

NINTENDO BLAST

www.nintendoblast.com.br



EDIÇÃO Nº40 JAN/2013



FIRE EMBLEM
Awakening





Revista emblemática

Hora de voltarmos a nos preocupar com HP, classes e pontos de experiência enquanto praticamente jogamos xadrez. Sim, é hora de voltarmos ao universo da série Fire Emblem, com Fire Emblem: Awakening (3DS), que será destrinchado nessa edição. Voltando ao passado da série, vamos recapitular Fire Emblem: The Sacred Stones (GBA) e conhecer o trajeto de sua desenvolvedora, a Intelligent Systems, em mais uma coluna Chronicle. Muito mais sobre o universo dos RPGs táticos lhe aguardam na primeira edição da Revista Nintendo Blast de 2013. E já que estamos entrando em 2013, por que não tentar imaginar como se sairá a Nintendo nesse novo ano em mais um Future Blast? Pegue sua espada e boa leitura! – **Rafael Neves**

CARTAS

04

N-Blast Responde

ESPECIAL

Nintendo Wars

35

BLAST FROM THE PAST

07

Fire Emblem: The Sacred Stones (GBA)

ESPECIAL

Os Melhores Jogos do WiiWare

42

PRÉVIA

13

Fire Emblem Awakening (3DS)

PERFIL

Marth (Fire Emblem)

MAIS ONLINE!



CHRONICLE

18

Intelligent Systems

ANÁLISE

Fire Emblem: Radiant Dawn (Wii)



FUTURE BLAST

24

O que Esperar da Nintendo em 2013?

ESPECIAL

Veja incríveis anúncios para o WiiU



ESPECIAL

28

Os Maiores Games Táticos da Plataforma Nintendo

POKÉMON BLAST

Mitologia Pokémon - Parte 1



Comprando sapatos por Sybas Paiva

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
Samuel Coelho
Thomas Schulze
Jaime Ninice
Alberto Canen
Jameson Sheen
Farley Santos

REVISÃO

Marcos Vargas
Vitor Tibério
Alex Sandro
Jaime Ninice
Leandro Freire

DIAGRAMAÇÃO

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

CAPA

Douglas Fernandes
Diego Migueis



www.nintendoblast.com.br

por Sybas

ASSINE GRATUITAMENTE A REVISTA NINTENDO BLAST!

E receba todas as edições em seu e-mail com antecedência, além de brindes, promoções e edições bônus!

ASSINAR!

N BLAST RESPONDE!



N-Blast Responde pra vocês, rapeize! Um pouco diferente da coluna semanal do site, na qual são eleitas as melhores perguntas da semana, temos aqui uma seleção perfeita do que foi questionado e esclarecido durante o mês. Leiam, aumentem seus conhecimentos e qualquer dúvida é só perguntar **formspring**, ou no meu **ask**.

Pedra, sou um grande fã de jogos mais antigos (das eras 8, 16 e 32/64 bits) e estou pensando em adquirir um console da atual geração para jogá-los, seja via remake ou emulação. Qual você me recomendaria? (detalhe: não seja bairrista!)

Anônimo "Veterano" da Silva

Bom, essa resposta está mais fácil que dizer as horas: a melhor escolha é o Wii U e pode ter certeza que não estou sendo Nintendista com essa sugestão. Se você está buscando por reviver os jogos clássicos, nada melhor do que o Virtual Console, que está agora também disponível no novo console da Nintendo, com toda a biblioteca de jogos que já existia no Wii. Lá você encontrará títulos de NES, SNES, Mega Drive/Genesis, TurboGrafx-16, Neo Geo, N64... e se por caso você já tiver um Wii com jogos do Virtual Console, você pode transferir todos eles para o Wii U e continuar jogando-os sem ter que comprá-los novamente. Por último, com o Wii U você poderá jogar excelentes jogos novos no estilo clássico como o já disponível New Super Mario Bros. U e o Rayman Legends (que será lançado em breve), além dos muitos já lançados para Wii, como **Donkey Kong Country Returns**, **Kirby's Return to Dream Land**, **Rayman Origins** e muitos outros.

Pedra da minha vida queria saber porque esses jogos de futebol tem sempre todo ano!! Só muda o numero, sempre é a mesma coisa!! Meus amigos sempre compram.. Me explica isso, por favor..
Anônimo "haterbol" da Silva)

Jogos esportivos sempre estão envolvidos nessa discussão. Algumas vezes acontecem mudanças quase imperceptíveis para nós, como no visual, ambientação e movimentação dos esportistas. Seria viável para os fãs de jogos esportivos pagarem anualmente por DLCs para obter atualizações desses jogos do que lançar todo ano uma versão nova, com apenas times, uniformes e o número da capa diferentes? Sim, é viável para os fãs, mas não para as empresas que sempre visam o lucro. Mas não se deixe enganar: **as versões de PES 2013 e FIFA 13 no Wii são AS MESMAS do ano passado**, só com atualizações nos times. Para ficar por dentro desse assunto, temos uma **matéria especial falando exatamente sobre isso** no nosso blog.



Pedra me explica como é o armazenamento do Wii U? Vou poder usar um HD externo? Se sim, então não faz diferença comprar o preto ou o branco? Estou confuso
Anônimo "Deluxe" da Silva

Sim, apesar do tamanho inicial de memória do Wii U parecer pouco, você pode usar diversos meios de armazenamento para conseguir mais espaço. Isso inclui HDs externos, cartões SD e até Pen Drives (não, disquetes não). Então, com relação a isso, realmente não faz muita diferença a escolha entre o modelo básico e o "luxuoso". Maaaaas, as diferenças entre os dois modelos vão além da capacidade de armazenamento. O kit Deluxe do Wii U (o modelo preto) também inclui o jogo Nintendo Land e acessórios para o console e o Game Pad (bases para suporte e base carregadora para o controle, semelhante à base carregadora do 3DS). E não é só isso! Comprando o kit Deluxe do Wii U você também estará cadastrado em uma promoção que recompensa cada compra no eShop com pontos, que depois podem ser trocados por créditos para novas compras! E agora, vale ou não vale a pena pagar a diferença pelo kit Deluxe? Só falta você dizer que queria uma Tekpix de brinde inclusa no pacote...



Pedra minha fia quando é que vai lançar o Wii U aqui no Brasil?? To roendo os ossos de vontade de compra-lo
Anônimo "Roedor" da Silva

Ainda não existe uma data exata. O

que se sabe é que o Wii U será lançado na primeira metade de 2013. Então ou você compra um importado, ou espera mais um pouco. Mas aconselho a parar de roer o osso, porque não vai ter dente que aguente por tanto tempo ;).



pedra só voce e sua sabedoria pedrastica podem me ajudar agora...! toda vez que eu entro no e-shop, ele carrega e nao entra... aparece o erro 007-2100 o que pode ser?
Anônimo "007 Error" da Silva

007? Vixe, acho que é o Jeimes Bôndi interceptando sua conexão!! Brincadeira... esse erro normalmente significa que o servidor da Nintendo está ocupado (momento de dor de barriga, talvez?). Espere um pouco e tente novamente... a conexão deveria retornar ao normal em pouco tempo.

Eae Pedra? É o seguinte: eu não consigo assistir um filme 3D porque os meus olhos são desnivelados! Parece que só quem tem as retinas em alinhamento é que podem ver em 3D, e aí eu tô querendo comprar um 3DS. Você, que tem um olho só, como é que você faz pra jogar? O 3D do 3Ds funciona em ti? Ass: Sloth.
Anônimo "Sloth Desnivelado" da Silva

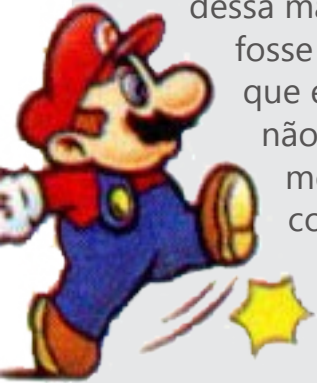
Se você tem dificuldade em assistir filmes em 3D, é altamente provável que você também terá problemas com o efeito do 3DS. De qualquer forma, você pode pedir para testar o portátil em alguma loja, para ver como é. E mesmo que você não consiga usar o efeito, não é necessariamente um motivo pra te desanimar a ter o portátil, porque você pode muito bem aproveitar

os vários excelentes jogos do 3DS sem usá-lo. É o que eu faço, já que, como você bem observou, o meu único olho não me permite ver em 3D ⇐⇐. Aliás, tem muita gente que, mesmo conseguindo enxergar o 3D, prefere deixá-lo desligado, para cansar menos a vista. Mas eu também não sou o único que não consegue ver o 3D do 3DS...

Pedra, meus jogos de Wii funcionam normais no Nintendo Wi-Fi Connection, mas em Smash Bros. Brawl todo vez, antes de começar a luta o jogo simplesmente volta pro menu! Isso é problema com o jogo ou estão me chutando de lá?

Anônimo "Enchutado" da Silva

Não, ninguém pode te chutar pra fora dessa maneira! (mesmo que você fosse chato e merecesse... mas que eu estou certo que você não é xD) Isso está parecendo mesmo ser um problema com o jogo. Se for possível, faça o teste de usar o disco do jogo no Wii de outra pessoa... ou o contrário, conseguir uma outra cópia do jogo para testar no seu Wii.



Pedra me responda uma coisa, não sei se você vai saber me responder (estou te subestimando :P). Como faço para encontrar um Pikachu em Pokemon Black Version 2? Seguindo!!!

João Pedro, o novo integrante da Equipe Rocket


Depois da sua pergunta, e como eu também não achei o Pikachu nem em B/W nem em B2/W2, eu decidi fazer a pergunta para o próprio Pikachu. A resposta dele foi: "Pika-pika piiiika pikachu-pika... Pika-

...CHUUUUUUU!!!" Caso você não tenha entendido, o que ele falou é que ele foi deixado de fora dos novos jogos da série! (HA! Agora ele sabe como eu me sinto!). Pois é, não é possível encontrar o Pikachu nos jogos da quinta geração. As únicas formas de obtê-lo nesses jogos é através de um PokéTransfer da 4ª geração (ou trocar com alguém que tenha feito isso) e via promoção do Pokémon Global Link, utilizando um password que não foi disponibilizado aos compradores brasileiros.



Pedra *--* Sou um super fã de Fire Emblem, possuo todas as coleções, todos os jogos, acessórios, bonecos de pelúcia relacionado a Fire Emblem, mas minha pergunta é essa: QUANDO VAI SAIR FIRE EMBLEM AWAKENING AQUI NO BRASIL???? O Wii U terá Fire Emblem em 2013???? Na Fire emblem é melhor q Zelda U.U

Anônimo "Fãre Emblem" da Silva

Fire Emblem Awakening, para o 3DS, está marcado para ser lançado em algum momento de 2013 nos Estados Unidos. Uma vez lançado por lá, o melhor a fazer é comprá-lo por alguma loja online (caso você tenha muita pressa), porque esperar o lançamento "oficial" no Brasil ainda é incerto. Além de que isso não significa um preço menor (aliás, geralmente é o contrário... é mais fácil conseguir um preço menor pela internet do que comprar no Brasil pelo preço "oficial"). Agora, Fire Emblem é realmente excelente, mas isso que você está falando de ser melhor que a MINHA série, acho que você não está analisando bem as coisas... por acaso os jogos de Fire Emblem têm a MINHA participação? Não. Então não tem como ser melhor. É lógica simples. 

Fire Emblem: The Sacred Stones (GBA)

por **Samuel Coelho**

Revisão: Leandro Freire

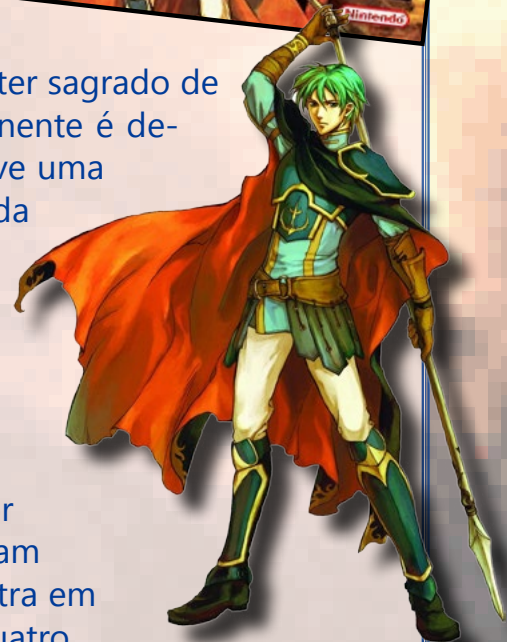
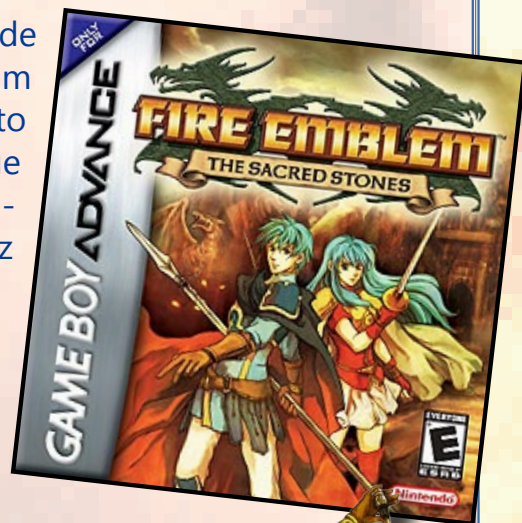
Diagramação: Paulo Henrique

Em Fire Emblem: The Sacred Stones, você embarcará junto aos gêmeos Eirika e Ephraim, da família real de Renais, em uma jornada épica pelo continente de Magvel. Sua busca é por respostas e aliados enquanto luta com todas as forças, ao lado de vários representantes de outros reinos, pela sobrevivência de um pequeno grupo de resistência. Este grupo tentará a todo custo por fim a uma grande guerra que ameaça a humanidade e que fora deflagrada subitamente pelo representante do poderoso império do reino de Grado, Vigarde, que trai uma aliança de paz secular para começar um ataque contra todos os outros reinos.

A Lenda das Joias Sagradas

Em 803, ano em que se passa a história do jogo, por todo o pacífico continente de Magvel é transmitida de geração para geração uma velha história a respeito do porquê da existência e do caráter sagrado de cinco joias das quais cada um dos cinco reinos principais do continente é detentor. Tal lenda conta que no ano 0 do calendário de Magvel houve uma guerra de proporções cataclísmicas que ameaçou a existência de toda a raça humana. Fomortiis, uma criatura titânica incrivelmente poderosa que nutria um profundo desprezo por toda a raça humana e que acabou recebendo o título de "Rei Demônio", ameaçou solapar a estrutura de todo o mundo da antiguidade.

Então, num momento de desespero, a humanidade se uniu para rogar aos céus por salvação. E de lá, como resposta, vieram cinco joias de incrível poder. É aí que entra em cena o guerreiro chamado Grado e quatro outros homens de igual valor que, após receberem as cinco pedras sagradas e após muito lutarem contra o Rei Demônio com a ajuda das lendárias Armas Gêmeas, finalmente conseguiram dividir e selar o espírito da criatura dentro das jóias. Depois da batalha, estas pedras permaneceram sob os cuidados de cada um deles, que decidiram se espalhar por Magvel e desenvolver, cada um, o seu próprio reino, enquanto restauravam o mundo dos danos causados pela Guerra Demoníaca.



Após a morte dos guerreiros da lenda, as pedras foram entregues de geração em geração ao representante principal de cada uma destas nações primitivas. E todos juraram proteger contra toda e qualquer ameaça a sua respectiva joia, pois sabiam que só assim seriam asseguradas a paz no mundo e a perpetuação da humanidade.

A Guerra das Pedras



Após 800 anos de tranquilidade em Magvel, Fomortiis, a personificação da antiga força do mal que já havia se tornado quase mitológica devido aos tempos de paz, encontrara uma forma capciosa de recuperar suas forças enquanto, ao mesmo tempo, planejava sua ressurreição e, novamente, a destruição da raça humana. Um príncipe do reino de Grado, chamado Lyon, numa tentativa de curar seu pai, o imperador Vigarde, de uma grave doença, começa a estudar as propriedades mágicas de uma relíquia

de seu reino conhecida como Fire Emblem, que nada mais é do que uma das pedras sagradas, que, de acordo com a lenda, mantém aprisionada parte da alma da criatura do mal.

Devido a seguidos estudos e experimentos, Lyon inadvertidamente acaba dividindo a pedra sagrada em duas partes. O que provoca o nascimento de um artefato do mal conhecido como Pedra Negra. Através desta pedra, Fomortiis começa a recuperar suas forças e volta a assolar o mundo com seus emissários do mal demoníacos, antes só conhecidos pelo povo do atual continente de Magvel graças a menções em antigos pergaminhos.



Em busca de mais poder e da própria libertação através da destruição das cinco joias sagradas que selam suas forças, o Rei Demônio entra em ação com seus novos planos. Eles influenciarão fortemente o desenrolar de uma nova guerra lendária que entrará para a história do continente, ficando conhecida pelas gerações futuras como A Guerra das Pedras. É no desenrolar deste conflito que o jogo se passa.

The Sacred Stones começa pouco depois do início da Guerra das Pedras, com um ataque das forças de Grado ao castelo da nação de Renais que força a princesa Eirika a abandonar, por ordem de seu pai, as terras de seu próprio reino para ir buscar auxílio num país vizinho juntamente de seu protetor, o paladino Seth. Daí em diante, Eirika passa a viajar em busca de assistência nas nações vizinhas e de indícios sobre o paradeiro de seu irmão desaparecido,

o príncipe Ephraim. A princesa começa a montar uma pequena brigada paramilitar para se defender e combater as forças de Grado na guerra que se instaurou. Nesse ínterim, busca por respostas sobre o porquê de um império que há tanto tempo fora aliado de todas as outras nações, e que odiava tanto a guerra, ter começado de maneira tão repentina a massacrar o continente.



Mais para frente na história, você assume o controle sobre o grupo do príncipe Ephraim, e pouco depois do reencontro deste com Eirika, você terá de decidir se vai continuar o progresso da narrativa sob a perspectiva do príncipe ou da princesa. Mas não se preocupe, a nova separação, apesar de definir quais eventos você presenciará de uma parte específica da história, é momentânea. Depois de mais alguns capítulos você ganhará o controle definitivo sobre um grupo que contará com a participação dos dois irmãos.

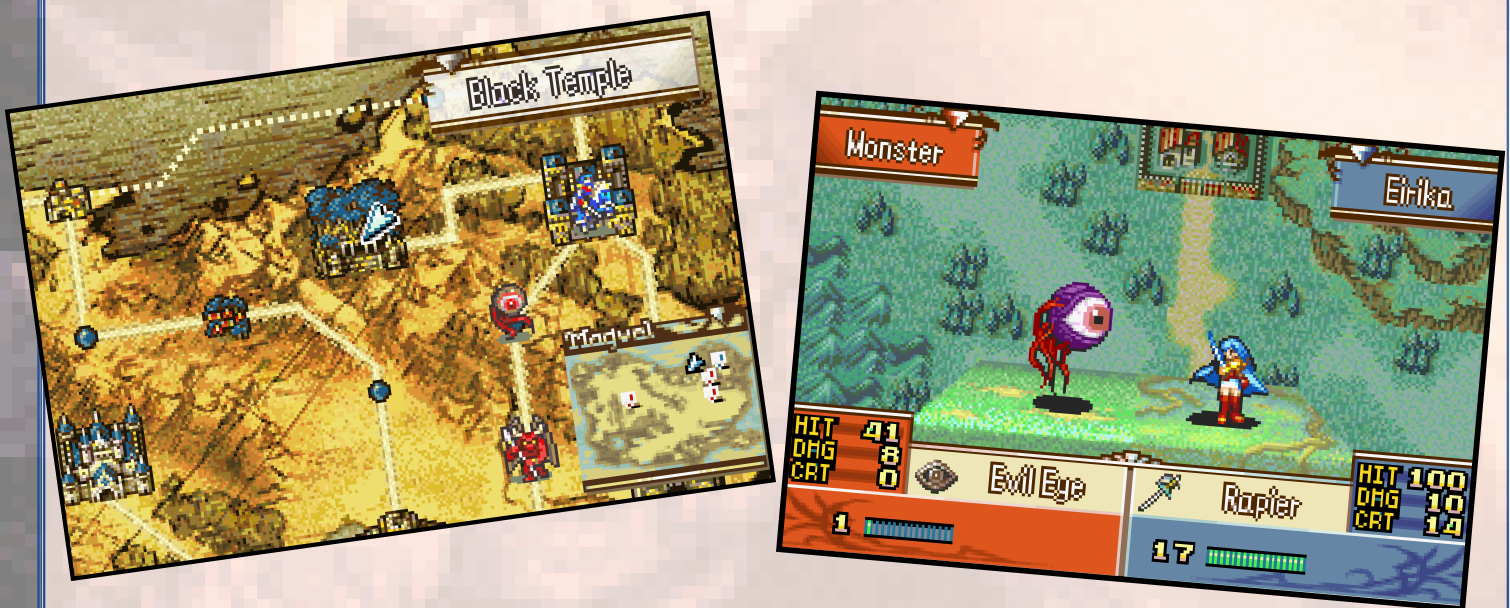


Herança

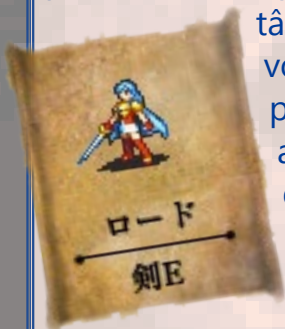
O jogo herda praticamente todas as características presentes nos jogos anteriores. A maioria delas é ótima, mas algumas, nem tanto. Dentre as não muito bem aceitas está aquela que define que os personagens não apenas ficam incapacitados quando seus HPs chegam a zero. Eles, com exceção de alguns chefes, realmente morrem na história também. E não podem ser ressuscitados. Caso algum integrante do grupo seja o desafortunado, você poderá seguir na narrativa sem muitos problemas e terminar o jogo, ainda que seja carregando a dor de uma perda. Mas se o líder morre é game

over: você terá de recomeçar o jogo a partir de um savegame. No entanto, é mais do que provável que isso faça com que você recomece a batalha do zero novamente mesmo quando não é o seu líder que morre em combate, principalmente se você deixar morrer acidentalmente um dos seus personagens favoritos do jogo, no qual você esteve investindo mais peso em fundos e treinamento. Felizmente, acredito que estes são os únicos pontos do game que podem gerar dor de cabeça. O resto é pura alegria.

Com um grupo de em média 12 combatentes de diferentes classes, armas, atributos, itens e habilidades, você deverá enfrentar as hordas de inimigos através de um esquema tático de execução de ações por turnos que transforma o mapa do campo de batalha em um tabuleiro com vários elementos interativos de terreno e cenário.



Numa tentativa bem sucedida de enriquecer e aprofundar a imersão da experiência, em meio as batalhas há a possibilidade de se executar várias ações não muito convencionais para os padrões encontrados em jogos do gênero. Além de ser possível caminhar com suas unidades pelo tabuleiro, planejando diretamente e sem delongas um combate corpo-a-corpo ou à distância contra as unidades inimigas, também é possível, e até recomendável, que você opte por visitar antes casas, vilas, lojas e arenas de batalha (muito úteis para fortalecer os níveis dos membros do grupo enquanto ainda se arrecada alguns fundos em dinheiro) com algumas unidades, enquanto que com outras você se posiciona melhor para combater as forças inimigas.



Como de costume nos jogos da série, a execução dos ataques segue um modelo de padrões análogo ao do famoso jogo nipônico Joquempô (mais conhecido como "jogo do Pedra-Papel-Tesoura"). As armas e magias



obedecem a um sistema de cadeia hierárquica triangular, aonde, no caso das armas, o machado é forte contra a lança, que é forte contra a espada, que é forte contra o machado. No caso das magias, a luz é forte contra as trevas, que é forte contra a vida (que são as magias elementais), que, por sua vez, é forte contra a luz. Excluídos deste sistema estão os ataques à distância executados com arco e flecha e as magias conjuradas a partir de cajados. Vale notar que os arqueiros, apesar de terem uma defesa relativamente pequena e de não poderem atacar quando são enfrentados num combate corpo a corpo, possuem grande vantagem na

luta contra unidades voadoras, como os Pegasus Knights e os Wyvern Knights. No jogo há ainda a adição de alguns elementos não tradicionais para a série, como o sistema de evolução de classes ramificado e a possibilidade de você navegar livremente por uma versão do mapa de Magvel que o permite entrar em combates não ligados ao desenrolar da trama principal para subir de nível e coletar tesouros.

Desenvolvido para o Game Boy Advance, Fire Emblem: The Sacred Stones foi o segundo título da série a aportar em terras ocidentais e o oitavo a carregar a marca desta famosa franquia de RPGs de estratégia.



O jogo tem bastante dos conteúdos gráfico e sonoro importados de seu antecessor, também lançado para GBA, e mantém alguns pontos da mecânica tradicional da série que, para alguns jogadores, são considerados como negativos. No entanto, ele introduz ao sistema já consagrado alguns elementos de mecânica novos e interessantes. Dessa forma, ele consegue manter de maneira sólida, através de uma jogabilidade desafiadora e viciante e de uma narrativa muito bem construída, a boa reputação da qual seus predecessores foram dignos. Uma versão para download do jogo encontra-se disponível gratuitamente para aqueles que são contemplados pelo Programa de Embaixadores do Nintendo 3DS. 🎮



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

DOWNLOAD



Google play

3DS

por **Rafael Neves**Revisão: Jaime Ninice
Diagramação: David Vieira

FIRE EMBLEM™

Awakening

2013 já começa com a grande expectativa por mais um game da adorada série Fire Emblem. A franquia não só praticamente inventou o estilo tático de RPG, como também acompanhou quase todas as plataformas da Nintendo, oferecendo excelentes experiências em cada uma. Com o 3DS, não podia ser diferente, e eis que a Intelligent Systems localiza Fire Emblem: Awakening. Ansioso para mergulhar no mundo do estrategismo medieval? Pois então deixe o dia 4 de Fevereiro marcado no seu calendário!

Batalhas sangrentas, mas organizadas

Em poucas palavras, a série Fire Emblem pode ser resumida como um RPG tático no qual você, com suas tropas, deve derrotar o exército inimigo antes que ele o faça. Mas quem já jogou os games anteriores da franquia sabe que, por baixo dessa simples premissa, esconde-se uma experiência complexa e profunda. Com diversas classes, enredos bem inscritos, alto nível de dificuldade e uma infinidade de elementos estratégicos, Fire Emblem pode ser fácil de se jogar, mas difícil de ser superado.

Como Awakening, pouca coisa mudou na tradicional fórmula da franquia. Sabendo que os fãs estão atrás de renovações nessa mecânica, a Intelligent Systems introduziu novos elementos de gameplay que, embora não façam uma revolução na série, trarão um maior frescor aos fãs de carteirinha. Mas, antes de mais nada, precisamos situá-lo no enredo desse novo jogo.

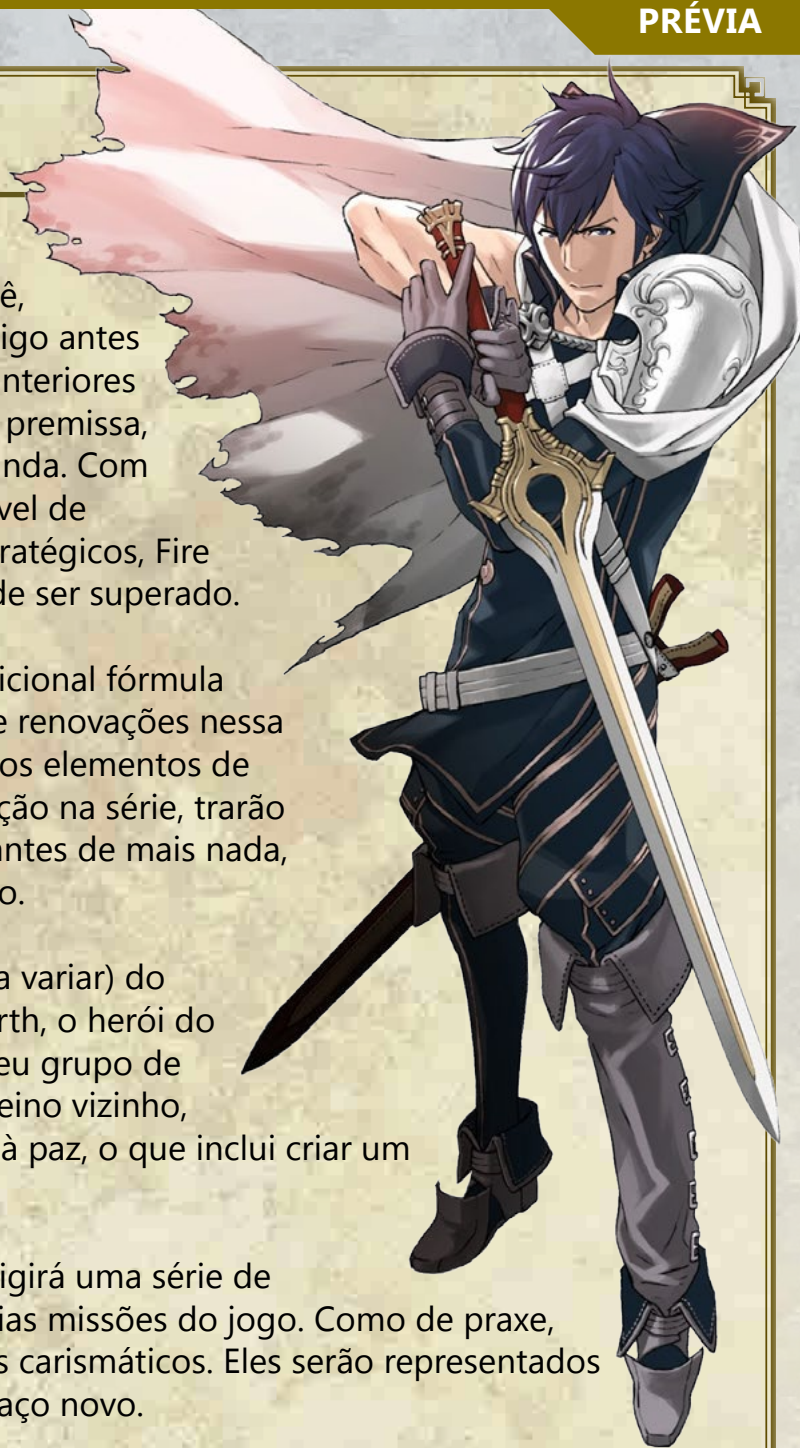
O protagonista da vez é Chrom, o príncipe (pra variar) do Sagrado Reino de Ylisse e descendente de Marth, o herói do primeiro game e ícone da franquia. Chrom e seu grupo de combatentes, os Shepherds, lutarão contra o reino vizinho, Plegia, que passou a representar uma ameaça à paz, o que inclui criar um exército de mortos-vivos.

A tarefa envolve dezenas de personagens e exigirá uma série de confrontos, que serão representados pelas várias missões do jogo. Como de praxe, esperamos por muitos diálogos e personagens carismáticos. Eles serão representados por um estilo anime que, dessa vez, traz um traço novo.

“Tu te tornas responsável por aquilo que cativas”

Dentre as novidades esperadas para Fire Emblem: Awakening, temos 12 novas classes (além das quase 40 tradicionais profissões) e a inclusão de DLCs. Depois de **Theatrhythm Final Fantasy** e **New Super Mario Bros. 2**, este é o mais novo título de 3DS a trazer conteúdo adicional pago. Será possível fazer o download de capítulos extras, mapas adicionais e uma gama de personagens clássicos.

Isso mesmo, **Marth**, Roy, **Ike**, Eirika, Ephraim e companhia poderão ser usados ao lado de Chrom. Esperamos que todos os DLCs disponíveis no Japão venham para cá, já que muitos dos personagens clássicos vêm de games não lançados no Ocidente. E quem estiver com os bolsos vazios poderá curtir alguns conteúdos disponibilizados gratuitamente via SpotPass.





Mesmo com tanta coisa extra, a Nintendo já deixou claro que, por si só, Fire Emblem: Awakening é uma aventura completa. Mas só o lançamento dirá se as DLCs são realmente secundárias ou se trata-se de um jogo lançado pela metade.

E, dentre todos os novos elementos, o que mais impressiona é o maior foco na interação entre os personagens do grupo. Fora das batalhas, será possível promover conversas entre os guerreiros, o que aumenta a afinidade entre eles e libera side quests. Para ter uma ideia, até casamentos e filhos podem rolar. Não se assuste quando seus guerreiros começarem a ter DRs e bafafás – brincadeirinha.

Quanto mais íntimos os personagens estiverem, melhor será o desempenho deles quando formarem pares para enfrentar, juntos, um mesmo adversário. Batalhas em dupla não são exatamente inéditas na franquia, mas é bom vê-las outra vez, já que dão mais uma dimensão ao estrategismo do game. Outro elemento a retornar é o mapa do jogo, que pode ser navegado livremente à lá Fire Emblem: The Sacred Stones (GBA).

E isso não é o único fator personalizável de Awakening. Nesse novo jogo, será possível customizar um dos seus guerreiros e criar armas únicas com o nome que você escolher. Inclusive, se dois jogadores usarem a função StreetPass, poderão compartilhar personagens customizados. Dessa forma, será ainda mais difícil dizer adeus quando seu personagem morrer.

E falando na morte dos personagens, ela pode não ser tão cruel como sempre foi na franquia. Embora o fato de um guerreiro não voltar à vida jamais seja marca registrada da série, o jogador poderá, se preferir, ativar o Modo Casual, no qual os personagens voltam à vida quando a missão for cumprida. Ao menos, assim não iremos ter ataques de raiva quando aquele seu precioso arqueiro for acertado por um monstrengo já no finzinho da missão.



Primor artístico

Pelo o que os trailers e imagens nos mostram, Fire Emblem: Awakening será um daqueles games visualmente excelentes para o 3DS. A começar pelas cutscenes, que abusam de um estilo cel-shading muito bonito que nos deixa com muita vontade de jogar um game da série inteiramente nesse traço (quem sabe no Wii U?). Durante o jogo mesmo, os visuais tridimensionais tomam conta – apesar de ainda não podermos falar muito do uso do efeito 3D. Embora eu prefira os gráficos 2D dos games anteriores, o estilo poligonal de Awakening parece polido e muito bem animado.

Sucesso nipônico


Enquanto não chega a hora de pormos as mãos em Fire Emblem: Awakening, os fãs japoneses já contam o título disponível há meses. Na Terra do Sol Nascente, Awakening fez um tremendo sucesso, galgando a lista de mais vendidos da semana e com uma ótima recepção das DLCs. Será que o game terá motivos para fazer o mesmo estrondo nesse lado do globo?



Com mais uma leva de músicas compostas por Yuka Tsujiyoko, podemos esperar pelo nível de excelência musical que carregou a franquia até aqui. No 3DS, teremos canções orquestradas e, apenas ouvindo a melodia principal, já vemos que este novo Fire Emblem vai ganhar alguns pontos por sua sonoplastia.

Uma querida aventura

Mesmo tendo nascido nos consoles de mesa e lá tendo feito muito sucesso, as versões portáteis de Fire Emblem tem um charme próprio. É interessante poder levar as batalhas para qualquer lugar e formular estratégias na fila do banco. Com novos elementos de jogo e o retorno de alguns outros, Awakening promete ser um excelente RPG tático para o 3DS. Pontos de experiência, magias, armas, classes e equipamentos, tudo o que todo fã de um bom game de estratégia gosta espera por você.

Claramente bonito e repleto de excelentes composições, é um game para se ficar de olho. E, mesmo que você nunca tenha curtido um título da série antes, o Modo Casual está lá para lhe ensinar tudo sobre o incrível universo de Fire Emblem! 

Marth ou não Marth, eis a questão

Nos trailers do jogo, um estranho sujeito mascarado deixou os fãs bastante intrigados. À primeira vista, parece uma versão maligna do protagonista. Um Dark Chrom, então? O mais surpreendedor é que ele alega ser o próprio Marth! Será um mero aspirante com mania de grandeza ou uma ressurreição do grande ícone da série Fire Emblem?



EXPECTATIVA

4



Fire Emblem: Awakening

Intelligent Systems
Gênero: RPG tático

Lançamento: 4 de Fevereiro

CHRONICLE

**INTELLIGENT
SYSTEMS** CO.,LTD.

por **Rafael Neves**

Revisão: Lucas Oliveira.
Diagramação: Guilherme Vargas

É difícil esbanjar Fire Emblem na capa dessa edição da Revista Nintendo Blast sem contar a história da Intelligent Systems. A subsidiária da Nintendo não só nos presenteou com toda a série tática medieval da Big N, como também ofertou outros títulos imprescindíveis para a biblioteca da Nintendo. Séries como Paper Mario, Nintendo Wars (saiba mais nessa mesma edição) e WarioWare passaram pelas talentosas mãos da Intelligent Systems. Mas como o estúdio tornou-se tão importante dentro de uma empresa gigantesca como a Nintendo? Hora de conhecer a saga da Intelligent Systems!

Um exército de um homem só

É natural que, no início de sua vida, um estúdio tenha poucos membros, não é? Mas uma pessoa só talvez seja exageradamente pouco. No entanto, foi assim que começou a vida da Intelligent Systems, como a "equipe" composta por Toru Narihiro. Então foi assim que Toru se consagrou como grande desenvolvedor ao criar a franquia Fire Emblem? Bem, digamos que a Nintendo ainda não via tamanho potencial nesse programador, preferindo delegar à Intelligent Systems tarefas mais modestas.

FIRE EMBLEM

Não chegava a ser faxineiro da sede da Big N, mas não ia muito além de portar jogos do Famicom Disk System (esquema japonês de discos magnéticos para o Famicom) para o NES - como era chamado o Famicom aqui no Ocidente. Como o periférico não existia desse lado do globo, games como The Legend of Zelda tiveram de ser transformados em cartuchos comuns para rodar fora do Japão. Além disso, a Intelligent Systems fazia alguns bicos como auxiliadora em certas funções de estúdios maiores da Nintendo como os absolutos Nintendo EAD e R&D1. Devil World, Soccer e Wild Gunman foram os títulos para NES que a Intelligent Systems ajudou a tornar realidade.

Até aquele momento, a desenvolvedora era mais um braço da R&D1 (trabalhando com Gunpei Yokoi) do que um estúdio de fato. Embora o NES estivesse ficando obsoleto e a vinda do SNES fosse cada vez mais realidade, a Nintendo resolveu finalmente promover alguns trabalhos da Intelligent Systems.

A parte artística (como visual e trilha sonora) tinha sido composta pela Nintendo R&D1, mas foi a Intelligent Systems que programou Famicom

Wars e o primeiro Fire Emblem. Foi aí que o nome Shouzou Kaga se tornou famoso como o criador de Fire Emblem.

Mesmo que nenhum dos dois tenha deixado as terras nipônicas, ambos fizeram muito sucesso e foram os pioneiros do estilo tático de RPGs. A inspiração em Dragon Quest estava clara naquele primeiro Fire Emblem, mas o estilo de jogo era de um gênero ainda não conhecido naquela época. Sim, Marth ganhava vida



e, com ele, nascia o estilo tático presente em tantos outros títulos hoje em dia.

Uma equipe literalmente inteligente

Ainda que tenha continuado a ajudar em projetos maiores da Nintendo (como Metroid, Super Metroid e Mario Paint), a Intelligent Systems cresceu após o sucesso de Fire Emblem, podendo enfim dar conta de seus próprios jogos. A equipe agora tinha responsáveis por gráficos e sons, o que permitiu criar games para o recém-chegado SNES.

Além de um remake do primeiro Fire Emblem, a empresa ainda lançou mais dois capítulos para o console 16-bits, que continuavam, ao lado de Super Famicom Wars, restritos ao Japão. Ainda assim, a empresa desenvolveu Metal Combat: Falcon's Revenge para SNES, lançado exclusivamente no Ocidente, mas não era o melhor presente que a Intelligent Systems podia nos dar. Tanto a Europa quanto as Américas clamavam pela localização da série Fire Emblem.

A passagem modesta pelo SNES talvez seja explicada pelo projeto maior que a desenvolvedora preparava para o Nintendo 64. No fim da vida do console 16-bits da Nintendo, a Square aliou-se à Big N para colocar o mascote Mario numa narrativa à lá Final Fantasy. O projeto veio a se tornar o aclamado Super Mario RPG, e uma sequência não demorou a ser pensada.

Os 12 trabalhos da Intelligent Systems

Super Mario RPG 2 foi delegado à Intelligent Systems, já que a Square tinha abandonado as terras nintendistas para se aventurar pelo console da Sony: o PlayStation. A ruptura com a Square causou problemas na hora de dar um nome ao jogo, fazendo com que outro título precisasse ser pensado e, com isso, toda a essência do game foi alterada. Mario agora seria uma figura de papel que se aventuraria num mundo tridimensional. Assim nascia o brilhante Paper Mario.

Se Fire Emblem era um RPG tático complexo, feito para veteranos em disputas medievais, Paper Mario era um RPG amigável, que ensinava jogadores novatos as beldades do gênero. Paralelo a Paper Mario, outra franquia de RPGs do bigodudo era criada, a também famosa Mario & Luigi RPG, pelas mãos igualmente talentosas da AlphaDream.



Com Paper Mario, a Intelligent Systems provou-se capaz de produzir bons jogos com os principais personagens da Nintendo. A próxima franquia a receber um trato da desenvolvedora foi Pokémon, resultando em Pokémon Puzzle

League, que também recebeu sua versão para Game Boy Color com os monstros da segunda geração. E já que tocamos no GBC, não podemos deixar de falar na importância da Intelligent Systems nas plataformas portáteis da Nintendo. A passagem pelo GB e GBC não impressionou os jogadores, mas, no Game Boy Advance, a desenvolvedora ofertou aos jogadores títulos grandiosos.

A começar por Advance Wars, primeiro título da franquia de guerra a ser lançada no Ocidente. Curiosamente, ele chegou primeiro nas Américas, no dia 10 de Setembro de 2001. Azar talvez seja pouco para explicar o lançamento em solo americano de um jogo de guerra um dia antes do maior atentado terrorista aos Estados Unidos. Por conta disso, Advance Wars chegou ao resto do mundo com certo atraso. Para compensar, a Intelligent Systems presenteou o GBA com mais um título de guerra tática, Advance Wars 2: Black Hole Rising.

E finalmente a franquia Fire Emblem voltou à ativa após o cancelamento do projeto Fire Emblem 64. O GBA recebeu não só o sexto, mas o sétimo e o oitavo capítulos da série também. O mais interessante desses dois últimos títulos é que ambos foram lançados no Ocidente pela primeiríssima vez, marcando o início da popularidade ocidental da franquia Fire Emblem, que continua em alta até hoje.

Mais uma vez, a Nintendo cedia à Intelligent Systems seu bigodudo italiano. A tarefa agora não era produzir um RPG, mas dar seguimento à franquia de corrida de Mario e sua turma. Mario Kart: Super Circuit seria o primeiro Mario Kart em uma plataforma portátil e, depois do sucesso de Mario Kart 64, a

ADVANCE WARS



desenvolvedora não podia desapontar os fãs. Felizmente, Super Circuit divertiu e apresentou um esquema de multiplayer portátil que se aprimora a cada novo lançamento, chegando à complexa estrutura online de Mario Kart 7 (3DS).

Rumo ao estrelato

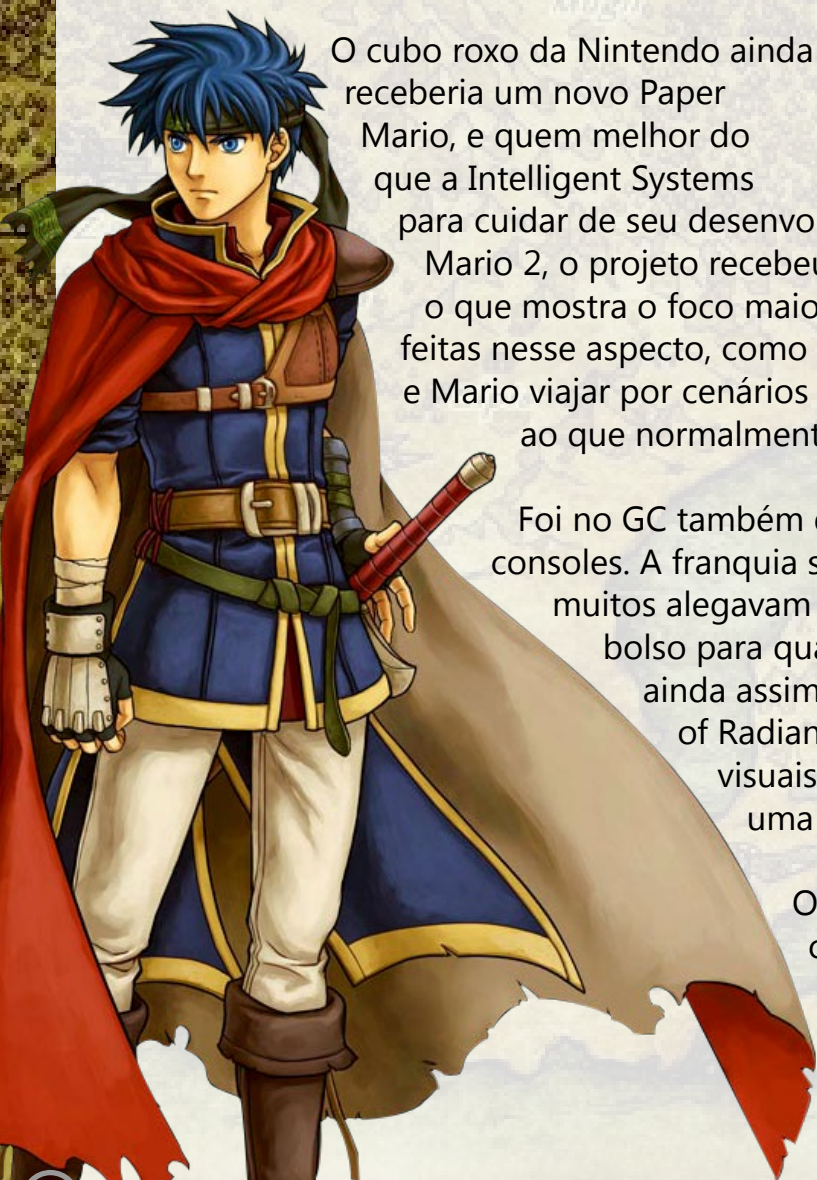
Até então tipicamente japonesa, a Intelligent Systems estava finalmente dando um saudoso abraço no mundo ocidental. A política mais amigável com o lado de cá do globo refletiu-se em sua investida no GameCube. A participação no trabalho com a versão de GC da série WarioWare permitiu que a Intelligent Systems fizesse WarioWare: Twisted! (GBA). Essa versão da série trazia a tecnologia dos giroscópios, essenciais para a captura de movimento permitida hoje pelo Wiimote do Wii e pelo GamePad do Wii U.



O cubo roxo da Nintendo ainda receberia um novo Paper Mario, e quem melhor do que a Intelligent Systems para cuidar de seu desenvolvimento? Primeiramente intitulado Paper Mario 2, o projeto recebeu o subtítulo "The Thousand-Year Door", o que mostra o foco maior no enredo. Muitas melhorias foram feitas nesse aspecto, como o fato de Bowser não ser o vilão principal e Mario viajar por cenários bastante criativos e adversos em relação ao que normalmente vemos no Reino do Cogumelo.

Foi no GC também que a série Fire Emblem voltou aos consoles. A franquia se mostrou competente nos portáteis e muitos alegavam que poder levar as batalhas táticas no bolso para qualquer lugar era um grande atrativo, mas, ainda assim, isso não impediu que Fire Emblem: Path of Radiance se tornasse o primeiro da série a trazer visuais tridimensionais e dublagens – inclusive uma música cantada, não apenas instrumental.


O sucesso da franquia tática continuava a crescer, o que levou os desenvolvedores de Super Smash Bros. Melee a colocar dois astros de Fire Emblem no elenco de lutadores da Nintendo. Marth acabou se consagrando como ícone da série e um segundo guerreiro é incluído na franquia Super Smash Bros.



a depender do Fire Emblem que está em alta na época. Se, nos tempos de Melee, Roy ocupava essa posição, foi Ike quem roubou a cena em Brawl. A presença de dois guerreiros a cada novo game de um dos maiores best-sellers da Nintendo fez com que a popularidade de Fire Emblem no Ocidente crescesse ainda mais.

A música por trás da batalha

As séries da Nintendo não seriam o que são se não fosse por suas tocantes e viciantes canções. E, com Fire Emblem, não foi diferente. Yuka Tsujiyoko é a grande compositora responsável pelas brilhantes músicas da série tática medieval. Com a ajuda de outros músicos, Yuka fez com que as melodias não só de Fire Emblem, mas também de Paper Mario se tornassem memoráveis!

E o que esperava não só a série Fire Emblem, mas Paper Mario, WarioWare e tantas outras com os lançamentos do Wii e DS? Seria a Intelligent Systems capaz de satisfazer o gosto de seus fãs veteranos e, ao mesmo tempo, compactuar com a proposta mais amigável das novas plataformas Nintendo? Saiba mais na Parte 2 dessa história! Até o mês que vem! 



The image features a large, stylized Nintendo logo at the top, split into four vertical panels of different colors: orange, red, green, and blue. Below the logo, the silhouettes of four iconic Nintendo characters are shown against a dark background with a grassy horizon line. From left to right, the characters are Catnip (from Cat in the Hat Knows a Lot About That!), Yoshi (from Super Mario Bros.), Link (from The Legend of Zelda), and Bowser (from Super Mario Bros.).

Nintendo®

por **Jameson Sheen**

Revisão: Vitor Tibério.
Diagramação: Guilherme Vargas

O que esperar da Nintendo em 2013?

Em pouco mais de 10 dias, estaremos em 2013. O Wii U acabou de ser lançado, mas ele está pronto para uma possível guerra de consoles no próximo ano? Quais novidades podemos esperar para o 3DS? Vamos juntos analisar o que temos, o que podemos e o que queremos para 2013.

Nosso cenário atual

Antes tudo, vamos ver o que temos: O 3DS está vendendo bem e sua versão XL foi bem aceita por boa parte do público. Mas apesar do portátil já ter algum tempo de lançamento, ainda não surgiu nenhum game que use a tecnologia 3D de maneira tão inovadora como o Wii usou o sensor de movimento. Os games que mais tem chamado atenção dos donos do portátil são aqueles que já conhecemos como Metal Gear, Resident Evil, The Legend of Zelda, Pokémon, Mario. Não por escolha dos donos, mas aparentemente por falta de coragem ou interesse de algumas desenvolvedoras. Recordo-me ter ouvido meses atrás que "o 3D já nasceu morto" e me fez muito sentido quando vi tantas pessoas jogando 3DS com o efeito desligado.



E para consoles caseiros temos o ... Wii Mini!

Piadinha (tanto o comentário, como o lançamento do console), mas temos o Wii U. "Um Wii com uma tablet" como dito por

alguns donos do console. O mais triste sobre o Wii U foi a expectativa enorme de todos sobre o console. Ver que Assassin's Creed 3 e Bayoneta 2 estariam ali, na sua sala (algo

que não poderíamos sonhar no Wii), mas depois surgem os comentários sobre o hardware do aparelho. Deixando as pequenas decepções de lado, mas com o coração ainda dolorido (como se uma namorada tivesse contado uma mentira), podemos ver que ele é muito diferente do Wii em sua proposta. A Nintendo "abandonou" os jogadores mais assíduos para pegar uma outra fatia da humanidade: nossos



pais, irmãos e namoradas. E agora o Wii U nos abraça novamente com outros games que não esperávamos, levando em consideração a história do Wii.

A expectativa é grande, mas há quem fique com um pé atrás ainda.

Com base no cenário atual, o que podemos "sonhar" para 2013?



A volta dos que não foram

Não é apenas no cinema que os remakes tornaram-se algo comum. Nos games já podemos ver isso há anos. Remakes sempre existiram, mesmo que em maior escala hoje em dia. Mesmo considerando "HD Collection" que são lançadas com bastante frequência em outros consoles e até algo semelhante que já podíamos comprar no Virtual Console. Logo, remake não é novidade e não é novidade jogarmos o mesmo jogo depois de algumas gerações.

Talvez seja cedo para sonhar com um remake de Contra (Konami) ou Ghost 'n Goblins (Capcom) pelos consoles da Nintendo, mesmo que a Big N tenha sido o doce lar tantos anos atrás. Mas podemos esperar algum remake de Final Fantasy, de Star Fox, e eu diria até com certa segurança que Ice Climbers poderá receber um remake. Aposto algumas moedinhas nisso pelo lançamento de Kid Icarus, que também era uma franquia sem tanto destaque desde os 8 bits e ganhou carisma com Super Smash Bros.

Guerra de consoles

A hype do lançamento do Wii U deve continuar até pouco depois do Natal. E então, o que teremos? Ele tem uma boa lista de jogos em seu lançamento; ele se proclama um console da próxima geração, mas quando a próxima geração realmente chegar, ele terá chance? Uma coisa que incomoda muito é saber do lançamento do Wii U tão antes de um "PS4" ou "Xbox 720". A Nintendo estava dando muito tempo e espaço para os inimigos (argh!) avaliarem o console e simplesmente fazerem algo melhor. Será que a Big N tem culhões o suficiente para aguentar uma horda de sonystas e caixistas armados exatamente com base em suas fraquezas? Provavelmente poderemos ver exército inimigo no horizonte por volta de junho, durante a E3. Estejam armados com seus Wiimotes e... "tablets".

Continuações de franquias


Fire Emblem e Breath of Fire são bem prováveis. Ambos "já são da casa" e não é surpresa alguma vê-los pelos consoles da Nintendo. Ainda mais no caso de Breath of Fire, que precisa de uma sequência urgentemente. Lembram do Final Fantasy Tactics do GBA? É, Final Fantasy Tactics Advance. Certo, apesar de sua continuação ter sido planejada para GBA, foi

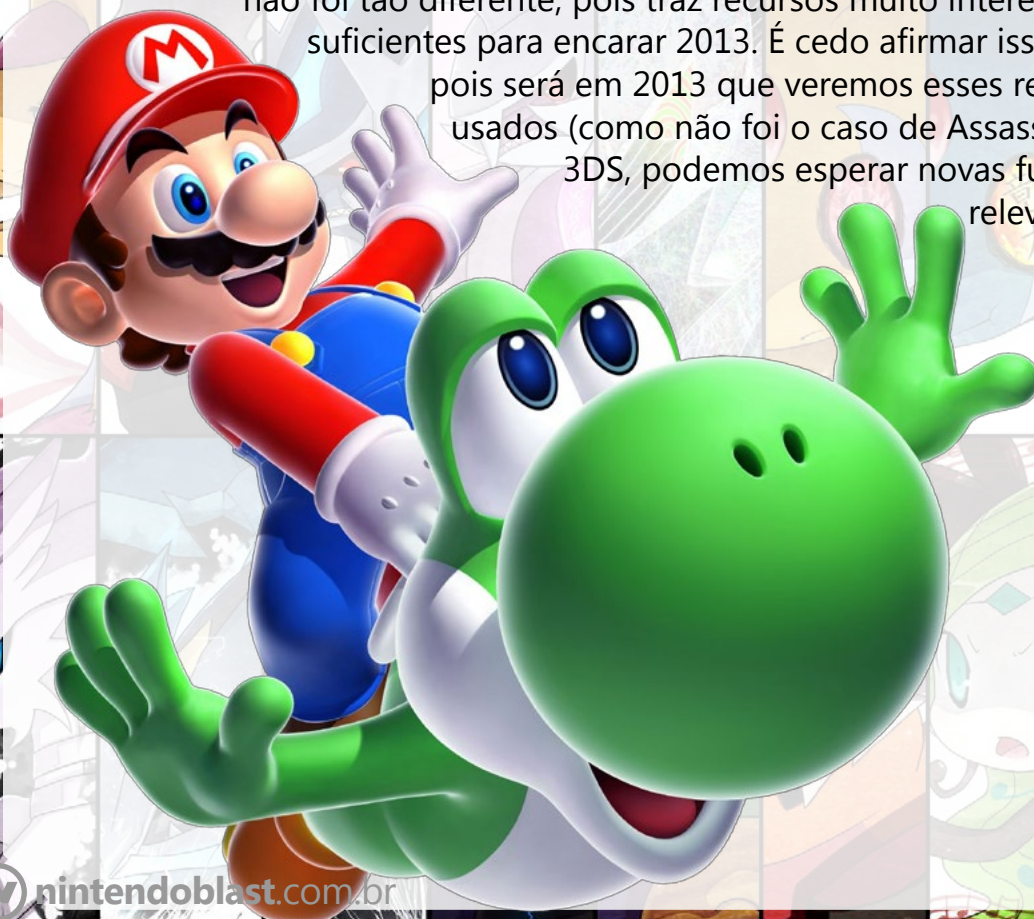


lançada para DS sob o subtítulo "A2". Seria natural esperar um "A3" para 3DS, apesar do foco da Square Enix estar na franquia principal (e em correr da fúria dos fãs de Final Fantasy 7 pedindo remake). Ainda nessa mesma família temos Kingdom Hearts 3, que é esperado desde a geração anterior.

De resto, temos aqueles que já sabemos que são presença confirmada: Kirby, Mario, Link e Pikachu. No caso de Pokémon, temos uma nova geração (tendo início em Black e White) e é comum que a cada geração tenhamos games para o console caseiro como foi com Stadium (N64), Colosseum (GameCube) e Battle Revolution (Wii).

Inovações

É difícil imaginar o que podemos esperar de inovações para 2013. O Wii foi realmente uma surpresa incrível, seria difícil naquela época esperar um console naqueles moldes. O Wii U não foi tão diferente, pois traz recursos muito interessantes, mas ainda não são suficientes para encarar 2013. É cedo afirmar isso com tanta convicção, pois será em 2013 que veremos esses recursos sendo realmente usados (como não foi o caso de Assassin's Creed 3). Para o 3DS, podemos esperar novas funções que deem mais relevância para o 3D. Veremos. 



por **Thomas Schulze**

Revisão: Jaime Ninice

Diagramação: Paulo Henrique

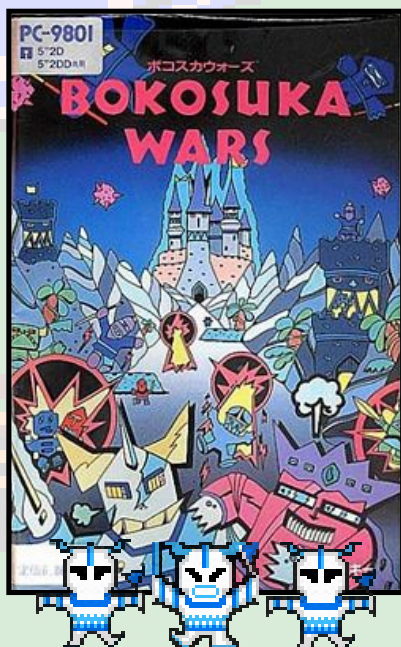


Os maiores games táticos das plataformas Nintendo

Consideram-se jogos táticos aqueles que incorporam elementos de raciocínio lógico, estratégia, administração e, frequentemente, uma pitada do bom e velho RPG. Ao longo de sua extensa história, a Nintendo lançou uma série de jogos nessa linha, uma boa parte deles memoráveis e tecnicamente primorosos. Embora no Japão o gênero tenha contado com uma enorme legião de fãs desde os primórdios da indústria, levou mais de uma década para o ocidente se apaixonar e descobrir os prazeres dos jogos táticos. Então, que tal relembrar algumas das maiores pérolas desse gênero tão apaixonante?

Fire Emblem e o nascimento de um fenômeno

Todos os consoles da Nintendo contaram com jogos táticos, embora nem todos tenham conquistado o devido reconhecimento. O primeiro jogo do gênero de que se tem notícia é Bokosuka Wars, um jogo de computador desenvolvido por Koji Sumii para o Sharp X1 em 1983 e depois trazido para o NES em 1985 pela ASCII. O título era sobre um rei que precisava recrutar soldados e liderar um exército contra as forças inimigas. Suas tropas ganhavam experiência e habilidade conforme as lutas aconteciam, algo que acabou montando as bases para tudo que veio depois.



Mas foi Fire Emblem que acabou ficando mais conhecido como o grande pioneiro do gênero. O primeiro jogo da série, lançado em 1990 para o Famicom, inaugurou o que seria possivelmente a série de jogos de estratégia tática de RPG mais tradicional e cultuada da Nintendo e, por que não, de toda a indústria dos videogames. Peculiarmente, apesar de todo o sucesso do jogo e do gênero no Japão, foi após sete games e muitos anos depois que Fire Emblem teve sua primeira aparição no ocidente com um jogo homônimo para o GameBoy Advance, lançado em 2003.



Nada disso muda o fato de que Fire Emblem é a mais bem conceituada criação da Intelligent Systems e uma das franquias mais importantes dos videogames. Desde o primeiro lançamento internacional, praticamente todos os jogos da franquia foram lançados no mundo inteiro. O grande diferencial da série, desde o primeiro jogo, é o fato de que uma vez que você perca um personagem de seu batalhão, não importa o quão marcante e relevante ele seja para você ou para a trama, ele morre de vez e você não pode utilizá-lo nunca mais, um elemento sem semelhanças ou precedentes no mundo dos videogames.

Tímidos progressos no ocidente

Durante a geração 16 bits, os jogos táticos continuaram predominantemente como um prazer exclusivo dos orientais, e poucos eram os dignos de nota que chegaram aos Super Nintendos das Américas. Pequenos jogos táticos como War 2410 ou King Arthur's World, embora muito divertidos, acabaram não emplacando.



As coisas melhoraram um pouco com o Nintendo 64, que viu a chegada de dois jogos táticos muito famosos dos computadores. Command & Conquer e StarCraft 64 mostraram que os consoles de mesa da Big N tinham totais condições de rivalizar com os computadores e criar experiências táticas completamente imersivas e viciantes, mas infelizmente não foram muitos os jogos da mesma linha lançados na geração, e os dois jogos acabaram sendo exemplos quase isolados de que estratégia não necessariamente precisa de teclado e mouse para divertir e trazer bons controles.



Felizmente o melhor jogo tático do console é, tal qual Fire Emblem, outra exclusividade para os nintendistas: Ogre Battle 64: Person of Lordly Caliber, a sequência de Ogre Battle: The March of the Black Queen e Tactics Ogre: Let Us Cling Together, ambos dois grandes jogos táticos do Super Nintendo. A premissa básica de Ogre Battle 64 é comandar um batalhão de até cinquenta tropas. Os membros do batalhão são separados em unidades, e cada uma delas precisa ter um líder designado. Ao longo de cada capítulo é preciso enfrentar unidades inimigas e cumprir objetivos como capturar fortalezas. Muito celebrado pela crítica e por uma pequena, porém, fiel legião de fãs, Ogre Battle 64 é um jogo fenomenal que infelizmente, devido às baixas vendas, acabou sepultando a franquia e a relegando ao ostracismo. Ao menos ainda é possível lembrar essa grande obra por meio do Virtual Console.



Embora a popularização de Fire Emblem e a comercialização de jogos como Ogre Battle no Virtual Console já sejam, por si só, uma bela amostra do crescimento atual dos jogos táticos no ocidente, ainda temos mais bons exemplos do desenvolvimento do gênero nos consoles portáteis da Big N. Por exemplo, outro clássico dos computadores, Age of Empires, deu as caras no DS em uma versão muito caprichada. Tivemos ainda Final Fantasy Tactics A2, também no DS, e Final Fantasy Tactics Advance, para o GameBoy Advance, apenas para citar algumas ótimas opções.



Um tipo diferente de tática

Se existe uma franquia capaz de rivalizar com Fire Emblem pelo posto de mais tradicional jogo tático da Nintendo, ela é a série Advance Wars, ou Famicom Wars como é conhecida no Japão. Como de praxe, os primeiros jogos nunca cruzaram o oceano, o que acabou fazendo com que a franquia fosse conhecida também, extra oficialmente, como Nintendo Wars. Também desenvolvida pela Intelligent Systems, a série nasceu em 1988 e só chegou ao mercado americano em 2001, por meio do jogo Advance Wars. Como ele fez um certo sucesso, ainda pudemos contar com mais lançamentos nas Américas, como o excelente Advance Wars: Dual Strike para o DS, e Battalion Wars para o Game Cube, sendo este último um jogo de estratégia e ação em tempo real, ao invés de contar com batalhas em turnos como sempre ocorreu na série principal.



Mas nem só de administração de batalhões vivem os jogos táticos. No GameCube tivemos uma variação interessante do gênero com o já lendário Pikmin, mais uma criação sensacional de Shigeru Miyamoto. Embora não seja necessariamente um jogo tático nos moldes tradicionais, quando você direciona os pequenos Pikmins rumo à batalha ou a solução de enigmas, não deixa de estar administrando um pequeno exército e honrando as tradições do gênero.




O maior diferencial aqui é o quão ágil e fluida é sua jogabilidade, tornando esse estilo de jogo muito mais acessível para todos os tipos de jogadores.



No Wii tivemos uma espécie de sucessor espiritual de Pikmin, o incrível Little King's Story. Obedecendo a mesma fórmula da obra de Miyamoto, a aventura do simpático reizinho trouxe ainda mais elementos estratégicos, propiciando a administração de várias classes diferentes e a manutenção de variados exércitos de uma só vez, mas ainda assim mantendo os controles simples e mais intuitivos.



Seja em sua fórmula clássica de administração de tropas e exércitos em blocos, ou numa jogabilidade mais solta e fluida, o fato é que os jogos táticos figuram entre os mais divertidos e envolventes dos videogames. Se para você Roy e Marth são apenas lutadores de Super Smash Bros., provavelmente já passou da hora de rever seus conceitos. Afinal, quem sabe se o seu reconhecimento não é exatamente o impulso que falta para que as produtoras se animem a lançar nas américas grandes jogos táticos que até hoje não pudemos jogar? 

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



TWITTER

Seguir

FACEBOOK

Curtir

GOOGLE+

+1

FEED RSS

Assine

NINTENDO WARS

por **Farley Santos**

Revisão: Marcos Vargas Silveira
Diagramação: Ricardo Ronda

Lançado em 2001, Advance Wars foi um dos destaques do GBA. O game de estratégia e guerra da Intelligent Systems foi um sucesso e recebeu várias sequências para GBA e DS. O que poucos sabem é que Advance Wars é na verdade o sétimo título de uma franquia que nasceu no NES e teve versões para a maioria dos consoles da Nintendo. Infelizmente todos os títulos anteriores a Advance Wars nunca foram lançados fora do Japão. Conheça a seguir os games da série **Nintendo Wars**.

Confrontos militares

Afinal, do que se trata os jogos da série Nintendo Wars? Os títulos da série, em sua maioria, consistem de partidas estratégicas por turnos entre dois ou mais exércitos. O objetivo é simples: derrote todas as unidades do grupo oponente ou capture o quartel general. Uma infinidade de unidades como tanques, infantaria e helicópteros, cada uma com características únicas, estão à disposição dos jogadores. A variedade de unidades possibilita inúmeras estratégias, algo necessário devida a dificuldade elevada das partidas.

Mesmo se tratando de jogos cuja a guerra é o assunto principal, os games da série Nintendo Wars sempre apresentam uma boa dose de humor e direção artística que lembra desenhos animados. Os primeiros títulos apresentam introduções e animações divertidas, enquanto Advance Wars é repleto de personagens que podem muito bem ter saído de um cartoon.

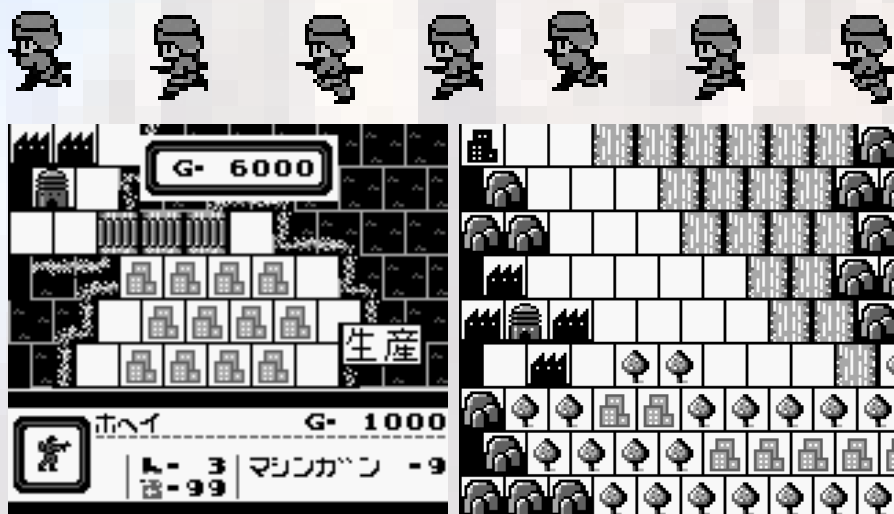


A origem das guerras



Lançado em 1988 para NES, **Famicom Wars** foi o primeiro game da série. Desenvolvido pela Intelligent Systems, o título introduziu todas as mecânicas básicas presentes nos jogos subsequentes. Tudo era bem simples: o jogador tinha que escolher entre os exércitos dos países Red Star e Blue Moon e em seguida derrotar o oponente em um combate por turnos.

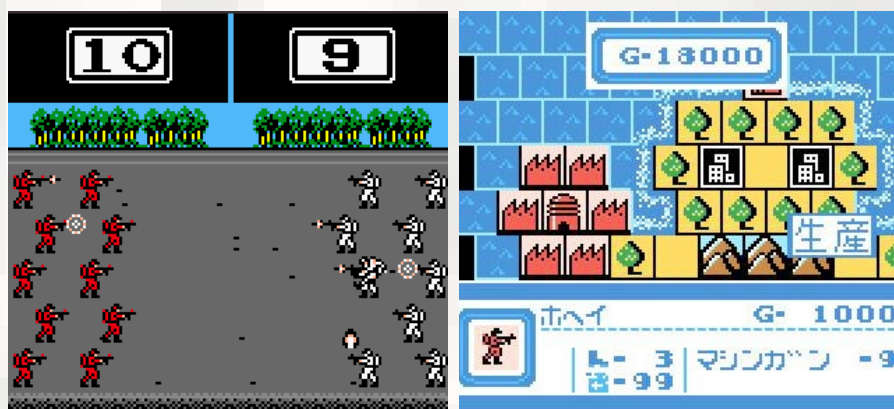
Aproveitando o sucesso do Game Boy, um novo episódio chamado **Game Boy Wars** foi lançado para o portátil em 1990. A principal mudança foram os mapas: os espaços foram organizados na forma de hexágonos, permitindo que uma unidade possa atacar em até seis direções diferentes. Uma versão melhorada intitulada **Game Boy Wars Turbo** foi lançada pela Hudson Soft em 1997.



Já em 1998 foi a vez do SNES receber uma versão da franquia. **Super Famicom Wars** introduziu várias novidades como mapas, dois novos países (Green Earth e Yellow Comet) e batalhas entre quatro exércitos. Foi também neste game que os comandantes apareceram pela primeira vez, cada um com atributos únicos. Uma última adição foi o sistema de experiência, no qual as unidades ficavam mais poderosas conforme destruíam oponentes. Este recurso só voltou a ser utilizado em Advance Wars: Days of Ruin.



O Game Boy não foi esquecido e várias outras sequências foram desenvolvidas para o portátil pela Hudson Soft. **Game Boy Wars 2** (GB) foi uma simples evolução do primeiro game, já **Game Boy Wars 3** (GBC) apresentou várias mudanças como a necessidade de coletar recursos naturais para construir novas unidades.



Conquistando o ocidente



Somente 13 anos após o lançamento do primeiro título para Famicom que finalmente a série chegou ao Ocidente. **Advance Wars** foi lançado para GBA em 10 de Setembro 2001 e foi sucesso de crítica. A intenção inicial da Nintendo era lançar o jogo só no Japão, pois ela acreditava que os jogadores não iriam se interessar por um sistema de jogo tão complicado e em turnos. Sendo assim as mecânicas de jogo foram simplificadas para o mercado ocidental. Curiosamente o contrário aconteceu: o game não foi lançado no Japão por conta dos atentados terroristas do 11 de Setembro, aparecendo somente anos depois na compilação **Game Boy Wars Advance 1+2**.



As principais novidades apresentadas em Advance Wars foram o modo multiplayer para até quatro pessoas, uma campanha com história e personagens mais elaborados, novos modos de jogo como a War Room e os devastadores CO Powers. Em 2003 a continuação intitulada **Advance Wars 2: Black Hole Rising** foi lançada e foi alvo de críticas por oferecer poucas mudanças em relação ao seu antecessor.



Duas telas, poucas mudanças

O sucesso da franquia garantiu novos títulos para o Nintendo DS. Lançado em 2005, **Advance Wars: Dual Strike** trouxe inúmeras novidades como a possibilidade de usar dois comandantes que podem ser trocados durante a batalha, habilidades que dão inúmeras vantagens, novos veículos e inúmeros novos modos de jogo. Mesmo sendo um dos games mais completos da série, Advance Wars DS foi novamente muito criticado por ser muito parecido com seus antecessores de GBA.



Foi assim que a Nintendo decidiu radicalizar e mudou tudo em **Advance Wars: Days of Ruin** (DS, 2008). O game se passa em um mundo pós-apocalíptico e a atmosfera é pesada, bem mais apropriada para um jogo cujo confrontos militares são o centro da ação. A jogabilidade foi retrabalhada, tirando o foco das vantagens dos comandantes e enfatizando o fator estratégico. Modos extras como War Room e Survival foram removidos, mas um modo multiplayer online foi adicionado. As mudanças não foram bem recebidas pelos fãs, sendo o game considerado um dos mais difíceis da franquia.



Explorando outros estilos

O Nintendo 64 não recebeu nenhum episódio da franquia. Para compensar isso um jogo completamente diferente foi desenvolvido para GameCube pela Kuju Entertainment. **Battalion Wars** (2005) é um game de ação que é uma mistura de shooter em terceira pessoa com vários elementos de estratégia. Qualquer unidade pode ser controlada e é possível dar ordens para os outros aliados. Uma continuação chamada **Battalion Wars 2** foi lançada para Wii em 2007 e incluía novidades como modo online e veículos navais. Os games foram bem avaliados pela crítica.



Uma curiosidade é que o primeiro título iria se chamar "Advance Wars: Under Fire", mas a Nintendo achou melhor trocar o nome para evitar confusões. Já no Japão os games se chamam "Totsugeki!! Famicom Wars" e "Totsugeki!! Famicom Wars VS", deixando explícito que ambos também fazem parte da série Nintendo Wars.



Uma longa série

Ficou confuso com tantos títulos? Confira a lista de todos os games da série:



Famicom Wars
(NES, 1988)



Game Boy Wars
(GB, 1990)



Game Boy Wars
Turbo (GB, 1997)



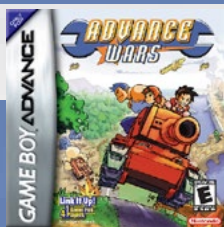
Super Famicom
Wars (SNES, 1998)



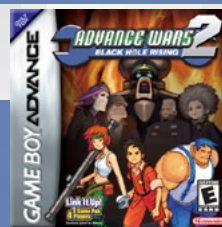
Game Boy Wars 2
(GB, 1998)



Game Boy Wars 3
(GBC, 2001)



Advance Wars
(GBA, 2001)



Advance Wars 2:
Black Hole Rising (GBA, 2003)



Game Boy Wars
Advance 1+2 (GBA, 2004)



Advance Wars:
Dual Strike (DS, 2005)



Battalion Wars
(GC, 2005)



Battalion Wars 2
(Wii, 2007)



Advance Wars:
Days of Ruin (DS, 2008)

Uma estratégia vitoriosa

Com uma mecânica de jogo simples, porém desafiante, os títulos da série Nintendo Wars caíram no gosto dos jogadores. É uma pena que os jogadores ocidentais tiveram que esperar tanto tempo para conhecer estes games. Outro fato importante foi que a aceitação de Advance Wars possibilitou a localização dos títulos da série Fire Emblem, outra grande franquia de estratégia da Intelligent Systems. Com tantas qualidades e destaques, é uma questão de tempo para que um novo título seja revelado. Enquanto isso, só nos resta aproveitar para conhecer melhor os games da série, opção é o que não falta. 🌀



Os melhores jogos do WiiWare

por **Jaime Ninice**

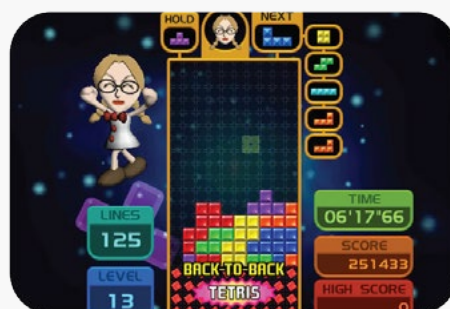
Revisão: Alex Sandro

Diagramação: Tiffany B Silva

Em seu ciclo final, a linha de games WiiWare já foi palco para cerca de 335 títulos, entre jogos indie, produções de baixo custo mas com alto nível de criatividade, franquias de sucesso em novas versões e algumas com mudanças drásticas ao mudar de gênero, entre outras. Uma miscelânea total, tanto pelas possibilidades quanto pela acessibilidade. Em torno destes novos games que apareceram para o Wii no seu ciclo de vida, prestamos uma homenagem aos melhores games desta plataforma. Vejamos os títulos que realmente fazem valer a pena gastar os seus ricos Nintendo Points. Boa leitura!



A loja virtual do Wii, Wii Shop Channel, está sempre em atualização, portanto, antes de baixar seus games na loja, certifique-se de que possua seu canal atualizado. A loja, depois de um tempo permitiu que demos fossem baixadas, além também dos canais de sistema, que são gratuitos. Para comprar Nintendo Points você precisará de um cartão de crédito internacional (Visa ou MasterCard). Dez dólares equivalem à compra de 1000 Nintendo Points. Cartões com Nintendo Points também podem ser comprados fisicamente em lojas de games, porém aqui, com preços equivalentes à taxa de importação, lucros do vendedor, etc. Listaremos abaixo os melhores de cada gênero, seguidos de seu custo - Nintendo Points (NPs) - e descrição dos mais relevantes de cada lista. Não perca tempo e vamos às compras!



Quebre a cabeça com os melhores jogos de

Puzzle

A série de jogos de Puzzle para o WiiWare possui um dos seus títulos mais consolidados, propiciados pela característica livre, tão recorrentes nos jogos de maioria independentes, até mesmo em outras plataformas. Vejamos os melhores "quebra-cabeças" do gênero:

Fluidity

1200 NPs



Fluidity (1200 NPs) – Fluidity é um daqueles jogos relaxantes em que prevalece a mecânica da inteligibilidade, aliado ao senso de coordenação para guiar a porção de água em fases criativas, com muita exploração, enigmas, em cenários pintados à mão. O livro Aquaticus está em apuros por causa de uma tinta maligna chamada Influence e você deverá limpar todas as manifestações aparentes desta intrusa. Existe a possibilidade de se transformar nos três tipos de estado da água para alcançar as Rainbow Drops no jogo. Título agradável e desafiador, e que também conta com uma versão para 3DS, ideal para quem quiser refrescar um pouco as ideias!

LIT

800 NPs



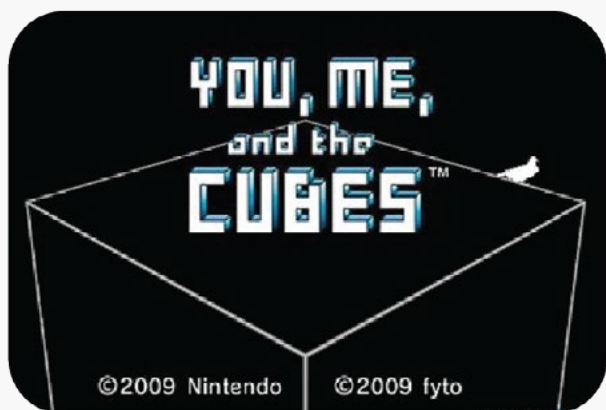
A temática noturna e de filmes de terror em escolas nunca pareceu tão sombria antes de LIT. Com muitas doses de puzzle envolvendo lâmpadas, cadeiras, telefones e até controle-remotos, este game o faz sentir aquele frio na barriga ao percorrer uma escola assustadora na busca de uma garota (elas sempre nos arrumam confusão...). Mas não é só isso, durante o percurso você irá se deparar com faxineiros, irmãs gêmeas, treinadores físicos em versões fantasmagóricas dentro deste mundo extremamente escuro em que a luz é sua salvação.

World of Goo 800 NPs

Criativo! Esta palavra define um dos primeiros títulos WiiWare e que utiliza uma nova maneira de guiar o mundo e seres ao seu redor. Belos cenários acompanham o pacote e você terá que juntar as tão simpáticas e flexíveis criaturas para chegarem até o coletor muito bem posicionado na fase. Quanto mais criaturas sugar, mais pontos para o seu ranking final, que precisa atingir certa marca quantitativa. São 48 níveis de pura diversão com possibilidade de jogatina para até quatro jogadores poderem se divertir.

Art of Balance 600 NPs

Embarque neste relaxante game de equilibrar pecinhas, em muitíssimas fases, cada uma mais complexa que a outra. Você deve posicionar as peças de diferentes tamanhos em superfícies planas, às vezes equilibradas na água, e mantê-las todas juntas sem que elas caiam (um contador aparece assim que você põe a última peça). A diversidade de posições para encaixar as peças e o multiplayer competitivo existente contagiam pelo toque único do jogo, muito bem aproveitado por sua dose artística visual e características físicas.

You, Me, and the Cubes 1 000 NPs

Equilibrar pessoas em cubos, essa é a proposta de You, Me, and the Cubes, um título no mínimo inusitado, mas proporcional. A gincana consiste em não deixar que Fallos (espécies de humanos) caiam de cubos enormes que rondam o espaço. Há uma quantidade específica para cada lado do cubo. A utilização do pointer serve para escolher a posição ideal para colocar seus Fallos. O game conta com 36 fases, além das 36 extras, multiplayer cooperativo e um estilo minimalista que constrói sua característica.

OUTROS +

Art Style (série) (600 NPs)
Aya and the Cubes of Light (1000 NPs)
bittos + (800 NPs)
Dr. Mario Online RX (1000 NPs)
Liight (500 Nps)

MaBoShi: The Three Shape Arcade (800 NPs)
Overflow (500 NPs)
Pinocchio's Puzzle (500 NPs)
Toki Tori (1000 NPs)

Games de **Ação**

mais matadores
da rede

Não é de se estranhar que muitos jogos prezem pela violência hoje em dia, afinal, o que há de mais legal do que enfrentar zumbis, entrar em campos de batalha, utilizar armas super futurísticas...? E tudo isso no conforto de sua casa, tendo sempre uma vida extra amigável!

Mega Man 9, Mega Man 10

1000 NPs

As aventuras de ação do mascote azul da Capcom foram revividos em estilo antigo e fizeram sucesso com os jogadores veteranos por sua jogabilidade hard, digamos assim. Um trabalho totalmente novo e interessante, ideais para conhecer um pouco mais sobre como era difícil a vida dos jogadores "grandes", mas com opções para facilitar a juventude de hoje. Está tudo lá, armaduras, upgrades, chefões, fases temáticas, enredo, tudo para fazer gritar os marmanjos mais fiéis!



Castlevania: The Adventure ReBirth

1000 NPs

Agora é a vez dos vampiros, neste misto de ação com doses de RPG. A série Castlevania, em versão rememorada, resolve dar as caras no WiiWare e também faz bonito no console. Com sua temática eclética de jogabilidade em cenários obscuros, o título é cheio de novidades, como na estrutura de fases, trilha sonora, entre outros elementos, porém, com um controle desafiador, chefões insanos e aspectos que se apoiam na versão original para Game Boy, lançada em 1989.



Onslaught

1 000 NPs

Os FPS também estão presentes na rede de compras online da Nintendo. Onslaught é um game com vários recursos, recheado de ação, aventura e tiros para todos os lados contra os insetos ciborgues. Uma mistura de Metroid Prime com Turok, o game preza pela facilidade nos comandos e utilização de equipamentos da última geração. O jogo conta com um bom suporte ao seu multiplayer online para até quatro jogadores e ranking de pontos. Uma boa opção para quem quiser um novo shooter online e solo de qualidade.



Blaster Master: Overdrive

1 000 NPs

Blaster Master: Overdrive é uma nova versão do game original lançado para NES. Seguindo a linha inovadora de títulos novos com raízes antigas, Overdrive possui visual caprichado e muitos elementos que fazem sucesso por si só, apenas por remeter à geração antiga, como utilização de fases laterais e outras de visão aérea, controle de um personagem atirador, dentro e fora de seu veículo, muitos itens, exploração e um chefe enorme pronto para lhe fazer criar calos nos dedos. Melhor não há!



Zombie Panic in Wonderland

1 000 NPs

Zumbis estão na moda, e nada melhor do que um super game estilizado para enfrentar mais um apocalipse de mortos vivos na cidade. Um shooter de primeira para até dois jogadores, com você na pele de um ser normal que deve metralhar hordas de Zumbis, seja lançando granadas ou mesmo atirando à pampas com seu estoque de armas diversificado na manga. O game conta com músicas japonesas diferentes e uma qualidade gráfica de dar inveja em fases temáticas e imersivas.



OUTROS +

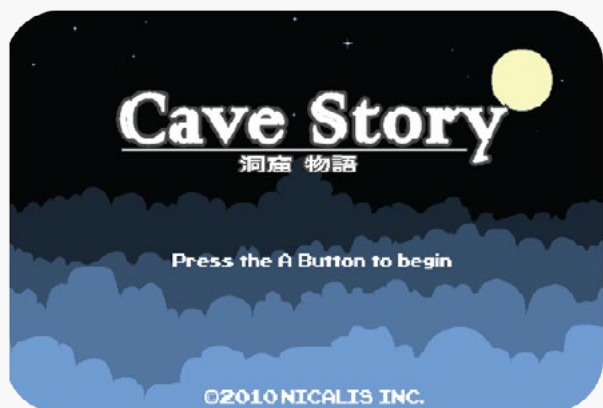
Jett Rocket (1000 NPs)
Pokémon Rumble (1500 NPs)

Rage of the Gladiator (1000 NPs)
Vampire Crystals (1000 NPs)

Cenários **2D** ou **2,5D**
 em mundos de aventura e plataforma são especiais

Os jogos de plataforma registram as atividades mais simples e também lúdicas entre os games, com possibilidades mil para estarem à frente até hoje no que se refere a lançamentos. A velha fórmula nunca falha e estará sempre no gosto popular.

Cave Story | 200 NPs



Jogo clássico e merecedor de sua escolha para compra. Cave Story é um título enorme, cheio de referências retrô em um mundo muito bem definido. Enredo profundo, com vários diálogos, personagens carismáticos, aquisição de itens, armas, destruição de inimigos e muito mais estão entre suas tarefas neste game. Andar por fases em 2D com inovações e estilo diferenciado é uma prática talvez inovadora nos dias de hoje, mais ainda se considerarmos um game que fez por merecer toda a sua qualidade e características particulares que formam seu universo, tão cultuado por vários jogadores.

LostWinds: Winter of the Melodias | 1000 NPs



A equivalência gráfica com filmes e animações privilegiadas pode ser sentida hoje em cada vez mais títulos que prezam pela primazia sublime dos universos fantasiosos em sua maestria gráfica. Falar de LostWinds é como falar de jogos com características à la Wind Waker pelo seu envolvimento com o vento, à la Metroid, pela volta em cenários com a obtenção de itens, e de títulos mais recentes que engrandecem este gênero cada vez mais expandido pelas produtoras. Uma ode ao universo semiótico e encantador!

Sonic The Hedgehog 4 - Episode 1 1 500 NPs



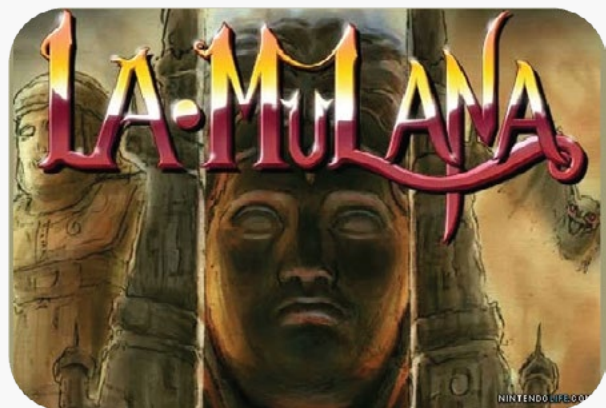
O mascote da Sega volta desde seu último título lançado há muito tempo. O novo episódio traz de volta fases clássicas, com novos elementos e efeitos visuais, sonoros, de jogabilidade, além de reviver a jogatina frenética e veloz dos títulos Sonic. Com fases grandes, porém, contando com poucas delas, o jogo diverte e traz muita alegria aos já fãs desta temática que ficou um pouco esquecida tempos depois. Item valioso e que é item indispensável na coleção de todo fã seguista.

And Yet It Moves 1 000 NPs



And Yet It Moves mostra as habilidades de um personagem anônimo em fases que o desafiam no controle e manipulação de rotação em diversos graus. Puzzle ou plataforma, o game usa e abusa da gravidade nos cenários para criar situações completamente ousadas em termos de jogabilidade. O estilo de papel faz sua característica maior e a arte combina bem com este sucesso da desenvolvedora vienense Broken Rules, um estúdio independente que está por trás de Chasing Aurora, também excelente título para o Wii U.

La-Mulana 1 000 NPs



As aventuras do professor Lemeza estão de volta neste título de ação e exploração de ruínas arqueológicas. La-Mulana conta a história de Antropho-origin, um valioso tesouro que está sendo procurado tanto pelo pai do protagonista quanto por ele próprio, e resta saber quem vai ganhar esta missão. O jogo conta com características 8bit, elementos de plataforma, ação, puzzle, RPG, entre outros. Ideais para quem curte uma boa jogatina nos moldes antigos.

OUTROS +

2 Fast 4 Gnomz (500 NPs)

Adventure Island: The Beginning (800 NPs)

Jett Rocket (1000 NPs)

Max & the Magic Marker (1000 NPs)

NyxQuest: Kindred Spirits (1000 NPs)

Aponte, clique e seja feliz em mundos de aventuras variados

O Wii gerou uma revolução no aspecto de transportar para os videogames a mesma sensação de controlar jogos Arcade com pistolas ou mesmo dando aquela sensação de ter um mouse aéreo ao seu poder. Vejamos as ideias que deram certo para a linha WiiWare.

Tales of Monkey Island: Chapters 1-5

1 000 NPs

Nesta série de cinco capítulos para WiiWare, você deve passar pelos cenários investigando certos caminhos da história que lhe foi apresentada. O clima praiano do game preza pela riqueza de detalhes, com gráficos belos, movimentações dos personagens realistas, carisma dos mesmos e todo um teor estético que nos faz sentir em ambientes tipicamente tropicais. Prepare-se para resolver muitos puzzles, desvendar mistérios desenvolvendo situações e muito mais neste game de respeito da Telltale Games.



Carmen Sandiego (série)

600 NPs

Resolver assuntos criminalísticos por aí não é tarefa para qualquer um e Carmen está de volta para provar quem é a melhor quando se trata de fugas e estratégias investigativas. Os cenários são lugares típicos das cidades mais importantes, onde você deve conversar com as pessoas, coletar itens escondidos pelas fases e resolver enigmas de dificuldade média. Ao desvendar um mistério, outro aparece em seu lugar, e assim o jogo vai se formando, com muitas conversas e descobertas pelo mundo das ladras soturnas com Carmen Sandiego.



Phoenix Wright: Ace Attorney

1 000 NPs

Os tribunais antes apenas presentes no DS também vão para o Wii. Controlar Phoenix e todos os personagens na investigação e participação dos tribunais de sentenças podem ser sim interessantes e muito empolgantes. Você deve investigar situações coletando dados e buscando saber cada vez mais dos envolvidos sobre os fatos que se desencadearam para que houvesse um julgamento. Por se tratar de uma continuação, o título complementa os primeiros capítulos lançados para DS.



OUTROS +

Strong's Bad (série) (1000 NPs)

Sword and Soldiers (1000 NPs)



Mexa o esqueleto sem parar em novas e antigas ideias

Esportivas

Títulos de corrida e esportivos sempre fizeram sucesso com os jogadores de videogame. A razão de praticar esportes de uma maneira menos cansativa pode animar os mais sedentos por pontuações, sentado em um belo e confortável sofá.

Bit Trip (série)

600-800 NPs



Ritmo e música o acompanham nos jogos da série Bit Trip. Beat, Core, Void, Runner, Fate, Flux e podem ser encontrados para baixar no canal online do Wii, ou mesmo todos juntos em um pacote especial em disco, lançado posteriormente. Seja rebatendo bolinhas, atirando contra objetos espaciais, capturando elementos da mesma cor, correndo e desviando de obstáculos, todos no ritmo contagiante eletrônico, a série Bit Trip é destinada àqueles que querem uma experiência envolvente e também "hardcore". E, claro, rítmica.

Excitebike: World Rally

1 000 NPs



Excitebike: World Rally volta no tempo e apresenta as corridas que tanto fizeram sucesso no Nintendinho e no Nintendo 64, aproveitando-se das características do primeiro. Pistas variadas dão o clima local e você deve se guiar pelos mais variados obstáculos, como montanhas, poços de areia, e claro, não deixar de pegar os boosts para conseguir aquele turbo esperto. O game ainda o coloca contra outros jogadores mundo afora através de seu modo online, além de trazer o já clássico editor de pistas.

FAST - Racing League

1 000 NPs



Saudades de F-Zero ou mesmo de jogar um bom jogo de corrida super veloz em seu Wii? FAST é a solução! Enquanto uma nova franquia da Fórmula Zero ou mesmo um título da série de corrida Wipeout não sai para a Nintendo, que tal percorrer sobre pistas alucinantes a bordo de uma nave bem rápida? Corridas dinâmicas, recheadas de turbo e itens coletáveis te esperam neste jogo da Shin'en Multimedia, com belos gráficos e multiplayer para até quatro jogadores.

Drop Zone: Under Fire

500 NPs



Um dos últimos games lançados para WiiWare o coloca em queda livre, onde você deve acumular itens, argolas de pontos, destruir inimigos e se equilibrar até chegar ao chão. A proposta deste jogo segue a premissa de que, no ano de 2070 - em um tempo que robôs são a maioria no planeta Terra, já que muitos humanos foram viver em outros planetas - sua missão dentro do grupo será proteger e entregar suprimentos para a população. Futurismo e liberdade de sensações estão presentes neste game.

Muscle March

500 NPs



Bizarro. Esta seria a melhor palavra para descrever um game com músicas J-pop estranhas enquanto um bando de marmanjos de sunga correm enfileirados, devendo fazer posições fisiculturistas para passar pelas paredes rachadas. Acima de tudo, este game traz a diversão de ver toda esta cena bizarra, tanto na TV quanto na sua própria sala quando estiver pagando mico ao jogar isso. Vale pelos movimentos e senso inovador em partes velozes e pitorescas. Assuma seu posto e vamos à marcha fashion!

OUTROS +

Jam City Rollergirls (100 NPs)

Midnight Pool (800 NPs)

Moto Heroz (1500 NPs)

TNT Racers (1000 NPs)



Porque perturbar seus amigos é a melhor parte da

Festa

Existem categorias que prendem, não só pela sua qualidade técnica e conceitual, mas principalmente pela capacidade de integrar pessoas, de diferentes lugares ou mesmo próximas companhias. Veja alguns dos melhores games para aproveitar ainda mais o multiplayer do seu Wii.

Bomberman Blast

1 000 NPs

Idealizador de campeonatos mundo afora, este é um título para batalhar em grupo. Bomberman Blast traz de volta aquele mundo mágico e estratégico de estourar bombas em fileiras, combinadas com a garantia de arrancar o couro de seus amigos. Inovações como a possibilidade de jogar o game com até oito jogadores localmente (usando também todos os slots de Game Cube) são a razão por este game estar tão bem considerado no ramo dos multiplayers.



Tetris Party

1 200 NPs

Encaixar peças sempre foi muito divertido, agora encaixar peças com amigos em partidas mágicas e inspiradas na bagunça virtual é o que há. Com multiplayer para até seis jogadores, este game prima pela homenagem ao título, com diversas construções interessantes, modos autênticos, e todo o vício contagiante de um bom game com a marca original da franquia. O tempo pode ter passado, mas as franquias inovadoras nunca se desgastam assim tão fácil.



Contra: Rebirth

1 000 NPs

Nada como tirar um "contra" com seu primo, melhor amigo, colega de Fliperama, entre outros que curtem um bom tiroteio clássico em cenários laterais de guerra. As fases de Contra impressionam pela qualidade e aspectos Arcade embutidos. Milhares de balas, inimigos, objetos e várias coisas acontecendo ao mesmo tempo na tela. Está tudo lá: jogabilidade clássica, sons competentes, caminhadas divertidas sobre muitos fogos e comicidade de gameplay quanto ao aspecto simples, porém hardcore do jogo. Um pacote e tanto.



OUTROS +

chick chick BOOM (800 NPs)**Gnomz** (1000 NPs)**TV Show King 1 e 2** (1000 e 800 NPs)

Complexidades
Estratégicas

e de **RPG**
também reinam aqui

Mesmo que poucos, a biblioteca digital do Wii recebeu alguns bons títulos que prezam pelas suas características de níveis, itens, upgrades e também de outros que criam um verdadeiro campo de batalha estratégica em frente à sua TV. Abaixo, alguns dos melhores deste gênero.

Final Fantasy IV: The After Years

800 NPs



Continuação do clássico Final Fantasy IV (II, na ordem de lançamento americana), este game conta com a aparição de personagens de longa data e também de novos. O game de RPG por turnos com gráficos trazidos de gerações passadas obtém características inovadoras e conta com DLCs para os capítulos subsequentes (inicialmente o game conta com 3 capítulos disponíveis). Jogo obrigatório para os fãs da série, principalmente àqueles que nunca se esquecem de como era bom a geração 16-bit na era dos RPGs.

Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life as a King

1 000NPs

Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life as a Darklord

1 200NPs



A franquia "Final Fantasy Crystal Chronicles" reaparece nos consoles Nintendo com o Wii, e uma das formas que o game pode ser visto é através de sua versão WiiWare - continuação direta do título para Game Cube. Porém, aqui o jogo faz o gênero estratégia e o coloca na administração de construções do reino (as a King) e, sucessivamente, construindo estratégias dentro de uma grande torre (as a Darklord), ambiente para muitas criaturas do mal, que antes estavam desabrigadas com o passar dos eventos do game predecessor.

Crystal Defenders R1 e R2

800 NPs



Neste game de estratégia, inicialmente desenvolvido para celulares, você deve evitar que patrulhas de frente avancem contra seu reino. Na escolha de diversas profissões, é possível perceber que cada grupo possui seus melhores atributos, que podem levar a uma vantagem definidora de quem vencerá. Uma boa escolha para conhecer um pouco mais deste gênero que fez sucesso na era Final Fantasy Tactics e em outros jogos com teor estratégico por blocos.

Gods vs Humans

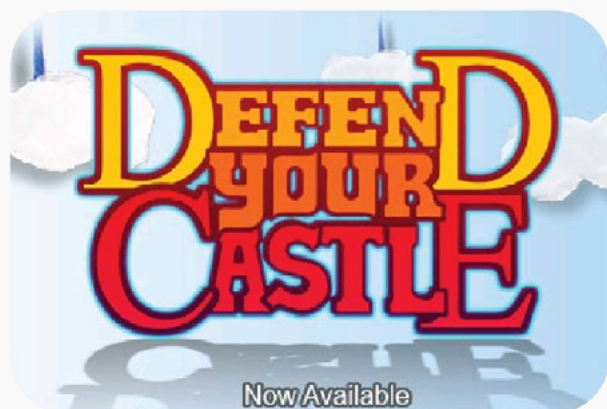
1200NPs



Você é quem manda na parada e deve colocar ordem na torre dos humanos para que toda a bagunça seja combatida. Os humanos estão tentando obter um lugar no topo de suas construções para assumirem o posto dos deuses, e então terem a vida que merecem, porém, as coisas não são assim como se esperam. Para impedir tudo isso, o jogador terá o poder de controlar o clima e efeito da natureza, entre outras características, em 60 fases e cerca de 20 deuses a seu controle, com cenários inspirados nas mitologias egípcia, greco-romana, pré-colombiana, etc.

Defend your Castle

500NPs



Defend your Castle foi um dos primeiros títulos para WiiWare e já traz uma ideia única e bem aproveitada. Em um campo de batalha, no controle da guarda de uma torre forte, você deve impedir que forças externas – homens palito, mortíferos, olhos gigantes - ataquem e destruam sua fortaleza. Para isto, o jogador pode pegar um a um e arremessá-lo onde bem entender para um impacto fatal. Porém, com o passar dos níveis a coisa vai se complicando e multidões de exército "palito de picolé" chegam de todos os lugares para acabar com a sua raça. Até quando você irá resistir? Esse é o seu objetivo central. 🌀

OUTROS +

Chess Challenge! (500 NPs)

Robocalypse: Beaver Defense (600 NPs)

UNO (1000 NPs)



NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

revista.nintendoblast.com.br