas;
- Na primeira geração de Pokémon, foram lançados 3 jogos para o Ocidente: Red, Blue e Yellow;
- A série Pokémon Stadium teve 3 jogos no Japão: Stadium, Stadium 2 e Stadium Gold & Silver;
- Em Pikmin, é possível usar 3 tipos de criaturas no jogo: vermelho, amarelo e azul;
- Em Alex Kidd in the Miracle World, o sistema de batalha era focado em uma batalha de Jo-Kem-Po (onde você tem apenas 3 opções: pedra, papel e tesoura) em melhor de 3;
- Em Paper Mario, os Badge Points (BPs) aumentavam de 3 em 3 se você os escolhesse a cada nível que passasse.



Cansei de três



Depois de um texto com 3 subtítulos e 39 aparições do número 3 (onde 39 também é um múltiplo de 3!), você deve ter finalmente visto que o número 3 aparece em diversos lugares em nosso mundo. Claro que isto não tem nenhum significado... ou será que tem? E você: conhece, pelo menos, mais 3 aparições do número 3?

FICTION

Camisetas Gamísticas



Adquira a sua acessando

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



Cartuchos de Game Boy

Todos sabem que, ao longo da história do videogame, jamais existiram consoles portáteis tão populares quanto os da série Game Boy. Mas não é pra menos, afinal, ter uma belezinha dessas de qualquer época foi, para muitos, motivo de ficar horas cobiçando os consoles em anúncios de revistas gamisticas, ou em lojas ou locadoras especializadas, vendo com brilho nos olhos a capa de jogos clássicos como Pokémon Red, ou Zelda: Oracle of Ages/ Seasons. E é aí também que morava uma grande curiosidade: como era possível rodar jogos gigantescos como Pokémon ou Zelda em consoles tão diminutos? Graças aos hardwares poderosos dos game boys? Também, mas o que realmente era impressionante, era o poder de processamento dos Cartuchos, seja em um Game Boy Pocket ou num Advance, e é isso que vamos abordar nessa matéria.

O Game Boy Clássico e o início da memória ROM

O Game Boy Clássico ou "Tijolão", como muitos chamam hoje em dia, possuía capacidade para rodar gráficos em até 8 Bits, ou seja, o poder de um NES na palma da mão.

Logo, seus cartuchos cinza tinham que ter um grande potencial de hardware (para a época): enquanto o console possuia 8 kB de memória RAM (sigla pra "Random Acces Memory" ou "Memória de Acesso Aleatório"), seus jogos tinham de 32kB a 512kB de ROM (sigla para Read Only Memory ou Memória Apenas de Leitura).



Ou seja, apesar de o Game Boy dar o suporte no processamento da imagem, os cartuchos por si só desenvolviam praticamente toda a capacidade de leitura do jogo. Não entendeu? É só pensar que os jogos rodavam 90% sozinhos, apenas com a força do cartucho. Isso era algo inimaginável para a época, e demonstra mais uma força de inovação que a Nintendo teve no final dos anos 80.





Críticos especializados em videogame apontam que a melhor versão de Tetris é a do Game Boy Clássico, e eu concordo inteiramente com essa afirmação.







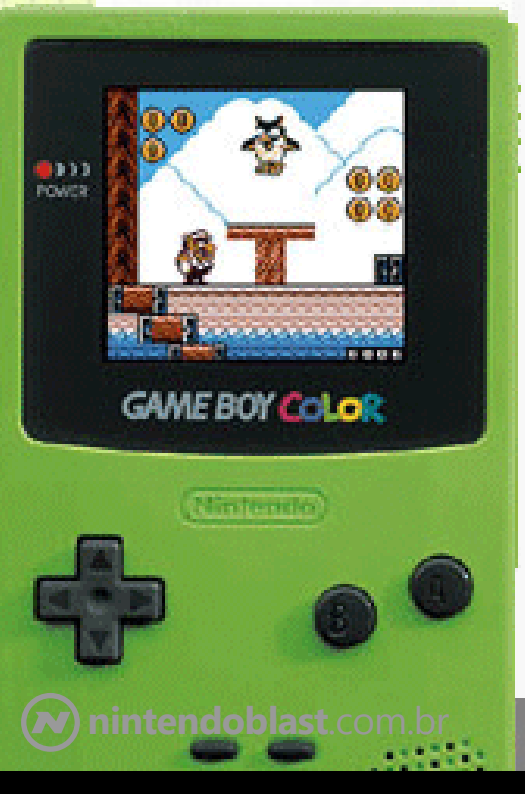
Cartuchos do Game Boy Color e o início das cores

Com o lançamento do Game Boy Color, os cartuchos tiveram um papel menos importante, no sentido de que todo o processamento de cores não era armazenado no cartucho, mas sim em uma memória interna dentro do console, através de paletas, predefinidas ou não.









Era capaz de reproduzir até 56 cores simultaneamente (sendo que sua paleta possuía mais de 32.000 cores disponíveis), e apresentava mais que o dobro de processamento do que o primeiro GB. Jogos como Wario Land 3 usavam e abusavam das cores, e muitos podiam até ser comparados a jogos do Super Nintendo.

Os cartuchos criados apenas para GBC possuíam formato em cores limpas. Também tinham os que eram compatíveis com o primeiro GB e possuíam formato quase idêntico ao anterior, apesar de serem pretos, para identificação.

Dos jogos do Color, recomendo Pokémon Cristal por ser infinitamente épico!

Cartuchos do Game Boy Advance e seu tamanho diminuto

O último modelo de Game Boy foi também o tipo com os menores cartuchos lançados até a chegada do DS (que substituiu os cartuchos por cartões de memória flash). Possuíam menor espessura: menos da metade de um cartucho de Game Boy Color.



As memórias internas vinham acompanhadas de baterias capazes de gravar jogos por extensos períodos de tempo. Felizmente, caso um cartucho parasse de salvar, era possível trocar a bateria sem muitos problemas. Também era fácil identificar um cartucho original de GBA, pois apresentavam uma identificação na saída do interruptor.



Eram poderosos, pois possuíam cores especiais de suporte apenas à widescreen, e alcançavam até 32.000 cores simultaneamente, tanto no modelo normal como no modelo SP. O GBA aceitava jogos de todos os outros Game Boys anteriores, podendo processar até 56 cores dos mesmos.

Alguns jogos que demonstram muito bem o potencial de cores do console são The Legend of Zelda: The Minish Cap e Super Mario Advance 3: Yoshi's Island (que considero um dos melhores jogos de plataforma de todos os tempos, mas isso não vem ao caso).



Os Game Boys reinaram em suas épocas, e o poder de seus cartuchos só contribuiu de forma única para o potencial dos consoles.

O Mistério de Mew

por ***Rafael Neves***

Revisão: Luigi Santana
Diagramação: Tiffany B. Silva



Sabe o Mew? O incapturável Pokémon nº151? Aquela criatura rosa que ninguém sabe direito o que é, mas que é famoso o suficiente para receber um filme próprio? Por muitos anos, inúmeras Pokébolas e horas de dedicação foram gastas na incansável procura pelo Mew, até que finalmente ele chegasse às nossas mãos. Hoje, ainda é muito raro conseguir capturar esse Pokémon Psíquico (Psychic), pois ele geralmente é distribuído raramente em eventos especiais. Vamos conferir a trajetória de Mew ao longo dos anos, conhecendo a jornada que inúmeros jogadores passaram para completar todos os 151 monstrinhos na Pokédex. Mas não eram apenas 150 Pokémon na primeira geração? Se você é daqueles que ainda acha isso, começa aqui a sua lavagem cerebral!

Longa Metragem

No primeiro filme da série Pokémon, Pokémon: The First Movie: Mew vs Mewtwo, os fãs dos monstrinhos de bolso tiveram o primeiro grande contato com o Mew. Na época, os brasileiros estavam fissurados por Pokémon, logo, a bilheteria do filme aqui no Brasil foi mais do que impressionante. No filme, Mew, o lendário monstrinho, foi considerado extinto por cientistas, mas um laboratório possuía o que supostamente era o último vestígio da criatura rosa: seu DNA retirado de fósseis. Utilizando o material genético de Mew, os pesquisadores conseguiram cloná-lo, o que deu origem ao Mewtwo (Mew-Dois, literalmente). Mewtwo destrói o seu local de nascimento, dando fim às pesquisas ali estabelecidas. O monstro geneticamente modificado é "treinado" por Giovanni, líder da Equipe Rocket e líder do ginásio de Viridian City. Mewtwo mostra-se uma verdadeira máquina de destruição e garante ao líder do ginásio um score perfeito, mas o monstrinho não se contentou com isso. Ele logo foge e busca respostas para sua existência: De onde vim? Quem sou? Para onde vou?



Mewtwo então decide criar um exército de Pokémon poderosos para, sob seu controle, dominar o planeta e a humanidade. Como parte do plano, ele convoca os melhores treinadores do mundo - incluindo nosso querido Ash e seus amigos Brock e Misty - para uma ilha desconhecida. Lá, Mewtwo engana os treinadores e clona seus Pokémon, colocando-os sob seu domínio através do uso de um tipo especial de Pokébola. Uma grande batalha se desenrola entre os Pokémon originais e seus clones, onde Mew aparece após salvar Ash da morte. O monstrinho não parece ser do tipo que luta, mas inicia-se uma batalha entre ele e seu clone, Mewtwo. Diferentemente dos episódios normais do anime Pokémon, o primeiro filme é muito mais sério e sombrio. Traz questionamentos filosóficos que todo ser humano faz a si mesmo e discute a relação entre os seres humanos e a natureza (no caso, os Pokémon são usados como metáfora). A busca por uma identidade, luta por poder e muitos outros temas são discutidos num filme aparentemente para crianças. Daí em diante, nenhum treinador sossegou. A procura do Mew nas primeiras versões do jogo (versões Red/Blue/Yellow) tinha começado e não parecia querer terminar sem respostas. Afinal, a Pokedéx só ia até 150 ou havia algo além?

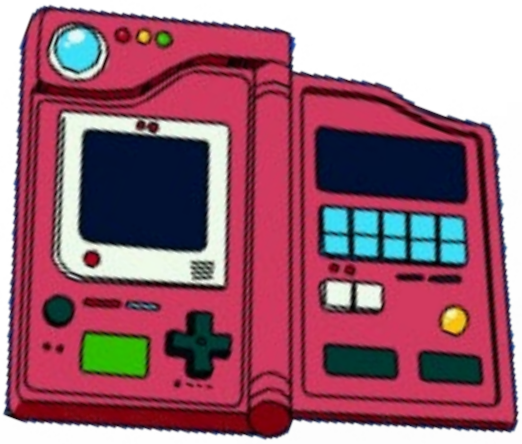


Enfim, "Mew", quer dizer, 151

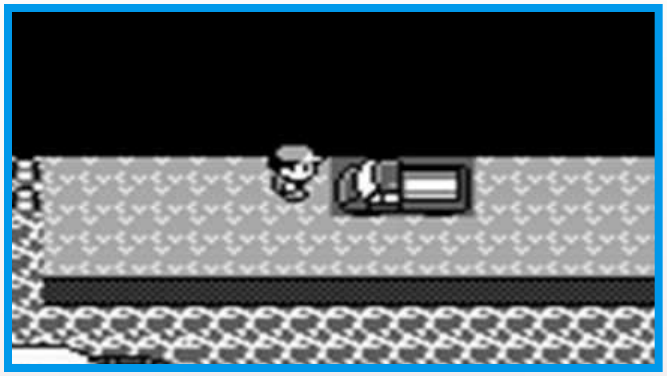


"Tão raro que ainda é tido como uma miragem por muitos especialistas. Apenas pouquíssimas pessoas o viram em todo o mundo."

É difícil mensurar quantas pessoas estavam loucas para ter essas palavras nas Pokedéx de seus cartuchos de Pokémon Red/Blue/Yellow. A busca pelo Mew se tornou motivo de teorias de conspiração e algo ainda mais misterioso do que o segredo "L is real 2401" de Super Mario 64. Há quem diga que Mew simbolize um embrião Pokémon (ele realmente parece), sendo a origem dos outros monstrinhos. Os mais loucos alegam que é um Ditto modificado, uma vez que ambos compartilham a mesma cor (tanto normal quanto Shinny) e são os únicos a



aprenderem o golpe "Transform". Ou talvez o Ditto seja um Mew que "perdeu a forma" ao abusar do Transform. Mas por mais que a comunidade gamer estivesse se esforçando, capturar Mew não estava se mostrando nada fácil. Capturar todos os 150 Pokémon não levou à aparição do nº151, falar com todos os NPCs não fez nenhum Mew surgir, usar o Surf antes do S.S. Anne zarpar e descobrir um caminhão abandonado de nada serviu e procurar por um Pokémon com um nível anormal na caverna do Mewtwo foi puro papo furado... Enfim, não tinha como conseguir o último dos Pokémon por vias normais, ele estava bloqueado. Mas se a Pokédex estava programada para 151 monstrinhos, tinha de existir os arquivos para o Mew em algum local do cartucho do jogo. Agora a procura não podia mais ser feita por jogadores que simplesmente sonhavam com o Mew, a bola precisava ser passada para os hackers. Ao fim da incessante busca, duas maneiras diferentes de se conseguir o Mew foram descobertas. A primeira consiste num caminho fácil, bastava usar um "cheat" capaz de dar ao treinador o Mew, mas, obviamente, não é lá o método mais correto. No entanto, outros jogadores se empenharam em descobrir o Mew sem o uso de códigos secretos e trapaças. O que esses fãs descobriram foi um bug, uma brecha na mecânica do jogo, mas conhecido como "The Mew Glitch". A falha consiste num pequeno deslize da



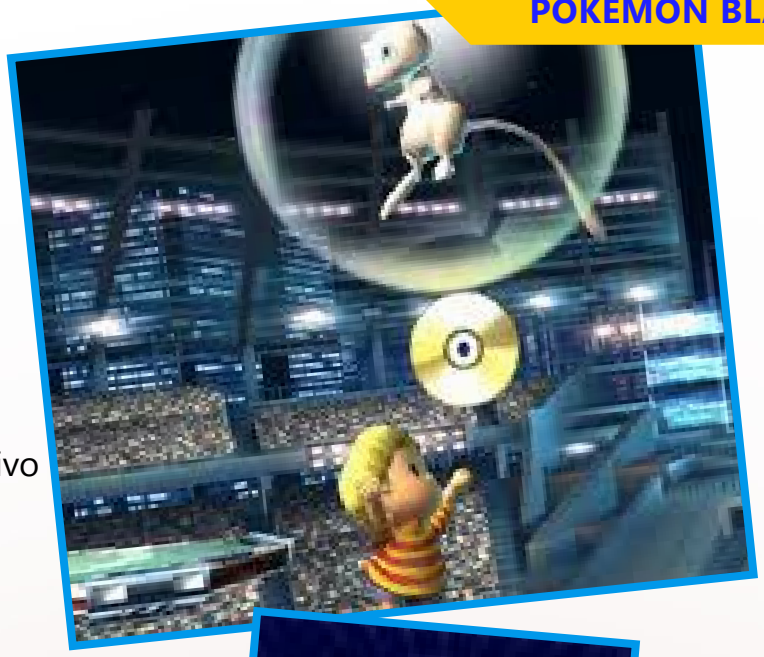
programação do game, no qual o jogador consegue quebrar a sequencia do jogo e fazer o game gerar efeitos estranhos... Efeitos estes como a aparição repentina do Mew! Calma, não é tão difícil quanto parece, garanto que, ao seguir o nosso tutorial no fim da matéria, você conseguirá seu Mew no nível 7 novinho em folha! O motivo para o Mew ser incapturável por vias normais reside no fato de ele ter sido um Pokémon planejado para ser distribuído em eventos especiais. No entanto, na primeira geração Pokémon, isso não podia ser feito pela internet e exigia conectar o Game Boy por um Cabo Game Link.

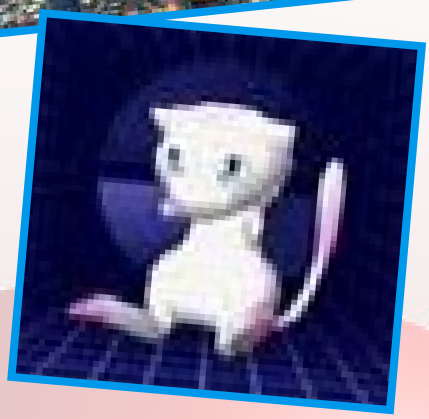
Ao longo dos anos

Desde a primeira versão da série Pokémon até os dias atuais, Mew já foi distribuído gratuitamente aos jogadores em 12 diferentes eventos. O mais recente deles aconteceu em 2010 em comemoração aos10 anos do monstrinho rosa e rendeu aos donos de HeartGold/SoulSilver o lendário Pokémon Psíquico. Pokémon Emerald também inaugurou um modo diferente de por as mãos em Mew.



Trata-se da Farway Island, uma ilha afastada de Hoenn, onde se encontra o Mew. Mas o único jeito de alcançar o local é usando o item Old Sea Map, que só é distribuído através de eventos, então, na prática, não é um método tão original. O diferencial veio em Diamond/Pearl/Platinum, com os quais é possível transferir o Mew obtido no jogo My Pokémon Ranch (Wii). Ainda não existiu nenhum evento especial ou método alternativo para se obter Mew em Black/White, a única maneira de esbanjá-lo em sua Pokédex é usando o Poké Transfer para trazê-lo de uma versão antiga. Apesar de bem raro, o monstrinho rosa já marcou presença em todos os games da série Super Smash Bros. como um dos mais raros Pokémon a ser sorteado na Pokébola. 12 spin-offs da série Pokémon trazem o Mew também, os quais incluem Pokémon Stadium e Pokémon Stadium 2!





Saiba como capturá-lo em Red/Blue/Yellow



Enfim, vamos ao que você esperou anos e anos para descobrir, pelo menos se tiver um cartucho empoeirado da primeira versão da série Pokémon: como capturar o Mew. O método que usaremos será o do The Mew Glitch, então você não precisará de "manhas", mas sim preencher os requisitos necessários, o que irá necessitar provavelmente de uma nova gravação. **Vamos lá!**

1 Requisitos Necessários

Primeiro, é preciso descobrir onde você deixou seu cartucho de Pokémon Yellow/Red/Blue. Depois é só encontrar um Game Boy para jogar. Agora que você encontrou o cartucho e o portátil (provavelmente derramou algumas lágrimas ao ver os dois juntos), reinicie o jogo. Jogue até conseguir o HM02 Fly, numa casa a oeste de Celadon City, e coloque-o em um de seus Pokémon. Cerifique-se de nunca ter enfrentado o Youngster com um Slowpoke no nível 17 (Rota 25), ele está naquele caminho que leva à casa do Bill, a norte de Cerulean (por precaução, evite o máximo de adversários dessa rota). Também não entre em uma luta com o Grambler que possui dois Poliwags e um Poliwhirl no nível 22, ele está na Rota 8, entre as cidades de Saffron e Lavender. O Mew estará no nível 7, então não se esqueça de levar algumas Pokébolas e um Pokémon para enfraquecer o bichinho sem derrotá-lo.



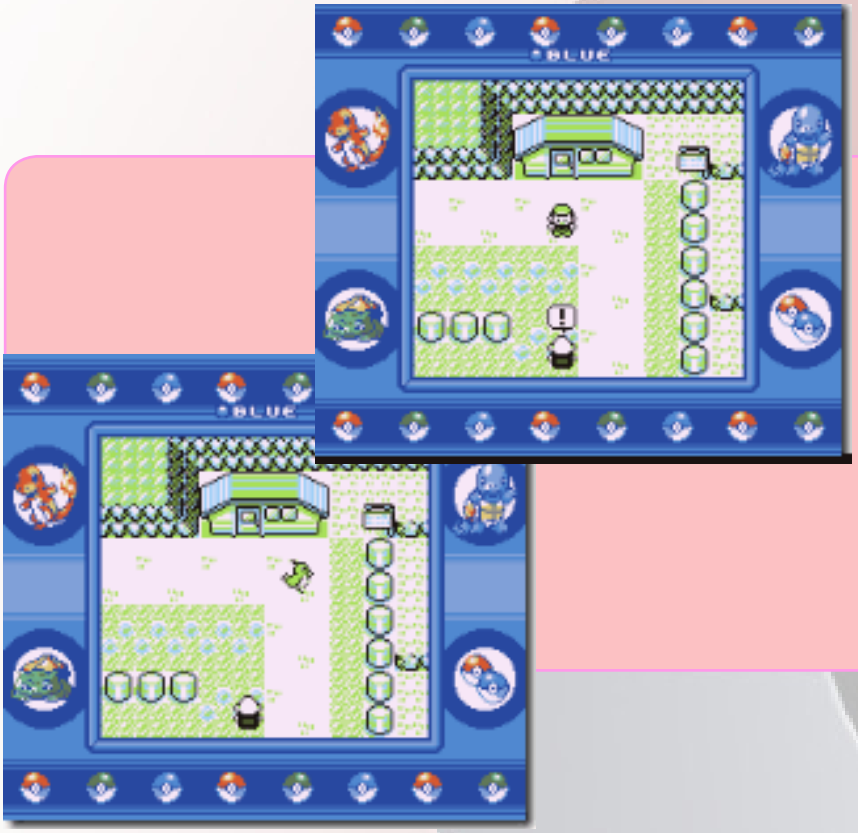
2 No X do Mapa

Agora que temos tudo prontinho, posicione-se no lugar exato. Vá até a Rota 8 e coloque-se exatamente na frente da porta do "Underground Path" (veja na imagem). Cuidado para não entrar no campo de visão do treinador Grambler enquanto se posiciona. Salve o jogo, para o caso de você falhar, e só salve outra vez ao fim de toda a operação.

3 Enganando o Jogo

Agora dê um único passo para baixo e aperte imediatamente o botão "Start". O que deve acontecer é o menu "Start" aparecer antes que o Grambler note sua presença. A dica é apertar o botão de pausa sem parar enquanto o personagem se locomove para baixo (Só é possível pela pequena lentidão do Game Boy).





4 Ah? Espera aí!

É hora de sair daí antes que uma batalha com Grambler se desenrole. Com o menu ainda aberto, selecione o seu Pokémon que sabe Fly e voe até a cidade de Cerulean. O coitado do Grambler até conseguirá notar você em seu campo de visão, mas seu personagem alcançará voo antes que o adversário chegue até você. Mais sorte na próxima, Grambler!

5 Bug

Se conseguiu chegar até aqui, parabéns! Você conseguiu literalmente quebrar a progressão normal do jogo! O game tinha se preparado para uma batalha no instante em que o Grambler te viu, mas você voou antes que ele pudesse te enfrentar, logo, você começou uma luta para nunca mais terminar. Você logo notará que seu botão "Start" não funciona no momento, afinal, a programação se tornou a de uma batalha - momento em que esse botão não faz nada. Em Cerulean, siga na direção norte, subindo aquela ponte repleta de treinadores. Quando alcançar o topo, vá na direção leste, Rota 25. Evite enfrentar os treinadores do caminho e chame a atenção do Youngster mostrado na imagem (aquele que você não deve ter enfrentado antes) de modo que ele vá até você.





6 Terminando os Serviços

Ok, derrotou o Slowpoke do Youngster? Muito bem, agora use o Fly novamente e voe para Lavender Town. Ande na direção oeste até chegar a uma estreita passagem (veja na imagem). Subitamente o menu "Start" irá aparecer, aperte B para fechá-lo e...





7 Mew!



Hora do seu esperado prêmio: o Mew. Você enfrentará o monstrinho assim que fechar o menu - é automático, não se preocupe. Enfraqueça e, por favor, não o derrote. Com ele fraco e, de preferência, dormindo, lance a melhor Pokébola que possuir e... 1...2...3... Tcha-ram! Você capturou um Mew no nível 7! Pronto, salve o jogo e continue a jogatina (não há nenhum efeito colateral, pode ficar sossegado).

Fácil, não? Como os fãs descobriram isso, não me pergunte! O que você acabou de fazer foi enganar o jogo e quebrar uma sequência chave do game, fazendo com que ele tenha reações estranhas. Ainda há outro método que consiste no uso do golpe "Teleport" pouco antes do Youngster próximo ao lago da ponte cheia de treinadores de Cerulean. E, para os mais aventureiros, é possível adquirir um Mew e também qualquer outro Pokémon através de um "bug" no Pokémon Ditto e sua habilidade "Transform".

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



TWITTER

Seguir



FACEBOOK

Curtir



GOOGLE+

+1



FEED RSS

Assine

A História dos Vídeo Games #8

Os tiros que saíram pela culatra na segunda geração

por ***Sérgio Oliveira***

Revisão: Bruna Lima
Diagramação: Marcos Correa

Em nosso último encontro na coluna **A História dos Vídeo Games**, *aqui na revista Nintendo Blast, acompanhamos o desespero da Atari para reaver o reinado que um dia fora seu. O Atari 7800 pareceu promissor e empolgou muitos jogadores, porém a venda da Atari para Jack Tramiel fez com que o projeto caísse no esquecimento e, consequentemente, que o sonho se tornasse um verdadeiro fiasco. Ninguém acreditava que a Nintendo pudesse ter o seu reinado ameaçado, exceto uma empresa que já conhecia o gostinho do sucesso nos fliperamas.*

Segunda metade da década de 1980. A Nintendo dominava mais de 90% do mercado de vídeo games com o seu novíssimo console, o Nintendo Entertainment System (NES). A indústria desejava assiduamente devorar uma fatia do enorme reinado da japonesa de Kyoto. A Atari já tentara e fracassara. Será que uma vez já não seria suficiente para mostrar que o NES era poderoso o bastante para derrubar qualquer concorrente? Não para a **SEGA**.



Fundada em 1940 em Honolulu, no Havaí, a SEGA começou suas atividades fornecendo entretenimento pago aos militares norte-americanos com base na região. O negócio deu tão certo que, em 1951, a empresa teve sua sede transferida para Tóquio. Na Terra do Sol Nascente , o sucesso continuou. Em 1966 a SEGA lançava seu primeiro jogo mundialmente famoso – **Periscópio**, um simulador de submarinos. Prosperando cada vez mais, depois do lançamento de **Frogger** e **Zaxxon**, a empresa viu a necessidade de dividir suas atividades em SEGA América e SEGA Japão. Entre idas e vindas, vendas e fusões, a SEGA se consolidara nos fliperamas.



Em 1983 a SEGA experimentou, sem sucesso, o mercado de consoles domésticos com o **SG-1000**. Apesar disso, logo foi lançado o primeiro console da SEGA da 3ª geração – o Mark III. Contrariando as expectativas, o **Mark III** não obteve o sucesso desejado no Japão. Pouco abalada com isso, a SEGA viu no sucesso da Nintendo no mercado norte-americano a possibilidade de conquista



do público que o seu console merecia – afinal de contas, quem não gostaria de morder uma fatia do bolo da Nintendo? Redesenhado, o console foi lançado nos Estados Unidos com o nome de **Sega Master System** em 1986. Talvez por ingenuidade, ou por falta de planejamento, o Master System sofreu uma paulada na cabeça tão logo colocou os pés na Terra do Tio Sam. A política contratual da Nintendo impunha exclusividade junto às produtoras de jogos na época – ou seja, se você produzia jogos para NES, não poderia produzir para nenhuma outra plataforma. Logo o Master System não poderia contar com o apoio de quase nenhuma desenvolvedora senão a própria SEGA.

Não encontrando uma solução satisfatória, a SEGA se viu obrigada a vender os direitos de comercialização do console à Tonka Toys, uma famosa companhia de brinquedos. A expectativa era que a Tonka conseguisse popularizar o aparelho por lá , já que, supostamente, conhecia melhor o mercado de entretenimento norte-americano – uma ideia pífia que só contribuiu para a queda das vendas do aparelho por falta de know-how da Tonka com vídeo games. A última grande cartada restante à SEGA era aumentar a quantidade de ports dos fliperamas para o aparelho , pois faltavam jogos de qualidade para o console e ele não conseguia vender quase nada. Foi aí que surgiram os grandes clássicos que todo fã do Master System conhece.







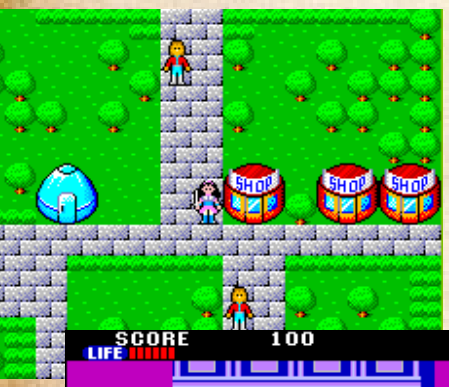












A falta de estratégia, a ingenuidade e a forte concorrência da gigante Nintendo fizeram com que o Master System fosse um fracasso nos Estados Unidos, situação que não se repetiu na Europa, Austrália e Brasil. É engraçado, mas nesses lugares a Nintendo não conseguiu atingir o público de maneira satisfatória , e aí sim o Master System teve terreno para avançar e se tornar o vídeo game mais popular.





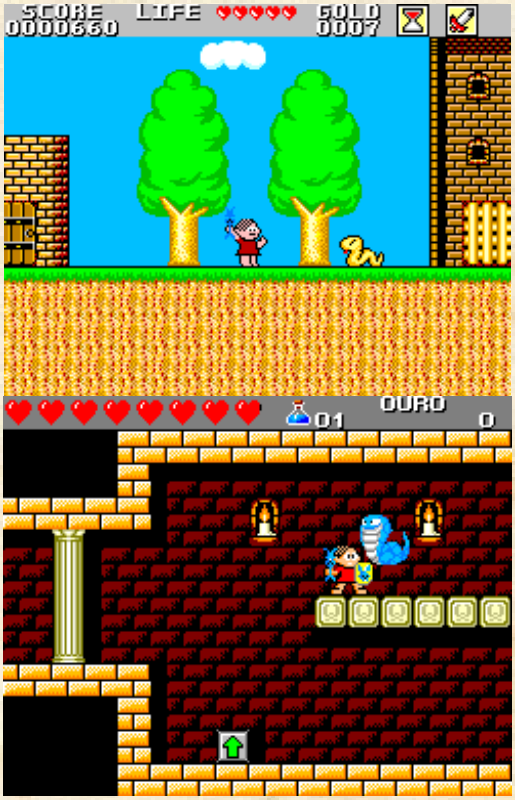
Ao lançar o NES nessas regiões, a Nintendo não deu a mesma atenção dada ao lançamento americano. Na Austrália e em alguns países da Europa, o aparelho chegou por intermédio de representantes (como a Mattel), e no Brasil, o console sequer foi lançado oficialmente (isso só viria a acontecer em 1993, com a parceria entre Gradiente, Estrela e Nintendo), e só podia ser obtido por meio de importação direta dos Estados Unidos. Na Europa, o sucesso do Master System foi tão grande, que a SEGA teve que abrir uma filial europeia para cuidar dos crescentes negócios na região.



Já por aqui, o Master System fez muito sucesso graças à competência da recém-criada Tectoy, que trouxe o vídeo game oficialmente para o Brasil e, ao contrário da Tonka Toys, fez o seu dever de casa. Investindo pesadamente em publicidade e propaganda e trazendo bons jogos já no lançamento do console (que aconteceu em 1989), a Tectoy fez com que o Master System conquistasse o coração dos brasileiros. Seria bom se parasse por aí, mas ficou ainda melhor! A Tectoy ainda se destacou por trazer várias "bugigangas" para nós brasileiros – era muito comum ver adesivos, camisetas, brinquedos e pelúcias nessa época –, além de prestar um excelente serviço pós-venda aos consumidores – prática que os comerciantes insistem em não dar importância até hoje.

A Tectoy ainda relançou vários jogos traduzidos e outros adaptados com personagens conhecidos de nossa cultura – como Chapolin Colorado, Turma da Mônica e a galerinha do Sítio do Picapau Amarelo. Tudo isso contribuiu para que os gamers brasileiros se afeiçoassem ao Master System e o console se tornou tão popular que é comercializado até os dias de hoje.







Mesmo com hardware superior ao da concorrência, o Master System fracassou por causa da estratégia pífia da SEGA para entrar no mercado norte-americano. Surpreendentemente, o console conquistou um mercado totalmente diferente do que a SEGA planejara – Europa, Austrália e Brasil. Mesmo conquistando-os, o Master System amargou a marca de apenas 13 milhões de consoles vendidos, ficando muito atrás do NES (~61 milhões). As trapalhadas da Tonka Toys fizeram com que a SEGA recomprasse os direitos de venda e distribuição em território norte-americano e, finalmente, lançasse jogos de qualidade para o console. Mas já era tarde demais. Um novo console, mais robusto e mais poderoso, estava a caminho. Mas isso é assunto para o nosso próximo encontro. Até lá!

QUER MAIS BLAST?

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

ESPECIAL
Ação, RPG, Plataforma? Gêneros e Classificação

FUTURE BLAST
Tecnologia Háptica - Ver e Ouvir não é o Bastante

DISCUSSÃO
Vergonha de Pokémon? Jamais

SELECT STAGE
Lanayru Mining Facility (The Legend of Zelda)

PLUG AND BLAST
Super Multitap

TOP 10
Franquias que Gostariamos na Nintendo

GAME MUSIC
Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars

DISCUSSÃO
Nintendo Network, o Que Eu Quero de Você

BLAST FROM THE PAST
Star Fox Adventures (Game Cube)

ESPECIAL
Sonic: 20 Anos de História

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

revista.nintendoblast.com.br