

# NINTENDO BLAST

www.nintendoblast.com.br



EDIÇÃO Nº39 DEZ/2012



## BLAST 2012 AWARDS

## It's a me, 2013!

Um novo ano que se aproxima, época de olhar para trás e pensar: será que curtimos tudo o que 2012 teve a nos oferecer? Nessa edição da Revista Nintendo Blast, trazemos o BlastAwards, premiação de jogos por categoria, junto ao aguardado Top 10: Melhores Jogos de 2012 para as plataformas Nintendo. E já que falamos dos melhores do ano, não podemos esquecer de listar os piores em mais um Blast from the Trash. Os fãs de Pokémon ainda recebem uma Pokéretrospectiva 2012 para colocar na balança tudo o que 2012 significou para o mundo dos monstros de bolso e quem está indeciso sobre o que jogar nessa época de festas adorará nosso Especial de Férias. Tudo isso e muito mais lhe esperamos na última edição da Revista Nintendo Blast desse ano! – **Rafael Neves**

CARTAS

04

### N-Blast Responde

BLASTWARE

### Johnny Hotshot, VVVVV e mais!

48

BLAST FROM THE TRASH

07

### Os Piores de 2012

ESPECIAL

### Férias e Diversão: Jogos para Animar o Verão

54

ANÁLISE

15

### Professor Layton and the Miracle Mask (3DS)

BLAST FROM THE PAST

### WarioWare: Twisted! (GBA)

MAIS ONLINE!



ANÁLISE

19

### Nintendo Land (WiiU)

ANALÓGICO

### A Nintendo e o Lado Lúdico da Vida



ESPECIAL

26

### Nintendo Blast Awards

ESPECIAL

### Os Segredos de TWEWY (DS)



POKÉMON BLAST

40

### Pokéretrospectiva 2012

FUTURE BLAST

### O Que Esperar da Nintendo em 2013



3D? Onde? 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 Neves  
Jaime Ninice  
Thomas Schulze  
Ricardo Syozi  
Mateus Lôbo  
Farley Santos

**REVISÃO**

Vitor Tibério  
Alex Sandro  
Jaime Ninice  
Bruna Lima  
Lucas Oliveira  
Mateus Pampolha

**DIAGRAMAÇÃO**

David Vieira  
Tiffany B. Silva  
Ricardo Ronda  
Paulo Henrique  
Guilherme Vargas

**CAPA**

Douglas Fernandes



**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](#).

**Pedra, estou com uma dúvida. Vou pedir o Wii U de natal E aniversário e mais 3 ou 4 jogos. Quais deles devo pedir? Irei fazer 14 anos e meus pais não gostam muito de jogos violentos (infelizmente descartarei o ZombieU). Por favor, me ajuda nesse dilema. Obs: Irei comprar o Wii U preto (NLand não conta)**

**Anônimo "Aniversariando" da Silva**

Muito bem, segue aqui uma lista de sugestões pedrísticas para quatro jogos não-violentos de lançamento do Wii U:

- **New Super Mario Bros U** (obrigatório pra qualquer um que vai comprar o WiiU \o/);
- **Scribblenauts Unlimited** (os primeiros já foram excelentes e este promete elevar a diversão a níveis Pedrísticos... ainda mais depois que foi revelado que personagens da Nintendo estarão presentes no jogo);
- **Epic Mickey 2: The Power of Two** (Mickey duplamente épico que surpreendeu a todos recentemente com a notícia da existência de uma versão para Wii U);
- **Just Dance 4** (op op op op oppa Gangnam Style!).

**Onde posso comprar Wii POINTS aqui no brasil ?**

**Pedro (que não é Pedra)**

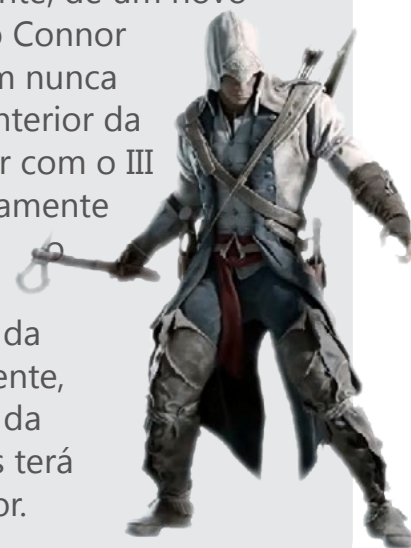
Você pode comprar... pelo próprio Wii xD. Apesar de existirem Gift Cards e coisas

do tipo, o jeito mais fácil de comprar Wii Points (Nintendo Points após o lançamento do DSi) no Brasil é usando o próprio canal de compras do console. Mas para isso é necessário que ele esteja conectado à internet e que você tenha em mãos um cartão de crédito internacional.

**Olá cara pedra Nunca tive um PS3/Xbox 360, então nunca pude jogar nenhum dos Assassins Creed, Mas o enredo e a temática do jogo sempre me cativaram. Como meu Wii U ja é compra garantida, pensei no AC 3. Mas pra mim o enredo é crucial num jogo, gosto das histórias. Será um erro começar a jogar no 3?**

**Anônimo "Assassino" da Silva**

A história de Assassin's Creed III gira em torno, principalmente, de um novo personagem chamado Connor Kenway. Por isso, quem nunca jogou nenhum jogo anterior da série poderá se divertir com o III sem se sentir completamente perdido. Entretanto, novo jogo tem muita relação com o enredo da série, então, naturalmente, quem está por dentro da história dos assassinos terá um proveito bem maior.



**Pedra vc acha que a nintendo e as outra pessoas iram esquecer o wii (tipo assim.parar de fabricar jogos) ???**

**Pedro (quase Pedra)**

Pedro Hmm.. gostei do seu nome, Pedro... não sei porque... você tem um belo nome, parabéns! :P Mas vamos a sua pergunta. Infelizmente não tem jeito: sempre vem uma nova geração e os nossos bons consoles se tornam coisa do passado. Mas veja a situação do DS: mesmo com o 3DS já no mercado, ele ainda vende e os jogos continuam vendendo (vide Pokémon Black 2 & White 2 que ultrapassou 4 milhões de unidades vendidas) e ainda recebe novos games, inclusive no DSiWare! Mas a nossa querida Nintendo não pode abandonar o Wii como ela fez com o GameCube, porque a situação agora é um pouco diferente: o Wii é o console mais vendido dessa geração e possui uma base instalada enorme. Abandoná-lo assim pode ser prejudicial para ela e para os donos do mesmo. E é questão de tempo para que os jogos parem de ser lançados, já que teremos um novo console na área. Mas lembre-se que o Wii U será compatível com jogos, controles e acessórios do Wii, logo não esqueceremos do console branco que ditou as regras dessa geração.

**Pedra vc pode me dar uma ideia de quanto sera o Wllu no seu lançamento no brasil.**

**Leonardo DutraAnônimo  
"WiiUnático" da Silva**

Bom, isto pode variar de acordo com a loja, mas espere valores entre R\$ 1.300 e R\$ 1.500 pelo kit básico (que tem um valor de \$ 300 nos Estados Unidos) e algo entre R\$ 1.700 e R\$ 1.900 pelo kit deluxe (\$ 350 nos EUA). Vamos torcer para que o Papai

Noel esteja generoso este ano! x\_\_x 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, me responde por favor! É o seguinte, eu gostaria de saber se os jogos de Wii (Por exemplo o : Mario Galaxy) vão ser compatíveis com o WiiU ?: Eles vão poder ser jogados no Gamepad enquanto sua mãe assiste como fazer frango frito na televisão?**

**Anônimo "KFC" da Silva**

Sim, jogos de Wii como Super Mario Galaxy serão compatíveis com o Wii U. Maaaaaas... não com o GamePad. Você não poderá usar o novo controle para jogar os jogos de Wii, muito menos unicamente pelo controle. Mas não fique muito triste... enquanto sua mãe estiver aprendendo a fazer o frango frito, você joga um jogo de Wii U pelo GamePad. Depois, quando ela for pra cozinha colocar em prática o que aprendeu, você aproveita e joga um clássico do Wii. E depois vai comer o frango. \o/



**PEDRAAAA socorro, tô desesperado, deixei meu 3DS cair no vaso sanitario e agora a tela de cima tá apagando e a de baixo nao responde ao toque, o que devo fazer???? devo tentar abrir, mexer onde?? to desesperado, não sei pra onde levar antes q seja tarde.....**

**Anônimo "Por água abaixo" da Silva**

É... esses são os riscos de se levar o 3DS para as horas de aperto. Infelizmente,

se o estrago foi tanto quanto você está descrevendo, as chances de recuperação são poucas. Pelo visto, a água entrou nas partes internas do aparelho e, como todos sabemos, o tipo água é super effective contra o tipo elétrico. Você pode tentar levar em alguma loja especializada (se é que existe uma onde você mora), mas dificilmente será possível recuperar o 3DS 100% sem trocar algumas peças... o que pode acabar compensando menos do que comprar um portátil novo. No caso de adquirir um novo, se o seu 3DS "sanitarizado" ainda liga e a conexão sem fio funciona, você pelo menos poderá transferir todos os dados para o novo aparelho.



**Pedra linda, me tira uma dúvida? É que pretendo (com certeza) comprar um Wii U, porém eu não sei de ABSOLUTAMENTE nada do MiiVerse (só sei o nome k'); você poderia me dar uma ajuda de como funciona esse negócio?**

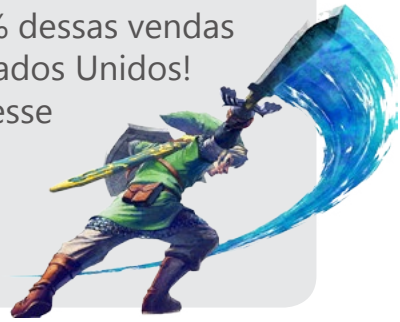
**Anônimo "DesUniversado" da Silva**

O MiiVerse (que vem de Mii Universe), de acordo com Reggie Fils-Aime, será o "aplicativo matador" do Wii U. Não não... ele não quer dizer que o aplicativo vai matar o console... isso é uma expressão para um aplicativo realmente único e diferencial de um console ou plataforma, que o destaca dos demais. Uma maneira simples de definir o MiiVerse é como a "rede social do Wii U". Todos que tiverem o console poderão acessar o aplicativo usando o seu Mii como avatar, encontrar amigos e se comunicar com eles (por mensagens, desenhos e provavelmente por voz). Através do MiiVerse, será possível dizer quais jogos você está jogando, pedir ajuda em alguma

parte difícil, desafiar amigos... e você poderá, a qualquer momento, pausar o jogo que está jogando e acessar o aplicativo. Com certeza ainda descobriremos muita coisa do MiiVerse quando o console for lançado, mas sem dúvida o aplicativo está prometendo grandes coisas!

**Pedra, me responde por favor: Eu gostaria de saber quantas cópias o jogo The Legend of Zelda: Skyward Sword vendeu? Gostaria muito saber, obrigado!**  
**Anônimo "Mask Salesman" da Silva**

Sim, sua pergunta é uma ordem! **Skyward Sword** vendeu 3,46 milhões de unidades ao redor do mundo, desde o seu lançamento, segundo dados do VGchartz. E acredite: 50% dessas vendas se concentraram nos Estados Unidos! Pois é, se a Nintendo tivesse me colocado na capa do jogo, nessas horas ele já teria vendido mais de 50 milhões de cópias... ㄟㄟ'



**Pedra qual o preço que sai na fatura do cartão, quando compra-se 1000 wii points? quero saber pois não quero pagar rios de dinheiro!**

**Anônimo "pão-duro" da Silva**

100 Nintendo Points custam 1 dólar. Portanto, 1000 Points custam 10 dólares. Comprando pelo Brasil, o valor será convertido para reais de acordo com a taxa do dólar no momento do fechamento da fatura (mais 6% de IOF). Com o dólar em 2,03 a compra ficaria em um valor próximo a R\$ 20,34. Se na data da fatura o valor for menor, por exemplo, você receberá a diferença na fatura seguinte. Viram, crianças, como a matemática é importante em nossa vida?

por **Thomaz Schulze**Revisão: Jaime Ninice  
Diagramação: Ricardo Ronda

## OS PIORES DE

## 2012

Ah, dezembro... aquela época mágica do ano em que encontramos velhos amigos e parentes para as festas de fim de ano. Tempos de magia e de alegria. Tempos em que avaliamos o ano que passou e fazemos promessas para o ano que vai chegar. Tempos de reflexão. E o mais importante, tempos em que podemos relembrar os jogos que mais nos irritaram e nos fizeram sentir vergonha alheia pelas desenvolvedoras picaretas. De jogos caça-níqueis passando por péssimas adaptações de filmes até modernizações podres de jogos clássicos, 2012 teve de tudo. Então confira nossa lista dos piores do ano e veja se o seu jogo mais odiado entrou para o rol da desgraça do Blast:

# 10 Brave (Wii)

Quando o assunto é animação, a Pixar é praticamente unanimidade. Seja criança ou adulto, as chances são grandes que você seja apaixonado por algum filme da empresa. Tudo bem que dificilmente Valente irá figurar na lista de grandes obras do estúdio, mas a simpática história da princesinha arqueira Merida merecia algo melhor que um medíocre jogo de aventura em terceira pessoa, não é? Pense no jogo de mascotes mais genérico que conseguir. Feito? Bom, Brave consegue ser ainda mais genérico que isso, e um belo exemplo de como errar feio o alvo.



# 9 Just Dance 4 (Wii)

Se a Ubisoft fosse honesta, o título aqui seria "Mais um caça-níqueis em que você balança o Wiimote ao acaso, na ilusão de que o jogo realmente capture qualquer coisa que você faça. Ah é, atualizamos o catálogo de músicas só para você não perceber que está pagando pelo mesmo lixo de novo!". A série com os piores controles da história chega inacreditavelmente ao seu quarto lançamento, e ainda vende como água. O público casual até pode se divertir com Just Dance em festas descompromissadas com seus amigos, mas nada muda o fato de que essa franquia é um completo desastre técnico, e possivelmente o jogo com controles mais quebrados desde Super Man 64.



8

## MIB Alien Crisis (Wii)

Olha só, quem diria, mais uma adaptação de filme na lista de piores jogos do ano! Por que isso não me surpreende, hein? O mais triste aqui é que MIB 3 foi realmente um dos filmes mais legais de 2012, mas este derivado jogo de tiro conta com controles e mecânicas completamente obsoletas. Seria ótimo se ninguém comprasse esse jogo, provando à Activision que os jogadores são espertos e não querem mais saber de adaptações corridas só para roubar nosso rico dinheirinho. Mas, citando o agente K, "o indivíduo é inteligente, o povo é burro", então provavelmente continuaremos recebendo jogos assim por um bom tempo. Se pelo menos alguém pudesse me neuralizar e me fazer esquecer as horas que perdi com Alien Crisis...

## 7 El Chavo (Wii)

Isso, isso, isso! O personagem mais famoso do genial e carismático humorista Roberto Bolaños chegou ao Wii até bem intencionado, contando com dublagem em português e um bonito visual inspirado na recente série de desenho animado do Chaves. Então dá até um aperto no coração ter que botar o jogo nesse Blast from the Trash. Mas a verdade é que a equipe de desenvolvimento foi preguiçosa e lançou apenas mais uma coletânea de minigames totalmente sem criatividade. Que burros, dá zero pra eles! Em poucos minutos sacudindo os braços em joguinhos sem inspiração você vai desejar ter ido assistir o filme do Pelé.



# 6 Johnny Hotshot (3DS)

Acho que todos podemos concordar que o eShop é um lugar muito legal, onde podemos comprar bons jogos de modo bastante conveniente. Alguns até contam com um precinho camarada, e são desenvolvidos por pequenas produtoras. Uma delas, a UFO Interactive, parece sentir prazer em entregar jogos péssimos como Samurai G e Zombie Slayer Diox (spoiler: um desses jogos ainda aparecerá aqui na lista!), e desenvolveu Johnny Hotshot, nosso sexto pior jogo. O esquema de controles é sofrível aqui, pois a única coisa importante em todo o jogo é que seus tiros acertem os alvos. Mas parece que daria muito trabalho programar os tiros para irem onde você realmente estava mirando. O jogo chega ao ponto absurdo de contar com telas de loading! É o cúmulo do abuso da paciência do jogador.



# 5 Zombie Slayer Diox (3DS)

Quem não gosta de zumbis? Eles estão tão na moda ultimamente! Você provavelmente não precisa procurar muito para encontrar um fã de The Walking Dead ou do agradável joguinho Plants vs. Zombies. Então, como não gostar de um jogo que promete unir a matança desenfreada de zumbis com a diversão descompromissada dos jogos de ritmo? Ora, muito simples, confie o desenvolvimento do jogo à Ufo Interactive e contemple um dos piores usos da Stylus em toda a história do Nintendo 3DS! Controles simplesmente horrendos tornam essa aberração quase impossível de se jogar.



4

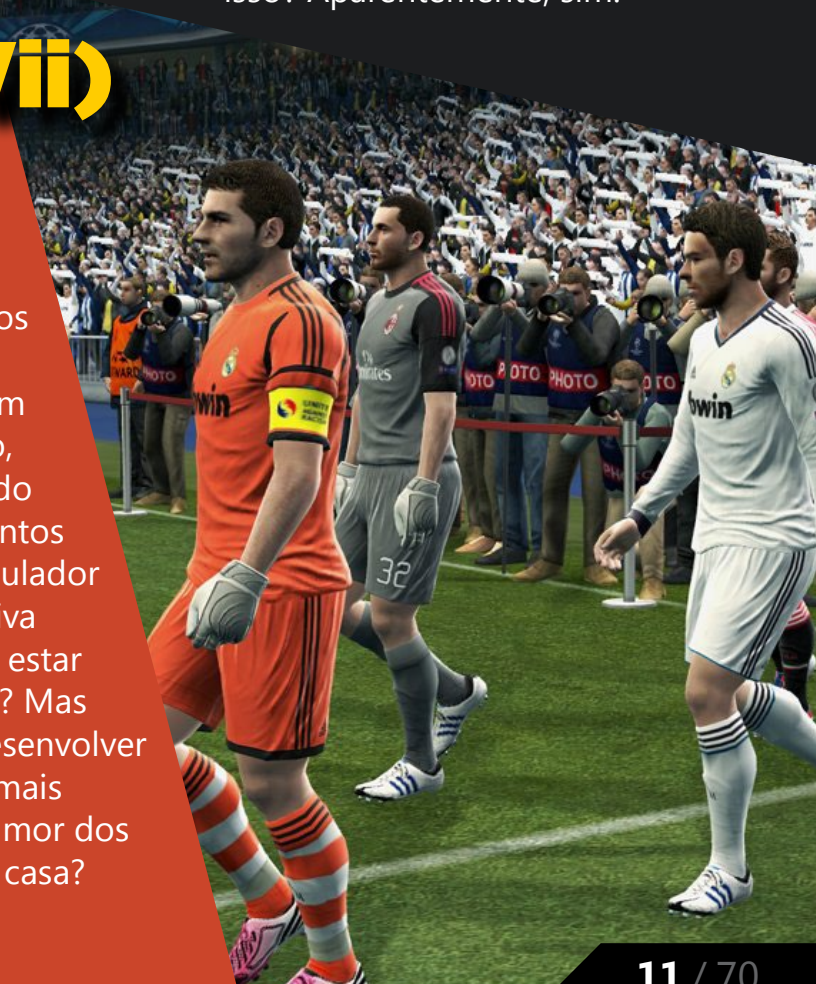
## FIFA 13 (Wii)

Vamos ser honestos: se você curte futebol virtual nos videogames, provavelmente você não anda jogando muito Nintendo Wii. Há alguns anos que a principal série de futebol virtual do mundo impressiona a crítica e os jogadores com novas mecânicas de física e recursos mirabolantes nos videogames em alta definição. Infelizmente, nada disso chegou para nós, pobres nintendistas, que fomos obrigados a aturar uma versão simplória e cartunizada da série por anos a fio. A versão 2013 da franquia futebolística da EA é uma mera atualização de times, elencos e menus do jogo anterior. Vergonhoso. Tem como ficar pior que isso? Aparentemente, sim.

3

## Pro Evolution Soccer 2013 (Wii)

Pois é, tem como ficar pior! Para a maioria dos jogadores e críticos de videogame, Pro Evolution Soccer já vem apanhando do seu maior concorrente há alguns anos nos gramados virtuais. Nas outras grandes plataformas da geração, FIFA dá um verdadeiro baile em PES em praticamente todos os aspectos técnicos. Então, não seria uma boa ideia a Konami correr atrás do prejuízo e tentar pelo menos ganhar alguns pontos com os donos de Wii, entregando um bom simulador de futebol e se tornando a melhor série esportiva do console? Ao menos ela poderia se gabar de estar na frente de FIFA em alguma plataforma, não é? Mas aparentemente daria trabalho demais tentar desenvolver um jogo decente, então acabamos recebendo mais uma atualização de uniformes e elencos. Pelo amor dos meus filhinhos, o que é que eu vou dizer lá em casa?



# 2 Thundercats (DS)



Os leitores mais velhos, que assistiam televisão na década de 1980, devem se lembrar com carinho dos Thundercats. Lion-o e seus amigos cativaram toda uma geração em sua luta contra Mumm-Ra e suas forças do mal, e todos ficamos animados quando o Cartoon Network resolveu trazer toda essa magia para uma nova geração em uma atualização do desenho animado. Se a nova série deu muito certo, o mesmo não se pode dizer do jogo de videogame para DS inspirado nela. Uma aventura side scroller incrivelmente curta e repetitiva que lembra os piores jogos do Super Nintendo, e que sequer chega a fazer bom uso dos personagens. Era melhor ter deixado a Espada Justiceira descansando, Lion-o...



# 1 RollerCoaster Tycoon 3D (3DS)

Talvez você não conheça a série de nome, mas RollerCoaster Tycoon foi um jogo de enorme sucesso nos computadores em 1999. Tratava-se de um divertidíssimo simulador de parque de diversões, no qual o objetivo era atrair o máximo de visitantes ao seu parque para fazê-lo prosperar. Embora a premissa tenha sido mantida inalterada no 3DS, parece que se esqueceram de trazer um elemento importante para o jogo: a diversão. Tudo aqui é entediante, e para completar o jogo é tecnicamente um desastre! O som é pútrido, os gráficos são medonhos, o efeito 3D é talvez o pior do console, enfim, só jogue se ao invés de um simulador de parque de diversões estiver procurando um parque de tédio.





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

**DOWNLOAD**



Google play

3DS

## L PROFESSOR LAYTON

AND THE

## MIRACLE MASK™

por **Ricardo Syozi***Revisão: Alex Sandro**Diagramação: Tiffany B. Silva*

Quando nos deparamos com um passo à frente sempre sentimos um certo orgulho. Sair de um emprego que gostamos para um parecido, só que melhor. Ouvimos um disco novo que é parecido com o anterior da mesma banda, mas com mais qualidades. Comemos um pedaço de pizza de um sabor bem similar a outro, só que ainda mais gostoso. Esses são ótimos exemplos de evoluções, mas é com o novo título do Professor Layton que essa máxima ocorre nos videogames.



## Bem-vindo à Monte D'or

Como em todos os títulos da franquia Professor Layton, toda a aventura passa em uma cidade bastante peculiar.

Desta vez o nome da "personagem" é Monte D'or, uma cidade pitoresca cheia de pessoas sorridentes, muitas cores e, pra variar, um problemão que parece sem solução.



Em *Miracle Mask*, Hershel Layton deve investigar a loucura que um homem que se denomina Masked Gentleman está causando na cidade turística com seus poderes inimagináveis, poderes que parecem vir de um objeto conhecido como a máscara do milagre. Isso acaba envolvendo o professor e seus fiéis seguidores: Luke e Emmy Altava, além de todo um momento infeliz no passado de Layton e seus antigos amigos.

A história em si já envolve muito mistério, mas é com a marca registrada da série que passamos a usar ainda mais nossos cérebros para chegar à derradeira conclusão: os puzzles (enigmas). Em Monte D'or, cada habitante pode oferecer uma charada complexa para nossos heróis. Alguns fazem isso em troca de respostas para o grande mistério, enquanto que outros querem apenas se divertir às nossas custas. De qualquer forma, é graças a essa galera apaixonada por perguntas que o game nos oferece momentos empolgantes, apaixonantes e dignos dos maiores momentos da literatura mundial. É isso mesmo o que você acabou de ler: eu comparei Professor Layton a um livro best seller, e me considero cheio de razão.



## Mais belo e mais fácil

Em sua totalidade, a nova empreitada no mundo de Layton é basicamente uma evolução geral da série. Tudo o que estamos acostumados está lá: uma narrativa envolvente, personagens interessantes, uma trilha sonora impecável e puzzles, muitos puzzles. Pense que toda a fórmula é a mesma, mas com a potência a mais que o Nintendo 3DS possui em comparação ao DS. É claro que os gráficos foram melhorados, os personagens possuem uma modelagem em 3D competente, o efeito característico do portátil funciona muito bem e as animações em estilo anime são cheias de brilho. Desta forma cabe mais ao gosto do jogador decidir qual estilo prefere entre os dois portáteis.

Mesmo com esta clara evolução, há um fator que parece não seguir necessariamente a ideia de um título lotado de puzzles (quebra-cabeças). Os enigmas parecem mais fáceis do que nos games anteriores, fazendo com que as tão importantes hint coins (moedas que fornecem dicas) não pareçam tão escassas a ponto de nos pegarmos quase perdendo os cabelos. Além disso, a utilização da tela de toque ganhou um sistema de lupa ao invés de simplesmente tocarmos para explorar. É uma mudança simples, nada radical, mas que não funciona com 100% de exatidão, o que pode frustrar vez ou outra.



Além da história longa e envolvente, o game soma horas para seu fator replay com três mini-games super divertidos: um no qual você deve direcionar um robzinho do ponto A para o ponto B, outro onde você se torna um vendedor para fazer com que clientes comprem tudo o que você tem em estoque, e mais um onde devemos ajudar um coelhinho a criar carreira no show business. E usando uma internet sem fio, poderemos baixar até 365 novos puzzles por um ano inteiro após o lançamento do título. Isso é o que eu chamo de serviço competente.

## O game do milagre

Professor Layton and the Miracle Mask é uma direta prova de que às vezes não é necessário mexer muito na estrutura ou estilo para mostrar evolução. O título possui tudo o que já vimos nas versões de DS, mas com uma amplitude muito maior. Desde os cenários até à música e efeitos sonoros. Tudo remete a uma sequência que se aprimora a cada novo nome

e acontecimento. A produtora Level-5 continua sendo extremamente regular, trazendo para os fãs tudo o que eles querem e mais um pouco. Até mesmo o efeito 3D do portátil, que jamais me agradou plenamente, consegue fazer seu trabalho muito bem feito neste game, ainda mais quando resolvemos com êxito um puzzle e Hershel Layton aponta para a tela, para nós, para fora do Nintendo 3DS.

E isso é simplesmente fantástico. 



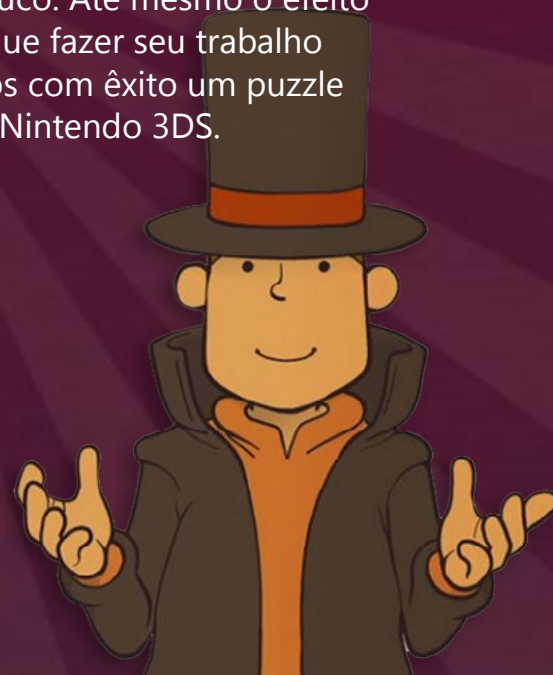
### Prós

- Narrativa muito competente
- Óbvia evolução da série
- Quantidade enorme de puzzles



### Contras

- Exigência do idioma inglês



NOTA FINAL

9.0

**Professor Layton and the  
Miracle Mask - 3DS**

Visual **9.0** | Som **9.0**  
Diversão **9.0** | Jogabilidade **9.0**

Wii U



# Nintendo Land™

por **Farley Santos**

Revisão: Mateus Pampolha. Diagramação: Guilherme Vargas

Muitos jogadores ficaram confusos com a revelação do controle do Wii U. Como os jogos do console utilizariam a tela de toque e outras características embutidas no GamePad sem parecer demais com os títulos de DS e 3DS?

A resposta da Nintendo veio na forma de um game totalmente novo chamado Nintendo Land. O parque virtual é composto de várias atrações temáticas que exploram algumas ideias possibilitadas pelo GamePad, ao mesmo tempo que familiariza os jogadores com o novo paradigma.

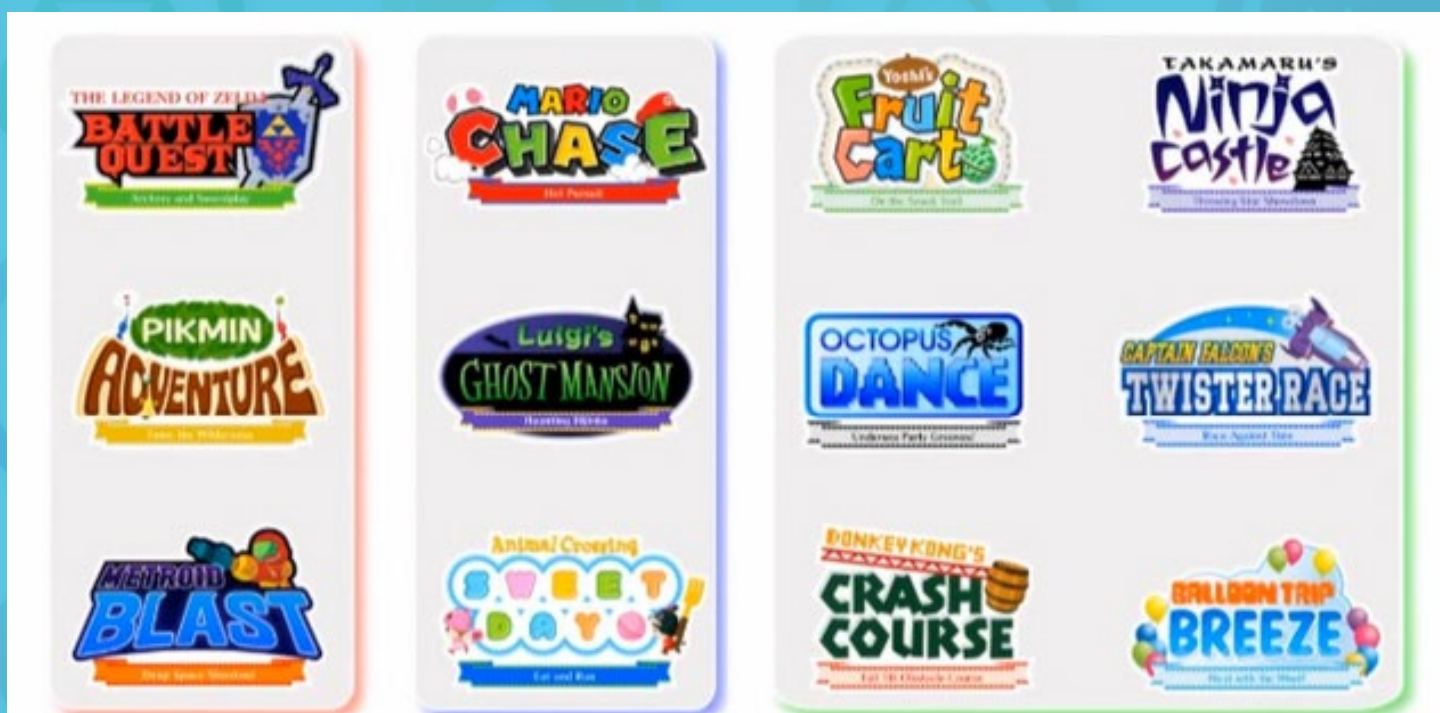
## Revisitando clássicos da Nintendo

Nintendo Land é uma coleção de "atrações", que não passam de mini-games baseados em várias franquias do universo Nintendo. Controlando seus Miis, os jogadores se aventuram em doze diferentes atividades que são divididas em três categorias: cooperativas, competitivas e individuais. Monita, o simpático robô em forma de monitor, é o guia do parque virtual e explica as regras.



Monita, o guia do parque

Antes mesmo de enfrentar alguma das atrações, é possível explorar o parque. A área tem formato circular e pode ser explorada livremente com o Mii. Da primeira vez que o game é ligado não existe muito o que ver ali, somente uma torre e os portões para as atrações. Conforme o jogador participa das atividades, o parque vai tomando vida: Miis de outros consoles aparecem através da Nintendo Network



As atrações do parque

e vários enfeites podem ser adquiridos com as moedas recebidas nos minigames. Nesta área a câmera é controlada através da inclinação do GamePad. Os sensores de movimento do controle são precisos, mas a brincadeira cansa rápido. Felizmente todos os minigames podem ser acessados rapidamente através de um conveniente menu.

## Cooperando para vencer



Explorando uma Hyrule inusitada

on rails para até quatro participantes. Três jogadores, munidos de Wii Remotes Plus, derrotam os inimigos com suas espadas. Já o jogador com o GamePad é o arqueiro do grupo, podendo atacar os monstros à distância. O objetivo é simples: derrotar o chefe no final do percurso e recuperar a Triforce. Os primeiros níveis são bem fáceis, mas a partir da terceira fase é necessário montar uma estratégia para sobreviver a miríade de oponentes. O uso do GamePad não é dos mais criativos: a câmera é controlada através do movimento do controle, nada que não pudesse ser feito com os controles básicos.

Pikmin Adventure é um game de ação para até cinco participantes. O jogador do GamePad controla Olimar, que pode atacar em qualquer ponto com um toque na tela. Os outros participantes são Pikmins independentes. O minigame é simples e se resume a destruir tudo que aparece pela frente. É um tanto confuso e cansa rápido. Nem o modo competitivo compensa.

A última atração cooperativa é Metroid Blast. Nela os jogadores têm que cumprir missões como derrotar todos inimigos ou coletar medalhas. Os controles na combinação Wii Remote Plus + Nunchuk são um pouco travados, sendo necessário segurar o botão A para alterar a direção da

O primeiro conjunto de atrações de Nintendo Land são os games cooperativos. Neles todos os jogadores se unem a fim de completarem os desafios. São eles: The Legend of Zelda Battle Quest, Pikmin Adventure e Metroid Blast.

The Legend of Zelda Battle Quest é um minigame



câmera. Acompanhar o que acontece na tela também é problemático: inúmeros marcadores aparecem, indicando onde estão os inimigos, mais confundindo do que ajudando. Para completar, os cenários apresentam estruturas muito parecidas, dificultando a experiência. O jogador do GamePad controla a nave da Samus e conta com visão privilegiada.

## Todos contra um

Sem pensar meia vez, é fácil afirmar que as atrações competitivas são a melhor parte de Nintendo Land. Nos minigames Mario Chase, Luigi's Ghost Mansion e Animal Crossing Sweet Day até quatro jogadores devem colaborar entre si para conseguir derrotar o detentor do GamePad. É extremamente divertido ver todos gritando e se desesperando, enquanto o jogador do GamePad fica calado, com aquele sorriso sarcástico de "peguei todos vocês".

Mario Chase é o tradicional pega-pega. As regras são extremamente simples: os Miis vestidos de Toad devem capturar o Mii fantasiado de Mario. O encanador tem à disposição no GamePad o mapa da área e a localização dos Toads, enquanto os jogadores com Wiiremotes contam somente com um contador



Pegue os doces e fuja!

de proximidade. A diversão está justamente em montar estratégias entre os jogadores e conseguir cercar Mario.

Em Luigi's Ghost Mansion, o grupo de jogadores têm que derrotar um fantasma, controlado no GamePad. Para isso basta jogar a luz da lanterna na criatura. O problema é que o fantasma é invisível na TV e pode deixar os participantes inconscientes. A única maneira de sentir a presença do fantasma é através da vibração do controle. É praticamente impossível não se desesperar com as aparições surpresa do fantasma, principalmente quando a bateria da lanterna está no fim.



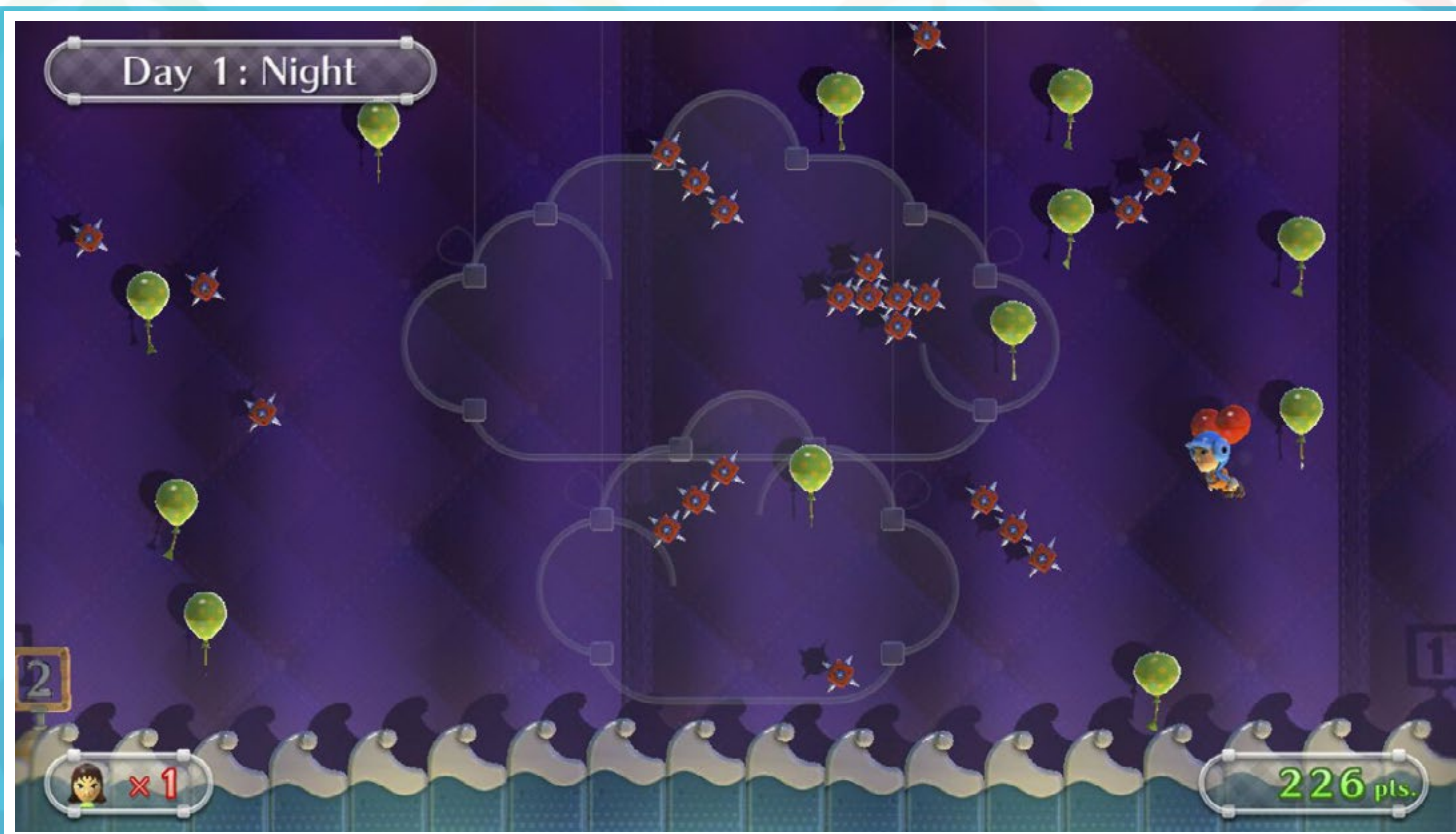
O jogador com o GamePad tem uma tarefa complicada em Animal Crossing Sweet Day: controlar dois guardas simultaneamente e impedir que os outros participantes colem todos os doces espalhados pela área. É necessária muita coordenação para guiar os guardas, já que cada um deles é controlado por uma das alavancas analógicas presentes no controle. Já os outros jogadores têm que trabalhar em conjunto, pois várias árvores só liberam seus doces caso dois ou mais personagens apertem os botões ao mesmo tempo. É o mais fraco dos três por conta da quantidade reduzida de mapas: somente dois, praticamente idênticos entre si.

## Nem tão divertido sem os amigos

Convenhamos que visitar um parque de diversões sozinho não é uma experiência tão prazerosa, certo? O mesmo se aplica às atrações individuais. São seis minigames que exploram as variadas características do GamePad. O sensor de movimentos controla a ação em Captain Falcon's Twister Race e Donkey Kong's Crash Course, enquanto a tela de toque é utilizada em Yoshi's Fruit Cart e Balloon Trip Breeze.

As atrações individuais mais divertidas são Donkey Kong's Crash Course e Takamaru's Ninja






Castle. Crash Course combina o sensor de movimentos e botões para guiar um pequeno carro até o final de um percurso de obstáculos. Já Ninja Castle é um tradicional jogo de tiro ao alvo que usa a inclinação do controle para mirar e riscos na tela para atirar shurikens. O legal é que a força e intensidade dos movimentos são reproduzidas fielmente no game de acordo com o movimento feito na tela. Se for realmente jogar Nintendo Land sozinho, fuja do entediante Octopus Dance: o game consiste em reproduzir movimentos de dança através das alavancas analógicas.

## Um belo, mas simples parque

Visualmente, Nintendo Land é bem bonito. Os personagens e cenários são bem detalhados e a direção de arte é interessante. É impossível não se divertir com as fantasias utilizadas pelos Miis pelas atrações, elas são bem fiéis e as vezes até bizarras, como a roupa de pikmin branco. O estilo gráfico varia entre os minigames, sendo os destaques o visual de tecido de The Legend of Zelda Battle Quest e Balloon Trip Breeze. Claro, não dá para esperar gráficos extremamente elaborados, mas, para um dos primeiros jogos da Nintendo em alta definição, o resultado é bem agradável.

A dificuldade é crescente e o desafio é alto, completar todas as atrações é um feito e tanto. O problema é que são experiências simples e sem profundidade, conseguindo prender o jogador por pouco tempo. Existem até incentivos através de carimbos adquiridos ao fazer tarefas específicas, como por exemplo "capturar o Mario em menos de 20 segundos em Mario Chase", mas não são suficientes para visitar os games. E ao contrário de Wii Sports, os minigames de Nintendo Land não são tão intuitivos para quem não tem costume de jogar consoles.

## Um parque de possibilidades

Nintendo Land é uma excelente vitrine das experiências que podem ser proporcionadas pelo inusitado controle do Wii U. O destaque são as atrações multiplayer, extremamente divertidas por conta da interação única entre os participantes e a jogabilidade assimétrica. Já os modos individuais não oferecem muitas novidades, sendo somente um bom passatempo para quando os amigos não estão por perto. O único problema é que os minigames são muito simples e cansam rapidamente. O game pode não ter o mesmo impacto que Wii Sports, mas dá um vislumbre de como os futuros títulos do console podem utilizar o GamePad. Se você procura um game para se divertir com os amigos, mesmo que por pouco tempo, Nintendo Land é a melhor escolha. 



### Prós

- Uso criativo do GamePad;
- Excelente para se jogar em grupo;
- Bela direção de arte.



### Contras

- Minigames sem muita profundidade;
- Atrações individuais simples e entediantes;
- Pouco intuitivo para quem não é gamer.



NOTA FINAL

**8.0**

**Nintendo Land (WiiU)**

Visual **7.5** | Som **7.0**  
Jogabilidade **8.5** | Diversão **9.0**

# NINTENDO BLAST AWARDS

## Top 10 Melhores do Ano



por **Rafael Neves**

Revisão: Vitor Tibério  
Diagramação: David Vieira

Se o mundo realmente fosse acabar em 2012, em uma coisa eu estaria satisfeito: pude jogar excelentes títulos nesse último ano de vida. As plataformas Nintendo foram agraciadas com games que legitimaram o sucesso do 3DS, deram adeus ao DS e Wii e uma excelente saudação ao Wii U. A questão é: que game melhor se destacou em cada uma das várias categorias e gêneros dos videogames neste ano? Pensando nisso, preparamos mais um Blast Awards, o verdadeiro Oscar do GameBlast. Por conta do lançamento do Wii U não ter sido realizado no Brasil ainda, não pudemos jogar seus jogos o suficiente para comparar com os games das demais plataformas. Por conta disso, não os incluímos nessa edição do Blast Awards.

## Melhor game de ação: Kid Icarus Uprising (3DS)

Digna ressurreição da série Kid Icarus, **Uprising**, para muitos, foi o game mais esperado para o 3DS em 2012. E a expectativa não deixou a desejar. A equipe Project Sora trocou o **estilo 2D** por um game de ação tridimensional, o qual virou mania no 3DS. Dividido entre sessões aéreas e terrestres, Uprising traz diversos capítulos narrados pelos diálogos entre Pit, **Palutena** e outros novos personagens. Cada fase é única e marcante, tanto pelos desafios quanto pela direção de arte. Com um multiplayer que aposta na customização de armas, é simplesmente obrigatório para quem gosta de um bom tiroteio em terceira pessoa.



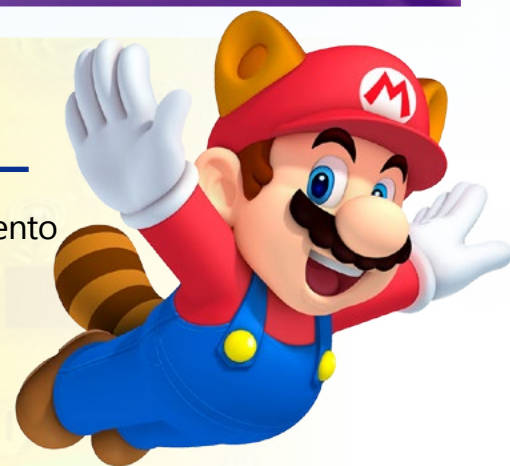
## Melhor game de aventura: Epic Mickey 2: Poder em Dobro

Epic Mickey 2 veio como uma aposta de melhorar todos os aspectos negativos do **primeiro jogo** e, ao mesmo tempo, implementar novos elementos como o multiplayer. Tudo bem que essa sequência sofre de tantos problemas quanto seu antecessor, mas não deixa de ser uma aventura agradável por Wasteland, o mundo para o qual os desenhos esquecidos vão. Oswald era uma dessas criações abandonadas que, agora, junta-se a **Mickey** para permitir que você e mais um amigo vivam essa metalinguística aventura da Disney.



## Melhor game de plataforma: New Super Mario Bros. 2 (3DS)

Mesmo com New Super Mario Bros. U dando o que falar no lançamento do Wii U, foi **New Super Mario Bros. 2** quem fez o 3DS brilhar este ano. E, quando digo brilhar, me refiro às toneladas de moedas douras cintilantes que Mario deve acumular nessa nova aventura. Embora a estrutura de jogo não mude em nada em relação aos antecessores, os estágios continuam desafiadores e divertidos, agradando todos os tipos de jogador. O multiplayer para duas pessoas (mesmo que não permita Download Play) aumenta a longevidade do título, assim como as DLCs e a meta de acumular um milhão de moedas. Resgatar a Peach? Ah, é, já tinha até esquecido.





## Melhor RPG: Pokémon Black 2 & White 2 (DS)

A disputa aqui é super acirrada. De um lado, grandes RPGs de ação como **Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance (3DS)** e **The Last Story (Wii)**. Do outro, as batalhas em turnos de **Paper Mario: Sticker Star (3DS)** e de Shin Megami Tensei: Devil Survivor 2 (DS). Mas quem realmente foi motivo o suficiente pra ressuscitar o DS em um ano de amplo apoio ao 3DS foi **Pokémon Black 2 & White 2**. Mesmo sem alterar a tradicional estrutura da série, Black 2 & White 2 mostraram motivos o bastante para nos fazer mergulhar mais uma vez no complexo mundo de Pokémon.

## Melhor jogo de luta: Tekken 3D: Prime Edition (3DS)

É incrível como, em pouco tempo de vida, o 3DS acumulou títulos das principais séries de luta da atualidade. Depois de **Street Fighter**, **Dead or Alive** e **BlazBlue** figurarem no portátil, a Namco logo viu público para mais uma versão da série Tekken. **Prime Edition** apresentou lindos gráficos, uma jogabilidade bem adaptada ao 3DS, ampla variedade de personagens e um competente modo online. Com uma versão em 3D do filme Tekken: Blood Vengeance então, é compra certa para os amantes de luta.



## Melhor multiplayer: Kid Icarus Uprising (3DS) e Pokémon Black 2 & White 2 (DS)

Não teve jeito, somente um empate para acalmar a disputa entre Kid Icarus e Pokémon. Enquanto Kid Icarus: Uprising aposta em alucinantes embates entre lutadores ao redor do globo, cada um investindo em armas mais poderosas e monstruosas do que a outra; Pokémon Black 2 & White 2 coloca dois jogadores para duelarem após horas e horas de criação de estratégias e treinamento de monstrinhos. Seja em partidas locais, online ou em campeonatos, ambos não deixam a desejar em nada.



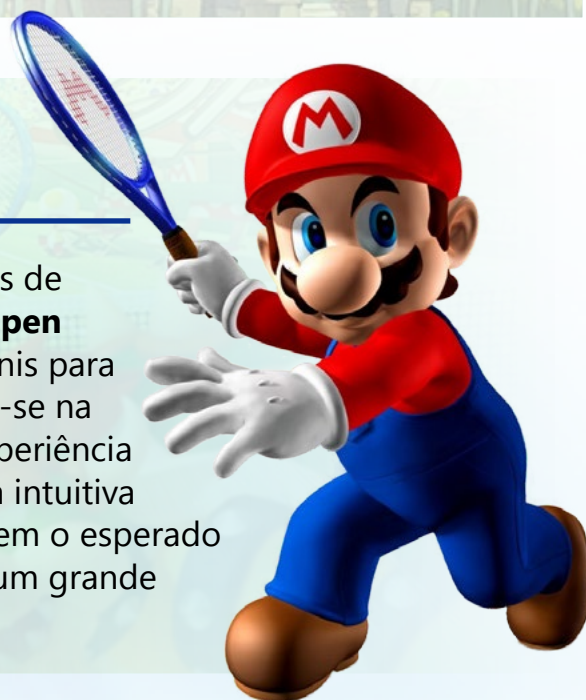


## Melhor puzzle: Professor Layton and the Miracle Mask

Quando se fala em puzzles, Professor Layton é invicto nas plataformas Nintendo. Se **The Unwound Future (DS)** levou o prêmio em 2010, **The Last Specter (DS)** vigorou em 2011 derrubando o viciante **Pushmo (3DS)**. Esse ano, mesmo com **Crashmo (3DS)** na disputa, a **primeira aventura 3D de Layton**, Luke e Emmy é o melhor puzzle de 2012 por um simples motivo: conseguir aliar centenas de enigmas com uma narrativa imersiva de primeira e ainda rechear tudo com uma direção de arte excelente.

## Melhor jogo de esporte: Mario Tennis Open (3DS)

Provando pela enésima vez que Mario não se trata apenas de pular em tartarugas e resgatar princesas, **Mario Tennis Open** coloca a turma do Reino do Cogumelo nas quadras de tênis para mais uma série de viciantes partidas do esporte. Focando-se na customização dos personagens, Open aposta em uma experiência mais pessoal, voltada para o multiplayer online em vez da intuitiva jogatina em grupo local das versões anteriores. Mesmo sem o esperado modo RPG presente em outros Mario Tennis portáteis, é um grande título esportivo para 3DS.



## Melhor jogo de ritmo: Theatrhythm Final Fantasy (3DS) e Rhythm Heaven Fever

Quando o assunto é seguir o ritmo da canção, a aventura musical de Final Fantasy e a versão para Wii da série Rhythm Heaven são os grandes fenômenos desse ano. **Theatrhythm Final Fantasy** já marca pontos pelo acervo musical que enche os olhos de qualquer um que já curtiu um título da franquia. Com elementos de RPG inéditos em um game do gênero, é páreo duro para **Rhythm Heaven Fever**, que investe em mais uma gama de mini-games rítmicos *non-sense*, mas excessivamente divertidos e viciantes.





## Melhor jogo de estratégia: Pokémon Conquest (DS)

Pondo um fim nas discussões a cerca da inércia da mecânica da franquia Pokémon, a Nintendo se aliou à Tecmo Koei para nos presentear com um ilustre game tático que mistura os monstrinhos de bolso com os generais de guerra da série Nobunaga's Ambition. À primeira vista, pareceu um crossover mais estranho do que Kingdom Hearts, mas, após dar uma chance **Pokémon Conquest**, descobrimos que é o melhor título de estratégia do ano. A complexidade do mundo de Pokémon da vazão a muito estrategismo, planejamento das jogadas e aumenta consideravelmente o fator *replay*.

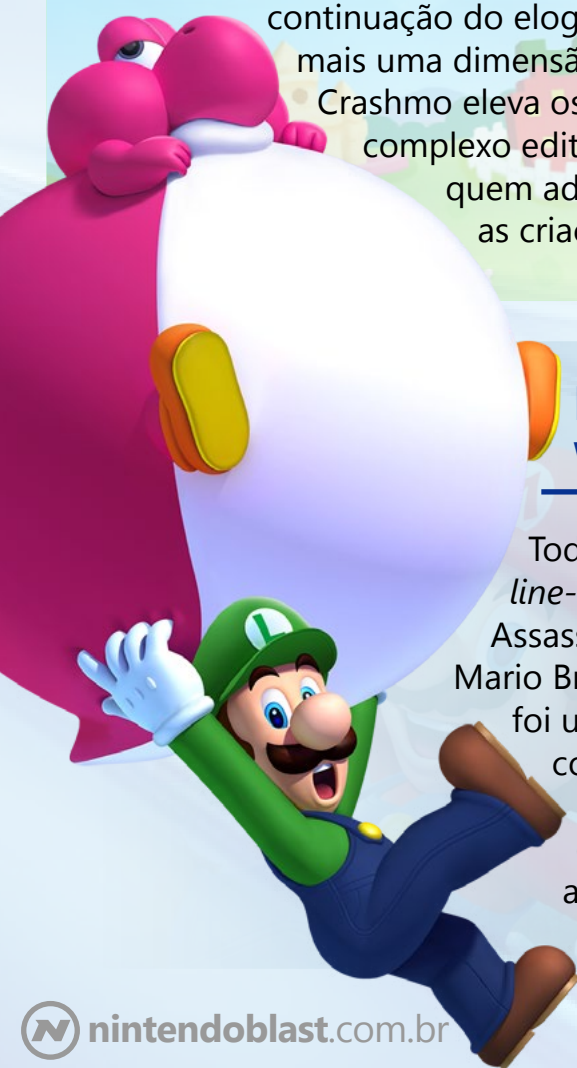
## Melhor jogo para download: Crashmo (3DS)

Mesmo com a eShop cada vez mais repleta de versões digitais dos games de caixa, softwares menos arrojados continuam a agradar pela sua simplicidade e preços baixos. O destaque esse ano fica para Crashmo, continuação do elogiado Pushmo. Ao literalmente adicionar mais uma dimensão aos puzzles do game anterior, Crashmo eleva os enigmas a outro nível. Com um complexo editor de estágios, agrada também quem adora construir novas fases e curtir as criações de outras pessoas.



## Melhor game de lançamento do Wii U: New Super Mario Bros. U

Todos já sabemos que o lançamento do Wii U contou com uma *line-up* poderosa. E, dentre Batman Arkham City: Armored Edition, Assassin's Creed III, Nintendo Land e ZombiU, tivemos New Super Mario Bros. U. Embora não seja o mais inovador dos games de Mario, foi um dos que melhor demonstrou as possibilidades do novo console. Postar mensagem no Miiverse, jogar sem o uso da TV, usar a touchscreen do GamePad, quase tudo foi bem explicado por New Super Mario Bros. U – que, além do mais, é absolutamente divertido.



## Melhor trilha sonora (original): The Last Story (Wii)

The Last Story não só é a mais nova obra-prima de Hironobu Sakaguchi (renomado criador da série Final Fantasy, da Square-Enix), mas também conta com a participação do compositor Nobuo Uematsu, que também compôs muitas das trilhas de Final Fantasy. Não seria surpresa se The Last Story não só se consagrasse como o melhor RPG do ano para Wii, mas também como o game com a melhor trilha sonora de 2012. Toda a ação, melancolia, drama e tom épico dessa aventura são interpretados por uma orquestra de tirar o chapéu.



## Melhor trilha sonora (licenciada): Just Dance 4

Mantendo mais uma vez o posto de campeã em trilhas sonoras licenciadas, a **série de dança da Ubisoft** marca o ano por trazer mais uma *playlist* repleta de sucessos da música pop como a inesperada *Call Me Maybe* (de Carly Rae Jepsen), o tom brasileiro de *Mas que nada* (de Sérgio Mendes) e muitos outros artistas e bandas famosas (Maroon 5, Jennifer Lopez e Elvis Presley integram a lista). Apesar de inferior à versão para Kinect e da expectativa pela versão para Wii U, **Just Dance 4** é sinônimo de diversão no Wii.

## Melhor visual: Resident Evil: Revelations (3DS)

A Capcom não só ajudou a fazer o 3DS deslançar em seu lançamento, como também foi responsável por mostrar o potencial da nova plataforma. Sobretudo com **Resident Evil: Revelations**, todos se convenceram de que, mesmo sem os visuais HD do PS Vita, o 3DS é muito bem capaz de nos apresentar com jogos lindíssimos. Revelations nos apresentou uma densa atmosfera marcada por um visual impecável, com ótimas texturas, animações velozes e tudo sem deixar que *slowdowns* interfiram muito. Zumbis (ou melhor, monstros gelatinosos) nunca foram tão bonitos quanto em Revelations.



## Surpresa do ano: Nintendo Land (Wii U)



Quando vi o palco da Nintendo na conferência da E3 2012 decorado como um parque temático e o logotipo "Nintendo Land" brilhar nos telões, estava a instantes de me levantar da cadeira e gritar "Finalmente um parque de diversões da Nintendo!". Bem, meu sonhado parque é apenas virtual, mas não deixa de ser um dos maiores atrativos do Wii U e a maior surpresa que tivemos na feira, já que quase todo o resto tinha sido previamente anunciado ou vazado.

## Decepção do ano: Microfone do GamePad não pode ser usado para multiplayer online

Nem mesmo a polêmica em torno da **"nova" versão de Fifa (Wii)** foi tão decepcionante quanto saber que o microfone nativo do GamePad do Wii U, por razões inexplicáveis, não funciona para jogos multiplayer. Em um console que promete ser mais hardcore e propiciar um terreno fértil para desenvolvedoras, obrigar o jogador a comprar um headset à parte pra poder gritar "Headshot!" quando estourar os miolos do amigo é uma bela contradição. Afinal, se o microfone do GamePad funciona no Wii U Chat, por que não em games multiplayer?



## Melhor história: Professor Layton and the Miracle Mask (3DS)

Como já disse, o que faz de Professor Layton uma série exímia é a mistura harmônica entre enigmas inteligentes e um enredo brilhante. The Miracle Mask não foge à regra e nos apresenta uma história digna de um excelente game de investigação. A premissa, como sempre, é simples: em mais uma cidade intrigante, Layton e seus companheiros devem resolver o mistério por trás de um estranho sujeito que, através de uma mística máscara, consegue poderes

capazes de tocar o terror em Monte D'or. Com o progredir do jogo, o mistério torna-se cada vez mais complexo, novos personagens (como Randall e Alphonse) aparecem e mais segredos a respeito do passado de Layton são revelados. Um digno livro em forma de videogame.

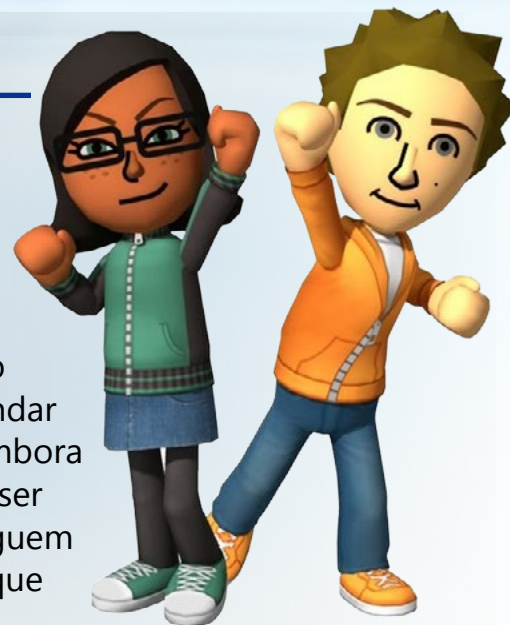


## Melhor final: Metal Gear Solid: Snake Eater 3D (3DS)

Apesar do final de Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance ter nos deixado com água na boca quanto a uma continuação, **Snake Eater 3D** leva o prêmio por ser um fantástico final que os nintendistas puderam experimentar pela primeira vez nessa digna remasterização 3D. Não vou contar o fim do jogo, mas, seja você um amante da série ou alguém que adora boas histórias, é algo altamente recomendado. Seja pela brilhante trilha sonora do momento final, pela cena épica ou mesmo por todo o desenlace de uma história que se amarra aos roteiros dos games cronologicamente à frente, o fim de Snake Eater 3D é fantástico!

## Personagem do ano: Mii

Mesmo com sua estreia no Wii, uma tímida participação no DS e sua volta no 3DS, os **Miis** nunca estiveram tão populares quanto no Wii U. Eles agora não estão mais presos ao seu console, mas navegam pela internet, interagem entre si e brincam num parque de diversões da Nintendo. Graças ao Miiverse, os Miis ganharam seu merecido espaço no Wii U e, mesmo que o serviço online do console ainda precise melhorar, eles continuarão a inundar o menu do novo console com novas postagens da rede social. Embora não tenham o carisma de **Mario**, Yoshi, **Kirby** ou **Link**, já podem ser considerados um dos maiores astros da Nintendo. Se eles conseguem **animar a fila de compradores do Wii U em Nova Iorque**, por que não suas tardes no Nintendo Land também?



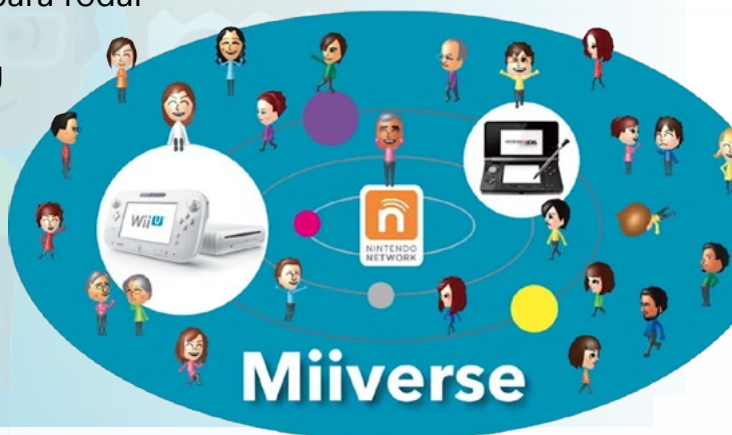
## Fato do ano: Lançamento do Wii U

Com uma promessa de melhor interatividade online, novas maneiras de jogar videogame e uma relação mais amigável com as third-parties, o Wii U foi lançado como sucessor do revolucionário Wii. Repleto de dúvidas e, ao mesmo tempo, de empolgação, o Wii U saiu na frente dos novos consoles da concorrência (que sequer foram anunciados). A linha de jogos de lançamento não decepciona, mas a incerteza ainda paira quanto ao Wii U. Será realmente mais poderoso que seus atuais rivais? E quanto aos seus futuros rivais? Quais as surpresas que a Nintendo e as outras desenvolvedoras trarão para esse novo console? Só o tempo dirá, mas, até lá, acho que 400 mil unidades vendidas na primeira semana nos EUA é um ótimo começo, não?



## Mico do ano: Jogador "hackeia" o Miiverse sem querer

Não é surpresa pra ninguém que, desde o primeiro dia de vida de um novo console, vários hackers tentam invadir o código do aparelho para rodar aplicativos alternativos. Mas o que pegou todos de surpresa foi um dos primeiros compradores do Wii U acabar encontrando, ao acaso, uma falha no sistema do Miiverse, permitindo que ele acessasse um portal restrito aos administradores da rede social. A "invasão" lhe permitiu ver nomes de jogos não anunciados, como o suposto "Yoshi's Land". Embora alarmante, foi um acontecimento digno de uma gargalhada.



## Mais esperado de 2013: Pikmin 3 (Wii U)

**Pikmin** pode estar longe de ser a franquia mais conhecida da Nintendo, mas, acredite, a terceira aventura de Olimar e seus Pikmin é a sua chance de mergulhar no interessantíssimo universo da série. Pikmin 3 traz toda a estratégia das aventuras anteriores, mas com novos estágios que mantêm a complexidade de sempre, novos Pikmin (como o Rock Pikmin) e um visual que com certeza fará história no Wii U. Ainda estamos no aguardo das utilizações do GamePad no jogo, do multiplayer e de possíveis novos Pikmin, mas o que **podemos testar na E3 2012** não deixa desejar: é um game que promete!



E agora a premiação que todos esperavam: o Top 10: Melhores Jogos de 2012! Depois de falar sobre tantos jogos incríveis, divertidos e bonitos, hora de colocar todos à prova numa competição pelo melhor do ano! Confira abaixo os 10 games que fizeram história em 2012 nas plataformas Nintendo!



## 10. Rhythm Heaven Fever (Wii)

Rhythm Heaven é garantia de diversão das formas mais inusitadas possíveis. Espetar feijões em alta velocidade, entrevistar lutadores e acompanhar a marcha de flamingos são experiências que poderiam ser perfeitamente encontrados em um game da série **WarioWare**, mas, com um toque musical, viram mini-games da franquia Rhythm Heaven. A versão para Wii expande a **viciante experiência para DS** com mais de 50 joguinhos principais e mais uma série de extras e um modo multiplayer. Mantenha os ouvidos à alerta, pois precisão com o ritmo da música é a lei nesse jogo.



## 9. Metal Gear Solid 3D: Snake Eater (3DS)

Se você sempre foi fiel às plataformas Nintendo, provavelmente não teve a oportunidade de curtir um dos melhores games de espionagem da história. Com Snake Eater 3D, você tem a oportunidade de mergulhar no profundo mundo da franquia Metal Gear Solid em uma digna remasterização 3D. Apesar de problemas com a taxa de quadros e o tamanho da tela, é uma aventura épica que se beneficia da touchscreen, dos giroscópios e até da câmara do 3DS. Não há mais motivos para não conhecer essa incrível história!



## 8. Professor Layton and the Miracle Mask (3DS)

O 5º jogo da franquia Professor Layton mostrou esse ano que, sim, a série ainda não está escassa de ideias. A começar pelo enredo, que é tão complexo e bem construído que ganhou o prêmio de melhor história desse ano. Finalmente vêm visuais redesenhados em 3D e uma trilha sonora que não merece outro adjetivo que não seja "fantástica". Alguns puzzles já estão manjados, mas a inclusão da terceira dimensão traz enigmas originais que irão fazê-lo quebrar a cabeça. E se sua sede não estiver saciada com as centenas de enigmas inclusos no cartucho, existem muito mais a serem baixados gratuitamente a cada dia!



## 7. Rhythm Thief & The Emperor's Treasure



Games de ritmo realmente fizeram a festa em 2012. Mas a única proposta realmente original veio da Sega, com **Rhythm Thief & The Emperor's Treasure**. Lembrando **Elite Beat Agents**, o game traz diversos (muitos mesmo) mini-games musicais que exploram todas as funções do 3DS. Desde os botões até os giroscópios, passando pela touchscreen e direcionais, tudo é bem aproveitado. Rhythm Thief ainda inova por trazer exploração e uma história envolvente, elementos inéditos em games do gênero. Se você tem um 3DS e um bom fone de ouvido, Rhythm Thief é compra obrigatória!

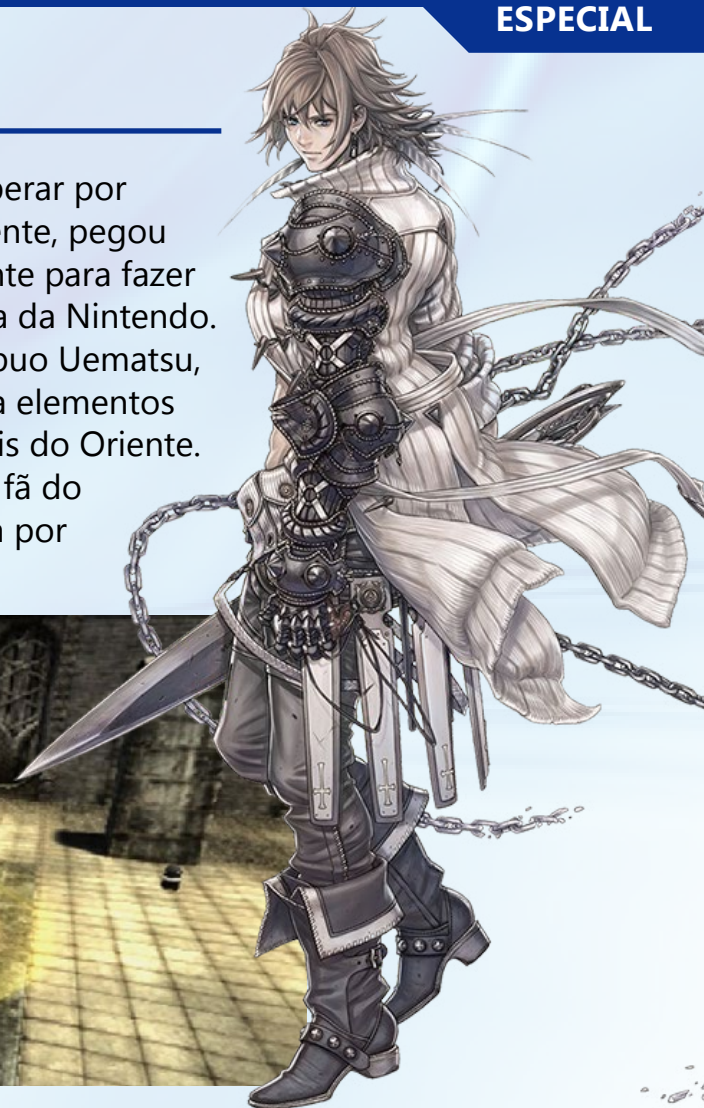
## 6. New Super Mario Bros. 2 (3DS)

Ao ser anunciado, New Super Mario Bros. 2 foi taxado por muitos fãs como "mais do mesmo". Apesar de não inovar em quase nada, essa nova aventura em progressão lateral de Mario foi feliz em adicionar um objetivo a mais além do resgate à princesa: coletar moedas. Toneladas de moedas douradas estão escondidas nas fases, acessíveis através de novos power-ups e reluzentes em cada canto do jogo. Com o modo Coin Rush se tornando a nova mania do StreetPass e DLCs interessantes sendo lançadas constantemente, é um jogo que você dificilmente aposentará cedo.



## 5. The Last Story (Wii)

Atrasos só são compreensíveis quando vale a pena esperar por eles. The Last Story é um magnífico RPG que, infelizmente, pegou o Wii no fim de sua vida, mas que é excelente o bastante para fazer qualquer um dar mais uma chance ao console de mesa da Nintendo. Criado por Hironobu Sakaguchi e com canções de Nobuo Uematsu, duas grandes ex-estrelas da série Final Fantasy, mistura elementos típicos dos RPGs ocidentais de ação com os tradicionais do Oriente. O resultado é uma aventura obrigatória para qualquer fã do gênero, repleta de ação, estratégia, emoção e banhada por uma direção de arte excepcional.



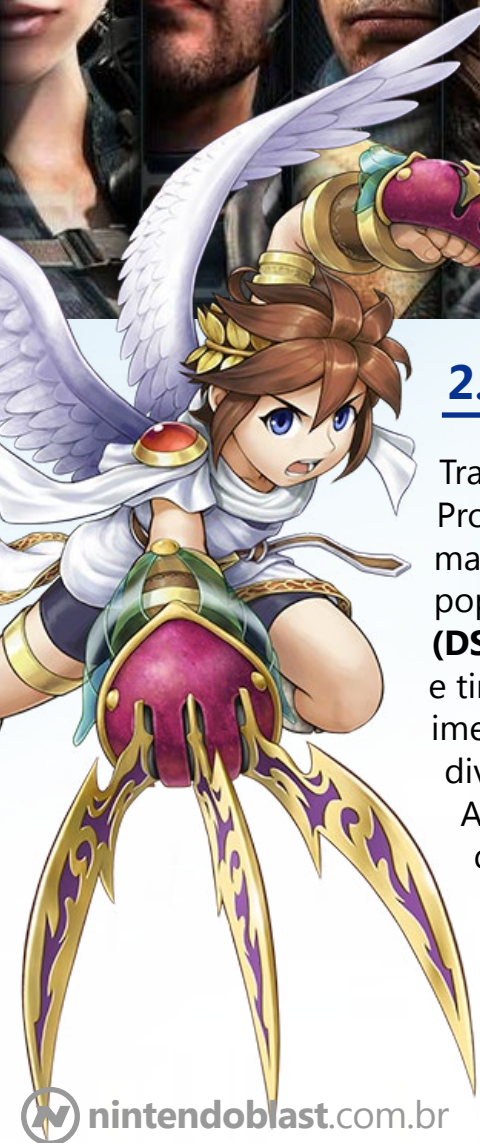
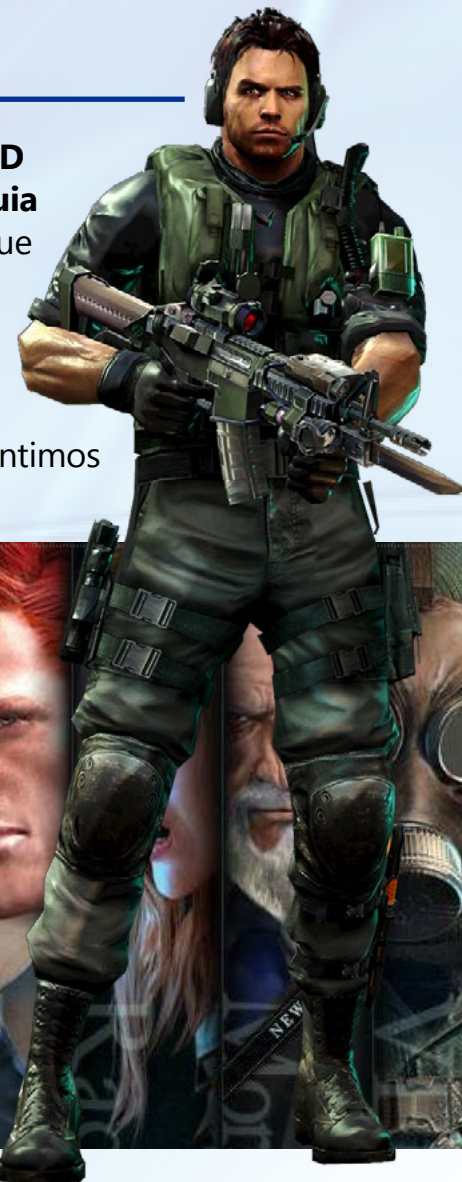
## 4. Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance (3DS)

Mesmo depois de diversos títulos da série Kingdom Hearts, a mistura entre Disney e os típicos personagens de RPG da Square-Enix continua sendo uma surpreendente boa experiência. Com novos mundos da Disney para explorar e personagens de **The World Ends With You (DS)** para amarrar um roteiro pra lá de complexo, Dream Drop Distance é uma relíquia da série. As batalhas foram beneficiadas por novos elementos de gameplay (como o Flow Motion e os Dream Eaters), renovando a mecânica da série de uma forma nunca antes vista. Junte-se a **Sora** e **Riku** nessa aventura digna de um sonho.



### 3. Resident Evil: Revelations (3DS)

Depois do foco 100% em ação de **Resident Evil: The Mercenaries 3D (3DS)**, Revelations veio ao 3DS como um **retorno da famosa franquia da Capcom ao survival horror**. Apesar de ainda ter muita ação (o que não é completamente ruim), exploramos cenários claustrofóbicos e tomamos vários sustos com monstros que escorregavam de cantos do cenário. A tensão está de volta com Revelations, que ainda nos apresentou visuais impressionantes para o 3DS e uma trama digna de qualquer capítulo da série principal. Com Revelations, nós nem sentimos tanto a falta de Resident Evil 6 nas plataformas Nintendo esse ano.




### 2. Kid Icarus: Uprising (3DS)

Trazer de volta Pit ao gosto dos jogadores não foi tarefa fácil, mas a Project Sora não deixou nada a desejar nessa nova aventura do anjinho mais famoso da Nintendo – talvez por falta de um concorrente em popularidade. Usando a tela de toque à lá **Metroid Prime Hunters (DS)**, Uprising divide-se em momentos de shooter em trilhos no ar e tiro em terceira pessoa no solo. Em ambos os momentos, hordas imensas de monstros estarão a postos para reduzir Pit a migalhas em diversos estágios que trazem ambientações fantásticas e únicas.

Aliado a tudo isso temos dublagens que dão vida a diálogos repletos de sarcasmo e metalinguagem de personagens bem diferentes do que geralmente vemos em um game da Nintendo. E talvez por isso Uprising seja tão especial, por ter uma complexidade e profundidade únicas. Já terminou essa emocionante aventura? Hora de procurar pelas mais poderosas armas, liberar todas as dezenas de extras e virar lenda no multiplayer do jogo.

## 1. Pokémon Black 2 & White 2 (DS)

Não importa se estamos fazendo isso pela bilionésima vez, começar uma nova aventura pelo mundo de Pokémon é sempre memorável. A começar pela escolha mais difícil de sua vida: escolher o Pokémon inicial; e terminando com um embate épico contra o campeão da Liga Pokémon. Bom, já faz um tempo desde que derrotar a Elite Four deixou de ser o fim do jogo, e Black 2 & White 2 é absoluto em matéria de conteúdo extra. O foco continua sendo treinar seus monstros, formar estratégias e enfrentar outros jogadores, mas essa nova aventura por Unova é ainda mais recheada de atividades do que a primeira.

Temos o Pokéstar Studios, permite criar produções cinematográficas com os monstros de bolso, enquanto o Pokémon World Tournament dá vazão a batalhas contra os líderes de ginásios e campeões das Ligas de games passados. Quem se aventurou por Unova em **Black & White** encontrará nessa segunda versão diversas alterações nas áreas do jogo, assim como novos personagens, um enredo retrabalhado e monstros de gerações passadas disponíveis nos matinhos. Pegue sua **Pokébola** e venha conosco dar mais uma chance ao Nintendo DS! 



## Categorias especiais

Categoria "Traz pra cá, por favor: Bravelly Deafult: Flying Fairy (3DS)

Categoria "Esperei o ano inteiro, e nada": Super Smash Bros. (3DS/Wii U)

Categoria "Saudades de meu Mega Drive": Epic Mickey: Power of Illusion (3DS)

Categoria "Saudades de toda a minha infância": Theatrhythm Final Fantasy (3DS)

Categoria "Junta todo mundo e cria um jogo": Project X Zone (3DS)

Categoria "Sacaneando seus amigos": Mario Party 9 (Wii)

Melhor jogo para enrolar o seu primo: Nintendo Land (Wii U)

Melhor jogo que ninguém jogou: Zero Escape: Virtue's Last Reward (3DS/DS)

Prêmio transfusão de sangue: Ninja Gaiden 3: Razor's Edge (Wii U)

Troféu Jogo mais "bonito" (ou: Troféu "Globeleza"): Code of Princess (3DS)

Troféu "Slowpoke": Nintendo anuncia versão XL do 3DS

Troféu "É serio que eu estou fazendo isso?": Rhythm Heaven: Fever (Wii)

Troféu "Como usar o 'fator Nintendo' da forma mais bizarra possível": Tekken Tag Tournament 2: Wii U Edition

Troféu "Dor de cabeça garantida": VVVVVV (3DS)

Melhor uso do 3D: Paper Mario Sticker Star (3DS)

# POKÉMON BLAST

## Pokéretrospectiva 2012

por **Mateus Lôbo**

Revisão: Lucas Oliveira  
Diagramação: Ricardo Ronda

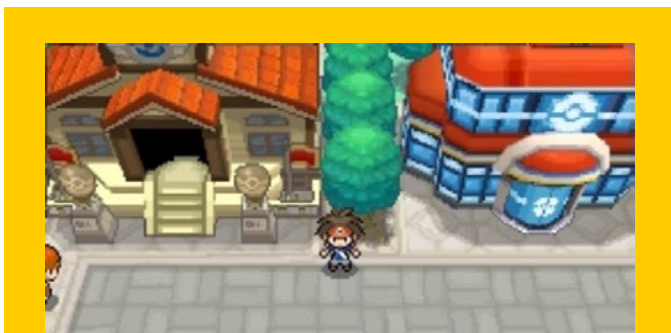
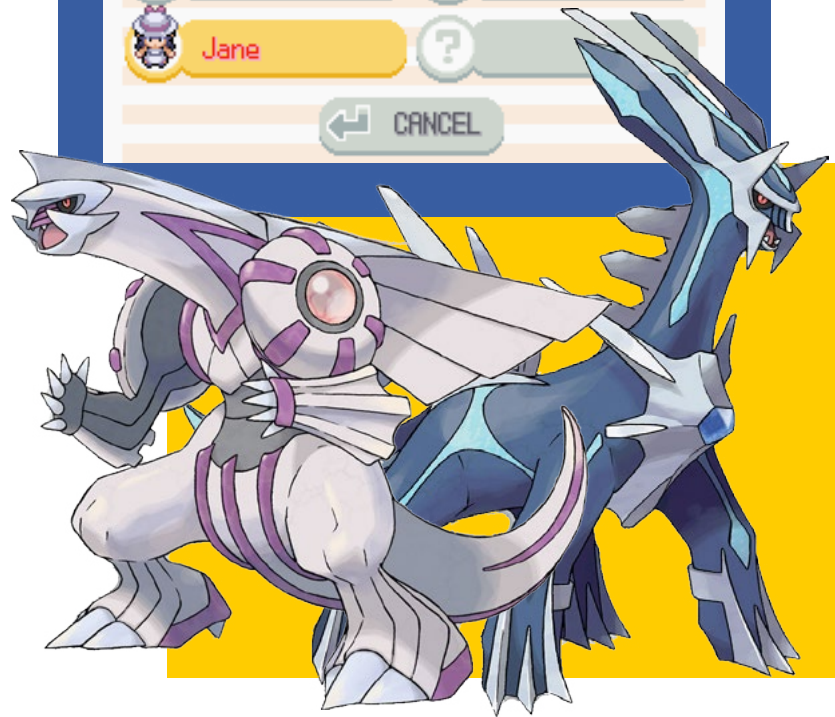
### Uma reflexão sobre o destino dos monstros de bolso

A franquia Pokémon nunca fica parada. Quase todos os dias temos alguma novidade, seja do anime, dos jogos para vídeo games, do Trading Card Game ou de outras áreas. A nossa **Pokéretrospectiva 2011**, publicada no final de dezembro do mesmo ano, apresentou os fatos mais relevantes de cada mês para a série dos monstros da Nintendo. Este ano resolvemos fazer algo a mais. Além de uma Pokéretrospectiva 2012 no nosso site, eu, você e aqueles seus amigos que também leem a **Revista NB**, iremos trocar uma ideia sobre a importância de alguns fatos para o desenvolvimento da franquia com o passar do tempo.

As versões Pokémon Black 2 e Pokémon White 2 foram um DoubleSlap na cara de quem esperava por uma versão Gray (ou Grey, caso prefira), quebrando o paradigma de jogos especiais que a série apresentava desde Pokémon Yellow. Como se não bastasse a surpresa de duas versões especiais, ainda fizeram questão de utilizar o mesmo nome dos últimos lançamentos com a diferença de apenas um "2" no título. Nem mesmo um Alakazam com Future Sight poderia prever isso. Se você não acompanha a série fica difícil de acreditar, mas Pokémon está em evolução constante desde os primeiros jogos. Não falo das melhorias gráficas ou de novas regiões e novos monstros, mas sim dos conceitos que são aplicados ao jogo. Para entender melhor esta questão vamos pegar um Celebi emprestado com a ajuda da Capture Styler e viajar ao passado.

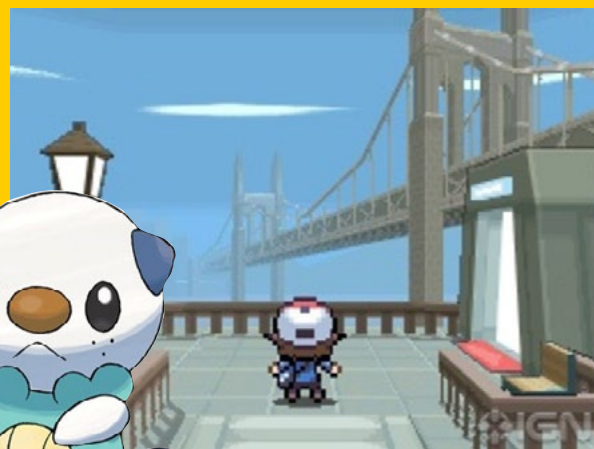


Enquanto vários torcedores ainda lamentavam a derrota de suas seleções na Copa do Mundo FIFA de 2006 (aquela em que Zidane usou um Headbutt contra Materazzi), os treinadores japoneses desfrutavam pela primeira vez os encantos de Pokémon Diamond e Pokémon Pearl, os primeiros jogos da série principal lançados para o portátil de duas telas da Big N, Nintendo DS. Pokémon entrava então na quarta geração de monstros e trouxe um dos recursos que nós, gamers, mais usamos atualmente: multiplayer online. A possibilidade de enfrentar ou realizar trocas com os seus amigos enquanto cada um estivesse em sua própria casa era algo fantástico, mas ainda estava longe da perfeição. Era quase impossível jogar com desconhecidos, a não ser que você se cadastrasse em algum fórum Pokémon feito por fãs e trocasse seu Friend Code com possíveis oponentes. Mesmo com essa pequena falta de dinamismo, Pokémon Diamond e Pokémon Pearl cumpriram bem o seu papel de testar as possibilidades que a internet disponibilizava para a franquia.



Entretanto, essa não foi a primeira tentativa. A Nintendo já planejava isso há um bom tempo e o primeiro teste foi realizado durante a segunda geração de monstros, ainda no Game Boy Color. A Big N percebeu que aquilo não seria viável em larga escala e decidiu continuar o projeto em algum momento no futuro... Daqui em diante sabemos o que aconteceu. Se você é um treinador atento já deve ter percebido que nos jogos da série principal de Pokémon sempre encontramos algum conceito ou tecnologia que aparenta ser uma espécie de "beta", e que depois de testada aparece em sua forma completa ou mais evoluída nos jogos seguintes. O modelo de câmera utilizado nas versões Black & White é uma adaptação do que vimos em HeartGold & SoulSilver, enquanto estas utilizaram recursos de Pokémon Yellow, Diamond e Pearl para "inovar" com a função que fazia o monstro seguir o treinador pelo cenário.

Quem jogou Pokémon Black ou Pokémon White notou que a história deixa pontos soltos que muito provavelmente seriam explicados em uma versão especial, com um final e até mesmo parte da história diferente dos primeiros títulos. Por que precisaram fazer uma continuação com duas versões? Não poderia ser só uma chamada Pokémon Gray? Entramos em uma questão controversa e engraçada. Apesar de ser uma continuação (e o número 2 veio para que isso fosse óbvio) os produtores deixaram bem claro que é um jogo acessível mesmo para quem não se aventurou em Unova da primeira vez.



Claro, se você tiver jogado os antecessores e utilizar os recursos de transferência de dados que libera conteúdos extras, sua experiência de jogo será muito mais rica, mas quem opta por não utilizar ou não pode fazer isso não deixa de aproveitar o jogo. Por conta de certos acontecimentos levemente diferentes nos momentos finais de Black & White, e também para ter a liberdade de utilizar cenários exclusivos ou com diferenças em cada versão, a continuação foi feita no formato de Black 2 & White 2 para que os fãs dos jogos anteriores tivessem referências aos fatos que eles presenciaram no final de cada jogo. Por este motivo o ideal é que quem jogou Black jogue Black 2 e quem jogou White fique com White 2.



Como Pokémon é uma franquia que está presente em vários segmentos e mídias é necessário que exista um cuidado especial para que nenhuma ultrapasse a outra. Você já se perguntou como é definido o intervalo entre o lançamento de jogos da série principal? Já cogitou a possibilidade do anime e dos jogos precisarem seguir o mesmo ritmo? Nunca pensou nisso? Pois isso é algo fundamental para o planejamento da série. Um dos principais pontos que deixa os fãs na expectativa pelo primeiro jogo de uma nova geração são os novos monstros que farão parte de seus futuros times. Boa parte da "hype" é concentrada nisso e não seria bem aproveitada se o anime entrasse em uma nova

temporada muito depois, ou até mesmo antes do lançamento do jogo. Tudo é feito de forma compassada para promover os diversos produtos da franquia de maneira uniforme. É muito mais provável que as pessoas queiram comprar uma coleção de TCG com os novos monstros quando eles estão presentes na TV e nos vídeo games. Seguindo essa lógica, jogos que iniciaram gerações, como Ruby & Sapphire e Diamond & Pearl, foram lançados no Japão no mesmo dia que as novas aventuras de Ash e Pikachu começaram a ser transmitidas em solo nipônico. Best Wishes, temporada de aventuras pela região de Unova, foi ao ar dias depois do lançamento de Black & White.

Além de exigir um cuidado especial para que todos os segmentos estejam sincronizados, há outro detalhe que precisa ser planejado com muita cautela: a transição entre os portáteis da Nintendo. Cada geração de Pokémon tem um período mínimo de três anos de vida. Muitos fãs reclamaram e insistiram que Pokémon Black e Pokémon White poderiam ter sido lançados para o 3DS, já que as versões foram lançadas em setembro de 2010 no Japão e março de 2011



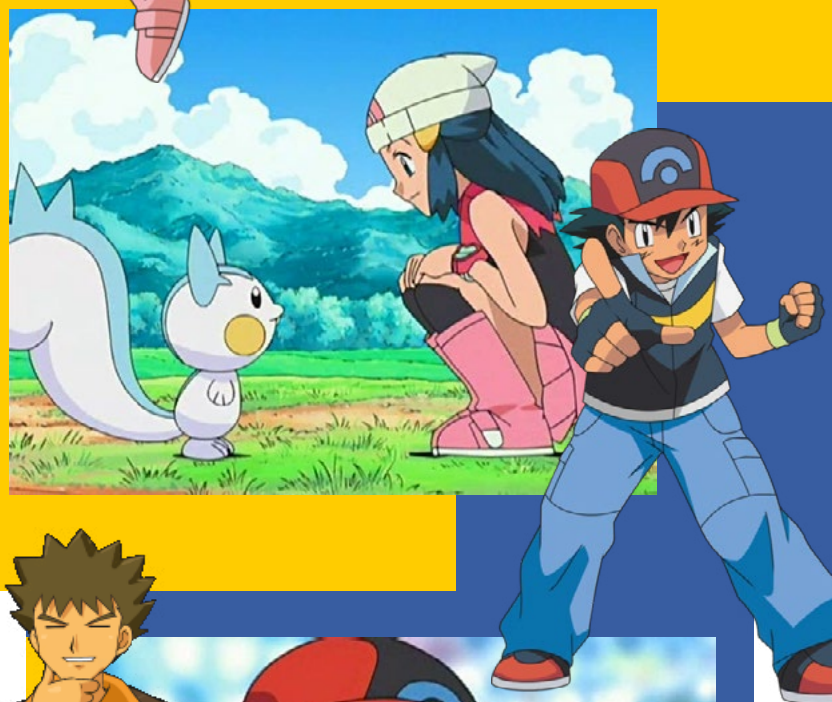
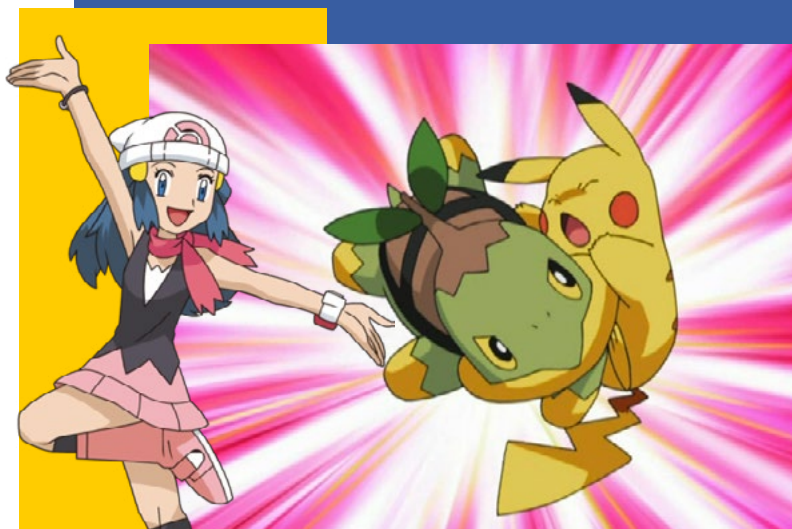
em boa parte do ocidente, enquanto o novo portátil da Big N foi lançado entre fevereiro e março de 2011 nestas mesmas localidades. Não custava nada atrasar um pouco o lançamento, não? Olhando por um ponto de vista mais simplista, é possível dizer que seria algo fácil de ser feito, mas não é assim que funciona. Vamos utilizar as versões Black & White como exemplo. Segundo declarações dadas em entrevista por Junichi Masuda, diretor de jogos da série Pokémon e pessoa de grande importância para o desenvolvimento da franquia, os primeiros jogos



da quinta geração de monstrinhos levaram quase quatro anos para serem concluídos. Destes quatro anos, dois foram de pesquisas, já que uma nova região seria criada e apresentaria conceitos de fauna e flora diferentes das demais, e assim todo o "ecossistema Pokémon" teve que ser reconstruído para se adequar a ausência de monstrinhos da geração passada até o final do jogo.

Enquanto a quinta geração estava em desenvolvimento, o anime estava na temporada Diamond & Pearl e precisava ganhar tempo para que a aventura de Ash por Sinnoh não fosse encerrada antes do lançamento da próxima geração. Esse foi o motivo para que a jornada de nossos amigos treinadores por Sinnoh apresentasse as duas maiores esperas entre uma conquista de insígnias em toda a história do anime: 31 episódios entre os ginásios de Eterna e Veilstone e 52 episódios entre os ginásios de Snowpoint e Sunyshore. A liga Pokémon de Kanto, primeira liga da série, teve 81 episódios no anime, dois a menos que a soma dos episódios de espera entre essas quatro partidas de ginásio de Diamond & Pearl. Vale salientar que no Japão os animes são transmitidos no formato de um episódio semanal, o que dá uma média de 48 episódios por ano. Faltando poucos dias para completar quatro anos de transmissão contínua na televisão japonesa, Diamond & Pearl abriu espaço para a temporada Best Wishes. Era inviável esperar mais alguns meses até o lançamento do 3DS, sem contar que Black & White tinham sido projetados para o DS. Converter o projeto pro 3DS não seria uma opção muito inteligente.

Ok, mas isso não explica o porquê de Black 2 & White 2 não terem sido lançados



para 3DS, não é? De certa forma, explica. Pokémon é dividido em gerações, e cada uma delas abriga monstrinhos e jogos diferentes. Dois fatores definem a geração de um jogo: o portátil para o qual ele foi desenvolvido e quais Pokémon são compatíveis com ele. Ao todo temos cinco gerações:

## 1ª Geração



Todas foram produzidas para o Game Boy, apesar de Pokémon Yellow mostrar o seu potencial completo somente no Game Boy Color.

## 2ª Geração



Todas foram produzidas para o Game Boy Color, mas funcionam no Game Boy Pocket, com exceção de Crystal.

## 3ª Geração



Todas foram produzidas para o Game Boy Advance. Apesar de serem remakes de jogos da primeira geração, FireRed e LeafGreen são desta geração por serem completamente compatíveis com as demais versões.

## 4ª Geração



As duas últimas são remakes de jogos da segunda geração, mas assim como LeafGreen e FireRed, apresentam completa compatibilidade com os jogos de suas respectivas gerações, lançados para Nintendo DS.

## 5ª Geração




Todos os jogos foram lançados para Nintendo DS.



Há uma forma muito simples de confirmar se dois jogos são da mesma geração: tente realizar uma batalha. Se der certo, os jogos fazem parte da mesma geração. Isso acontece porque em todas as gerações ocorrem mudanças no sistema de batalhas da série, sejam elas drásticas, como a separação da categoria de golpes físicos, especiais e neutros que ocorreu da terceira para a quarta geração, ou mais simples, como a adição de novos modos de batalha (Triple e Rotation) da quarta para a quinta geração.

Separar jogos da mesma geração em consoles diferentes seria quase uma segregação, sem contar que os modelos do Nintendo DS ainda vendem bem e o aparelho possui uma base de fãs muito maior que a do seu sucessor, facilitando a saída dos novos títulos, que podem ser aproveitados tanto no DS quanto no 3DS, com algumas funções exclusivas para o portátil 3D.



Black & White foram um marco para a história de Pokémon não só por trazerem uma sensação de ar fresco para a franquia, mas também por aperfeiçoarem recursos já existentes em outras versões, como o multiplayer online. Black 2 & White 2 continuaram o legado dando um impulso nas promoções e torneios especiais disponibilizados via Wi-Fi, além de trazerem novidades para o modo offline, como o sistema de medalhas e o Pokémon World Tournament, que também conta com atualizações online baseadas em promoções de divulgação do anime e dos torneios oficiais. Sabia que é possível batalhar com os oponentes que Ash está enfrentando na liga Pokémon de Unova? Ou que você pode travar lutas contra os times dos ganhadores de diferentes categorias do campeonato mundial de Pokémon? Tudo isso é possível com os recursos online de Pokémon Black 2 & White 2. Este é um novo mundo de aventuras e elas estão só começando. 



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



TWITTER

**Seguir**

FACEBOOK

**Curtir**

GOOGLE+

**+1**

FEED RSS

**Assine**

por **Alberto Canen**

Revisão: Alex Sandro

Diagramação: Tiffany B. Silva



A UFO Interactive Games traz mais uma vez o seu personagem Johnny ao eShop do Nintendo 3DS. Mas ao invés de lutar artes marciais como em Johnny Kung Fu, nesse novo jogo ele atua como um xerife do Velho Oeste, que precisa capturar cinco fora-da-lei que estão atormentando a cidade, incluindo o mesmo vilão do jogo anterior, Mr. Wang. Mas como de repente ele está em um cenário de "bang-bang"? "Simples": ele fora sugado para dentro da máquina de fliperama que estava jogando. Mais um dia normal na vida de um jogador (!).



## Tiro na mosca

Johnny HotShot conta com cinco fases, cada uma dividida em três estágios. Cada um deles tem uma forma diferente de jogar. Começamos com Shooting Gallery, onde os inimigos e inocentes vão aparecendo como alvos de papelão em um estande de tiros de um parque de diversões (claro que devemos acertar apenas os bandidos).

É possível comandar uma mira com o direcional e usar um botão para atirar e outro para recarregar. Mas também existe a opção de usar a tela de toque, bastando clicar na figura que representa o alvo na tela superior (opção bem mais rápida). O segundo estágio, Saloon Shootout, já conta com mais ação e Johnny precisará se movimentar de um lado para o outro acertando os inimigos em forma de alvo que vão aparecendo e tendo cuidado para não acertar as mocinhas, pois os malfeitores escondem-se atrás delas. Finalmente, em Catch 'Em All!, está na hora de capturar o bandido procurado. Para isso, será necessário persegui-lo a cavalo atirando até que ele fique sem energia e você possa laçá-lo.

Os cenários ficaram bonitos e simpáticos, imitando estandes de jogos, não locais reais - lembremse que Johnny foi sugado para dentro de um jogo. O efeito tridimensional deve ser usado do início ao fim, pois dá uma boa profundidade que ajuda na jogatina e agrada aos olhos. Diferente de alguns joguinhos do eShop que têm "3D" apenas no nome e se o jogador desligar o efeito não estará perdendo em nada.



## Tiro no pé

A UFO estava indo muito bem em Johnny HotShot, até tomar decisões que iriam comprometer toda a jogatina. Apesar de serem cinco fases, apenas duas estão desbloqueadas. Para desbloquear a terceira, é necessário conseguir 16 estrelas. Cada fase conta com nove estrelas: três por estágio. Ou seja, o jogador precisará praticamente chegar à perfeição antes de poder progredir no game. E, diferente do que se possa imaginar, para conseguir as três estrelas não é necessário vencer todos os bandidos da fase, mas apenas acertar o chefe o mais rápido possível logo na primeira vez em que ele aparece (ele fica aparecendo rapidamente e fugindo em seguida). Mas não é tão fácil, ele some tão rápido e o tiro quase nunca é tão preciso a ponto de acertá-lo, o que gera a necessidade de repetir o mesmo estágio várias vezes. Mesmo na perseguição a cavalo os tiros dificilmente acertam o bandido, ainda que ele passe bem na sua frente. Certamente, o objetivo da desenvolvedora foi aumentar a longevidade do jogo, uma vez que não seria necessário mais do que meia hora para chegar ao final. Mas eles deveriam se preocupar em criar pelo menos o dobro de fases apresentadas e mudar o objetivo do game, exigindo que o jogador passasse por todo o estágio até poder enfrentar o chefe ao final. As estrelas deveriam ser dadas apenas por tiros certos e as novas fases desbloqueadas com um número razoável de estrelas.



O pessoal da UFO criou um personagem interessante e tem tido ideias criativas, mas mal executadas. Se foros ver bem, Johnny HotShot tem um cenário bonito, fases curtas (como deve ser em um portátil), um herói simpático e faz bom uso da tela de toque e do efeito tridimensional (o que não vemos com tanta frequência nos jogos menores do eShop). Contudo, a falta de precisão dos tiros quando é necessário ser mais rápido e a obrigatoriedade de ser quase perfeito apenas para poder continuar progredindo no jogo, forçando o jogador a repetir as mesmas fases diversas vezes, podem irritar e afastar mesmo os jogadores mais pacientes.



por **Rafael Neves**

Revisão: Alex Sandro

Desde os primórdios dos videogames até os dias atuais, o pior dos obstáculos em games de plataformas sempre foram os mortais espinhos. Inexpressivos, secos, porém pontiagudos, os espinhos figuraram como a causa mortis de Mario e um sem número de outros personagens. A vítima da vez é o Capitão Viridian, cuja tripulação de sua espaçonave foi dispersada em uma estranha dimensão paralela. Viridian deve resgatar seus companheiros Vermilion, Violet, Verdigris, Vitellary e Victoria. Todos esses seis nomes começam com a mesma letra, que tem a forma do principal obstáculo do gênero, espinhos. Se isso fosse um jogo, deveria se chamar VVVVVV. E não é que realmente é um jogo?

A jornada de Viridian em busca de seus amigos se passa nessa estranha dimensão, cuja aparência lembra bastante os visuais do Commodore 64 e, em certa medida, do Virtual Boy também. Sim, trata-se de mais um side-scrolling que abusa de nostalgia, seja por seu visual pixelado, por sua jogabilidade simples, premissa clichê ou mesmo pela trilha sonora em chiptune. Mas VVVVVV não esbanja valores simplesmente por ser um game retrô.



Diferentemente de Mario, Viridian não sabe pular. Por sua vez, o capitão tem uma carta na manga: pode trocar as noções de gravidade em um piscar de olhos. Ok, nem sempre essa mudança é voluntária, mas o que importa é que, de um instante para o outro, o que era chão vira teto e o que era teto vira chão. Lembra um pouco o que vimos em *And Yet It Moves* (WiiWare), mas, aqui, sem utilizar sensores de movimento. Ainda assim, exige-se muita precisão com os controles – muita mesmo!

Há diversos segmentos da dimensão onde os companheiros de Viridian se perderam, cabendo ao jogador enfrentar uma gama de desafios muito criativos para recuperar toda a tripulação. Há estágios realmente engenhosos, daqueles que fazem o queixo cair e a cabeça rachar de tantas e

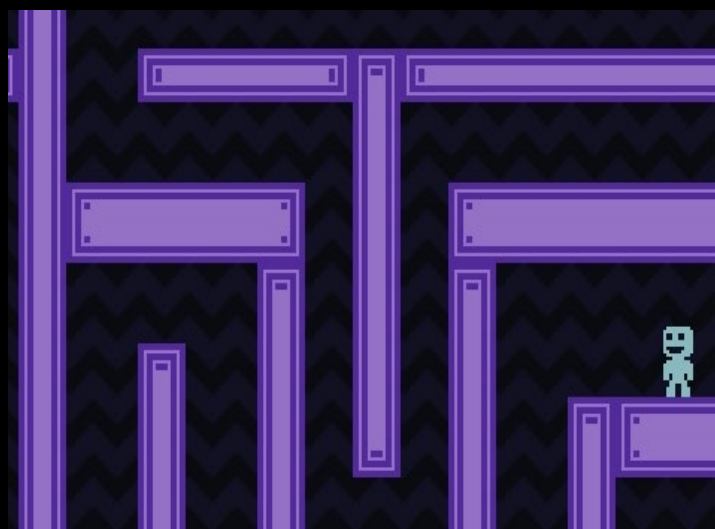
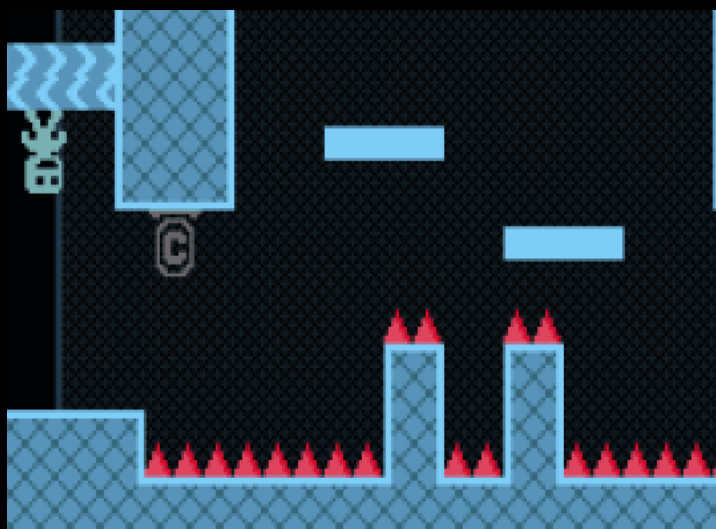


tantas vidas desperdiçadas. Portanto, espere por diversos tipos de plataforma e outros elementos de gameplay que foram muito bem aproveitados pela equipe de produção. Ainda assim, é divertido simplesmente ir saltando por aí despreocupadamente, trocando as noções de gravidade e vendo onde você vai parar. Você logo percebe que VVVVVV tem um ritmo agradável que, apesar de ser um game difícil, não enjoa facilmente.

Como já dito, o visual tem todo um aspecto retrô. Apesar de simples (de certa forma, cada segmento do mundo é de uma cor só), os gráficos são agradáveis. Talvez pelo fato de serem bem iluminados em meio a uma imensidão escura ou simplesmente por encaixarem bem no estilo do game. A trilha sonora embeleza a aventura. Se você curte chiptune, vai adorar, embora sejam músicas que, com o tempo, ficam repetitivas.

### VVVVVV Você sabia que...

Quem idealizou VVVVVV, ainda em Adobe Flash, foi Terry Cavanagh. Já a trilha sonora ficou a cargo de Magnus Pålsson (não me pergunte a pronúncia desse sobrenome). Magnus decidiu lançar, à parte, as músicas do game, que agradam bastante os mais saudosistas, batizando-a de P P P P P, provavelmente uma referência a seu nome e ao título do jogo: VVVVVV.



VVVVVV é um famoso game independente para PC que, por conta de sua ótima recepção nos computadores, recebeu uma versão para 3DS pelo preço de R\$13,99. Infelizmente, a versão para o portátil 3D não traz o editor de fases que temos nos computadores, uma perda significativa para quem curte criar estágios e testar as obras dos outros jogadores. A tela de baixo agora permite ver o mapa a todo o instante, o que é uma adição muito bem vinda, já que o mundo do jogo é gigantesco. Já o efeito 3D não melhora em absolutamente nada a experiência de jogo, podendo ser facilmente descartado, mas não tira o brilho (ou melhor, a escuridão) de AAAAAA... Desculpem, esqueci de desinverter a gravidade, o nome certo é VVVVVV!



# NightSky

por **Alex Sandro**

Revisão: Jaime Ninice

Imagine um jogo cuja maior parte do cenário é sombra. Seu objetivo: levar uma pequena bola até o final da fase, que não há limite de vida, inimigos ou chefes no percurso. Pois é, tudo o que leva a NightSky a ser um jogo entediante, torna-o um dos melhores jogos de puzzle do eShop para o 3DS.

## Tá tudo zen

A proposta de NightSky é oferecer desafios ligeiramente simples, mas apenas para descontrair e relaxar. Você não verá cenários incríveis e coloridos ou músicas animadas. A música ambiente é calma, quase imperceptível, assim como o efeito 3D, que é praticamente inexistente, apenas para separar o cenário do plano de fundo. Tudo parece simples, mas é essa simplicidade que surpreende a cada fase.



NightSky possui um enredo, bem simples por sinal, mas que figura apenas para dar uma razão ao game. O que se destaca mesmo é o seu gameplay. Você basicamente controla a pequena bola com o Circle Pad ou o D-pad, e usa o botão B e Y para diminuir e aumentar a velocidade, respectivamente. Parece simples e, de fato, é. Porém, os desafios são variados e aumentam gradativamente a cada fase, que são divididas em 16 áreas distintas, mas todas com algo em comum: o seu visual escuro, com o céu noturno, quase anoitecendo. Entendeu o título agora, não?

Há fases no qual você não possui controle sobre a bolinha. Ela se move automaticamente e você precisa interagir com itens do cenário, derrubando caixas para criar rampas ou plataformas para evitar que ela caia no abismo. Aliás, usar a lógica e a gravidade a seu favor muitas vezes é o ideal para passar pelas fases. Há



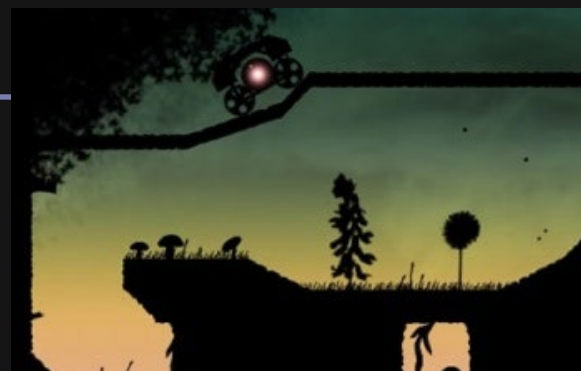
momentos em que a bolinha entra em vários mecanismos, um que voa ao se movimentar e outro que salta, por exemplo, variando o gameplay.

Não existe limite de vida ou tempo, você morre ao cair em buracos e retorna no início das fases, que não são extensas. Os estágios são divididos em três telas e você precisa superar todos para seguir à próxima fase. Claro que há algumas que acabam rapidamente, mas outras são constituídas de tentativas e erros.

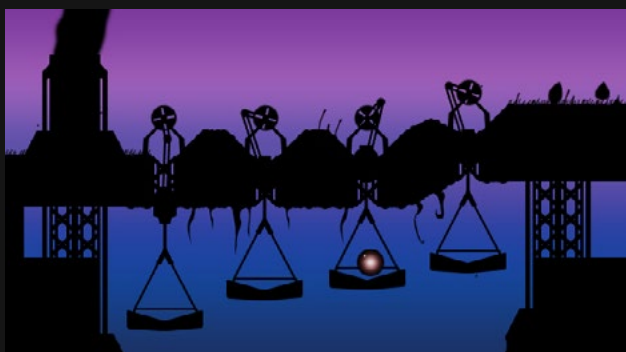


## Da tranquilidade à raiva

NightSky possui dois modos: o principal, que inclui dicas, como um tutorial, para ensinar o jogador, e um modo mais difícil e sem ajuda alguma. Um fato que pode ser estranho é que você não pode jogar nos dois níveis de dificuldade no mesmo slot de save. É preciso criar outro save para jogar o modo mais difícil. E é nele que a situação se complica.




Os cenários e fases são os mesmos vistos no modo principal, mas há inúmeras alterações nos objetos para interagir e a dificuldade torna-se crescente, às vezes insana. As mortes se tornam mais frequentes e, se você for um jogador impaciente, desistirá fácil do game.



Mas o único ponto contra do título é a sua falta de extras. Durante as fases, aparece na tela inferior do portátil uma pequena estrela, indicando existir uma saída secreta na fase. No modo normal elas são evidentes, mas no modo mais difícil a situação complica. Em ambos, sair pelo caminho secreto não apresenta mudanças, apenas adiciona uma estrela ao contador, exigida somente

na última fase que, ao ser superada, mostra o desfecho do enredo. Ou seja, reunir todas as estrelas e passar as fases valerá somente a satisfação e o esforço próprio.

NightSky é um ótimo jogo, mas o preço amargo (R\$ 16,99) e sua proposta simples e descompromissada pode afastar aqueles que querem um jogo mais "completo". No mais, se você quer um jogo para relaxar e que te desafie na medida certa, NightSky é totalmente indicado. Jogá-lo é como parar para observar o pôr-do-sol ou as estrelas durante a noite. Você fica fascinado e não vê a hora passar. 

por **Jaime Ninice e Rafael Neves**

Revisão: Bruna Lima  
Diagramação: Paulo Henrique



## Especial - Férias e diversão: Jogos para animar o seu verão

Ah, as férias... Tudo que precisávamos para descansar, organizar nossas tarefas, viajar, e jogar aquele game que no espera há um tempão na nossa estante para ser curtido. Com este guia de férias preparado por nós da revista Nintendo Blast, você estará pronto para as mais diversas situações, podendo curtir ao máximo este momento especial e tranquilo. As categorias animam e mostram que podemos sim usar os games em nosso favor, até mesmo para descansar do estresse e dos compromissos habituais do dia a dia. Aproveite bastante os jogos e boas férias!

# Para chamar a turma toda!

As plataformas Nintendo sempre foram conhecidas por sua capacidade de juntar a turma toda num mesmo sofá! Confira os melhores títulos para reunir a galera!

## Série Raving Rabbids (Wii, DS, 3DS)



Os barulhentos coelhos oriundos de Rayman fizeram a festa, sobretudo no Wii. São cinco games lançados para o console de mesa da Nintendo, mais um vindo para o Wii U e outros títulos para GBA, DS e 3DS. Mas é no Wii que o fator multiplayer torna-se tão viciante quanto em uma partida de Mario Kart Wii. Há toneladas de mini games muito divertidos (alguns com paródias a outros títulos da Ubisoft) pra fazer você e seus amigos rirem durante as férias inteiras.



## Mario Kart Wii (Wii)



Embora Mario Kart Wii aproveite muito bem o multiplayer online, convenhamos: é muito mais divertido jogar com toda a galera reunida. Nada como rir da cara do amigo que acabou de ser acertado por um Casco Azul quando estava prestes a vencer a corrida, ou encher de porrada aquele colega que plantou uma casca de banana quando você estava colado no fundo do kart dele. Com a maior variedade de personagens da série, diversos circuitos muito inspirados e todo o carisma da franquia Mario Kart, é diversão até dizer chega.

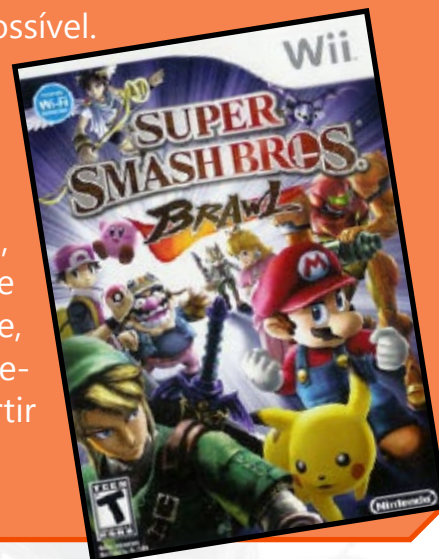


## Super Smash Bros. Brawl (Wii)

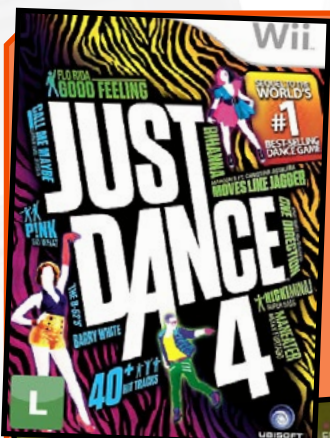


Em nosso Top 10: Melhores experiências multiplayer do Wii, Super Smash Bros. Brawl galgou o primeiro lugar por uma razão: é um crossover de luta viciante da forma mais divertida possível.

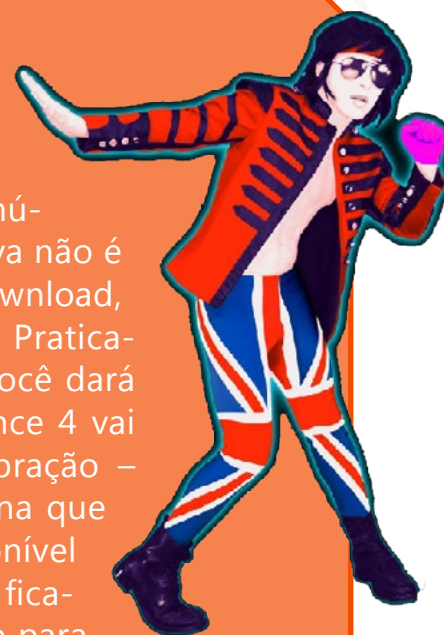
Agregando conteúdo vasto que permeia lutadores das mais variadas séries da Nintendo (e até third parties), campos de batalha interessantes, músicas nostálgicas, vários itens surpreendentes e uma mecânica de luta simples, porém funcional e profunda, é sinônimo de muita diversão no Wii. Seja com o Wiimote, Classic Controller ou os controles de GameCube, não há motivos para não curtir Brawl nessas férias!



## Just Dance 4 (Wii)



Quem já jogou Just Dance sabe muito bem como ele é capaz de fazer até o mais tímido dos seus amigos suar de tanto dançar. Just Dance 4 traz uma lista de canções extensa, que inclui desde os maiores sucessos da música pop até hits nacionais. E se a playlist nativa não é o bastante, há muito mais disponível para download, como o hit Gangnam Style (de PSY). Praticamente obrigatório nas festas que você dará em sua casa nestas férias, Just Dance 4 vai quebrar o gelo de qualquer celebração – por mais formal que seja. Uma pena que esta versão não se equipare à disponível para Xbox 360 com o Kinect, mas ficamos no aguardo de testar a versão para Wii U!



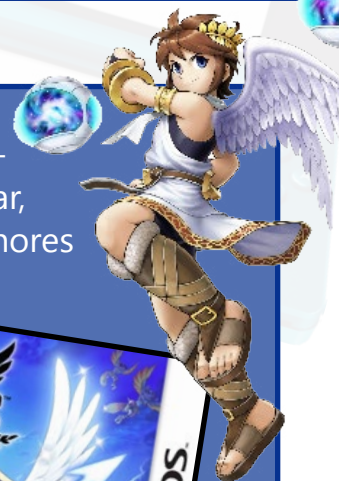
# Para curtir online com a galera!

Nem sempre temos quatro controles ou um amigo com os mesmos games que nós, logo, multiplayer online é a solução perfeita para quem gosta de desafiar o mundo no conforto de sua casa! Veja os melhores títulos para se divertir na rede:

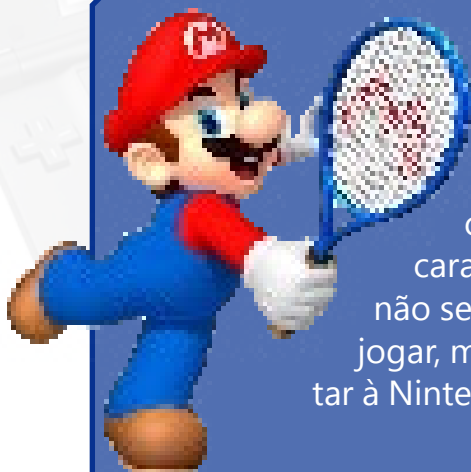
## Kid Icarus: Uprising (3DS)



Além de ter vários capítulos cheios de ação, diálogos engraçados e uma direção de arte espetacular, Kid Icarus: Uprising se destacou como um dos melhores títulos multiplayer desse ano. E, se você ainda não teve a oportunidade de procurar pela arma que melhor lhe agrada e disputar partidas ao redor do globo, aproveite o tempo livre das férias para curtir esse excelente multiplayer online. Se precisar de ajuda, confira nosso guia sobre o jogo na 32ª Edição da Revista!



## Mario Tennis Open (3DS)



Essa nova empreitada da série Mario Tennis inaugurou o multiplayer online na franquia e, acredite, é o seu foco. Mesmo sem o esperado modo RPG, temos uma alta customização dos personagens, que dá uma característica mais particular ao jogo. Pode não ser o melhor game pra chamar a turma pra jogar, mas é uma excelente maneira de se conectar à Nintendo Network e curtir umas raquetadas em escala global.



## Call of Duty: Black Ops 2 (Wii U)



Depois de tantas versões meia boca da série Call of Duty para Wii e DS, eis que a Activision nos apresenta Black Ops 2 para Wii U. Este título para o novo console da Nintendo não deixa a desejar: é tão bom quanto (se não melhor que) os de PlayStation 3 e Xbox 360.

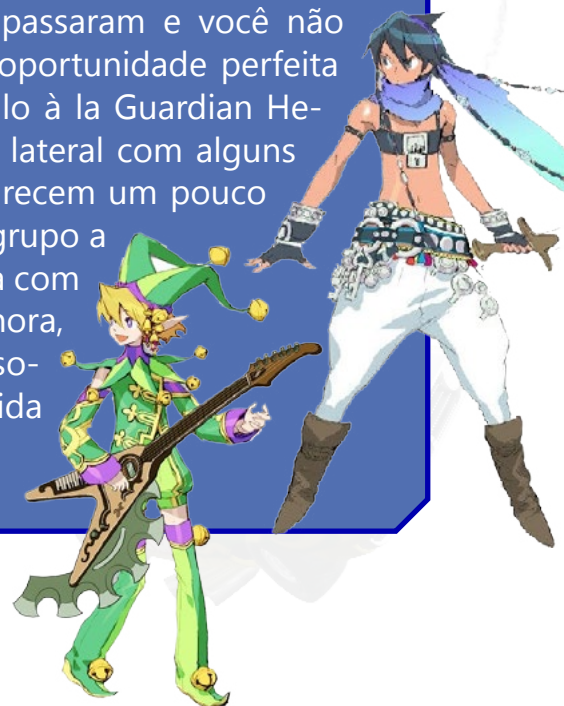
Os fissurados por multiplayer online adorarão a nova estrutura online da Nintendo, e o uso do Wiimote com seu pointer ajudará aos acostumados com as versões para Wii. Só ficamos desapontados com a impossibilidade de usar o microfone do GamePad para chat online durante os tiroteios.



## Code of Princess (3DS)



Provavelmente é um daqueles jogos que passaram e você não deu muita bola, mas, nessas férias, trata-se da oportunidade perfeita para quem quer se divertir online. Com um estilo à la Guardian Heroes, trata-se de um jogo de ação em progressão lateral com alguns elementos de RPG. Se as quests parecem um pouco repetitivas pelo estilo de jogo, em grupo a diversão é garantida. O game conta com um visual 2D lindo, ótima trilha sonora, totalmente dublado e muitos personagens jogáveis. Compra garantida para quem curte o gênero.

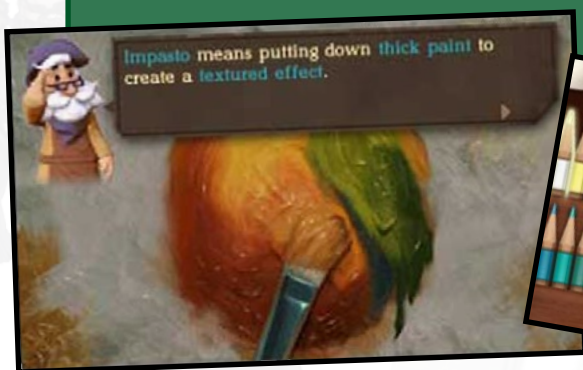


# Para entreter e se divertir

Com o Wii e o DS, mesmo quem nunca tocou em um joystick pôde curtir um pouco dos videogames. Confira, abaixo, os melhores títulos para fazer seu pai, sua mãe, tio, tia e papagaio se divertirem.

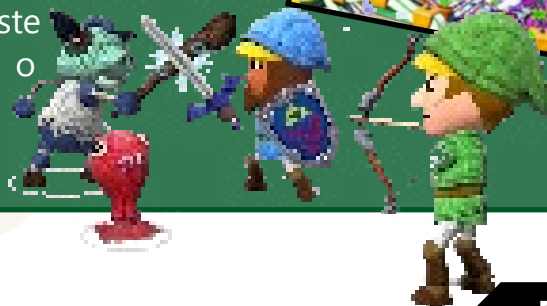
## Art Academy: Lessons for Everyone (3DS)

Nesses dias de descanso, é bom ter um jogo tranquilo e relaxante como Art Academy, que irá tirar proveito do período bucólico das férias para fazer você aprender algumas técnicas de arte. Caso tenha jogado a versão para DS (uma compilação do que foi lançado para DSiWare), sabe que é possível sim aprender boas lições de desenho, iluminação, sombra e formas através dos tutoriais. Com as novas ferramentas e utensílios que abusam da touchscreen do 3DS, com certeza te ensinará muito mais do que bonecos de palitinho.



## Nintendo Land (Wii U)

O parque de diversões da Nintendo pode ser apenas virtual, mas ainda representa um excelente destino para essas férias. Nintendo Land é o cartão de visita do Wii U e, se você pretende comprar o novo console da Nintendo, essa coletânea de mini games inspirados nas principais franquias da Big N é uma ótima maneira de se divertir com sua família. Mesmo que não seja tão intuitivo quanto Wii Sports, Nintendo Land apresenta um visual agradável, trilhas sonoras extraídas das franquias originais de cada mini game e uma jogabilidade simples que fazem deste título um dos obrigatórios para o Wii U.



## Mario Party 9 (Wii)



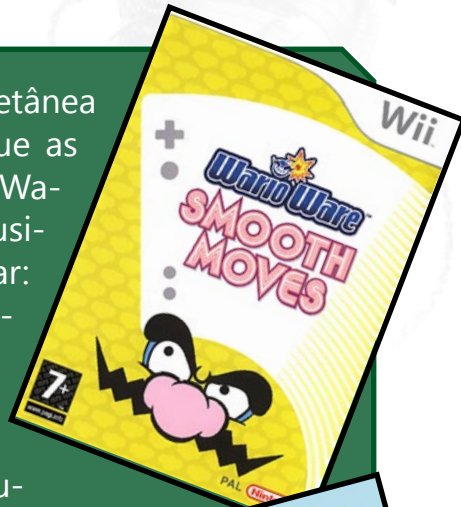
A série de jogos de tabuleiro recheados por mini games de Mario e sua turma pode não ter voltado ao estrelato com Mario Party 9, mas este não deixa de ser um excelente título para se divertir em família. Mario Party 9 possui vários mini games simples e divertidos que vão agitar você e os outros jogadores nessas férias. Para quem curte a franquia há muito tempo, a nona empreitada traz novos elementos de gameplay, como um veículo que permite todos explorarem os tabuleiros juntos. Só não nos responsabilizamos se seus laços familiares forem destruídos pela ganância por estrelas e moedas.



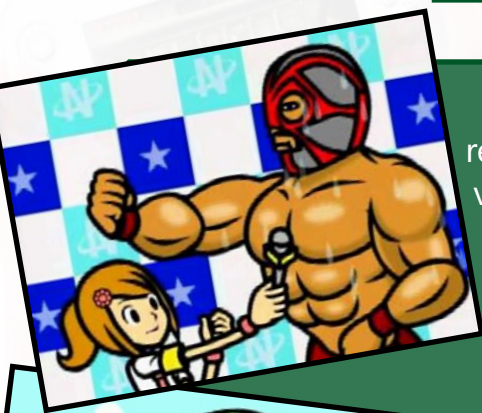
## WarioWare: Smooth Moves (Wii)



Perto de WarioWare, qualquer outra coletânea de mini games parece "sem graça". Isso porque as dezenas de joguinhos de poucos segundos de Wario e sua turma são tão imprevisíveis e inusitados que às vezes nos levam a perguntar: é sério que eu estou fazendo isso? Abusando dos controles por movimento do Wii, Smooth Moves é um game acessível a todos os públicos e que fica ainda mais divertido quando jogado em grupo. Mesmo que seus companheiros nunca tenham pegado em um joystick, Smooth Moves fará todos darem boas gargalhadas.



## Rhythm Heaven Fever (Wii)



Ok, admito que aqui temos um páreo duro para WarioWare em relação aos inusitados mini games: a série Rhythm Heaven. Mesclando música e joguinhos bizarros, Rhythm Heaven conquistou o público pelas belas canções, ritmo viciante e alta dificuldade. Apesar de exigir bastante precisão, é tudo bem intuitivo, permitindo que qualquer um possa jogar. A versão para Wii ainda abusa de modos multiplayer que farão você e mais um amigo passarem vergonha de forma divertida em frente à TV.



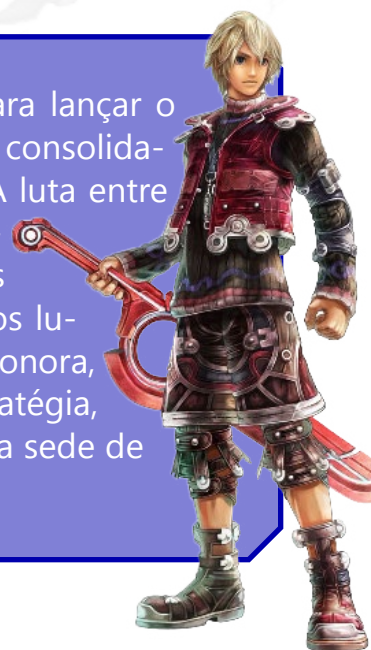
## Pra se comprometer

Quando o assunto é pontos de experiência, atributos, quests e upgrades de armaduras não podemos deixar de sentir aquele friozinho na barriga pelos ótimos RPGs que sempre nos acompanharam gratificadamente. Vamos ver os mais recentes que todos merecemos jogar:

## Xenoblade Chronicles (Wii)

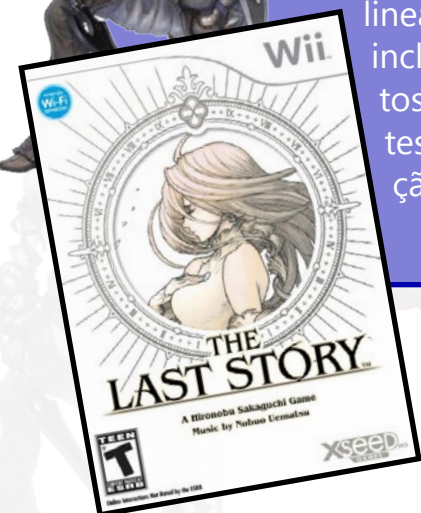
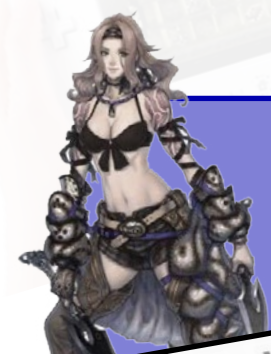


Depois de tantas lutas (metaforicamente falando) para lançar o jogo no ocidente, Xenoblade Chronicles chega e logo é consolidado como um dos melhores games para a plataforma. A luta entre Bionis e Mechonis, dois gigantes do passado que constituem os mundos enormes por onde você irá passar após muito tempo, representa o atual estado onde humanos lutam contra robôs. Com uma boa história, ótima trilha sonora, gráficos detalhados, jogabilidade incrível e muita estratégia, este é o game definitivo que você precisa para saciar a sede de RPGs com qualidade no Wii.



## The Last Story (Wii)

Um grande JRPG para você varar o dia, tarde e noite de suas férias, ou parte delas. The Last Story traz ao universo dos jogos do gênero um vasto e completo sistema, composto de diversos esquemas de batalhas, linearidade com aparências cinematográficas e até mesmo inclusão de um modo online. O título possui diversos aspectos de um bom RPG, com cenários e cidades tranquilizantes, realização de sidequests, lindas CGs e muita interação com personagens locais, valendo muito a pena e saciando a sua sede.



## Mass Effect 3: Special Edition (Wii U)

Considerado o melhor game RPG e um dos melhores do ano pela Video Game Awards 2012, Mass Effect 3 segue a proposta do gênero, com ação e temática de ficção científica e de livre experiência, já que diferentes escolhas no jogo alteram drasticamente a história e acontecimentos diversos na trajetória do personagem. Com um universo rico e personagens aos montes, o game também conta com uma introdução para situar o jogador, mesmo em sua terceira edição. A inovação do Game Pad e os DLCs já inclusos no pacote fazem deste título mesmo um lançamento especial!



## Pokémon Black 2 & White 2 (DS)

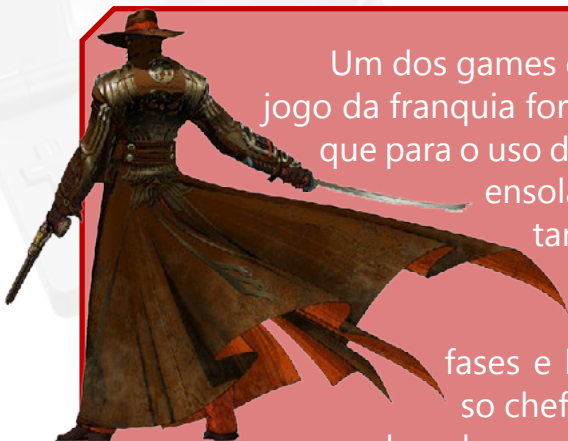
Os monstros de bolso mais rentáveis da Nintendo estão de volta com esta nova aventura por uma Unova repaginada. A adição de conteúdo foi muito bem-vinda fazendo deste último grande jogo para seu DS. Seja para batalhar entre amigos ou viver uma aventura solo na conquista de insígnias e Pokémon na construção de um time imbatível, B2&W2 é obrigatório para aqueles que querem uma experiência extensa e comprometedora, literalmente falando.



## Aventuras solitárias

Já imaginamos como serão nossas férias: com muito tempo para terminar aquele jogo "massa" e bastante calma para aproveitá-lo ao máximo. Confira alguns games especiais para total dedicação:

### Red Steel 2 (Wii)



Um dos games que mais utilizam o Motion Plus. No segundo jogo da franquia foram adicionadas melhorias, com maior destaque para o uso da espada. Muitos movimentos, ação, cenários ensolarados e gráficos em Cell Shading, mas com tanto realismo, o farão se sentir um verdadeiro samurai. As missões são cumpridas passando por fases e lutando com um poderoso chefe no final. É possível fazer upgrades de armas e até compras de treinos para aumentar suas habilidades, e assim, seguir em frente nesta aventura de características cinematográficas.



## The Legend of Zelda: Skyward Sword (Wii)



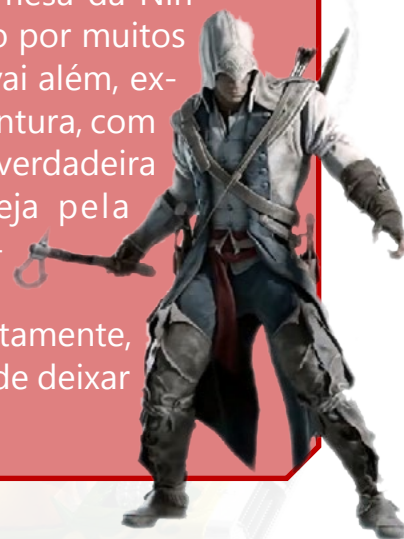
Para aproveitar as férias, nada melhor do que completar este clássico da franquia. Skyward Sword traz tudo o que um bom Zelda precisa ter: bom enredo, cenários épicos, puzzles desafiantes e muita interatividade com o universo em jogo. Fi será sua companheira e você terá muitas dicas para se livrar e encontrar objetivos ao longo do game. Calabouços, missões nas superfícies e sidequests recheiam esta aventura. Deixe tudo para trás e curta este game pelos céus de Skyloft sem se preocupar. Vai que é sua garotão!



## Assassin's Creed III (Wii U)



A estreia de Assassin's Creed em um console de mesa da Nintendo não poderia ser mais gratificante. Considerado por muitos como o melhor jogo do gênero, Assassin's Creed 3 vai além, explorando as características do Wii U nesta incrível aventura, com gráficos melhorados e muita coisa a se fazer. Uma verdadeira sensação de mundo real é passada nesta franquia, seja pela quantidade de pessoas ao redor fazendo suas atividades ou pela beleza e riqueza técnica das construções e jogabilidade brilhante. Certamente, este é um game que você não pode deixar de ter na sua coleção.



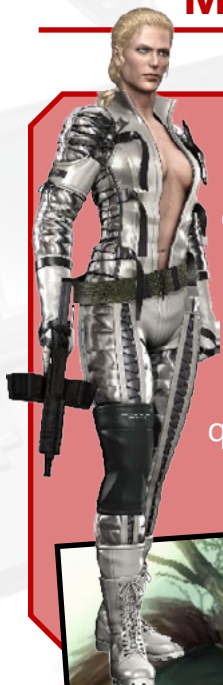
## Batman: Arkham City Armored Edition (Wii U)



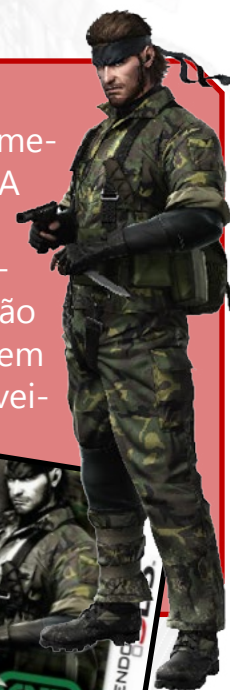
A mais nova aventura de Batman foi consagrada quando chegou aos consoles concorrentes no ano passado e agora aparece com força total no Wii, com DLCs já inclusas. Uma das melhores adaptações de quadrinhos. Você irá resolver muitos puzzles e missões através do tablet enquanto gráficos de cair o queixo rolarão na TV. Por isso, fica um conselho: viva perigosamente pelas ruas de Gotham City e seja o herói deste sublime game.



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



Que tal reviver uma das melhores aventuras já lançadas pelo comedor de cobras mais famoso da Konami? E ainda por cima em 3D! A grande história e cenários super detalhados se mantêm para que o jogador possa sentir na pele a aventura de ação, espionagem tática e estratégica pela floresta. Natureza e muito movimento tomarão parte desta história em que você é o espião, e pode se esconder em qualquer lugar. Mesmo! Uma ótima pedida para quem quiser aproveitar o 3DS nessas férias.



# Biblioteca online (e-Shop, WiiWare, DSiWare)

A vida online tornou-se muito mais divertida, e econômica, a partir dos serviços de venda online pela BigN e seus jogos econômicos e variados, muitos lançados por empresas pequenas, mas com grande potencial. Confira alguns:

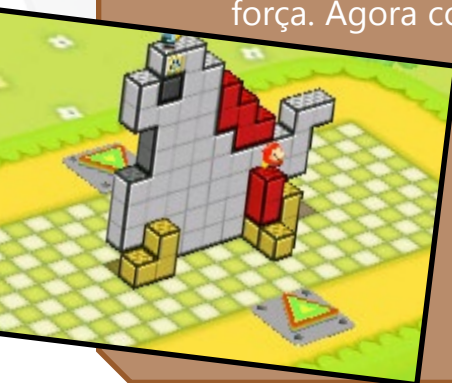
## Fluidity (WiiWare)

Um dos títulos mais criativos lançados para o serviço online da Nintendo. Você controla uma porção de líquido e deve passar pelos mais minuciosos espaços para coletar as rainbow drops. Variados cenários e muitos segredos aparecem neste game desafiador. O jogador pode até alterar os estados físicos da água passando assim por determinados locais e garantindo a resolução de mais puzzles. Equilibrado e bonito de se ver, Fluidity merece ser jogado em seu Wii.



## Crashmo (e-Shop)

A sequência direta de Pushmo, onde você devia chegar ao topo da construção apenas movendo blocos volta com mais força. Agora com blocos soltos e puzzles mais complexos, diferentes enigmas o farão quebrar a cabeça para solucioná-los de uma maneira viciante e inventiva. Ótimo para quem curte games de Puzzle e uma boa pedida para viagens em que aquele simples joguinho inteligente faz toda a diferença.



## Liberation Maiden (e-Shop)



Liberation Maiden é mais um jogo que carrega a criatividade de Suda 51 e sua empresa Grasshopper Manufacture. Mas não se assuste, ele apresenta um misto de Shooter espacial com batalhas em trilhos de Kid Icarus Uprising que exigirão muito das suas habilidades, reflexos e artilharia intensa para prosseguir nos cenários lindos do jogo. Bom, barato e imperdível aos que desejam aproveitar a experiência dos títulos no e-Shop.

解放少女

LIBERATION MAIDEN™



## Cave Story (DsiWare, e-Shop, WiiWare)

O jogo segue a história de Quote, um garotinho simpático que perdeu sua memória, e agora impedirá a devastação de inimigos contra pequenos seres que correm perigo. Apesar dos gráficos simples, Cave Story resgata muitas das melhores experiências retrô 2D, com exploração de cenários variados, utilização de armas, aquisição de itens e muito mais. Suas inspirações seguem a franquia Metroid e outros dos melhores jogos do gênero, o que por si só já é sinônimo de muita diversão.



# Para tirar a poeira do seu armário

Às vezes, no meio de tantas novidades, acabamos esquecendo alguns títulos, ou, por desconhecimento, deixamos passar games que fariam toda a graça novamente. Confira abaixo alguns dos melhores jogos retrô para curtir aos montes:

## Golden Eye 007 (N64)



Este serve para jogar em qualquer lugar e lembrar a magia de encontros em festas, noites em grupo com amigos, tardes de domingo em sociais, praias, casas de fliperama e tudo com um único objetivo: pegar a Golden Gun e acabar com aquele que matou você por último! Além de possuir talvez o melhor multiplayer da história, sua trama single player é variada e inclui características do filme mais clássico que virou febre na época de seu lançamento. Chame a galera!



## Ogre Battle 64: Person of Lordly Caliber (N64, VC)



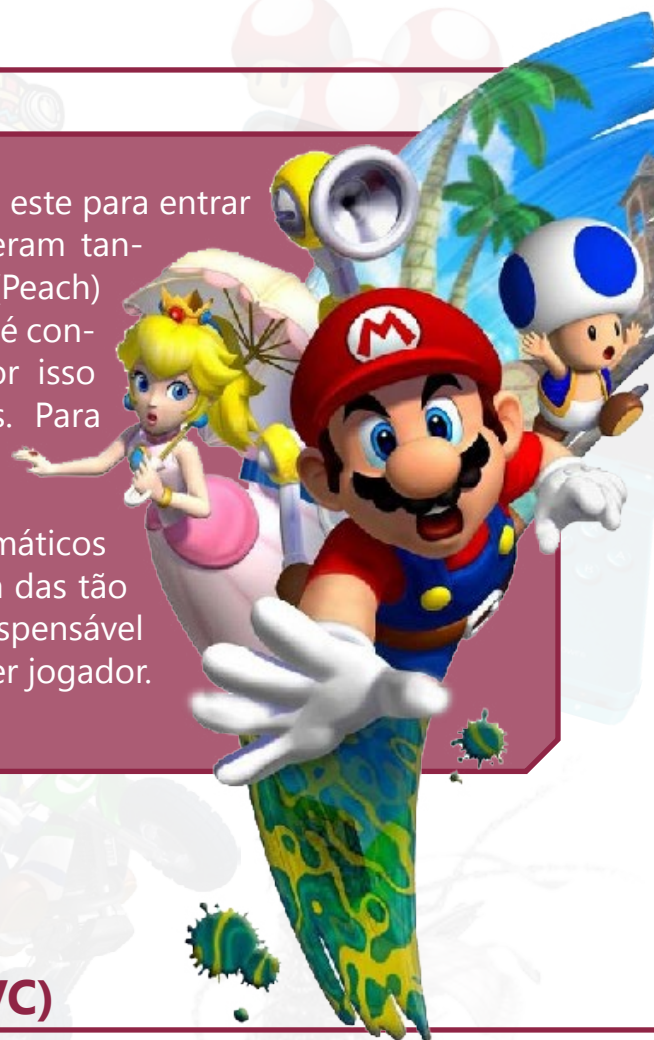
Mesmo após a quebra de parceria entre Nintendo e Square-Enix durante o período do N64, poucos títulos do gênero RPG apareceram entre os melhores jogos desta plataforma. Ogre Battle 64 foi um dos únicos jogos de RPG a desenvolver este gênero, trazendo elementos de estratégia, em um sistema que se assemelha a um jogo de tabuleiro, e fazer sucesso. Desenvolvido pela Quest, o game o fará se dedicar por semanas em muitas batalhas e diversas missões. Se nunca jogou, não perca tempo e conheça logo esta aventura.



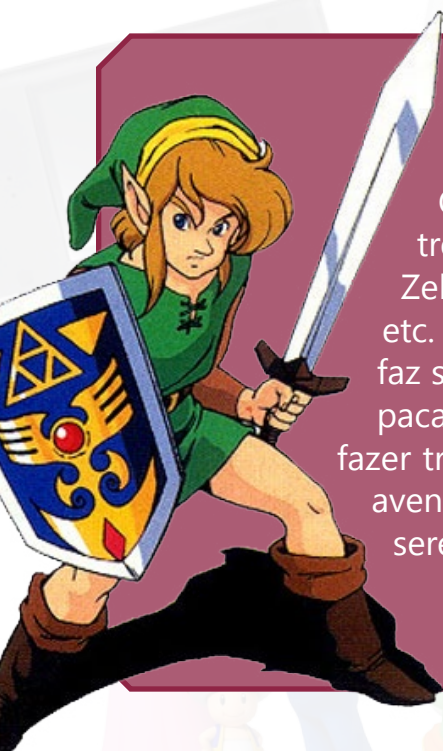
## Super Mario Sunshine (GC)



Em pleno verão, quer melhor jogo do que este para entrar de vez no clima? As férias de Mario nunca tiveram tantas reviravoltas. Ao chegar com sua garota (Peach) para descansar em uma ilha tranquila, você é confundido com um criminoso local e por isso preso pelas autoridades. Para limpar sua ficha, Mario deverá passar pelos locais mais variados, temáticos e belos da ilha em busca das tão preciosas Shines! Indispensável no currículo de qualquer jogador.



## Zelda: A Link to the Past (SNES, GBA, VC)



O rei de todos! Considerado por muitos como o melhor Zelda já lançado, foi base para os demais títulos da série. Com sua visão superior e maneiras de jogar, o game entregou muitas das características que se consolidaram em Zelda, como os locais, templos, minigames, personagens, etc. Epicamente falando, o jogo traz tudo aquilo que nos faz sonhar: florestas densas e paisagens medievais, rotina pacata dos cidadãos pelas vilas e suas casas, desafios de fazer tremer na base, e uma extensa aventura com muitos segredos a serem descobertos. Pacote perfeito.



# ***NINTENDO BLAST***

Confira outras edições em:

[revista.nintendoblast.com.br](http://revista.nintendoblast.com.br)