

NINTENDO BLAST

www.nintendoblast.com.br

EDIÇÃO Nº38 NOV/2012



BY

NC

ND

ZOMBIU

A Volta dos Mortos-Vivos!

Pegue o abajur ao lado, o teclado à sua frente ou o cabo da vassoura da cozinha e estoure os miolos do zumbi que está prestes a devorar seu cérebro. Sim, meus amigos, o apocalipse zumbi (re)começou com ZombiU, um dos mais importantes (se não o mais importantes) título do recém-lançado Wii U. Para que você saia com vida dessa tragédia e possa continuar a acompanhar as revistas GameBlast, preparamos um Especial com 6 dicas para te manter são e salvo nesse grande lançamento. E como falar de mortos-vivos sem citar o clássico *Zombies Ate My Neighbors* (SNES)? Essa pérola recebeu um glorioso Blast from the Past nessa edição, além de um Pokémon Blast para desenterrar mistérios a cerca dos Pokémon tipo fantasma. Mas não acha que há exagero na temática zumbi? Para responder à essa pergunta, preparamos uma Discussão recheada de detalhes e curiosidades a cerca dos que voltaram à vida. E por falar em vida, trazemos também o Analógico: a importância da vida nos games! Você confere tudo isso e muito mais gratuitamente! – **Rafael Neves**

CARTAS

04

N-Blast Responde

ESPECIAL

Qual é o Esteriótipo de um Zumbi?

36

BLAST FROM THE PAST

07

Zombies Ate My Neighbors

ESPECIAL

A Importância da Vida nos Games

39

ANÁLISE

10

Paper Mario Sticker Star (3DS)

ESPECIAL

A História de Harvest Moon

MAIS ONLINE!



ESPECIAL

16

6 Dicas para Sobreviver ao Apocalipse Zumbi

ESPECIAL

A Criatividade dos Desesperados



POKÉMON BLAST

21

De Onde Vêm os Pokémon Fantasma?

PRÉVIA

Wii Fit U (WiiU)



BLASTWARE

33

Candle Route, Samurai G e mais!

TOP 10

Títulos de Lançamento do WiiU



Podia ser pior por Daniel Moisés

DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO

Sérgio Estrella

DIRETOR EDITORIAL

Rafael Neves

DIRETOR DE PAUTAS

Rodrigo Estevam

DIRETOR DE REVISÃO

Alberto Canen

DIRETOR DE DIAGRAMAÇÃO

Guilherme Vargas

REDAÇÃO

Rafael Becker

Rafael Neves

Thomas Schulze

Jaderson Barbosa

Alex Sandro

Fabio Garcia

REVISÃO

Alberto Canen

Jaime Ninice

Lucas Oliveira

Matheus Pampolha

Luis Santanna

Leandro Freire

DIAGRAMAÇÃO

Guilherme Vargas

Gustavo Assumpção

Ítalo Lourenço

David Vieira

Tiffany Bittencourt

Letícia Fernandes

Marcos Correa

CAPA

Douglas Fernandes



DEPOIS...



Moral da História:
Podia ser pior... podia ser o Tingle.

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 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. Leia, aumentem seus conhecimentos e qualquer dúvida é só perguntar [aqui](#).

o mestre pedra de todos os gamers, como faco p destrancar o b dasher no mario kart 7

Anônimo "Dasher" da Silva

Em Mario Kart 7, sempre que você junta uma certa quantidade de moedas (50, 100, 150... até 5000), você recebe uma parte de veículo. Entretanto, a ordem em que você recebe estas partes é aleatória. Ou seja, você pode conseguir o B Dasher (que é um tipo de corpo do carro) logo de cara, ou só depois de juntar muitas e muitas moedas. É uma questão de sorte, então vai lá juntar umas moedas e cruzar os dedos pra você receber o B Dasher!



Pedra, quem é Weegee? É primo de Mario ou algo assim?

Anônimo "Weegeficado" da Silva

"Weegee" é como ficou conhecido um meme da internet que consiste em um desenho do Luigi com uma pose e expressão um tanto quanto... estranhas. Por isso, ele geralmente é colocado em imagens e desenhos para causar situações de desconforto. Essa versão do Luigi foi criada baseada no sprite do personagem no jogo Mario is Missing! (a versão para DOS) que, apesar de menor e pixelizado, já tinha esse ar de "EU VEJO A SUA ALMA!!!" do meme. Por via das dúvidas, é melhor não olhar diretamente nos olhos do Weegee...



Pedra, se eu copiar um SD com um jogo da e-shop (exemplo: NSMB2) de um amigo, e colar tudo num SD para mim, vai funcionar? Se sim, vou rezar um "pedra nossa"

Leonardo Dutra, dando uma de pão duro

Ahaa... querendo dar uma de esperto, né, seu esperto? Fazendo seu amigo comprar o jogo e depois chupinhando tudo feito um parasita... Pois saiba que nem adianta tentar, porque mesmo copiando todo o conteúdo do SD, os jogos do eShop só funcionam no 3DS onde eles foram baixados.

Pedra para que serve o pokemon global link?estou afastado de pokemon desde a terceira geração

Anônimo "Global" da Silva

O Global Link é uma novidade que surgiu em Pokémon Black/White que permite que você sincronize o seu jogo com um site na internet, via wi-fi. Fazendo isso, você pode jogar mini-games para



obter Pokémon e itens especiais, entrar em rankings mundiais de batalhas, acessar conteúdo para download, entre outras coisas. Uma enorme evolução (desculpem o trocadilho) da época de Red/Blue, hein?!?

Pedra, comprei um cartão SD novo para meu 3ds, preciso apenas transferir os arquivos de um cartão para o outro?

Luis Fernando Consulo Martins

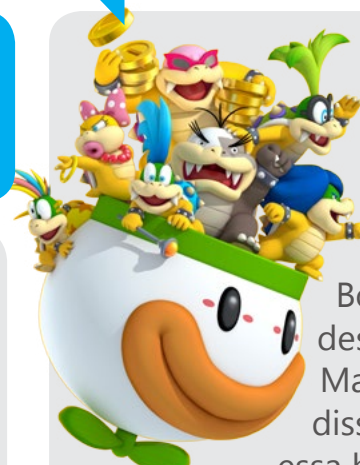
Com a chegada de jogos mais pesados ao eShop, muitos acabarão tendo que comprar um cartão SD de maior capacidade. No dia que chegar um jogo meu então, o peso dos dados será enorme ;). Vou lhe mostrar o passo a passo que a própria Nintendo disponibilizou:

- » Insira o cartão SD com os dados do Nintendo 3DS na entrada de cartão de memória do computador ou no dispositivo/leitor para cartão SD;
- » Abra o Windows Explorer (para PC) ou Finder (para Mac) e acesse o cartão SD;
- » Selecione os dados e arraste-o para o desktop;
- » Remova o primeiro cartão SD; Insira o segundo cartão SD na entrada do computador ou dispositivo/leitor;
- » Usando o Windows Explorer ou Finder, localize e acesse o cartão SD novamente;
- » Arraste os dados do desktop para o segundo cartão SD.

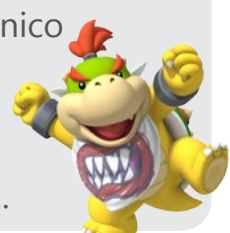
Vale lembrar:

Você precisará dois cartões compatíveis, SD ou SDHC;
NÃO altere, transfira ou apague arquivos da pasta Nintendo 3DS;
NÃO substitua os dados do cartão SD, copiando e colando os mesmos dados.

querida pedra, mestre miyamoto disse que os kopalings não são filhos do bowser, então eles são oque? Irmãos? Tios? Sobrinhos? Ou não tem parentesco?
Anônimo "Fofocas de Família" da Silva



Olha, o tio Miyamoto (que só não quer fazer o meu jogo... ㄟ_ㄟ) está delirando! Os Koopalings são as caras (e cascos) do Bowser. Será que o vilão descobriu que foi traído? Mas bem, se Miyamoto disse, está dito. Entretanto, essa história de que eles são filhos do "lagartão" não se aplica na terra do sol nascente, pois em Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3 está explícito no manual que os Koopalings são apenas subordinados de Bowser. A versão americana que o adotou o termo "filhos". No final das contas, o único herdeiro do vilão é Bowser Jr. e que ninguém sabe quem é a sua mãe. Hmm... isso parece ser mais um "Casos de Família"...



Querida pedra, a e-Shop do Wii U terá trava de região dentro da América?
Anônimo "Travado" da Silva

A trava de região existirá também para o eShop, mas funcionará da mesma forma que os jogos físicos, ou seja, por região. No caso, as Américas estão dentro da mesma região, então não tem trava, são compatíveis.



Pedroca me responde. Tenho astigmatismo e miopia mas só que é bem fraco os dois e eu já uso óculos para corrigir. Será que o efeito 3d do 3ds vai prejudicar a minha visão?

Anônimo "Astigmático" da Silva

Não, não vai prejudicar... e se os óculos fazem você enxergar normalmente, você poderá ver o efeito normalmente também. É claro que, independente de deficiências visuais, a percepção do efeito 3D varia de pessoa pra pessoa. Uns se acostumam rapidamente, enquanto outros não se sentem confortáveis com o efeito no nível máximo... é uma questão pessoal e de costume. Mas pode ficar tranquilo que o fato de você usar óculos não é um problema. Até o Iwata joga usando óculos.



Pedra, somente você pode me ajudar! O meu novo Pokémon chegou, o Black 2. E logo depois que joguei um pouco, comprei o Dream Radar no EShop. Eu transferei o meu Pokémon obtido pro Black 2. Mais eu naum sei aonde eu pego eles. Preciso de AJUDA!

Gusfenix22, correndo atrás de seus sonhos

Para obter os Pokémon e itens que foram transferidos do Dream Radar para um cartucho de Black2/White2, é o mesmo procedimento do Dream World: você deve entrar no Entralink (para acessar o Entralink, abra o seu C-Gear e escolha Wireless > Entralink). Por lá, você poderá mandar os itens para a sua bolsa e os Pokémon para o sistema de armazenamento.



Pedra, vale apenas comprar um classic controler PRO por 129 rs, ou não faz diferença jogar sem ele? (PS: falo mais para jogos como: xenoblade ou rayman origins.)

Anônimo "Pro" da Silva

Apesar de R\$ 129 ser um valor alto comparado ao preço original (por volta de 20 dólares), é o normal encontrado pelo Brasil (é porque o povo brasileiro é muito rico né, então pode pagar esses valores altos ¬¬). Agora, se faz diferença ou não... é apenas uma questão de conforto. Não há nada que você consiga fazer com um tipo de controle que você não consiga fazer com o outro. Então, a não ser que você realmente não goste de usar o Wii Remote nesses jogos no quais que ele não é necessário, eu diria que não vale tanto a pena assim não...



Deixa eu aproveitar o assunto pra dizer que gastar os R\$ 5,00 no Dream Radar só vale a pena pra poder conseguir itens e Pokémon pro Black2/White2... quem não tiver - e não planeja ter - esses jogos, nem gastem o seu dinheiro com ele, porque a aplicação por si só é bem sem graça ¬¬.

Blast From The Past:

por **Thomas Schulze**

Revisão: Lucas Oliveira

Diagramação: Ítalo Lourenço



Como você deve ter notado pela capa da nossa revista, nós aqui da Nintendo Blast não poderíamos estar mais empolgados para jogar ZombiU no novo console da Big N e explodir algumas cabeças de mortos-vivos. Afinal, a febre dos zumbis na cultura pop está com tudo hoje em dia. Quem não curte ler as histórias em quadrinhos ou assistir a série "The Walking Dead"? Ou assistir filmes engraçados como "Shaun of the Dead" e "Zombieland"? Ou ainda os clássicos do mestre do terror, George A. Romero, especialista em lançar obras sobre zumbis? Seja qual for sua preferência, o fato é que os mortos-vivos sempre marcaram presença na cultura pop e, conseqüentemente, nos consoles da Nintendo. No Super Nintendo, por exemplo, tivemos o divertidíssimo *Zombies Ate My Neighbors*, tema da nossa coluna nostálgica de hoje.

Em caso de apocalipse zumbi, corra e atire

Embora tenha sido publicado pela Konami, *Zombies Ate My Neighbors* foi totalmente desenvolvido pela LucasArts que, lá em 1993, ano de lançamento do cartucho, ainda era mais conhecida por seus jogos de aventura para computadores, como os clássicos *Day of the Tentacle* e *Sam & Max Hit the Road*. Mas aparentemente trabalhar tão longe de sua zona de conforto não foi problema algum para o pessoal da LucasArts, que entregou um dos mais irados e cultuados jogos da geração.

Zombies Ate My Neighbors é um divertido run and gun, aquele gênero de ação em que você controla os personagens com uma câmera superior, algo que ficou bem

popular na década de 1990 graças a jogos como Contra, também da Konami. Mas aqui, ao invés de controlar dois soldados anabolizados que mais parecem sócias de Sylvester Stallone e Arnold Schwarzenegger, entram em cena os adolescentes Zeke e Julie, dois jovens americanos típicos. Ele com um cabelinho de Bart Simpson e óculos 3D sem qualquer motivo aparente, e ela com um ar de adolescente sapeca de sitcom. São esses dois que, armados somente com pistolas d'água, devem salvar o mundo do apocalipse zumbi. Quem poderia adivinhar que a água seria nossa maior arma contra os mortos-vivos?



Lutando pela boa vizinhança

Zombies Ate My Neighbors conta com quarenta e oito fases ao todo, mais sete níveis bônus opcionais. O jogo se passa em ambientes bem variados que vão desde shoppings e pirâmides até castelos mal-assombrados, então você nunca vai ficar entediado, e o sentimento de frescor e novidade é constante. A cada nova fase você fica imaginando qual filme ou monstro clássico será homenageado a seguir, então dá vontade de explorar cada cantinho em busca de referências (ou porque o jogo realmente o obriga a investigar os cenários por completo para poder passar de fase).

O objetivo é encontrar e tentar resgatar todos os "vizinhos" que sobreviveram ao ataque dos monstros. Funciona mais ou menos assim: se você encosta no vizinho primeiro, ótimo! Ele está salvo. Mas se um inimigo qualquer toca nele antes, é tchau, tchau e "te vejo na outra vida, brother". É preciso que pelo menos uma das pobres vítimas chegue com vida ao final do nível, o que torna a corrida contra os monstros bem angustiante nos níveis mais avançados. São vários tipos de pessoas para resgatar, desde cheerleaders e professoras, passando por bebês e churrasqueiros, até gordos aposentados que passam o dia tomando sol na piscina, e cada espécie de vizinho garante uma pontuação diferente quando resgatado. Depois que você encontra todos os humanos, uma porta mágica se abre e o leva a próxima fase, onde mais uma corrida frenética pela sobrevivência tem início. Agora, se todos morrerem, é game over.



Filmes B num jogo classe A

Embora o jogo ostente zumbis em seu título, a verdade é que ele é uma grande homenagem ao gênero do terror como um todo, citando várias obras de sucesso da área. Não se espante ao notar, na fase do shopping, que um brinquedo assassino pulou de sua caixa na sessão de bonecos e está correndo atrás dos pobres heróis com uma machadinha. Em outro momento você vai estar passeando por um labirinto de cerca viva que

parece tirado diretamente do clássico "O Iluminado", de Stanley Kubrick. Se isso, por si só, já não fosse assustador o suficiente, espere até a cerca viva desse tal labirinto ser cortada sem piedade pela motosserra de um enorme homem cheio de esteroides, usando uma máscara de hóquei que parece saída diretamente da série "Sexta-Feira 13". Nunca foi gasto um centavo com licenciamento, mas pode apostar que o pessoal da LucasArts queria que você pensasse que aquele inimigo era o Jason.

Mas não para por aí. Não senhor. Além de múmias, lobisomens e outros monstros clássicos, para completar o terror há ainda inimigos alienígenas com clara inspiração no cinema de ficção científica mais trash, aqueles filmes B que você sempre encontra nas madrugadas solitárias quando assiste TV a cabo. Estou falando de formigas gigantes assassinas, bolhas grudentas vivas, óvnis e até mesmo minhocas mutantes. Se você é do tipo que adora essas coisas bizarras, vai adorar descobrir que um dos chefes de fase é um bebê gigante. Mais trash e surreal, impossível!



Zumbis paz e amor

Como na época do lançamento do jogo ainda não existia um órgão responsável por estabelecer a faixa etária recomendável para videogames, uma boa parte do conteúdo mais adulto do jogo acabou sendo alterado pela própria Nintendo ou por comitês de censura de nações europeias. Da parte da Nintendo, como a companhia historicamente nunca gostou de ter seu nome ligado à violência, ela pediu à LucasArts que removesse da versão do jogo para Super Nintendo qualquer menção à sangue, e que o substituísse por uma gosma roxa sempre que possível.

Até aí tudo bem, bem compreensível até. O maior problema ocorreu mesmo no Reino Unido e em outros países da Europa, onde o jogo foi lançado somente com o nome Zombies, omitindo completamente a parte sobre vizinhos devorados, o que acabou se tornando uma das decisões mais rigorosas e gratuitas da indústria dos videogames.



Ressuscite esse clássico

Enquanto ZombiU não chega para fazer nossa alegria, (re)descobrir Zombies Ate My Neighbors é uma excelente pedida, especialmente porque hoje é fácil encontrar o jogo, já que ele foi relançado no Virtual Console. Então se você nunca curtiu essa divertidíssima aventura de terror da LucasArts, vá correndo comprá-la no Wii. Aproveite e leve também Ghoul Patrol, sua sequência direta, e um jogo que lembraremos num futuro Blast from the Past, caso o apocalipse zumbi não chegue antes e dizime toda a nossa sociedade. Até lá, deixe uma pistola d'água engatilhada. Você nunca sabe quando ela pode salvar sua vida. 🎮



Desde o seu anúncio em 2010, Paper Mario: Sticker Star veio com a promessa de voltar às origens da sua série de RPG no 3DS, após o distanciamento tomado por Super Paper Mario (Wii). Com o jogo em mãos, posso dizer que, sim, temos um legítimo RPG do bigodudo encanador semelhante ao original para N64, mas com um pé ainda em Super Paper Mario. A questão é: serão as influências da versão de Wii benéficas ou maléficas para Sticker Star? Com visuais incríveis, forte trilha sonora e o inédito uso de adesivos como mecânica básica, Paper Mario: Sticker Star é mais uma grande aventura para o 3DS!

por **Rafael Neves**

Revisão: Jaime Ninice
Diagramação: Gustavo Assumpção



Um Paper Mario Bros.?

É dia de festa em Decalburg, a pacata cidade onde Toads vivem em harmonia. Todos preparam-se para presenciar o Sticker Comet rasgar o céu, um grande meteoro que seria capaz de realizar o desejo de qualquer um... incluindo Bowser. O grandalhão aparece diante de Peach, Mario e a legião de Toads para tomar para si o astro, mas acaba esbarrando-se com tanta força no objeto que o parte em vários pedacinhos que se espalham pelo Reino do Cogumelo. No entanto, um desses pedaços cai sobre a cabeça do próprio King Koopa, que, agora cheio de força, lança Mario longe e destrói toda a cidade. O bigodudo acorda um tempo depois e conhece Kresty, uma fada adesiva (comparações com Navi são inevitáveis) que acompanhará o herói em sua aventura. Juntos, ambos terão de viajar por várias fases para recuperar os pedaços do Sticker Comet e, é claro, salvar Peach - que, não preciso dizer, foi sequestrada pelo Bowser.

E quando eu digo "fases", me refiro a exatamente o que parece ser: estágios espalhados por mundos temáticos e organizados em um mapa à la Super Mario World (SNES). Como forma



Papel ou fraternidade?

O anúncio de um Paper Mario para uma plataforma portátil quebrou o padrão da série em ser lançada sempre para consoles de mesa, enquanto a franquia Mario & Luigi domina os portáteis. Enquanto alguns fãs ficaram ansiosos por Sticker Star no 3DS, outros prefeririam que um novo RPG dos irmãos Mario figurasse no portátil. Como resposta a essa discussão, pusemos as duas franquias numa batalha em turnos com o Blast Battle: Paper Mario vs. Mario & Luigi RPG



de melhor adaptar a franquia Paper Mario ao portátil 3D, a Intelligent Systems (desenvolvedora) trocou a livre progressão pelas áreas e cidades dos games anteriores por fases mais independentes. E, se a mudança faz da aventura melhor apreciada em curtas jogadas, acaba também reduzindo os diálogos e o elenco de personagens (que não é tão interessante e criativo como sempre foi). Ainda existem cenas cômicas e as conversas transbordam humor, mas em menor proporção. Sticker Star lança o jogador direto na ação. Mas essa ação é realmente divertida?

Colado em você

HP, Flower Points (substituto dos tradicionais Magic Points), pontos de experiência, Badges, equipamentos, Star Pieces, parceiros de luta, tudo foi deixado de lado em Sticker Star. O problema da ausência de tantos elementos intrínsecos às mecânicas de RPG é que eles não foram substituídos por um recurso que consegue manter o mesmo nível de complexidade. Os adesivos, que assumem esse papel fundamental, são usados nas batalhas para realizar os mais variados golpes, interagir com o cenário e resolver puzzles. Apesar de ser um elemento interessante e muito bem aplicado ao aspecto "papel" do jogo, ele proporciona uma experiência RPG superficial, por ser um elemento descartável.



Eles dificilmente se esgotarão, já que estão em todos os lugares (embora, em batalhas com chefes, sua escassez se torna realidade), mas manterão os fãs de um RPG profundo afastados. Em suma, se Paper Mario era sinônimo de um game que, de forma simples e agradável, conseguia mergulhar o jogador no complexo mundo dos RPGs, Sticker Star fica marcado por ter uma mecânica de jogo simples que emerge o jogador num RPG de igual simplicidade.



Por conta disso, você se verá desmotivado a enfrentar inimigos pelos cenários para poupar adesivos e pela falta de uma recompensa digna pelas vitórias (como pontos de experiência). Além das batalhas, os adesivos são usados para modificar o cenário, solucionando enigmas que permitem progredir nas fases. Tal interação é feita pelo recurso de “papelização”, que afasta Mario do ambiente para que ele possa colar adesivos como se decorasse um desenho. A maior parte desses momentos requer adesivos que invocam objetos no mundo real, como tesouras, trompetes e até... um bode.

É um acréscimo interessante à série, mas essa resolução de puzzles é, por vezes, específica demais e lhe obriga a voltar a fases anteriores sem lhe dar qualquer tipo de dica sobre como progredir. Tal problema está enraizado no pequeno número de personagens, que, nos games anteriores, eram responsáveis por amarrar os pedaços da trama e tornar divertida a resolução dos problemas locais. Se o game se propõe a ser mais direto, é paradoxal exigir esse tipo de exploração. Outras coisas também são

mal explicadas, ficando a cargo do jogador descobri-las, usar seu sexto sentido ou tirar proveito de experiências prévias com a franquia, como nas mecânicas rítmicas de batalha e elementos escondidos de forma aleatória.

Recorte, cole, amasse...

Sticker Star é o Paper Mario que mais leva a sério o aspecto de papel da aventura. Mesmo The Thousand-Year Door e Super Paper Mario com suas mecânicas de origami e mudança de planos, respectivamente, não alcançam o nível de aproveitamento do fato de Mario e todo o seu mundo serem feitos de celulose como Sticker Star aproveita. Isso fica claro já no início do game, quando você deve encontrar todos os Toads escondidos de formas criativas como amassados em bolinhas de papel ou colados por adesivos do Bowser. Os cenários, mesmo que poligonais, são construídos por papelão, o mesmo para as barras de vida de Mario e seus inimigos. Já nas batalhas, é possível ser amassado e ficar alguns turnos sem atacar ou ser preso por clips de papel. Inimigos podem se arrumar de maneiras diferentes e formar dobraduras de papel, aumentando seu poder de fogo. Nesse quesito, Sticker Star brilha (literalmente, pois existem adesivos brilhantes) e guarda várias surpresas.

E esses recursos só são possíveis por conta dos bons gráficos que levam a visuais bem acima da média do 3DS. Algumas coisas ficam estranhas quando feitas de papel, como a água, mas, no geral, Sticker Star é um game bem agradável aos olhos. Os cenários não trazem muita coisa nova, apostam mais na visão estereotipada do Reino do Cogumelo do que nas novas áreas que The Thousand-Year Door e Super Paper Mario fizeram muito bem em retratar (como Rogue Port e Boggly Woods). Felizmente, temos um ótimo uso do efeito 3D para compensar. O recurso faz com que os cenários fiquem muito profundos e há efeitos de perspectiva geniais. Sticker Star é um excelente título para se manter a chave 3D ligada no máximo.

Canções agradáveis e tocantes



A volta dos que não foram

Mesmo que não tenham todos os amados elementos de RPG, Sticker Star nem sempre foi pensado para ser uma aventura mais simples. As primeiras informações e imagens que tivemos do título mostravam parceiros de luta (um Chain Chomp) e uma estranha barra arco-íris que parecia ser algo semelhante aos Flower Points dos games anteriores.

enriquecem os ambientes e dão vida às situações do jogo. A qualidade da trilha sonora é alta, como sempre foi na série Paper Mario, e, em Sticker Star, a produção apostou em músicas que abusam de pianos, orquestras e vários instrumentos musicais. Se tiver um fone de ouvido, não hesite em usá-lo.

E então, cola?

Paper Mario: Sticker Star agracia os fãs das primeiras duas sagas da série, ao mesmo tempo em que pega emprestado alguns elementos das clássicas aventuras de plataforma introduzidas em Super Paper Mario. Na tentativa de ser excepcional nessa mistura, Sticker Star não consegue ser ótimo em nenhum dos dois, apresentando algumas inconsistências que nos levam a questionar se a franquia realmente está progredindo ou meramente retrocedendo. Mesmo que os adesivos sejam interessantes e bem aproveitados ao lado de todo o aspecto papel do jogo, eles não dão conta do nível de profundidade que esperamos de um RPG.

Ainda assim, é uma aventura gostosa, cheia de humor, com um final emocionante, banhada por uma direção de arte de primeira e que ensinará um pouco sobre RPG a quem acha que Mario se resume a andar e pular. No fim das contas, Sticker Star diverte, mas, em vez de ser um jogo de Mario que se propõe a virar um RPG, temos um RPG que tenta, ao máximo, virar um jogo de Mario. Pois é, mal o aplicamos e o adesivo já está perdendo sua cola.



Prós

- Humor e carisma enriquecem a experiência de jogo
- Grande variedade de adesivos
- Excelente aproveitamento do aspecto papel
- Bom visual e ótima trilha sonora
- Efeito 3D bem utilizado



Contras

- Esquema de adesivos simplifica muito as coisas, tornando batalhas descartáveis
- Exploração abusiva e elementos de jogo mal explicados fazem o jogador empacar
- Personagens sem muita criatividade e em pequeno número
- Cenários genéricos não crescem em nada à visão que já tínhamos do Reino do Cogumelo



NOTA FINAL

8.0

Mario Tennis Open (3DS)

Gráficos 8.0 | Som 8.5
Jogabilidade 7.5 | Diversão 8.5

por **Rafael Neves**

Revisão: Matheus Pampolha

Diagramação: David Vieira

6 dicas para sobreviver ao apocalipse zumbi de ZombiU

Nintendo Land? Não exatamente. New Super Mario Bros.? Também não. Assassin's Creed III? Quase, mas ainda não. O verdadeiro título de lançamento mais esperado para o Wii U é Zombi U! Desenvolvido pela Ubisoft com exclusividade para o novo console da Nintendo, Zombi U tem tudo para convencer qualquer jogador (nintendista ou não) a comprar o Wii U. Confira agora 6 dicas para sair vivo da legião de mortos-vivos que o aguardam.

1) Wii U GamePad, seu melhor amigo!

Nem mesmo a Nintendo conseguiu deixar claro a inovação que o GamePad representa para o universo dos games como ZombiU o fez. Ele não só mostrou como o controle tablet pode fazer muito bem a jogos de ação como também a games hardcore no geral. Com o GamePad nas mãos, você não só terá acesso a todos os botões e direcionais que qualquer game de tiro em primeira pessoa necessita, como também precisará se preocupar com as tarefas feitas na touchscreen. A tela de toque permite ver o mapa do jogo e demais informações como qualquer outro jogo para DS, agilizando a experiência de jogo. E não espere poder trocar a arma ou sacar um item de recuperação no conforto do "Pause", mas sim ter de fazer isso no caos de uma perseguição zumbi.

E essas são só algumas das funções que a tela do GamePad permite. A lista inclui trocar a bala das armas, mirar e atirar, fazer uso do sistema de locomoção rápida pelos esgotos, destrancar portas, rastrear marcas de sangue, digitar a senha de cofres, receber mensagens de amigos online e até mesmo se "zumbificar" usando a câmera frontal do controle. Em suma: durma com o GamePad debaixo do travesseiro!



2) Cuidado por onde anda!

Talvez ZombiU seja aquilo que diversas produtoras se propuseram a fazer ao tentar nivelar ação e sentimento de medo nos games do gênero survival horror. Se compararmos ZombiU aos recentes Resident Evil: Revelations (3DS) e Resident Evil 6 (PS3), o game de lançamento do Wii U está um passo à frente. O enredo não é lá muito complexo para um game de zumbis: a cidade de Londres foi infectada por um vírus em 2012 que (adivinhem) transforma os ingleses em mortos-vivos. Na verdade, esse acontecimento (apelidado Black Prophecy) já havia sido profetizado por John Dee 400 anos atrás e você, sobrevivente, deu o azar de estar vivo justamente na época em que se tornará realidade.



O foco dos desenvolvedores ficou claro nas entrevistas dadas à mídia: fazer os jogadores se sentirem num apocalipse zumbi de verdade, resguardando o nostálgico medo que é o centro da experiência. Espere por cenários tenebrosos, repletos de sangue e marcas de destruição.

Fique atento a zumbis saindo de todo e qualquer buraco e lhe puxando pelo pé ao tentar escapar por túneis de ventilação. Tente não se apavorar ao ouvir ruídos e ver sombras se mexendo. E muito cuidado com sua munição, pois ela é bem limitada e nenhum zumbi vai esperar você encontrar mais balas. O resultado disso tudo é um game que pode ser classificado com uma só palavra: Tensão!

3) Não subestime um game para Wii U

Apesar do Wii U ter como marca registrada o agradável Nintendo Land, não espere o mesmo tipo de experiência em ZombiU. Este é um legítimo game hardcore com uma dificuldade pra lá de elevada. Você, um sobrevivente aleatório, terá de escapar de Londres e não há quase nada a seu favor. Se você for atacado pelos zumbis, eles lhe infectarão e seu personagem se tornará parte da legião de mortos-vivos. Caberá, então, a outro sobrevivente continuar a jornada, só que todos os itens e munições do seu personagem anterior ficarão com a versão zumbi dele, ou seja, você terá de reconquistar sua mochila de suprimentos das mãos de seu eu-zumbi ou terá de catar todos os itens outra vez.



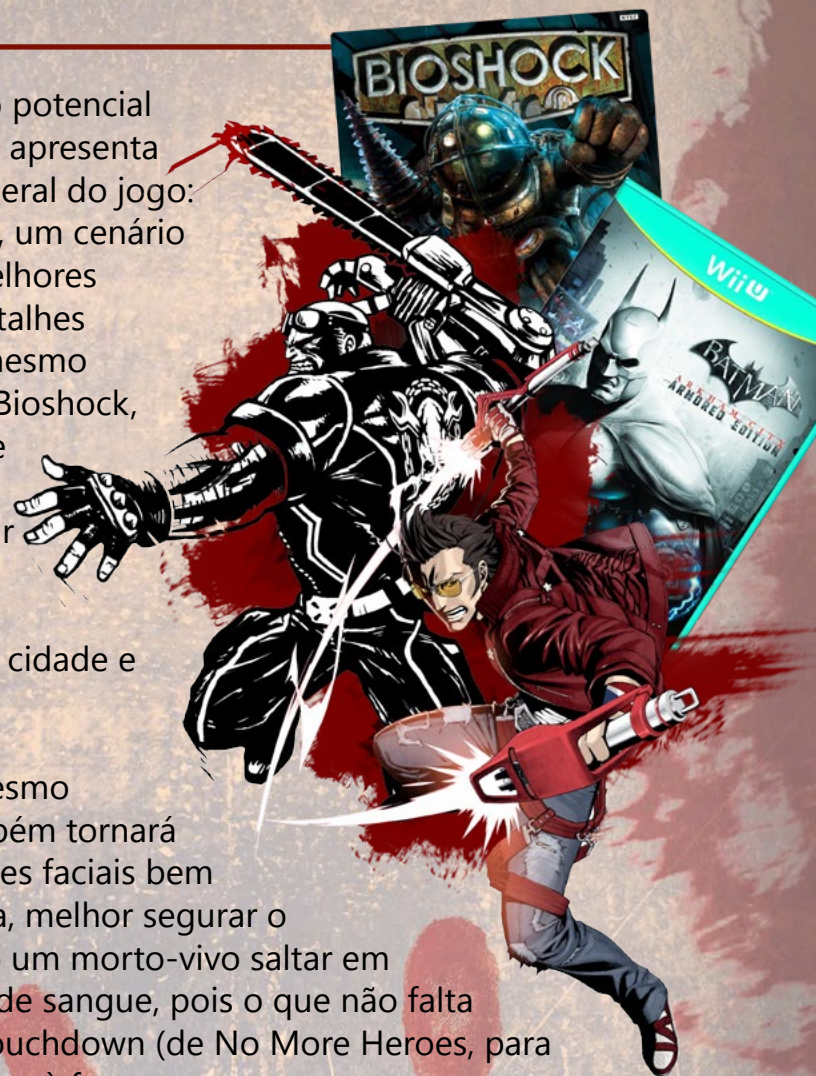
Apenas 3 personagens lhe darão uma mãozinha – se é que podemos chamar isso de ajuda. O primeiro deles é Prepper, um misterioso mentor e ex-militar que lhe dará dicas para sair com vida de Londres. Sondra é a líder da “The Ravens of Dee”, uma sociedade secreta que, em seus estudos a cerca da profecia de John Dee, tornou-se apta a ajudar os cidadãos não infectados a sobreviver. O médico da princesa da Inglaterra, Dr. Knight está à procura da cura para a Black Prophecy. Como você já deve ter percebido, nenhum deles estará presente no campo de batalha para lhe ajudar a exterminar zumbis, então, apesar das boas intenções, não espere deles 3 muito mais do que apenas sábias palavras. Na hora H vai ser **“salve-se quem puder”**.



4) Abra bem os olhos

Com ZombiU, nenhum jogador terá dúvidas do potencial gráfico do Wii U. O mais novo game da Ubisoft apresenta uma ambientação que traz o mesmo adjetivo geral do jogo: terrível – no bom sentido, é claro. Como já dito, um cenário aqui é apocalíptico, dando vazão a uma das melhores ambientações que já vimos. Há centenas de detalhes nos ambientes do jogo, o que nos remete ao mesmo preciosismo gráfico de Batman: Arkham City e Bioshock, por exemplo. ZombiU tem tudo para ser aquele tipo de jogo que nos deixa com “pena” de passar tão rápido pelos ambientes e não prestar atenção em cada mínimo detalhe. Segundo os próprios desenvolvedores, eles passaram horas vagando por Londres para captar a essência da cidade e reproduzi-la no Wii U.

Mas a beleza também estará contra você. O mesmo poderio gráfico que embeleza os cenários também tornará zumbis muito mais assustadores, com expressões faciais bem exageradas e convincentes. Se lhe serve de dica, melhor segurar o GamePad com força ou deixará ele cair quando um morto-vivo saltar em sua cara. Outra dica importante é não ter nojo de sangue, pois o que não falta nesse título é sangue. Não estranhe se Travis Touchdown (de No More Heroes, para Wii) ou Jack (de MadWorld, para Wii) se juntarem à festa.



5) Peça por uma mão amiga

Quando se está cercado por zumbis, não faz mal choramingar no ombro de um amigo e pedir-lhe ajuda, não é? Em ZombiU, vale a pena chamar alguns amigos para dividir essa experiência, pois o game contém um interessante aspecto multiplayer que parece capturar bem a essência da jogatina assimétrica que a Nintendo nos apresentou com Nintendo Land. A brincadeira tem uma premissa simples: capturar as bandeiras.




Por trás disso, esconde-se uma experiência competitiva bem divertida. Enquanto um dos jogadores tem o GamePad nas mãos (o "King of Zombies") para organizar zumbis pelo campo de batalha, o outro jogador dispõe do Classic Controller ou do Wiimote + Nunchuk para controlar um sobrevivente. O objetivo de ambos é capturar as bandeiras, mas cada um à sua maneira.

Enquanto o primeiro precisa ordenar que seus zumbis conquistem os territórios e atrapalhem o sobrevivente, o outro jogador deve controlar o sobrevivente para, abrindo espaço entre as hordas de zumbis, capturar as bandeiras. Infelizmente, esse modo é apenas local, não permitindo jogatina online. A interação online será usada para envio de mensagens pelo Miiverse, que poderão conter dicas de como passar de uma parte específica do jogo ou simplesmente um desabafo depois de presenciar um ataque zumbi. Mais um motivo para manter firmes as amizades, afinal, ninguém quer ser devorado por zumbis!

6) Comemore ZombiU

Ok, agora que já memorizou todas as dicas de como sair vivo do apocalipse zumbi, aqui vai nossa última recomendação: jogue na cara de todos os que acham que o Wii U é brinquedo de criança. ZombiU não é apenas um game de lançamento do Wii U, ele é um título importante para construir uma imagem mais hardcore da Nintendo e que demonstra o quão mais próxima das third-parties a empresa está nessa geração. Afinal, não é todo dia que o jogo de uma outra desenvolvedora tem mais impacto no lançamento de um aparelho da Nintendo do que uma aventura em progressão lateral de Mario ou uma coletânea de mini-games baseados em franquias da Big N, não é mesmo?

Por muito tempo, violência exagerada, sangue e mortos-vivos poucas vezes deram frutos em consoles Nintendo, mas ZombiU é a prova de que isso pode, sim, mudar. Aproveite para esperar por games ainda mais hardcore no mais novo console da Big N e que façam um uso tão inteligente da principal arma do Wii U: o GamePad!

E terminamos esse Especial com uma provocação, caro jogador: quanto tempo você irá resistir? Ou talvez a melhor pergunta seja: resistir ao apocalipse zumbi ou à tentação de pegar um Wii U agora mesmo? 



POKÉMON BLAST

por **Jardeson Barbosa**

Revisão: Luigi Santana

Diagramação: Tiffany B. Silva

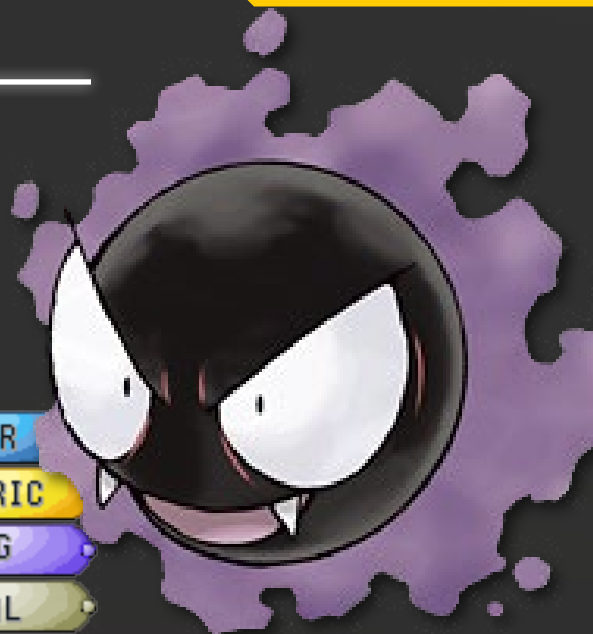
De onde vêm os Pokémon tipo fantasma?

Cientificamente falando, a morte representa o fim das atividades biológicas necessárias para a manutenção da vida. No entanto, muitas crenças acreditam que a vida não acaba com a morte, e diversas teorias que falam de vida após a morte já foram criadas. Uma dessas teorias diz que, quando morremos, nos tornamos fantasmas, uma espécie de representação fiel do nosso espírito, tido como o combustível da vida. O mito dos fantasmas foi tão difundido pelo mundo que já se tornou uma das crenças mais populares, ganhando diversas interpretações em filmes, livros, religiões e, claro, jogos, incluindo Pokémon, série em que aparecem entre os dezessete tipos de monstros que podem ser capturados e treinados.

Por se diferenciar dos demais tipos de Pokémon, o tipo fantasma acabou tornando-se alvo de diversas teorias malucas. A questão fundamental dessas teorias é: se fantasmas são a forma assumida por pessoas que morreram, os Pokémon fantasma são o espírito dos Pokémon mortos? É o que tentaremos descobrir agora.

O tipo fantasma

Por se diferenciar dos demais tipos de Pokémon, o tipo fantasma acabou tornando-se alvo de diversas teorias malucas. A questão fundamental dessas teorias é: se fantasmas são a forma assumida por pessoas que morreram, os Pokémon fantasma são o espírito dos Pokémon mortos? É o que tentaremos descobrir agora.



Dos quinze tipos que surgiram ainda na primeira geração, a maioria é baseada em elementos da natureza, como água e terra. Os Pokémon do tipo **grama**, por exemplo, são aqueles que podem, em sua maioria, realizar a fotossíntese, e, por senso comum, são fracos contra os Pokémon do tipo **fogo**. No entanto, ainda existem outros tipos de monstros que são baseados em características morfológicas ou habilidades, como os tipos **dragão**, **inseto**, **psíquico** e, claro, **fantasma**.



O tipo fantasma, em especial, compreende as espécies que possuem as características dos fantasmas descritos em lendas do mundo real. Alguns deles são formados por material gasoso, podem atravessar paredes e ficar invisíveis a olho nu. Mas, dentre as características dos fantasmas descritos em lendas do mundo real, uma pode não se aplicar aos Pokémon: os fantasmas são espíritos de seres vivos que morreram. A grande questão é: seriam os Pokémon fantasma outros monstros que morreram? Seriam pessoas? Ou seriam outra coisa completamente diferente?

Determinar a origem dos Pokémon não é uma tarefa fácil. Apesar de as lendas informarem que todo o mundo Pokémon começou com Arceus, que também é um Pokémon, detalhes a respeito da origem de alguns monstros ainda são um completo mistério. Contudo, muitos Pokémon já tiveram sua origem revelada através da Pokédex ou de dicas deixadas nos jogos. Trubbish, por exemplo, foi formado a partir de sacos de lixo que continham restos industriais e acabaram gerando uma reação química que deu origem a sua vida. Partindo da mesma fonte de informação, encontramos diversas evidências de que os Pokémon tipo fantasma seriam, para o mundo Pokémon, o equivalente aos nossos fantasmas.

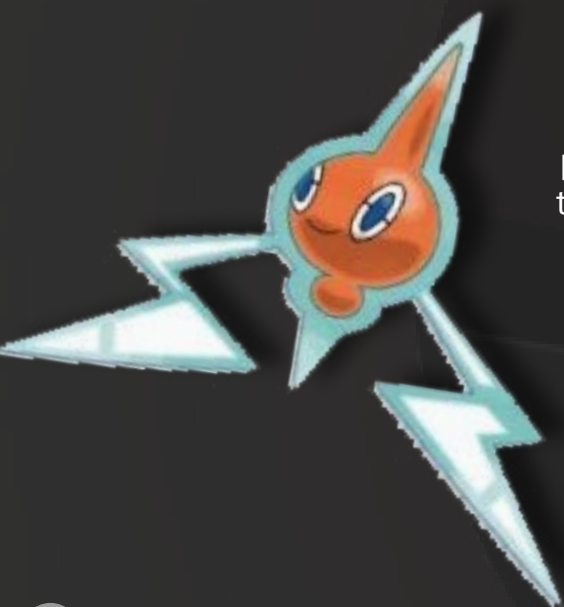


Direto do túmulo

Vamos começar pelas evidências encontradas na primeira geração. Muitos treinadores tremeram na base ao chegarem à estranha Lavender Town, local que abriga a assustadora Pokémon Tower. De lá veio a maior quantidade de citações a respeito de fantasmas na série e a única aparição confirmada de um fantasma.

Ao chegarem em determinado andar da Pokémon Tower, os treinadores que estiverem munidos do item Silph Scope encontrarão um fantasma, que se revelará como uma Marowak fêmea e que, quando derrotada, desaparecerá, não podendo ser capturada. Como informado durante o jogo, essa Marowak é na verdade uma mãe que morreu enquanto defendia o filho da terrível Equipe Rocket.

Diante dos fatos, podemos afirmar com clareza que os Pokémon morrem e podem tornar-se fantasmas. Segundo as teorias a respeito de fantasmas do mundo real, uma pessoa passa a vagar como fantasma quando deixa algum assunto inacabado ao morrer. E esse era o caso da mãe Marowak, que pôde descansar após a batalha contra Red. Partindo desse pressuposto, chegamos à parte da lenda que diz que os fantasmas perdem sua humanidade com o passar do tempo, ou seja, tornam-se assombrações.



De fato, essa teoria explicaria a abundância de Pokémon tipo fantasma em cemitérios e construções abandonadas – como a própria Pokémon Tower ou o Old Chateau –, mas não se aplicaria a todas as espécies. Para descobrirmos tais informações, cruzaremos as informações da Pokédex com as dicas dadas nos jogos e as teorias que temos e, talvez, chegaremos a alguma conclusão. No entanto, iremos considerar apenas as informações dadas pelos jogos e excluirmos dessa teoria alguns Pokémon que não possuem evidências suficientes para serem considerados. São eles: **Sableye**, **Froslass**, **Rotom**, **Frilish**, **Jellicent** e **Giratina**.

Conhecendo as assombrações

Gastly, Haunter e Gengar

Conhecidos pelos truques mortais, esses três Pokémon se alimentam da vida de outros seres. Uma única lambida de Haunter, por exemplo, causa uma paralisia que, eventualmente, leva a vítima a óbito. Apesar de lembrarem outros Pokémon, esses monstros não parecem ter uma origem em comum e podem simplesmente ser espécies vivas como as outras. No entanto, a personalidade cruel desses Pokémon dá indícios de que eles são o resultado da transformação de espíritos vingativos diversos. Fisicamente, os três lembram a representação tradicional de fantasmas nas mídias japonesas.



Misdreavus e Mismagius

Ambos os Pokémon dessa família se alimentam do medo de suas presas. Para tal, os Misdreavus pregam peças em suas vítimas, como espíritos zombeteiros, enquanto os Mismagius utilizam certos feitiços e cânticos. Fisicamente, essas duas espécies lembram cabeças femininas flutuantes, como na lenda japonesa de Nukekubi. Mismagius, em especial, lembra

uma cabeça de bruxa, o que pode ser uma referência à sua vida passada. É possível que Misdreavus seja a forma que espíritos brincalhões assumem quando não concluem seus negócios inacabados.



Shedinja

Formado pela carapaça velha de um Nincada que evoluiu para Ninjask, o Shedinja é um Pokémon diferente em todos os sentidos.

É o único a possuir a habilidade Wonder Guard, é o único a possuir apenas um ponto de HP como base e é descrito pela Pokédex como completamente inerte, ou seja, não se move nem para respirar. Acredita-se que Shedinja possa ser o anjo da guarda de Nincada, principalmente graças à formação que lembra uma auréola sobre sua cabeça, entretanto, a vida de Shedinja pode ser algum tipo de possessão, já que seu corpo é completamente vazio.

Shuppet e Banette

Banette é na verdade uma simples boneca abandonada que ganhou vida e passou a procurar a criança que a possuía. Assim como Gastly e Misdreavus, os Shuppet e Banette são atraídos por certos sentimentos humanos, que neste caso são inveja e vingança. É possível que Banette e Shuppet sejam apenas seres inanimados que ganharam vida, algo comum em Pokémon, mas algumas teorias afirmam que ambos são espíritos vingativos que possuíram os bonecos em busca dos sentimentos ruins que os alimentam.



Duskull, Dusclops e Dusknoir



Segundo a Pokédex, a primeira forma evolutiva desta família adora o choro de crianças e pune aquelas que desobedecem aos pais. Após evoluírem para Dusclops, esses Pokémon ganham um corpo coberto por tecidos que protegem uma espécie de buraco negro – capaz de absorver qualquer coisa para dentro de seu corpo – e não mais perseguem crianças. Dusknoir, a forma final, utiliza esse mesmo “buraco negro” para guiar os espíritos perdidos para o além. Em uma analogia ao mundo real, Duskull pode ser algum tipo de espírito semelhante ao bicho-papão, enquanto Dusknoir seria a morte e Dusclops a transição entre esses dois.

Drifloon e Drifblim

O corpo dos Pokémon dessa família evolutiva é formado por um conjunto de espíritos de pessoas e outros Pokémon. Isso mesmo, as pessoas podem, de certa forma, se tornar monstros de bolso. Esses Pokémon são descritos como a “orientação para espíritos errantes”. Apesar de não se alimentarem de sentimentos, os Drifloon podem se passar por balões para puxarem as mãos de crianças e levá-las ao “mundo da morte”.



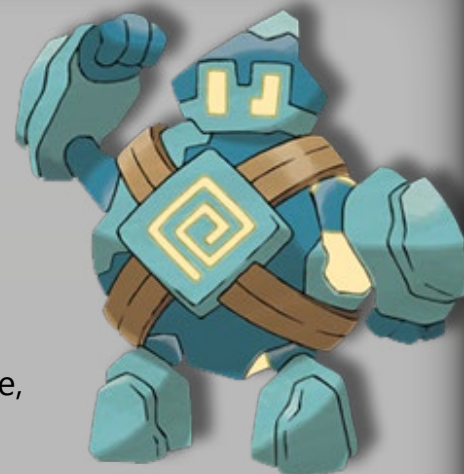
Spiritomb

O corpo dos Pokémon dessa família evolutiva é formado por um conjunto de espíritos de pessoas e outros Pokémon. Isso mesmo, as pessoas podem, de certa forma, se tornar monstros de bolso. Esses Pokémon são descritos como a "orientação para espíritos errantes". Apesar de não se alimentarem de sentimentos, os Drifloon podem se passar por balões para puxarem as mãos de crianças e levá-las ao "mundo da morte".



Golett e Golurk

Golett e Golurk são criações de uma antiga civilização e representam uma espécie de golem, um ser artificial da mitologia judaica que pode, magicamente, ser trazido à vida. Ambas as



espécies são movidas por uma energia misteriosa, que pode ser o espírito de algum outro ser. Porém, o tipo de energia que serve para animá-los nunca pôde ser identificado. Essa família pode representar um caso de possessão, como Shedinja e Banette, ou um caso semelhante ao de Drifloon e Spiritomb, que são formados por diversos espíritos.

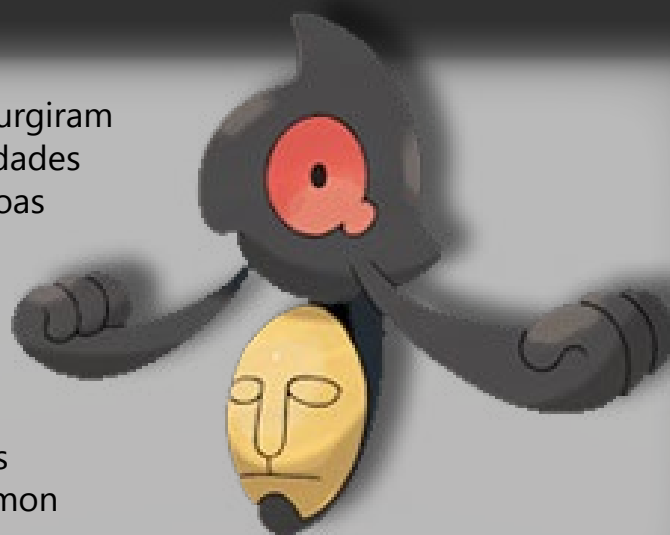
Litwick, Lampent e Chandelure

Não se engane com a aparência meiga, a família evolutiva de Litwick é mais uma que alimenta-se da vida de outros seres e, nesse caso, a utiliza como combustível para as chamas que ficam em seus corpos. A origem desses Pokémon é um mistério, mas eles também são uma espécie de ceifador, já que, na maioria das vezes em que roubam alguma vida, a pessoa já iria morrer de qualquer forma.



Yamask e Cofagrigus

Segundo a Pokédex, os Pokémon dessas espécies surgiram dos espíritos de pessoas enterradas em covas nas idades antigas. O mais estranho é que o rosto dessas pessoas ficou gravado na máscara carregada por Yamask e presa no caixão de Cofagrigus, que é uma espécie de máscara mortuária. A parte triste, de acordo com a Pokédex, é que todas as lembranças da vida humana de Yamask foram mantidas, e, por causa disso, às vezes eles olham para suas máscaras e choram. Yamask e Cofagrigus são os únicos Pokémon que, confirmadamente, são o espírito de seres humanos.




Resultado inconclusivo

Apesar de todos os esforços e teorias malucas, é impossível afirmar que qualquer outro Pokémon, além de Yamask e Cofagrigus, é um fantasma de verdade. É importante levar em consideração que, excluindo Giratina, todos os Pokémon fantasma podem se reproduzir pelo método tradicional e quase todos possuem gêneros distintos, o que indica que eles podem sim ser seres vivos sem a menor relação com espíritos. Porém, até mesmo os Pokémon criados artificialmente, como Porygon e Castform, podem se reproduzir e nascer de ovos.



Devemos lembrar, ainda, que nem sempre aquilo que é dito na Pokédex pode ser considerado verdade sem que haja algum debate. As informações de Banette, por exemplo, dão conta de que se esse Pokémon abrir o zíper que representa sua boca, toda a sua energia vital, que é chamada de energia amaldiçoada, poderá escapar. No entanto, esse mesmo Pokémon já apareceu com o tal zíper aberto em diversas ocasiões, como nas animações dos jogos para consoles de mesa. Mas, como há sempre uma pegadinha, Banette só abre a boca nos jogos quando é derrotado.

Por fim, não provamos absolutamente nada, mas conseguimos criar uma série de teorias malucas para a origem desses monstros curiosos. Todos eles são espíritos como Yamask? O próprio Yamask é realmente um espírito? De onde vêm os Pokémon tipo fantasma? Isso só o tempo dirá. Por enquanto nos resta apenas jogar sem nos importarmos com esse detalhe, por mais que estejamos aprisionando espíritos de pessoas em Pokébolas e os utilizando para ganhar insígnias. 



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



TWITTER

Seguir

FACEBOOK

Curtir

GOOGLE+

+1

FEED RSS

Assine

Candle Route (DSiWare/eShop)

por **Alex Sandro**

Revisão: Jaime Ninice
Diagramação: Leticia Fernandes



Todas as quintas-feiras há atualizações nas lojas virtuais da Nintendo. Diferentemente do WiiWare, que está escasso de novos títulos, o DSiWare sempre recebe novos jogos que, em sua grande maioria, são do gênero puzzle. Candle Route é um desses casos e está disponível na loja virtual do DSi.

Acenda as velas!

Candle Route usa, especificamente, apenas a tela inferior do portátil. A superior somente exibe a movimentação de Sparky, o protagonista do jogo que se assemelha a uma chama. A tela de toque é onde se apresenta o mapa das fases e o lugar onde o gameplay ocorre.

Um dos destaques do jogo é o seu visual, carismático e estiloso. Todos os personagens, itens e menus parecem desenhos em papel que foram recortados e transferidos para a tela do portátil. Até mesmo para acessar o menu você deve movimentar a stylus pela tela tátil para "cortar um papel".

Há dois modos distintos no jogo, chamados Side A e Side B. No primeiro, a jogabilidade é realizada apenas pela tela inferior. Seu objetivo é acender as velas espelhadas pelas fases, recolhendo os fósforos (*matches*) pelo caminho, sendo que cada vela exige um número específico de fósforos. Como o mapa da fase é dividido em pequenos quadrados, tudo o que você precisa fazer é tocar em algum deles para, assim, verificar o caminho que Sparky fará para recolher os fósforos e, se julgar apropriado, mandá-lo andar. É importante lembrar que há limites de toques, ou seja, Sparky poderá se movimentar um número pré-determinado de vezes, levando o jogador a pensar em todos os possíveis trajetos. Somente avança para a fase seguinte após acender todas as velas.



Pode parecer simples, mas a dificuldade é crescente e diversos obstáculos são inseridos para variar a jogabilidade. Desde buracos que impedem seu caminho, passando por caixas explosivas, gelos que precisam ser derretidos, e até botões que te obrigam a seguir por um caminho determinado. A cada dez estágios concluídos, uma fase bônus e desafiadora é apresentada. Nela, será necessário recolher todas as chamas espalhadas e, claro, também dentro de um limite de movimentação.



3, 2, 1... Rocket!



O modo Side B é o mais difícil. Primeiramente, porque a jogabilidade é diferente: Sparky passa a ser controlado com o direcional digital, precisando coletar fósforos para lançar foguetes ao espaço. Segundo, a sua visualização é limitada, pois o mapa é "coberto" e você só observa os quadrados ao redor do personagem. Muitas vezes é preciso jogar duas vezes para, inicialmente, descobrir as localizações dos fósforos e só depois lançar os foguetes. E ainda há a inserção de um contador de tempo.

Para aqueles que querem um desafio maior, podem tentar fazer um *Nice Par*, que é quando você passa a fase sem utilizar todas as movimentações necessárias, recolhendo um tesouro no Side A; ou quando lança todos os foguetes antes do limite de tempo proposto no Side B. Muitas vezes realizar um *Nice Par* é complicado, mas, infelizmente, *Candle Route* não oferece extra algum para ao superar todos os desafios, só a sensação de ter feito um bom desempenho.

O interessante é que sempre há diferentes formas de se completar uma fase. Mesmo aqueles que não conseguem superar um nível, podem pedir uma dica (*hint*) ao pressionar o botão X. O áudio do game é agradável, mas você pode se irritar ao ouvir a mesma música em todas as fases. Além disso, seria interessante um modo de criação para compartilhar fases criadas pelos jogadores, assim como ocorre com *Mario vs. Donkey Kong: Minis March Again!* – título também de DSiWare –, ao menos para estender a vida útil do jogo.

Para aqueles que não gostam muito do gênero puzzle, *Candle Route* é um bom título para jogar descompromissadamente, mas enjoará fácil. Para os amantes de jogos desse estilo, o título é agradável e acessível, pois custa apenas 200 pontos no DSiWare ou R\$ 2,99 no eShop do 3DS.



Samurai G (eShop)

por **Alberto Canen**

Revisão: Alex Sandro
Diagramação: Letícia Fernandes



Desenvolvido pela UFO Interactive, Samurai G é um jogo de progressão lateral de ação contínua, ou seja, o personagem não para de correr. Nós controlamos o samurai Tetsuo, que deve coletar quantas moedas de ouro conseguir para evitar que elas caiam nas mãos do maléfico Fuma, que envia os seus assassinos para impedi-lo. Elas são conhecidas como *Tengu's Gold* (provavelmente o "G" do título venha daí) e possuem um enorme poder destrutivo, por isso são tão importantes. Não apenas diversos inimigos surgem a todo momento, como também existem muitas armadilhas pelo caminho preparadas para dar um fim à nossa jornada.

A saga do Samurai Dourado

Tetsuo possui apenas um *power-up*: quando ele coleta 100 moedas de ouro, entra automaticamente no *Golden Mode*, ficando todo dourado, loiro e invencível por uma curta duração de tempo - mas não é um *Super Saiyajin* (!). Esse poder extra pode ser prolongado conforme mais moedas vão sendo adquiridas durante o modo. Ao que parece, **New Super Mario Bros. 2** (3DS, 2012) fez escola e a UFO Interactive resolveu aproveitar essa onda de "ganância" dos jogadores. Mas tudo bem, quanto mais ouro melhor.

O jogo foi feito para aqueles que querem uma jogatina rápida e que vá direto para a ação, o que é bastante comum para donos de consoles portáteis. Logo de início, sem história nem tutorial, o jogador já é surpreendido com uma *shuriken* vindo em sua direção, lançada por um ninja que está mais à direita (de onde os inimigos aparecem) e uma armadilha feita de bambus afiados surge do chão.





Como o personagem corre automaticamente o tempo todo da esquerda para a direita, não há como pensar em fugir desse problema e o jeito é encarar logo os obstáculos. Essa situação seria muito complicada se os controles não fossem tão simples e intuitivos: um botão para pular (B), outro para atacar com a espada (Y) e direcional para correr mais, ou menos (mas nunca parando). Ainda é possível entrar em *Golden Mode* apertando "L" antes de completar o nível máximo, mas o tempo de duração será proporcional ao número de moedas coletado, podendo durar até mesmo menos de um segundo.

Tetsuo deve avançar o máximo que puder, pois a história não tem fim. O jogo termina quando a barra de energia chega ao final.

Dessa forma, o herói pode desviar dos projéteis ou acertá-los com a espada, mas as armadilhas do chão não deixam alternativa e é preciso saltar por cima delas. Por sinal, as armadilhas tiram mais energia que os capangas do Fuma, às vezes até tirando o *life* todo de uma só vez, por isso é bom tomar muito cuidado com elas. Mas se você achar isso tudo muito fácil, pode tentar se aventurar no modo avançado, que é bem mais difícil que o normal.

Mais do que apenas correr

Samurai G não se baseia apenas em ir o mais longe possível, mas também em conseguir desbloquear as conquistas, que podem ser a coleta de determinado número de moedas (pensando em NSMB2 ainda?), correr certa distância, ou derrotar diversos inimigos. São 24 conquistas ao todo, que farão mesmo os jogadores mais dedicados ralarem um bom tempo para conseguir todas. É uma pena que não haja uma *leaderboard* nem forma de comparar esses resultados online.

O visual do jogo ficou muito bom. Em compensação, o efeito tridimensional praticamente não existe e quase não há diferença quando deixamos no modo 2D. O melhor é economizar a sua bateria e não perder tempo tentando procurar alguma profundidade mais acentuada.

Se você estiver procurando um jogo barato, que vai direto para a ação e desafiador, *Samurai G* é a opção que você queria. É bem verdade que o game parece ter sido pensado para um *smartphone*, já que o efeito 3D é praticamente nulo e a jogatina depende muito pouco dos controles, mesmo assim, a relação custo/benefício o torna uma excelente opção de compra no eShop.

La-Mulana (WiiWare)



por **Jaime Ninice**

Revisão: Alex Sandro
Diagramação: Letícia Fernandes

Lançado em 2012 por estas bandas ocidentais, La-Mulana é um antigo jogo de plataforma e ação cuja temática envolve a exploração de ruínas arqueológicas por cenários laterais. Altamente elogiado desde seu lançamento, o jogo resgata um clima com semelhanças aos filmes Indiana Jones, com muitas áreas de exploração, ação e resolução de enigmas. Vamos conhecer mais a fundo este jogo categorizado como um autêntico "Action Archaeological Ruins Exploration Game"?

A história por trás de tudo

O enredo de La Mulana é deveras interessante. Conta sobre um historiador chamado Lemeza Kosugi, atualmente professor-assistente de arqueologia de uma universidade. Em suas férias decide ir à busca de um tesouro antigo, a "Antropho-origin", que está nas ruínas de La-Mulana, um local berço de toda a civilização.

Sua missão deve ser concluída tão breve, visto que seu pai já se encontra no local e ainda não voltou. Deve então o protagonista adentrar em cenários onde muitos humanos jamais voltaram para encontrar este item tão sagrado antes de seu maior rival, que, por mais contraditório que possa parecer, é também aquele que lhe deu origem à vida.



Características retrô

La-Mulana carrega todo um estilo de jogo 8-bit. Originalmente lançado para Windows, em 2005, no Japão, este jogo de plataforma faz tributo ao MSX - um clássico computador para a família amplamente famoso no mundo em sua época -, e segue inspiração em um de seus jogos, Maze of Galious, um dos primeiros do gênero, lançado em 1987.

Ao longo do game, através de um laptop, você receberá dicas e poderá ainda adicionar itens ao seu HD. Tal artigo tecnológico o acompanhará por toda a jornada, e poderá receber aplicativos, como leitor de e-mails, visualização de mapas... É meu caro, se já era assim antigamente, não deve ter faltado inspiração para o início dos smartphones atuais.



Com características à la Zelda (cabanas parecidas com as cavernas do game para NES), Metroid (itens e upgrades que levam a novos locais) e Castlevania (semelhanças gráficas, uso do chicote, além de outras armas e elementos de RPG inseridos); o jogo explica sua fórmula de sucesso, conseguindo mesmo assim ser bem original e criativo. La-Mulana se caracteriza por um estilo comum de plataforma-ação, contando com controles clássicos

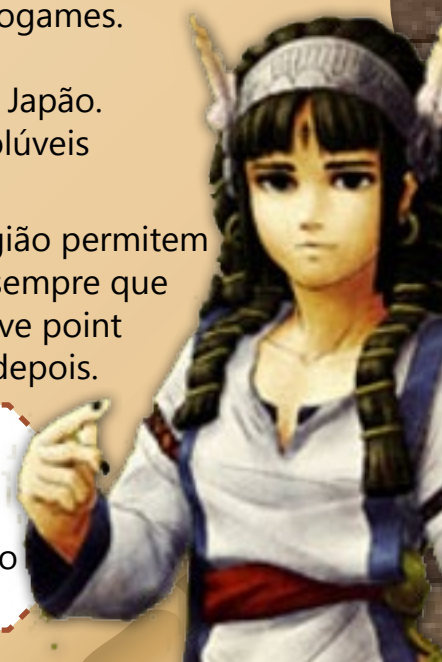
e muita exploração por mais de nove áreas distintas, todas de tamanhos imensos.

Modo Hard ou é isso mesmo?

Pois é, a dificuldade do game pode assustar aos mais novos nos videogames. Uma das características maiores é o seu nível de dificuldade - e nem estamos falando do modo Hard existente apenas no jogo original do Japão. Inimigos traiçoeiros, armadilhas diversas, puzzles aparentemente insolúveis e segredos não revelados à primeira vista complementam o pacote.

As lápides existentes apenas em alguns locais específicos de cada região permitem salvar o progresso do jogador. Não bastasse a dificuldade do game, sempre que aparecer a tela de Game Over você será direcionado para o último save point que carregou, portanto, esteja sempre salvando para não se frustrar depois.

Desenvolvido por Takumi Nakamura e trazido ao WiiWare americano pela Nigoro e EnjoyUp Games, La-Mulana promete ser um dos últimos grandes jogos de qualidade a aparecer na loja virtual do Nintendo Wii, e está disponível desde setembro deste ano ao custo de 1000 Nintendo Points. Não perca esta oportunidade!





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

DOWNLOAD



Google play

Qual é o estereótipo de um zumbi?

por **Rafael Becker**

Revisão: Alberto
Canen. Diagramação:
Guilherme Vargas

Zumbi é uma palavra muito ambígua. Quando você diz ela, você pode estar falando de uma praia do Rio Grande do Norte, de muitas bandas de rock brasileiras ou até de Zumbi dos Palmares, o último líder do conhecido Quilombo dos Palmares. Porém, todos os que gostam do gênero de survival horror ou, até mesmo, de videogames logo vão relacionar a palavra "zumbi" aos mortos-vivos que sempre estão prontos para nos aterrorizar nos momentos mais assustadores da ficção. Eles nunca existiram, mas todos nós conhecemos muito bem. Qual será esse padrão de zumbi que tomamos como certo?

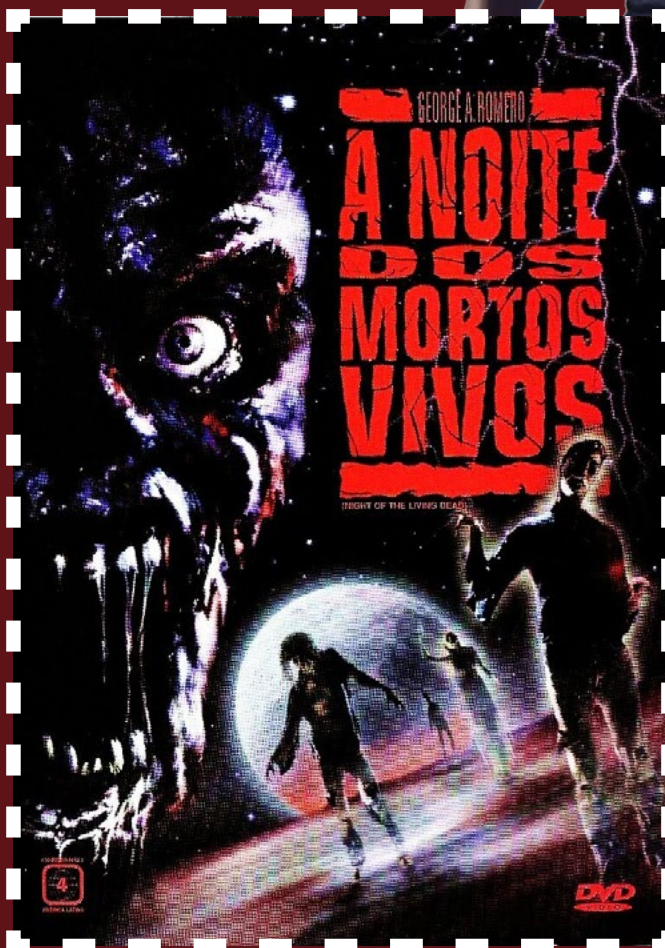
Mortos-vivos ou simples doentes?

Zumbis são criaturas vivas e mortas ao mesmo tempo, ou que apenas estão infectadas por uma patologia totalmente infecciosa (logo, nunca pergunte a um zumbi se a doença dele pega). Dependendo da história em que estas criaturas se encontram, eles terão uma origem diferente. Em filmes mais antigos, como o famoso *A Noite dos Mortos-Vivos* de 1968, a melhor definição parece ser a de corpos humanos mortos que, por causa de alguma força sobrenatural, acabam voltando à vida. Estes mortos-vivos acabam sendo lentos, cambaleantes e irracionais, como animais atrás de presas sem nenhum tipo de consciência.

Já em outras histórias, mais recentes que o filme de 68, os zumbis são bem mais fortes, inteligentes e rápidos já que são apenas pessoas infectadas por uma doença que as deixam com aparência e pensamento (ou falta dele) semelhantes a de um morto-vivo. Temos como exemplos de doenças zumbificadoras o Green Flu, de *Left 4 Dead*, e o T-Vírus, da série *Resident Evil*.

Uma vez zumbi, sempre zumbi

Não importando a sua origem, os zumbis são sempre caracterizados como corpos cuja pele é apodrecida e cujas roupas são estragadas e praticamente desintegradas. Já que os primeiros zumbis da ficção eram considerados mortos-vivos, sua aparência e seu mau cheiro eram provenientes de seu habitat anterior, as tumbas de cemitérios por aí. Em algumas histórias, não são apenas os humanos que passam pelo processo de zumbificação: animais também podem se tornar zumbis, principalmente quando



uma patologia zumbi se espalha.

O prato preferido desses seres são os humanos. Os mortos-vivos utilizam de seres humanos vivos como um real alimento, assim como podem utilizar outros animais. O contato físico com zumbis infectados podem fazer com que ocorra uma coisa pior que virar churrasquinho de morto-vivo: a partir de qualquer contato direto com um zumbi ou exposição à causa da transformação, a infecção ocorre pela patologia zumbificadora. Lembra aquele lema: "Se não pode com eles, junte-se a eles"?

Hora de se salvar!

Tudo bem, já conhecemos bastante sobre os zumbis, mas nada que realmente importasse se ocorresse o tão esperado apocalipse zumbi: como você pode se salvar de um zumbi. Já ouviu falar que você simplesmente deve dar um "tiro na cabeça"? Exatamente isso é que a ficção conta: ao danificar o cérebro de um zumbi ou quebrar o seu pescoço, você provavelmente ficará fora de perigo. Mas não se esqueça de que em algumas histórias ainda dizem que a cabeça de um zumbi continua viva - e tentando morder!

Se você achava que os zumbis são apenas obras da ficção, saiba que algumas culturas trazem mortos-vivos em seu folclore. De acordo com o vodu (nem pense em "vodu é pra jacu!"), uma pessoa morta pode ser revivida por um feiticeiro. Na África do Sul, algumas comunidades ainda acreditam que um morto pode virar um zumbi por uma criança pequena. Realidade ou ficção, zumbis são um personagem-chave nas histórias de terror atuais. Se você tivesse de escolher como seriam, como você montaria o seu zumbi?



Analógico: A importância da vida nos games

por **Fabio Garcia**

Revisão: Leandro Freire
Diagramação: Marcos Correa

Você sabe quanto vale a sua vida? Embora seja bastante, não conseguimos calcular muito bem. E você tem ideia de quanto vale uma vida no mundo do Mario? Essa resposta todo mundo tem na ponta da língua: cem moedas. As vidas nos jogos são elementos muito importantes para a jogabilidade, e a maneira como estão dispostas pode revelar as intenções dos produtores. Na matéria de hoje, aproveitando o dia de finados, vamos conversar um pouco sobre a vida nos games e discutir o que ela representa para o jogo em si.

1UP

Para quê existem as vidas?

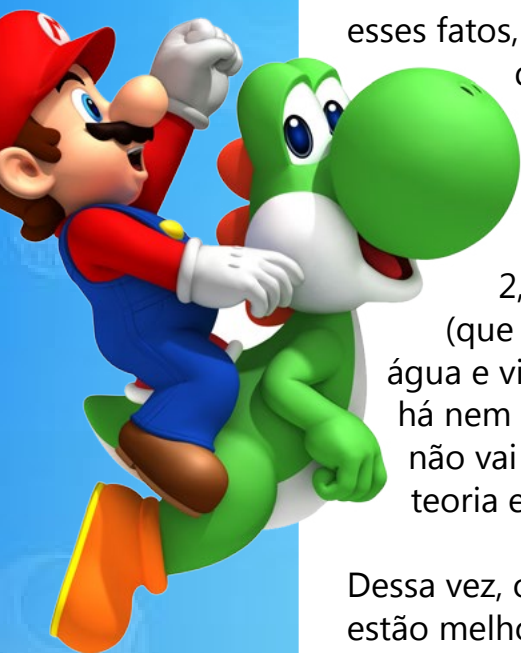
Antigamente era muito mais comum você jogar videogames em locais especializados, como as casas de arcade (conhecidas como "fliperamas" no Brasil por alguma razão misteriosa), do que em sua casa. Carregado de moedas, o jovem ia até aquele local e gastava toda a sua mesada comprando fichas que lhe garantiam novas tentativas em Pac-Man ou Donkey Kong. Veja bem, o lucro destas máquinas vinha dessas fichas, então jogos difíceis davam mais dinheiro. Nesse caso, a vida dos personagens dos arcades era bem efêmera, e se acabasse logo melhor, pois seria a garantia de que mais uma ficha seria gasta.

Quando foram dos arcades para os games, as vidas continuaram sendo aquele recurso dos produtores para aumentar a longevidade. Um jogo mais difícil, e com vidas mais esparsas, era sinônimo de um game duradouro. Mas, deixando um pouco a parte da jogabilidade, alguém reparou que as vidas não representam NADA na história do jogo? Se o Mario por acidente é atingido por uma bola de fogo do Bowser, ele morre e volta para o último checkpoint. Mas qual é a explicação para esta ressurreição do encanador? Os outros personagens sabem que ele faleceu? Ou quando ele morreu se abriu um portal que o enviou para o passado? Essas perguntas não têm respostas, o que entrega que as vidas são um recurso apenas para a jogabilidade.

E se tirarmos as vidas?

O Mario continua como o exemplo mais clássico da utilização de vidas, e vamos escolher Super Mario World (SNES) como exemplo, tudo bem? Mario se trata de um jogo de plataforma focado em cálculo de saltos. Dessa forma, você precisa saltar em plataformas e fazer uma conta mentalmente para garantir que Mario pouse na plataforma desejada sem qualquer problema. Para garantir a dificuldade neste jogo, um desafio tem que ser colocado para impedir o salto, como um Parakoopa ou um Bullet Bill. E tocando nestes inimigos com o Mario pequeno, ou se cair em um buraco, é morte certa.





As vidas em Super Mario World estão distribuídas uniformemente pelas fases, seja em blocos ou na forma de moedas (somente quando muitas são acumuladas), e não se tem muita dificuldade em encontrá-las. Observando esses fatos, a gente pode imaginar que a intenção dos produtores do jogo era de oferecer um game de plataforma de dificuldade moderada, sem que fosse frustrante. Várias ocasiões estão lá para “presentear” o jogador com vidas extras, então sempre há uma chance de avançar.

Do lado oposto a este estilo de jogabilidade vejo Super Mario World 2, ou Yoshi's Island para os mais íntimos. Ao contrário do antecessor (que de antecessor tem apenas o nome, pois os jogos são diferentes como água e vinho), este jogo não possui contador de vidas. Indo mais longe, não há nem uma barra de energia para “matar” o Yoshi! Não quer dizer que você não vai morrer se cair naquele buraco em um pulo mal-calculado, mas na teoria este jogo deveria ser mais fácil por conta da ausência das vidas. Será?

Dessa vez, o jogo é mais focado em exploração ao invés dos pulos. As fases estão melhores construídas, com segredos ocultos nos belíssimos cenários e diversos itens que devem ser coletados para garantir a pontuação máxima ao fim da fase. E embora não haja um contador de vidas necessariamente falando, sua tentativa naquela fase se encerra quando contador do Baby Mario se esgota naqueles momentos que o pirralho sai voando das costas do Yoshi. Assim, não existe vida em Yoshi's Island porque ela não se faz necessária. A intenção do diretor do jogo foi de criar algo ligado à exploração, não aos pulos.

Exploração vs Saltando por aí

Até o momento a teoria é de que os jogos com vida são dedicados aos desafios com plataformas e os sem vida são os destinados à exploração, correto? Dá pra encontrar outros exemplos desse tipo. Ainda no universo do Mario, mas na fase de ouro do Game Boy, a Nintendo tornou Wario o protagonista do terceiro jogo da série Super Mario Land. Desta vez toda baseada no acúmulo de dinheiro, alguns jogos do agora nomeado Wario Land não possuem contador de vida para que o jogador se sinta convidado a explorar aquele mundo.



E que tal lembrar daquele outro jogo e plataforma em 3D lançado no Nintendo 64, o maravilhoso Banjo-Kazooie? No primeiro jogo, havia (horrorosas) estátuas de ouro no formato do urso que valiam uma vida extra, além de uma dor de cabeça porque sempre estavam localizadas em locais impossíveis. E, de fato, o primeiro Banjo-Kazooie era um autêntico jogo de plataforma que você morria diversas vezes e, conseqüentemente, perdia o progresso feito.




Quando a continuação, Banjo-Tooie, foi lançada, a primeira coisa que víamos, depois dos cenários obscenos de tão gigantescos, era a ausência do contador de vida. Se você perdesse toda a sua energia, o jogo te botava de novo na fase sem cobrar nada em troca. E você ainda mantinha as notas musicais coletadas, olha que prático. E por que isso? Porque agora o foco era a exploração, era visitar os mesmos lugares repetidas vezes até encontrar tudo o que havia escondido. A série continuou esta linha crescente de não se importar com as vidas, tanto que em Banjo-Kazooie Nuts & Bolts, do Xbox 360, quando a barra de energia do Banjo chega ao fim logo aparece a Kazooie de dentro da mochila e o acorda na base da porrada. Viu só? É a desvalorização completa da vida nos games, porque uma contagem de vidas atrapalharia a intenção original dos jogos.

E atualmente?

Atualmente vemos os jogos um pouco mais soltos, e os produtores andam ousando mais na questão da vida para atingir seus objetivos. Kirby Epic Yarn (Wii) é um jogo para crianças, fato, e portanto não pode ter uma dificuldade elevada. Neste jogo a coisa é tão facilitada que é impossível morrer. Enquanto jogava este game de belos gráficos e de diversão nem tão bela assim, uma hora notei que não havia morrido. Como queria ver a tela de Game Over, me joguei no primeiro buraco que vi... e uma mão me resgatou e me colocou de novo na plataforma. Praticamente não dá para morrer em Kirby Epic Yarn, e isso acontece porque o jogo foi destinado aos mais novos.



Ainda nos jogos de plataforma, dois exemplos fantásticos desta geração são Donkey Kong Country Returns e Rayman Origins, ambos de Wii. Ambos compartilham a renovação de suas franquias com as características de suas estreias com uma dificuldade elevadíssima. E em ambos, as vidas abundam. No novo jogo do macacão, ainda se precisa pegar os balões com vidas, mas eles são tão comuns que dificilmente você se pegará em um momento crítico de racionamento de vidas. E em Rayman Origins, então, que nem contador de vida tem? Se você morrer, após a animação da explosão do seu personagem já entra de novo ele vivo na silva no último checkpoint. Para quê o jogo vai fazer o jogador sair caçando vidas se a vontade do criador é que o jogador explore o mundo sem se frustrar com a dificuldade elevada? Neste ponto, um bom uso das vidas.

Toda essa análise da vida nos games serve para mostrar apenas uma coisa: embora elas não acrescentem nada à história dos games, a maneira como é disposta nos mesmos revela a intenção do criador daquela aventura. Não há por que colocar um contador de vidas quando o foco é exploração, mas também é possível ignorar essa "ditadura de energia" mesmo se você quiser produzir um jogo de plataforma tradicional (como Rayman Origins). Você consegue lembrar algum outro exemplo dos jogos? Compartilhe conosco nos comentários! 



NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

revista.nintendoblast.com.br