NINTENDO BLAST

www.nintendoblast.com.br



EDIÇÃO **Nº33** JUN/**2012**

CC BY NC ND

E3 2012™

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO





O fim de uma saga

Todos sabemos que cada E3 é diferente das anteriores, mas, para o Nintendo Blast, a E3 2012 foi completamente diferente de qualquer outra edição do evento. E por que? Por que estivemos lá. Em carne, osso e muita paixão por videogames. Nessa edição da Revista Nintendo Blast, você confere como foi a viagem para o maior evento de games do mundo. E antes que pergunte - sim, nós testamos no Wii U, e trazemos nossas primeiras impressões do novo console e seu interessante controle. Você ainda confere um Top 10 com os melhores títulos anunciados na feira. Além disso, trazemos para você um Blast from the Past do memorável Double Dragon (NES), a prévia do aguardado Theatrhythm Final Fantasy (3DS), um Especial da trajetória dos RPGs no Wii, uma edição da coluna Fail dedicada a Megaman Legends 3 (3DS) e muito mais! Boa leitura e até a E3 2013! **– Rafael Neves**

HQ BLAST
Pós E3 2012 03

N-BLAST RESPONDE
Perguntas dos Leitores 04

BLAST FROM THE PAST
Double Dragon (NES) 06

PRÉVIA
Theatrhythm Final Fantasy (3DS) 12

POKÉMON BLAST
Geração a Geração, a Evolução de Pokémon 16

ESPECIAL
Nintendo Blast na E3 2012 28

ESPECIAL
Testamos o Wii U 34

TOP 10
Melhores Jogos Anunciados na E3 40

ESPECIAL
O Wii e os RPGs 48

BLASTWARE
Bird Mania 3D e Liight 53

FAIL
Mega Man Legends 3 (3DS) 58

MAIS BLAST
Kingdom Hearts, Zelda e mais 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

Jaime Ninice
Rafael Neves
Bruno Grisci
Alberto Canen
Thomas Schulze
Rodrigo Estevam
Jardeson Barbosa
Fábio Garcia
Luciano Alencastro

REVISÃO

Caterine Aurora
Bruna Lima
Luigi Santana
Matheus Pampolha
Rafael Neves
Thyago Coimbra
Vitor Tibério
Alex Sandro
José Carlos Batista

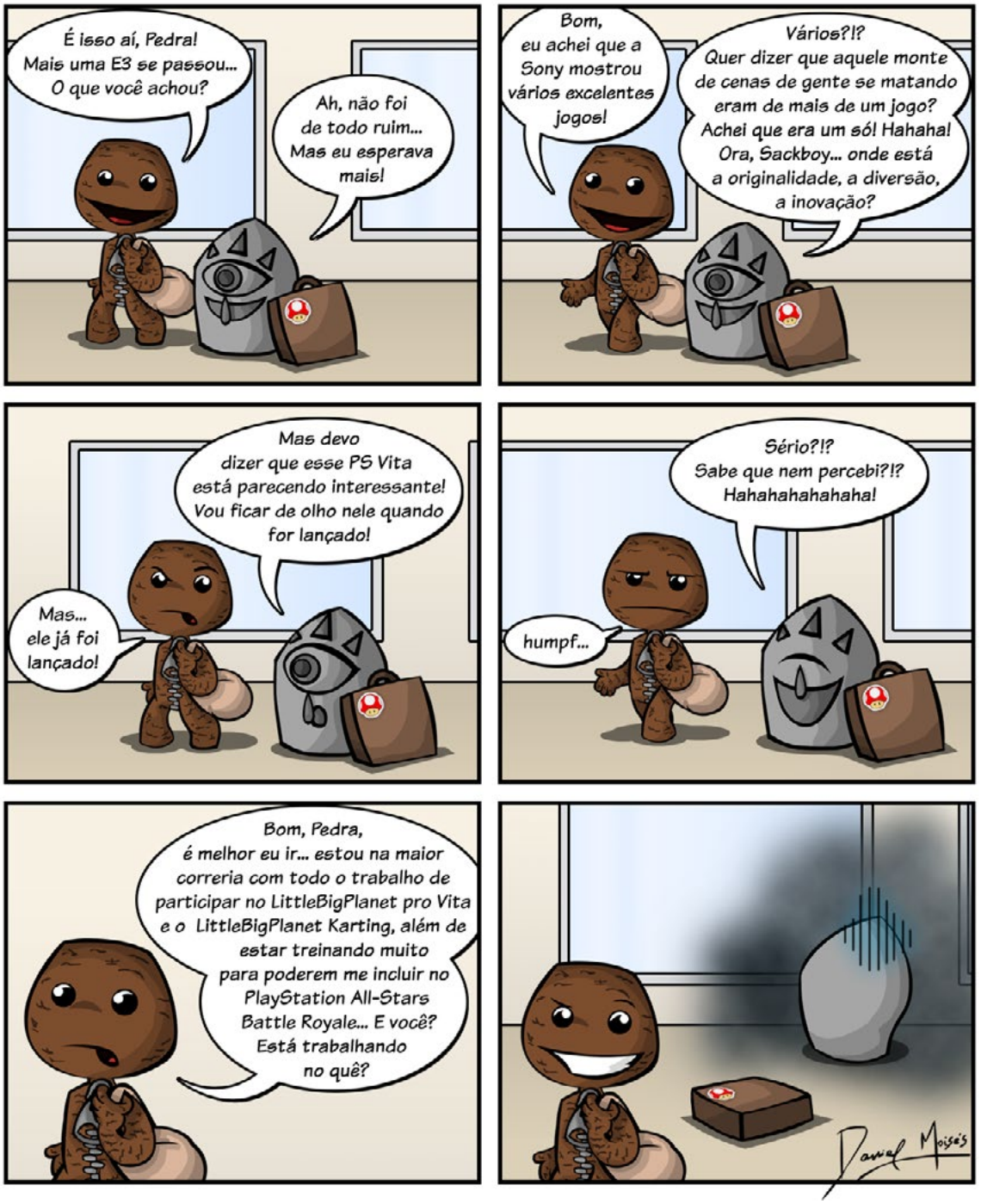
DIAGRAMAÇÃO

Douglas Fernandes
Paula Travancas
Guilherme Vargas
Ítalo Lourenço
Marcos Correa
Gustavo Rocha
David Vieira

CAPA

Wellington Aciole
Sérgio Estrella

PÓS E3 2012 *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***.

Olá pedra, é bom conversar com vc, já que na maioria das vezes eu fico de Link batendo em você k Mas me diz ai, o meu Wii ainda terá vida útil?

carlosbros, quase velando o Wii

Sim, ainda terá. Segundo um representante da Nintendo of America, ainda há mais de cem jogos sendo desenvolvidos para o Wii. Espero que dentre todos esses, um ao menos seja o meu, porque senão o pessoal da Nintendo vai se ver comigo... >:|



Pedra de toda a sabedoria mundial tem como comprar um Nintendo 3DS no EUA e joga-lo em português ?

Pokepaulo, compra o 3DS logo!

Tem sim. O 3DS americano já vem com a opção de idioma português brasileiro. Entretanto, o que fica traduzido são apenas os menus, aplicativos e o eShop. Os jogos ainda não estão em português.

Pedra vc acho q o DK64 é continuaçao do DKC3?? eu acho q sim, pois a Wrinkly Kong em umas de suas mensagens ela diz q "quando ela era viva em DKC3", e tem tbm numa fase ai, q tem uns navios, e neles a foto do Kaptain K.Rool, do DKC2, fica a dica ae XD

Guizelda, o "Antropólogamer"

É quase isso. Na verdade, o Donkey Kong 64 é uma sequência do Donkey Kong Land III, que por sua vez é uma sequência direta de Donkey Kong Country 3. Acontece que todo Donkey Kong Country tem um Donkey Kong Land que é sua sequência direta. Eu não entendo é como essa macacada tem tanto jogo e eu sem nenhum ¬¬

Como é que eu compro "Créditos" ou "Nintendo Points" no 3DS? Sou da cidade de sorocaba interior de SP e não consigo comprar dá erro. Dá pra comprar no Brasil?

Anônimo "Erro 005-6511" da Silva

Por enquanto não é possível. Você pode experimentar alterar a sua região para EUA e tentar comprar os cartões para o 3DS pela internet. Mas a forma mais fácil de comprar no eShop é utilizando um cartão de crédito. É uma operação fácil, rápida e, até agora, segura.



Minha linda e maravilhosa Pedra, me responda: Qual é o vilão mais malvado: Bowser, Ganondorf ou Ridley?
Anônimo "Violeiro" da Silva

Malvados? São duas lagartixas e o outro é um molenga. O Bowser já tomou um castigo de mim, o Ganondorf fez campanha para eu não ser protagonista do jogo e perdi a vaga para o Alfacinho, e esse tal de 'redley' aí, eu já tive um tênis dessa marca. xD Um style só e sucesso total em **Zebes**!



Ó vossa grande pedra pedrástica, podereis contarme quando o vósso glorioso Paper Mario 3DS irá vir para nossas belas mãos?
Anônimo "Papeleiro" da Silva



Paper Mario: Sticker Star, que promete fazer de adesivos elementos do gameplay, chegará ao 3DS no final deste ano. Ainda não há uma data específica para isso, mas ele poderá ser comprado fisicamente ou digitalmente. E para de falar nesse 'Mario papel' aí, que eu não vou muito com a cara dele...

Pedra, em Majora's Mask, o vendedor de máscaras tem uma máscara que parece muito com o Mario. Podem ver. Não parece? viram, eu não tô louco!! Será que é mesmo o Mario ou é coincidência? (∑\|80{O
Anônimo "Mariomask" da Silva

Não parece a máscara do Mario... é a Mascara do Mario e não é coincidência! Quando isso ocorre, ou seja, quando há alguma referência à outros jogos, chama-se Easter Egg (não, não é Ovo de Páscoa... ¬¬'). Em **Ocarina of Time**, o bigodudo também aparecia no castelo de Hyrule, onde você conhece a Zelda, na janela em fotografias. E há quem diga que o Talon, um dos moradores de Lon Lon Ranch, seja o Mario. Será mesmo?
Ah, e se quiser saber um pouco mais de Easter Eggs, temos **uma matéria** bem interessante.



Ah, eu tenho uma pergunta : Por que o Pokemon Black & White 2 não vai ser lançado para 3ds ?
hbessa1, o GiBW (Gamer in Black and White)



Dizem que é por conta do grande número de DS's que existem no mundo. Um jogo desse porte deve ter começado a ser projetado antes mesmo de Black & White serem lançadas, ou seja, o nosso amigo 3DS nem tinha dado as caras ainda. Mesmo assim, Pokémon é uma franquia que sempre testa algo novo. Teremos funções exclusivas para o 3DS, como a compatibilidade com o Pokémon Dream Radar, que usa a câmera do portátil para capturar monstrinhos em ambientes reais, em seguida fazendo a transferência dos mesmos para Black 2 & White 2. Pode ter certeza que isso é só uma forma de testar futuras interações entre os monstrinhos de bolso e o famoso portátil 3D :)

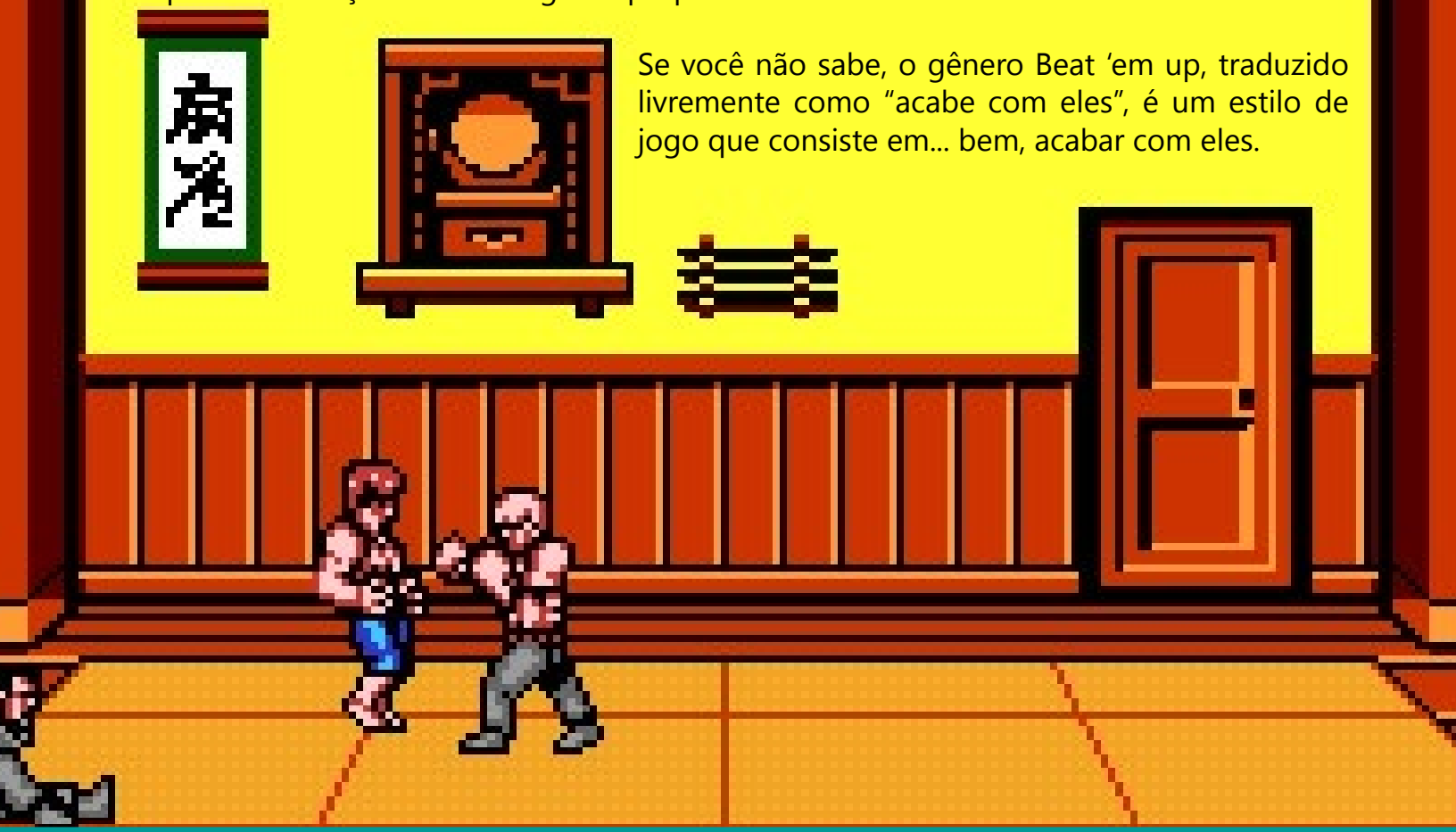
BLAST FROM THE PAST

Double Dragon NES

Uma bela moça está tranquila na rua vendo a grama crescer. De repente, quatro pessoas de aparência pouco amigável surgem no horizonte. O homem que parece ser o líder do bando desfere um soco na boca do estômago da indefesa donzela. Para o azar dos meliantes, a garota em questão é Marian, interesse amoroso dos irmãos Lee, dois mestres das artes marciais. Nada de cenas de corte mirabolantes com oito horas de duração para explicar a trama. Em menos de meio minuto, Double Dragon torna claro tudo que precisamos saber para sairmos no braço com as gangues que assolam as ruas da cidade. E desta vez, é pessoal!

Um conto de dois dragões

Double Dragon nasceu nos fliperamas em 1987 pelas mãos da Technos Japan, empresa responsável pelo beat 'em up Renegade. Nos Estados Unidos, Double Dragon foi distribuído pela Tradewest, que você deve reconhecer pelo também clássico Battletoads, enquanto na Europa a distribuição ficou a cargo da própria Nintendo.



Se você não sabe, o gênero Beat 'em up, traduzido livremente como "acabe com eles", é um estilo de jogo que consiste em... bem, acabar com eles.

*por **Thomas Schulze***

Revisão: Catarine Aurora
Diagramação: Ítalo Lourenço

"Eles", neste caso, são absolutamente todas as pessoas que têm o azar de cruzar o seu caminho no jogo. O sucesso de Double Dragon é, em grande parte, responsável pela enorme popularização deste gênero no final dos anos 80 e começo dos 90, inspirando inúmeras franquias e arrancando milhões de dólares nos fliperamas mundo afora.

Com todo esse êxito comercial, não é surpresa alguma que todos os consoles da época tenham batalhado pelo direito de lançar um port. A versão de Master System foi provavelmente a adaptação mais fiel e tecnicamente precisa da época, mas também tivemos lançamentos para Game Boy, Commodore 64, IBM PC e, acredite, até uma sofrível e risível versão para Atari ST. Não obstante, no Blast from the Past de hoje, vamos relembrar especificamente a divertidíssima versão de NES.

O grande dragão branco: Billy Lee, o justiceiro solitário

Os irmãos Jimmy Lee e Billy Lee (ou Bimmy Lee, como ele passaria a ser conhecido no Double Dragon III de NES, num dos erros de digitação mais engraçados da história dos videogames. Pesquise sobre isso, vale a pena!) são os tais dragões que dão nome ao jogo. Muito embora o game tenha feito sucesso nos arcades justamente pela possibilidade de controlar os dois dragões cooperativamente, na versão de NES só é possível jogar como Billy.

Até há um modo para dois jogadores, mas se trata do sistema de revezamento popularizado na série Super Mario Bros. Neste caso, o jogador controla Billy e tenta progredir o máximo possível na fase até perder uma vida. Aí o outro jogador assume o controle do personagem. Certamente não é o modo mais legal de jogar cooperativamente, mas a opção está lá.



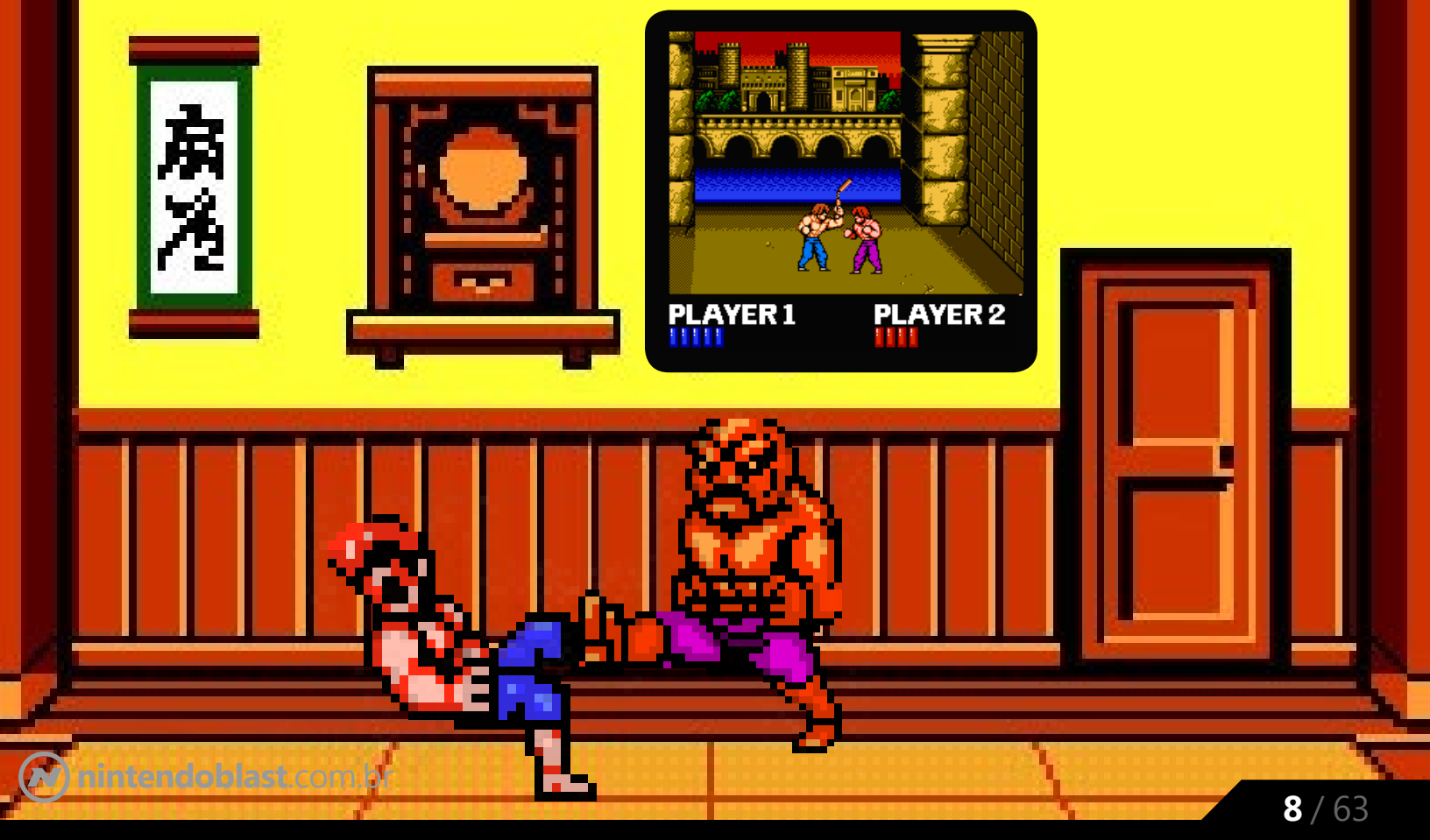
Há também um tal “Mode B”, exclusividade da versão de NES, no qual é possível participar de uma luta um contra um no melhor estilo Street Fighter. Este modo pode ser disputado tanto contra um amigo como contra o computador, mas enjoa muito rápido. Sendo assim, o ideal é se aventurar solitário no modo single player mesmo.

Como treinar seu dragão

No modo principal de jogo, o controle é simples e eficiente. Um botão desfere socos e o outro, chutes. Aperte os dois botões juntos e o personagem pula. Infelizmente não há um botão de bloqueio, então sua melhor defesa contra a ofensiva inimiga acaba sendo bloquear golpes com o próprio rosto. Nada esperto, Billy.

Felizmente, é possível apanhar armas pelas fases, o que lhe confere certa vantagem nos combates. Facas, bastões e até bananas de dinamite estão à disposição e podem causar um belo estrago nos oponentes.

Há também um interessantíssimo sistema de melhoramento de habilidades, no melhor estilo dos RPGs. Quanto mais inimigos você derrota, mais “experiência” você ganha, o que destranca novas habilidades que podem ser usadas a seu bel prazer. E pode acreditar, todas elas serão muito úteis. Minhas favoritas são a voadora e a cotovelada, um golpe particularmente apelão, com o qual é possível abusar do falho sistema de colisão e acertar os inimigos confortavelmente a alguns metros de distância.

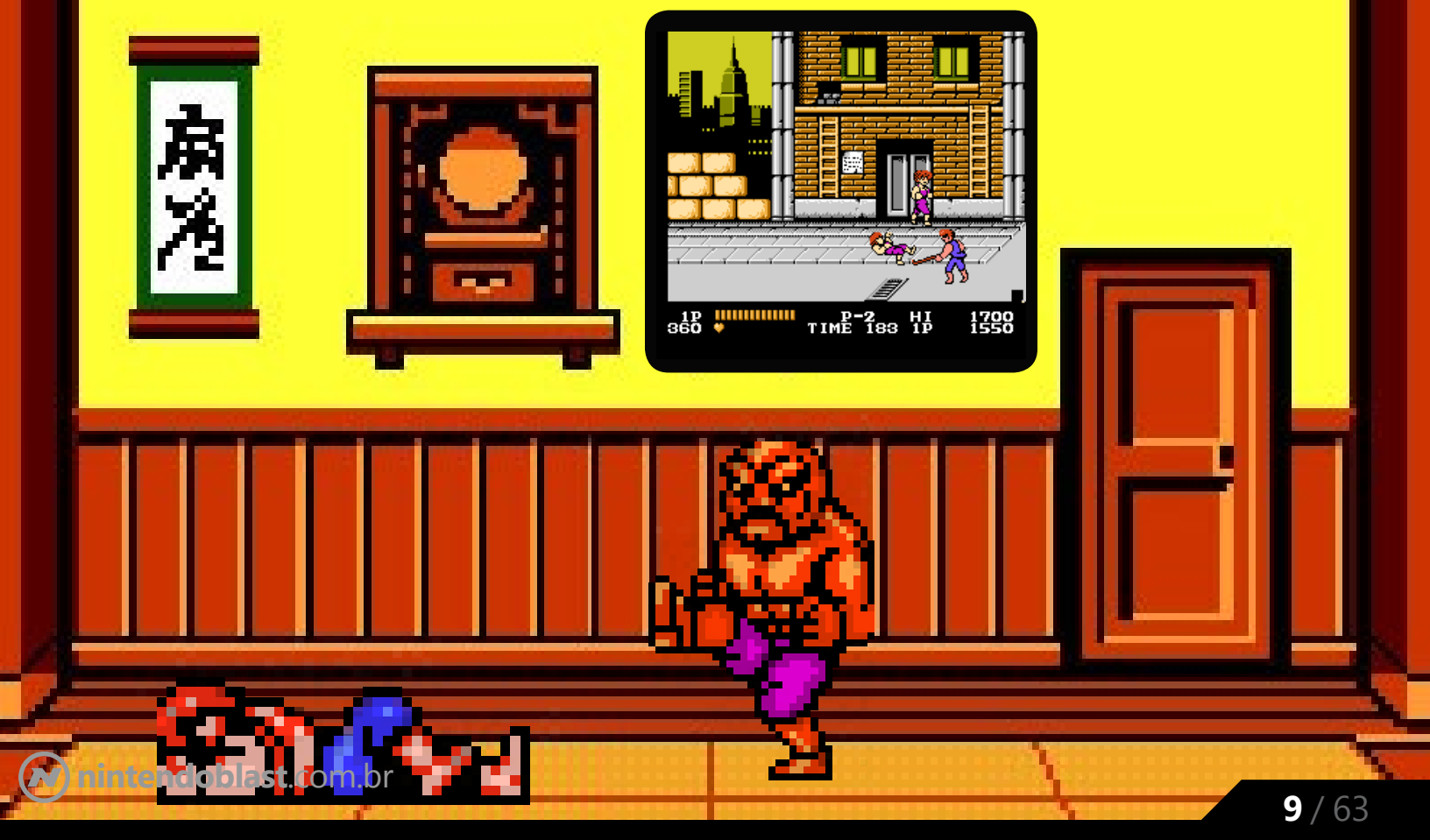


Uma aventura curta, mas intensa

São apenas quatro fases, mas elas são divididas em várias pequenas seções, o que garante variedade. O primeiro nível se passa nas ruas da cidade e é bem simples, sendo um ótimo terreno para aprender os controles básicos.

A segunda fase se passa no que parece ser um pequeno complexo industrial, onde o cenário começa a ficar mais rico, com grades para escalar e abismos para saltar. O terceiro nível é uma floresta em sua primeira metade, e uma caverna na segunda. É basicamente a parte que separa os jogadores casuais dos mais dedicados, pois quando estalactites começam a despencar do teto e pulos milimétricos precisam ser executados nas pequenas plataformas em movimento, o jogo se torna um verdadeiro teste de paciência e reflexo.

A última fase se passa no inferno. Mentira, mas bem que parece. Na realidade, é o quartel general da gangue dos Black Warriors. E se você é uma das dez pessoas no mundo que consegue passar deste nível, meus parabéns! Aqui há obstáculos cujo padrão de movimento é simplesmente impossível de ser decorado pelo homem médio. Mas se você tem o olho do tigre e treinou arduamente para concluir a fase, recebe uma bela recompensa no fim: exclusividade da versão de Nintendo, há uma incrível reviravolta após acabar com o último chefe. Aparece... um segundo último chefe! Eu sei, wow! O irmão de Billy, Jimmy, é revelado como o verdadeiro mestre do crime e o real sequestrador de Marian. Isso que é rivalidade de irmãos, hein?



Faltou um pouco de capricho

Infelizmente, nem tudo são flores no port de NES. Devido às limitações de hardware do console, o máximo de personagens que podem estar na tela ao mesmo tempo é três. Se você prestar atenção, vai reparar ainda que os inimigos sempre vêm com o mesmo design, como se o tempo todo você estivesse enfrentando gêmeos ou vendo dobrado.

O sistema de colisão e detecção de movimentos também não é perfeito, e isso é sentido principalmente nas fases que exigem mais pulos e habilidades com plataformas. Ou seja, prepare-se para berrar vários "mas... mas... **eu acertei esse pulo! Como que eu morri**?" ao longo do jogo.

Ao menos a trilha sonora da versão de NES é fenomenal e compensa esses deslizes. É impossível jogar o game e não passar o resto da vida cantarolando mentalmente todas as faixas da trilha sonora.

Coração de dragão

Mesmo não sendo um primor técnico, Double Dragon marcou a infância de muita gente nos anos 80, e é parte importantíssima da história dos videogames. Certamente um dos jogos beat 'em up mais amados e influentes da indústria de entretenimento eletrônico.

Como é bem difícil encontrar um cartucho do game nos dias de hoje, é ótimo saber que a versão original está disponível no Virtual Console. Se você curtir, não deixe de jogar a sequência, Double Dragon II, um dos melhores games da biblioteca do NES, e assunto para um futuro Blast from the Past.





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

DOWNLOAD Google play

3DS

por ***Rafael Neves***

Revisão: Thyago Coimbra
Diagramação: David Vieira



Em sua longa trajetória de vida, a série Final Fantasy recebeu inúmeros spin-offs. A novidade da vez é Theatrhythm Final Fantasy, um game de ritmo que promete trazer aos fãs das épicas sagas por reinos fantásticos a sensação de reviver dos mais clássicos aos mais recentes momentos da franquia. Abusando de um visual extremamente colorido e caricato e de um repertório musical extenso, Theatrhythm pode não ser a maneira como muitos jogadores gostariam de ver o título "Final Fantasy" estampado num jogo de 3DS, mas não é de forma alguma um game que pode passar batido. Em seus comandos simples por toque, talvez esteja a melhor maneira de reviver a época gloriosa da série e ainda aproveitar um dos melhores aspectos de seus últimos títulos: a música.





Games musicais para o DS e 3DS quase nunca fogem da comparação com o viciante Elite Beat Agents (DS), o padrão para games rítmicos que fazem proveito da touchscreen dos portáteis de duas telas foi usada em outros titulos, como na versão para DS de Michael Jackson: The Experience. Theatrhythm faz uso de uma mecânica semelhante, mas que ganha personalidade ao ser incorporada às características próprias da popular franquia da Square-Enix. Por exemplo, errar uma nota leva à perda de HP, enquanto um movimento preciso será agraciado com um "Critical". Fãs de um bom RPG se sentirão em casa, mesmo em se tratando de um game de ritmo. Ao som da música, o jogador terá na tela de toque o ambiente para executar gestos. Os movimentos vão de toques a riscos, passando pela condução da stylus por caminhos predeterminados e chegando até as populares invocações (*summons*). Apesar do limitado numero de comandos, "tudo é muito simples" (garantindo que qualquer jogador possa curtir o jogo) e o repertório manterá o game sempre divertido. "Pudemos testar o game na E3 2012 e os comandos se mostraram bem precisos. Demora um pouco para se acostumar ao fato de seus movimentos na tela de baixo serem reproduzidos na tela de cima (principalmente quando o gesto é o de arrastar a stylus), mas, depois disso, você tem entre os dedos um game bem interessante."

O jogador é representado por caricaturas de importantes figuras da série Final Fantasy em um estilo visual que nos remete a Kingdom Hearts Re:coded (DS) e seu sistema de avatares. Cada game da franquia trará pelo menos dois personagens jogáveis, o que resulta em um elenco vasto para Theatrhythm. Temos desde os genéricos Warriors of Light (do primeiro game) até Lightning (Final Fantasy XIII), Terra (VI) e Cloud Strife (VII), que evidenciam a tomada de complexidade pessoal que os protagonistas foram recebendo com a evolução da série. E o que levou tantos personagens diferentes a se unir para uma aventura musical? Por ser um mero spin-off, Theatrhythm nem precisaria de uma justificativa para a mistura, mas há sim um roteiro por trás do título. Os deuses Chaos e Cosmos, de Dissidia Final Fantasy, estão em um longo conflito e entre eles estende-se um espaço chamado Rhythm. E é lá que encontra-se um Cristal capaz de dar vida à musica. A missão dos heróis, obviamente, será a de não deixar esse cristal parar de executar seu trabalho. Custe o que custar!





Entre rosas e armas

Considerando a diversidade de momentos e cenários dos games da franquia Final Fantasy, a Square-Enix tomou uma decisão muito acertada ao estratificar o game em três tipos de música.



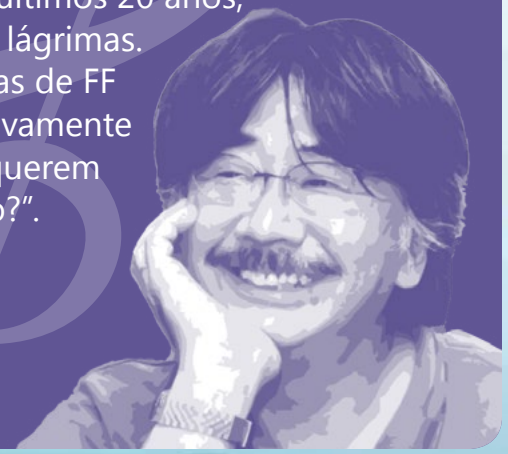


Nas canções do tipo Field, o jogador terá de caminhar pelos cenários do game referentes à música, que é a melodia tocada geralmente no mapa principal de cada jogo, enquanto executa os gestos na touchscreen. Já no tipo Battle, quatro personagens selecionáveis serão enfileirados no mesmo estilo das clássicas batalhas em turnos para fazer exatamente o que você está pensando: derrotar monstros - só que ao som das músicas de batalha dos games. Aqui teremos toda uma ambientação feita para recriar aqueles confrontos que marcaram a vida de muitos jogadores.
O último tipo é Event, que revive momentos especiais da série, como cenas de dança e até os mais melancólicos. O destaque do modo Event fica para os games mais recentes da franquia, especialmente aqueles que nunca passaram por plataformas Nintendo.

Apesar de três ser um número pequeno para os tipos de música, a quantidade de canções que o game traz é o bastante para que nenhum fã ouse pôr defeito. Há mais de 70 melodias da série Final Fantasy prontinhas para serem jogadas (ou ouvidas no modo Museum), incluindo a ambientação e três níveis de dificuldade. Você pode optar pelo modo mais difícil (Hard) e lutar pelos melhores scores, enquanto jogadores mais casuais encontrarão um bom passatempo nos modos fácil e intermediário (Easy e Normal, respectivamente). Além das dezenas de canções iniciais, a Square-Enix prometeu manter a loja online do game sempre atualizada. Haverá, no mínimo, 50 canções para serem baixadas sob pagamento prévio. Theatrhythm foi o primeiro game a fazer uso de DLCs no 3DS e é um dos que mais aproveitará o recurso. No Japão, já foram

Selo de qualidade

Embora o potencial de Theatrhythm Final Fantasy seja duvidoso, a declaração de Nobuo Uematsu (renomado compositor da série Final Fantasy) nos dá esperanças quanto ao valor do título. “Eu joguei Theatrhythm Final Fantasy hoje pela primeira vez [...] Como relembrei várias coisas desses últimos 20 anos, eu desatei em lágrimas. Fãs das músicas de FF devem definitivamente jogá-lo. Não querem chorar comigo?”. E aí, ansioso?



disponibilizados diversos pacotes de músicas, que incluem até mesmo ritmos dos recentes Final Fantasy Versus XIII e Type-0. Os preços, felizmente, não são muitos abusivos (vão de R$2,50 a R$4,00, aproximadamente). Esperamos que, deste lado do globo, os valores continuem dentro desses limites, afinal, ninguém quer comprar um game com a sensação de que está adquirindo um produto incompleto, certo?

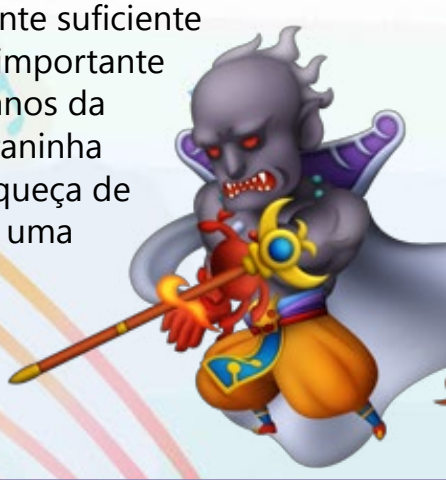
Tocando e socializando

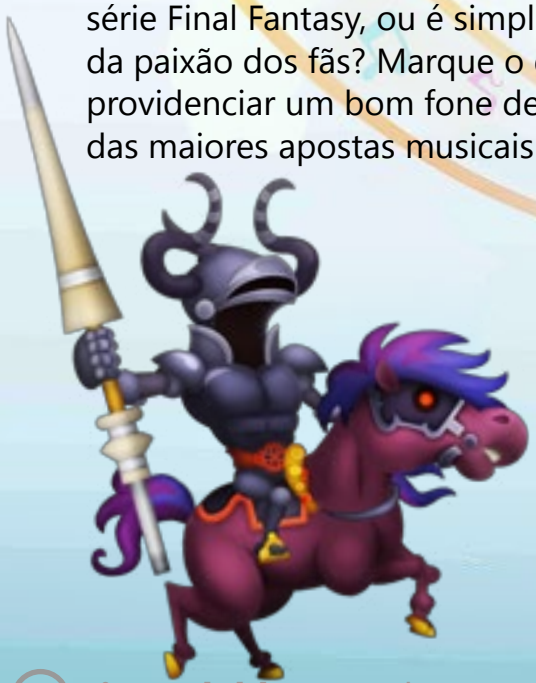
Para promover Theatrhythm Final Fantasy no Japão, a Square-Enix disponibilizou um game social gratuito em conjunto com as redes Facebook e Twitter. O jogo (embora bem simples) é bastante similar à versão completa para 3DS e ainda podia ser jogado em companhia de amigos. Para coroar, o chefe final da aventura era Yama-chan, uma criatura toscamente baseada na comédia oriental Nankai Candies.

Número de encerramento

Por trazer o logotipo "Final Fantasy" no título, é óbvio que Theatrhythm não podia esquecer de alguns elementos de RPG, que provavelmente serão um dos maiores fan-service do jogo. A customização dos personagens incluirá atributos, itens e até níveis, que provavelmente não interferirão tanto na experiência de jogo. Além disso, Theatrhythm fará uso do StreetPass para troca de informações e conteúdo extra, o que possivelmente criará mais uma mania de compartilhamento entre os donos de 3DS. E falando das conectividades, temos também um modo multiplayer incluído no cartucho. Neste modo (denominado Caos Shrine Mode), até quatro jogadores poderão unir forças (e ouvidos) para enfrentar canções juntos.

Mas ainda nos restam muitas dúvidas. Serão os controles pela tela de toque cansativos, como em Kid Icarus: Uprising (3DS)? A quantidade de músicas é realmente suficiente para valer a aquisição do game? Como o efeito 3D será usado? E, mais importante do que tudo, esse é realmente o título que promete comemorar os 25 anos da série Final Fantasy, ou é simplesmente um caça-níquel para tirar uma graninha da paixão dos fãs? Marque o dia 3 de julho em seu calendário e não esqueça de providenciar um bom fone de ouvido, pois Theatrhythm Final Fantasy é uma das maiores apostas musicais para o 3DS este ano!





EXPECTATIVA 3

Final Fantasy Theatrhythm (3DS)

indies 0 [zero] / Square Enix

Gênero: Ritmo

Lançamento: 3 de julho de 2012

Geração a Geração, a evolução dos games Pokémon - Parte1

por ***Luciano Alencastro***

Revisão: Rafael Neves
Diagramação: Marcos Correa

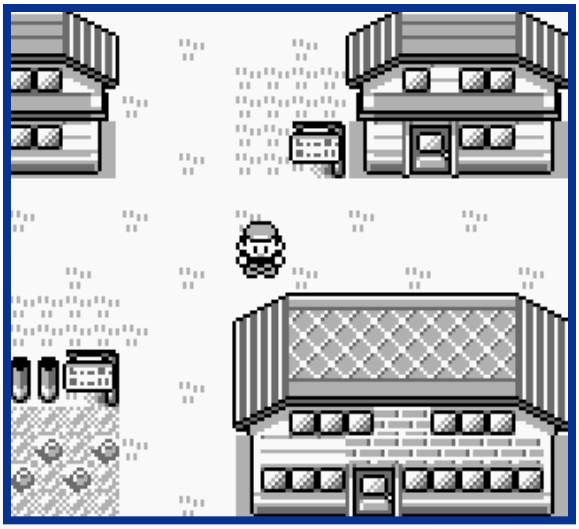


Desde que foi lançado em 1996 no Japão, Pokémon tornou-se o carro chefe de vendas para os portáteis da Nintendo. Originalmente lançadas para Game Boy, as primeiras versões Red e Green ganharam sua versão ocidental melhorada em 1998, com Red e Blue. A aventura de sair sozinho percorrendo uma região cheia de monstrinhos selvagens que poderiam ser capturados e treinados para batalha logo conquistou o mundo. Desde os originais 151 até os atuais 649, a série passou por 5 gerações, evoluindo assim como seus personagens principais. E já que mais um jogo da franquia foi anunciado, nada melhor do que revisitar todas essas regiões antes de embarcar num mundo novo. Então, peguem suas bicicletas, se armem de super repels e Ultra Balls que a nossa viagem vai começar.

A primeira geração

Você está em Pallet Town, uma pequena cidade com apenas duas casas e um laboratório Pokémon. Está na hora de começar sua jornada, pois você já tem 10 anos e vai ganhar seu primeiro companheiro. Escolha bem: Bulbasaur, Charmander ou Squirtle? Não importa o que você escolhesse, seu rival escolheria um outro que levaria vantagem sobre o seu. A fórmula clássica da história foi estabelecida: desbravar uma região capturando e treinando seus Pokémon (sim, essa palavra não deve ser utilizada no plural) para conseguir 8 insígnias e desafiar a Elite Four. No meio do caminho, acidentalmente cruzávamos com a Equipe Rocket e tentávamos acabar com seus planos malignos. O mais desafiador, entretanto, era tentar capturar todos os 151 monstrinhos. E era esse o slogan da franquia – Gotta catch'em all.





A tarefa não era algo simples nem muito menos algo para se conseguir sozinho. Cada versão continha monstros exclusivos, fazendo com que o jogador tivesse que trocar com um amigo que possuía um cartucho de outra versão. Electabuzz só era encontrado na versão Red, assim como Magmar na versão Blue. Além disso, o tão sonhado Pokémon #151, Mew, não estava disponível no jogo (a não ser através de um famoso glitch) e só poderia ser oficialmente obtido através de um evento local.

Talvez tenha sido esse afã de colecionador presente em todas as crianças e adolescentes que fez com que a franquia decolasse. Talvez a preocupação em forçar a interatividade entre as crianças fez com que os pais comprassem os jogos. Além disso, 151 personagens de luta é um ótimo número para a comercialização de produtos relacionados. Brilhante estratégia!

Os primeiros jogos inspiraram a criação da série animada de mesmo nome em 1997. Nela acompanhávamos Ash Ketchum e seu Pikachu na jornada para se tornar um mestre Pokémon. O grande sucesso do desenho, por sua vez, deu origem ao terceiro jogo da série, em 1998: Pokémon Yellow – Special Pikachu Edition. Nele, iniciávamos também com um Pikachu que ficava fora da Pokébola, nos acompanhando de perto. Era possível ver suas reações, sentimentos e condição de status ao interagir com ele. Jesse e James, os vilões da série animada, também eram encontrados durante o jogo.

As batalhas eram em turnos e possuíam uma mecânica bem simples, com 15 tipos de ataque diferentes que se baseavam nos stats de cada Pokémon. Os tipos Terra, Pedra, Normal, Lutador, Voador, Veneno, Inseto e Fantasma baseavam-se em ataque e defesa físicos. Os tipos Água, Fogo, Planta, Elétrico, Gelo, Dragão e Psíquico, por sua vez, baseavam-se no Special, que não estava divido em ataque e defesa, mas era um único stat.

À medida que trilhávamos os passos daquela criança em sua aventura épica, nos apegávamos aos nossos Pokémon ao ponto de sentirmos saudades. Quem não sente falta de voar num Pidgeot direto para Fuchsia e caçar Chanseys no Safari Zone? Era um mundo mágico, totalmente novo, que cativou toda uma geração de gamers de tal forma que muitos deles tornaram-se xiitas – "a primeira geração é a única que irá existir para mim".





A segunda geração

Pokémon Gold e Silver chegam ao Game Boy Color em 1999 trazendo muitas novidades. A história agora se passa 3 anos após a original, na região de Johto, vizinha a Kanto. Partimos da cidade de New Bark Town em mais uma jornada, dessa vez para capturar 251 Pokémon e colecionarmos 16 insígnias.



A primeira mudança é, lógico, o aspecto gráfico. As cidades agora são coloridas e não mais monocromáticas. O sprite dos Pokémon é melhor desenhado, com mais detalhes e cores. Agora você pode perceber as alterações do cenário entre dia e noite, o que também afeta que tipo de monstrinho você irá encontrar.

A grande jogada que revolucionou a franquia foi a possibilidade de breeding, que significa reprodução. Com a separação do sexo dos Pokémon, agora era possível fazer com que eles cruzassem, dependendo de sua compatibilidade. Que tal fazer um ovo de Cyndaquil e trocar por uma Chikorita? E que tal fazer um ovo de Pikachu e... espera aí, que bicho é esse? Pichu? Pré-evoluções foram adicionadas assim como novas evoluções dos já conhecidos 151, como Steelix (Onix) e Blissey (Chansey). E o que é aquele Gyarados vermelho? A introdução de Pokémon com cores alternativas, conhecidos como shiny tornou a barganha de troca ainda mais interessante.

Na cidade de Azalea, um personagem chamado Kurt é especialista em fazer Pokéballs customizadas a partir de appricorns encontrados em Johto e Kanto. A superioridade das Ultra Balls agora era relativa, já que essas novas bolas melhoravam a mecânica de captura de acordo com sua especificidade. Por exemplo, Love Balls funcionavam melhor contra Pokémon de sexos diferentes, do mesmo modo que Fast Balls funcionavam melhor contra Pokémon que escapam facilmente da batalha, como os cães lendários Entei, Raikou e Suicune.



A mecânica de batalha fica um pouco mais complexa com a introdução de novas variáveis. Dois novos tipos são adicionados – Steel (aço) e Dark (noturno) – totalizando agora 17. O Special stat agora está dividido em Special Defense e Special Attack,

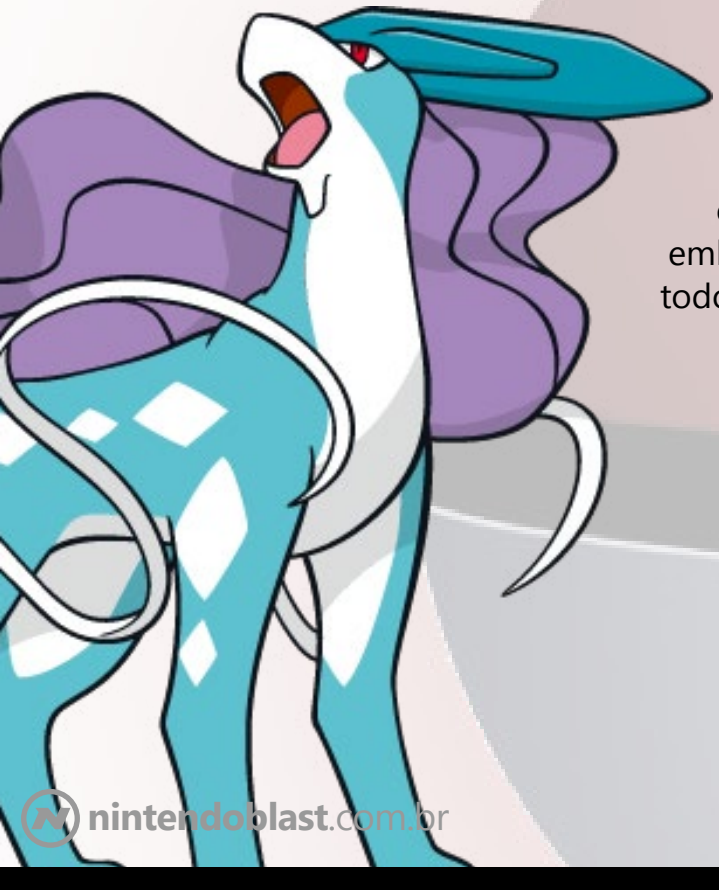


fazendo com que os Pokémon psíquicos percam sua majestade e tornem a batalha um pouco mais dinâmica. Os Pokémon do tipo steel são baseados em ataque físico e os do tipo dark, em ataque especial. Além disso, agora é possível fazer com que seus monstros de bolso segurem itens que possuem efeitos diversos na batalha, fora dela ou até mesmo para evoluções.

O grande ponto positivo dessa geração foi a possibilidade de dar realmente continuidade a primeira versão. Era possível revisitar a região de Kanto, não só como antes, mas totalmente modificada após 3 anos. Foi um passo firme e importante na transição para as gerações seguintes.

A segunda geração não parou por aí. O terceiro jogo da série, já esperado devido ao lançamento anterior de Pokémon Yellow, finalmente saiu em 2000. Pokémon Crystal foi a versão melhorada de Gold e Silver, onde era possível se escolher entre um menino ou uma menina para personagem principal e ainda ver seus Pokémon se mexendo no ínicio da batalha, com sprites animados.

Pokémon Crystal introduziu também um outro aspecto que será de grande importância para a série, que é a Battle Tower (Torre de Batalha) na cidade de Olivine. Aqui você escolhe que level você gostaria de desafiar (10, 20, 30 e assim por diante) e entra com um time de três Pokémon para ver quantas batalhas consecutivas você consegue vencer. Dessa forma, a franquia introduz mais um modo de continuar jogando após a história do jogo estar completa.



Agora está na hora de fazermos uma pausa. Corra até um centro Pokémon, recupere suas energias e não esqueça de salvar o seu progresso até aqui! Semana que vem embarcaremos em direção a Hoenn e redescobrir todos os segredos da terceira geração. Até lá!

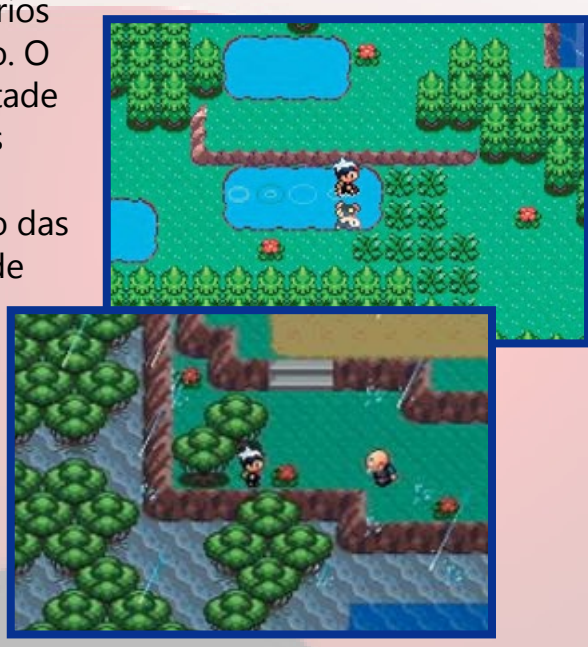


Para quem acompanhou a primeira parte do especial sobre a evolução dos games Pokémon e estava ansioso à espera da segunda parte, aqui está! Nessa edição do Pokémon Blast vocês viajarão pela era Advance da série para vídeo games portáteis de maior sucesso de todos os tempos. E antes de embarcar em mais uma jornada, me respondam: Are you a boy or a girl?

A terceira geração - Parte 2



Após o lançamento do Game Boy Advance, em 2001, todos ficaram esperando a sua versão de Pokémon. Após uma longa espera, em novembro de 2002 no Japão e em março de 2003 nos Estados Unidos, chegaram às prateleiras Pokémon Ruby e Sapphire. Localizados em Hoenn, uma região distante das anteriores, agora enfrentaremos duas equipes: Team Aqua e Team Magma. Além disso, temos 135 novos Pocket Monsters para colecionar, sendo que apenas dois deles são pré-evoluções de Pokémon já existentes, totalizando 386.



A evolução gráfica era visível. Cores vivas e bem definidas, cenários mais realísticos e sprites bem superiores ao da segunda geração. O dia e a noite saíram de cena, mas efeitos como chuva e tempestade de areia eram vistos em algumas áreas do jogo e sentidos pelos Pokémon nas batalhas. Alguns eventos, como o crescimento de berries(agora cultiváveis e em maior número) e o movimento das marés, eram controlados pelo relógio interno. Também saíram de cena a retrocompatibilidade com jogos de gerações anteriores e os sprites animados, vistos pela primeira vez em Crystal.

O som, a imagem e a história estavam envolventes como nunca. Fazia muito mais sentido existirem duas versões diferentes do mesmo jogo, já que cada uma te levava por uma história diferente. A exploração da região de Hoenn ficouainda mais interessante com a introdução de um novo HM (Hidden Machine), Dive. Com ele poderíamos explorar as profundezas do oceano e descobrir lugares muito interessantes, como uma caverna cheia de mensagens em braile.



Mais uma vez, o pessoal da *Game Freak* resolveu incrementar a mecânica de batalha. Cada Pokémon agora possui uma personalidade, chamada de *nature*, que influencia no stat máximo de cada um. Além disso, habilidades inatas modificam a maneira como a batalha se processa, fazendo com que golpes fiquem mais fracos, mais fortes, ou até sejam anulados. Era possível também modificar a maneira como seus Pokémon aumentavam stats, através de *EV-training*.

nintendoblast.com.br



Agora, de modo consciente, era possível dar mais velocidade do que defesa para determinado monstrinho, e por aí vai. Um novo modo de luta também é introduzido - as Double Battles - onde ocorrem batalhas entre duplas Pokémon. Devido à possibilidade de comunicação entre quatro GBAs, era possível batalhar com outras três pessoas ao mesmo tempo.

Novas bolas customizadas são introduzidas na terceira geração, dessa vez disponíveis para venda em Pokémarts. Repeat, Net, Dive, Premium, Nest e Timer Balls incrementam a mecânica de captura.

Uma nova modalidade chamada de contest é adicionada ao jogo. Nela você deve elevar os níveis de Coolness, Cuteness, Smartness, Toughness e Beauty através de Pokéblocks feitos com berries. É uma espécie de mini-game que testa sua estratégia de uma maneira diferente e não necessita ser feito para completar a história - está ali como uma inovação que muitos acharam desnecessária. Contudo, é um joguinho divertido e não tão simples quanto aparenta.

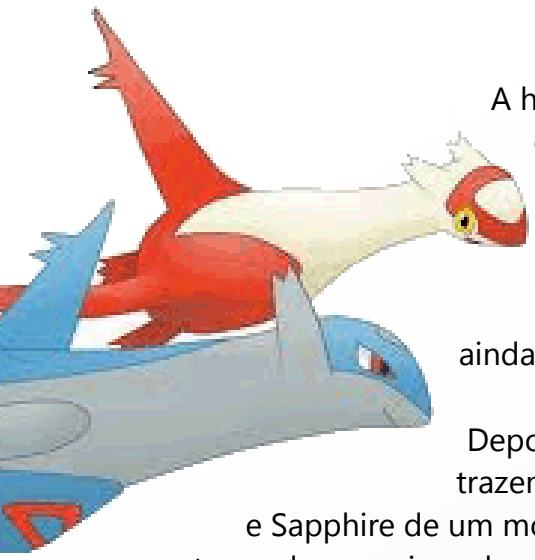
O fato de estarmos em uma região totalmente nova, recheada de Pokémon diferentes do que estávamos acostumados, foi tanto um ponto positivo quanto negativo. Para os fãs que desejavam reencontrar os monstrinhos antigos, foi um pouco frustrante devido a dificuldade de encontrá-los .Por outro lado, os novos monstrinhos desenhavam o perfil da nova região, tornando plausível a existência da mesma e nos fazendo viver uma nova experiência com jogabilidade melhorada, em vez de apenas repetir tudo em um novo cenário.



Enquanto os fãs de Pokémon esperavam o anúncio do terceiro jogo da geração, uma surpresa: Pokémon FireRed e LeafGreen são anunciados como remakes da primeira geração, para Game Boy Advance. Lançados em 2004, os novos jogos traziam consigo um adaptador wireless para trocar Pokémon sem o Cabo Link e jogar novos mini-games com três amigos.

O remake de Red e Green diminuiu o problema da retrocompatilidade, já que agora os Pokémon da primeira geração poderiam ser encontrados nele. Infelizmente, não há a possibilidade de se voltar a Johto, porém, existe uma nova área, chamada Sevii Islands, onde pode-se encontrar Pokémon da segunda geração também. Era como reviver um clássico e viver uma nova aventura ao mesmo tempo.

Em FireRed e LeafGreen também não haviam sprites animados, nem *contests* e nem a possibilidade de se plantar *berries*. Uma Torre de Batalha foi introduzida e outra torre chamada Trainer Tower também. Nela você deve chegar até o topo o mais rápido possível, batalhando com treinadores no caminho. Ao final, você recebe um item raro, dependendo de quão rápido você chegou até lá.

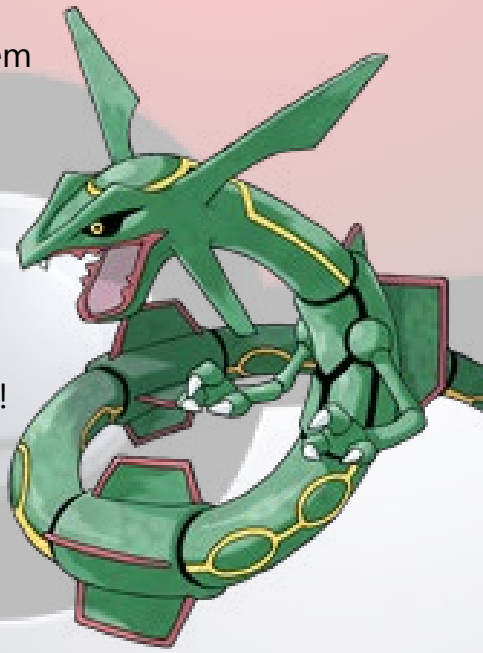


A história de *FRLG* é basicamente a mesma de suas primeiras versões, com algumasmodificações e surpresas, que te fazem sentir toda a emoção de reviver um clássico. Os gráficos eram equiparados aos de Ruby e Sapphire, porém com certo ar de simplicidade e nostalgia. A entrada de determinados locais recebe uma visualização especial como se pudéssemos vê-los em primeira pessoa, nos envolvendo ainda mais no mágico mundo de Kanto.

Depois da surpresa dos remakes, Pokémon Emerald chega no mesmo ano trazendo ainda mais novidades pra série. A história combina as versões Ruby e Sapphire de um modo maravilhoso, fazendo você lutar em determinados momentos contra as duas equipes do mal. Os gráficos estão ainda mais bonitos e os sprites animados retornam. Além disso, Pokémon Emerald traz Pokémon diferentes em sua Safari Zone pondo um fim quase total na necessidade de retrocompatibilidade. Infelizmente, ainda existiam Pokémon disponíveis apenas através de eventos da Nintendo e Ho-oh e Lugia só poderiam ser obtidos quando conectados aos jogos Pokémon Colosseum e Pokémon XD- Gale of Darkness, para GameCube.

A grande revolução trazida por Emerald para a franquia é a Battle Frontier. Nela existem sete construções diferentes para você elevar sua estratégia de batalha até o último nível. São elas: Battle Factory,onde você luta com Pokémon alugados; Battle Pike, onde você atravessa um túnel em formato de Seviper, testando a sua sorte a cada compartimento; Battle Dome, um campeonato Pokémon no estilo eliminatório; a clássica Battle Tower; Battle Pyramid, onde você deve subir andares escuros até chegar ao topo; Battle Palace, onde você assiste à batalha dos seus Pokémon mas não determina nada: tudo é baseado na natureza e nos golpes de cada um; e por último, Battle Arena, onde você tem três turnos em uma batalha para demonstrar que é superior em inteligência, habilidade e força.

A Battle Frontier é o motivo pelo qual você não quer reiniciar o seu jogo e tem vontade de trazer todos os seus favoritos para provar que pode vencer do seu jeito. Ela traz 14 insígnias novas, sete de prata e sete de ouro, uma para cada construção. Acreditem, não é fácil conseguir todas elas.



A grande verdade é que os fãs da primeira geração têm dificuldade em se acostumar com a nova mecânica de batalha, bem mais complexa e plausível do que nas primeiras gerações. Além disso, a existência de novas combinações de tipos, novos ataques e novas estratégias, tiram a soberania dos mais cotados das gerações I e II. Posso estar enganado, mas pessoalmente acredito que houve uma desistência por parte dos xiitas em experimentar os novos jogos, e por isso, falam tão mal das gerações posteriores. De qualquer modo, Hoenn é uma região que vale a pena ser visitada, explorada e refeita para 3DS! Agora vamos fazer outra pausa. Voe até Pacifidlog Town e pergunte ao velhinho da casa superior direita se ele consegue ver a Mirage Island. Quem nunca fez isso antes de desligar? Semana que vem embarcaremos em direção a Sinnoh. Até lá! Saving... don't turn off the power!

Após o lançamento do Nintendo DS em 2004 todos aguardavam ansiosamente a geração seguinte de Pokémon. A espera ficava ainda mais difícil com a aparição de novos monstrinhos no anime de mesmo nome e nos filmes baseados ainda na terceira geração, como Destiny Deoxys. Já eram esperadas novas evoluções e pré-evoluções de conhecidos pocket monsters, mas nada tão grandioso quanto o que os novos jogos trouxeram. Em 2006 no Japão e em 2007 mundialmente, chegaram às lojas Diamond & Pearl. Para quem conhece, está na hora de reviver mais um grande sucesso da era Pokémon. Para quem ficou no meio do caminho, descubra o que você está perdendo – o que não é pouco.







Uma viagem através do local mais próximo do Paraíso - Parte 3

Ah, bem vindos à região de Sinnoh. Um local abençoado pelas divindades Pokémon, com paisagens diversas, ruínas misteriosas e cavernas com elevada atividade magnética sob uma montanha que parece tocar o céu. Ilhas distantes e lagos cheios de mistério te convidam a descobrir os segredos que lá estão. Prepare-se para escalar paredes, atravessar nevascas, explorar o subsolo, perder-se na neblina e adentrar vulcões adormecidos. E claro, tudo isso procurando por 493 Pokémon, sendo 27 evoluções ou pré-evoluções de monstrinhos já conhecidos e 80 completamente novos.

Você é mais uma vez um garoto ou uma garota, dessa vez partindo de Twinleaf Town em busca do sonho de ser um mestre Pokémon. No caminho, além dos seus dois rivais, você ainda tentará entender e atrapalhar os planos do *Team Galactic*, que tenta com todas as forças acordar as deidades *Palkia* e *Dialga,*que detêm o controle do espaço e tempo, respectivamente.



O aspecto gráfico da região de Sinnoh é tão lindo quanto ele se propõe a ser. De modo a dar ao jogador uma melhor visualização da região, o ângulo de visão agora muda de superior para inclinado. Agora acompanhamos as peripécias do protagonista a certo ângulo que podemos perceber a tridimensionalidade das construções e paisagens. O clima também é bem retratado, assim como em Ruby, Sapphire e Emerald, e traz ainda outras situações como neblina (*fog*) e nevasca (*hail*). Diamond & Pearl não apenas retomam a passagem do dia para noite, como também a melhoram. Agora é possível perceber cinco níveis de luminosidade diferentes, indicando manhã, tarde, noite e suas transições.

A presença do relevo acidentado e da neblina requer a criação de dois novos HMs,*defog* e *rock climb*. Um dos stats mais irritantes de serem diminuídos com certeza é a precisão (accuracy), e é exatamente isso que a névoa faz caso você não a mande embora. Escalar montanhas e acessar partes diferentes do *Mount Coronet* é essencial para avançar no jogo e te deixar com a pulga atrás da orelha: "como é que eu vou chegar ali?".



Pré-evoluções agora podem ser encontradas na grama ao redor de Sinnoh e não somente através de *breeding*. Novos métodos de evolução são incorporados, incluindo novas pedras: *Shiny*, *Dusk* e *Dawn Stones.*Além de novas evoluções, diferenças na aparência de machos e fêmeas foram incorporadas e Pokémon com formas diferentes, assim como Deoxys na terceira geração, tornam-se mais frequentes.

Novo console, novas possibilidades



A disposição das telas do Nintendo DS deixou a parte da batalha mais livre para visualização na tela superior e os botões de comando por toque na tela inferior, permitindo mais agilidade nas lutas. Durante a exploração das cidades, é possível checar na tela inferior o seu Pokétch, abreviação de PokéWatch, que te fornece uma série de aplicativos que incluem contador de passos, calculadora, relógio e até mesmo um Day Care Checker, te permitindo saber se seusPokémon já tiveram um ovo.

A inovação mais relevante para a série, contudo, não foi nenhum desses aspectos, mas sim a revolução da mecânica de batalha. Os ataques agora são divididos em físicos e especiais. Mas já não eram antes? Não, não eram. Lembre-se do primeiro especial dessa série, onde eu comentei que os golpes eram baseados em físicos e especiais dependendo do seu tipo, e não do próprio ataque. Shadow Ball, por ser do tipo ghost, baseava-se em ataque físico. Agora, por ser um golpe sem contato físico, está baseado em ataque especial. Sim, agora tudo faz sentido.

Os Contests agora possuem uma parte na qual você deve enfeitar o Pokémon antes da competição e agora são chamados de Super Contests. As batalhas em duplaagora estão mais frequentes, podendo ser até mesmo contra duas pessoas diferentes. Chamadas de real double battles, elas acontecem quando vocêcruza a linha de visão de duas pessoas distintas e ambas vêm te desafiar. A mecânica de captura também ganha novas variáveis com a adição de Dusk, Heal e Quick Balls.

Divertidos mini games também estão presentes na quarta geração. Ao chegarmos à cidade de Eterna, podemos encontrar com o Underground Man, que nos dá um kit para exploração e escavação do subsolo de Sinnoh. Ao descermos, a comunicação Wi-Fi do Nintendo DS é ativada e você pode encontrar pessoas ao redor no seu game. Você pode criar ali sua base secreta, assim como em Ruby, Sapphire e Emerald, decorando da sua maneira e colocando troféus para se gabar do seu desempenho no jogo com seus amigos. Dessa vez, você pode brincar de flag retrieval, a nossa conhecida "bandeira", onde você deve encontrar a base do seu amigo, roubar a bandeira e chegar até a sua base em segurança, desviando de armadilhas colocadas no meio do caminho. Além disso, quando se está sozinho, é possível escavar as paredes do subsolo através da touch screen em busca de fósseis, pedras de evolução, hold items e até mesmo as raras placas que mudam o tipo de Arceus (leia-se árkias), a divindade máxima Pokémon.



Uma adição da quarta geração que hoje se faz essencial foi a total utilização da Nintendo Wi-Fi Connection para batalhas, trocas internacionais e acesso a eventos exclusivos. Agora é possível ofertar um Pokémon e pedir outro no Global Terminal Station (GTS) e aguardar. Assim que a troca for feita, basta ir até lá e receber seu monstrinho desejado. Além disso, nós brasileiros passamos a finalmente ter acesso aos Pokémon que anteriormente só poderiam ser conseguidos fora do Brasil ou através de cheat codes.Os Pokémon obtidos através de eventos vêm numa pokébola especial, a cherish ball, e com um ribbon que impede a troca dos mesmos através do GTS.

Um dos aspectos que mais agradou a fãs da série foi a possibilidade de migrar os Pokémon da era Advance para a era DS através do Pal Park. Caso você estivesse utilizando um modelo de DS com entrada para GameBoy Advance, você poderia transferir seus monstrinhos favoritos para a nova geração, contanto que eles nãopossuíssem nenhum HM em seus ataques. Além disso, eles poderiam migrar com aqueles itens raríssimos que você tanto lutou para conseguir.

E pode ficar melhor do que isso?



Em setembro de 2008 no Japão e em março de 2009 nos EUA, é lançada a versão Platinum. A já esperada terceira versão da quarta geração traz um enredo ainda melhor e detalhes gráficos também superiores. Dessa vez, Giratina (leia-se Guiratina) em sua nova forma exclusiva assume o papel de Pokémon protagonista.

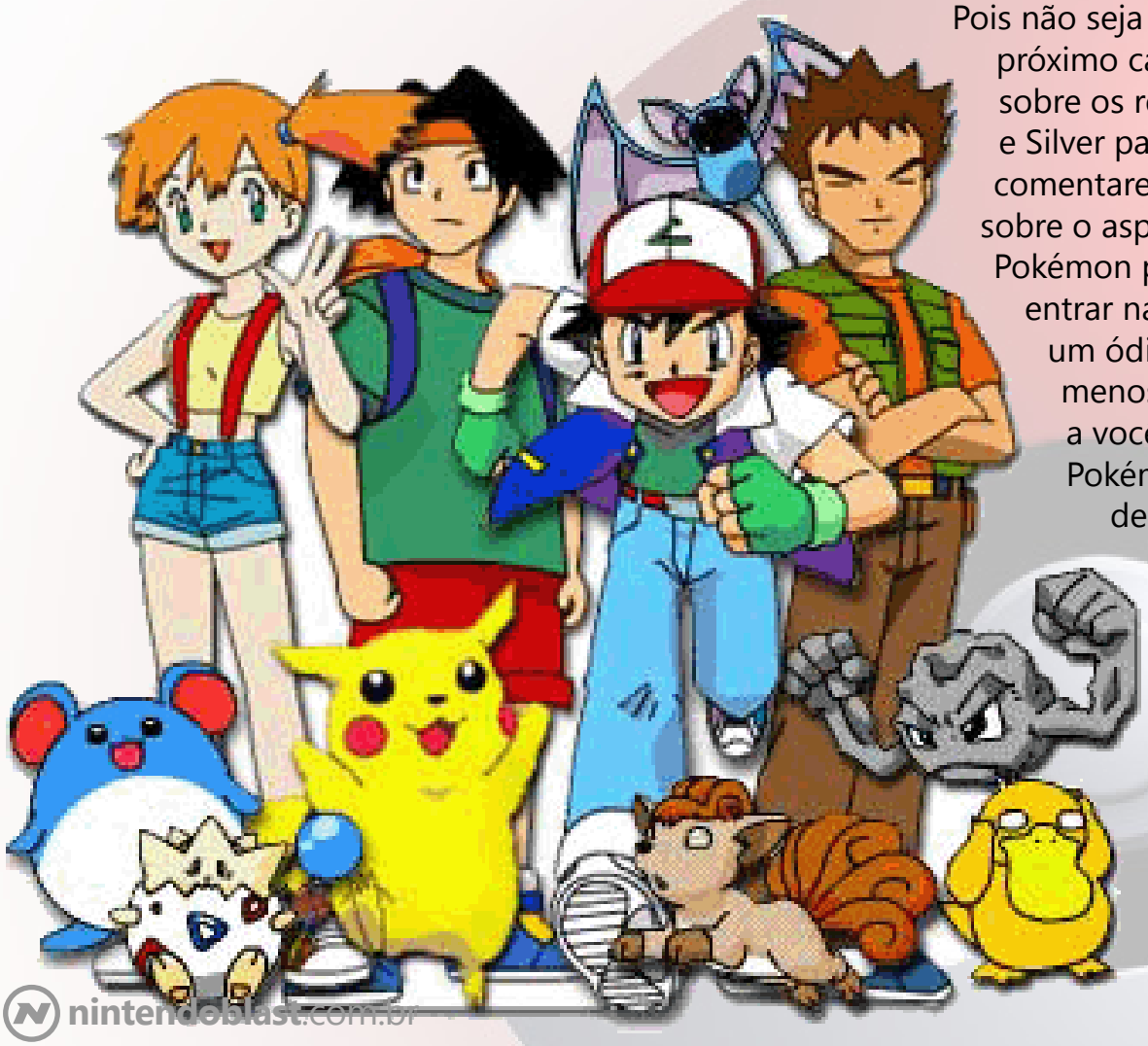
A presença de 60 Pokémon a mais na National Pokedéx e o retorno da Battle Frontier, agora com apenas cinco construções, são algumas das mais significativas adições.Com a utilização da Nintendo WFC,

agora é possível tentar vencer o desafio da fronteira de batalha em dupla, com outro amigo online. Uma nova área chamada de Wi-Fi Plaza permite a interação entre várias pessoas do mundo para conversar, batalhar ou simplesmente se divertir com os vários mini games presentes nela. Novos treinadores, novos times, novas maneiras de interação e um gameplay maior sempre são convidativos para um jogo da série.

Há mudanças no clima da região, aumentando a parte com neve, e diferenças no relevo e no acesso a algumas áreas. Os ginásios também recebem uma nova roupagem e Pokémon diferentes. Uma área completamente nova, o Distortion World, local onde as leis da física não fazem sentido e Giratina é o Pokémon soberano. Sua nova forma é a origin form, que só pode ser mantida fora de seu mundo caso esteja portando a Griseous Orb.

Além de Giratina, outros Pokémon ganham novas formas. Há um local acessível através do item Secret key, disponibilizado através de um evento Wi-Fi, onde é possível fazer com que Rotom invada eletrodomésticos e mude seu visual, ganhando novos ataques, mas mantendo seu tipo original ghost e electric. Shaymin, também obtidoapenas através de eventos, ganha uma nova forma, chamada de sky form, tornando-o do tipo flying egrass, e pode ser utilizado apenas durante o dia.

Mas o que eu quero é tudo novo no tempo antigo



Pois não seja por isso! No nosso próximo capítulo, falaremos sobre os remakes de Gold e Silver para Nintendo DS e comentaremos especificamente sobre o aspecto visual de alguns Pokémon para que possamos entrar na quinta geração com um ódio pré-existente pelo menos diminuído. Garanto a vocês que o próximo Pokémon Blast estará cheio de aspectos que irão levantar a discussão polêmica de para onde nossa querida série está caminhando. Não esqueça de equipar o seu Macho Brace, por que a coisa vai ficar séria!

em breve



www.**xboxblast**.com.br

Estreia dia 15 de julho de 2012.
Não perca!

Diário de bordo: Equipe Blast na E3 2012 – quando uma cobertura internacional se torna uma viagem inesquecível

Tudo começou quando recebemos de nossos parceiros da GameWorld o convite para viajar para Los Angeles e fazer uma cobertura local da E3. Passado o choque, reunida toda a documentação e montada a equipe, era hora de deixar o Brasil e partir em uma aventura rumo ao desconhecido. Estávamos indo para a E3.

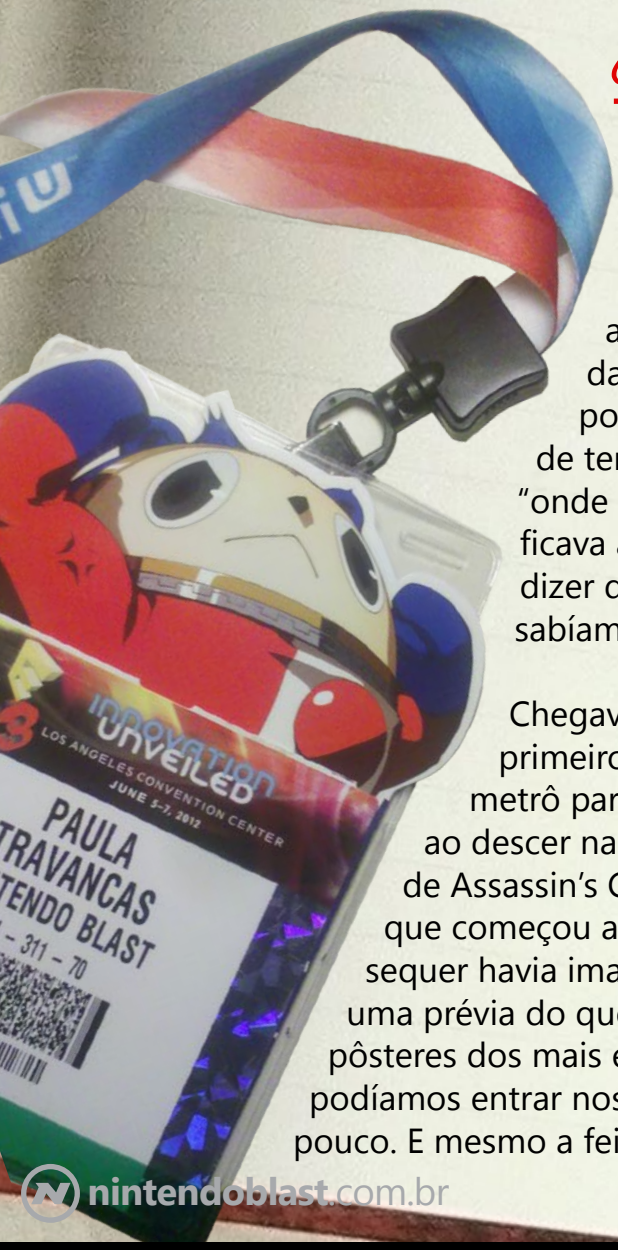
por ***Rodrigo Estevam***

Revisão: Luigi Santana
Diagramação: Paula Travancas



Todo gamer que se preze conhece a Electronic Entertainment Expo – ou E3 para os mais íntimos – e sonha um dia poder estar lá. A feira, que rola todo ano no Los Angeles Convention Center, é considerada a maior exposição de games de todo o mundo, e conta com a participação de gigantes do mercado como a Nintendo, a Sony e a Microsoft. É na E3 que normalmente essas e outras empresas apresentam ao público seus próximos lançamentos, sejam eles softwares, hardwares ou até mesmo algumas ideias. Pois bem, eu poderia usar esse texto para mostrar o lado profissional da coisa toda, detalhando nossa cobertura dos booths, hands-on etc., mas isso você já pode conferir na matéria do nosso amigo Rafael Neves no especial Uma Aventura por Los Angeles: o Nintendo Blast na E3 2012 e nas diversas postagens que nossa equipe fez durante o evento. O foco desse texto aqui é outro.





Coisa de cinema – os primeiros dias

Chegamos a Los Angeles alguns dias antes do início da feira e ficamos hospedados em Hollywood, a capital mundial do cinema. Estávamos próximos a lugares famosos como a Calçada da Fama, os estúdios da Universal e da Paramount, o Teatro Chinês e tantos outros pontos turísticos, mas ao fazer um reconhecimento de território, o que mais nos preocupava mesmo era "onde é a GameStop mais próxima?". Por sorte a loja ficava a apenas dois quarteirões do hotel, então dá para dizer que ficamos experts, e em menos de um dia já sabíamos fazer o trajeto até mesmo de olhos fechados.

Chegava a hora de buscar as credenciais e fazer nosso primeiro contato com a E3 propriamente dita. Pegamos um metrô para o centro de LA e qual não foi a nossa surpresa ao descer na estação e dar de cara com um gigantesco banner de Assassin's Creed III?! Não posso falar pelos demais, mas foi ali que começou a cair a ficha de que a E3 era muito maior do que eu sequer havia imaginado. Ao entrar no Convention Center, tivemos uma prévia do que estava por vir; todo o local estava decorado com pôsteres dos mais esperados lançamentos. Infelizmente ainda não podíamos entrar nos lugares destinados aos booths, mas faltava bem pouco. E mesmo a feira não tendo começado, tínhamos trabalho a fazer.

Conferindo as conferências

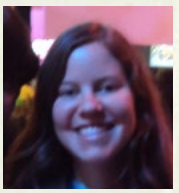
Começaram as conferências! Não conseguimos convites para a maioria, mas para uma primeira E3 até que fomos bem: fomos chamados para assistir a apresentação da EA e da Nintendo, e conseguimos acesso de última hora à da Sony. E como bons marinheiros de primeira viagem, quase perdemos a primeira delas. Chegamos em cima da hora ao The Orpheum Theatre, onde acabava de começar a conferência da EA Games. Lá dentro, era difícil encontrar um lugar para sentar, o teatro estava quase completamente lotado. Enquanto os profissionais da EA exibiam vídeos e explicavam alguns de seus lançamentos, eu e o Pablo estávamos simplesmente perdidos; não sabíamos se assistíamos, se filmávamos, se tentávamos publicar algo ali, na hora. Foi nesse momento que percebi que toda a experiência adquirida fazendo coberturas de eventos dos mais diversos aqui no Brasil praticamente não se aplicaria durante a E3. Era tudo totalmente novo e grandiosamente magnífico.

Mais tarde, no mesmo dia, depois de percorrer bons quilômetros de metrô (e alguns a pé), chegamos ao Los Angeles Memorial Coliseum e nos deparamos com uma fila simplesmente imensa (e sem perspectiva de conseguirmos entrar). Uma parte da equipe resolveu tentar a sorte, enquanto a outra voltou para o hotel para fazer o primeiro HangOut com o pessoal aqui do Brasil. Sorte dos que ficaram, visto que todos conseguiram entrar. (e ainda ganharam um ano de PS Plus!)

Os Blasters na E3



Rodrigo Estevam
Diretor Geral de Pautas



Paula Travancas
Diagramadora



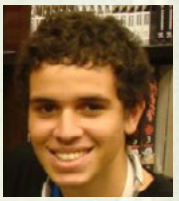
Bruno Grisci
Redator



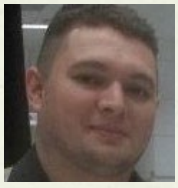
Tiffany Bittencourt
Diretora de Mídias Sociais



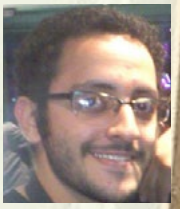
Luca Sales
Redator



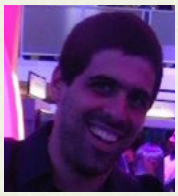
Rafael Neves
Diretor Geral de Publicações



Jean Duarte
Diretor de Marketing



Guilherme Vargas
Diretor Geral de Diagramação



Pablo Montenegro
Editor de Vídeos





nintendoblast.com.br









No dia seguinte era a vez da Big N e, portanto, um dos dias mais esperados! Pudemos ver de perto figuras como o mestre Shigeru Miyamoto e o sempre simpático Reggie Fils-Aime trazendo algumas novidades acerca do Wii U. O destaque ficou para o inesperado e surpreendente ZombiU, mas nem ele conseguiu salvar a apresentação. A casa do Mario pouco mostrou, mesmo estando o Wii U a poucos meses de seu lançamento. Sem contar o 3DS, que praticamente ficou de fora. A conferência da Nintendo rolou no Nokia Theatre, bem ao lado do LA Convention Center, então, terminada a exibição, pudemos correr para a feira propriamente dita.

O sonho realizado

Não vou mentir para você: a E3 é diferente de qualquer feira que eu já tenha ido até então. Não apenas pelo tamanho (ela toma todo o espaço do Convention Center, ocupando ambos o West Hall e o South Hall mais espaços adjacentes), mas também pela grandiosidade de todos os booths e o cuidado e atenção dados a cada detalhe. E foi só na feira que aquela experiência adquirida no Brasil começou a ser útil. Separados em três trios, nos espalhamos pela E3. Cada grupo com focos e agendas próprias, mas todos com um objetivo em comum: conseguir a melhor cobertura possível. E tem jeito melhor de conseguir uma boa cobertura, de conseguir passar para o leitor a sensação de testar determinados jogos, do que literalmente se divertindo, deixando o lado "gamer" falar mais alto do que o lado "jornalista"? Claro, tudo sem deixar o profissionalismo de lado, mas acredito que a coisa toda funciona melhor quando falamos de gamer para gamer. Rola uma sintonia, sabe?



E, como gamers, testamos jogos incríveis, como New Super Mario Bros. Wii U, Scribblenauts Unlimited, Epic Mickey 2, Just Dance 4, PlayStation All Stars Battle Royale, Assassin's Creed III, Nintendo Land, ZombiU, Resident Evil 6 e por aí vai. Acredite, a lista é grande. Como gamers, analisamos aspectos de cada jogo para depois deixar o lado jornalista entrar em ação. Durante os três dias de feira, tivemos de equilibrar, da melhor forma possível, nossos lados pessoais e profissionais. No final das contas conseguimos, e graças a isso temos bastante material para trazer pra você. Nesta edição, por exemplo, trazemos o hands-on do Wii U. Já no site, você já pode conferir nossas primeiras impressões sobre diversos jogos que testamos por lá, tanto em texto quanto em vídeo.

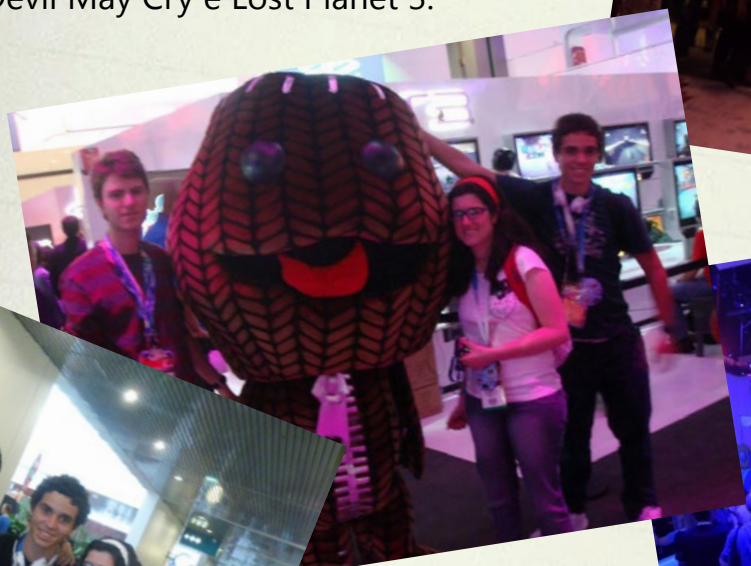




As cerejas do bolo

Nessa viagem a Los Angeles, que durou oito dias, pudemos vivenciar muita coisa legal. Na feira, por exemplo, tivemos acesso ao booth VIP da Nintendo. Lá pudemos testar todos os jogos disponíveis para o Wii U na feira, e ainda trocamos uma ideia com o Mark Wentley (diretor de Marketing da Nintendo Latin America). Tivemos acesso, no booth da Capcom, a uma entrevista a portas fechadas com Yoshiaki Hirabayashi, produtor de Resident Evil 6, e pudemos testar o jogo por cerca de 45 minutos, e ainda pudemos conferir o novo Devil May Cry e Lost Planet 3.















Nosso amigo Jean Duarte ainda conseguiu algo super legal com um contato que fez durante a GameWorld desse ano; Reuben Langdon (o dono da voz e dos movimentos do Ken em Street Fighter IV) nos convidou a visitar sua empresa de Motion Capture, a Just Cause. Pudemos ver como funciona todo o processo de captura de movimentos usado nos melhores games e diversos filmes de Hollywood. Foi uma experiência muito bacana. Valeu, Jean!



De volta pra casa

Já estamos no Brasil há algumas semanas, mas o trabalho sobre a E3 ainda não terminou. Como já mencionei, temos muito material bruto para lapidar e publicar tanto na revista quanto nos sites. Podem esperar por muita coisa legal. Como eu havia dito lá no início, o foco desse texto não era detalhar a E3 como feira. Minha intenção era tentar passar para você, leitor, o que sentimos durante essa viagem mais do que especial. A E3 2012, apesar de ter sido considerada "morna", marcou cada um dos Blasters nos EUA para sempre. E graças a ela, a vontade de voltar todo ano pra LA não sai mais de nossas cabeças!



por **Bruno Grisci**

Revisão: Mateus Pampolha.
Diagramação: Douglas Fernandes

Especial: Testamos o Wii U

Curioso para saber como será o novo console de mesa da Nintendo? Nós também! Por isso a equipe do Nintendo Blast viajou até Los Angeles para visitar a E3 2012 e conferir de perto como funciona o Wii U GamePad, uma das maiores atrações da feira este ano. E o que foi que achamos do novo aparelho? Confira nas nossas impressões exclusivas.

O que não vimos

A Nintendo prometeu dar foco total nos jogos de Wii U nessa E3, por isso características técnicas do console foram "empurradas" para o Nintendo Direct e outros eventos e entrevistas. Não pudemos conferir, portanto, como está o Miiverse (a "rede social" do console) a aparência dos menus ou outros aplicativos, nem aspectos técnicos do console em si, que estava sempre lacrado em uma caixa transparente embaixo das televisões. A versão preta não estava presente na feira.



O que podemos é confirmar que o Wii U está sempre deitado, o design mais arrendondado deixa ele com um visual um pouco mais simpático e ele é um pouco maior que o Wii, mas nada que chame muita atenção. Como a Nintendo acabou nem mostrando tantos jogos assim, o foco ficou mesmo no Wii U GamePad, que podia ser encontrado em todos os cantos da feira.

Senhoras e senhores, com vocês, o Wii U

Sei que já foi dito em muitos lugares, mas não custa repetir. O Wii U GamePad pode parecer um controle grande, pesado e atrapalhado, mas basta segurá-lo uma única vez para perceber que as aparências enganam. Encaixando-se perfeitamente nas mãos e sendo muito leve, o controle é mais confortável que um tablet e tão versátil quanto um periférico tradicional.



Jogadores acostumados com controles comuns não deverão ter problemas em utilizar os botões e dois analógicos do Wii U como já fazem atualmente. Se você ignorar que há uma tela entre suas mãos, não haverá muita diferença.

Mas em se tratando de Nintendo, aparentemente sempre há diferenças. A pequena tela LCD não possui multitouch, infelizmente, então não espere encontrar algumas funcionalidades de tablets comuns, mas parece responder ao toque melhor que a do 3DS. Um compartimento em cima do controle acomoda uma stylus idêntica a do DS, para aqueles que não querem usar a ponta dos dedos. Além disso gera imagens nítidas e muito bonitas. Em alguns momentos, a qualidade parecia superior a das telas de TV

ligadas ao console, mesmo não suportando 1080p.

É interessante como de certa forma o Wii U traz para os consoles de mesa a experiência do DS e 3DS. Muitos jogos mostrados aproveitam conceitos que já foram testados e aprovados nos portáteis de duas telas. Se você já jogou nestes aparelhos, espere ver mecânicas reaproveitas e reinventadas na nova máquina.



O que o Wii U tem de DS, tem de Wii também. Não bastasse os bons e velhos wiimotes sendo utilizados em diversos jogos, o GamePad também conta com controles de movimento que se mostraram bastante precisos e sensíveis. A função pointer (controlar um cursor na tela apontando-a) também está presente, mas de uma maneira menos natural que no Wii Remote. É necessário deixar o tablet na vertical, com um dos lados em direção à televisão.

A acessibilidade dos botões está bastante satisfatória, mas não há muito o que falar sobre eles, pois seguem uma disposição tradicional. Os quatro botões traseiros, incluindo dois gatilhos, são bastante fáceis de usar. A decisão de trocar os slide pads de 3DS por dois analógicos clicáveis parece ter sido a coisa mais

Blast Opiniões

Confira o que outros membros da equipe acharam do Wii U:



O GamePad é super leve e muito confortável. A funcionalidade no ZombiU mostra como fica legal jogar com duas telas, podendo destrancar uma porta ou mexer na mochila em uma tela, enquanto na outra observa se tem algum zumbi por perto. Os demais jogos só mostraram mais a função de ter um papel diferente nos minigames multiplayer. Ter um objetivo diferente dos outros jogadores. Cria uma competitividade diferente que não era abordada em outros jogos. Realmente algo único e inovador xD. - ***Luca Sales***



certa a se fazer para um console de mesa. Como se não bastasse, a tela pode fornecer toda uma nova interatividade. Não espere mais navegar por menus, por exemplo, aperte na opção que deseja e é isso. Para inventários será uma maravilha. O único porém é que talvez o centro da tela fique difícil de alcançar quando se está segurando o GamePad com as duas mãos, para isso as desenvolvedoras terão que pensar em usos inteligentes do touchscreen.

E, desastrados, cuidado! Não encontramos no controle espaço para prender straps, aquelas cordinhas do wiimote que são enroladas na mão para ele não cair ou, em casos mais extremos, sair voando.



A respeito dos gráficos, estão muito melhores que os do Wii, o que já era mais que esperado, considerando a evolução técnica. Infelizmente, não havia nenhum jogo para mostrar o que podemos esperar do futuro. O que foi mostrado se equiparava ao visual do PS3 e Xbox 360, mas como são jogos e hardware ainda em desenvolvimento, não dá para afirmar muita coisa. Um funcionário da Ubisoft inclusive disse que os gráficos de Assassin's Creed III seriam semelhantes em todas as plataformas por questões de adaptação. O que posso dizer com total convicção é que dois jogos em 2D, Rayman Legends e Scribblenauts Unlimited, estavam entre



Quando segurei o Wii U me impressionei principalmente com a leveza do controle. Joguei todos os jogos do Nintendo Land, o New Super Mario e o Wario and Game, e os gráficos e jogabilidade são lindos! Senti um potencial incrível, de menus na tela do controle, como já conhecemos no DS. Só faltou o anúncio de bons jogos. - ***Tiffany Bittencourt Silva***



os games mais lindos mostrados em toda a feira.

Por fim, é necessário dizer o quão fiel estava o streaming. O tempo de resposta entre a tela da TV e a tela do controle estava tão bom que até se esquecia que estavam separadas.

Como jogaremos

Como dito anteriormente, o novo console herda muito da jogabilidade do Wii e DS, além de uma experiência mais tradicional ser totalmente possível sem complicações. A promessa de mapas e inventários nas mãos é muito prática e traz de brinde a possibilidade de usá-los em tempo real, como acontece em ZombiU. Decidiu trocar de item em meio a uma horda de zumbis? Prepare-se para ser comido antes de retirar o objeto da mochila. Podem esperar por muito mais tensão e estratégia.



Outra novidade para quem está acostumados a jogar em consoles de mesa é a jogabilidade trazida diretamente dos tablets, que mistura touchscreen com movimentos mais simples. Um dos destaques é a possibilidade de expandir a visão do jogador movendo a tela do controle ao seu redor, como visto em Panorama View. E por falar nesse aplicativo, seria bem interessante a Nintendo incluí-lo no software do Wii U e utilizá-





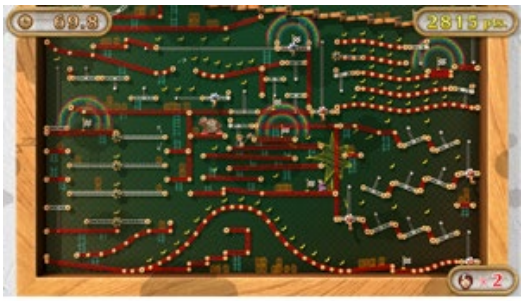
Embora haja muita polêmica a respeito do Wii U, uma coisa é certa: é preciso testá-lo para ter uma noção de como ele realmente funciona. É como segurar um Wiimote pela primeira vez. Primeiramente, o console realmente tem muito potencial técnico - o salto em relação ao Wii é absurdo! Já o Wii U GamePad, que é a atração do aparelho, é basicamente um "joystick completo". Com dois analógicos, quatro gatilhos, saída para fone de ouvido, alto-falantes, giroscópios e acelerômetros, touchscreen, microfone e duas câmeras, ele dispensa uma série de acessórios e consegue unir um controle tradicional ao tipo de novidade que a Nintendo gosta de implementar. Mas surpreendente mesmo é conferir o quão leve e confortável o GamePad é! Será que as produtoras aproveitarão tamanho potencial? - ***Rafael Neves***

lo como "quebra-cabeças" como vemos no 3DS, em que juntamos peças para formar uma imagem 3D, só que agora seria uma em 360°.



O controle também será bastante útil para funções mais comuns, como digitação e navegação na internet. A câmera fornece novas opções, como o modo de "zumbificação" em ZombiU.

O foco da Nintendo era a chamada "jogabilidade assimétrica" (quando duas ou mais pessoas jogam de maneira diferente um mesmo game) e bastava testar um jogo multiplayer para entendermos porque. Com um jogador segurando o GamePad e outros com wiimotes, alcança-se resultados únicos, como o fantasma de Luigi's Ghost Mansion que aparece apenas para o seu controlador na pequena tela. Os jogadores com wiimotes apenas podem sentir sua aproximação com vibrações no controle. Esta foi uma das experiências mais divertidas e inteligentes que testamos. Em New Super Mario Bros. U e Rayman Legends essa assimetria também aparece, mas na forma de auxilio: o jogador com o GamePad pode criar blocos para os amigos no primeiro e ativar mecanismos e atrapalhar inimigos no segundo.





O que ainda está por vir

A Nintendo, ao contrário do que se esperava, não revelou muitas informações sobre o Wii U. O sensor NFC, que promete novas interações quando se aproxima objetos específicos, não foi mencionado, embora seu símbolo estivesse bem visível no GamePad. O mesmo se aplica para o botão TV e botão home, que não eram usados. E ainda temos o Miiverse, as lojas virtuais, o uso do segundo GamePad e mais aplicativos e jogos esperando seus anúncios. É, ainda estamos longe de conhecer o Wii U por inteiro.





BLAST TOP 10

Melhores jogos anunciados na E3

*por **Jardeson Barbosa***

Revisão: Mateus Pampolha
Diagramação: Gustavo Rocha

Satoru Iwata, o presidente da Nintendo, já havia anunciado durante o Nintendo Direct Pre-E3: A conferência da Big N na E3 2012 seria focada nos jogos. E assim foi. O resultado dessa estratégia é que, ao fim de todas as conferências, algumas pessoas ficaram impressionadas, outras empolgadas e ainda houve aquelas que ficaram decepcionadas com o que viram. Quem tem razão? No Top 10 de hoje, selecionamos os 10 melhores anúncios desta E3, games que certamente já estão na lista de compras de muita gente.







10. Castlevania: Lord of Shadow – Mirror's Fate (3DS)



Castlevania é uma série que nasceu no Famicom Disk System, uma versão do NES lançada exclusivamente no Japão, e logo se popularizou, recebendo versões para os mais variados consoles. Nos últimos anos, a série se tornou bem popular nos portáteis, em especial no Nintendo DS, então nada mais natural que um jogo exclusivo para o 3DS não é mesmo?

Muita informação a respeito do game já havia vazado, dias antes da E3, mas isso não impediu que Mirror's Fate fosse apresentado com pompa pela Nintendo e pela Konami. Com jogabilidade side scroller 2,5D e batalhas frenéticas, Lord of Shadow – Mirror's Fate colocará o jogador na pele de Trevor Belmont, em uma aventura que se passa exatamente 25 anos após os eventos de Lord of Shadow (PS3/Xbox 360). Esta grande aposta da Nintendo para o 3DS está com lançamento agendado para o outono norte-americano.

9. LEGO City: Undercover (Wii U)

Um GTA feito de LEGO? Quase isso. Anunciado rapidamente durante a conferência da Nintendo na E3, LEGO City: Undercover é um dos jogos da janela de lançamento do Wii U, e deverá levar os jogadores a uma frenética cidade feita de pecinhas de LEGO. Crimes, muita pancadaria e piadas por todo lado são a fórmula criada pela TT Games para este jogo que é, no mínimo, diferente de tudo que foi apresentado até agora pela série de games LEGO.





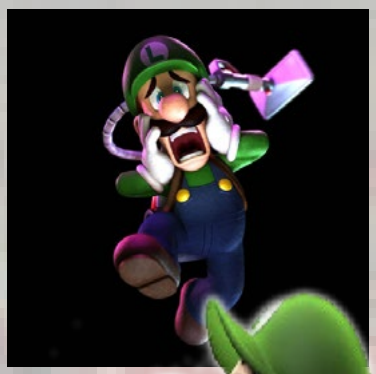
LEGO City trará, de forma leve e bem humorada, um universo que até hoje foi pouco explorado nos consoles da Big N. Um "mundo" aberto, violência e muitos bonequinhos feitos de Lego sendo despedaçados farão parte da vida de Chase McCain, um policial também feito dessas pecinhas, que será controlado pelo jogador, contrariando



a tendência natural de entregar ao jogador o controle de um criminoso aleatório. Assim como outros jogos que serão lançados no novo console da Big N, Undercover usará o Wii U GamePad para atividades secundárias, como scanner e mapa, e deve chegar às lojas ainda esse ano.

8. Luigi's Mansion: Dark Moon (3DS)

Os fãs pediram tanto, que ele está de volta. Foi em 2001 que Luigi, o irmãozinho de Mario, ganhou um jogo para chamar de seu (desconsiderem Mario Is Missing) e uma responsabilidade enorme ao ter um game com seu nome como um dos títulos de lançamento do Nintendo GameCube.



A nova aventura de Luigi ocorrerá não apenas em uma, mas em várias mansões. Haverá novos tipos de fantasmas, novos tipos de puzzle e muita exploração a ser feita.

A nova "arma" de Luigi contra os fantasmas, a Poltergust 5000, promete trazer novas mecânicas e diversificar ainda mais o gameplay. O efeito 3D terá muita importância na aventura e servirá como ferramenta de imersão. Luigi's Mansion: Dark Moon deverá ser lançado tanto em versão física quanto em versão digital ainda este ano.











7. Scribblenauts: Unlimited (3DS/Wii U)

Sabe aquela tal liberdade que os desenvolvedores de jogos vivem comentando, mas que não existe de fato? Bem, ela existirá em Scribblenauts Unlimited.





O novo jogo da série Scribblenauts é assim mesmo, como ele se descreve: ilimitado! Nele os jogadores de 3DS e Wii U poderão fazer tudo o que bem entenderem para resolverem os puzzles. Já imaginou poder criar um personagem completamente maluco feito de cabeça de cachorro e corpo de carrinho de controle remoto? Isto é possível, e foi demonstrado no trailer do jogo durante a E3. E ainda tem mais, você poderá criar novas palavras no game — atribuindo qualquer significado que você quiser à elas —, além de poder compartilhar suas criações com outros jogadores. Você já percebeu o trabalhão que o jogo dará ao Wii U GamePad e ao 3DS, não é? É como se Scribblenauts de Nintendo DS tivesse crescido e se tornado uma experiência ilimitada e muito divertida.



6. Rayman Legends (Wii U)

De repente um trailer de Rayman Legends, exibindo características únicas do Wii U GamePad, vaza na internet, levando todo mundo ao delírio.



Certamente estávamos todos ansiosos pela apresentação de Rayman Legends na E3 deste ano e, mesmo o jogo não sendo nenhuma novidade, a Ubisoft conseguiu demonstrá-lo de uma forma empolgante e criativa. Serão cinco jogadores simultaneamente no multiplayer local, sendo que um deles poderá controlar Murfy, personagem exclusivo do Wii U GamePad. Em Legends ainda teremos o retorno de Rayman e de Globox, seu fiel companheiro, além de fases frenéticas com elementos rítmicos, que envolvem sincronia entre o jogador que estiver utilizando o Wii U GamePad e os demais. Isso é o que eu chamo de co-op.

5. New Super Mario Bros. U (Wii U)

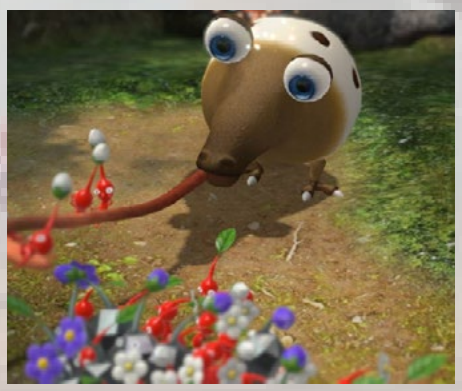


Eis que New Super Mario Bros. Mii, apresentado durante a E3 2011, se transformou em New Super Mario Bros. U, trazendo novos elementos inesperados e, claro, os amados Miis. Este será o primeiro jogo do Mario a ser lançado junto de um novo console de mesa da Big N desde Super Mario 64, em 1996.

Desta vez, além de Mario, Luigi e Toad, você também poderá controlar seu Mii pelo Mushroom Kingdom. As novidades ficam por conta de novos power-ups, como a roupa de esquilo, apelidada de "Flying Squirrel Suit", e dos Baby Yoshis, que retornam com novas habilidades, podendo se inflar como balões, soltar bolhas para atacarem os inimigos e até mesmo iluminar áreas escuras. Além disso, o título ainda conta com gráficos em alta definição e belíssimos cenários que fazem referências a diversas obras de arte. Um quinto jogador também poderá fazer parte da festa, utilizando o Wii U GamePad para criar plataformas para os demais jogadores.



4. Pikmin 3 (Wii U)



Demorou, mas finalmente pudemos conhecer Pikmin 3, o projeto no qual Miyamoto já vem trabalhando há, no mínimo, 4 anos.

A terceira aventura no planeta dos Pikmins já esteve programada para o Nintendo Wii, mas foi adiada tantas vezes que acabou ficando para o Wii U. O jogo anunciado durante a E3 2012 vem recheado de novidades para os fãs da série. O Wii U GamePad servirá para mostrar o mapa, ou o próprio jogo e, junto dos belos gráficos em HD, corrigirá o temido problema da câmera dos jogos anteriores. Um novo tipo de Pikmin também foi anunciado, o Pikmin de pedra. Com um visual muito interessante, que mistura realismo e cartoon, Pikmin 3 é uma das maiores apostas da Nintendo para o fim do ano e para o Wii U. Não há dúvidas de que esse é um dos jogos mais aguardados dos últimos anos, não é? A única frustação até o momento diz respeito à presença do Capitão Olimar nesta aventura, que ainda não é dada





3. New Super Mario Bros. 2 (3DS)



Ouro! Muito ouro! É assim que Mario estará em New Super Mario Bros. 2, o novo jogo do bigodudo para Nintendo 3DS.

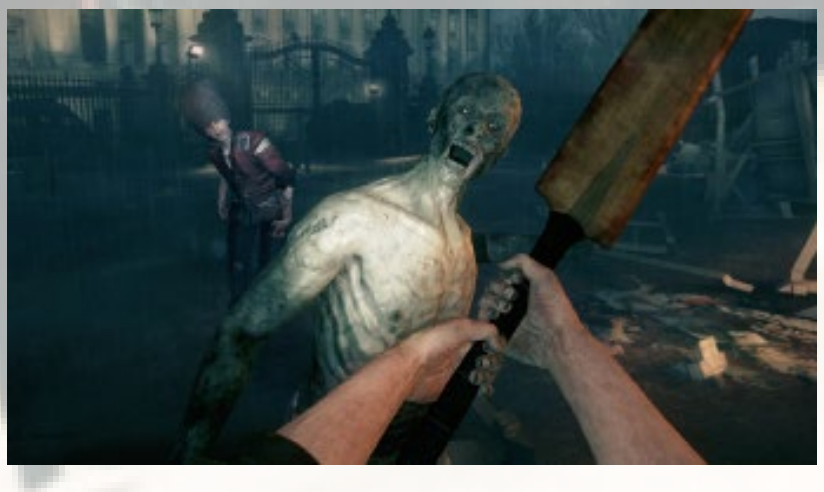
O jogo foi inicialmente revelado durante um Nintendo Direct, em 21 de Abril de 2012. Entre um screenshot e outro, a imagem de um Mario coberto de ouro ficou martelando a cabeça de todo mundo, mas o segredo só foi revelando durante a última E3. New Super Mario Bros. 2 será baseado em ouro, mais especificamente nas moedinhas de ouro, tão tradicionais na série.

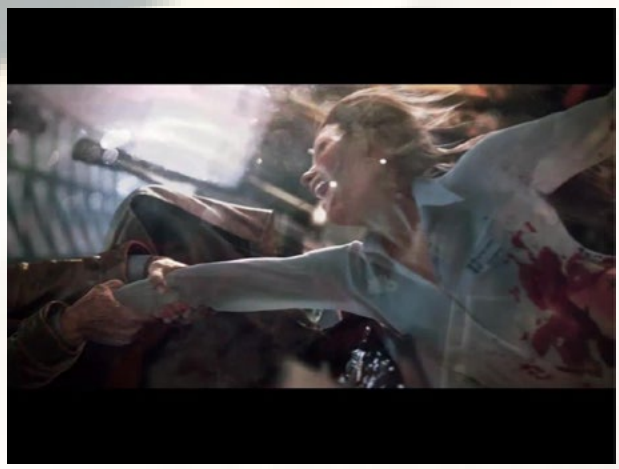


Não se sabe quando Mario se tornou uma pessoa tão ambiciosa, mas já sabemos que ele não está sozinho nessa, já que Luigi também foi confirmado como personagem controlável. Além do novo power up — uma flor dourada que deixará Mario um pouco mais rico — foi anunciado que a a icônica "Folha" de Super Mario Bros. 3 – que permite que ele voe – estará de volta. O lançamento está agendado para 17 de Agosto deste ano, e deverá ocorrer simultaneamente no varejo e no eShop.

2. ZombiU (Wii U)

Um First-Person Shooter sobre zumbis, exclusivo para Wii U? Por essa (quase) ninguém esperava. ZombiU será o "reboot" do jogo Zombi, lançado em 1986 para Amstrad CPC. A trama, desenvolvida pela Ubisoft, se passa em uma Londres apocalíptica, onde o objetivo dos que ainda estão vivos é apenas sobreviver. As poucas cenas de gameplay, exibidas durante a conferência da Nintendo, demostram um jogo sanguinário, sombrio e "realista".





O jogador deverá sobreviver sem "vidas extras", com poucas balas e em constante risco de morte, já que apenas uma mordida o matará no jogo, "definitivamente". O Wii U GamePad será o grande diferencial do game, servindo de scanner, inventário ou como ferramenta para certos hacks, que serão cruciais para a sobrevivência. O trailer do jogo impressionou, apesar do nome estranho, e a expectativa, claro, é das melhores.



1. Paper Mario (3DS)

Paper Mario nunca foi tão "Paper" quanto na apresentação do jogo durante a E3 2012. A aventura de Mario pelo mundo de papel no 3DS ganhou um subtítulo, Sticker Star, e um trailer muito excitante.



Em Sticker Star, Mario deverá interagir com adesivos – que foram espalhados pelo Mushroom Kingdom por Bowser e estarão colados por toda parte – e usá-los como power ups. Neste jogo, também teremos o retorno do formato RPG, visto pela última vez em The Thousand-Year Door, com batalhas em turno e todas aquelas outras coisas que fizeram o primeiro jogo da série tão popular. Apesar disso, o game parece estar mais focado na ação e cheio de elementos de jogos de plataforma, tornando a aventura bem mais diversificada. Se ainda existia alguém no mundo que duvidava da capacidade da Intelligent System de levar toda a experiência mágica da série Paper Mario para um portátil, certamente não existe mais.





Mas não foram apenas estes jogos que fizeram a cabeça de todo mundo durante a E3. Muitas outras novidades, que não couberam no Top 10, também estão na lista de compras de muita gente. Com jogos como estes fica difícil duvidar do potencial do Wii U ou do 3DS, os dois grandes destaques da Nintendo na E3 deste ano.

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



TWITTER

Seguir



FACEBOOK

Curtir



GOOGLE+

+1



FEED RSS

Assine

ESPECIAL O WII E OS RPGS



por ***Fábio Garcia***

Revisão: Vitor Tibério.
Diagramação: Ítalo Lourenço.

A Nintendo tem uma dívida histórica com os fãs de RPGs. Durante o reinado do Super Nintendo, a então Squaresoft e muitas outras empresas produziam dezenas de RPGs de qualidade para o 16 bits da Nintendo, porém a coisa mudou de figura com o lançamento do Nintendo 64. A limitada mídia escolhida pela empresa fez com que os RPGs migrassem para o PlayStation e seu enorme espaço disponível para os grandes e ambiciosos RPGs.

Mesmo com uma "redenção" da Nintendo durante o GameCube, poucas empresas se aventuraram a investir nos jogos interpretativos, ainda bastante frequentes no console da Sony. O tempo passou, a Nintendo mirou um novo público e uma nova estratégia de mercado, então se imaginava que, novamente, os RPGs seriam esquecidos. Felizmente, o Nintendo Wii mostrou-se como uma agradável surpresa e conseguiu receber títulos excelentes, talvez até melhores que qualquer RPG lançado para os seus concorrentes mais poderosos.



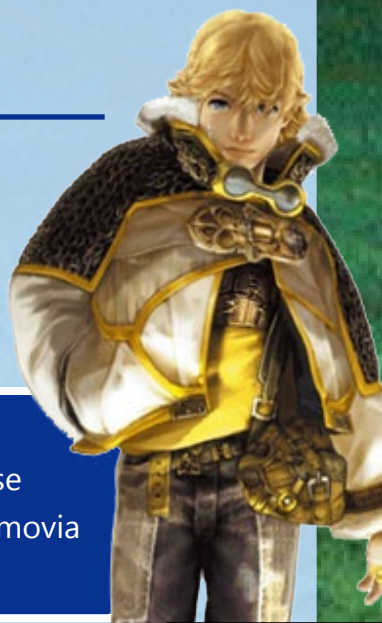
Em Roma, fale como os romanos

O Nintendo Wii chegou ao mercado com uma proposta de cativar um público casual, assim como conquistar os antigos jogadores com uma proposta nova de jogabilidade baseada em controles com sensores de movimento. Essa quebra de paradigma fez os primeiros anos do console servirem como experiência para colocar os antigos formatos de jogos na nova jogabilidade.

Desta forma, quando os RPGs foram chegando ao console, todos eles tentavam trazer alguma forma de "revolução". Dois jogos do gênero mostram bem isso: Opoona e Dragon Quest Swords. O primeiro inovou na jogabilidade, permitindo ser jogado apenas com o nunchuk, já o segundo trouxe batalhas dinâmicas usando o wiimote como espada e o pointer como escudo.

Embora bons jogos, os dois refletem a má fase que os RPGs passavam naquele momento. Gênero quase dominante no PlayStation e no PlayStation 2, os RPGs começaram a ser preteridos pelos fãs graças à pouca evolução dos jogos, que costumavam seguir os mesmos clichês desde sempre. O estilo de jogo necessitava de uma renovação para atingir mais público e não cansar seus já existentes fãs, e os RPGs do Nintendo Wii se empenharam nesta tentativa.

As tentativas da Square Enix



Depois de anos sendo a melhor amiga da Nintendo, durante os áureos tempos de SNES, a Square Enix (antiga SquareSoft) usou o Nintendo Wii como um campo de testes para seus RPGs. Usou o nome da franquia Final Fantasy e lançou diversos jogos que variam do "revolucionário" ao "tradicional".

A série Final Fantasy Crystal Chronicles, por exemplo, ganhou dois jogos principais para o console. Em Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time, o jogador se aventurava por um port do jogo homônimo lançado para Nintendo DS e que promovia uma interessante conectividade com o portátil. Mas o Nintendo Wii só foi

levado a sério quando foi lançado Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers, um RPG de ação exclusivo com um roteiro emocionante e passagens quase cinematográficas, embora uma visão mais crítica faça com que o jogo pareça uma coleção de minigames de ação.

O Wii também recebeu um jogo da série Chocobo Dungeon, daquele estilo parecido com o Pokémon Mystery Dungeon, que traz explorações de dungeons geradas aleatoriamente pelo jogo. Competente, mas ainda muito focado em fãs do gênero.

Para o WiiWare, denominação dos jogos feitos para download, a Square Enix presenteou os fãs com versões de Final Fantasy Crystal Chronicles que traziam elementos de estratégia (com "My Life as a King" e "My Life as a Dark Lord") e surpreendeu com o lançamento de uma continuação de um Final Fantasy canônico (o Final Fantasy IV: The After Years).



Incansável, a próxima tentativa da Square Enix com o Nintendo Wii será com Dragon Quest X, que revolucionará a tradicional série de RPGs nipônica colocando partidas online. O resultado pode ser muito interessante... ou um desastre comercial tal qual Final Fantasy XIV. Vamos aguardar.

Tradição VS Mudanças

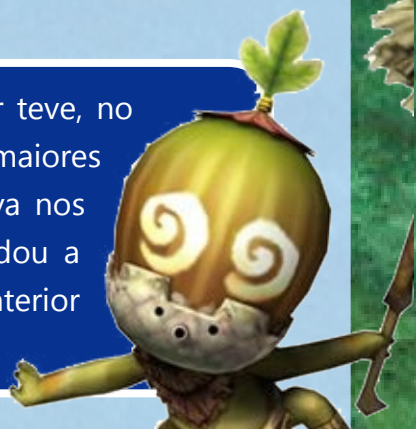
O Nintendo Wii também recebeu alguns jogos de RPG mais tradicionais, para aqueles que não gostam que mexam muito na fórmula antiga dos jogos. Phantom Brave, por exemplo, mostrou-se um excelente RPG de estratégia por turnos, semelhante à série Disgaea, que alcançou a fama no PlayStation 2. Ainda no gênero da estratégia, Sakura Wars: So Long My Love e Fire Emblem também conquistaram os que preferem mover personagens por um terreno semelhante a um tabuleiro.

A Namco levou ao Wii sua série Tales Of, com os jogos Tales of Symphonia: Dawn of the new World (continuação direta do clássico Tales of Symphonia lançado na geração anterior para o Nintendo GameCube) e Tales of Graces (este, infelizmente, só no Japão).



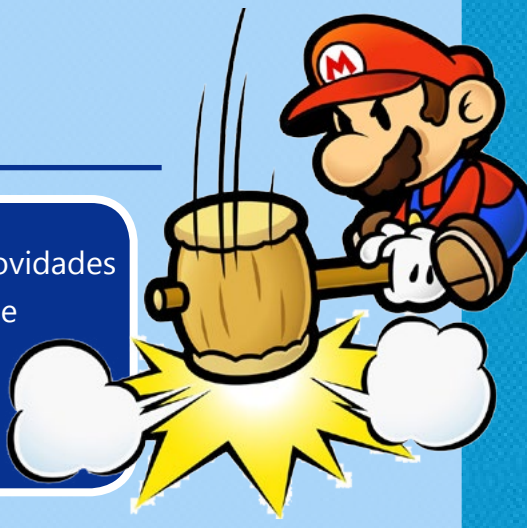
Os fãs que procuram no Wii um RPG tradicional ao extremo podem ir atrás de Arc Rise Fantasia, que é uma junção de todos os clichês misturados a um sistema de batalha único e bem complicado.

E como esquecer de Monster Hunter Tri? A série Monster Hunter teve, no Nintendo Wii, a maior estreia em um console de mesa e uma das maiores surpresas para os gamers, afinal a franquia era popular e exclusiva nos consoles da Sony. Sucesso de público e crítica, o jogo ainda ajudou a popularizar a franquia no Ocidente, a despeito de seu sucesso anterior majoritariamente japonês.



Se de um lado os jogos tradicionais parecem escassos, há também o lado dos RPGs que apresentam tantas características de outros gêneros que às vezes parece até difícil vê-los como RPGs. Por exemplo, a famosa discussão: a série Zelda é RPG? Porque, se for considerada, o Nintendo Wii tem dois capítulos excelentes da franquia, com o The Legend of Zelda: Twilight Princess e The Legend of Zelda: Skyward Sword. Essa definição de o que é ou não RPG gera sempre uma discussão delicada.

RPGs, pero no mucho



É muito frequente encontrar uma mistura de gêneros, até para trazer novidades para algo tão engessado como o RPG. Super Paper Mario tem quase todos os elementos da série de RPG Paper Mario, só lhe falta o sistema de batalhas por turno. Super Paper Mario, então, pode ser classificado como um jogo de plataforma/RPG.

Outras misturas podem ser vistas em Fragile Dreams, que mistura aventura com RPG, Dokapon Kingdom, que junta jogo de tabuleiro estilo Mario Party com RPG, e Spectrobes Origins, que competentemente traz um sistema de luta muito semelhante a jogos de ação, mas ainda tem aquele jeitão de RPG.



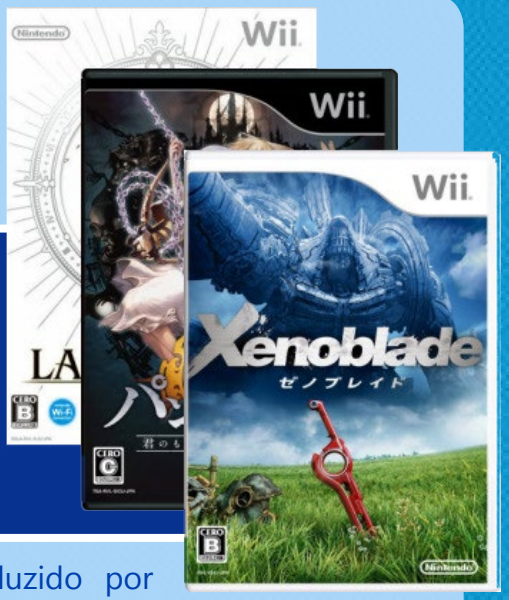
Fica difícil colocar uma etiqueta de RPG em todos eles, mas também fica impossível você não dizer que eles possuem grandes características oriundas do gênero. Little King's Story, por exemplo, é um RPG que mistura adventure e estratégia em tempo real, e a linha que separa os gêneros é muito tênue. O que se pode fazer é apenas observar o todo que, neste caso, tem muita qualidade.

A mistura de características de outros gêneros se mostrou necessária para renovar o já decadente RPG, mas a tal Revolução (com letra maiúscula para mostrar a importância) só apareceu com o lançamento de três títulos nos últimos anos do console. Foi apenas com Xenoblade Chronicles, The Last Story e Pandora's Tower foi que o Wii mostrou a todos os consoles como se leva um RPG a um novo nível.

Operation Rainfall

É de conhecimento público a crise dos RPGs, principalmente os japoneses. Poucos jogos do gênero são lançados para os consoles poderosos e, quando chegam às lojas, não é incomum uma avalanche de críticas comentando como o jogo parece antiquado (Final Fantasy XIII de PlayStation 3, por exemplo). Os RPGs precisavam de uma Renovação, e não uma reforma estética. E essa renovação apareceu com três títulos lançados no Japão. Estes três jogos significaram tanto para o Wii que os fãs ocidentais

criaram a campanha Operation Rainfall, que tentou convencer a Nintendo a trazer esses jogos para este lado do globo. A estratégia aparentemente deu certo, pois os três já foram lançados na Europa e Xenoblade Chronicles saiu há pouco nos EUA.

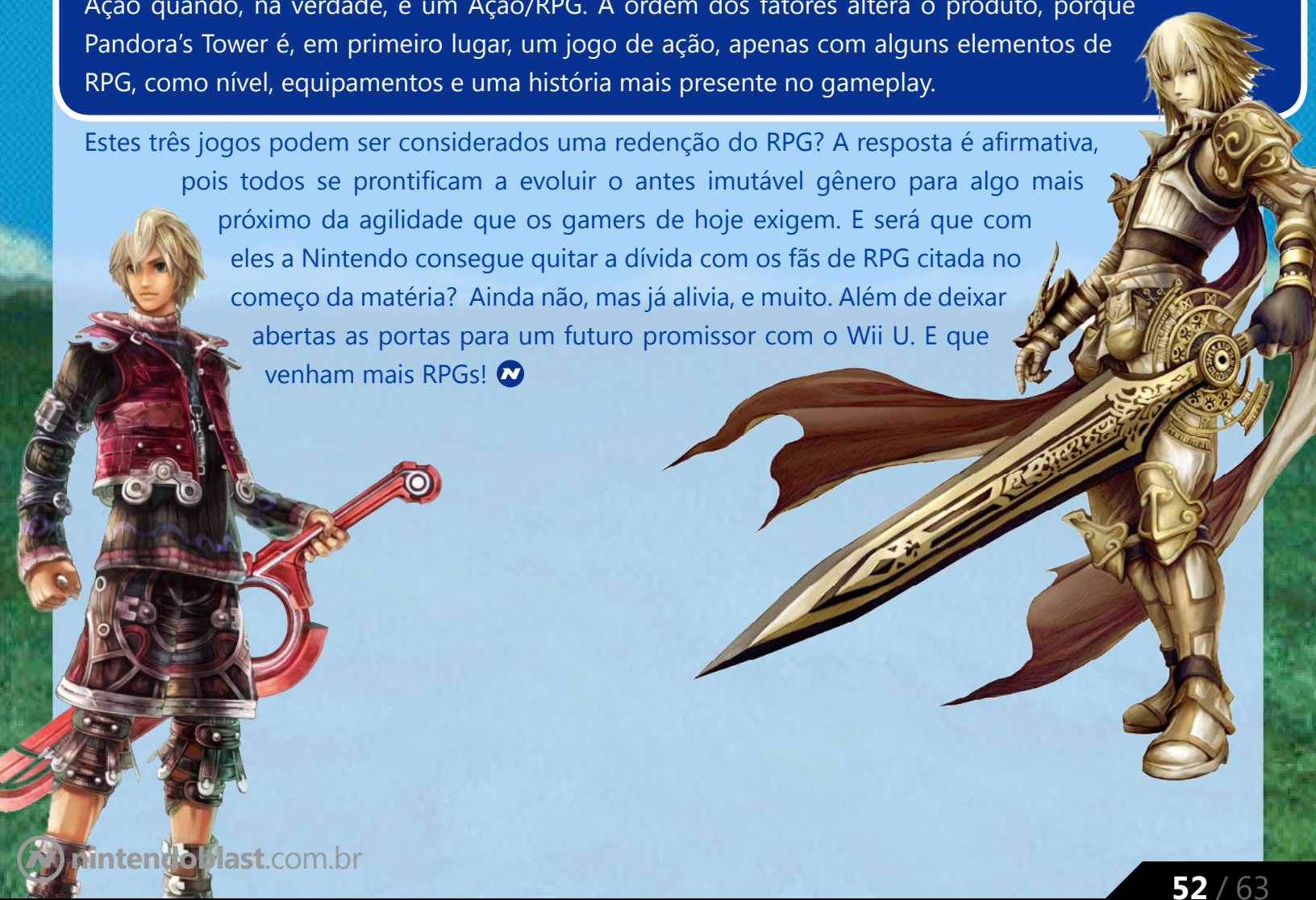


Xenoblade Chronicles é um RPG formidável, não há nem palavras para descrever. Seu grande mérito foi pegar tudo o que era criticado no antes imutável estilo RPG e tornar tudo mais fácil para o jogador, sem que isso tornasse o jogo fácil de ser terminado. Este RPG realizou o que propôs com tanta eficiência que, seguramente, pode-se dizer que Xenoblade Chronicles é o passo adiante que o RPG japonês precisava.

Esse avanço também é mostrado em The Last Story, RPG produzido por Hironobu Sakaguchi (conhecido por ser o criador de uma seriezinha pequena que provavelmente você não conhece: Final Fantasy) que colocou uma história empolgante e um sistema de batalha genial, misturando ação em tempo real com a furtividade vista em Metal Gear Solid. Ficamos na torcida para que não seja a história final e o jogo tenha continuação...

E o prêmio "estranho no ninho" ficou com Pandora's Tower, que é erroneamente vendido como RPG/Ação quando, na verdade, é um Ação/RPG. A ordem dos fatores altera o produto, porque Pandora's Tower é, em primeiro lugar, um jogo de ação, apenas com alguns elementos de RPG, como nível, equipamentos e uma história mais presente no gameplay.

Estes três jogos podem ser considerados uma redenção do RPG? A resposta é afirmativa, pois todos se prontificam a evoluir o antes imutável gênero para algo mais próximo da agilidade que os gamers de hoje exigem. E será que com eles a Nintendo consegue quitar a dívida com os fãs de RPG citada no começo da matéria? Ainda não, mas já alivia, e muito. Além de deixar abertas as portas para um futuro promissor com o Wii U. E que venham mais RPGs!



por ***Alberto Canen***

Revisão: Alex Sandro
Diagramação: David Vieira

Bird Mania 3D

Como o próprio nome do jogo indica, o nosso protagonista é um pássaro. Mas se você pensou em Angry Birds, pode esquecer, pois essa é a única semelhança que ambos têm em comum. A Teyon, produtora do jogo, trouxe para o eShop um game com muito pouco conteúdo, que lembra os joguinhos de smartphones do tipo que buscam um entretenimento rápido e direto. Mas será que isso funciona num portátil com tanta capacidade como o Nintendo 3DS? Vamos conferir.

A história pode ser acessada a qualquer momento pelo menu inicial, o que é uma boa ideia, já que não obriga o jogador a esperar para começar a partida. Com a chegada do inverno, os pássaros migram para o sul, em busca de locais mais quentes. Todos partiram, menos um, que dormira demais: **Mojo** - não é Miojo (!). Agora, ele tem que alcançar os seus amigos, que foram para a África.

Diversão rápida e com pouco conteúdo

Agora que já sabemos o que motiva o nosso pássaro preguiçoso, podemos começar a sua busca sem fim, cujo único resultado certo é descansar em paz debaixo da terra (R.I.P.). Isso porque o objetivo do jogo é tão somente o de ir o mais longe que puder, coletando estrelas e balões - que por algum motivo qualquer estão no caminho. Além disso, é necessário desviar de árvores que aparecem, de abelhas do tamanho do Mojo e de outros pássaros que estão voando na "contra-mão" (ou eles não migram ou estão muito perdidos). Qualquer batida significa a morte, com direito a uma lápide e tudo (sinistro, hein!).



Os comandos não poderiam ser mais simples, pois Mojo se move sozinho para frente e você só pode subir e descer - enquanto a velocidade aumenta aos poucos. Ainda é possível acelerar por um curto período de tempo, usando os botões R e L, e, dessa forma, arrebentar com os pássaros e abelhas que aparecem no cenário.

A diversão do jogo são as conquistas que são alcançadas através de tarefas, como coletar determinada quantidade de pontos, estrelas ou balões de uma das três cores (vermelho, roxo e laranja). A pontuação também fica armazenada, com até 50 nomes. Entretanto, nem as conquistas e nem a pontuação podem ser compartilhadas online, o que foi uma grande falha, já que poderia ter dado uma longevidade maior ao jogo, com uma pequena disputa pelo maior placar.



Uso das funções do Nintendo 3DS

O game praticamente não faz uso da capacidade do 3DS. Não conta com opções de StreetPass e SpotPass, o efeito 3D é mínimo e mesmo no máximo não traz um grande efeito, podendo até mesmo ser desligado sem fazer diferença na jogatina. A tela de touchscreen pode ser usada para mover Mojo, usando a stylus para riscar para baixo ou para cima.
E não existe qualquer opção online. Diante disso, podemos perceber que não houve capricho algum da Teyon ao construir Bird Mania para o mais novo portátil da Nintendo.

Um jogo para smartphone

O eShop do Nintendo 3DS começou muito devagar, com poucas opções de games interessantes. Essa realidade vem mudando aos poucos e já podemos contar com jogos que valem cada centavo do seu dinheiro, como **Dillon's Rolling Western** e **Pushmo**. Além disso, a Big N já anunciou que jogos de peso, que normalmente viriam apenas em cartucho, poderão ser comprados em sua loja online em um futuro próximo. Apesar de termos toda essa melhoria, ainda nos deparamos com jogos como **Bird Mania** que, diante de sua falta de conteúdo, deveria ter sido feito exclusivamente para smartphones, em vez de debutar num portátil com tanta capacidade quanto o Nintendo 3DS.

por ***Jaime Ninice***

Revisão: Alex Sandro
Diagramação: David Vieira

Liight

Em um mundo de luz, você é o arranjador e deve cuidar das peças-chave para que cores se reflitam da maneira correta. A premissa de Liight, um jogo já lançado há um tempo para o serviço online do Wii, traz inovação com muitos momentos relaxantes e instigadores, em torno de um elemento principal, a luz. Que tal embarcar num panorama de puzzle em meio a feixes coloridos em tabuleiros no espaço, com direito a diversas combinações de estratégia e muita perícia?

Um Puzzle iluminado!

O conceito de Liight é simples: utilize lâmpadas de luzes coloridas para acender esferas de mesma cor. Cada triângulo, que pode carregar uma ou mais das três cores primárias, representa a lâmpada e pode ser manipulado pelo jogador. Este terá que conseguir encaixá-las na melhor posição dentro do tabuleiro para acendê-las - lógico que a mistura de cores será essencial para acender esferas de cores secundárias e até mesmo terciárias. Porém, o grande desafio será mesmo posicionar todas as lâmpadas de forma a não esbarrar a claridade de uma cor em outra, ou mesmo em esferas que não devem ser acesas. Aqui se constrói um verdadeiro jogo de sinuca, ao passo que se deve escolher bem o alvo e a mira em cada canto disponível do tabuleiro.



Liight possui conteúdo o bastante para entretê-lo por muito tempo. Um modo principal, *Solve*, é dividido em quatro níveis de dificuldade, com 25 fases para cada um, que vão desde

os simples locais do modo Easy até os quase impossíveis do modo Expert. Cada tabuleiro apresenta um nome que tem a ver com sua identidade visual. Um modo de criação possibilita ao jogador construir seus próprios puzzles e compartilhar com amigos da lista de contatos "Address Book" do Wii através do WiiConnect24 (se lembram dele?).

Festa eletrônica

Os sinais claros e modernos de Liight remetem a um ambiente confortável e relaxante, combinados à atmosfera espacial e eletrônica musical que permeia ao longo do acender de luzes e quantidades de cores iluminadas. Cada acionamento de luz se reflete numa onda sonora que, ao se juntar com o acender das outras, vai incrementando a quantidade de sons eletrônicos, formando uma verdadeira Rave no espaço.



Outro modo de jogo presente no game é o Nonstop, que, como o nome já diz, não deve parar. Esferas aparecem de forma aleatória no meio do tabuleiro para que o jogador consiga acendê-las e com isto formar inúmeros combos, ao passo que outras esferas vão aparecendo em novos espaços do cenário. O objetivo deste autêntico "modo arcade" é conseguir a maior pontuação para entrar no ranking dos melhores do jogo.

Uma luz no fim do túnel

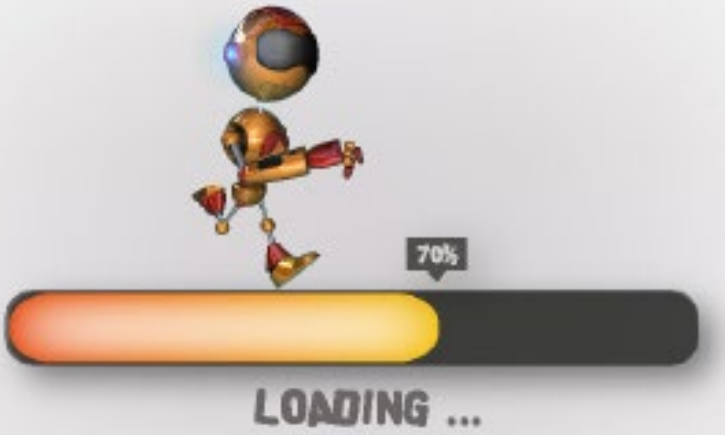
Diante das mudanças na rede online da Nintendo e poucas novidades no serviço WiiWare, tudo que os fãs ainda possuem são títulos já lançados e que valem a pena como é o caso de Liight, um ótimo jogo para curtir no seu Wii e que vai lhe proporcionar ótimos momentos de descontração e raciocínio ao longo de um extenso e desafiante gameplay.

Os sensores de movimento de WiiRemote são utilizados tanto no pointer como ao girar das lâmpadas, o que de início pode confundir, mas que com o tempo o transformará num verdadeiro contorcionista.

Desenvolvido pelo Studio Walljump, e pensado unicamente para o Wii, Liight é um ótimo jogo para as horas vagas na frente da sua TV. Mesmo lançado em 2011 é um jogo que consegue cativar com sua forma abstrata e design criativo. Portanto, não deixe de conferir uma das maiores criações já lançadas para o serviço WiiWare e divirta-se!

STUDIO walljump

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



11, 12, 13 e 14 de outubro

EXPO CENTER NORTE

BGS
BRASIL GAME SHOW

www.brasilgameshow.com.br
facebook.com/brasilgameshow



por ***Jardeson Barbosa***

Revisão: Alex Sandro.
Diagramação: Guilherme Vargas

A E3 2012 já passou, mas o clima de animação em relação aos próximos lançamentos ainda continua. Foram vários títulos anunciados para Wii U e 3DS, que deverão aparecer ainda esse ano, ou em 2013, em nossos consoles. Será mesmo? Infelizmente é rotineiro na indústria dos vídeo games o anúncio de um jogo que, fatidicamente, acaba sendo cancelado pela produtora e são diversos os motivos que a levam a optar por uma medida tão drástica. "**Mega Man Legends 3**" é um desses exemplos. Anunciado para 3DS, em 2010, o jogo faz parte da primeira leva de títulos cancelados para o portátil tridimensional. Esse seria o retorno da série Legends, tão aclamada pelos fãs, mas tudo deu errado. Afinal, o que houve? E o que esperávamos desse jogo? Se ligue na matéria e descubra um pouco mais sobre esse diamante azul perdido.

O anúncio

Anunciado em setembro de 2010, junto de "**Resident Evil: The Mercenaries 3D**", "Mega Man Legends 3" marcaria o tão aguardado retorno da série Legends. O segundo e último jogo da série havia sido lançado em agosto de 2000 no Ocidente, fazendo com que a sequência chegasse mais de 10 anos depois.



"Legends 3" era, sem dúvidas, um dos títulos mais aguardados pelos fãs do personagem e entusiastas do Nintendo 3DS. A frase "To Be Continued" ao fim de "**Legends 2**" já deixa claro que a **Capcom** sempre teve interesse na série que, por não ser uma mina de ouro, acabou caindo no esquecimento.

A proposta da Capcom nesse jogo era nobre. Durante a produção de "Legends 3" os fãs seriam ouvidos e partiriam deles os principais conceitos a serem utilizados no game. Sendo assim, a chance do título se tornar bem sucedido era muito maior, pois seria um jogo moldado por fãs e para fãs. Foram criados diversos canais onde todo mundo poderia dar opiniões, críticas e sugestões, inclusive em relação aos personagens e partes do enredo.

Foi anunciada ainda uma versão intitulada "**Mega Man Legends 3: Prototype Version**", que seria distribuída digitalmente, via **eShop**, e serviria como prólogo para a aventura principal, além de ser, claro, uma versão de testes.



A "Prototype Version" marcaria a estreia de um novo personagem: **Barret**, um garoto de 15 anos de idade, líder da **Bright**

Bats, uma skybiker gang de **Klickelan Island**. Além disso, todos os jogadores que concluíssem a versão protótipo ainda teriam acesso às fases não finalizadas de "Legends 3", algo inédito na relação produtora-jogador.

O cancelamento

Foi no dia 18 de julho de 2011 que a Capcom anunciou o cancelamento do jogo. A saída de **Keiji Inafune** da companhia já havia surpreendido a todos, principalmente por ocorrer durante a produção do game, estrelado por um personagem criado por Inafune. Os rumores acerca do título eram nada positivos, mas a equipe por trás dele sempre tentou manter a calma do público com mensagens positivas. Mas não dava mais. Em maio do mesmo ano o lançamento da versão protótipo, que deveria ocorrer em juntamente com a abertura do eShop, foi adiado indefinidamente. O que restava era apenas a esperança dos fãs, que foi a última a morrer, nesse caso, dois meses depois.

As razões do cancelamento, apontadas pela Capcom foram a falta de interesse do público e os diversos problemas na produção. Ainda segundo a produtora, o jogo foi anunciado cedo demais, antes mesmo que algo concreto pudesse ter sido feito. O passo precipitado - mas necessário, já que ela recebia a ajuda dos fãs durante o processo - fez com que a produtora criasse, desnecessariamente, esperanças no público.



Na época, muito se especulou que a razão para o cancelamento seria o fracasso comercial do Nintendo 3DS, que ainda não havia recebido o corte de preço e vendia mal, mas nada foi confirmado.

A luz no fim do túnel

Não demorou muito para que os fãs se revoltassem com a decisão da Capcom. O site **Capcom-Unity**, que antes recebia sugestões dos fãs, passou a ser o principal local onde eles despejavam revolta e descontentamento em relação à empresa. Alguns sites foram mais além e até improvisaram algumas campanhas a favor do jogo. Algumas dessas campanhas persistem até hoje, como grupos no Facebook e blogs que pedem pelo retorno da produção.



Infelizmente o principal atrativo do título foi, também, seu ponto fraco. Unir desenvolvedora e fãs gerou expectativas demais por parte da Capcom, que não viu a quantidade de jogadores que eles esperavam se envolvendo na produção. Cancelá-lo também pode ter sido uma atitude precipitada, já que nem mesmo a versão protótipo chegou a ser lançada.

A chance de ainda vermos Mega Man Legends 3 no 3DS um dia é muito remota, mas não é impossível, ainda mais agora que o portátil está vendendo muito bem. Com outros jogos como **Super Street Fighter IV: 3D Edition, ResidentEvil: Revelations** e **Monster Hunter 3G** vendendo muito bem, a Capcom pode até voltar atrás na decisão e fazer um final feliz pra essa história.



QUER MAIS BLAST?

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

BLAST FROM THE PAST
Wrecking Crew (NES)

NOTÍCIAS
Iwata fala sobre novos modelos de 3DS

BLAST FROM THE PAST
Metal Slug 3 (NEO GEO/ VC)

ENQUETE
Pokémon Black 2 ou White 2? Qual o mais popular?

BLAST TEST
Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance (3DS)

BLAST LOG
Zelda Skyward Sword - Parte 5

RANDOM BLAST
As triforces mais antigas que você já viu

ITEM BOX
Beetle (The Legend of Zelda)

BLAST FROM THE PAST
Donkey Kong Jr. (NES)

ESPECIAL
Nintendo Blast confere Symphony of the Goddessess

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

revista.nintendoblast.com.br