# NINTENDO BLAST

www.nintendobl




EDIÇÃO **Nº36** SET/**2012**

BY NC ND



## De bolsos cheios!

Enquanto o mundo vive uma recessão econômica, Mario persegue agora o objetivo de alcançar 1 milhão de moedas douradas. Respondendo à dúvida a respeito do valor de New Super Mario Bros. 2, dedicamos uma análise especial ao mais novo jogo do bigodudo. E por falar em moedas, separamos também um Item Box para explorar um dos elementos mais recorrentes no universo de Mario, além de um Especial para falar dos famosos cartuchos dourados dos jogos da Nintendo. E se você ainda não conseguiu conquistar lotar o castelo de Peach com moedas, não perca nosso Detonado na nova aventura do encanador, que te ensinará a coletar cada uma das moedas escondidas nas fases do jogo. Mas não foi só Mario que deu o que falar nesse mês. O lançamento do 3DS XL também chamou bastante atenção e nós não abrimos mão de uma Análise do novo design do portátil 3D da Nintendo. Ainda reservamos espaço para um Top 10 para nos relembrar das séries esquecidas das plataformas Nintendo, um BlastWare com as novidades digitais do mês e mais uma edição da coluna Chronicle. Que empresa terá sua história contada dessa vez? Não deixe de conferir!**– Rafael Neves**


07 ITEM BOX **Os Diferentes Tipos de Moedas**

39 BLASTWARE **Art of Balance: Touch, Frogger e mais!**

10 ANÁLISE **New Super Mario Bros. 2**

47 DETONADO **New Super Mario Bros. 2**

17 BLAST CHRONICLE **Rareware - Parte 1**

MAIS ONLINE!
TOP 10 **Jogos Inesquecíveis**

22 ESPECIAL **Nintendo 3DS XL**

PLUG AND BLAST **Acessórios Inúteis do Wii**

27 ESPECIAL **Corrida pelo Ouro: Os Cartuchos Dourados**

POKEMON BLAST **Guia para seu Pokémon Não Dormir em Campo**

32 TOP 10 **Seqüências Esquecidas da Nintendo**

BLAST FROM THE TRASH **Space Channel 5 - Ulala's Cosmic Attack (GBA)**

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**

Fellipe Camarossi
Fabio Garcia
Rafael Neves
Thomas Schulze
Alberto Canen
Jaime Ninice
Gabriel Toschi

**REVISÃO**

José Carlos Alves
Catarine Aurora
Lucas Oliveira
Leandro Freire
Alex Sandro
Jaime Ninice

**DIAGRAMAÇÃO**

Tiffany Bittencourt
Ítalo Lourenço
Letícia Fernandes
Douglas Fernandes
Guilherme Vargas

**CAPA**

Stefano Genachi

## Obrigado, Mario! *por* ***Sybellyus Paiva***




**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***.

***Pedra, o meu 3DS é dos EUA, dá pra colocar ele em português?***

***Anônimo "Precisa de Aulas de Inglês" da Silva***

Sim! No 3DS americano, basta abrir as configurações do portátil, entrar em "Other Settings", abrir a quarta aba e selecionar a opção "Language". Dali, basta escolher o nosso bom e velho português. E pode ficar tranquilo que é português do Brasil mesmo, então nada de "consolas" ou "actualizações". Lembre-se, contudo, que esta alteração tem efeito apenas no sistema do 3DS, ou seja, nos menus e aplicativos nativos (como a câmera e a Praça Mii, por exemplo). Os jogos continuarão no idioma do Tio Sam, a não ser que os desenvolvedores se compadeçam dos brasileiros e incluam a opção de idioma português dentro do próprio jogo.



***Pedra os jogos de wii funcionaram no wiiu?***

***Anônimo "U" da Silva***

Funcionarão sim, já foi confirmada a retrocompatibilidade. Também já confirmaram que não haverá qualquer espécie de upscaling na resolução do console, ou seja, os jogos não serão rodados em alta resolução, o que poderia muito bem ser feito, da mesma forma que fazem alguns aparelhos de DVD e Bluray hoje em dia. Algumas empresas já criaram acessórios que prometem fazer o mesmo efeito, como os "HDMIKey" e "Wii to HDMI".

***Pedra linda, do meu coração sabia que te adoro de montão? Ta agora vamos a pergunta: Minha tia ta lá nos EUA e falou que vai me trazer um 3DS. Eu pedi pra ela trazer o XL, mais eu queria saber uma coisa, ele vem com os ARcards, e a base carregadora???***

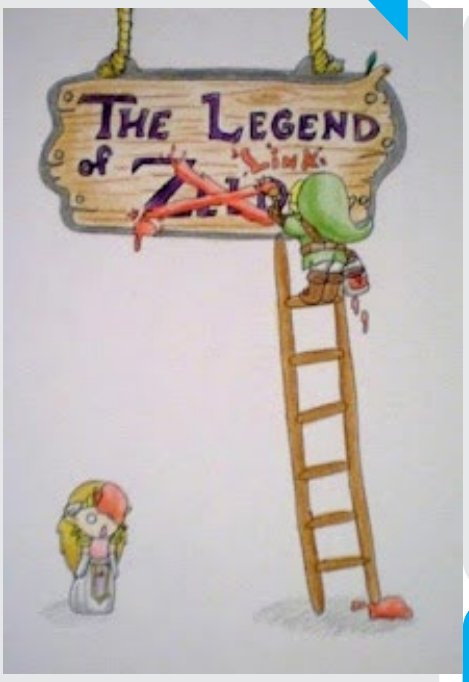
***Anônimo "Preguiçoso pra Conectar o Carregador" da Silva***

Sim, é claro que eu sei que você me adora! E como poderia ser diferente? Eu mesmo diria que eu me adoro, mas isso não combinaria bem com a minha modéstia, então não vou dizer. Quanto ao 3DS XL, parabéns pela grande aquisição (literalmente falando)!

Os seis AR Cards vêm inclusos com a nova versão do portátil também, então pode ficar tranquilo quanto a poder se divertir com a realidade aumentada (e põe "aumentada" nisso, né, levando em consideração a tela gigantesca...). Já com relação à base carregadora, as notícias não são tão boas, porque ela ficou de fora. Mas não fique triste, pois comprando a versão americana do XL, pelo menos você receberá o carregador de energia do portátil. Sabia que no Japão e na Europa o XL não vem com o carregador incluso, devido à redução de custo?

### *Por que o jogo se chama "The Legend of Zelda" e não "The Legend of Link"*

*ernanifdx6, em defesa do alfacinho verde*




Vou contar o que tio Miyamoto falou. Ele disse que Zelda é o nome da esposa do famoso romancista Francis Scott Fitzgerald, que a achava bonita e que seu nome soava bem. Só por isso colocou o nome dela no jogo. Esse Miyamoto é um assanhado. Eu queria mesmo é saber por que não se chama de The Legend of Pedra ¬¬. Mas se não era para ser Pedra, melhor que seja um nome de princesa do que de um alface. Isso é nome de jogo, não propaganda de feira de domingo ¬¬.

### *pedra como funciona a trava de região do 3ds é por continente ou país?*

*Anônimo "First Askeando-me" da Silva*

Parabéns por ser o primeiro súdit.. digo, fã pedrástico a ser respondido no Ask.fm :). Sim, o 3DS possui trava regional e são três delas, entre América, Japão e Europa/Austrália. Você pode ficar um pouco chateado com isso, que impede que joguemos alguns títulos que só são lançados em outra região, por exemplo, mas isso ocorre devido às diferenças de línguas, classificação etária, serviços de rede e até mesmo para acompanhar por essas regiões as vendas de consoles e softwares.

### *Pedra, os jogos de Game Cube vão funcionar no Wii U?*

*Anônimo "Saudades do Cubo" da Silva*



Não. Apesar da retrocompatibilide do Wii U permitir o funcionamento de jogos do Wii, infelizmente os disquinhos do GameCube já não poderão mais ser utilizados. Certamente esta funcionalidade teria aumentado ainda mais o custo do novo console e, portanto, deve ter sido a razão para não ser incluída. Entretanto, ainda resta a esperança de que os clássicos da "era cúbica" sejam relançados no eShop e possam ser baixados para se jogar no Wii U, quem sabe até com um tratamento HD.

### *Pedrigulina, tenho uma dúvida. Será possível transferir todos os dados do meu 3d para o 3d xl? Sei que os jogos do eshop poderão ser transferidos numa boa, e quanto aos miis e o meu progresso no Mii Plaza, será também possível? Obrigado.*

*Anônimo "Transferidor" da Silva*

Vai ser possível transferir todos os seus dados da mesma forma que estivesse transferindo de um 3DS normal para outro. Isso inclui os seus dados do StreetPass, praça Mii, Play Coins, jogos do eShop e do programa embaixador. Até mesmo a sua lista de amigos será transferida e você manterá o mesmo Friend Code, pois o seu perfil será exatamente o mesmo. Vale lembrar que o 3DS que transferiu vai ficar sem coisa alguma que foi transferida, pois não é uma ação tipo "copia e cola", é mais para "recorta e cola". O bom é que a Nintendo já disponibilizou um vídeo demonstrativo de como proceder, o que deixou tudo mais fácil. É em inglês, mas com legendas em português lusitano (o que não atrapalha nada, ó pá!).




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

**DOWNLOAD** Google play

*por* ***Gabriel Toschi***

*Revisão: Jaime Ninice*
*Diagramação: Letícia Fernandes*



# Item Box: Os diferentes tipos de moeda do Reino dos Cogumelos

**Antes de começar, uma pequena sabatina: qual é a moeda corrente no Brasil? O real, claro. E nos Estados Unidos? O dólar! Na Europa? O euro. E no Mushroom Kingdom, casa dos nossos mais queridos encanadores dos videogames? Desde os primórdios dos clássicos do NES, passando pelos gananciosos jogos de Wario e terminando no último lançamento dourado da Big N, New Super Mario Bros. 2, já apareceram nas telas de todo o mundo diversos tipos de moeda em conjunto com Mario e Luigi. Vamos conhecer mais sobre elas neste Item Box especial?**

## Pequena, dourada e valiosa

A moeda mais comum no Reino dos Cogumelos é chamada simplesmente de Coin, na maioria das vezes, ou até de Gold Coin, Yellow Coin ou Mushroom Coin. É encontrada, na maioria dos jogos, em um formato redondo ou oval e de cor dourada. Sua primeira aparição foi em Mario Bros. (Arcade), onde era um ítem raro e dava 100 pontos após sua coleta. Depois, foi a hora de aparecer em Super Mario Bros. (NES), onde se firmou a sua primeira grande função: ao coletar 100 moedas, Mario ganha uma vida. Esta utilização das moedas continuou em The Lost Levels (NES), Super Mario Bros. 3 (NES), Super Mario World (SNES) e nas séries New Super Mario Bros. e Super Mario Land.



Em Super Mario 64, as moedas ganharam sua segunda grande utilização: ao coletar 100 em cada fase, você ganha uma Power Star. Algo semelhante acontece em Super Mario Sunshine (GC) com as Shine Sprites. Além disso, as moedas recuperam energia de Mario, característica que continuou na série Super Mario Galaxy. Na série Mario Kart, as moedas tem diversas funções. Em Super Mario Kart (SNES), Mario Kart: Super Circuit (GBA) e Mario Kart 7 (3DS), faz o carro correr mais rápido; em Mario Kart DS e Mario Kart Wii, aparecem apenas em alguns modos de jogo como uma "pontuação".

Além de tudo isso, as moedinhas são fundamentais na série Mario Party, onde são a moeda corrente do jogo, usada para comprar ítens e estrelas, nas séries Paper Mario, Mario & Luigi e no jogo solo Super Mario RPG, onde são usadas para fazer todas as transações do jogo e nas séries de esportes do encanador. As moedas também são usadas para todas as transações do Club Nintendo, programa de recompensas da Nintendo.

## A numismática de Mushroom Kingdom

Ser numismata é ser um estudioso de moedas e medalhas: e parece que temos muitos deles trabalhando na Nintendo! Em todo o universo Mario, existem diversos tipos de moedas diferentes. Dentre elas, podemos destacar:

**Red Coin:** a moeda vermelha é a moeda mais comum depois da moeda dourada comum. Aparecendo pela primeira vez em Super Mario World 2 (SNES), ganhou destaque por ser um ítem de coleta em cada fase. Isto perdurou aos jogos 3D do encanador, onde, ao coletar todas as Red Coins, você ganha uma Power Star ou Shine Sprite. Na série New Super Mario Bros. e em 3D Land (3DS), você deve coletar todas as moedas vermelhas para ganhar uma vida;



**Blue Coin:** a moeda azul ficou conhecida por sempre, na maioria das vezes, valer mais que uma moeda comum. Em Sunshine, entretanto, é um ítem de coleta e serve como moeda de troca para coletar Shine Sprites. Além do jogo de GameCube, elas também aparecem em Super Mario 64 e na série New Super Mario Bros.;



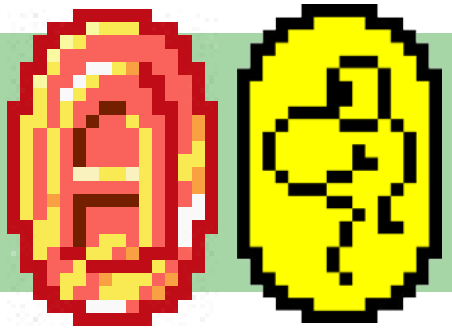
**Purple Coin:** aparecendo apenas na série Super Mario Galaxy, é encontrada nas fases quando há um Purple Comet na órbita de uma galáxia. Ao coletar todas as moedas de uma missão ativada pelo cometa, é possível ganhar uma estrela;



**? Coin:** outra moeda exclusiva da série Super Mario Galaxy. Ao coletá-la, pode aparecer, em seu lugar diversos itens, entre eles, um power-up, muitas moedas comuns, cogumelos ou até outra ? Coin;



**Dragon Coin/Ace Coin:** ao coletar as 5 moedas deste tipo em cada fase, você ganha uma vida. As Dragon Coins aparecem em Super Mario World (são as moedas com a face de Yoshi) e as Ace Coins na série Super Mario Advance;



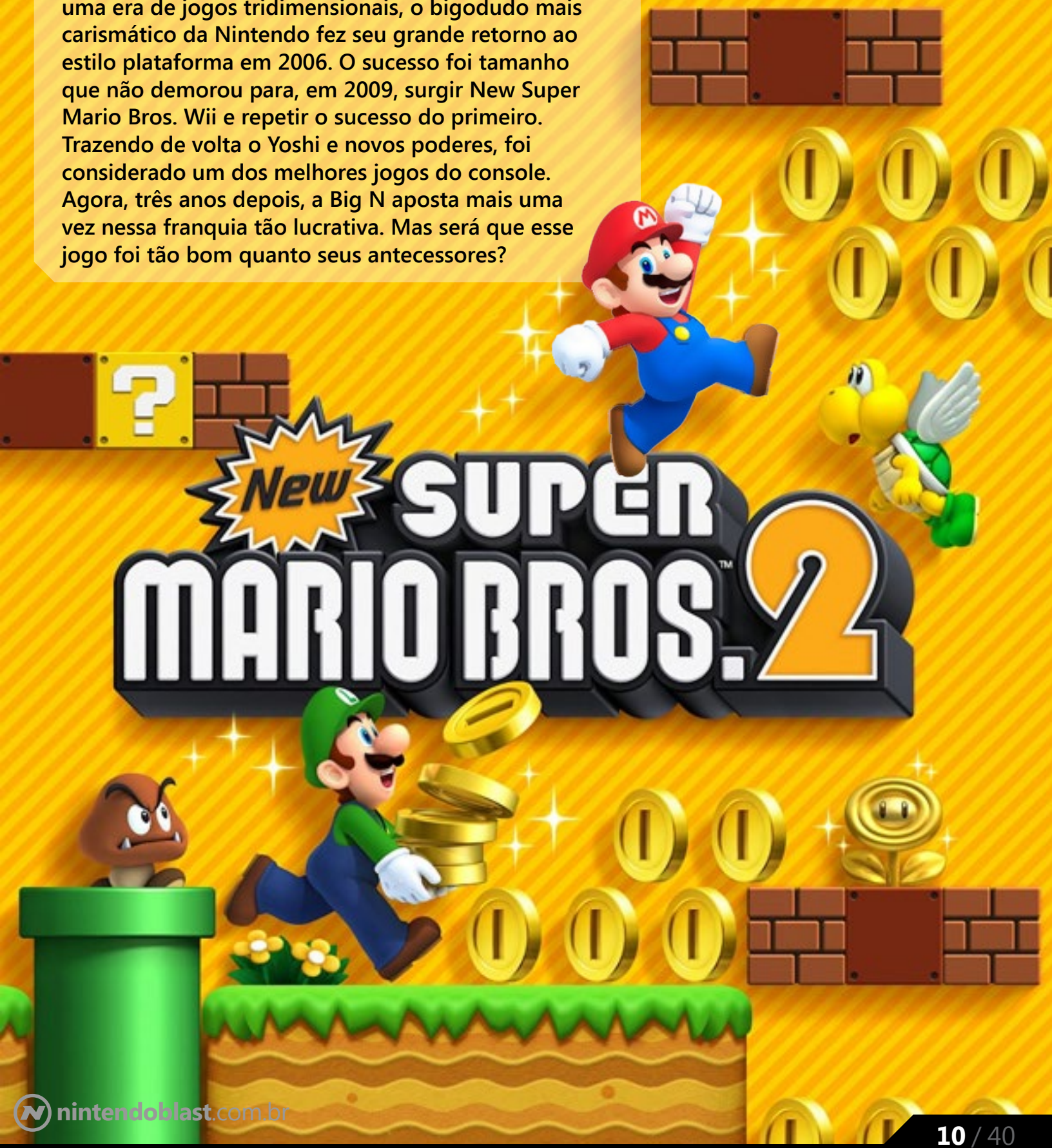
**Star Coin:** exclusiva da série New Super Mario Bros., pode ser encontrada em quantidade de 3 em cada fase e é utilizada para liberar novos espaços, Toad Houses e canhões nos mapas;



São tantas moedas que nem dá pra pensar quanto ouro gastou para fabricá-las, não é? Afinal, Mario é uma verdadeira máquina de dinheiro! Já que só falta sair ouro pra fora dos cartuchos de New Super Mario Bros. 2, que tal ir a caça dessas moedinhas?

*por* ***Fellipe Camarossi***
*Revisão: José Carlos Alves*
*Diagramação: Tiffany B. Silva*

**New Super Mario Bros. (DS) foi realmente marcante em seu lançamento. Após uma longa espera em uma era de jogos tridimensionais, o bigodudo mais carismático da Nintendo fez seu grande retorno ao estilo plataforma em 2006. O sucesso foi tamanho que não demorou para, em 2009, surgir New Super Mario Bros. Wii e repetir o sucesso do primeiro. Trazendo de volta o Yoshi e novos poderes, foi considerado um dos melhores jogos do console. Agora, três anos depois, a Big N aposta mais uma vez nessa franquia tão lucrativa. Mas será que esse jogo foi tão bom quanto seus antecessores?**





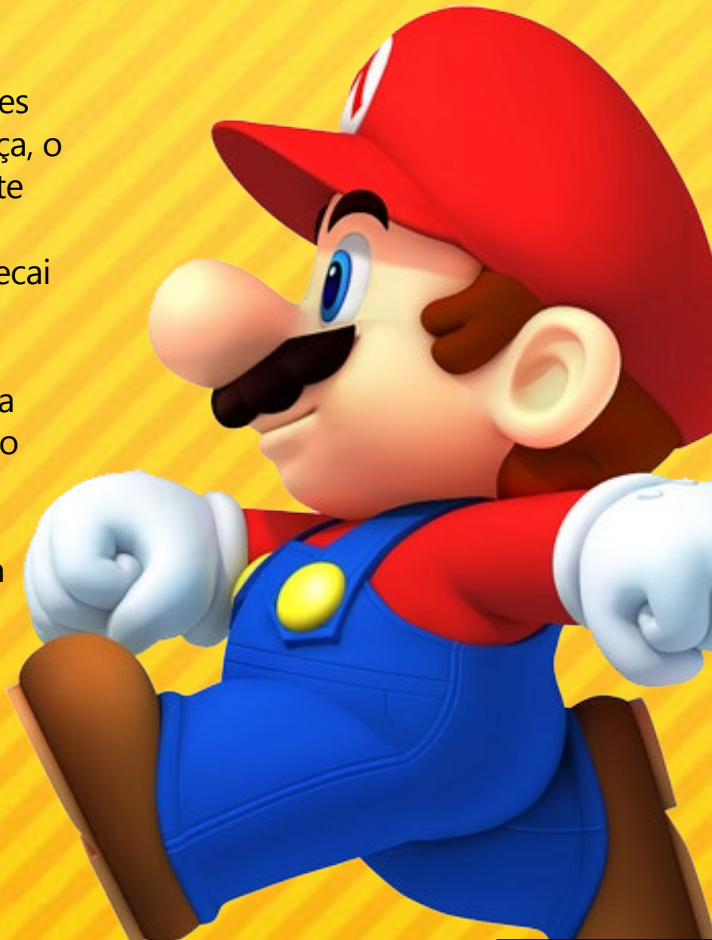
## Crise Monetária no Reino do Cogumelo

A premissa de New Super Mario Bros. 2 é curiosa desde sua introdução: Mario e seu irmão Luigi estão se despedindo da Princesa Peach pouco antes de alçarem voo, partindo em direção aos céus para recolher moedas. Okay, só eu estou totalmente perdido? Será que o reino está passando por dificuldades econômicas e os irmãos se ofereceram para buscar ajuda ou o emprego de encanador e herói não está dando o suficiente para pagar os pesados impostos? De qualquer forma, os bigodudos saem em uma breve caçada às moedas douradas.

Logo ao seu retorno, os dois se deparam com uma surpresa: os Koopalings, lacaios de Bowser, sequestraram a princesa e partiram de volta para a morada de seu chefe. Parece que não podem deixar a moça sem supervisão por mais de cinco minutos sem tudo ir pro espaço. Para reparar o seu erro e pelo bem geral do Reino do Cogumelo, os irmãos iniciam sua busca por Peach - e aproveitam o passeio para coletar mais moedas.

## O Peso de um Nome

Este game sofre uma grande pressão devido à dois fatores em seu título: o "New" e o "2". Por mais irônico que pareça, o jogo já deixa bem claro que não vai trazer nada realmente inovador, o que deixa ligeiramente controverso o título "New", herdado de seus antecessores. Alias, é aqui que recai o segundo fator... O legado de New Super Mario Bros.



Quando o primeiro foi lançado no DS, foi um choque: era incrível ver novamente o encanador em um jogo no estilo plataforma, com novos recursos, poderes, enfim, uma nova aventura após um longo hiato em jogos deste estilo. Com o anúncio da versão para Wii, todos acharam que seria mais do mesmo, apenas com gráficos melhores. Se enganaram. New Super Mario Bros. Wii se mostrou uma aventura totalmente nova, trazendo novas transformações além das já presentes em seu predecessor, telas que estimulavam o multiplayer e, para fechar com chave de ouro, trouxeram de volta o dinossauro favorito dos fãs de Mario: Yoshi.



Quando anunciaram New Super Mario Bros. 2, a expectativa foi aumentando conforme se imaginava a evolução, e provavelmente foi isso que tornou esse título mais fraco que o esperado. Não, não é um jogo ruim, é muito bom, mas parece ser um retrocesso na série; eles retiraram todos os power-ups do Wii, retiraram o Yoshi, e diminuíram o número de jogadores. Tudo bem, existem fatores que exigiam serem retirados pelas próprias particularidades do console portátil, mas acredito que não foi uma boa ideia retirar o dinossauro multicolorido (ainda mais após revelar sua presença em New Super Mario Bros. U, para Wii U).

Talvez isso possa se explicar se isolarmos a versão do DS e a do Wii como duas séries diferentes, assim podendo ver evolução em relação ao primeiro game da série "New", e isso explica o "2" no título. Ainda assim, não creio que foi uma jogada muito inteligente por parte da Big N, visto o sucesso que certos recursos tiveram no Wii.

## New Super Wario Bros.?

Independente dos motivos, a ganância parece ter tomado mesmo conta dos irmãos Mario, pois mesmo sob a pressão de terem que resgatar a princesa, eles não desistem de juntar as peças douradas em momento algum. Aliás, em vários momentos da minha jogatina eu cheguei a esquecer que o objetivo era resgatar Peach, tamanho o enfoque em pegar moedas. Não que isso seja ruim, é apenas diferente.

Para auxiliar sua caçada por tesouros, Mario conta com um novo arsenal de itens que permitem ao encanador um verdadeiro toque de Midas. Veja a seguir os novos power-ups presentes no jogo:





**Gold Flower:** Uma variação da Fire Flower, onde tudo é dourado. Além disso, as bolas de ouro lançadas são maiores que as de fogo e causam um grande impacto ao atingir os blocos normais e inimigos, que se transformam em moedas quando atingidos. Curiosamente, quando Luigi usa essa flor, ele se transforma em uma versão prateada em vez de dourada. Parece que a síndrome de segundo lugar é algo eterno no encanador verde.

**Gold Block:** Todos os jogadores dessa divertida série sabem que existem certos blocos que podem ser atingidos várias vezes em um determinado espaço de tempo para adquirir um certo número de moedas. Bem, neste título, se o jogador atingir o bloco repetidas e consecutivas vezes, este se transforma em um bloco dourado usado de capacete e que serve de escudo (caso sofra dano, o bloco se vai, deixando o encanador ileso). Além disso, sua principal função é ser uma verdadeira fábrica de moedas; o bloco cria moedas na proporção que Mario se move, então, quanto mais se corre com o capacete, mais moedas são adquiridas!





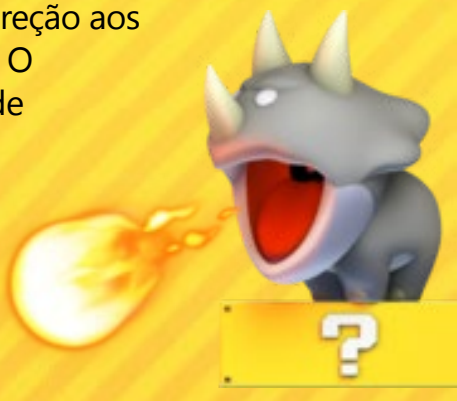
**Gold Ring:** Notaram uma certa predominância "dourada"? Enfim, os anéis dourados transformam todos os inimigos em versões douradas quando ativado, fazendo com que eles rendam moedas ao serem derrotados. Os cascos dos Koopas, por exemplo, criam uma trilha de moedas quando são arremessados. Quando as Piranha Plants são destruídas em seus canos quando o anel está ativo, um número incrível de moedas é lançado de suas antigas moradas, preenchendo sua visão com as cobiçadas peças douradas.




**Além destas, outras adaptações foram feitas na jogabilidade para se alcançar o objetivo secundário (secundário?) de adquirir um milhão de moedas. Por exemplo, há uma predominância em Coin Blocks que oferecem mais de uma moeda, além de um novo tipo de bloco que pode dar até cinquenta delas de uma só vez. Há até algumas de valores elevados, como as de dez e cem moedas. Não sei vocês, mas acho que Wario está se contorcendo em ira por não ter participado desse jogo.**

## Nostalgia que vale ouro

Apesar de não ser o melhor exemplo de inovação, New Super Mario Bros. 2 trás um delicioso sentimento nostálgico, e abusam disso no decorrer da trama. Podemos jogar novamente com Raccoon Mario, com direito a barra P e poder voar em direção aos céus, após uma longa espera que durou desde Super Mario Bros. 3 (NES). O jogo também conta com o retorno dos Reznors, dinossauros cuspidores de fogo que fizeram sua primeira aparição em Super Mario World (SNES).




Tudo bem que nem tudo saiu como o planejado... Os Reznors foram extremamente divertidos de se ver na primeira vez, mas são chefes bem fáceis de serem derrotados. Falando em dificuldade, o jogo em geral é bem simples, mas talvez isso seja consequência da tentativa de conquistar novos jogadores. Afinal de contas, todos merecem sentir o que sentimos em nossas primeiras experiências com a série, não é?



O acabamento do jogo ficou muito bem feito, com belos gráficos e um excelente uso do efeito 3D; quando ativado, o background fica embaçado, como se a sua visão estivesse se focando apenas no primeiro plano. O som está excelente com ótimos remixes de músicas clássicas, apenas ganhando mais e mais pontos no quesito nostalgia. As fases parecem ter sido feitas isoladamente, cada uma inspirada em uma mecânica diferenciada, exploradas ao máximo. Cada mundo tem uma temática própria, e mesmo que seja repetido de outros títulos, logo nota-se que as semelhanças param por aí. O jogo foi projetado com cuidado e, apesar dos defeitos citados, não deixa de ser uma bela obra.





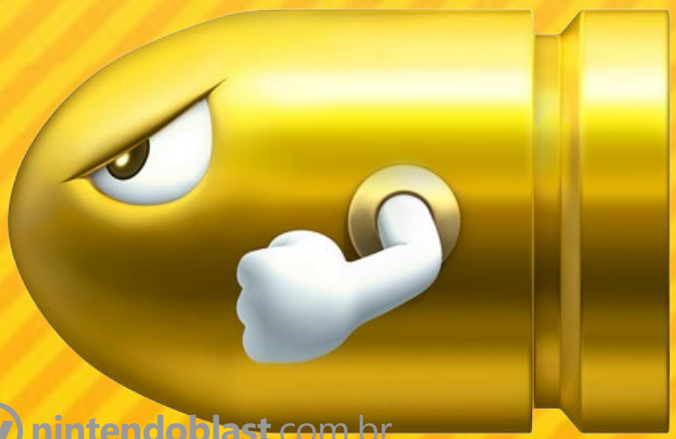





## A Corrida do Ouro

O jogo possui um alto fator replay devido ao novo modo de jogo chamado Coin Rush, onde o jogador pode encarar uma sequência de três fases visando coletar a maior quantidade possível de moedas. O modo é dividido em três partes, Mushroom, que escolhe aleatoriamente três fases dos primeiros mundos, Flower, que escolhe nos mundos intermediários, e Star, que coloca Mario contra fases dos mundos finais.

O sistema está conectado ao StreetPass e SpotPass, usando o primeiro para trocar recordes com outros jogadores e desafiar os deles, e o segundo para adicionar as suas moedas no contador mundial. O objetivo secundário de juntar um milhão de moedas acabou por motivar os jogadores com a promessa de algo "divertido" acontecendo em seus jogos com o término da missão, mas devo adverti-los: cuidado com suas expectativas. Não as deixem muito altas, podem acabar por se decepcionar.





O game também possui um sistema multiplayer semelhante ao de seu antecessor do Wii, porém ele peca em três fatores: não conta com suporte para Download Play, exigindo que os dois jogadores tenham o jogo, não há como jogar via Wi-Fi, o que reduz as possibilidades de jogo em grupo, e a tela é dividida pelos dois jogadores, o que parece ser algo desnecessário, visto que há duas telas. A câmera sempre acompanha o jogador líder, e o secundário só pode segui-lo... Ou tomar a liderança com um Ground Pound (pulo mais seta para baixo) na cabeça do colega. Isso adiciona certa competitividade ao jogo.

Segundo a Big N, o jogo vai receber DLCs com o passar do tempo, com telas desafiadoras para o modo Coin Rush. Talvez com esses aditivos o grau de replay do jogo aumente ainda mais, mas por hora, até que está muito bom. Mesmo com todos os contratempos que o jogo trás, ainda é um título excelente. Não é essencial como alguns outros, como Mario Kart 7 e Super Mario 3D Land, mas se você é fã da série ou quer apenas se divertir, vale muito a pena.

## Prós

- Toda a nostalgia de Mario em seu ápice;
- Fases belíssimas e muito bem trabalhadas;
- Alto grau de *replay* com *Coin Rush* e sua interação com StreetPass e SpotPass;
- Totalmente viciante.

## Contras

- Ligeiro retrocesso se comparado aos seus predecessores;
- Multiplayer não foi tão bom quanto poderia ser;
- Muito fácil para jogadores mais experientes;
- É praticamente impossível ver a tela de Game Over.

NOTA FINAL

**8.5**

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

Gráficos **7.5** | Som **8.0**
Jogabilidade **9.0** | Diversão **10.0**

# Rareware Chronicle Parte 1

por **Rafael Neves**

*Revisão: Lucas Oliveira*
*Diagramação: Ítalo Lourenço*



Falar da Rareware em território nintendista é complicado. Ao mesmo tempo em que nos remetemos aos nostálgicos anos dourados da desenvolvedora, vem sempre aquela tristeza pela decadência na qual a empresa hoje se encontra. Mãe de inúmeras franquias e games renomados pai de várias das melhores trilhas sonoras da história dos videogames, a Rare tem um lugar de destaque na indústria do entretenimento digital. E é por todas essas qualidades que a Rare é o tema desse mês da nossa coluna Chronicle, que revisitará clássicos como Donkey Kong Country, Banjo-Kazooie, GoldenEye 007 e muitas outras pérola gamísticas. Se as moedas de ouro de New Super Mario Bros. 2 (3DS) que brilham na capa dessa edição não são o suficiente para você, aqui vai mais um símbolo reluzente para as páginas dessa edição: o logotipo dourado da Rareware.

## 1 é pouco, 2 é bom e 60 ainda não é o bastante!

Comercialmente conhecida como Ultimate Play the Game, a companhia Ashby Computers & Graphics desenvolvia games para computadores domésticos. Tim e Chris Stamper eram os sócios da empresa - ambos já haviam produzido jogos para fliperamas, mas com a Ashby Computers & Graphics, passaram a investir em títulos para computadores. Na lista de games, os que mais chamavam atenção eram Sabre Wulf e Knight Lore - este último é considerado o primeiro game a utilizar visuais tridimensionais, através de um interessante jogo de perspectiva. Insatisfeitos com suas criações, os Stampers decidiram migrar seus esforços para outro ramo do universo 8-bits: os consoles domésticos, e aqui destacamos o NES. A intenção dos rapazes era produzir jogos para fora do mercado japonês e, dadas as dificuldades iniciais que a Nintendo teve em implantar seu console de mesa em residências americanas e europeias, não demorou para que a Ashby Computers & Graphics ganhasse autorização para desenvolver para o NES. É curioso como a Nintendo deu carta branca a uma desenvolvedora para produzir quantos jogos quisesse sem muita fiscalização, visto que, nesta época, ela impunha sérias restrições às demais third-parties. Nesse meio tempo, a desenvolvedora abriu sua divisão sob o nome "Rare". E então, foi aí que veio o primeiro jogo memorável da Rare?




A resposta é um não. Embora hoje seja conhecida por muitos jogos de peso, o primeiro título a estampar o logotipo da empresa foi Slalom, um jogo de esqui que passou despercebido para muitos, mas que já trazia um nome em seus créditos que viria a ser muito importante para a Rare: David Wise (veja a Box). Compositor da trilha sonora do jogo, David Wise teve bastante dificuldade em criar músicas no NES, mas, escondidas por um gameplay simples e uma temática de jogo que não chamou muita atenção, estavam canções muito bem trabalhadas. Após o lançamento de Slalom tanto para NES quanto para fliperamas, a política interna da Rare mudou. A filosofia adotada foi a seguinte: quanto mais jogos criar, melhor. E, nessa brincadeira, a desenvolvedora colocou 60 jogos no mercado, dentre os quais estão obras para NES e adaptações de outros títulos para Game Boy. É claro que a maioria é de qualidade duvidosa, destacando-se apenas alguns poucos como Wizards & Warriors e R.C. Pro-Am. Embora a equipe da Rare tenha adquirido bastante experiência em gêneros distintos dos games, a estratégia acabou por banalizar demais as produções da empresa. Esse ritmo de desenvolvimento só foi freado com o lançamento de um novo console: o sucessor do NES, carinhosamente chamado de Super Nintendo.

## De Zé Ninguém a melhor amiga

Embora tenha se concentrado claramente nas plataformas Nintendo, a produção de softwares da Rare não era exclusiva da Big N – não é a toa que chegou a produzir para outros consoles, como Mega Drive e Sega Game Gear. O que destacava a Rare na indústria, até aquele momento, era a série Battletoads, única franquia relevante em suas mãos. Por conta disso, a Rare não só adaptou **o primeiro Battletoads** para quantas plataformas pôde, como também trouxe várias

sequências em apenas um ano. O resultado de tanto investimento assegurou capital suficiente para que a Rare comprasse os estúdios da Silicon Graphics, tornando-se um dos maiores expoentes entre as desenvolvedoras do mundo no critério tecnológico.



Essas últimas conquistas da Rare, principalmente no que se refere à Silicon Graphics, impressionaram os executivos da Nintendo, que acabaram por comprar praticamente metade da empresa. A mudança na desenvolvedora não veio apenas no nome, que foi de "Rare" a "Rareware" (embora continue sendo apelidada apenas como Rare) e na criação da famosa logomarca dourada, mas também na importância que a empresa assumiu na Nintendo: subsidiária – agora sim ela produzia exclusivamente para a Nintendo. O posto é o mesmo que hoje ocupam as empresas Retro Studios e Intelligent Systems, por exemplo. E como primeira tarefa, a Rare recebeu os direitos para a criação de um novo jogo para Donkey Kong – que, aliás, foram pedidos pelos próprios sócios, os Stampers. O macacão foi o vilão que emprestou o nome para o jogo que salvou a Nintendo do fracasso, logo dar ao gorila o posto de mocinho e presenteá-lo com um game que fizesse jus à sua importância para a Big N não podia ser encarado como missão mais difícil. E adivinha? Os frutos de tamanho investimento em tecnologia e o ganho de experiência foram douradas bananas. **Donkey Kong Country** abusou de visuais pseudo-3D, de um gameplay divertido e da primeira trilha sonora a fazer a Rare ser conhecida por suas canções. As 9 milhões de cópias vendidas do primeiro Country logo se multiplicaram em 30 milhões com os lançamentos de suas duas sequências, **Diddy's Kong Quest** e **Dixie Kong's Double Trouble!**, e com os spin-offs **Donkey Kong Land** (que são erroneamente vistos como ports dos três games de SNES) lançados para GB.

### Quem canta os lucros alcança

Um dos aspectos mais lembrados até hoje da Rare são suas trilhas sonoras, que figuram entre as mais memoráveis da cultura gamer. A aptidão para músicas foi primeiramente notada na empresa com o lançamento de Donkey Kong Country e, a partir daí, as canções do compositor David Wise e sua equipe continuaram a marcar gerações. Antes disso, a Rare raramente colocava o nome de David nos créditos de seus títulos. Para se ter uma ideia do talento do cara, quando a Retro Studios começou a produzir as músicas de **Donkey Kong Country Returns (Wii)**, inspirou-se nos trabalhos de Wise, como no tema Stickerbrush Symphony de Donkey Kong Country 2!



Nesse meio tempo, a Rare trabalhou num game intitulado durante o desenvolvimento como "Project Dream". Nunca ouviu falar desse jogo no SNES? Talvez porque ele não foi lançado na plataforma 16-bits, mas sim na geração seguinte sob outro título, que veremos adiante. O alvo seguinte da Rare foram os games de luta. E mesmo competindo com Street Fighter e muitos outros, seu objetivo principal era fazer frente à brutalidade de Mortal Kombat. E rapidamente Killer Instinct veio ao mercado, lançado primeiramente para fliperamas e

depois Snes, com um motor gráfico feito pela própria Rare. Um dos mais violentos games da Nintendo, Killer Instinct ainda é lembrado por muitos fãs, principalmente por suas finalizações, que eram tão criativas (e engraçadas) quanto as de Mortal Kombat. Mas a glória dos visuais pseudo-3D não durou para sempre, justamente por que surgiram os gráficos realmente tridimensionais com o lançamento do Nintendo 64. A primeira empreitada da Rare na nova plataforma foi com Blast Corps, um game de carros bem mais destrutivo e adulto do que o que os fãs da Nintendo estavam acostumados a ver em outros jogos da empresa, como Mario Kart. Mal sabiam esses fãs que Blast Corps era apenas um aperitivo se comparado ao que a Rare realmente arregaçava as mangas para lançar no N64.



## Terno, gravata, mas com um pássaro na mochila

A Rare tinha recebido da Nintendo os direitos para a criação de um game baseado no filme 007 Contra GoldenEye (1995), uma tarefa difícil, visto a má fama dos jogos baseados em obras do cinema. O que a Rare fez, no entanto, foi quebrar esse paradigma, que é um dos maiores do universo dos videogames. **007 GoldenEye** foi lançado para N64 e, embora se diferenciasse muito do filme no qual se inspirou, foi um dos primeiros shooters em primeira pessoa a ser lançado para um console, mostrando que consoles de mesa podiam reproduzir (e até superar) a experiência de tiro vivida em computadores. A produção de GoldenEye tomou muito espaço nos estúdios da Rare, forçando a empresa a reduzir sua produção de games em prol do desenvolvimento do jogo protagonizado pelo ator Pierce Brosnan.

Aclamadíssimo pela crítica especializada e elevando ainda mais o nome da Rare, GoldenEye teve como principal elemento o multiplayer para até 4 jogadores. Irônico é saber hoje em dia que esse modo de jogo foi improvisado e criado sem a autorização da Rare. Uma entrevista com o diretor do jogo, Martin Hollis, não só trouxe essa revelação, como também mostrou que ele gosta muito dos "problemas" do jogo, que muitas vezes chegam a ser engraçados e lembrados até hoje pelos fãs, como tiros que, ao acertar na virilha, fazem os inimigos se contraírem de dor. Mas agora era hora de amarrar as pontas soltas, e uma delas era o tal "Project Dream", que havia sido planejado para SNES e movido para o N64. Durante este período, o projeto sofreu várias alterações, e o que deveria ser uma aventura protagonizada por um capitão pirata se transformou numa saga épica vivida por um urso e seu pássaro. Sim, estamos falando de **Banjo-Kazooie**!



Lançado um ano depois de **Diddy Kong Racing (N64)**(que abusava do sucesso obtido com os macacos na série Country), Banjo-Kazooie pegou tudo o que Super Mario 64 trouxe de espetacular para os games de plataforma 3D e aprimorou, tendo como resultado um dos mais memoráveis jogos do N64 e da história dos videogames. O fato de Banjo ser obra-prima da Rare (ao contrário de Donkey Kong e James Bond) fez dele o principal mascote da empresa. O sucesso de Banjo-Kazooie rendeu uma sequência, **Banjo-Tooie** (um trocadilho com a palavra two e o nome "Kazooie"), que superou seu antecessor em diversos aspectos. Embora tenha sido lançado no fim da vida do N64, Tooie lançou a

promessa de um terceiro capítulo (o **suposto Banjo-Threeie**) e deixou em aberto a incógnita acerca do recurso "Stop 'N' Swop", que logo se tornou um dos maiores mistérios da história dos games e **foi explorado pelo Nintendo Blast na coluna MythBlasters**. O sucesso com Banjo-Kazooie fez com que a Nintendo confiasse à Rare seu gorila mais uma vez, mas agora com a missão de fazer um jogo tridimensional para ele. **Donkey Kong 64** pode ter divertido os fãs, mas foi criticado fortemente por ser muito semelhante a Banjo-Kazooie e por outros problemas de gameplay. O pior? Esse não seria o único problema que a Rare enfrentaria nos próximos meses.

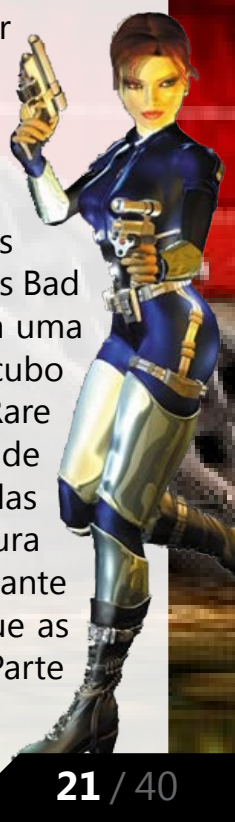
Merchandising até dizer chega!

Uma das características mais conhecidas da Rareware é seu talento (e cara-de-pau) para propagandear seus próprios jogos e as marcas da Nintendo. E não são imagens escondidas, como nas iustrações de Zelda: Skyward Sword (Wii) escondidas em Ocarina of Time 3D (3DS), mas sim exageradamente esbanjadas nos cenários dos jogos. Quem se lembra do logotipo do N64 caminhando na introdução de Banjo-Kazooie?"

## Musas sensuais e palavrões a torto e a direito

A recepção razoável a Donkey Kong 64 refletiu-se também em Jet Force Gemini, jogo de ação e tiro em terceira pessoa da Rare que tem seus méritos, mas está longe do patamar de grandeza de suas obras anteriores. Os problemas enfrentados em Jet Force Gemini, no que diz respeito à sua jogabilidade, foram suficientes para fazer a Nintendo posteriormente desistir de um Metroid tridimensional em terceira pessoa, investindo apenas em um FPS (vulgo Metroid Prime, para GC). Mas se o problema era programar um game de tiro em terceira pessoa, então que voltem ao FPS. Perfect Dark foi a mais nova aposta da Rare, considerado sucessor espiritual de 007 GoldenEye. Embora não tenha tido o sucesso comercial da aventura de James Bond, o gameplay muito bem feito, um multiplayer divertido, uma temática interessante e o uso de uma baita musa como protagonista asseguraram uma guinada positiva na imagem da Rare. Mas chegou uma hora em que a empresa já havia extraído tudo o que podia extrair do N64. O último título lançado para o aparelho 64-bits da Nintendo foi **Conker's Bad Fur Day**. Embora seguisse os modelos de Banjo-Kazooie, Conker's teve destaque por sua temática adulta. Fortemente influenciado pela série animada South Park (**que tambem recebeu uma versão para N64**) o protagonista pode parecer fofinho, mas é um típico anti-herói de uma aventura que não tem medo de utilizar temáticas como sexo, drogas e uma série de coisas... nojentas. Assim como Banjo-Tooie, Conker's Bad Fur Day teve suas vendas enfraquecidas pelo fim da vida do N64. O Game Cube era uma realidade iminente, e os fãs especulavam sobre quais novos jogos a Rare lançaria no cubo mágico da Nintendo. Mas a melhor pergunta não é "quais", mas "quantos" jogos a Rare produziu para o GC. E a resposta só não é um infeliz zero pelo lançamento de **Star Fox Adventures**. Polêmico, o jogo desagradou os fãs pela ausência das batalhas espaciais, mas cativou aqueles que gostaram do clima de aventura à la Zelda. Mas o que levaria uma desenvolvedora tão memorável e importante para a Nintendo, a abandonar a casa de Mario justo no momento em que as suas vendas de hardware não iam bem? Bom, isso é assunto para a Parte 2 de nossa coluna! Até o mês que vem!







# NINTENDO 3DS™ XL

*por* ***Fábio Garcia***
*Revisão: Catarine Aurora*
*Diagramação: Tiffany B. Silva*

**A Nintendo tem um histórico em revisão de seus consoles portáteis. Desde o primeiro Game Boy, a empresa sempre lançou versões aprimoradas, com melhores baterias ou funções que melhorassem o uso. Durante a "geração DS", uma das atualizações que mais chamou a atenção foi o modelo XL, que trazia uma tela com quase o dobro do tamanho do original do DSi. Agora, com o 3DS, a Nintendo preparou mais um modelo de dimensões aumentadas. Vamos conhecer agora o Nintendo 3DS XL.**



# Nintendo 3DS, um console com falhas

Foi questão de dias para que as primeiras reclamações sobre o então recém-lançado Nintendo 3DS viessem à tona. O efeito 3D não era tão bom, o console parecia mal projetado e apresentava diversas ausências (como um segundo direcional analógico). Pouco mais de um ano depois, a Nintendo lançou a versão XL, em outras palavras, maior. As diferenças são muitas, olhando apenas o formato do aparelho.




Para começar, ele está cerca de 100 gramas mais pesado que o modelo original do Nintendo 3DS. Suas dimensões também aumentaram em alguns centímetros. O XL apresenta um design mais arredondado, e foi produzido em um material diferente do 3DS normal. A caneta Stylus, antes retrátil, volta a ser fixa como nos modelos antigos do DS.

O Nintendo 3DS XL vem com um cartão SD de 4 GBs, ao contrário dos 2 GBs do modelo anterior. O motivo parece ser óbvio, pois a Nintendo vem tentando implementar a venda de jogos digitais através do eShop, então o portátil já precisa de mais espaço. Lembrando que, no material promocional de New Super Mario Bros. 2, a empresa sugere que se compre o XL para melhor aproveitar o novo game, o primeiro a ler lançado virtualmente. De resto, tudo continua igual, inclusive a trava de região. Não vai ser dessa vez que você poderá jogar games lançados na Europa ou no Japão no seu console americano.

Como todos os dados podem parecer um pouco abstratos, preparei uma lista de coisas boas (e ruins) do XL. Assim podemos comparar os dois modelos e ver qual é o melhor.







# As coisas que você vai adorar no Nintendo 3DS XL:

**Tela maior:** A primeira coisa que se nota ao pegar um 3DS XL é o tamanho da tela. Você é acostumado a ver um jogo na tela do 3DS original, mas quando vai jogá-lo no modelo XL é uma sensação única. A tela é tão absurdamente maior que você quase se sente violado pela imagem ampliada. É como você trocar uma televisão de 14' polegadas por uma de 42', uma diferença gritante.






**Tamanho:** Curioso notar que mesmo a tela sendo quase o dobro do modelo original, o portátil ainda se mantém "portátil". Sim, ele é visivelmente maior que o Nintendo 3DS, mas ainda é um console que cabe no seu bolso. É um pouco incômodo andar com ele no bolso, mas ainda pode ser considerado um console portátil. Comparando com um console de outra empresa, o 3DS XL fechado se assemelha ao tamanho do PlayStation Vita. Bem melhor que o colossal Game Boy Classic, aquele que era tão portátil quanto um paquiderme.

**Qualidade da imagem:** Quando você escolhe uma imagem pequena no computador e a amplia duas vezes mais, você vê todos os defeitos dela. O 3DS foi feito para rodar imagens naquele tamanho, então era de se supor que o Nintendo 3DS XL deixaria as imagens feias, não é mesmo? Felizmente, isso não acontece no 3DS XL. Os jogos estão tão bonitos quanto na tela menor, você não nota nada de estourado, ou de esticado. Mas devemos nos lembrar de que isso se deve ao DPI do 3DS, que é superior ao do DS. Mesmo o efeito 3D, que em alguns jogos já te faziam ter dores de cabeça nos níveis mais altos de tridimensionalidade (como o The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D), parece ter menos problema que no DSi XL. O Ocarina of Time ainda vai te deixar com um pouco de incômodo, mas muito menos que o portátil original deixava. E se a retrocompatibilidade é um medo seu, fique tranquilo. Os jogos de Nintendo DS parecem igualmente bonitos, muito mais que no Nintendo DSi XL. Deve-se lembrar de que a Nintendo fez melhorias na tela. Satoru Iwata revelou em um "Iwata Asks" que a tela recebeu um tratamento antirreflexo, e que houve mudanças no contraste e na saturação de cores na imagem.



**Modo como ele encaixa na sua mão:** Ele é grande e dá a impressão de só ser ergonômico para as mãos do Reggie Fils-Aime, o literalmente gigante presidente da Nintendo of America. Mas não, o 3DS XL vai se encaixar muito bem na sua mão, seja qual for o tamanho dela. Como os controles se encontram, basicamente, nas laterais, qualquer um é capaz de segurar o console confortavelmente e alcançar todos os botões. E mesmo sendo mais pesado que o 3DS, ele ainda é um aparelho leve. Ou seja, você provavelmente não terá problemas de tendinite quando for jogar o Kid Icarus: Uprising sem a ajuda do suporte.






**A "travinha do 2D":** Um detalhe bem chato no Nintendo 3DS é aquela chavinha para alterar as intensidades do efeito tridimensional. Às vezes você desligava o 3D e, por algum acidente ou trombada, a chavinha subia e as coisas passavam a ganhar profundidade sem você ter pedido. No Nintendo 3DS XL, em contrapartida, ao desligar o efeito a chavinha trava, impedindo a ativação do 3D de maneira acidental. Nossos olhos agradecem.

**Botões:** No novo modelo, os botões ficaram muito melhores. Em uma primeira olhada, já se percebe que o analógico do XL é mais preciso que o do 3DS. Logo você também repara que os botões "Start", "Select" e "Home" agora são botões de verdade, e não uma parte única e apertável. De resto, tudo continua como deveria ser: os botões "A", "B", "X" e "Y" funcionam bem, os "R" e "L" estão fáceis de pressionar e o "Power" continua no mesmo local, confundindo quem está acostumado com o "Start" do DS Lite naquele canto.

**Bateria:** Um dos maiores problemas do 3DS é a sua bateria de curta duração. O DSi, por exemplo, aguentava umas 14 horas, enquanto o 3DS aguenta no máximo cinco horas. O XL melhorou um pouco isso, porque agora a bateria dura seis horas e meia. Ainda está longe de ser o ideal, mas não deixa de ser impressionante, se contarmos que o XL é muito maior que o modelo antigo.

## As coisas que você vai odiar no Nintendo 3DS XL (afinal, nem tudo é perfeito):



**Cadê o segundo analógico?:** Cadê o segundo analógico?: Depois de lançado o Nintendo 3DS, as produtoras começaram a cobrar uma segunda alavanca analógica. A resposta da Nintendo foi o Circle Pad Pro, um trambolho que se encaixa no seu portátil e que acrescenta mais um direcional. Como esta gambiarra pode ser lida como um "desculpa, esquecemos de colocar um analógico no nosso portátil", era de se esperar que o modelo seguinte do 3DS viesse com este detalhe, não é? Só que não. O Nintendo 3DS XL tem um baita espaço vazio embaixo dos botões "ABXY" e nada de colocarem o tal segundo analógico. Mas sem problemas, porque a Nintendo anunciou uma nova traquitana para adicionar o desejado direcional. Imagina o monstro que vai sair...



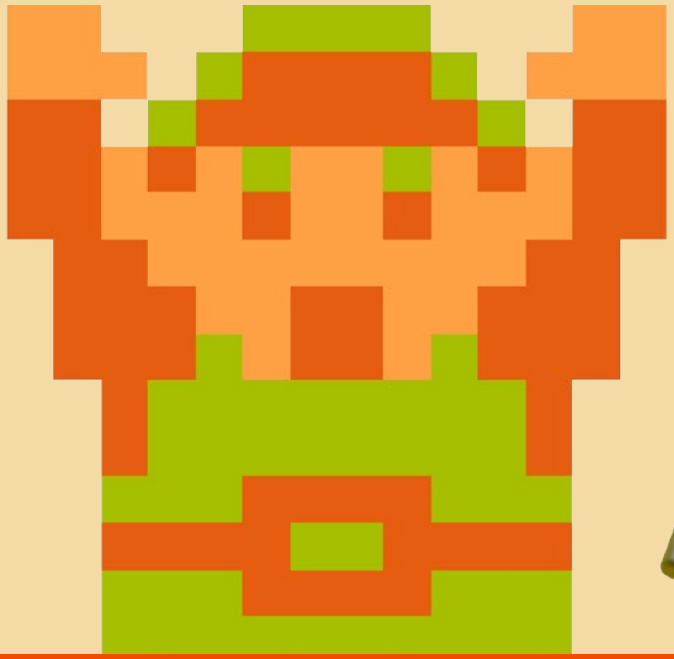

**Não coma frango antes de jogar o XL:** O material do novo portátil não é o mesmo do 3DS, se assemelha ao do DSi (o mesmo da parte interna do DS Lite). O material é muito bom, porém tem um incômodo: ele atrai muita gordura. Dependendo da iluminação, você vê marcas enormes de dedo no seu Nintendo 3DS XL. Se tiver comido alguma coisa engordurada então... vixe... vai ter trabalho para limpar isso e deixá-lo novinho.

**Olha os riscos!:** Por ter uma tela maior, é óbvio que o 3DS XL tem mais probabilidade de ter algum acidente na tela. A tela de cima, em particular, parece que risca muito facilmente, e durante nossos testes, as marcas que ficavam pareciam bem visíveis.

**Foi um pouco inesperada esta atualização de portátil tão rápida como aconteceu no Nintendo 3DS XL, mas foi uma adição muito bem vinda. Depois de testarmos bastante o console, podemos seguramente dizer que ele é compra obrigatória caso você queira um 3DS. Se já tiver o modelo antigo, pense bem em todos os prós e contras mostrados na matéria e veja se compensa para você trocar pelo XL. Mas uma coisa é certa, o Nintendo 3DS XL é um portátil excelente que prova, mais uma vez, a supremacia da Nintendo em consoles de mão.**

# CORRIDA PELO OURO
# OS CARTUCHOS DOURADOS DA NINTENDO







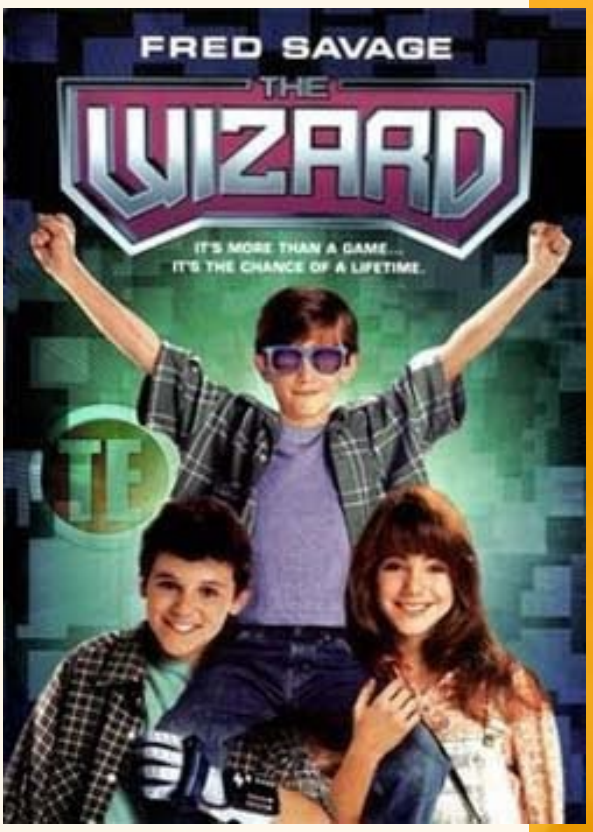


Como você deve ter reparado ao baixar esta edição da Revista Nintendo Blast, inspirados pela coleta desenfreada das famosas moedas amarelas em New Super Mario Bros. 2, as coisas estão mais douradas do que nunca aqui na sua revista favorita. E quem pode culpar o rotundo encanador italiano por sua obsessão por moedas de ouro? O amarelo é uma cor que inspira calor e alegria, e que parece por sua própria natureza atribuir um estado de maior valor às coisas. Afinal, por ser a mais expansiva entre os matizes, é a cor que mais chama atenção dos olhos. Sério, isso é ciência, gente! Todo mundo adora esse valioso metal amarelo, e a Nintendo não é exceção. Tanto que, ao longo de sua longa história nos videogames, lançou uma série de jogos dourados. E, adivinhe só, eles valem uma nota preta!

*por* ***Thomas Schulze***

*Revisão: Leandro Freire*
*Diagramação: Ítalo Lourenço*

# O santo graal dos videogames

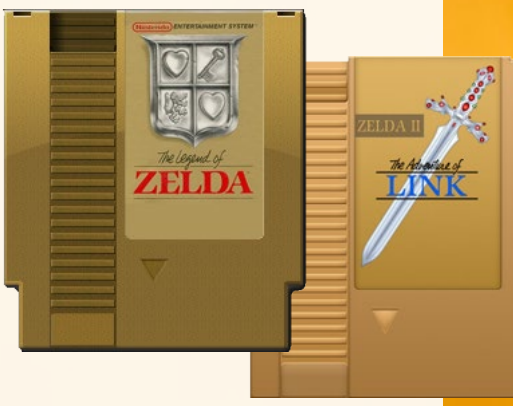



Em 1990 a Nintendo estava com tudo. Seu nome era praticamente sinônimo de videogames. Toda criança tinha ou sonhava em ter um NES. A popularidade do sistema era tão grande que a Big N resolveu organizar um campeonato com três de seus jogos mais icônicos da época, Super Mario Bros., Tetris e Rad Racer, e o batizou de Nintendo World Championships. Tal torneio viajou por vinte e nove cidades dos Estados Unidos e consistia em marcar o maior número de pontos possível nos jogos ao longo de seis minutos e vinte e um segundos. Se você assistiu o filme "The Wizard – O Gênio do Videogame" (sim, aquele mesmo que apresentou Super Mario Bros. 3 ao mundo e passava o tempo todo na sessão da tarde dos anos 90) deve ter uma boa ideia do modelo da competição. O mais importante é que para o torneio foram produzidos pouco mais de uma centena de cartuchos contendo os três jogos supracitados. Noventa destes cartuchos eram da cor cinza normal que você deve conhecer bem. Outros vinte e cinco eram dourados. Todos os jogadores que chegavam a final do campeonato ganhavam um cartucho cinza. Já os cartuchos dourados foram distribuídos como prêmios pela recém-cancelada revista Nintendo Power.

Caso você não saiba, cartuchos raros, como Earthbound e Harvest Moon para Super Nintendo, possuem um alto valor para colecionadores, ultrapassando as centenas de dólares em leilões virtuais. Comece a imaginar então qual deve ser o valor de um cartucho que teve pouco mais de cem unidades produzidas. Agora imagine o valor de um cartucho de ouro que só tem vinte e cinco exemplares no mundo todo. O Nintendo World Championships dourado é considerado o santo graal dos colecionadores de jogos. As raras aparições do cartucho normalmente são tidas como lendas. Em 2007, o site Myebid anunciou que um pai vendia o jogo de seu falecido filho. O maior lance pelo cartucho foi de vinte e um mil dólares, mas a legitimidade da negociação ainda é questionada até os dias de hoje. A aparição mais recente de um cartucho Nintendo World Championships foi em 2011, quando Steve Lin doou um cartucho cinza para a , que o vendeu por dez mil e quinhentos dólares. Tal qual o graal das lendas do Rei Arthur, ninguém sabe se ainda existe no mundo um cartucho dourado esperando para ser descoberto, mas a busca continua, e historiadores continuam a debater a veracidade de suas poucas aparições relatadas.

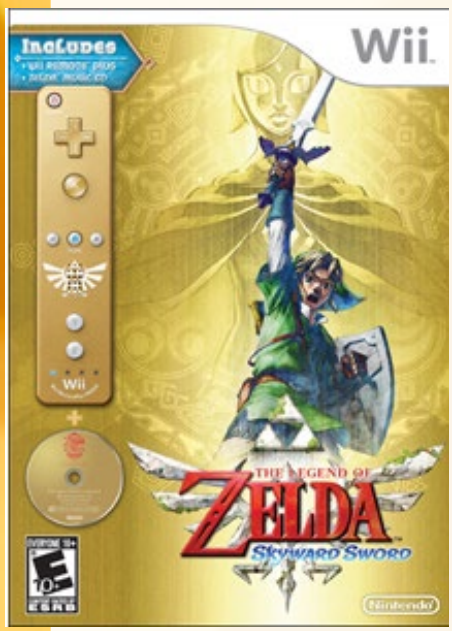


## Zelda, literalmente a série de ouro




Embora não chegue perto de atingir o mesmo valor comercial do raríssimo Nintendo World Championships, há uma série da Nintendo que sempre recebeu tratamento de ouro, tanto na qualidade de seus títulos como na cor da tinta que estampava os cartuchos, caixas e discos. Trata-se de The Legend of Zelda, uma das mais antigas e famosas franquias da Big N. As duas primeiras aventuras da série, lançadas para o Nintendo 8 Bits, foram lançadas em cartuchos dourados. Peculiarmente, aqui há uma inversão de valores para os colecionadores: nos últimos anos de vida do console, os dois jogos foram relançados como cartuchos cinza. Por serem mais raros, são as versões em cor padrão que possuem maior valor comercial.

Com a chegada da geração 64 bits, veio The Legend of Zelda: Ocarina of Time, game que muitos consideram o melhor de todos os tempos. Mesmo que você discorde disso, o fato é que o jogo recebeu o maior esquema de lançamento até então. Aqueles que adquiriram o jogo na pré-venda ganharam um card dourado destacando que se tratava de uma "Collector's Edition", ou "edição do colecionador", em bom português. Como você deve ter imaginado, o cartucho também era dourado. No Brasil, a rede de locadoras Blockbuster também realizou um plano interessante de pré-venda, entregando aos clientes que adquirissem o jogo um VHS dourado com trailers e imagens do jogo, que chegou ao nosso país numa enorme caixa também dourada.




Esse modelo de caixa gigante com cartucho dourado foi copiado em The Legend of Zelda: Majora's Mask, último Zelda lançado para um console de mesa em forma de cartucho. Mesmo com o fim da produção de jogos nesta mídia, a tradição de associar Zelda a artigos dourados continuou. The Legend of Zelda: The Wind Waker veio ao mundo como um pequeno disco dourado de GameCube. O mais recente jogo principal da série, The Legend of Zelda: Skyward Sword, não satisfeito em ter uma caixa dourada, chegou às lojas em um pacote que incluía um belíssimo controle Wiimote dourado.

## Eu fiz um cartucho para você, e era todo amarelo.

Como já dizia a famosa canção da banda Coldplay, "era tudo amarelo". Provavelmente Chris Martin compôs essa música olhando para uma estante cheia de jogos da Nintendo. Afinal, o que não falta são cartuchos desta cor! Alguns, inclusive, foram lançados em versão colorida sem qualquer justificativa. O excelente Tony Hawk's Pro Skater 2, para Nintendo 64, é um bom exemplo de jogo que chegou às lojas com um estiloso cartucho amarelo sem qualquer motivo aparente. Mas a verdade é que todos os jogadores estavam ocupados demais curtindo a jogabilidade afiada e a trilha sonora soberba do game para reparar nisso.




Donkey Kong, o gorilão mais famoso dos videogames, possui um longo histórico de cartuchos amarelos. Embora Donkey Kong Country tenha chegado ao Super Nintendo com cartuchos cinza, todas as suas três adaptações para o GameBoy clássico, batizadas como Donkey Kong Land, vieram ao mercado com cartuchos amarelo-banana. Com a chegada da geração 64 bits, a Rare achou que seria legal continuar com os cartuchos amarelos e Donkey Kong 64 também recebeu uma pintura amarela. Peculiarmente, tal qual Tony Hawk's Pro Skater 2, os jogadores costumam lembrar mais da música do jogo do que da cor do cartucho.




Outra série principal da Nintendo que recebeu cartuchos amarelos e dourados é Pokémon. Quando as versões Red e Blue foram lançadas, seus cartuchos receberam tinta vermelha e azul, respectivamente. Quando chegou a vez da versão amarela, com Pikachu na capa, obviamente a Nintendo achou que seria uma boa ideia pintar o cartucho de amarelo. A tradição de pintar os cartuchos de acordo com seus nomes permaneceu na geração seguinte da franquia, e Pokémon Gold chegou às lojas num luxuoso e imponente cartucho dourado. Nos consoles de mesa, o único jogo Pokémon a receber uma edição dourada foi Pokémon Stadium 2, possivelmente por repetir em sua arte de capa os monstrinhos das edições Silver e Gold.

## Medalha de ouro em qualidade

Coincidência ou não, os jogos lançados em versões douradas ou amarelas figuram entre os mais divertidos e importantes da história da Nintendo. Embora esta matéria não tenha listado todos os jogos lançados em versões coloridas (experimente pesquisar na internet por versões orientais dos jogos e você encontrará dezenas de jogos amarelos, inclusive o lendário Super Mario Bros. 3) você deve ter reparado que sempre que um jogo recebe esse tratamento, acaba se tornando um jogo marcante. A maior pergunta então é qual o maior valor desses jogos: o monetário, por se tratarem de artigos de colecionador, ou o sentimental, por serem jogos que marcaram a vida de todos aqueles apaixonados pelo fantástico universo da Nintendo.



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



TWITTER

**Seguir**



FACEBOOK

**Curtir**



GOOGLE+

**+1**



FEED RSS

**Assine**

# Top 10 Séries esquecidas das plataformas Nintendo

*por* ***Rafael Neves***

*Revisão: José Carlos Batista de Souto Alves*
*Diagramação: Letícia Fernandes*

Todos sabemos que a Nintendo é a detentora de um dos maiores (se não o maior) acervos de franquias de jogos da indústria. Nomes como Mario, Zelda, Metroid e Pokémon já chegaram a segurar nas costas os lucros da empresa, como na época do N64 e do GC. Mas esses grandes títulos não são nem mesmo metade da gama de séries que a Nintendo detém. E não estou falando de Star Fox e Fire Emblem, mas de séries ainda mais desconhecidas, ou melhor, "esquecidas". Que tal dar uma olhada nessas franquias que sempre ficam à margem dos holofotes? Hora de tirar do baú muitas das maiores pérolas da Big N.

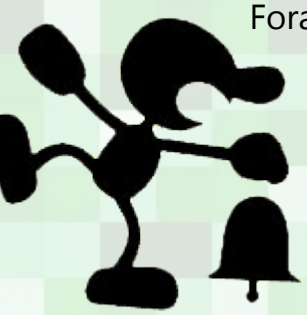


Essa matéria avalia as séries "esquecidas" segundo alguns critérios. Primeiramente, uma série precisa ter pelo menos 2 jogos ou uma repercursão tão grande em referências e aparições especiais para que possamos diferenciá-la de um game independente. Segundo, a franquia precisa ter exclusividade da Big N ou ao menos maior destaque nas plataformas Nintendo do que na concorrência. E por fim, não listamos as franquias que perderam exclusividade da Nintendo como sendo "esquecidas", tais quais a série principal de Final Fantasy e Banjo-Kazooie.

## 10. Game & Watch



Mr. Game & Watch é um dos lutadores recorrentes na série Super Smash Bros. desde Melee (GC) e é uma pena que muitos jogadores só conheçam o magricela da Nintendo pelo cross-over de luta. Na verdade, Mr. Game & Watch é o astro da linha de jogos Game & Watch, que foi a primeira investida da Nintendo no universo dos portáteis. A idéia de fazer um videogame capaz de ser carregado no bolso veio de Gunpei Yokoi (inventor tanto de sucessos, como Metroid, quanto de desastres, como o Virtual Boy). Yokoi teve tal ideia quando viu um sujeito brincando com uma calculadora durante uma viagem. Dai em diante, o espírito prático e divertido dos portáteis da Nintendo fez história no mundos dos games.



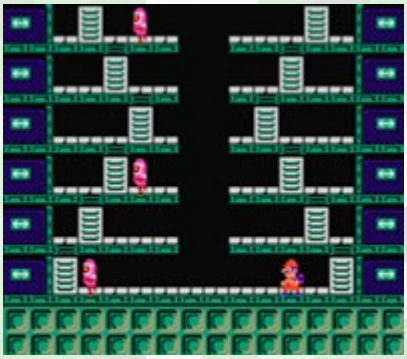
Foram criados inúmeros aparelhos Game & Watch (que não podiam ter o game trocado através de fitas, sendo um software por aparelho) até que se tivesse a ideia do Game Boy. Embora não tão conhecido, Mr. Game & Watch continuou na memória de muitos fãs e isso impulsionou a Nintendo a fazer coletâneas de clássicos para seus sistemas portatéis, como GBA e DS. No entanto, nós queremos uma gloriosa volta da série Game & Watch em um jogo original e não em relançamentos. Que tal joguinhos bem baratos para o eShop do 3DS? Ou mini-games para jogar apenas no GamePad do Wii U?

## 9. Wrecking Crew



Quando a Nintendo viu o sucesso que Mario havia se tornado, começou a usar o encanador para uma gama de títulos que muitas vezes não tinham nada a ver com pular em tartarugas ou salvar princesas das patas de gorilas. E se você acha que jogar tênis é a coisa mais incomum que o Mario já fez, é por que não viu o bigodudo e seu irmão brincarem de demolidores de construções em Wrecking Crew, para o NES. Apesar de visualmente lembrar muito Donkey Kong, essa aventura não envolvia apenas precisão com os controles, mas também inteligência. Já que Mario tem o pulo e a habilidade de esmagar inimigos comprometidos, terá de usar a inteligência para se livrar dos adversários e demolir os prédios o mais rápido possível.

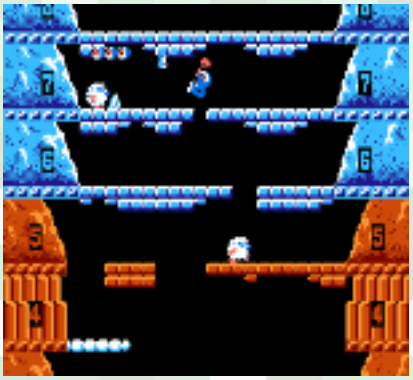




É bem possível que você nunca tenha ouvido falar desse jogo, pois a Nintendo pouca importância dá para ele. Ela já relançou-o no Virtual Console do Wii e no Programa de Embaixadores do 3DS, mas a série nunca recebeu o esplendor que talvez mereça. Suas únicas sequências foram Vs. Wrecking Crew, lançado para fliperamas com foco no multiplayer, e Wrecking Crew '98, lançado em 1998 (não diga...) para o Super Famicom (ou seja, só no Japão). Apesar de muito ofuscada, o fator puzzle da série e o editor de fases são aspectos muito interessantes. Se o estúdio Nintendo EAD voltasse a trabalhar na franquia, certamente teríamos um grande título.

## 8. Ice Climber

Apesar de só ter um game lançado até agora, Ice Climber teve tanta repercursão dentro da Nintendo que seria injusto não considerá-lo como uma série, ou melhor, ter esperanças de que a Big N dê continuidade às aventuras de Popo e Nana. Lançado para NES, Ice Climbers trazia 32 montanhas congeladas para serem escaladas atrás das verduras roubadas. À primeira vista, lembrava muito Donkey Kong também, mas a essência do jogo é completamente diferente. Subir as diversas camadas de gelo exigia o uso de um martelo, mas isso precisava ser feito sem que você fosse acertado pelos inimigos, que estavam sempre à espreita. Mas o melhor era jogar no modo multiplayer, no qual cada jogador controla um dos dois Ice Climbers.





Mas a aparição mais marcante de Popo e Nana foi em Super Smash Bros., quando a dupla pegou todos de surpresa ao se tornar parte do elenco de Melee. Em Brawl (Wii), os Ice Climbers foram mais bem balanceados e deixaram de ser personagens que ninguém gosta de usar para se tornarem uns dos lutadores mais interessantes do título, uma vez que a possibilidade de ter dois personagens ao mesmo tempo permite estratégias ímpares. Ao lado, vocês podem ver Nina e Popo pulando de alegria após desbancar Mario no próximo jogo para Wii U... Quem dera se assim fosse.



## 7. Gargoyle's Quest



Gargoyle's Quest é o spin-off da série Ghosts'n Goblins, da Capcom. Lançado primeiramente no GB, o título cativou muito os fãs por apresentar um misto de aventura em side-scrolling (progressão lateral) com elementos típico de um RPG. A trama era bem simples e trazia o já popular Fire Brand como protagonista, que era um dos inimigos da série principal. A aventura para derrotar o King Breager e se tornar o Red Blaze conquistou muitos jogadores ao redor do globo. A jogabilidade misturava uma movimentação com visão superior, por onde Fireband visitava cidades e atravessava o mapa do jogo e um tradicional side-scrolling pra lá de difícil.

A recepção ao game nas telinhas monocromáticas do GB inspirou Gargoyle's Quest 2 no NES (que se passa, na verdade, antes do primeiro game), um relançamento do segundo jogo para GB com dois estágios extras (mas que só foi lançado no Japão) e fechou a trilogia com Demon's Crest para SNES. O terceiro título trouxe uma atmosfera mais obscura e sombria, talvez inspirada pela atmosfera de Super Metroid (SNES) e pelo estilo de Castlevania. Se ainda não conhece essa série, talvez seja a hora de baixar o primeiro título pelo eShop do 3DS e se perguntar: se a franquia Ghosts'n Goblins continua viva até hoje, por que não lançar mais Gargoyle's Quest, Capcom?







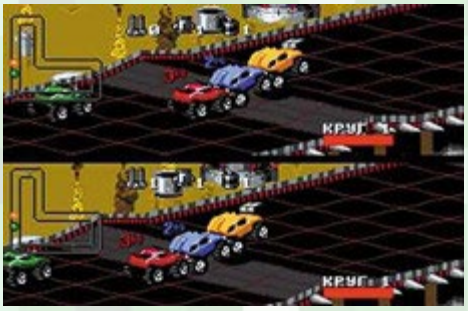


## 6. Rock n' Roll Racing




Inicialmente, a Silicon & Synapse (que você deve conhecer hoje como Blizzard Entertainment) havia planejado uma sequência para seu jogo de corrida RPM Racing, que havia se envolvido em um escândalo por conta de uma mensagem subliminar em sua trilha sonora. Mas, felizmente, a empresa resolveu temperar o título com um pouco de rock'n roll a ponto de mudar completamente o feeling do game, o que também refletiu na mudança do título para Rock n' Roll Racing. Lançado para o SNES, seu esquema de corrida multiplayer divertiu os jogadores e fez do game um clássico por trazer muito rock e heavy metal.



Games com músicas licenciadas eram raros naquela época, logo, conduzir carros ao som de Black Sabbath e outras bandas famosas foi surreal para os jogadores que se interessavam pelo gênero musical. Além de ter sido relançado posteriormente no GBA, recebeu uma sequência anos depois para o PlayStation, intitulada Red Asphalt. E onde entra o nome "Rock n' Roll Racing" nessa continuação? O novo nome do jogo, desconhecido para muitos jogadores, foi reflexo de sua jogabilidade e estilo, que não estavam no mesmo patamar da versão para SNES. Por conta da recepção fraca de Red Asphalt, a série terminou esquecida. Não seria ótimo se pudéssemos curtir uma continuação bem trabalhada de Rock n' Roll Racing? Com uma jogabilidade semelhante ao primeiro jogo e músicas das bandas de rock atuais, seria uma excelente aposta!

## 5. Killer Instinct




Killer Instinct, obra-prima da Rare, é mais um motivo para nos fazer torcer para que esse rumor seja verdade. A série Killer Instinct fez bastante sucesso quando estreou nos fliperamas e logo foi relançada para SNES. Abusando de um estilo grotesco e sangrento típico de Mortal Kombat e, ao mesmo tempo, fazendo uso de controles semelhantes aos de Street Fighter, Killer Instinct (SNES) tornou-se um dos melhores jogos de luta do Super Nintendo. O game não se restringiu a seguir a linha de jogos de luta que faziam muito sucesso na época, mas se propôs a inovar, implementando elementos de gameplay que vemos até hoje no gênero. Temos, por exemplo, combos automáticos, combinações exageradas e esquemas de interrupção de combos.




Outro elemento bem legal eram as finalizações - confira as nossas 10 preferidas. Elas não envolviam mutilações e esquisitices como em Mortal Kombat, mas era bem humilhates (tanto é que são chamadas de Humiliation). Quando ativada, a finalização obrigava o lutador adversário a... dançar! Já era suficiente para fazer seu amigo ficar vermelho de raiva e comprar mais duas fichas só para ter a revanche. Além do primeiro Killer Instinct e seu relançamento para GB, a Rare produziu Killer Instinct 2 para fliperamas (adaptado para N64 sob o nome de Killer Instinct Gold). Apesar de estar nas mãos da Microsoft atualmente, a Rare bem que podia fazer um Killer Instinct 3 para Xbox 360, não?

## 4. 1080º Snowboarding e Wave Race




É de se esperar que um jogo esportivo da Nintendo traga a turma do Mario ou os Miis, mas quando a Nintendo lançou 1080º Snowboarding para N64, não houve motivos para torcer o nariz. À primeira vista, podia parecer um game meio impessoal demais para ter sido criado pela Big N, mas era só curtir um pouco do viciante esquema de snowboard do game para perceber que a Nintendo havia criado um dos melhores jogos esportivos do N64. Para os fissurados por manobras radicais, era possível passar horas e mais horas realizando acrobacias na neve para acumular pontos. E mesmo que você se interesse apenas pelo aspecto corrida, 1080º Snowboarding trazia modos em que o objetivo era completar os cursos no menor tempo possível.

Outro título esportivo que não pode ser deixado de lado no N64 é Wave Race 64. Incorporando ao joystick do N64 o controlador de um Jet Ski, fez bastante sucesso ao inaugurar uma jogabilidade confortável e divertida – também sem pegar emprestada a turma do Mario. Os desenvolvedores de 1080º Snowboarding e Wave Race 64 compartilharam seus talentos em ambos os games, a ponto de Wave Race: Blue Storm (sequência para o GC do primeiro Wave Race) aproveitar os personagens de 1080º. E já que falamos nas continuações das duas séries, precisamos admitir que ambas precisam de maior destaque nas plataformas Nintendo, visto que suas sequências para o GC (e GB, no caso de Wave Race) não fizeram jus ao sucesso no N64. E a maior prova de que 1080º Snowboarding e Wave Race pertecem ao universo da Nintendo é que sempre têm menção nas músicas e troféus da série Super Smash Bros.



## 3. Disney's Magical Quest



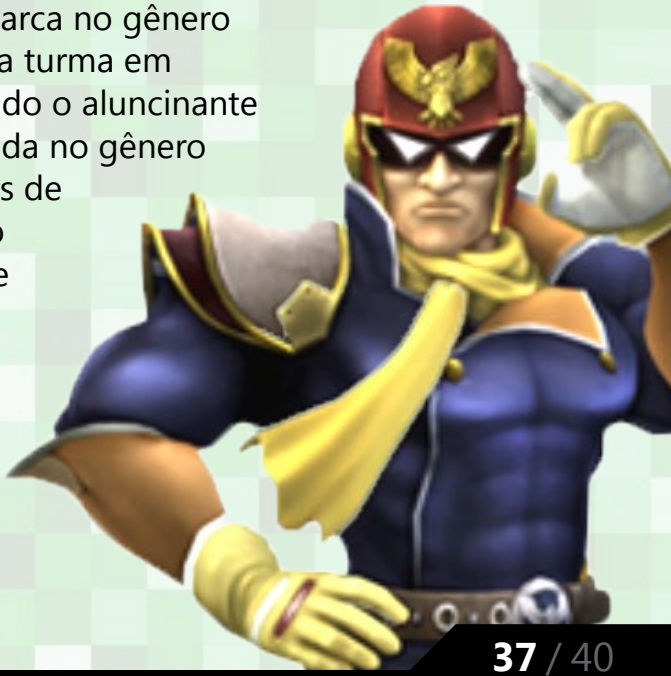
Se você acha que Epic Mickey é a primeira vez que um game da Disney recebeu o destaque que merece no mundo dos videogames (com exceção de Kingdom Hearts), melhor voltar um pouco no tempo e conhecer a trilogia Disney's Magical Quest, da Capcom. No controle de Mickey e com a ajuda do Pato Donald ou da Minnie, o jogador deve explorar diversas fases recheadas de personagens e elementos da Disney. O esquema de jogabilidade side-scrolling pode parecer mera cópia da avalanche de games que usavam tal jogabilidade, mas Disney's Magical Quest tinha sua carta na manga: os trajes!



Ao fim de cada estágio, o jogador recebe uma nova roupa para Mickey e seu companheiro. Os trajes concedem habilidade especiais ao personagens e dinamizam bastante a experiência de jogo, que é aproveitada ao máximo na companhia de um amigo. Cada um dos três capítulos da série traz elementos novos de jogo e fases exclusivas, fazendo da jornada memorável para donos de um SNES (e de um GBA, pois os três títulos foram relançados no portátil da Nintendo). Prova do impacto que Disney's Magical Quest teve na carreira do Mickey nos videogames é que, no fase Mickeyjunk Mountain de Epic Mickey, é possível ver um dos cartuchos de Disney's Magical Quest entre as tralhas antigas do camundongo. Dada a recepção ao estilo plataforma 2D de Epic Mickey: Power of Illusion (3DS), não seria má ideia um Disney's Magical Quest 4 para o 3DS também, não é?

## 2. F-Zero

Não foi com Mario Kart que a Nintendo impregou sua marca no gênero de corrida dos games. Antes de colocar o bigodudo e sua turma em carros de corrida, a Nintendo já tinha colocado no mercado o aluncinante F-Zero (SNES). Surpreendentemente, a primeira empreitada no gênero foi com naves (as Machines) em vez de tradicionais carros de corrida. O primeiro jogo da série foi título de lançamento do SNES e seu veloz esquema de corrida impressionava e deixava claras as capacidades da plataforma. Apesar de não permitir a jogatina multiplayer, teve um impacto gigantesco nos futuros games de corrida (inspirando não só Mario Kart, mas outras séries como Wipeout e Daytona USA) e no universo Nintendo, pois introduziu o querido Captain Falcon ao elenco da Big N.





O excesso de velocidade e os efeitos visuais exagerados foram aperfeiçoados em suas continuações para N64, GC e GBA, mas, desde então, a serie foi representada apenas pela participação de Captain Falcon em Super Smash Bros.. Nao seria sensacional ver um F-Zero em HD no Wii U? Um dos recursos que foi subaproveitado (pois só existiu na expansão para o fracassado 64DD) é o editor de pistas, mas poderia ser muito bem empregado usando a touchscreen do GamePad. Enquanto Captain Falcon estrela apenas na serie Smash Bros., ficamos ansiosos pelo seu retorno. E não, tematizar um dos mini-games do Nintendo Land (Wii U) ainda não é o bastante.

## 1. Earthbound/Mother



Poucas series de videogame são tao peculiares como Earthbound. Um dos melhores RPGs da Nintendo, tem carisma em excesso, humor, sarcasmo, um visual bidimensional caprichado e conteúdo de sobra. Earthbound tem inspiração em diversos elementos da cultura pop (como The Beatles e De Volta para o Futuro), além de ser adorado por ninguém menos do que Shigeru Miyamoto! O estilo de Earthbound é simplesmente... peculiar. Você não controla heróis medievais, muito menos carrega uma espada nas mãos, mas tem como protagonista pessoas comuns que usam toda a sorte de objetos como tacos de beisebol e yo-yos. O problema da série? Ela nunca teve muito destaque entre as produções da Nintendo. A máxima aparição que a serie galgou nesses últimos anos foi a inclusão de Lucas (astro de Mother 3, para GBA) em Brawl, ao lado do já recorrente lutador na serie, Ness.







E mesmo que já tenha 3 games produzidos, a serie Earthbound é ainda mais desconhecida aqui no Ocidente, onde apenas um dos títulos foi localizado. E o mais curioso é que o publico ocidental tem muita vontade de viver as aventuras que a franquia Earthbound proporciona. Por exemplo, fãs fizeram por conta própria a tradução de Mother 3 para inglês e o trabalho foi louvável. Ainda nao conhece essa franquia? Então tome vergonha na cara e **descubra 10 motivos para conhecê-la**!

BLAST Ware

# Art of Balance TOUCH! (eShop)



*por* ***Alberto Canen***

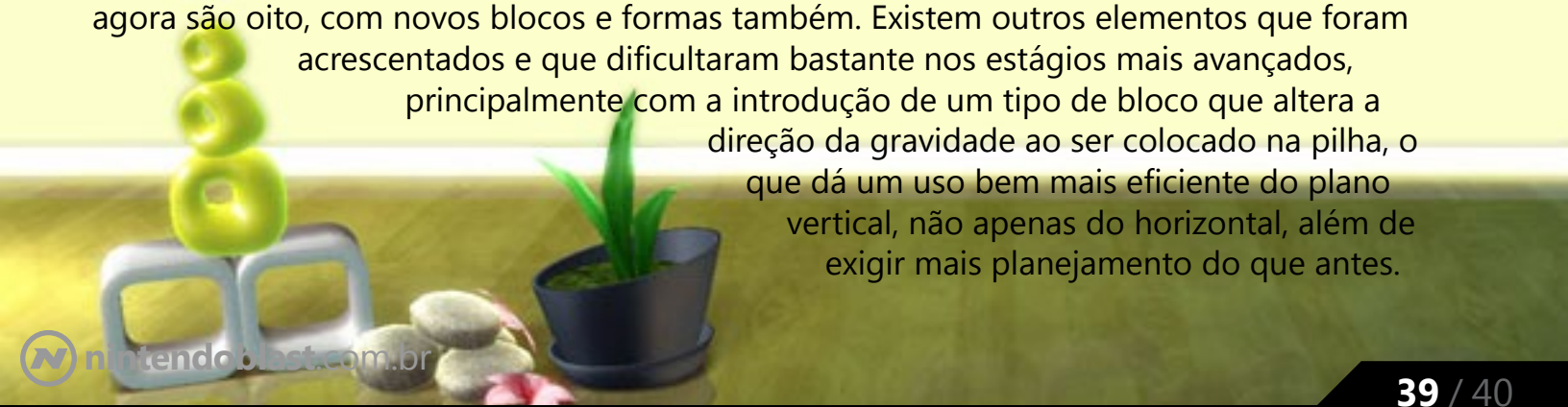
*Revisão: Revisor da Matéria e Revisor Final. Diagramação: Douglas Fernandes*

A ideia por trás de Art of Balance é muito simples e lúdica, que remota mesmo aos tempos de criança,quando brincávamos de equilibrar os pequenos blocos de formas diferentes sem permitir que elesdesmoronassem no chão. É exatamente esse o desafio que o jogador tem pela frente ao iniciar o game. Em cada fase, alguns blocos de diversos formatos são apresentados e devem ser equilibrados um a um de uma forma que fiquem estáveis, ao menos por um curto período de tempo (alguns segundos). Os blocos têm formas diversas, de círculos, semicírculos, triângulos e muitas outras. Como era de se esperar, caso o equilíbrio seja perdido e as peças caiam, o jogador deverá começar novamente a fase.

Conforme se progride no jogo, a dificuldade também aumenta. Novas formas e obstáculos vão sendo introduzidos no game, como blocos que quebram quando atingem o seu limite de peso, ou outro tipo que desaparece após alguns segundos - contando do momento que um outro bloco toca nele. Por isso, há muitos desafios diferentes e interessantes durante os 200 níveis e oito mundos que o jogo oferece. Felizmente, a física do jogo, apesar de não ser perfeita, é muito boa, então a jogabilidade não influi de maneira negativa, permitindo que o jogador se preocupe apenas em encontrar a melhor solução para o problema oferecido.

## Batalha entre versões

Se você já jogou a ***versão de WiiWare***, deve estar se perguntando quais as diferenças para essa versão portátil. Na verdade, todas as fases que encontrávamos no Wii foram levadas para os portáteis e ainda outras mais foram adicionadas. Se antes eram quatro mundos, agora são oito, com novos blocos e formas também. Existem outros elementos que foram acrescentados e que dificultaram bastante nos estágios mais avançados, principalmente com a introdução de um tipo de bloco que altera a direção da gravidade ao ser colocado na pilha, o que dá um uso bem mais eficiente do plano vertical, não apenas do horizontal, além de exigir mais planejamento do que antes.



Nessa versão para portátil, além de usar o Circle Pad e botões para movimentar os blocos, também é possível valer-se da Stylus, que mostrou-se bem ágil e eficaz. Outro diferencial, ao menos na versão para o Nintendo 3DS (já que o jogo está disponível também para DSi), é o efeito tridimensional. Apesar de não influenciar em nada na jogabilidade em si, o que significa que o efeito pode ser desligado o tempo todo durante a jogatina, não há como negar que o visual fica mais bonito com o efeito ligado, dando uma profundidade agradável, como se estivesse realmente empilhando os blocos.





## Persistência pela pontuação

Além do modo principal, **Art of Balance TOUCH!** também oferece um modo chamado **Endurance**, que podemos traduzir como "persistência". Para que ele seja destravado, é necessário antes chegar ao segundo mundo do jogo. A ideia é básica: conseguir fazer a maior pontuação possível com apenas três vidas. Os desafios são aleatórios, mas os mais difíceis rendem mais pontos. Infelizmente, não é possível comparar a pontuação online com os amigos ou demais jogadores em uma tabela nacional ou mundial. Dessa forma, não há encorajamento em fazer uma pontuação maior.

## Arte de Equilibrar

**Art of Balance TOUCH!** tem um visual bonito - ainda mais quando o efeito 3D é ligado - e uma música de fundo razoável, que é alterada a cada novo mundo (assim como o cenário). Os desafios, além de diversificados, vão gradualmente ficando mais difíceis, superando bem a versão anterior para Wii, que já era muito boa. Aqueles que gostam de *puzzles* que fazem uso da física vão ficar bastante satisfeitos com o que irão encontrar nessa verdadeira Arte de Equilibrar.



# Frogger: Hyper Arcade Edition (WiiWare)

*por* ***Jaime Ninice***

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

Lançado em comemoração aos 30 anos da série, completados em 2011, o clássico jogo de atravessar a rua na pele de um sapo ganha o seu auge na geração atual, após passar por Arcades, competições e até figurar em desafios com o público durante grandes shows, tamanho sua popularidade. Nas próximas linhas você saberá porque Frogger: Hyper Arcade Edition é digno de merecer sua atenção.

## Lady frogs: Temos que pegar!

O mais novo Frogger para WiiWare vem com diversas novidades, entre modos, características e um toque festivo, que vai muito além dos tradicionais games anteriores da saga. Foram incluídos diversos modos de jogo, oito ao total, e eles vão desde o clássico desafio de atravessar ruas e lagos, até um em que você deve coletar "sapos rosa com uma áurea de coração" para eliminar os outros oponentes ou mesmo para ganhar pontos.



Entre os modos singleplayer, Frogger Freak Out se caracteriza como uma miscelânea de missões que aparecem em sequência na tela, cada vez mais difíceis. Já o Select Challenge constitui missões distintas que devem ser completadas e lembram um pouco os Eventos de Super Smash Bros. Brawl. Twin Frogger, como o nome já diz, consiste em caminhar com dois sapos ao mesmo tempo, uma novidade e também um desafio e tanto. Paint se baseia em passar por cima dos quadrados que formam desenhos no chão, até completá-los. Há também um modo para até quatro jogadores baseado neste último, o Tile Capture, em que vence o jogador que demarcar a maior quantidade territorial pelos cenários com sua respectiva cor; lembrou os modos de pichação de Tony Hawk's, pode falar.




Além do Tile Capture, há mais dois modos multiplayer. O primeiro, Battle Royale, é onde tudo pode acontecer: capture Lady Frogs e ganhe poder para passar por cima de seus adversários, mandando-os para as cucuias, um

verdadeiro estádio de batalha. Em Lady Frog Rescue, seus sentidos sapianos irão aflorar à pele. Todos correm para coletar e levar até o final do percurso suas, digamos, sapos fêmeas apaixonantes. Um verdadeiro ato de cavalheirismo em troca de grandes quantidades de pontos que lhe garantirão a vitória.



## Um brilho sapial



Deu pra perceber que gráficos não são o elemento principal do jogo, mas mesmo assim, o game conta com detalhes precisos e, quando no frenesi de um Battle Royale, alucinantes, com brilhos, raios, diamantes correndo a tela, enfim, bagunças muito bem vindas.

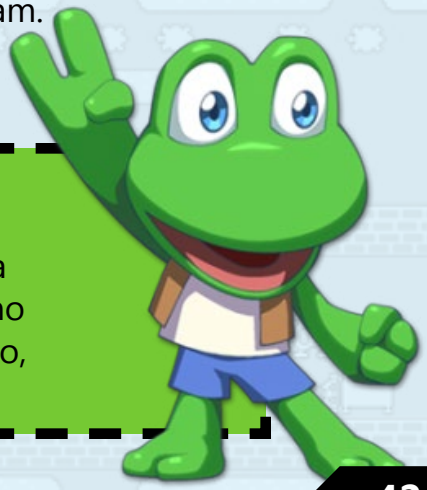
Cenários, não muitos, mais essenciais aparecem, como o clássico e os muito bacanas baseados em séries como Castlevania e Contra, um senso nostálgico gamer o tomará no destravamento de um deles.

A trilha sonora do jogo poderia ter sido melhor explorada, também com músicas menos repetitivas. Os temas das séries conseguem salvar, mas no meio da alucinação para completar as missões, e também afastar seus amigos do pódio, há grandes chances de passarem despercebidas.



## Características froggianas

As equipes que trabalharam neste Frogger entre elas, Konami, ZombieStudios e Unity souberam aproveitar diversos fatores da clássica franquia, com toques animadores e variados, na medida de um clássico game. Com o WiiRemote na posição horizontal é possível escolher entre o modo clássico de se controlar o verdinho, com toques por passo, ou no atual pressionamento para uma caminhada automática.
A sensação de jogar Frogger: Hyper Arcade, seja sozinho, completando missões ou no seu multiplayer viciante não tem preço. Tensões de se passar entre veículos, escolhas ao andar pelos riachos e a felicidade ao chegar do outro lado recompensam.
O game suporta até quatro jogadores em batalhas dentro da mesma tela, com tudo acontecendo, um ambiente psicodélico!



Frogger: Hyper Arcade se mostra divertido, envolvente e socializador, com toques que todo bom jogo festivo deve ter, como carisma, replay e muita insanidade. Resta-nos esperar para mais novidades na rede online do Wii, pois, em tempos de alta no 3DS e expectativas do WiiU, que deve ser lançado no final do ano, aqui o mar não está muito para peixes... Os sapos que o digam.

# Resumão eShop/ DSiWare / Virtual Console

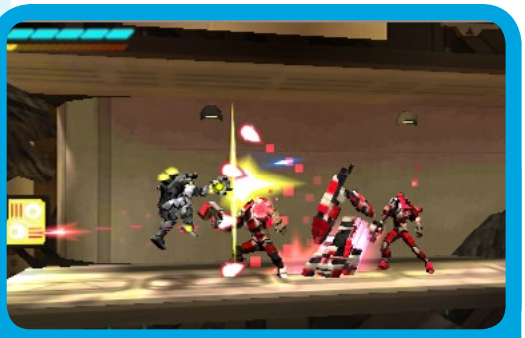
*por* ***Alex Sandro***

*Revisão: Jaime Ninice.*
*Diagramação: Douglas Fernandes*

Agora trazemos para você um resumão com as últimas e principais novidades que apareceram no Virtual Console do 3DS e Wii, DSiWare e eShop.

## Fractured Soul

**eShop(3DS)**



**Gênero**: Ação/Plataforma
**Jogadores**: 1
**Desenvolvedora**: Endgame Studios
**Preço**: R$ 19,99

Não se surpreenda pelo preço cobrado por Fractured Soul. Inicialmente, o game estava sendo desenvolvido para Nintendo DS, entretanto, o projeto foi transferido para seu sucessor. E é importante que seu cartão SD esteja preparado caso deseje comprá-lo: Fractured Soul é o título mais pesado do eShop, ocupando 2.982 blocos.
O jogo apresenta muita ação, principalmente por um detalhe em especial: o uso simultâneo das duas telas do 3DS. São trinta fases divididas em cinco mundos com batalhas contra chefes e até momentos em que a gravidade torna tudo mais desafiador, além de possuir um ranking online.

## Heavy Fire: Special Operation 3D

**eShop(3DS)**

**Gênero**: Tiro em trilhos (FPS on-rails)
**Jogadores**: 1
**Desenvolvedora**: Teyon
**Preço**: R$ 8,99

O game se passa no Oriente Médio e você precisa restaurar a paz do local. Caso se lembre dos clássicos jogos shooters de arcade, no qual a tela se movimentava automaticamente (on-rails) e era preciso apenas mirar e atirar, saiba que Heavy Fire: Special Operation 3D é nesse estilo.
Um dos pontos interessantes do título é a variedade personagens: você pode escolher entre três deles, entretanto, cada um conta com atributos únicos que, certamente, serão necessários para sua progressão. Além disso, o jogador contará com auxílio de power-ups e poderá fazer upgrades nas armas.

# Balloon Pop Remix

**eShop(3DS)**




**Gênero**: Puzzle
**Jogadores**: 1
**Desenvolvedora**: UFO Interactive
**Preço**: R$ 13,99

Balloon Pop foi lançado para Wii em 2007 e, três anos depois, uma versão foi disponibilizada para WiiWare, chamada Balloon Pop Festival. Remix chega ao portátil tridimensional utilizando as funções do mesmo, principalmente com uso da tela inferior.

Seu objetivo é desenhar linhas utilizando a stylus, de modo a estourar balões e fazer combos. O game possui quatro modos distintos: Story, Puzzle (que possui mais de cem desafios), Infinite e Minigames.

# Tori Tori

**Virtual Console(3DS)**







**Gênero**: Plataforma
**Jogadores**: 1
**Desenvolvedora**: Two Tribes
**Preço**: 6,99

A Two Tribes anunciou que Toki Tori 2 será lançado futuramente para o eShop do Wii U e, aproveitando isso, permitiu que o primeiro título fosse lançado no Virtual Console do Nintendo 3DS.

Lançado originalmente em setembro de 2001 para o Game Boy Color, Toki Tori é um pintinho amarelinho (não, não é aquele do Gugu) que teve todos os seus irmãos sequestrados e precisa resgatá-los. Trata-se de um jogo de plataforma repleto de puzzles, onde você precisará interagir com inúmeros objetos para reunir os familiares.

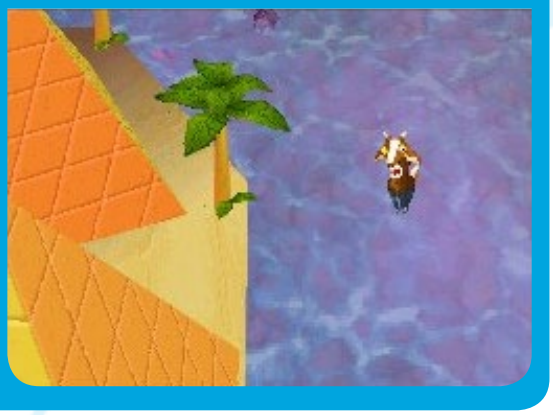
# Crazy Hunter

**DSiWare (DSi) e eShop (3DS)**

**Gênero**: Estratégia
**Jogadores**: 1
**Desenvolvedora**: EnjoyUP Games
**Preço**: 500 DSi Points (DSiWare) ou R$ 8,99 (eShop)

Capture as galinhas dos ovos de ouro que estão nas nuvens construindo uma gigante torre. E como se faz isso? Derrube as pobres cabras que descansam nas plataformas feitas de doce sobre o rio. Em seguida, retire as cabras da água e empilhe-as uma sobre a outra para construir a "torre", utilizando uma lancha a motor e um guindaste. Não, o redator aqui não está louco, essa é a proposta desse game. O pessoal da EnjoyUP Games não deve estar em sã consciência. O "crazy" no nome é pouco para esse jogo...



# Prince of Persia

**Virtual Console (Wii)**

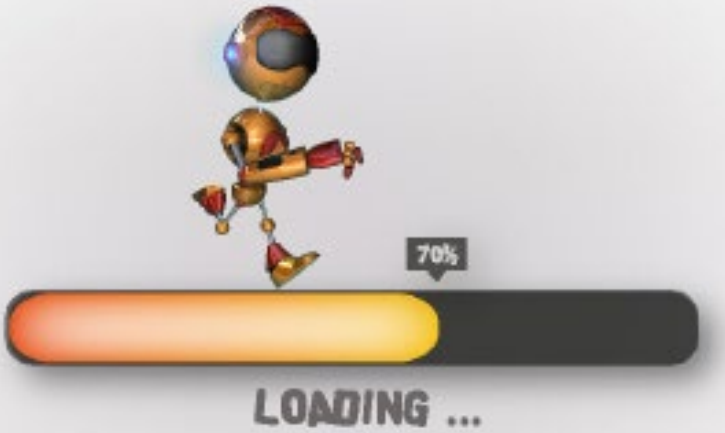
**Gênero**: Ação/Plataforma
**Jogadores**: 1
**Desenvolvedora**: Ubisoft
**Preço**: 800 Wii Points

Lançado originalmente para Super Nintendo em 1993, você é um personagem sem nome que foi jogado em uma masmorra repleta de armadilhas e inimigos. Enfrente tudo e todos para encontrar a saída de cada um dos vinte níveis, resgatar a amada princesa e acabar com o malvado Jaffar. Um detalhe: tudo isso contra o tempo. Você tem 120 minutos reais para terminar o game. Ah, e claro, caso morra, terá que começar do início...





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

# New Super Mario Bros. 2

# Detonado

*por* ***Alex Sandro***
*Revisão: Alan Murilo*
*Diagramação: Tiffany B. Silva*

**Não é somente com o Silvio Santos que você pode ganhar um milhão. Em New Super Mario Bros. 2, o mais novo capítulo da franquia que começou no Nintendo DS, a possibilidade também existe. Mas se você já leu a nossa análise e não conseguiu coletar todas as Star Coins, não se preocupe! Preparamos este detonado especial mostrando a localização de cada uma, além de indicar caminhos secretos e algumas dicas especiais. Boa leitura e boa caça às moedas!**

# WORLD 1

## W1-1




- Estará visível sobre blocos destrutíveis acima dos blocos musicais;
- Também visível, destrua os blocos marrons e pegue-a;
- Próximo do final da fase, entre pelo cano verde para ser lançado ao céu. Pise no botão "P", corra até o final do caminho e pegue a Star Coin.

## W1-2



- Dê uma bundada nos blocos sobre o "POW", próximo dos Koopa Troopas, para acertá-lo e revelar a Star Coin;
- Entre no cano amarelo, pise no botão "P", corra para subir e pegue-a no canto esquerdo;
- Ao ver o cano preto, arremesse um casco do Koopa Troopa para acertar o "POW". Com a Fire Flower, arremesse bolas de fogo no cano até o Mega Mushroom aparecer. Corra, pegue o power-up e avance até destruir os blocos ao redor da Star Coin.




## W1-3




- Ao pegar a Super Leaf, voe sobre a segunda árvore para pegar a Star Coin acima dela;
- Voe sobre a árvore (acima do cano de onde não param de sair Goombas) após a que estava a Star Coin anterior e entre no cano para ser lançado nas nuvens. Voe com o rabo de guaxinim e pegue-a;
- Você a verá próximo do final da fase. Destrua os blocos marrons do lado esquerdo com o rabo de guaxinim ou arremessando um casco de Koopa Troopa e pegue-a;

## W1-

- Nos blocos verdes que se movem na horizontal, suba pelo lado esquerdo e pule pelas paredes para alcançá-la;




- Acima da bandeira de checkpoint, haverá um cano vermelho do lado esquerdo. Espere os blocos verdes aparecerem para você andar sobre eles e entrar no cano. Pise no botão "P", suba pelos blocos verdes e pegue a Star Coin acima, antes do efeito do botão acabar;

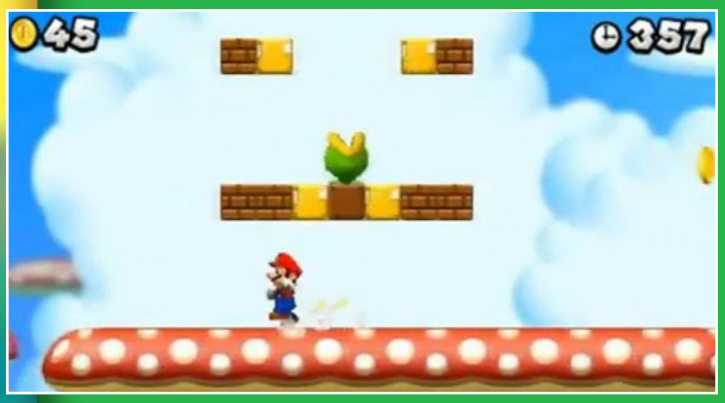
- Você a verá do lado esquerdo, próximo da Dry Piranha Plant. Cuidado com o inimigo.




### SAÍDA SECRETA

Após a bandeira de checkpoint, entre pela porta. Espere os blocos verdes se moverem e entre pelo caminho no lado direito da tela. Você irá liberar a Toad House verde e o Warp Cannon para o Mushroom World.

## W1-4




- Sobre a plataforma amarela. Espere a rosada inclinar e salte até ela;

- Haverá um cano azul na parte superior da tela. Entre nele e pegue a moeda no final do percurso;

- Após o checkpoint, acerte o espaço entre os Question Blocks para revelar uma planta. Suba por ela. Nas nuvens, suba pelos blocos até o alto para pegar a Star Coin (se estiver com o rabo de guaxinim, você também poderá voar até a moeda).

## W1-5




- Estará visível, na parte inferior da tela;
- Note o cano amarelo na parte inferior, próximo aos peixes que nadam em círculos. Entre nele e pegue a moeda (cuidado para não ser sugado);
- Após o checkpoint, note a passagem na parte superior do cenário. Suba por ela e pegue a Star Coin.

## W1-A




- Note uma seta amarela abaixo de blocos destrutíveis na parte inferior da tela. Acerte uma bundada para cair até onde está a moeda;
- Você a verá ao descer. Posicione-se sobre a seta que está ao lado para que a outra volte ao seu local e pegue-a;
- Próximo do final da fase, note o encanamento com quatro Piranha Plants. Na que está à esquerda, desça e pule para acertar um bloco até então invisível. Entre no cano ao lado e acabe com a Piranha Plant gigante para pegar a Star Coin.

## W1-




- Estará sobre a lava. Espere a plataforma aparecer e caia até ela;
- Próximo ao Dry Bones, salte na parte superior da tela para revelar blocos. Suba por eles e, com o rabo de guaxinim, voe para a direita até pegar a moeda;
- Você a verá próxima ao Thwomp com espinhos. Espere ele destruir os blocos e pegue-a.

# WORLD 2

## W2-1




- Antes da bandeira de checkpoint, haverá blocos que se movem. Pule do que está mais à direita para a direita para alcançar o local secreto;
- Após o checkpoint, entre no cano amarelo. Com o poder da Golden Flower, destrua os blocos da parte superior da tela para chegar até a moeda;
- Saindo do cano amarelo, volte para a esquerda para vê-la.

## W2-2

- A moeda estará visível acima do Hammer Bros. (o inimigo que arremessa martelos);
- Após passar pelo Red Ring (que faz aparecer as moedas vermelhas), caia entre as duas pilastras e entre no cano amarelo;
- Ao subir e ver o Hammer Bros. gordo, siga para a esquerda para pegá-la bem na beirada.




## W2-3




- Você verá que há um cano amarelo entre os blocos dourados.Pegue o inimigo com casco azul acima e o arremesse no bloco "POW". Entre no cano inferior. Na área seguinte, caia pelo lado esquerdo para pegar a Coin;
- Saindo do cano, pegue outro inimigo com casco azul, pule para a esquerda e arremesse-o para acertar o bloco "POW" e revelar a Coin abaixo;
- Após o Red Ring, aproveite as plataformas que se movem para cima e para baixo para subir nos blocos na parte superior da tela. Vá subindo e salte, no final, para pegá-la.

## W2-

- Do lado esquerdo. Apenas agache, pois na hora em que o bloco recolher, você pegará a moeda;
- Entre na porta do lado esquerdo. Suba pelos blocos que se movem e, no alto, do lado esquerdo, estará a Coin;
- À esquerda da porta que leva ao Reznor (o chefe rinoceronte), suba pulando da parede para o bloco e pegue-a do lado direito. Cuidado para não ser esmagado.




## W2-




- Você a verá no alto, quando o Boo gigante te perseguir. Pule do lado direito para alcançá-la;
- Na sequência haverá uma caixa que, ao subir, ela abaixará. Fique sobre ela e pegue a moeda ao lado;
- Após a argola vermelha, o chão se transformará em pula-pula. Note no alto a moeda se movimentando e pegue-a.

### SAÍDA SECRETA

Logo após a segunda Star Coin, desça até a plataforma mais baixa. No canto esquerdo, pule para acertar um bloco invisível e suba pela planta. Essa saída te levará para a Toad House vermelha e a fase W 2-B.



## W2-4

- Logo ao subir, ela estará à direita. Corra e se agache para passar por baixo do bloco e pegá-la;




- Após o checkpoint, entre no cano e quebre o bloco dourado. Corra da esquerda para a direita e, onde estava o bloco, há um caminho no qual você transpassará e descerá até onde está a Coin.

- Ao sair do cano, siga para a direita e ignore a descida com moedas. Siga para o canto direito da tela, onde haverá um pequeno caminho com a moeda;

## W2-5

- Espere o Chain Chomp virar-se para o lado dos blocos e dê uma bundada na madeira amarela para libertá-lo e abrir caminho para a Coin ou destrua os obstáculos com o rabo de guaxinim;




- Note o cano vermelho ao lado do Chain Chomp após o checkpoint. Liberte-o, acertando uma bundada na madeira amarela para a plataforma afundar e abrir caminho para entrar no cano. A moeda está no alto, cuidado com os inimigos;

- Ao descer, na área com os blocos amarelos, no canto esquerdo da parte inferior estará a moeda. Cuidado com o Chain Chomp.

## W2-A




- Ao pisar nas plataformas, elas se moverão. Note que haverá uma acima, que se moverá para a esquerda. Suba nela para alcançar a plataforma onde a Star Coin está;

- Há um Koopa Troopa vermelho sobre uma plataforma antes do checkpoint. Pegue o casco dele e, ao lado da bandeira, arremesse-o em direção à moeda;

- Após o checkpoint, pule na plataforma e salte na que está acima. Continue subindo e, no alto, acerte o bloco para revelar o botão "P". Pise nele, suba na plataforma, pule para a outra e salte até onde está a Coin.

## W2-B




- Estará abaixo dos canhões. Pule sobre uma Bob-omb e arremesse-a nos blocos ao redor da Coin para quebrá-los;

- Logo após o checkpoint, note as moedas na areia movediça. Caia ali para descer até a área secreta. Pegue uma Bob-omb e arremesse-a sobre o topo do pequeno vulcão para destruí-lo e a Coin aparecerá;

- Ao sair do cano da Star Coin anterior, a moeda estará flutuando no alto, acima do Pokey (o inimigo que parece um cacto amarelo). Fique sobre o canhão e pule na bomba quando ela cair de paraquedas para alcançá-la.



## W2-




- Estará visível no alto. Espere os blocos ficarem na vertical e pule para pegá-la;

- Após o checkpoint, você a verá flutuando. Com um salto você alcança, mas se você acertar o Question Block, poderá usar o pula-pula para pegá-la.

- Em seguida, há um cano vermelho. Use o pula-pula para entrar nele. Na sequência, acerte o bloco no canto esquerdo para revelar o botão "P" e use-o para pegar a Coin.

nintendoblast.com.br

# WORLD 3

## W3-1




- Estará flutuando sobre os barris. Pule no peixe quando ele saltar da água para se impulsionar até ela;
- Após a bandeira de checkpoint, se impulsione no cano verde acima da plataforma giratória para o alto. A moeda estará ali;
- Próximo do final, haverá três canos verdes. Entre o segundo e o terceiro, há um barril. Fique sobre ele para afundá-lo e pegue a Coin que está atrás dele.

## W3-2




- Estará visível. Cuidado para não ser sugado pelo tornado;
- Após o checkpoint, entre no cano amarelo na parte inferior da tela. Pegue a Coin no centro, mas cuidado para não ser esmagado e atenção ao peixe que te persegue;
- Estará visível, próximo ao final. Cuidado com o inimigo com espinhos.

## W3-3

- Acerte o botão vermelho acima das teias e entre no cano amarelo abaixo. Acerte o bloco para revelar outro botão vermelho, pise nele e pegue a moeda quando a aranha se abaixar;
- Após a bandeira de checkpoint, pule sobre a aranha para alcançar o cano amarelo acima. Pise no botão vermelho, suba pelos blocos e salte sobre a aranha para pegar a moeda;
- Estará visível no alto, entre as teias.




nintendoblast.com.br

## W3-




Ao começar, caia na água e siga para o lado esquerdo. Passe pelo canto inferior para chegar ao local onde está a Coin;

Ao subir nadando, ela estará do lado esquerdo, um pouco antes da bandeira de checkpoint;

Acima do checkpoint, haverá um cano verde do lado esquerdo. Entre nele e pegue a Star Coin.

### SAÍDA SECRETA

você precisará entrar na fase com o Mini Mushroom. Suba nadando e, acima da segunda Coin, após os dois blocos quadrados se moverem, siga para o lado direito. Entre no cano e siga até a bandeira. A saída abrirá caminho para a Toad House verde e o Warp Cannon para o Flower World.




## W3-4




Acima da Wiggler. Pule no inimigo para ganhar impulso e alcançá-la;

Quando o nível do veneno começar a subir e descer, ao lado do Koopa Troopa vermelho, espere o nível baixar e siga pelo caminho até a Coin;

Estará na sequência. Siga pelo caminho inferior, espere o nível baixar e se impulsione na parede para pegá-la.

### SAÍDA SECRETA

Próximo do final, abaixo do cano verde que leva à bandeira, há um cano vermelho. Espere o nível do veneno baixar, arremesse o casco do Koopa Troopa ou destrua com o rabo de guaxinim os blocos e entre. Siga até a bandeira vermelha. A saída abrirá caminho para a fase W 3-B.



## W3-




- Ao subir na plataforma que os fantasmas movem, antes de saltar para a outra, pegue a Star Coin acima;
- Quando subir nas três plataformas que são elevadas pelos fantasmas, a moeda estará no alto ao centro;
- Entre na porta que fica mais à direita da tela, próxima à segunda Coin. Suba na plataforma e pegue-a no alto.

### SAÍDA SECRETA

Entre na porta à direita da segunda Star Coin. Na subida, note a passagem do lado direito. Entre por ali, quebre os blocos (você precisará do rabo de guaxinim), entre pela porta e siga até a bandeira. A saída te levará para a fase W 3-5.




## W3-5




- Você verá a moeda bloqueada. Siga para a direita e acompanhe a grande pedra até ela destruir os blocos para pegar a Star Coin;
- Logo à direita da primeira Star Coin, entre no cano amarelo e pegue-a após ela parar de se mover. Cuidado com os Bloopers;
- Você subirá nadando e verá três pedras. Acompanhe a maior para ela destruir os blocos ao redor da última Star Coin da fase.

## W3-A




- A força da água te levará. Mantenha-se na parte superior para pegar a primeira moeda;
- Assim que sair do cano vermelho, desça pelo pequeno buraco do lado esquerdo, abaixo dos peixes. Acerte o botão "?" para parar a correnteza e pegue a Star Coin;
- Após passar pela argola vermelha, a força da água te levará. Fique atento para pegar a Coin ao vê-la.

## W3-B




- Como Mini Mario, entre no cano vermelho. A fase avançará para a direita automaticamente. Cuidado com os blocos espinhudos, e pule sobre o Parakoopa para alcançar a primeira Coin;
- Note o pequeno cano verde na parte superior da tela. Entre nele. Pule sobre o Bullet Bill e o acompanhe saltando nele para alcançar a Star Coin no alto.
- Você a verá ao lado do bloco destrutível. Seja rápido para não deixá-la para trás.

## W3-




- Na subida, estará visível do lado esquerdo, próxima às serras;
- Você também verá essa. Está na plataforma com o Dry Bones;
- Você precisará do rabo de guaxinim. Assim que chegar próximo à porta que leva ao chefe, corra e voe para a direita e siga até a Coin;

# WORLD 4

## W4-1




- Estará visível, abaixo das pedras rolantes. Cuidado com elas;

- Você precisará do rabo de guaxinim. À direita da bandeira de checkpoint, corra e voe para o alto. A Coin estará sobre a plataforma. Se não tiver o power-up, antes da bandeira, se impulsione no Koopa Troopa vermelho para alcançar acima;

- À esquerda do Gold Ring, corra e salte para pegar a Coin.

## W4-

- A fase se moverá automaticamente e você precisa acompanhá-la. Após a sequência que se move para a direita, se você ficar sobre a plataforma no chão, ela subirá. Assim que as paredes se moverem para a esquerda, a moeda aparecerá;

- Ao descer, pule sobre os Question Blocks e salte de uma parede a outra para pegar a Coin no alto;

- Após ver o botão "P", suba rapidamente e a moeda estará à esquerda, ao lado do pula-pula.







### SAÍDA SECRETA

Após pegar a primeira Coin, enquanto as paredes se moverem para a direita, pule de uma para outra para alcançar a porta acima do Red Ring. Entre por ela e siga até o final. A saída desbloqueará a fase W 4-B e o Warp Pipe.

## W4-2




- Estará no alto, logo após o cano vermelho. Pule sobre o Koopa Troopa para pegá-la;

- Após a bandeira de checkpoint, entre no segundo cano vermelho. Pegue o inimigo azul e arremesse-o no bloco. Quando ele descer, seja rápido, pois ele acertará os "POWs" e destruirá os blocos que te ajudam a alcançar a Coin;

- Estará visível, flutuando sobre o buraco ao lado do cano vermelho. Desça deslizando pelo cano e pule de um para o outro assim que pegá-la para não morrer ou pegue o casco de Koopa Troopa e arremesse na Coin;

## W4-

- Logo na subida, fique no centro para pegar a Coin entre as Dry Piranha Plants;

- Você precisará entrar na fase usando o Mini Mushroom. Abaixo da porta, há um pequeno cano verde do lado direito. Entre e pegue a Coin;

- A terceira Star Coin estará visível na subida, acima da grande Dry Piranha Plant.







### SAÍDA SECRETA

À esquerda da terceira Star Coin, há um cano azul. Entre nele e siga até o final do caminho. A fase desbloqueará a Toad House amarela e a fase W 4-C.

## W4-3






- Ao descer deslizando, você a verá. Se você não tiver o rabo de guaxinim para destruir o bloco, pegue o casco de Koopa Troopa no começo da fase e arremesse-o. Desça deslizando, segurando para baixo no direcional para passar por debaixo do bloco de gelo;
- Estará visível no alto, logo após a bandeira de checkpoint;
- Após passar pelo botão "P", salte no bloco com gelo acima. A Coin estará no alto, à direita.

## W4-4

- Na segunda plataforma, equilibre-se na direita para levantar a que está à esquerda e pegue a Coin no alto, acima das moedas na vertical;
- Ao passar pelo Gold Ring, pegue o casco do Koopa Troopa. Carregue-o e arremesse no bloco destrutível na parte inferior da tela. Suba pela planta e pegue a Star Coin no alto;
- Após o checkpoint, suba na plataforma que está acima da outra, e salte para a direita, pegando a Coin.






## W4-5

- Entre no cano amarelo na parte superior da tela. A moeda estará na água, mas a correnteza te impedirá de alcançá-la. Sobre a água, pule e dê uma bundada para pegá-la;
- Você a verá e, ao tentar subir até ela, blocos te impedirão. Suba e desça pela esquerda até a Coin;
- Após pegar a Star Coin anterior, avance e entre no cano verde na parte inferior da tela. Acerte o botão "?" na parte superior para interromper o fluxo da água e pegue a Coin.




## W4-A




- Dê uma bundada no bloco destrutível para descer no pula-pula abaixo e siga pela esquerda até a Coin;
- Você a verá no alto, logo após a bandeira de checkpoint;
- Ao lado do cano vermelho, acerte uma bundada no Question Block para revelar um Mini Mushroom. O pequeno cogumelo avançará pela direita, portanto, acompanhe-o. Pegue-o do outro lado e siga pelo pequeno caminho até a Coin.

## W4-B

- Estará entre os inimigos elétricos. Desça pelo lado direito para pegá-la sem sofrer danos;
- Após a bandeira de checkpoint, note a fileira de blocos destrutíveis. Dê uma bundada para cair, siga pelo caminho e pegue a Coin;
- Estará visível entre os inimigos elétricos. Fique sobre a plataforma de gelo no centro, espere-a cair e, assim que pegar a Coin, salte.




nintendoblast.com.br

## W4-C




- Procure não acertar os blocos “POW” para conseguir alcançar a Coin no alto;
- Após o checkpoint, suba pelas plataformas que se movem na horizontal. Siga pelo lado esquerdo e entre no cano verde. Acerte o bloco “POW” para acabar com os inimigos e pegue a Coin;
- Ao chegar próximo do final, ao lado direito do cano verde, espere o inimigo preto e salte de parede em parede para pegar a Coin acima.



## W4-




- Antes do botão “P”, não pegue as moedas. Acerte o botão acima e salte pelos blocos para pegar a Coin;
- Após o checkpoint, você a verá próxima à grande bola de espinhos. Espere a bola se mover e pegue-a;
- Prossiga e entre no cano verde na parte inferior da tela. Salte pelos blocos verdes para alcançar a Coin, mas cuidado com as bolas de espinhos.

# WORLD 5

## W5-1




Ao ver os blocos marrons flutuando em círculos, suba neles e salte no centro para pegá-la;

Após a bandeira de checkpoint, você a verá abaixo da corda. Fique na corda acima da moeda e deixe Mario parado. Ele irá se desequilibrar e cairá onde está Coin;

Após a segunda Star Coin, pegue impulso na corda e salte na que está acima. Pule para revelar um bloco invisível e suba pela planta. Pule sobre os Koopa Troopas para alcançar a Coin.

### SAÍDA SECRETA

No mesmo local onde está a terceira Star Coin. Fique sobre a corda que está à direita e salte para revelar um bloco. Suba pela planta e siga pela direita até a bandeira. A saída desbloqueará a fase W 5-Ghost House.




## W5-2




Você a verá entre as Piranha Plants;

Acima da bandeira de checkpoint, pule sobre o Lakitu para pegar a nuvem dele. Flutue para encontrar o botão "P", acerte-o e siga as moedas azuis até chegar a um cano no alto. Entre nele e lá estará a sua moeda;

Próximo do final da fase, pegue a nuvem do Lakitu. Há um quadrado amarelo. Suba, seguindo as moedas até o cano no alto. Entre, pegue outra nuvem e siga até a Star Coin.

nintendoblast.com.br

## W5-3






- Após a bandeira de checkpoint, há três canos. Entre no que está mais à direita para ser lançado até a Coin;
- Passando pela bandeira de checkpoint, entre no cano que está no centro. Após ser lançado, acerte o Question Block, fique sobre ele e pule para revelar um bloco invisível com o Mini Mushroom. Siga pela direita até encontrar um cano de tamanho normal. Entre nele e será lançado até a moeda;
- Próximo do final, há cinco canos. Entre no terceiro cano (centro) para ser lançado até a moeda.



## W5-

- Ao se segurar na grade em formato da letra "H" que se move, siga para o lado direito para pegar a primeira Coin;
- Após a bandeira de checkpoint, entre na porta e, na nova área, a lava subirá. Ao passar pelos blocos musicais, siga para o canto direito, onde está a Star Coin;
- Ao pegar a segunda, vá para o lado esquerdo. A moeda estará sobre o lançador de chamas.



# W5-4





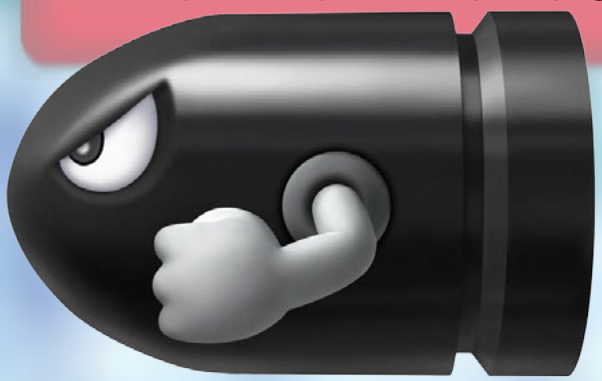

- Avance e verá a moeda no buraco. Pegue um casco de Koopa Troopa e arremesse nela;
- Antes da bandeira de checkpoint, há uma plataforma rosa que, ao ficar sobre ela, subirá até as nuvens. Aproveite e pegue a Star Coin;
- Você a verá abaixo do cogumelo-plataforma azul. Pegue-a pulando sobre o Koopa Troopa quando o mesmo passar abaixo da moeda ou jogue um casco nela.

# W5-5

- Logo ao sair do cano vermelho, pule em um Bullet Bill para a esquerda e pare sobre os disparadores para a Coin aparecer;
- Após a bandeira de checkpoint, entre no cano verde e siga pela direita até a moeda;
- Próximo do final da fase, à esquerda do Bullet Bill gigante, você verá a moeda flutuando. Espere um Bullet Bill passar e pule nele para pegá-la.







## W5-




- No segundo grupo de blocos marrons que se movem como um pêndulo, desça e pule para o lado direito até a Coin;
- Na próxima área, suba no segundo mastro listrado. Suba pelas plataformas, seguindo as moedas que aparecem até a Star Coin;
- Suba no terceiro mastro listrado e suba nas escadas até a moeda.




### SAÍDA SECRETA

Ao passar pelo primeiro grupo de blocos marrons que se movem, com o rabo de guaxinim, corra e voe para entrar na passagem na parte superior da tela (ou na beirada do grupo de blocos, salte para revelar uma planta). Entre na porta e siga até o final. Pise no botão "P" e entre na porta que está mais à direita. A saída desbloqueará a fase W 5-A.

## W5-6






- Desça pelas plataformas giratórias. Antes da bandeira de checkpoint, haverá um botão vermelho. Acerte-o para blocos aparecerem e pegue a moeda ao lado;
- Após a bandeira de checkpoint, haverá uma plataforma giratória e, abaixo, várias Piranha Plants saindo de canos. Caia sobre o cano verde, no canto mais à esquerda, e entre nele. Pegue o pula-pula, jogue-o na plataforma e use-o para pegar a Star Coin;
- Antes da bandeira de checkpoint, há uma Piranha Plant gigante. Acabe com ela e, ao lado, haverá um cano preto. Com a Fire Flower, dispare bolas no cano até o Mega Mushroom aparecer. Pegue-o e avance até destruir a proteção existente ao redor da Coin;

nintendoblast.com.br

# W5-A




- Você a verá no alto;
- Após a bandeira de checkpoint. Pule sobre o Parakoopa para alcançá-la;
- Entre as moedas no alto. Basta pular para pegá-la.




## SAÍDA SECRETA

Pegue o pula-pula durante o caminho. Ao chegar no final da fase, haverá dois blocos. Acerte o que está à direita de baixo para cima, suba pela planta até as nuvens e siga até a bandeira. A saída desbloqueará a Toad House verde.

# W5-




- Ao ver a Dry Piranha Plant no teto, pule entre os Question Blocks para revelar blocos invisíveis. Suba por eles e salte para revelar outros. Pule à direita no alto e entre no cano;
- Após a bandeira do checkpoint, sobre a lava. Espere a grade emergir da lava, pegue-a e volte para a grade acima;
- Você a verá sobre a lava quando estiver na grade que se move na diagonal. Pressione Y ou X para bater na grade e fazê-la descer, pegue a Coin e volte para cima.

# WORLD 6

## W6-1

- Estará no alto. Basta subir pelo lado direito para pegá-la;

- Ao pisar no Question Button, blocos aparecerão sobre a lava. A moeda aparecerá ao redor deles. Espere as rochas vulcânicas que caem atingirem os blocos para destruí-los e pegue-a;

- Ao chegar ao final da fase, caia do lado esquerdo. Salte para revelar uma planta e suba por ela para pegar a última Star Coin da fase.




## W6-







- Logo ao pisar no botão, a plataforma descerá. Siga pela direita e suba até a moeda;

- Ao entrar na primeira porta, avance e entre por outra. Acerte o Question Button e siga para a esquerda. Fique de costas para o pequeno Boo para revelar outro Question Button. Pise nele e suba pelo caminho para entrar na porta. Pise em outro botão para pegar a moeda;

- Ao entrar pela segunda porta, você sairá na que está abaixo. Entre na que está acima, ao lado da placa com a seta. Siga para a direita e fique de costas para o grande Boo, revelando um botão "P". Pise nele e entre na porta. Pise no botão e suba, pulando de parede em parede para pegar a Coin.

### SAÍDA SECRETA

Na mesma área onde está a terceira Star Coin, suba pulando de parede em parede até chegar ao topo. Entre na porta e siga até a bandeira. A saída desbloqueará a Toad House verde e a fase W 6-A.



## W6-2



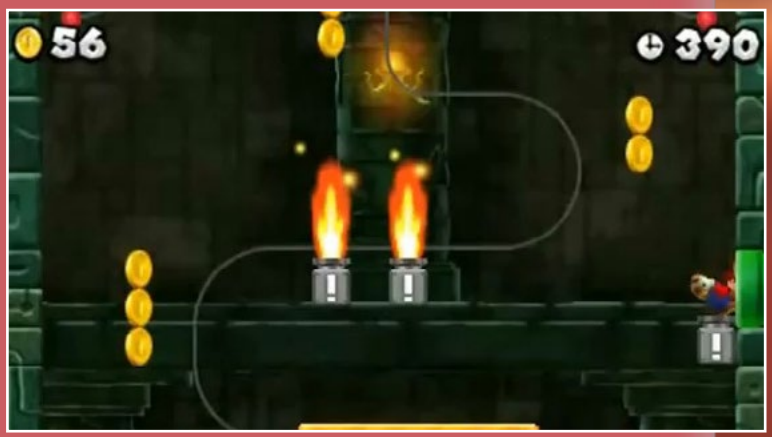

- Você a verá no alto. Use o pula-pula para alcançá-la;
- Após a bandeira de checkpoint, suba no veículo de ossos sobre a lava. Destrua os blocos e pegue a Coin;
- Quando a lava começar a subir, pegue uma Bob-omb e arremesse-a do lado esquerdo, onde está a Coin, para destruir a proteção.

## W6-3




- Antes da bandeira de checkpoint. Caia na plataforma rosa que se encolhe, segure para baixo no direcional para ficar agachado e pegue-a;
- Há um cano amarelo ao lado da plataforma rosada que se encolhe. Entre e pegue a moeda;
- Próximo do final da fase, siga por cima, sobre os blocos destrutíveis e salte para a direita, seguindo até encontrar a moeda.

## W6-




- Suba pelo lado direito. Nos lançadores de chamas com exclamação, acerte-os para pará-los e suba por eles até a Coin;
- À esquerda da bandeira de checkpoint, dê uma bundada para parar o lançador de chamas e entre na porta. Suba com cuidado, pois a Star Coin está no alto;
- Ao subir pela plataforma, note do lado direito um cano verde. Acerte o lançador de chamas abaixo do cano para fazê-lo parar e entre no cano. Suba com cuidado pelos lançadores até a moeda.

nintendoblast.com.br

# W6-4




- Ao começar a fase, vá para a esquerda;

- Você verá um inimigo pássaro e, próximo dele, haverá um bloco girando. Acerte-o, suba nele e pule para revelar outro bloco até então invisível. Suba pela planta e pegue a Coin;

- Você a verá no buraco. Cuidado com os fantasmas. Desça deslizando pela parede e pule de uma para a outra para pegá-la e voltar.

# W6-5




- Note o cano vermelho acima da gangorra amarela. Equilibre-se na plataforma e pule da parede para entrar no cano. Avance para pegar a moeda;

- Após a bandeira de checkpoint, a moeda estará abaixo dos blocos marrons. Incline a plataforma amarela para fazer a pedra com espinhos quebrar os blocos;

- Está entre dois blocos de espinhos no alto. Incline a plataforma amarela de modo que você alcance-a no alto.

# W6-A




- Acima do Dry Bones. Pule sobre ele e dê um salto triplo;

- Visível, sobre a grande pedra que afunda na lava;

- Você precisará do rabo de guaxinim. Ao subir pela pilastra de pedra, haverá uma sequência de Dry Bones. Voe para o alto até a Coin. Outra forma de pegá-la, após subir e chegar próximo ao Question Block com o Dry Bones, é correr e voar para a esquerda, onde estarão dois Dry Bones grandes. Siga à esquerda até a Coin.

## W6-B




- Ao pisar na plataforma que se move na diagonal, mantenha-se por baixo para pegar a Coin;
- Antes de entrar no cano verde que leva à bandeira de checkpoint, pule sobre os dois Question Blocks. Pule para acertar um bloco invisível e suba pela planta. Suba na plataforma e pegue a moeda;
- Após o checkpoint, você subirá em outra plataforma. Suba na diagonal com ela. A Star Coin estará próxima do Bullet Bill.



## W6-






- Há um lançador de chamas no chão. Enquanto estiver sem chamas, fique sobre o lançador e pule para revelar um bloco. Fique sobre o bloco e salte para o alto à direita para pegar a Coin;
- Ao subir pela lava nos blocos verdes que se movem, pule rapidamente para a direita onde está a Star Coin e volte antes que você fique para trás;
- Quando os Koopalings te perseguirem, cuidado com os flashes que te paralisam. Você verá a moeda sobre a lava. Pule no bloco acima, espere-o cair para pegar a Star Coin e pule de volta.

# WORLD

## W-1

- Entre no cano amarelo que está entre um azul e um vermelho. Destrua os blocos com bundadas no POW até chegar à moeda;




- À esquerda da argola vermelha, desça até o cano amarelo. Acerte o Question Block, pegue a Golden Flower e destrua os blocos para revelar a moeda;
- Ao sair do cano da segunda Star Coin, pule sobre o Parakoopa para parar acima. Pule sobre o Koopa Troopa vermelho para alcançar a moeda no alto.




### SAÍDA SECRETA

No bloco à esquerda da terceira Star Coin, pule para revelar um bloco até então invisível. Suba pela planta e siga até a bandeira. A saída secreta desbloqueará a Toad House vermelha e a fase W M-A.



- Você a verá na parte inferior. Entre onde ela está antes que a pedra bloqueie o caminho que leva até ela;
- Estará após a bandeira de checkpoint, na parte superior. Espere o inimigo com espinhos descer e pegue-a;
- Logo após a anterior, note o cano verde no alto da tela. Entre e suba para pegar a Star Coin.





- Ao começar a fase, entre na porta à esquerda. Pise no botão "?"que está no canto direito e suba pelos blocos azuis que aparecerão;

- No segundo andar, há três portas. Entre na que está ao centro. Na nova área, pula-pulas aparecerão. Suba e acerte o Question Block no teto e ignore a porta por enquanto. Desça, pois a moeda estará abaixo;

- Na última área, em que há três botões "?", siga pelo caminho de cima. Avance, suba pelo segundo caminho na parte superior da tela, pulando de parede em parede e acerte outro "?". Volte e suba pelo caminho anterior.









## SAÍDA SECRETA



Está no mesmo local da terceira Star Coin da fase. Ao acertar o botão "?", a porta aparecerá do lado direito. Entre por ela e siga até a bandeira. A saída desbloqueará a fase W M-B.




- Está antes do cano preto, sobre uma pequena plataforma que cai;

- Após a bandeira de checkpoint, a moeda estará no alto. Pule nas plataformas que descem e salte para onde ela está;

- Está bloqueada por blocos destrutíveis. Arremesse um inimigo no bloco POW ou dê uma bundada acima para pegá-la.



## W0-A

- Está do lado direito. Corra e pressione para baixo para passar agachado;
- Ao subir, haverão dois caminhos. Suba pelo lado direito, até a Star Coin;
- Você a verá do lado direito. Acerte o botão "?" para derrubar a grande bola de espinhos para acabar com os menores e pegue-a.




## W0-B




- Você a verá do lado esquerdo, durante a subida;
- Está do lado direito, próxima aos Parakoopas;
- Está no centro, entre os Parakoopas voando em círculos.

## W0-

- Está na parte inferior da tela. Dê uma bundada para quebrar o bloco;
- Antes de entrar no cano verde, acabe com o Whomp e siga para a direita, onde a moeda está;
- Você precisará do rabo de guaxinim. Ao chegar na porta que leva ao chefe, pegue impulso e voe para a esquerda, subindo. A moeda está no alto.



# WORLD W-1




- Estará na parte inferior. Espere os blocos verdes passarem e pule sobre eles;
- À esquerda da bandeira de checkpoint. Espere os blocos verdes ficarem na vertical e se impulsione neles para alcançar a moeda;
- Após subir pelos blocos verdes que se movem na horizontal, há um buraco entre um cano azul e um amarelo. Desça deslizando, pois no final estará a moeda. Suba pulando de um cano a outro para voltar.




## SAÍDA SECRETA

Próximo do final, há um Question Block com asas. Fique em cima dele e espere até ele subir às nuvens. Siga até a bandeira. A saída desbloqueará a fase W F-A.



- Ao subir pela teia, vá para o lado direito. Pule da teia para a parede e dela para pegar a Coin;
- Você a verá abaixo do Question Block. Ao acertá-lo, fique sobre a Star Coin, pois tudo irá virar moeda e você cairá;
- Quando estiver nadando e sendo seguido pelo Boo gigante, a Star Coin estará abaixo das escadas.







## SAÍDA SECRETA

Ao pegar a segunda Star Coin, tudo irá se transformar em moedas. Caia no canto direito da tela e siga pelo caminho. Entre na porta e siga até o final. A saída desbloqueará a fase W F-B.



- A primeira Star Coin da fase estará sobre as aranhas. Pule nelas para pegá-la;




- Após a bandeira de checkpoint, você andará sobre uma plataforma giratória. Acabe com o grande peixe usando a Fire Flower ou arremessando um casco de Koopa Troopa e siga por baixo até a Coin;
- A última Star Coin estará próxima do final da fase. Pule sobre a aranha para pegá-la;

## W0-3




- Ao subir pelos pula-pulas rosados, estará no alto;
- Após a bandeira de checkpoint, acerte o Question Block e pegue o Mini Mushroom. Pule sobre os Parakoopas e deles para o pequeno cano acima. Avance e entre no cano para ser disparado até a Coin;
- Logo que sair do cano de onde estava a Star Coin anterior, pule sobre os Parakoopas para pegar a Coin restante;

## W0-A

- Ao pisar no bloco de gelo que se move, você a verá no alto;
- Após a bandeira de checkpoint, pegue o inimigo azul, fique na beirada e arremesse-o na parede, seguindo as moedas até pegar a Coin;
- Próximo do final do caminho, sobre o bloco de gelo.








## W8-B






- Assim que o Lakitu aparecer, pule nele para pegar a nuvem e siga para a diagonal acima para pegar a Coin;

- Após a bandeira de checkpoint, haverá um cano amarelo na parte inferior. Pule planando com o rabo de guaxinim ou com a nuvem do Lakitu. Pise no botão "?" e pegue a Star Coin;

- Estará visível. Use a nuvem do Lakitu para pegá-la.

## W8-A




- Estará visível, logo no começo. Pegue uma Bob-omb e arremesse no bloco que está acima da moeda e, então, arremesse outra bomba na moeda para pegá-la;

- Estará após a bandeira de checkpoint, sobre a plataforma pula-pula. Cuidado com os inimigos que caem do teto;

- Acerte o botão amarelo no teto para inverter a esteira. Caia nela e agache para chegar até a moeda.



nintendoblast.com.br

# WORLD

**Para liberar o Star World, é preciso acabar com Bowser e, após a cena dos créditos, você será notificado que o novo mundo está acessível e visível na tela inferior. Entretanto, para liberá-lo, você precisará gastar 90 Star Coins.**




## W-1




- Pise no botão "P" para levantar os blocos. Caia (não é um buraco!), entre no cano e a Star Coin será sua;
- Estará após a bandeira de checkpoint, flutuando sobre o buraco. Pegue um casco de Koopa Troopa, fique sobre os blocos giratórios e arremesse o casco na moeda;
- Estará visível, próximo do final da fase.



- Logo no começo da fase, no alto;
- Após a bandeira de checkpoint sobre o buraco. Desça deslizando pelas paredes, pulando de uma à outra ou arremesse um casco nela.
- Estará visível sobre o buraco. Fique sobre a plataforma que cai e, ao descer, pegue a moeda e pule para a outra plataforma. Ou então, caso prefira, simplesmente arremesse um casco na Star Coin que ela será sua.






## W-3





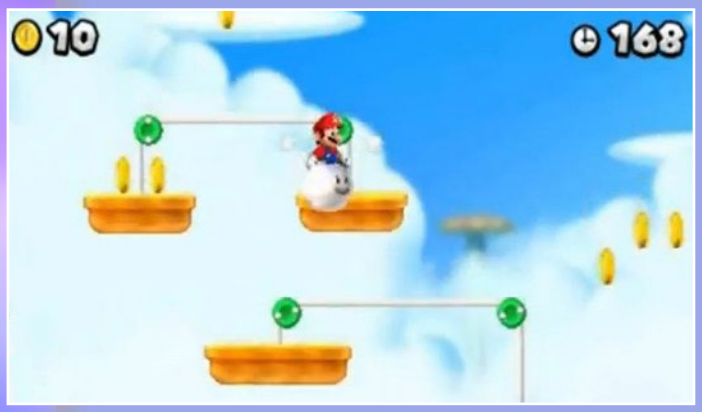

- Na água, haverá um pequeno buraco. Entre e siga pelo centro até a moeda. Cuidado com os fantasmas;
- Após a bandeira de checkpoint, note dois Whomps. Acima deles, aparecerão três blocos. Suba neles e pule no alto para pegar a Coin;
- Suba sobre os Whomps e, no alto, haverá duas plataformas com moedas. À esquerda, há uma plataforma com três coins. Pule para revelar um bloco com planta e suba. A moeda está atrás do Whomp gigante;

## W-4

- À esquerda no alto, antes da bandeira de checkpoint;
- Ao começar a fase, você ganhará um Mini Mushroom. Siga com ele até o final do caminho e entre no pequeno cano verde. A moeda estará lá;
- Próximo do final, abaixo das plataformas que se movem verticalmente.




## W-5




- Antes da bandeira de checkpoint, suba na nuvem do Lakitu e siga as moedas para pegar a Star Coin no céu;
- Estará na parte inferior. Suba na plataforma e cuidado para não cair;
- Antes de chegar nas plataformas azuis, há plataformas para se equilibrar. Pegue a nuvem do Lakitu e siga as moedas até o cano. A moeda estará no alto.

## W-6




- Visível no alto. Cuidado com o inimigo;
- Note o cano rosa na parte superior. Entre nele e pegue a Star Coin. Cuidado com os inimigos;
- Próximo do final do caminho sub-aquático, entre os esqueletos;

## W-7

- Você a verá sobre a lava. Cuidado com o fogo que sai da lava quando for pegá-la;
- Após a bandeira de checkpoint, note dois Question Blocks. Pule no espaço entre os dois para revelar um bloco e suba pela planta. Pegue a Coin no final do caminho;
- Estará acima da lava. Cuidado com as chamas.




## W-




- Estará no começo, na grade abaixo;
- Na parte inferior. Cuidado com os Koopalings, caia na plataforma e pegue-a;
- Quando estiver sobre os blocos verdes que se movem, pule na grade e na corda para pegá-la. Seja rápido.





nintendoblast.com.br

# DICAS!



Para jogar com o irmão do Mario, você precisará terminar o jogo primeiro. Na tela de seleção para escolher o arquivo de save, mantenha os botões R e L pressionados e aperte A para escolher o arquivo. Logo que começar, Luigi estará no lugar de Mario.

## WARP CANNON



As fases em que Mario é disparado por um canhão, o levam para outros mundos. São sempre acessadas por saídas secretas de determinados estágios e consiste em apenas saltar no momento certo. Se achar que está muito difícil, procure entrar usando o rabo de guaxinim para voar boa parte do percurso.

## COROA TRIPLA

Como moedas é o que não faltam no jogo, se você coletar várias vidas poderá ser coroado. As coroas aparecem no lugar do número de vidas obtidas no marcador. Confira como conseguir as coroas:

1 COROA - 1000 VIDAS
2 COROAS - 1100 VIDAS
3 COROAS - 1110 VIDAS





Assim que conseguir as três coroas, Mario e Lugi ficarão sem seus chapéus, como um bônus. Para voltar a usar o chapéu, basta perder vidas e ficar com menos de 1110, mas você perderá a terceira coroa.

# DICAS!



As casas dos Toads estão espalhadas pelos mundos e podem te ajudar com power-ups e vidas. No game, elas podem ser visitadas infinitas vezes. Para isso, você precisará passar por todas as fases coletado as Star Coins, inclusive passando pelas saídas secretas e os Warp Cannon (fases que você é disparado por um canhão), e recolher todas as Moon Coins do Star World.



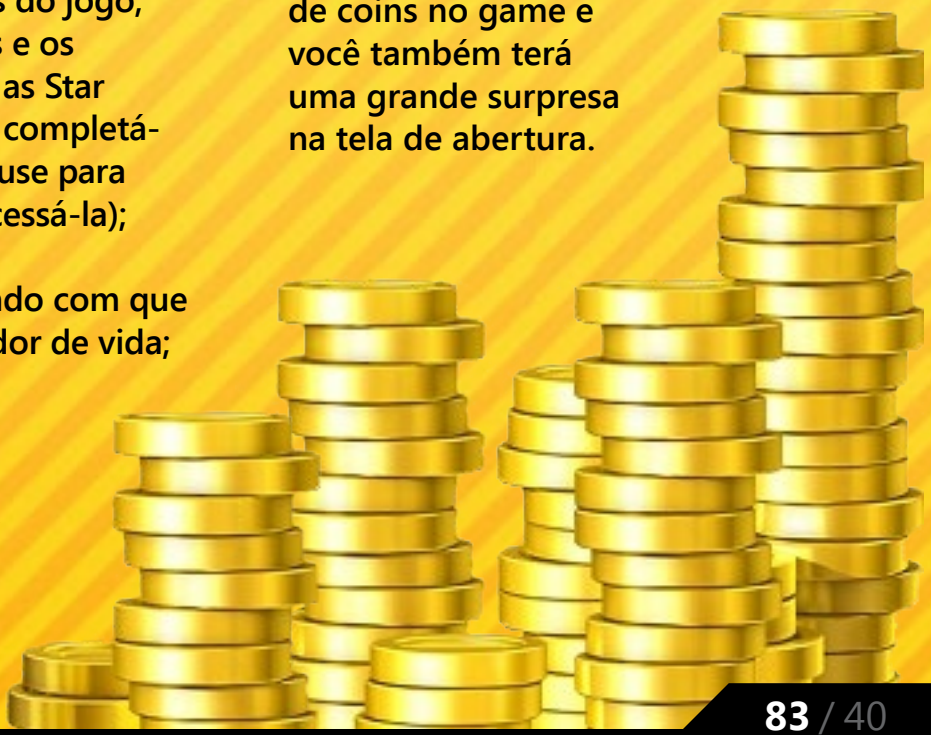
## 5 ESTRELAS NO SAVE

O seu arquivo de save poderá ficar enfeitado com 5 estrelas para você se gabar e causar inveja nos seus amigos. Para isso, é necessário cumprir alguns objetivos no game. Confira abaixo:

- Termine o World 6;
- Colete todas as Star Coin de todos os mundos (do 1 ao 6 e até o Mushroom e Flower World);
- Colete todas as Moon Coins do Star World;
- Libere todos os caminhos possíveis do jogo, como por exemplo, saídas secretas e os caminhos que você abre gastando as Star Coins (no Star World, apenas após completá-lo é que irá aparecer uma Toad House para você gastar suas Star Coins para acessá-la);
- Obtenha 1110 vidas no jogo, fazendo com que as três coroas apareçam no marcador de vida;
- Não use a Super Leaf, a folha dourada que aparece após morrer consecutivas vezes na mesma fase.

## MAS OÊ, UM MILHÃO!

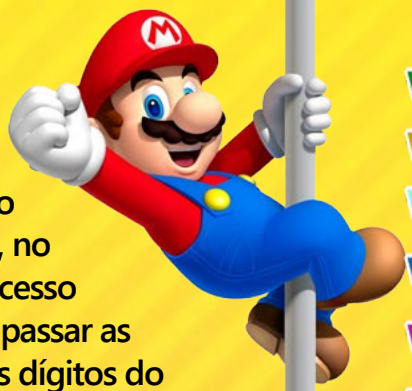
Que tal recolher um milhão de coins? Esse é um dos desafios do game e, ao fazê-lo, você terá uma surpresa na tela de abertura do game. E, se você não se sente satisfeito, que tal conseguir 9.999.999? Esse é o limite máximo de coins no game e você também terá uma grande surpresa na tela de abertura.



# DICAS!

## RAINBOW COURSES

Os Rainbow Courses são as fases no arco-íris onde você pode coletar centenas de moedas para aumentar seu marcador. Elas não aparecem aleatoriamente e você mesmo pode forçar a jogar essas fases. O que define se você jogará os Rainbow Courses são os dois últimos dígitos do contador de tempo, variando a cada mundo. Por exemplo, no World 1, se você quiser ter acesso aos Rainbow Courses, basta passar as fases quando os dois últimos dígitos do contador for exatamente 11 (pode ser 511, 411, 311, 211, 111 ou 11 segundos restantes). Você verá que no final da fase, aparecerão fogos de artifício e o arco-íris no céu.



Confira abaixo como ter acesso aos Rainbow Courses de cada mundo:

- WORLD 1 os últimos dígitos forem 11;
- WORLD 2 os últimos dígitos forem 22;
- WORLD 3 os últimos dígitos forem 33;
- WORLD 4 os últimos dígitos forem 44;
- WORLD 5 os últimos dígitos forem 55;
- WORLD 6 os últimos dígitos forem 66;
- WORLD os últimos dígitos forem 77;
- WORLD os últimos dígitos forem 88;
- WORLD os últimos dígitos forem 99.




## MODO COIN RUSH

O Coin Rush é um modo no qual seu objetivo passar é por três fases aleatórias, sem morrer e coletar o maior número de moedas possíveis. Ele é dividido em três pack: Mushroom Pack (que inclui fases do World 1, 2 e Special World), Flower Pack (reúne fases do World 3, 4 e Special World) e Star Pack (estágios do World 5, 6 e Special World).



Uma dica para conseguir mais moedas é, primeiramente, completar o jogo. Ao fazer isso, você começara com uma Gold Flower no seu inventário. Procure atingir o topo do mastro do final da fase, pois isso duplica a quantidade total de moedas. Usando a Gold Flower, pule sequencialmente sobre inimigos ou arremesse um casco acertando vários rivais, aumentando a quantidade ganha e pegue as Star Coins e as Red Coins para atingir um maior número de moedas. O máximo que você poderá obter ao completar os três estágios é 30.000 coins.

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

**revista.nintendoblast.com.br**