# NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBLAST.COM.BR

#50
NOV
2013

CC
BY NC ND

## THE LEGEND OF ZELDA™
### A LINK BETWEEN WORLDS






ESPECIAL
4 ANOS DE REVISTA N-BLAST

ANÁLISE
SUPER MARIO 3D WORLD (WII U)



## Entre os mundos da nostalgia e da evolução

É inexplicável a sensação de saudade que A Link Between Worlds traz em conjunto com uma grande renovação na série Zelda. Embora o jogo seja indiscutivelmente um precioso lançamento para o 3DS, nada como uma Análise para descobrir se o equilíbrio entre nostalgia e novidade foi mesmo perfeito. Enquanto isso, vamos visitar cada centímetro do Dark World em um Stage Select e desvendar uma sequência obscura de A Link to the Past: o misterioso Zelda: Ancient Stones Tablets. Você ainda fica sabendo de tudo sobre Sonic: Lost World, Ace Attorney, WatchDogs, Super Mario 3D World e comemora conosco o aniversário de **quatro anos** da Revista Nintendo Blast. **– Rafael Neves**


04 N-BLAST RESPONDE — Perguntas dos Leitores

07 STAGE SELECT — Dark World

12 BLAST FROM JAPAN — BS The Legend of Zelda: Ancient Stones Tablets (SNES)

16 PRÉVIA — Watch Dogs (Wii U)

20 ANÁLISE — Zelda: A Link Between Worlds (3DS)

29 ANÁLISE — Ace Attorney: Phoenix Wright - Dual Destines (3DS)

34 ANÁLISE — Super Mario 3D World (Wii U)

42 ANÁLISE — Sonic Lost World (Wii U)

51 ESPECIAL — e-Blast

62 ESPECIAL — 4 anos de Revista Nintendo Blast

70 BLAST UP — Espaço do leitor

MAIS ONLINE! — Celebre os 15 anos de The Legend of Zelda: Ocarina of Time (N64)

NINTENDO BLAST

**DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO**
Sérgio Estrella

**DIRETOR EDITORIAL**
Rafael Neves

**DIRETOR DE PAUTAS**
Rodrigo Estevam

**DIRETOR DE REVISÃO**
Alberto Canen

**DIRETOR DE DIAGRAMAÇÃO**
Eidy Tasaka

**REDAÇÃO**

Alberto Canen
Fellipe Camarossi
Danilo Vilanova Passos
Gabriel Toschi
Gabriel Vlatkovic
Jaime Ninice
Luciana Anselmo
Rafael Neves
Thomas Schulze

**REVISÃO**

Bruna Lima
Jaime Ninice
José Carlos Alves
Luigi Santana
Vitor Tibério
Samuel Coelho

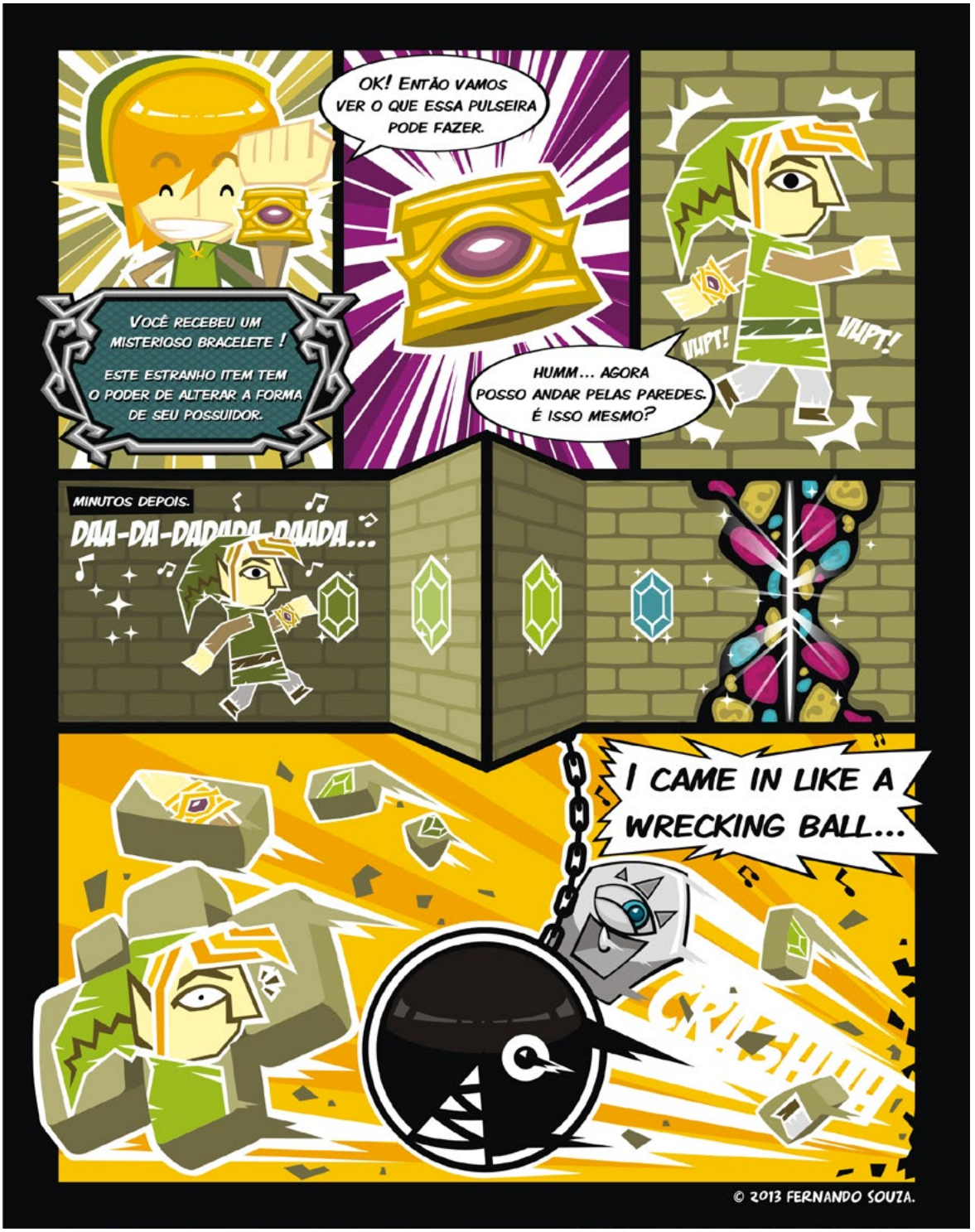
**DIAGRAMAÇÃO**

Breno Madureira
David Vieira
Eidy Tasaka
Ítalo Lourenço
Leonardo Correia
Ricardo Ronda

**CAPA**

Leonardo Correia

## Derrubando muros na série Zelda *por* ***Fernando Souza***




**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!

*Diagramação: Eidy Tasaka*



***N-Blast Responde*** pra vocês, rapeize! Um pouco diferente da coluna semanal do site, na qual são eleitas as melhores perguntas da semana, temos aqui uma seleção perfeita do que foi questionado e esclarecido durante o mês. Leiam, aumentem seus conhecimentos e qualquer dúvida é só perguntar ***aqui***.

## Carta do mês

**Pedra-Sensei, aqui é a Bianca-Chan novamente e eu gostaria de perguntar: Os jogos da sua série, da serie Mario, Sonic e Pokemon sofreram alguma censura? Eu sei que o anime Pokémon sofreu muitas censuras e sempre que procuro dos jogos não aparece a imagem.**

***Bianca-Chan, a neta do Jackie (de novo!)***

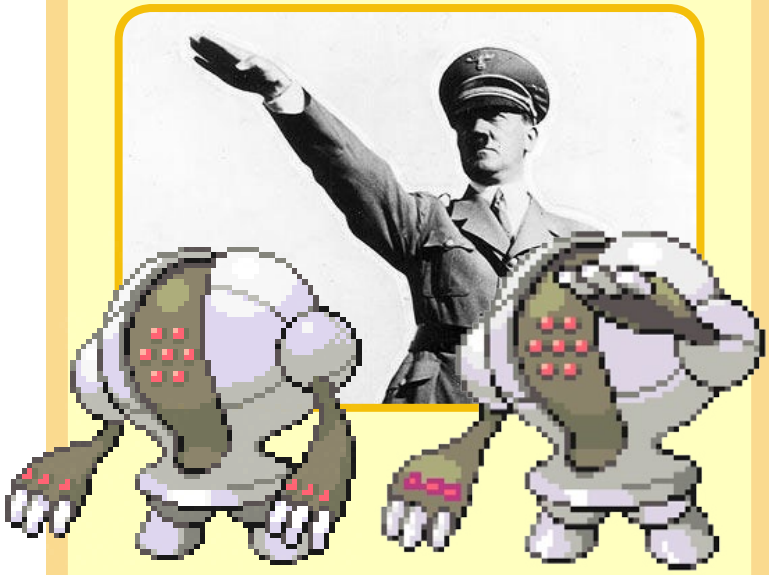
Olá de novo, Bianca-Chan! Já se tornou minha fã, hein? xD Sim, jogos dessas séries já sofreram vários tipos de censuras, seja por temas relacionados a sexualidade, álcool ou violência. Por exemplo, na versão japonesa de *Super Mario Kart (SNES)*, cada personagem que é o campeão, tem uma animação diferente. No caso de Bowser e Peach, eles bebem o champanhe e ficam com expressões "alteradas". A Nintendo of America não gostou por considerar impróprio para crianças e induzi-las ao álcool e, por isso, na versão americana, eles não bebem e apenas arremessam as bebidas.



Em *The Legend of Zelda: Alfacinho's Awakening (GB)*, há uma quest de troca de itens em que uma sereia pede para que o Alfacinho encontre e dê a ela um colar. Mas isso só acontece na versão americana, pois na japonesa ela perde o biquíni, que foi censurado por essas bandas (esse Alfacinho taradão! ¬¬').

Outro jogo que sofreu censura por temas sexuais foi *Paper Mario: The Thousand-Year Door (GC)*, onde há uma personagem chamada Vivian, que na versão japonesa é uma transexual, inclusive há uma descrição que afirma "Vivian appears to be a girl but is really a boy" (Vivian parece ser uma garota, mas ela é na verdade um garoto). Na versão americana do jogo, todas as menções relacionadas a ela ser do gênero masculino foram retiradas.

Os sprites dos monstrinhos de bolso chegaram a ser alterados. Em **Pokémon Diamond/Pearl**, Registeel teve seu sprite alterado na versão Europeia. Enquanto nas versões americana e japonesa do jogo, Registeel aparece com um de seus braços levantados, na Europa ele aparece com os braços para baixo. A razão disso é por causa da semelhança com o famoso gesto de saudação de Hitler, uma referência ao nazismo. E essa mudança de sprite foi mantida em HeartGold/SoulSilver.



Até jogo do ouriço já foi censurado. Na Alemanha, por possuir muito conteúdo violento e referências a mortos-vivos, *The House of the Dead* foi proibido no país. E o que isso tem a ver com Sonic? É que em **Sonic & SEGA All Star Racing** era para ter uma pista baseada em The House of the Dead, porém, por causa desta restrição, os desenvolvedores tiveram que remover todos as referências e vestígios do jogo. E no lugar dela, entrou uma pista chamada Curien Mansion. Dá pra acreditar?

**Senhora pedra, se eu comprar um Wii U na Europa terei problemas para traze-lo para o Brasil? Será cobrado algum imposto extra, mesmo sendo para uso próprio?**

***Anônimo "Europeu" da Silva***

O Wii U custa 300 euros na Europa, o que equivale a cerca de 410 dólares. Você tem uma cota de 500 dólares para trazer o que bem entender (desde que seja lícito, né? ¬¬). Então não se preocupe com tributos. Mas se você resolver trazer mais produtos que essa quota máxima, aí tem que pagar imposto de 50%. Só lembrando que os jogos daqui do Brasil, que são os mesmos dos Estados Unidos, não rodam no Wii U europeu e vice-versa.

**Pedra vou direto ao assunto, comprei um 3DS usado, porém (como nada é perfeito) o dono antigo fazia uso do famoso R4, já que não uso esse cartão queria atualizar o 3DS, mas tenho medo de "brickarem" ele, posso atualizar tranquilo?**

***Luckas, no lado branco da força***

Realmente, a máfia dos flashcards está em todo lugar ¬¬'. Bom, mas não se preocupe, você pode atualizar o seu Nintendo 3DS sem problema, o que acontecerá é que não vai mais poder rodar o flashcard depois, o que não faz diferença para você, que não está no lado negro da força.

**Pedra, me esclarece uma duvida? Eu quero comprar Rayman Legends, mas algumas lojas disponibilizam uma versão chamada Signature Edition. O que vem a mais nessa versão?**

***Anônimo "Assinatura" da Silva***

Essa Signature Edition é uma versão de Rayman Legends que vem com um bônus DLC exclusivo para cada versão de console. A edição de Wii U traz uma skin exclusiva para Barbara baseada na série Assassin's Creed; a de PlayStation 3 traz uma vestimenta para Rayman de Edward Kenway, protagonista de Assassin's Creed IV: Black Flag; já a versão para Xbox 360 oferece uma roupa para Rayman baseada em Sam Fisher, de Splinter Cell Blacklist.




Se você jogou o App Challenges de Rayman Legends no Wii U antes do lançamento, receberá uma roupa exclusiva de Funky Ray. Ah, e tanto a versão comum de Legends quanto a Signature Edition no Wii U trazem as vestimentas de Mario e Luigi para Rayman e Globox. Por isso é a melhor versão do jogo! :P

**Bom Dia, Pedra! Eu as vezes leio no site Nintendo Blast e outros sobre o Virtual Console do Wii U, mas não entendo como funciona, é possível jogar jogos do 3ds nele? Poderei jogar Pokémon X e Y no Virtual Console do Wii U?**

***Anônimo "Virtual" da Silva***

O Virtual Console é um serviço que a Nintendo oferece, pelo qual você pode comprar jogos de consoles antigos virtualmente e baixá-los para o seu console. O Wii, Wii U e 3DS tem Virtual Console através do eShop. Por enquanto, o Wii U conta com jogos do Nintendinho e do Super Nintendo. Outros consoles estarão disponíveis futuramente como o Game Boy Advance, revelado no início deste ano. Agora, o 3DS certamente não estará entre eles. Se quiser jogar Pokémon X/Y, vai ter que ser em um Nintendo 3DS, não tem outra solução.





# Stage Select

# DARK WORLD



## O outro lado dos verdes campos de Hyrule: venha conhecer o misterioso Dark World

Você libertou Zelda das masmorras do castelo de Hyrule, coletou todos os Pendants of Virtue e tirou a Master Sword de seu pedestal. Agora, bravo herói, é hora de derrotar o maligno Agahnim e livrar Hyrule de sua perfídia, mas... você acaba sendo enviado para o Dark World. Sim, os jogadores de A Link to the Past mal desconfiavam que a jornada, que parecia acabar após os primeiros três templos, guardava uma segunda metade. É no reino das trevas, o outro lado da moeda chamada "Light World", que se esconde a verdadeira jornada de Link em Zelda: A Link to the Past (SNES) e em Four Swords Adventures (GC).

*por* ***Rafael Neves***

*Revisão: José Carlos Alves*
*Diagramação: Ítalo Lourenço*



## História ancestral, perigo colossal

Muito se especulou sobre a origem dessa dimensão paralela, mas foi o livro Hyrule Historia que trouxe o parecer oficial da Nintendo sobre o Dark World. Ele é, na verdade, o Sacred Realm de Zelda: Ocarina of Time (N64) após ter sido degenerado pelas trevas de Ganondorf. Mas, espera, o Sacred Realm não havia sido restaurado por Link após derrotar as forças de Ganon em Ocarina of Time? Bom, esse é apenas uma das possibilidades de final para o clássico de N64. Em uma das linhas do tempo, Link é derrotado pelo Rei das Trevas, que é posteriormente selado pelos Sete Sábios da abertura de A Link to the Past. No entanto, Sacred Realm continuou contaminado, e nele desenvolveu-se uma fauna e flora que mais parece terem vindo de outro planeta.



O Dark World serviu, então, como grande armadilha para aqueles que posteriormente almejaram galgar a Triforce. Primeiramente porque foi lá que os Sete Sábios selaram Ganon e também pelo fato de todos aqueles que lá adentram transformarem em algo que reflete suas personalidades. Os gananciosos que sonham com a Triforce acabam virando monstros, enquanto heróis, como Link, viram meros... coelhos rosas. Por causa dessas transformações, o Dark World foi super povoado por feras demoníacas e criaturas perigosas. Elas preenchem cada canto desse mundo alternativo, que espelha a geografia de Hyrule (ou Light World).

## Outro Dark World

Em Zelda: Four Swords Adventures (GC), o Dark World tem outra conotação. Na verdade, duas outras conotações. A primeira definição é também de uma dimensão paralela, acessada através de Moon Gates. Lá, as sombras vistas no Light World ganham formas reais. O outro Dark World visto neste jogo é uma área no mapa e não um "outro lado da moeda". É lá onde ficam localizações importantes, como Kakariko Village, Lost Woods e o Temple of Darkness. Nesse Dark World, temos um aspecto igualmente obscuro, afinal, é lá que se encontra o Dark Mirror, fonte dos temíveis Dark Links. No entanto, o Dark World que trataremos nessa matéria será o visto em A Link to the Past.



## Olha por onde anda!

Diversos perigos espreitam-se nas trevas do Dark World. Confira as localidades que escondem mais desafios para Link:



**Palace of Darkness**: Para chegar ao primeiro calabouço do Dark World, Link primeiramente precisa enfrentar um labirinto, que só é superado com a "ajuda" do macaquinho Kiki. O templo esconde criaturas, que são vulneráveis ao Magic Hammer, item encontrado entre seus corredores. O chefe é o temível lagartão Helmasaur King.





**Swamp Palace**: Entre o Swamp of Evil e o Ice Lake, há o Swamp Palace, um calabouço subterrâneo que esconde a segunda Maiden. Apesar de não ser lá o templo mais complexo da franquia, é nele que Link obtém o Hookshot pela primeira vez na série. Além das dezenas de inimigos aquáticos, o herói ainda encontra o chefão Arrghus, um gigantesco polvo ciclope.

**Skull Woods**: Pior do que a confusa Lost Woods, do Light World, só a Skeleton Forest, sua contraparte no Dark World. A sombria floresta dá acesso por vários locais ao terceiro calabouço, o Skull Woods. Com o item Fire Rod, Link deve queimar todos os variados inimigos que se colocam em seu caminho. Uma das entradas do calabouço localiza-se onde a Master Sword está no Light World, e essa entrada leva ao chefe Mothula.





**Thieve's Town**: Escondida na versão "Dark" de Kakariko Village, a Village of Outcasts, está a Thieve's Town, quarto calabouço do Dark World. Somente com a incrível força da Titant's Mitt, Link consegue superar um a um os desafios desse templo. Interessante é que o chefe do calabouço, Blind, estava desde o início disfarçado da Maiden que Link almejava resgatar.

nintendoblast.com.br

**Ice Palace**: O congelado Ice Lake, versão alternativa do límpido Lake Hylia, é o cenário do Ice Palace, quinto templo do Dark World. Esse calabouço talvez seja o mais trabalhoso de A Link to the Past, por motivos que vão desde o seus puzzles aos inimigos que infestam seus corredores. O chefe, o gélido Kholdstare, é um capítulo à parte. Somente abusando da resistência da Blue Mail para sobreviver.





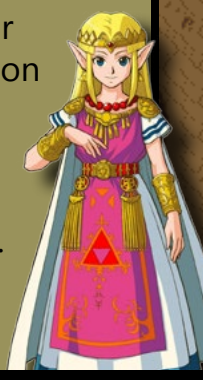
**Misery Mine**:
O sexto calabouço do Dark World que Link requer um pouco de trabalho para ser acessado, pois é necessário interagir com o Light World para tal, mas, uma vez lá dentro, Link obtém o Cane of Somaria. Criando blocos com esse item, os puzzles ficam ainda mais complexos. Vitreous é o grande chefe do templo, um aglomerado de olhos ambulantes. No mangá oficial da série, Vitreous tem um aspecto mais humanoide.

**Turtle Rock**: A sétima e última Maiden está presa na Turtle Rock, um calabouço pra lá de estranho. Sua estrutura é muito mais simples, mas oferta desafios consecutivos que sugam ao máximo a energia mágica de Link. O Mirror Shield é o item obtido no templo, mas é o Cane of Somaria que mais é requerido em seus puzzles. O chefe Trinexx é um dos mais estilosos (e perigosos) da série.

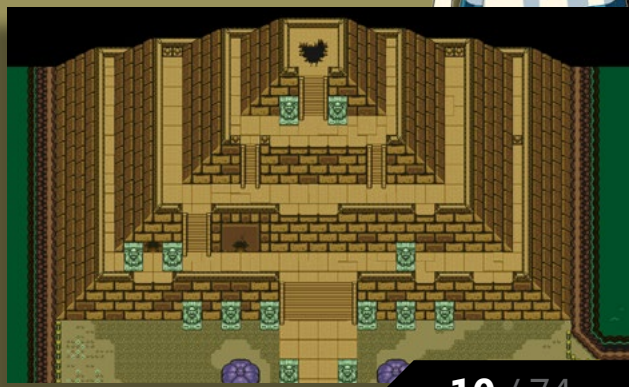




**Ganon's Tower**: Apenas acessível após recuperar todas as Maidens no Dark World, o covil de Ganon equivale à Tower of Era. Aqui o foco não são os puzzles, mas as hordas de inimigos e chefes que aparacem. A Red Mail é disponibilizada logo no início para proteger Link destes perigos. Apesar do nome do calabouço, o inimigo final é Agahnim, que finalmente é derrotado por Link.



**Pyramid of Power**: Paralelo ao Hyrule Castle do Light World, a Pyramid é o centro do Dark World. É nela que Link aparece quando é enviado a essa outra dimensão pela primeira vez, no exato lugar onde a Triforce brilhou um dia. Alguns inimigos cercam sua imediações, mas o pior perigo encontrado na Pyramid é o duelo final com Ganon.



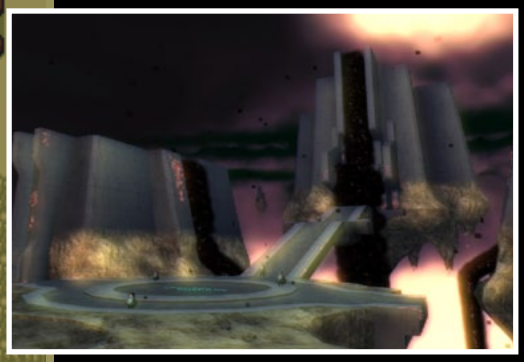
# Dimensões paralelas em outras séries da Nintendo

Não pense que A Link to the Past foi o primeiro e único clássico da Nintendo a apresentar um universo obscuro paralelo. Veja que outras estrelas da Big N viram o mundo virar de cabeça para baixo:

## Dark Aether (Metroid)

Em Metroid Prime 2: Echoes (GC), Samus achava que sua missão seria apenas no misterioso planeta Aether. No entanto, o mistério era maior do que ela pensava: existia uma outra face de Aether, o Dark Aether. Nessa versão espelhada de Aether, diversos perigos se escondem. O primeiro deles é a atmosfera tóxica que causa dano indiscriminadamente a Samus, e o pior dos desafios são as criaturas Ing, grandes vilões do jogo.





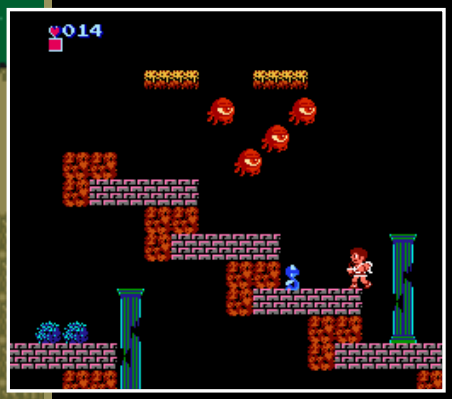
## Twilight Realm (Zelda)

O outro mundo alternativo é vizinho de A Link to the Past. Em Zelda: Twilight Princess (GC/Wii), o Twilight Realm funciona de maneira semelhante ao Dark World: é um mundo obscuro, no qual Link é transformado em um lobo (lembraram do coelho?). É no Twilight Realm que vive a raça Twili, banida de Hyrule após almejar a Triforce. Muitos elementos do Twilight Realm têm um interessante aspecto geométrico.

## Minus World (Mario)

Tudo bem que o Minus World é um "bug" do primeiro Super Mario Bros. (NES), mas, ainda assim, conta como uma versão sombria do Reino do Cogumelo. Para entrar, é necessário "forçar" um caminho na parede, que leva a um cano. Esse cano desemboca no estranho World -1. Trata-se de uma infinita fase de água. Na versão de Famicom Disk System, o Minus World é ainda mais bizarro: diversos sprites aleatórios (como o de Peach) poluem a tela. O The Underwhere, mundo alternativo de Super Paper Mario (Wii), é um referência a esse bug.




## Underworld (Kid Icarus)

O Underworld é o submundo da série Kid Icarus, que contrasta com o pacífico Skyworld, onde vivem Pit e Palutena. Medusa é a manda-chuva do Underworld, embora quem já tenha jogado Kid Icarus: Uprising (3DS) possa dizer que seres ainda mais malignos podem esconder-se nas trevas desse outro universo. Em todos os três games da série, diversos estágios se passam no Underworld e uma gama de inimigos e vilões tem sua origem lá.

# BLAST FROM JAPAN

por **Danilo Vilanova Passos**

*Revisão: José Carlos Alves*
*Diagramação: Ítalo Lourenço*

SNES







## Um elo com o passado perdido

Os anos 90 foram uma década estranha e, ao mesmo tempo, mágica para o mundo dos games. Na época, as empresas dominantes do mercado eram abertas a qualquer ideia bizarra que divulgasse seus jogos, seja fazendo desenhos e filmes sobre suas franquias, seja cedendo direitos de sua franquia para outras empresas, como os Zeldas de CD-i, ou, até mesmo, vendendo "lanches" temáticos. Assim surgiram algumas aberrações, como o filme de Super Mario Bros.



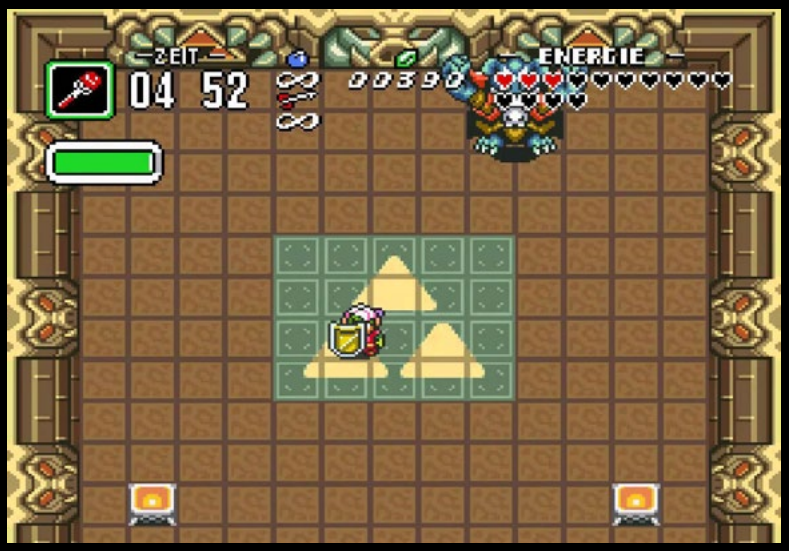





e o desenho de Zelda, mas também nasceram outros clássicos como o desenho dos irmãos encanadores. Porém, como é de praxe para a época, as melhores coisas nunca saíram do Japão. Lá, havia o sistema Satellaview da Nintendo, que era uma extensão do Super Nintendo que se conectava a um satélite (daí o seu nome), tinha os seus jogos transmitidos em datas pré-definidas. Vários jogos foram transmitidos, mas o que chamou mais atenção foi o jogo BS Zelda no Densetsu: Inishie no Sekiban [BS Lenda de Zelda: Antigas Tábuas de Pedras].

Esse jogo era, de certa forma, uma continuação de A Link to the Past, passando-se seis anos após os eventos do jogo original. Apesar de Hyrule ter sido restaurada à sua forma gloriosa, a princesa Zelda passa a ter sonhos de um grande mal à espreita (ideia reutilizada em Ocarina of Time anos depois). Isso acaba por exigir um novo herói, mas, infelizmente, Link estava viajando na sua jangada... Para preencher esse vazio, o jogador é "puxado" para dentro do jogo, podendo escolher um avatar de menino ou menina e assumir o papel do Herói da Luz.

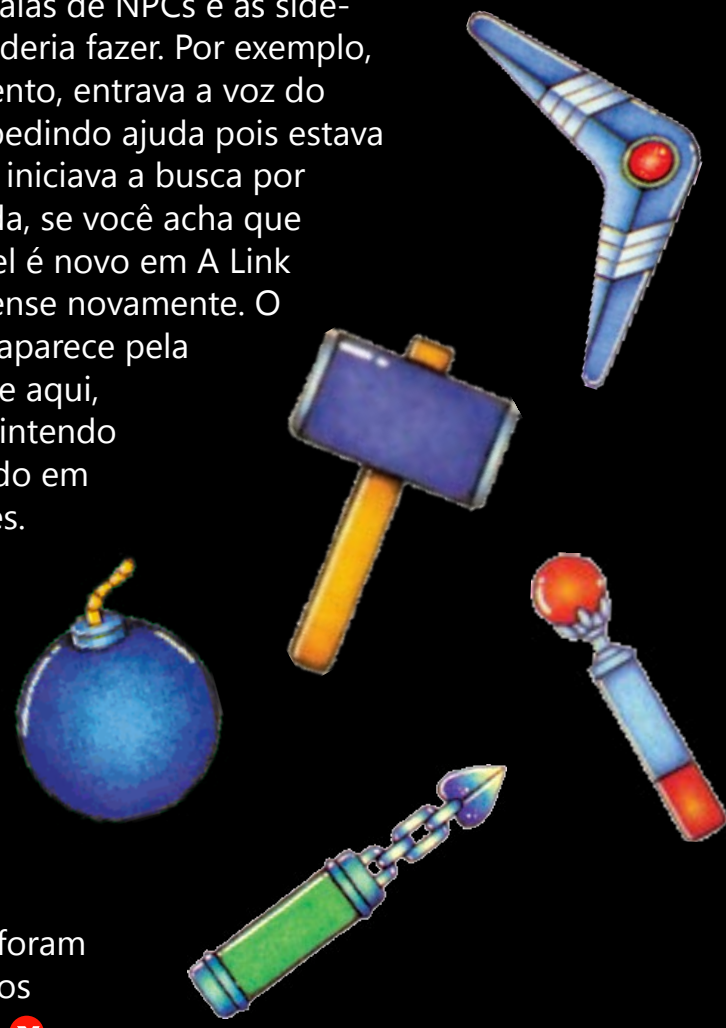



A cada semana, durante uma hora pré-determinada, você podia jogar por 1 hora para cumprir os vários objetivos que eram dados. O principal era recuperar as tábuas de pedras (duas por semana) e descobrir o mal que está por trás de tudo. Apesar de o mundo principal ser o mesmo, os calabouços foram inteiramente refeitos e, devido à capacidade da transmissão via satélite, a música era transmitida em tempo real. Só que não qualquer MIDI, mas sim uma reedição das músicas originais orquestradas (algo que, anos depois, os outros jogos da série passaram a ter). A trilha sonora foi posteriormente lançada no CD "The Legend of Zelda: Sound & Drama", que incluía até uma dramatização do prelúdio do jogo original.




Ainda, em certos determinados momentos de acordo com o relógio, uma narração entrava em cena, passando a história do jogo, falas de NPCs e as side-quests que você poderia fazer. Por exemplo, em um dado momento, entrava a voz do conselheiro do rei pedindo ajuda pois estava se afogando, o que iniciava a busca por ele pelo mapa. Ainda, se você acha que o sistema de aluguel é novo em A Link Between Worlds, pense novamente. O sistema de aluguel aparece pela primeira vez na série aqui, mostrando que a Nintendo olhou para o passado em busca de inspirações.



Hoje em dia, esse jogo, assim com outros da série "BS", estão indisponíveis legalmente, caindo em uma área cinzenta da emulação. Hackers têm tido o trabalho de traduzir todo o jogo e, com a ajuda de vídeos postados por youtubers japoneses, restaurar os diálogos falados do jogo e tentar se aproximar o máximo da experiência original. Apesar dos jogos "BS"s serem relegados a uma nota no Hyrule Historia, eles foram importante para que a Nintendo experimentasse vários elementos que se tornariam parte da série no futuro.









Chegou a Revista Xbox Blast; baixe já e saiba tudo sobre o novo **Xbox One**!



Wii U

*por* ***Gabriel Vlatkovic***

*Revisão: Luigi Santana*
*Diagramação: Ricardo Ronda*



## Conheça a revolução dos jogos de mundo aberto com

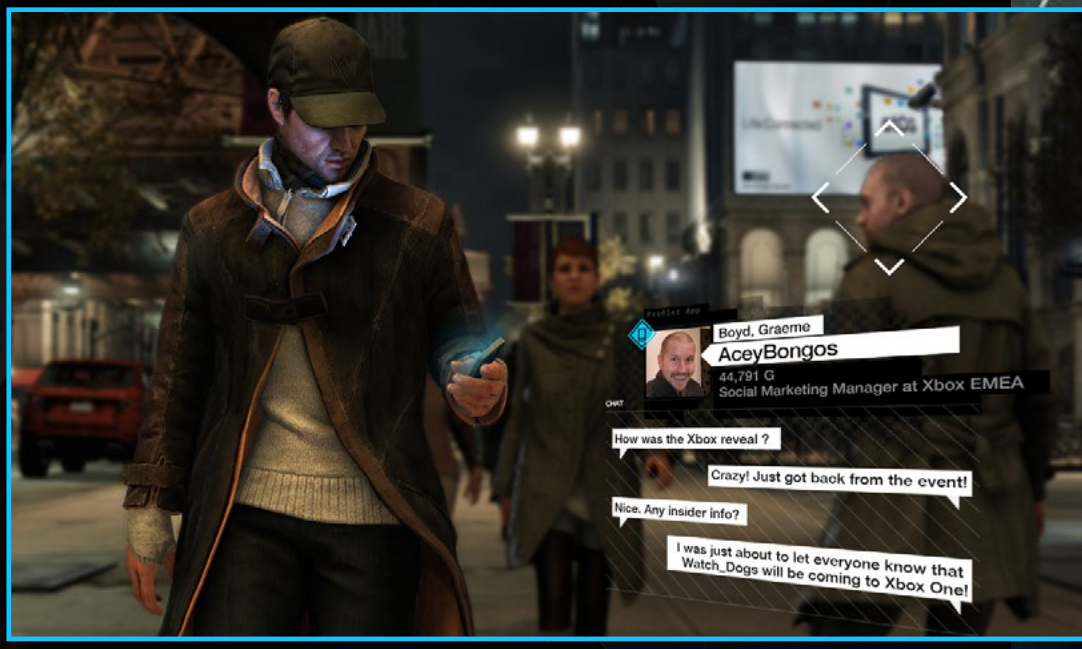
# WATCH_DOGS

Uma das maiores sensações da E3 de 2012 foi a revelação de Watch Dogs, uma nova franquia desenvolvida pela Ubisoft que promete revolucionar os jogos de mundo aberto do mercado. Contudo, nintendistas de todo o mundo ficaram decepcionados, já que o jogo só havia sido confirmado para PlayStation 3, Xbox 360 e PC, deixando o Wii U de fora da festa. Felizmente, no início deste ano, a desenvolvedora finalmente confirmou uma versão do título para o novo console da Nintendo. Saiba por que este deve ser considerado um dos títulos mais esperados do ano não só para os nintendistas, mas para toda a comunidade gamer.

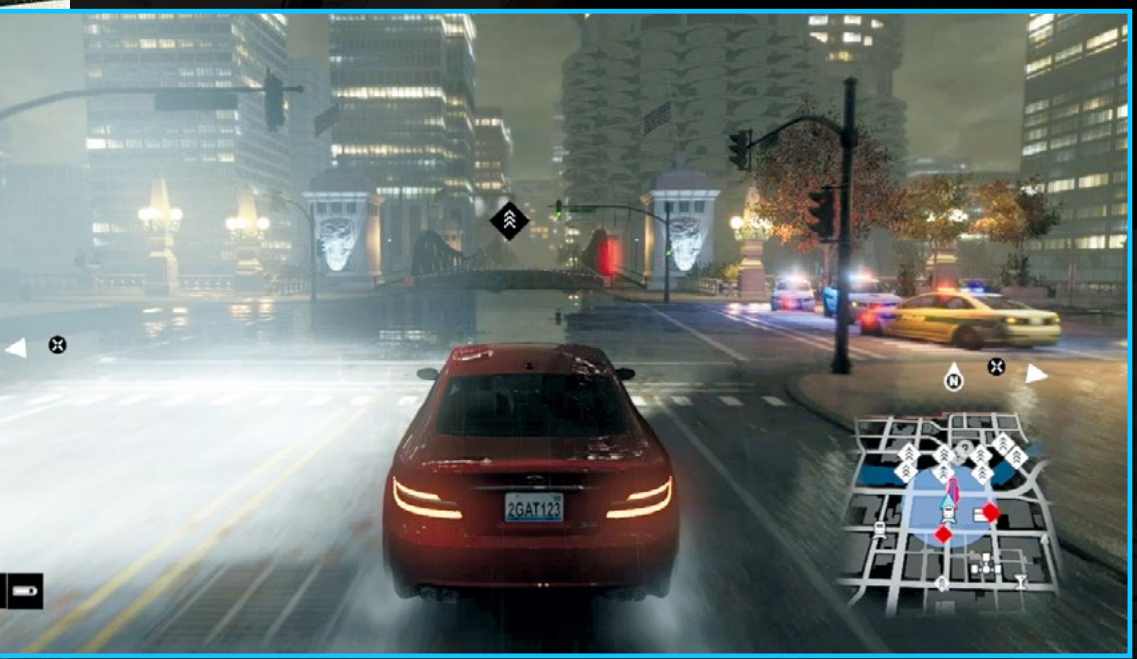
## Mundo vigiado

Watch Dogs se passa em uma Chicago futurista em que basicamente todos os equipamentos eletrônicos são rastreados e interligados clandestinamente para que grandes corporações possam obter dados pessoais dos civis e os utilizem para benefício próprio. Na prática, é quase como a ferramenta atual utilizada por redes sociais para detectar os gostos pessoais dos usuários, de forma que a publicidade seja mais bem direcionada para cada pessoa, mas criada ilegalmente e existente em todos os aparelhos utilizados por civis. No meio desta bagunça, um misterioso homem chamado Aidan Pierce possui a habilidade de invadir todos esses sistemas e manipular seus dados como bem entender. Sem as reais motivações ainda terem sido reveladas pela Ubisoft, sabemos apenas que o protagonista fará de tudo para se opor ao sistema em que a população é obrigada a viver.

## A evolução do sandbox




O gênero sandbox, que se popularizou com o sucesso da franquia Grand Theft Auto, já foi exaustivamente explorado na última década. De super-heróis, passando por mutantes super poderosos a mafiosos dos anos 50, as desenvolvedoras sempre se esforçaram para criar experiências imersivas e interessantes que não evidenciassem o quão desgastado estava o gênero. Apesar de seguir a mesma linha, Watch Dogs parece trazer conceitos realmente novos a jogos de mundo aberto. Primeiramente, é impossível não se impressionar com a qualidade gráfica do título, que excede em muito tudo o que já foi visto em jogos




**Os gráficos do jogo elevarão os jogos de mundo aberto a um novo patamar!**

desse tipo. Pelos vídeos mostrados até agora, podemos ver uma Chicago cheia de vida, com pessoas por todos os cantos, todas com animações e comportamentos diferentes entre si. O próprio cenário é cheio de detalhes, de maneira que aquela cidade e realidade parecem críveis, o que provavelmente contribuirá para a imersão dos jogadores.




**Pierce pode causar um enorme estrago apenas hackeando os semáforos da cidade**

Além disso, a própria ambientação e universo criado pela empresa colaborarão para que o título traga diversas novidades significativas ao gênero. Graças às habilidades de Pierce, o mundo do jogo estará inteiramente nas mãos do jogador. É possível manipular o trajeto de trens, o funcionamento dos semáforos e até um simples celular de um pedestre. No trailer divulgado com o anúncio do título, vemos Pierce causando um verdadeiro caos pela cidade apenas manipulando os equipamentos espalhados nela. A situação criada pelo protagonista é incrível e mostra todo o potencial do título para se tornar um divisor de águas no gênero.



Watch Dogs ainda contará com muitos momentos de exploração e outros de tiroteios, que parecem estar sendo igualmente bem produzidos, o que dará mais variedade para o jogo. Ainda na demo mostrada quando o jogo foi revelado, podemos notar todo o esmero da produtora neste sentido. A demonstração termina com um tiroteio frenético no meio da rua, e tudo parece real e muito tenso. Boa parte da qualidade absurda que o título parece ter se deve ao know-how que a Ubisoft adquiriu durante a geração atual de consoles, que já está chegando ao fim (exceto pelo Wii U, que acabou de nascer).




O smartphone de Aiden a principal arma do jogo

## Novos horizontes

Apesar de parecer incrível, pouco foi mostrado sobre o título até agora, e com certeza, muitos detalhes ainda deverão emergir antes do lançamento do jogo, que está previsto para esse ano. Se parte do que está sendo prometido for cumprido quando o jogo for lançado, certamente estamos diante de uma grande evolução não só dos jogos de mundo aberto, mas dos videogames, que chegaram a um patamar em que a experiência do jogador é muito mais ampla do que a simples diversão em momentos de descontração.

EXPECTATIVA 5

**Watch Dogs (Wii U)**

**Desenvolvimento:** Ubisoft
**Gênero:** Ação/Sandbox

**Lançamento:** primeiro trimestre de 2014

3DS

por **Fellipe Camarossi**

*Revisão: José Carlos Alves*
*Diagramação: David Vieira*

# TRADIÇÃO E INOVAÇÃO ENFIM ENCONTRAM UMA PERFEITA HARMONIA EM A LINK BETWEEN WORLDS

Quando cheguei no **Nintendo Blast** no primeiro semestre de 2012, me mantive fazendo pequenas matérias para me habituar com o sistema do site, até que um dia eu resolvi arriscar e escrevi uma **discussão sobre a série Zelda**, falando sobre como era difícil agradar todos os fãs quando se é preciso equilibrar o novo e o clássico. Aquele texto foi, para mim, um divisor de águas para uma nova série de textos diferenciados aqui, e o que mais me deixou feliz ao lê-lo novamente foi constatar que a Nintendo conseguiu atingir o equilíbrio perfeito em **The Legend of Zelda: A Link Between Worlds (3DS)**, que vocês conferem à seguir nesta **Análise**.

## Pior que o peso da lua é o de dois mundos em suas costas



Como se salvar um só reino já não fosse difícil o suficiente.

É indiscutível que, por mais que todos já saibamos o que esperar de uma história da franquia Zelda, ela sempre consegue surpreender de alguma maneira, e em A Link Between Worlds, esta máxima é verdadeira. Link mais uma vez assume o papel de um plebeu que nenhuma relação tem com a família real de Hyrule, mas que acaba sendo arrastado para o o olho do furacão quando uma série de eventos aleatórios o trazem para isto, e agora ele é responsável pela segurança de dois reinos, e não de um só.

Caso esteja confuso, permitam-me clarificar: Yuga, um feiticeiro provindo de um reino desconhecido mas com características da raça Gerudo, surge e começa a sequestrar todos os descendentes dos Seven Sages (“Sete Sábios” em tradução literal) para fins obscuros. Ciente que isso só pode significar que o antagonista pretende libertar o Demon King Ganon, a princesa Zelda incumbe Link de impedir isso de acontecer, dando a missão de encontrar a Master Sword para bater de frente com o mal iminente.

A situação se complica quando é descoberto que Yuga veio de um mundo diretamente ligado a Hyrule chamado Lorule, e seus atos acabaram por conectar os dois reinos e levar ambos à ruína. Com o suporte da soberana deste reino, a princesa Hilda, Link agora precisa resgatar o equilíbrio e trazer a salvação para ambos os reinos, sendo um herói que pareceu faltar em Lorule e que caiu em Hyrule, antes que seja tarde demais.

Ficou mais que claro que a história é algo já comum da série, mas com aditivos que tornam ela especial. Enquanto ela chama pela nostalgia na missão de recuperar a Master Sword e resgatar os sábios, as novidades ficam para a metodologia de Link para tal, a liberdade de como prosseguir a história e seus poderes totalmente novos. Mas bem, antes de falar disso, é melhor falar sobre porque este Zelda é a harmonia perfeita do novo e do antigo: ele reúne tudo de bom dos melhores jogos da série.




Já se tornou recorrente viajar entre mundos.

## O melhor de dois mundos

Se você parar algum fã de Zelda na rua e perguntar qual é o seu jogo favorito da série, depois dele ficar em choque pelo seu súbito interesse no gosto gamer alheio, existem chances altíssimas dele responder **Ocarina of Time (N64)** ou **A Link to the Past (SNES)**, e com justa causa: ambos são jogos ícones para a série por tudo que puderam trazer à franquia, tanto em história como em jogabilidade. Dito isto, assim que você começa a jogar A Link Between Worlds, sente que está jogando a prole dos dois jogos citados acima.

Enquanto temos uma perspectiva com visão superior, um mapa impecavelmente semelhante e a presença de dois mundos (Dark World no clássico, Lorule agora) de ALttP, temos uma trama envolvendo recolher as jóias das deusas para domar a Master Sword, gráficos em 3D e resgatar os Seven Sages como em OoT. Antes que diga que isso também acontecia em ALttP, lá o resgate era as Seven Maidens (que virtualmente dão no mesmo, mas me deixem com meu gosto por nomes). Agora me digam: tinha como dar errado?

O apelo nostálgico do jogo dá para qualquer jogador a sensação de estar jogando um clássico remasterizado, mas esta acaba quando damos de cara com inúmeras inovações decorrentes do que a Big N aprendeu com **Ocarina of Time 3D (3DS)** e com anos ouvindo reclamações dos fãs. Ousando e saindo da sua zona de conforto, temos aqui o que pode ser o mais novo divisor de águas da franquia Zelda.

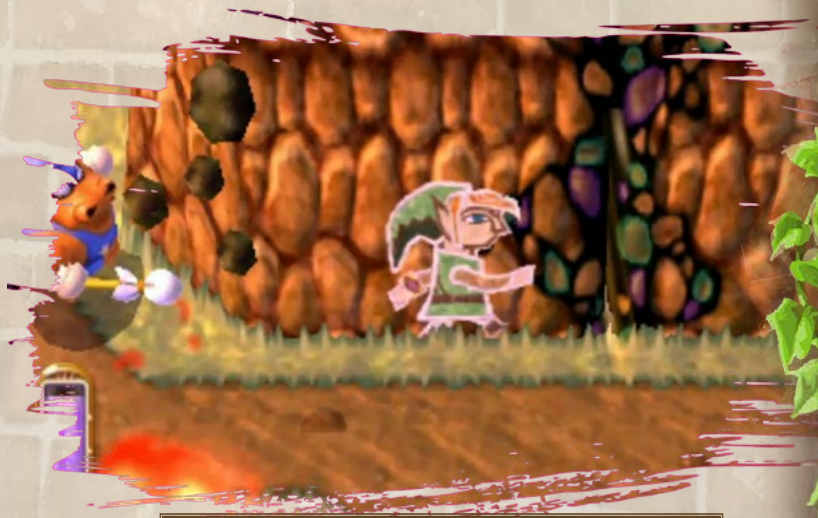


Para trocar entre os reinos, procurem essas fendas...

## No mundo 3D, se transforme em 2D

Como não podia faltar um aspecto único de jogabilidade em um jogo da fanquia, dessa vez temos o poder com o qual Link é "agraciado" logo no início da trama: se transformar em uma pintura para se movimentar pelas paredes. Isso traz uma nova perspectiva de jogo e faz com que a visão superior não se torne cansativa, pois constantemente a câmera se adapta para as passagens pelas paredes.

Junte isso a uma jogabilidade excelente e temos aqui a receita perfeita para um novo Zelda. Sem ter de recorrer a controles de movimento ou coisas do gênero, ALBW se mostra competente por mostrar que mesmo um estilo de jogo que deveria estar fora de classe faz mais de dez anos ainda pode ser perfeito se bem aplicado. Os botões são fáceis de se decorar, a tela de toque deixa tudo ao seu alcance e trocar seus equipamentos nunca foi tão rápido e instintivo, melhor ainda do que em OoT 3D.



...e para passar por elas, una-se à parede!



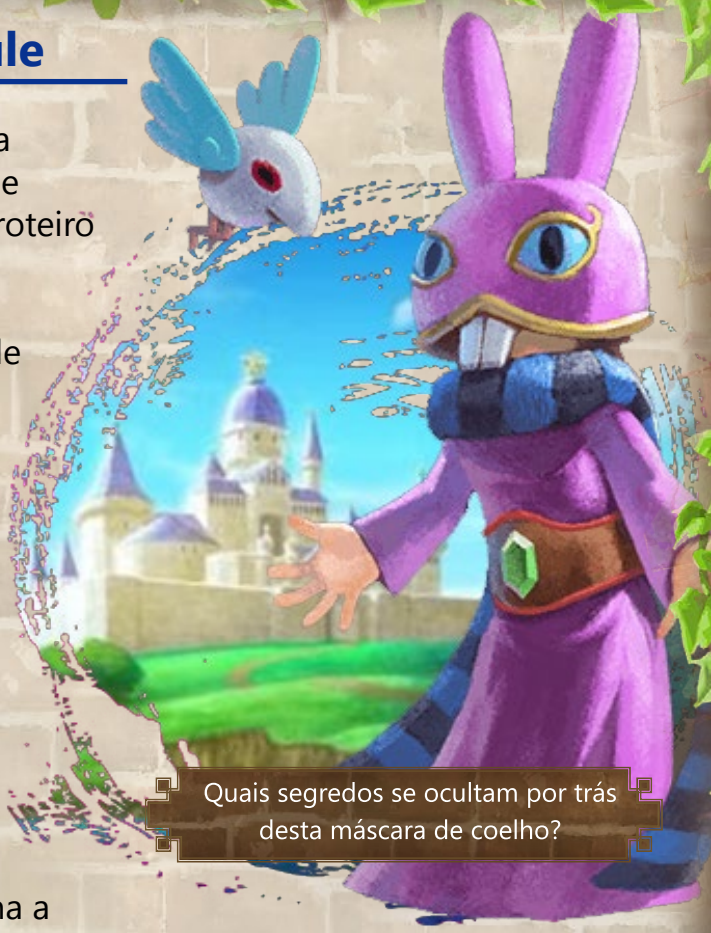


Na mesma vibe de **Pokémon X/Y (3DS)**, é perfeito também poder se mover em diagonal com tamanha fluidez, e em nenhum momento houve queda na taxa de quadros por segundo, com ou sem 3D e independente da ação na tela. Com uma história mais que satisfatória e um estilo de jogo que novatos e veteranos vão se agradar, o que mais poderia ter para deixar esse jogo ainda melhor? Mais quebras de paradigmas.

## Tão linear quanto o mapa de Hyrule

Uma crítica recorrente à série Zelda é quanto a sua linearidade: de que adianta ter um mundo aberto e explorável se precisamos seguir um determinado roteiro para poder ver tudo? Bem, este paradigma foi quebrado com a chegada de ALBW, pois graças a um homem vestido de coelho rosado, a linearidade de Zelda foi pro espaço.

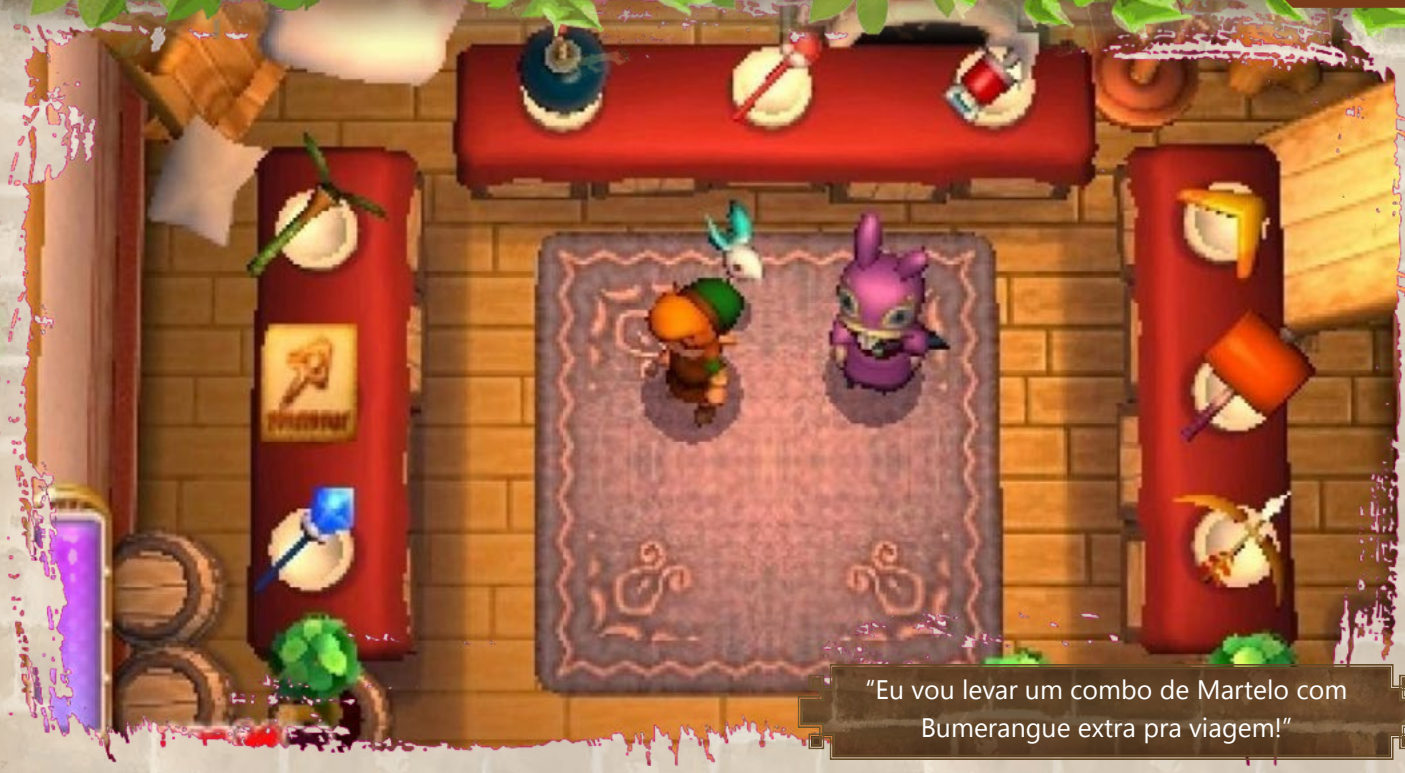
Ravio é um personagem misterioso que surge perto do começo do jogo, pedindo que Link deixe que ele fique em sua casa. Após a autorização, o homem começa uma loja onde estão disponíveis todos os itens necessários para todos os calabouços e templos do jogo. É, agora você não precisa mais pegar cada item em seu respectivo calabouço, você os consegue pouco depois do primeiro desafio!



Quais segredos se ocultam por trás desta máscara de coelho?

A parte interessante é como funciona a loja de Ravio, que é diferente de qualquer outra vista na série. O homem vestido de coelho permite que você alugue os seus itens ao invés de comprá-los, por um preço extremamente acessível. É sério, antes mesmo do segundo calabouço eu já estava com praticamente todos os itens da loja no meu inventário. A única ressalva é que se o jogador cair em combate (o que chamamos de "Game Over"), Ravio irá pegar todos seus itens de volta e você terá de alugá-los novamente.





"Eu vou levar um combo de Martelo com Bumerangue extra pra viagem!"

Mais adiante é possível comprar os itens da loja ao invés de alugar, tendo-os permanentemente em seu inventário. Claro que o preço decola em relação aos aluguéis, mas compensa pela segurança de não ter de fazer viagens desnecessárias ao perder. Sem mais delongas, estes são os itens disponíveis:



**Bow:** o clássico arco-e-flecha do herói de verde que não é o Robin Hood, um dos mais úteis equipamentos de Link é um dos primeiros a serem adquiridos, servindo como forma primária de causar dano à distância.



**Boomerang:** assim como o anterior, o fiel companheiro de Link e quase sua arma principal no primeiro jogo dá as caras novamente, sempre sendo útil para abrir a defesa de oponentes.



**Bomb:** explodindo tudo que ficar em seu caminho, as bombas do herói de Hyrule sempre vêm a calhar para detonar aquela parede com rachaduras ou aquele inimigo inconveniente.

**Hookshot:** o gancho que oferece mobilidade ímpar ao arauto da coragem surge mais uma vez para auxiliá-lo em sua busca, servindo para alcançar onde seus braços não chegam e atordoar seus inimigos.





**Hammer:** eficiente para deixar vários inimigos ao seu redor desnorteados e causar dano massivo a alguns, o martelo vem a calhar nos momentos mais improváveis. Nunca se sabe quando vai precisar bater uma estaca até ela afundar no chão!

**Fire Rod:** cansou de ser apenas um cavaleiro?
Que tal apelar para a magia? Com o cetro de fogo é possível disparar pequenos tornados de chamas para esquentar um pouco as coisas.





**Ice Rod:** e se o calor lhe incomoda, pode optar pelo frio também! O cetro de gelo permite projetar pedras gélidas contra os oponentes, os congelando instantaneamente.

**Tornado Rod:** se o Hookshot lhe permite alcançar longas distâncias, o cetro do tornado lhe garante o poder de alcançar alturas novas, com o bônus de atordoar todos ao seu redor com uma forte ventania.





**Sand Rod:** não disponível logo de cara por já estar alugado, o cetro da areia permite invocar colunas de areia e as solidificar, contanto que haja areia ao alcance do personagem!



Os itens que possuem munição aqui foram substituídos por um sistema de estamina que recarrega constantemente, livrando-os da dor de ficar buscando por flechas e bombas por toda parte. O mesmo também ocorre com as magias, usando da mesma barra em vez de uma exclusiva para essas técnicas. Além disso, é possível fazer atualizações em seus equipamentos através de uma sidequest semelhante às Skulltulas de OoT, permitindo que o arco dispare três flechas ou as bombas tenham maior alcance. Aí é com o jogador!

## A arte que salta aos olhos

Artisticamente falando, ALBW tem uma forte semelhança com **Skyward Sword (Wii)**: parece que foi feito a mão. A beleza dos cenários é de encher os olhos e o uso do 3D esta impecável, não cansando a vista como em outros jogos e dando a impressão de profundidade de forma exímia. Aliás, existem fases em que o uso do 3D não somente facilita a localização como é praticamente essencial para a superação de obstáculos.



Adivinha só onde preciso acertar?

Adicione na mistura uma trilha sonora belíssima, com alguns clássicos refeitos e diversas novas músicas para o território de Lorule, e temos aqui a receita para o sucesso. A sincronia de cenário e musicalidade é sempre precisa e transmite ao jogador a exata sensação que Link estava sentindo em cada uma de suas provações. É esse tipo de imersividade que sinto falta em muitos jogos de hoje em dia, fazendo o jogador sentir a emoção do jogo sem precisar de uma perspectiva em primeira pessoa, mas abusando dos outros sentidos e do puro sentimento de um gamer.

## É um vínculo que você vai querer ter

Admito que fiquei cético quando soube que o novo jogo da franquia seria uma continuação espiritual de ALttP, me perguntando se iriam apenas abusar da fama do primeiro jogo para tentar vender este, mas quando lembrei da qualidade ímpar de **Majora's Mask (N64)** (que por acaso está presente nesse jogo, mas deixarei que vocês descubram o porquê sozinhos), imaginei que o jogo seria um sucesso.

The Legend of Zelda: A Link Between Worlds é necessário para qualquer dono de 3DS, fã da franquia ou não. É mais do que um jogo, é uma experiência que irá transcender o tempo como seus antecessores, e podemos esperar que este lançamento marque uma grande mudança e toda a franquia Zelda. Agora, se me permitem, eu tenho dois reinos para salvar mais uma vez.

### Prós

- Jogabilidade simples, instintiva e de fácil aprendizado;
- História envolvente e com segredos que se desenrolam lentamente, mantendo o interesse;
- Quebra da linearidade, dando total liberdade ao jogador;
- Arte e trilha sonora excelentes;
- Desafiante sem ser abusivo;
- Quebra-cabeças divertidos.

### Contras

- Eu não posso apagar minha memória para experimentar tudo de novo.



NOTA
**10**

**The Legend of Zelda: A Link Between Worlds (3DS)**

**Desenvolvimento: Nintendo**
**Gênero: Aventura**

3DS

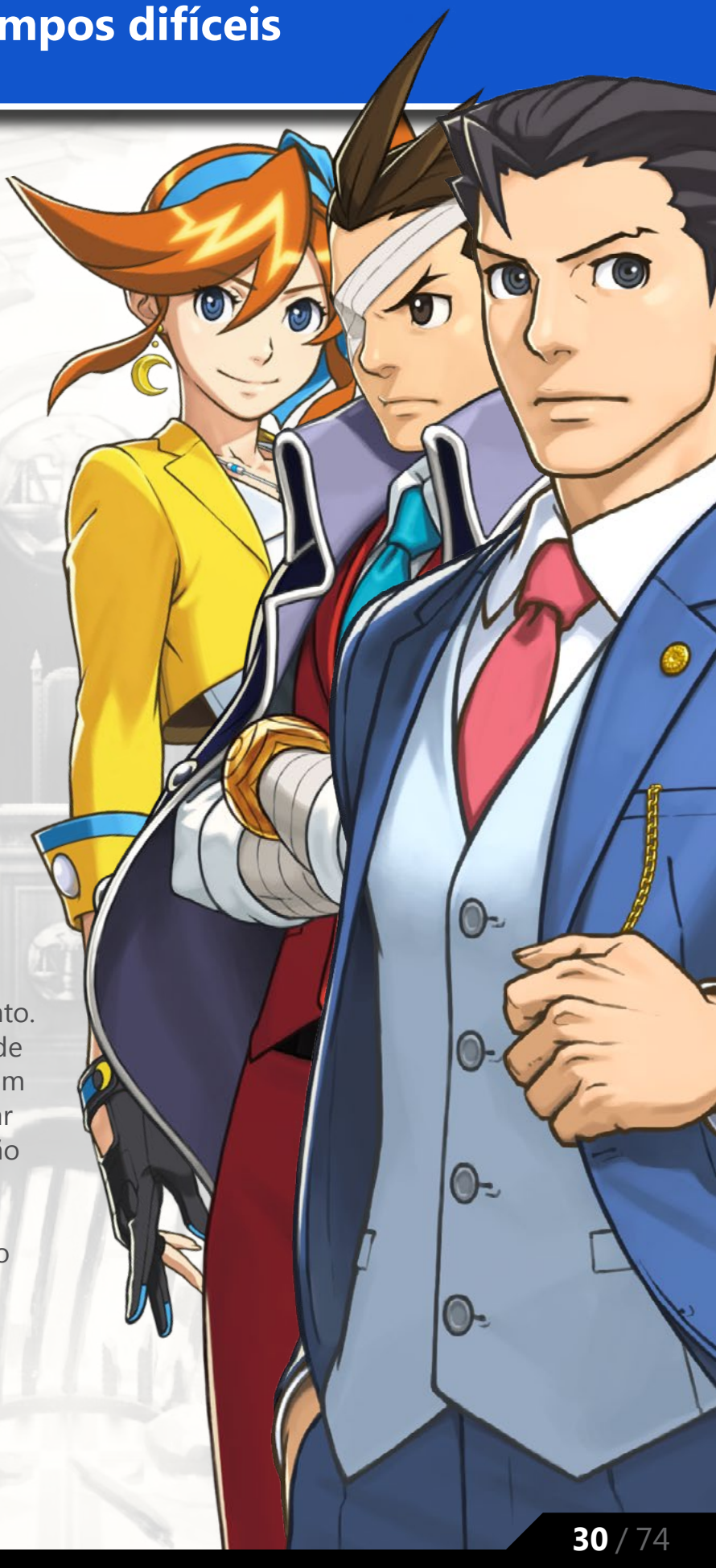



*por* ***Rafael Neves***

*Revisão: Bruna Lima*
*Diagramação: Leonardo Correia*

Há seis anos atrás, a Capcom lançava Ace Attorney: Apollo Justice (DS) como continuação de sua famosa franquia de advocacia. E, após tanto tempo, eis que mais um capítulo é adicionado à série de julgamentos pitorescos. Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destines marca não apenas o retorno da franquia, como também a volta do protagonista Phoenix Wright aos tribunais. E, dessa vez, é o 3DS que será palco desses julgamentos. Com visuais tridimensionais, trilha sonora retrabalhada e o discutível retorno do Sr. Wright à corte, Dual Destines ancora no 3DS não apenas para oferecer mais uma série de muito bem escritos e narrados casos policiais, mas também para dar uma merecida renovada na franquia. E qual será o nosso veredicto?

# São tempos difíceis



Por mais discutível que isso seja, Phoenix Wright recuperou sua insígnia de advogado e retorna às cortes abandonando seu ar enigmático e "zen" de Ace Attorney: Apollo Justice - até o próprio criador da série, Shu Takami, achou isso estranho. No entanto, há uma boa razão para ele acreditar mais uma vez na lei: são tempos difíceis para o poder jurídico, o que pede a ajuda de um grande veterano como Phoenix. Mas ele não abandonou seu novo cargo de "mentor", pois tanto o novato Apollo Justice como também a inexperiente Athena Cykes estão sob sua tutela em seu esquisito escritório de advocacia.

Juntos, o trio deverá resolver cinco casos policiais que não pecam em nada quando cobramos o padrão de qualidade da série em matéria de profundidade, complexidade e viradas de jogo. É claro que há uma gama de personagens para balançar o enredo da série. Todos, sejam figuras tradicionais da franquia ou personagens novos, têm personalidades excêntricas e carisma imediato. O grande promotor que ficará no caminho de Phoenix e seus pupilos é Simon Blackquill, um (acreditem) presidiário que vai às cortes lutar pelo veredicto de "culpado". Seu trabalho não será apenas livrar a barra dos clientes, mas também encontrar os verdadeiros culpados pelos diversos crimes e solucionar o mistério que atormenta todo o enredo do game.

# Investigue, pense, aponte o dedo e... Objection!

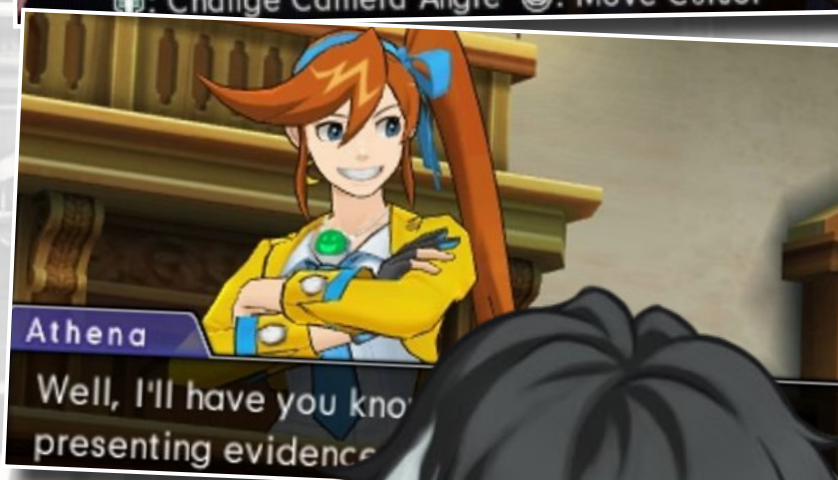
A jogabilidade de Dual Destines segue o padrão da série. Nas cortes, temos um ritmo dinâmico de narrativa, na qual devemos prestar atenção aos testemunhos dados para apontar contradições entre suas palavras e as evidências. Já nas investigações, a atmosfera é mais tranquila, e o objetivo é procurar provas, conhecer o local do crime e tirar dúvidas com os personagens. Quem é veterano na série estará familiarizado com a mecânica de point-and-click e com os diálogos, que acompanham quase todos os momentos do jogo. Mas mesmo os novatos entenderão facilmente como tudo funciona.

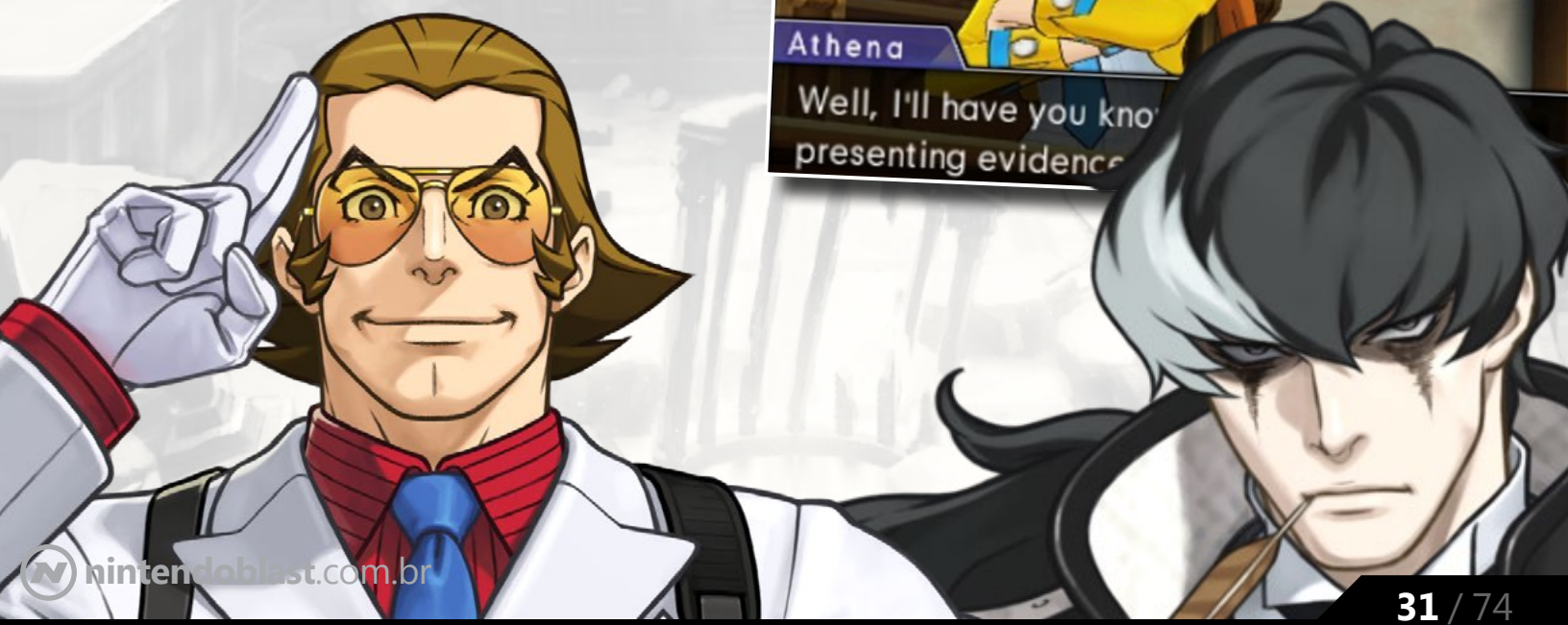
A Capcom ainda fez umas melhorias pontuais na mecânica. Nada que mude drasticamente os pilares da série, mas são evoluções naturais que desde o DS já deveriam ter sido implementadas. Agora, temos dois espaços para salvar o jogo, podemos reler os diálogos a qualquer hora, saber até qual é o último trecho do testemunho durante as Cross-Examination e algumas outras melhorias pontuais.

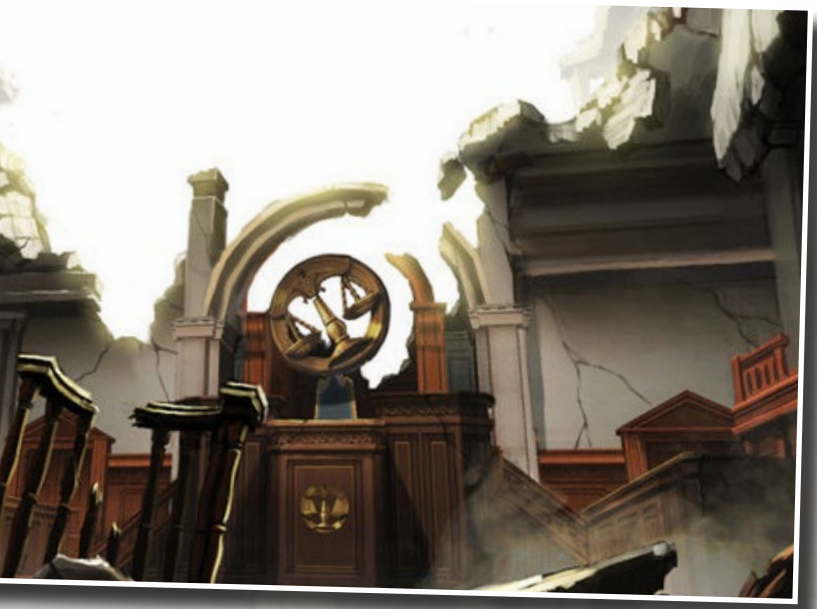












Outras mudanças na direção do jogo, no entanto, não foram muito bem vindas. Falo sobretudo da maior linearidade e da facilidade, problemas que afetaram fundamentalmente os momentos de investigação. Essas sessões do game estão muito menos livres, pois há uma lista de objetivos que quase entrega os passos a se seguir, análises da cena do crime interrompidas automaticamente na hora certa e até movimentações automáticas pelos cenários do jogo.



O fato é que esse tipo de linearidade é muito forte nos tribunais, e as investigações sempre foram justamente o momento de maior liberdade de movimentação, diálogo e exploração para o jogador – qualidades que Dual Destines perde em prol de sua maior acessibilidade. Algumas dessas mudanças tornam as investigações muito mais fáceis e, com as dicas "disfarçadas" sobre como encaminhar o raciocínio, os momentos nos tribunais também são afetados. É, sim, recompensador e empolgante solucionar os crimes (quase) perfeitos do jogo, mas a sensação de desafio torna-se menor quando se tem um eficiente botão de consulta (vulgo "detonado embutido").



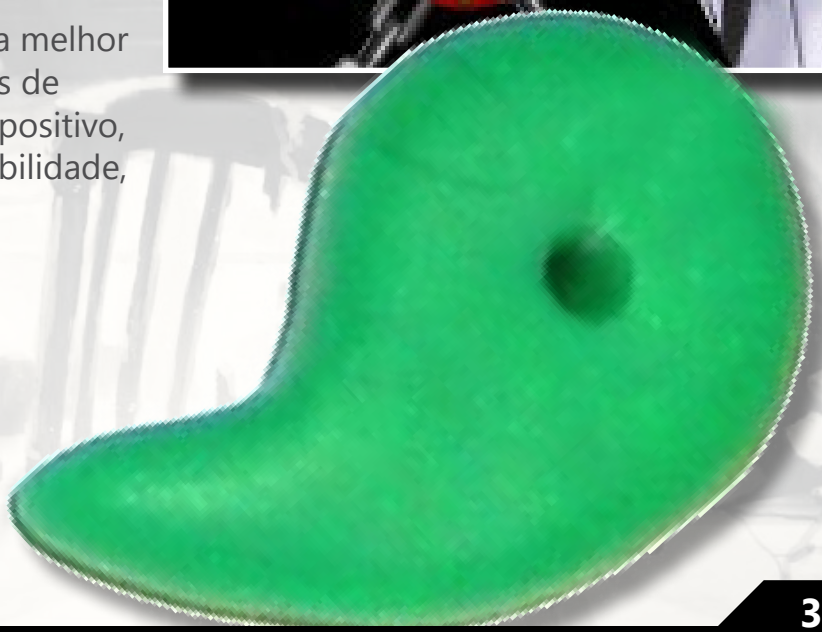
# Entrando na cabeça das testemunhas

O que Phoenix, Apollo e Athena têm em comum? Não apenas o fato de serem todos advogados, mas também por terem uma "habilidade" especial (por vezes sobrenatural) que dá uma dinâmica maior ao gameplay. De posse da Magatama, Phoenix é capaz de simular uma Cross-Examination nas investigações; com seu Bracelete no punho, Apollo pode identificar tiques e nervosismo nos personagens para desvendar verdades escondidas e Athena, com seus dons de psicologia e seu colar Widget, consegue identificar "contradições emocionais" nos depoimentos. Esse último poder é a grande novidade de Dual Destines e, embora não seja o mais interessante dos já vistos na série, é uma boa adição.






A quantidade de mecânicas extras do jogo é grande, o que traz uma diversidade de gameplay positiva. Ainda assim, algumas funcionalidades que pareciam ter se tornado "obrigatórias" na série desde quando foram implementadas ficaram de fora em Dual Destines. Falo sobretudo da grande utilização da visualização das evidências em três dimensões (algo que funcionaria ainda melhor no 3DS) e de alguns outros apetrechos de investigação. Mas, no geral, o saldo é positivo, e Dual Destines é, em matéria de jogabilidade, o mais completo dos games da série.



# O salto dimensional

Mas talvez a mudança mais marcante em Dual Destines tenha sido mesmo a adoção de um visual totalmente tridimensional, abandonando as centenas de tradicionais sprites 2D da série. Felizmente, as animações são tão boas que podemos dizer sem preocupação: não perdemos nem um pouco com a utilização dos gráficos 3D – um medo comum nos fãs da série. Todos os personagens foram muito bem construídos com os polígonos do jogo, os cenários agora possuem pequenas animações, a visão tridimensional permite dinâmicos movimentos da câmera e as cenas do crime agora podem ser investigadas de diversos ângulos.





Há também animações em estilo anime do estúdio Bones. A qualidade delas não é grandiosa, mas conseguem trazem um ar novo a momentos críticos da trama (pena que essas cutscenes sejam raras). É claro que essas pequenas cenas exigiram um trabalho de dublagem, então prepare-se para ver os personagens falando muito mais do que meros "Objection!" e "Gotcha!". Os puristas vão ter que, no entanto, conviver com a mudança na voz de todo o elenco.

A trilha sonora da série também não decepciona. Ace Attorney sempre trouxe músicas criativas que embalam muito bem os melhores momentos do enredo. Dual Destines tem uma seleção de canções muito boas, que aproveita o aperfeiçoamento do som do 3DS em relação ao DS. Ou seja, temos músicas orquestradas, e não apenas as novas, mas melodias clássicas foram remasterizadas. É uma ótima mistura de nostalgia e novidade musical.

nintendoblast.com.br

# E o júri declara Dual Destines...

... uma ótima pedida! É difícil tratar de uma série que chega ao seu quinto capítulo sem trazer grandes inovações. O grande forte de Dual Destines é, como de praxe na franquia, seu enredo muito bem construído e vivido por personagens carismáticos em um ritmo que mistura humor e tensão de maneira magistral. A variedade de jogabilidade é um ponto alto do título, mas dificilmente compensa a maior linearidade e facilidade do game. Os visuais coroam o título, ainda mais por virem casados com uma excelente trilha sonora. Fãs da série encontrarão um prato cheio, que inclusive resolve algumas pontas soltas há muito tempo esquecidas, e novatos não terão problema em iniciar sua carreira em advocacia. A volta de Phoenix Wright às cortes merece ser conferida.




## O que a defesa tem a dizer?

- Narrativa viciante conta com personagens carismáticos e ritmo empolgante;
- Melhorias pontuais na série são muito bem vindas;
- Visuais tridimensionais impressionam e trazem novas possibilidades;
- Cutscenes em estilo anime aperfeiçoam momentos críticos da trama;
- Trilha sonora mistura novas melodias com remasterização de temas clássicos.

## O que a promotoria tem a dizer?

- Apesar de tudo, a fórmula da série começa a mostrar-se gasta;
- Facilidade e linearidade são pontos negativos, sobretudo para as investigações;
- Ausência de algumas funcionalidades vistas em jogos anteriores da série

Não deixe de conferir outro desfecho para esse julgamento. Veja o que a "juíza" Luciana Anselmo tem a dizer sobre Dual Destines. Confira no site!

VEREDICTO

**8.5**

**Phoenix Wright: Ace Attorney - Dual Destinies**

**3DS**




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

**DOWNLOAD** Google play

Wii U

por **Hugo Henriques Pereira**

*Revisão: Rafael Neves*
*Diagramação: Leonardo Correia*

# O ápice do gênero de plataforma 3D com o potencial de salvar o Wii U:



Em julho estávamos todos ansiosos, esperando que grandes anúncios a Nintendo guardava para anunciar na E3 2013 e salvar o incerto futuro do Wii U. Dentre os já avisados novos Smash Bros e Mario Kart, soubemos de antemão que um novo Mario 3D também seria anunciado... Só não esperávamos que levassem o termo "Mario 3D" tão ao pé da letra. Aquele vídeo simpático demonstrou um jogo que parecia ser simples e interessante, mas muito aquém do hype que todos criaram, baseando suas expectativas na E3 em que Super Mario Galaxy foi anunciado, e quase que uma cópia HD de Super Mario 3D Land. Passaram-se alguns meses, trocaram alguns diretores e equipes de Marketing na NoA e, como um passe de mágica, foi publicado um trailer que tornou Super Mario 3D World um dos jogos mais esperados deste fim de ano.



















Ao invés de se passar no habitual Mushroom Kingdom, 3D World se passa em Sprixie Kingdom, o reino das fadas coloridas (e aparentemente com grandes dotes de mecânica), as Sprixies. E qual a função de tais seres no jogo? Serem raptadas! Dessa vez, Peach está são e salva – quer dizer, isso vai depender da habilidade de quem a controlar na aventura. Aliás, um dos grandes chamarizes desse novo Mario é a possibilidade de controlar quatro personagens diferentes, cada um com suas especificidades. Peach tem seu clássico Hover Jump, a flutuada usando sua saia, herdado de Super Mario Bros. 2. Toad volta (na sua coloração azul) e com a maior velocidade dentre os personagens. Luigi, como sempre, pula mais alto e desliza quando muda de direção e, por fim, o clássico Mario faz de tudo um pouco, mas sem nenhum destaque em especial. Além deles, há ainda Rosalina, para saciar a fome dos fãs de Galaxy, com o característico Spin Jump da série, permitindo estender o pulo mais um pouco e também atacar inimigos.

## Aprendendo com o passado e elevando a um novo patamar

Falando em Galaxy, muitas pessoas ficaram decepcionadas por Super Mario 3D World não se tratar de um Galaxy 3 ou algo tão inovador quanto o original, mas peço que não se deixem enganar por conceitos pré-concebidos. 3D World é uma coletânea e a culminação de tudo o que a equipe de desenvolvimentos da Nintendo aprendeu com os seus jogos de plataforma 3D anteriores. A excelência gráfica e a diversidade de Galaxy, o carisma e a precisão do Super Mario 64, a unidade e a dificuldade de Sunshine e, por fim, o level design de 3D Land. É fato que, devido às limitações do portátil, 3D Land não pôde adentrar muito no quesito "exploração" e teve que se restringir a porções menores de cenários e focar nos pulos, acrobacias, timming e precisão – o que faz dele o mais "plataforma" dentre todos os Mario 3D's. Mas a sua espiritual sequência para Wii U, livre das limitações de hardware, possui as mesmas características e ainda pode brincar com momentos de exploração, criando uma mescla perfeita dos dois. Pra ser sincero, há fases que poderiam facilmente figurar em qualquer um dos jogos citados acima sem muitos problemas, especialmente as dos mundos secretos, que parecem ter sido feitas sob medida para os fãs de Galaxy.









Mas 3D World não vive só de passado: ele conta com a maior gama de poderes e itens já vistos na série. Diversos tipos de blocos servem para ficar na cabeça dos personagens e lhes conceder um poder extra como disparar bolas de canhões, um vôo vertical ou iluminar caminhos e derrotar Boos. Diversos itens podem ser segurados como Piranha Plants em vasos que comem tudo o que vêem pela frente, bolas de futebol explosivas, bolas de baseball e Bob-Ombs para serem jogados pelos quatro cantos a seu bel-prazer. Os novos Power-ups, como uma cereja que multiplica o jogador (podendo controlar até cinco clones simultaneamente) ou a sempre útil Cat Suit que permite ao jogador subir paredes, se juntam a velhos conhecidos, como Tanooki Suit, Starman, Fire Flower e Boomerang Suit. Até mesmo uma versão polar do Goomba's Shoe dá as caras.

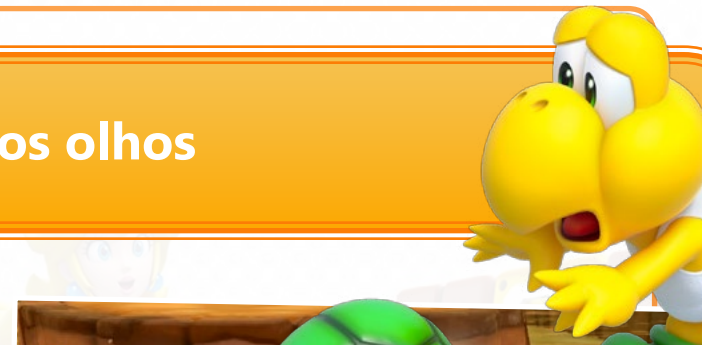






Essa diversidade de poderes, tal qual a diversidade de mecânica nos estágios (estágios que se movem sozinhos, de exploração, à bordo do Plessie, progressão vertical, progressão horizontal, etc...) faz com que o jogador termine a aventura sem a sensação de repetição ou marasmo por um segundo sequer. Aliás, assim como seu predecessor, vamos deixar claro aqui que "terminar a aventura" não significa "terminar a aventura" e que ainda há muito que fazer após o mundo oito! 3D World é um daqueles jogos que constantemente surpreende o jogador, elevando a outro nível tudo o que ele tenha visto antes:  as estrelas verdes (usadas para desbloquear fases extras e alguns castelos) são colocadas em locais cada vez mais criativos e desafiadores; as fases do Capitão Toad geram quebra-cabeças dignos de deixar o professor Layton com inveja; As Mystery Houses agora são vários desafios em sucessão, aumentando a dificuldade, e os carimbos coletados, um mais bonito ou engraçado que o outro, geram os posts mais interessantes do Miiverse.

# Lindo de encher os olhos



E a cereja em cima deste lindo bolo de vários andares é a maravilha gráfica que a Nintendo fez com seu primeiro grande Mario em HD. Sim, tivemos o New Super Mario Bros U, mas convenhamos que aquilo é muito aquém do que o Wii U pode nos oferecer – e isso fica muito claro em 3D World. A Nintendo faz excelente uso das mais diversas fontes de luz e a interação das mesmas com o cenário e personagens é de se admirar. Eles fizeram questão de explorar ao máximo os efeitos especiais, com destaque para as chamas das bolas de fogo e a reprodução de água e lava. Com o padrão que foi atingido neste jogo, fica difícil imaginar como ele pode ser superado no quesito gráfico considerando o atual estilo visual escolhido pela Nintendo. A beleza dos cenários fica potenciada pela trilha sonora completamente orquestrada (como de praxe, a cargo de Koji Kondo), que condiz perfeitamente com o que ocorre em tela, tendo variações da mesma música para diferentes ambientações (como no subsolo ou debaixo d'água) e sabendo espertamente quando recorrer a remixes de músicas antigas.



A função mal utilizada do Gamepad de controlar a câmera acabou servindo para meus passeios pelas fases para que eu pudesse observar os cenários sob ângulos diferentes. É impressionante a quantidade de detalhes e informações que a equipe colocou nos panos de fundo. Não limitado a céus estrelados e alguns planetóides como antes, em certos cenários pode-se ver ambientações inteiras que instigam o jogador se tal local é alcançável de tão bem modelado e detalhado que ele é. A única ressalva no aspecto gráfico seria o excesso do uso de blurr (efeito de embaçado) para criar sensação de distância e profundidade, que acaba sendo presente em todos os lugares – do mapa de seleção de niveis a praticamente todas as fases.



# Menos confusão acidental, mais confusão intencional

O modo multiplayer do título está excelente. 3D World adaptou – e melhorou – o caos que ocorre na tela de New Super Mario Bros U e New Super Mario Bros Wii. Graças à 3ª dimensão presente no título, não há as constantes mortes devido à falta de espaço, como ocorre nos jogos 2D multiplayer do bigodudo, mas ainda há o ligeiro caos e confusão (ao melhor estilo "huehue BR") presentes nos mesmos. Ainda se pode segurar personagens para alcançar lugares altos, ajudar em partes difíceis ou – meu favorito – jogar seu amigo em direção a um poço cheio de (uma lindíssima) lava fervente. O modo bolha retorna para quem morrer ou quem preferir deixar que o player mais experiente passe aquela parte mais difícil sem ser atrapalhado.




A câmera faz seu melhor para manter todos enquadrados, mas quando aquele seu primo endiabrado escolhe o Toad e sai correndo na frente, a câmera acaba seguindo ele e penalizando com uma vida a menos os atrasados. O modo que os desenvolvedores fizeram para tentar minimizar este tipo de atitude é o sistema de vidas compartilhadas, sendo assim, ao intencionalmente matar outro jogador ou não se importar com o espírito de equipe, o próprio jogador estará sendo penalizado, pois a vida sairá do mesmo montante das vidas dele.





# Pode não ser o Mario definitivo, mas é definitivamente um bom Mario



Super Mario 3D World veio com tudo pra retificar duas célebres frases: "Não julgue um livro pela capa" (ou nesse caso, "não julgue um jogo pelo primeiro trailer") e que "a Nintendo é sempre boa no que faz". Embora ainda não tenha aquela sensação de Mario que será o ícone do Wii U, este já é um bom começo e já nos deixa com água na boca para o que virá nos próximos anos do console.

Com um gameplay muito prazeroso e cheio de easter eggs (destaque para o Luigi 8bits escondido em, literalmente, todos os níveis), 3D World marca o início da chegada dos grandes títulos First Party no console da Nintendo – que segue com Donkey Kong, Mario Kart 8 e Smash Bros num futuro não tão distante – e um motivo definitivo para comprar um Wii U.




## Prós

- Excelente adaptação do Multiplayer para um plataformer 3D
- Diferenças entre os personagens incentivam jogar novamente níveis antigos
- Level design interessante e sempre novo
- Gameplay diverso graças a poderes, itens e mecânicas
- Suficientes alusões à Galaxy para quem sentiu falta de um "Galaxy 3"
- Graficos impressionantes sem perder o estilo da franquia
- Trilha sonora envolvente e com variações de acordo com o ambiente

## Contras

- Gamepad mal utilizado
- Câmera às vezes se torna problemática no multiplayer

NOTA

**10**

**Super Mario 3D World**

**Wii U**

Wii U

*por* ***Thomas Schulze***

*Revisão: Luigi Santana*
*Diagramação: Eidy Tasaka*




# Sonic Lost World traz o velocista azulado ao Wii U em grande estilo

Sonic percorreu um longo caminho desde que ligamos nossos Mega Drives e ouvimos "SEGAAAA" pela primeira vez. Criado para rivalizar com Mario pelo posto de maior mascote dos videogames, o ouriço acabou passando por maus bocados quando a Sega parou de produzir seus próprios consoles, perdendo não apenas seu lar, mas também sua identidade.

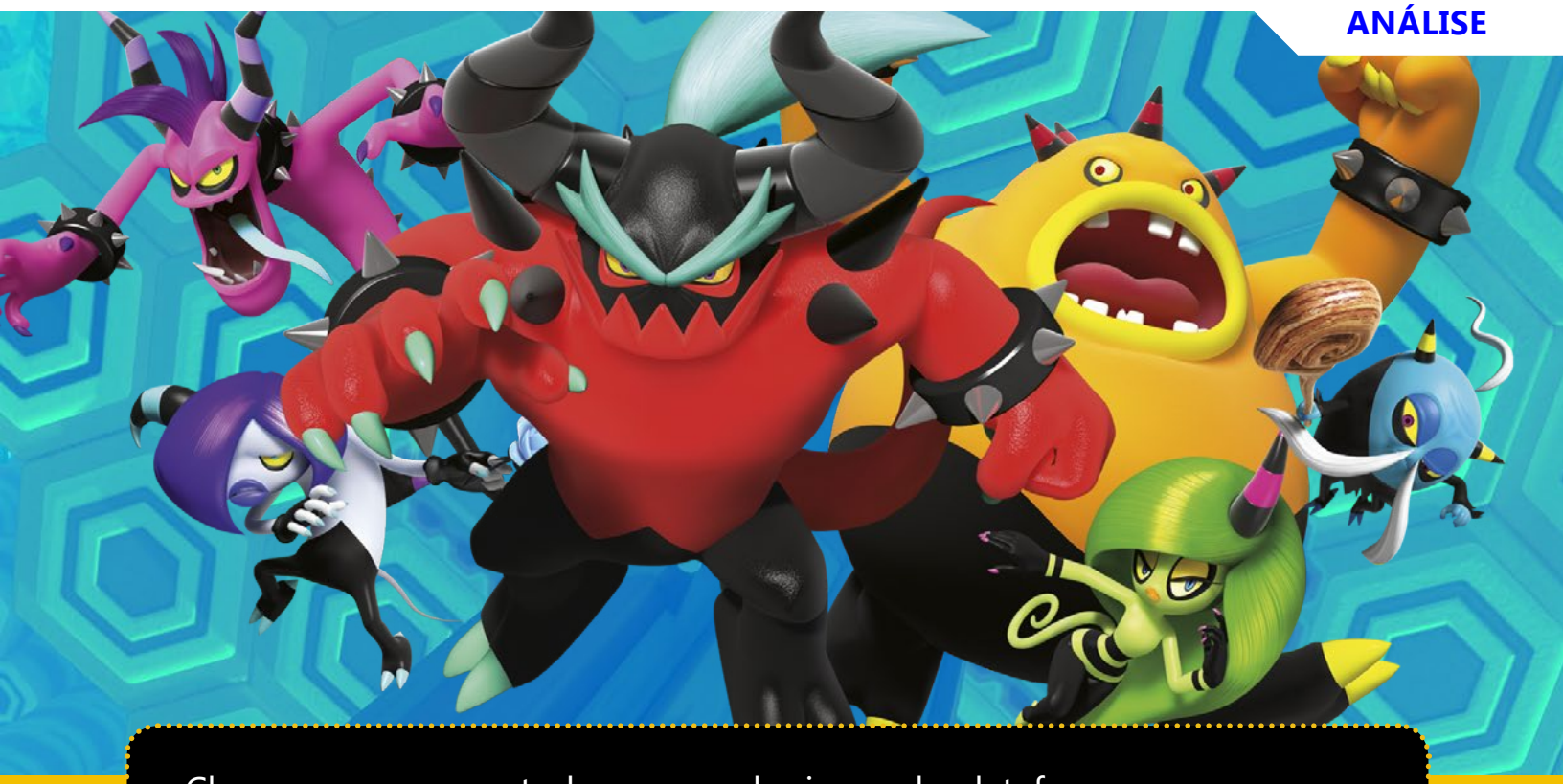
Mesmo depois de se meter em algumas aventuras sem pé nem cabeça, transformando-se em lobisomem e viajando aos tempos medievais, seus fãs nunca o abandonaram, ansiosos pelo momento em que o personagem reencontraria sua melhor forma. Depois dos excelentes Sonic Colors e Sonic Generations, as expectativas para que a Sonic Team lançasse mais um ótimo jogo estavam bem altas. E não é que ela conseguiu?





## O Sexteto Sinistro

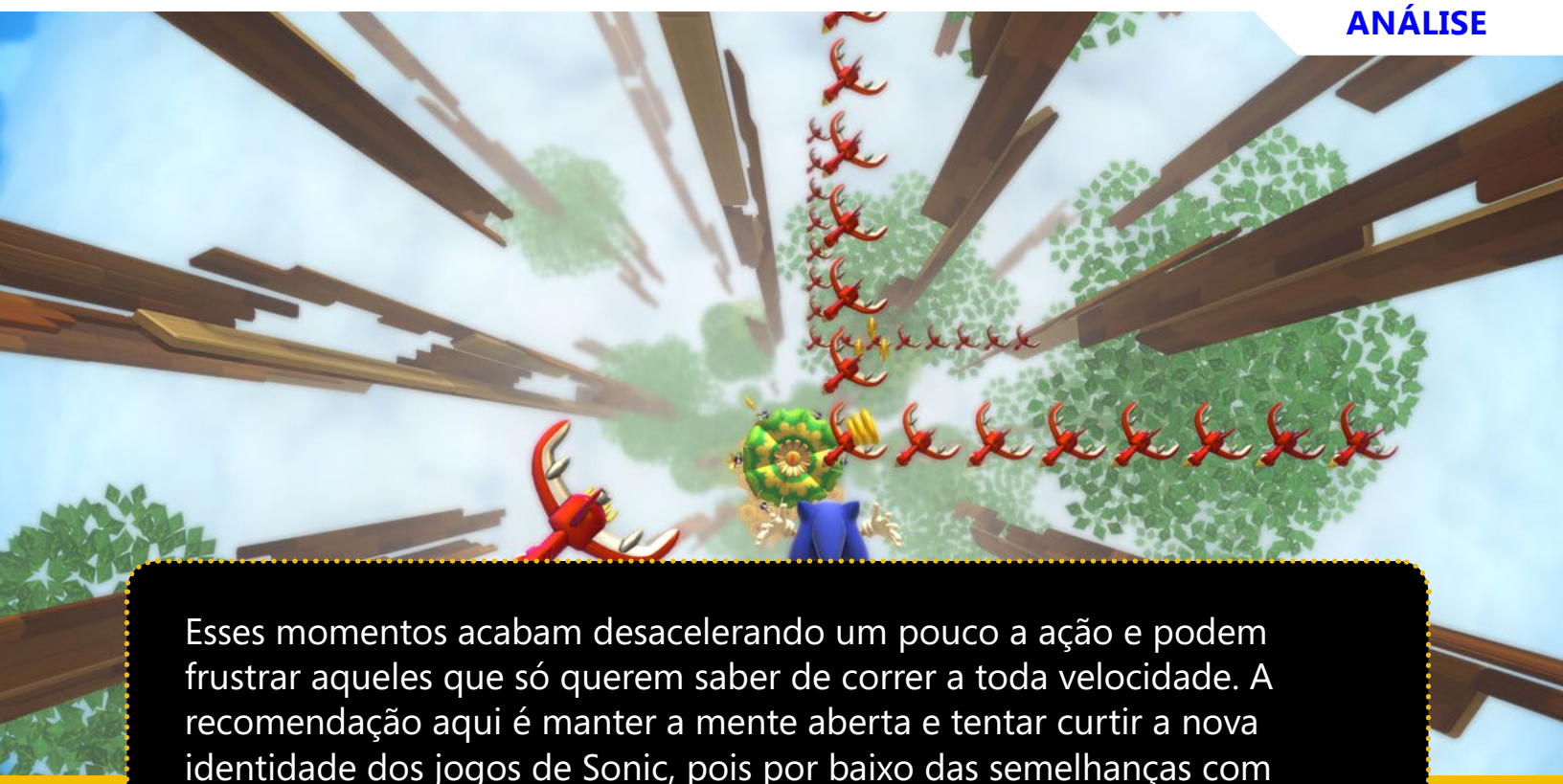
As confusões de Lost World começam quando Eggman, aquela bolota bigoduda que tanto gostamos de derrotar nos velhos jogos da série, escraviza um grupo de Zeti e planeja usar seu poder para derrotar Sonic e Tails. O problema é que esses Zetis integram um sexteto muito poderoso (acho que o nome Deadly Six já dava uma boa dica disso, né?) e, ao escapar das garras de Eggman, se apoderam de seus robôs e máquinas e planejam destruir todo o planeta. Assim, a mais improvável das alianças é formada, obrigando Sonic e Eggman a trabalharem juntos contra esses inimigos em comum.



Claro que, como em todos os grandes jogos de plataforma, essa historinha é só uma desculpa para partirmos rumo à ação, e Sonic Lost World não decepciona nesse aspecto. Ainda assim, é melhor tirarmos o elefante da sala de uma vez: o jogo se parece bastante com Super Mario Galaxy. Mas se engana quem pensa que isso é algo necessariamente ruim. É verdade que em certos momentos essa mudança drástica de foco na jogabilidade torna a experiência um tanto estranha para os fãs de longa data do velocista azulado, mas isso acaba sendo compensado pelo sentimento de novidade que permeia a aventura.

## Super Sonic Galaxy

Uma das maiores semelhanças com a saga espacial do encanador bigodudo é o fato de que as fases de Lost World são estruturadas em pequenas áreas (tá bom, tá bom, chega de charme, todos sabemos que essas áreas são planetinhas mesmo) interligadas por saltos que desafiam todas as leis da física. Assim, algumas vezes você precisa percorrer grandes planetas em forma de pista de corrida, cheios de obstáculos e anéis para colecionar, enquanto outros são pequenas esferas onde você precisa destruir todos os inimigos para poder prosseguir.



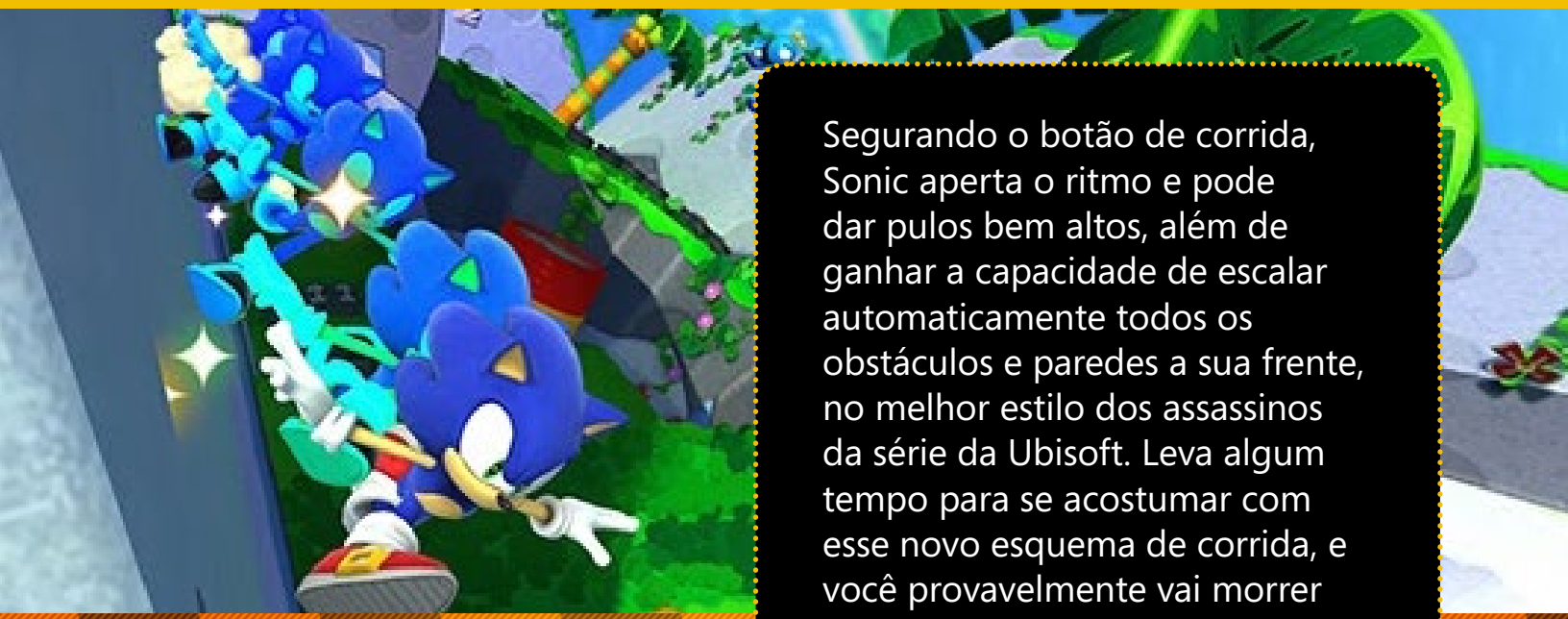
Esses momentos acabam desacelerando um pouco a ação e podem frustrar aqueles que só querem saber de correr a toda velocidade. A recomendação aqui é manter a mente aberta e tentar curtir a nova identidade dos jogos de Sonic, pois por baixo das semelhanças com Super Mario Galaxy se esconde um jogo de plataforma muito bem construído que mantém todos os elementos que mais gostamos nos velhos jogos do Sonic.

Na verdade, não fosse por algumas fases mais chatinhas e sem inspiração, daria para afirmar sem medo que esse é o jogo que conta com os cenários mais criativos e bem bolados da série, já que a maioria deles está repleta de colecionáveis e rotas alternativas implorando para ser exploradas. O visual do jogo é belíssimo e vibra de tanta vida. Flores se sacodem de um lado para o outro, a água cintila no sol e os cenários de fundo mais parecem pinturas. E, enquanto você admira tudo isso, lindas músicas dão o tom perfeito para a exploração. Ou seja, um prato cheio para os fãs de plataforma.



# Corra, Sonic, corra!

Para facilitar o novo sistema de exploração de cenários, os movimentos de Sonic estão bem diferentes do que estamos acostumados. Para começo de conversa, pela primeira vez na história da série temos um botão dedicado à corrida. Não estou falando do clássico spin dash, em que você pode ficar parado em forma de bola para depois soltar o botão e correr a toda velocidade, mas sim de um sistema inspirado em... bem, que tal uma mistura de Super Mario e Assassin's Creed?



Segurando o botão de corrida, Sonic aperta o ritmo e pode dar pulos bem altos, além de ganhar a capacidade de escalar automaticamente todos os obstáculos e paredes a sua frente, no melhor estilo dos assassinos da série da Ubisoft. Leva algum tempo para se acostumar com esse novo esquema de corrida, e você provavelmente vai morrer algumas vezes ao escalar uma parede sem querer, mas nada que comprometa consideravelmente a jogabilidade. Diferente da câmera, que em algumas passagens pode ficar um pouco perdida e causar tontura. Não é algo frequente, mas poderia ter sido arrumado pela galera da Sonic Team.

Ao menos ainda temos todos os velhos movimentos de Sonic que tanto amamos. O Homing Attack retorna mais preciso do que nunca, permitindo que o jogador trave a mira em um inimigo antes de desferir um ataque certeiro, e até mesmo os Colors do jogo de Wii e DS dão as caras por aqui, mais divertidos do que nunca. Afinal, agora podemos usar a tela de toque do GamePad para usar esses power-ups, desenhando caminhos para o poder Drill furar o solo, ou até mesmo desenhando um caminho no tempo certo para que o poder Rhythm possa saltitar pelo cenários.

## As maravilhas do Miiverse

A integração com o universo online da Nintendo dá um show e, possivelmente, é a melhor já feita para o Wii U até agora. Conforme você progride pela aventura principal, os simpáticos Wisps aparecem trazendo itens bem úteis, que vão desde anéis e vidas-extras até escudos protetores. Se você estiver com o inventário cheio (dá para carregar até cinco itens por fase), é possível dar seus itens de presente pelo Miiverse, junto com desenhos e mensagens.





Além disso, Lost World conta com um divertidíssimo modo de time attack. Funciona assim: depois de passar de uma fase, você pode revisitá-la para tentar uma corrida contra o tempo, recebendo uma nota de acordo com sua performance. Aí basta você clicar em "Ranking" e filtrar as colunas para comparar sua marca com o resto do mundo, com jogadores do seu país, ou apenas com os seus amigos. Quando escrevi essa análise ainda não havia muitos brasileiros jogando, mas ainda assim a competição já estava muito divertida. Quem quiser bater um racha com esse redator que vos escreve pode me adicionar no Miiverse com o nome "thomshoes". Espero vocês lá!



## Gostinho de quero mais

Como se tudo isso já não fosse legal o bastante, o jogo ainda pode se conectar com a versão de 3DS para que itens e veículos sejam trocados, e há um modo para dois jogadores no qual um amigo pode lhe ajudar pelas fases controlando uma navezinha, o que facilita bastante a sua vida. Aliás, essa ajuda vem bem a calhar, já que o grau de dificuldade do game acaba ficando bem elevado a partir da metade da aventura, então se prepare para perder muitas vidas se for jogar sozinho.






Depois de terminar a aventura, percebi que me sentia como o mesmo moleque que gastava suas tardes livres curtindo as aventuras de Sonic no Mega Drive e Master System. O universo do personagem é apaixonante e Lost World faz justiça ao legado do ouriço. Se você, como eu, é um velho fã, vai sorrir com todas as referências aos velhos jogos que a Sonic Team colocou na aventura. Mas se você nunca experimentou um jogo do personagem, não há hora melhor de começar. Agora vou lá marcar mais uns tempos no time attack. Quem me acompanha?

## Prós

- Um novo universo cheio de carisma;
- Muitas homenagens e referências aos velhos jogos do Sonic;
- Linda trilha sonora e personagens divertidos;
- Ótima integração com o Miiverse;
- Se parece muito com Mario Galaxy (se você ama Mario).

## Contras

- Câmera às vezes trabalha contra o jogador;
- Leva um tempo para se acostumar com a jogabilidade;
- Se parece muito com Mario Galaxy (se você odeia Mario).



NOTA
**9**

**Sonic Lost World**

**Wii U**

# Nintendo eShop



por **Alex Sandro**

*Diagramação: Eidy Tasaka*

## eShop (Wii U)

### *Demo: Sonic Lost World*

Nós já jogamos, analisamos (nesta mesma edição) e contamos os detalhes do novo e exclusivo jogo do ouriço azul no Wii U. Mas se você ainda não comprou ou não se convenceu, pode testar a demo gratuita que está disponível no eShop do console. A demo pesa 447 MB e pode ser executada até dez vezes.



**Preço:** Gratuito (eShop americana)

### *Wii Sports Club: Tênis e Boliche*

Dois dos cinco esportes de Wii Sports chegaram em HD ao Wii U. Além da melhoria gráfica, os esportes trazem controles aprimorados graças ao suporte à tecnologia Motion Plus, modo online para competir com amigos e até a criação de "Clubes" no Miiverse para jogar com amigos da mesma região e disputar rankings contra vários Clubes do jogo.




**Preço:** $9.99 cada (eShop americana)

# eShop (3DS)

## *Secret Mysteries in New York*

Nesse jogo de puzzle de encontrar itens em cenários, é preciso descobrir o assassino responsável pela morte de um político em um parque de Nova York no ano de 1920.





**Preço:** R$ 13,05 (ou $5.99 na eShop americana)

## *Jett Rocket II: The Wrath of Taikai*

Jett Rocket está de volta! Esse jogo da Shin'en Multimedia, que mescla elementos de ação e plataforma, promete rodar a 60 FPS com o efeito 3D ativado. Corra, pule, voe e nade para explorar o planeta, descobrir caminhos secretos, minigames e para destravar modos de jogo.






**Preço:** R$ 19,45 (ou $8.99 na eShop americana)




*por* ***Alberto Canen***

*Revisão: Samuel Coelho*
*Diagramação: Eidy Tasaka*

# Salve o reino das forças do mal utilizando suas habilidades com puzzles em 4 Elements (eShop/3DS)

No mercado de games, existem diversos jogos estilo *Bejeweled*, no qual a mecânica gira em torno de juntar pelo menos três peças da mesma cor para eliminá-las da tela. Produzido pela Engine Software e distribuído pela Tulip Games, **4 Elements** acrescenta novidades a essa clássica jogabilidade, fugindo da fórmula tradicional e diferenciando-se dos demais jogos do gênero.

## Puzzle sim, mas com enredo

Ao invés de colocar o jogador direto na jogatina para que ele possa eliminar todas as peças que conseguir, 4 Elements desenvolve um enredo no qual você tem um papel a desempenhar. Em um mundo de fantasia, a magia dos quatro elementos que mantinham o reino funcional foi corrompida por poderes malévolos. Para restaurá-los e banir o mal, é necessário desbloquear quatro livros antigos e colecionar 16 cartas místicas. Isso será feito, como você já deve ter imaginado, através de suas incríveis habilidades de juntar peças da mesma cor.




## Além da jogatina tradicional

Os quatros livros estão trancados por cadeados. Por isso, antes de conseguir adentrar à jogatina tradicional de juntar peças, será necessário encontrar uma chave para desbloqueá-los, um de cada vez. Isto deve ser feito em um rápido jogo de "aponte e clique" ("aponte e toque", no caso do 3DS). A ideia de variar a jogabilidade é boa, mas definitivamente não se adequa à pequena tela do 3DS tradicional (no XL não há tanto problema). É quase impossível encontrar as peças para resolver o quebra-cabeças valendo-se apenas da visão, algo que acaba levando o jogador a tatear a tela sem parar até que elas apareçam.

O mesmo raciocínio de inadequação vale para quando uma das 16 cartas é desbloqueada e um jogo de "encontre as diferenças" é iniciado, que só termina após os quatro erros entre as imagens serem apontados. Novamente, a tela do 3DS é muito pequena para este tipo de jogatina, claramente voltada para um tablet ou TV.












## Diferenciando-se do gênero

Na jogatina principal de 4 Elements, o jogador irá se deparar com a típica tarefa de juntar pelo menos três peças da mesma cor para eliminá-las da tela. Quanto mais peças de cores iguais estiverem juntas, maior a pontuação, e quando um grande número delas é eliminado de uma só vez ainda há uma pequena explosão, que faz com que mais peças desapareçam da tela. Contudo, o objetivo não é eliminar a maior quantidade de peças, e sim levar uma energia líquida de um ponto inicial até um final. Eliminar peças significa, portanto, abrir caminho para que o líquido se espalhe.

Como era de se esperar, existe um tempo limite para alcançar o ponto final, o que exige uma pequena dose de estratégia, que aumenta ainda mais em função dos *power-ups* que vão sendo adicionados ao jogo, como uma bomba, que retira várias peças de uma área, e uma pá, que retira apenas uma. Saber usar os *power-ups* é fundamental para se conseguir passar pelos obstáculos, principalmente nas fases finais, já que o game vai incrementando a dificuldade (que é moderada e não exige muita experiência) conforme o jogador vai progredindo.







## Um port simples

Claramente, **4 Elements** não foi pensado para o 3DS, que possui uma tela muito pequena que acaba impedindo o portátil de reproduzir bem todas as funções do jogo. Além disso, o título não conta com efeito tridimensional, StreetPass e SpotPass. Em verdade, trata-se de um *port* de um game pensado para tablets que foi feito sem o cuidado de uma adaptação das mecânicas originais às características marcantes do portátil da Nintendo. É um jogo para aqueles que gostam de *puzzles* e passatempos, e para os que estão querendo distrair-se um pouco com uma jogatina rápida.

*por* ***Jaime Ninice***

*Revisão: Samuel Coelho*
*Diagramação: Eidy Tasaka*




# Desbrave os cenários e quebra-cabeças egípcios de Luxor (eShop - 3DS)

Seguindo a temática puzzle deste eBlast, Luxor tem a proposta de levar o jogador a um tempo antigo, em meio a terras egípcias, para um embate entre a vida e a morte. No controle de um atirador de esferas, este jogo o fará gastar horas e mais horas de concentração na busca pelas combinações perfeitas. Raciocínio, agilidade, perspicácia e obtenção de muitos pontos farão parte de seu gameplay. Preparados para a missão que lhes aguarda? Então vamos lá, bravo faraó!

# Direto das regiões desérticas

Em Luxor, você assume o controle de Scarab, um atirador alado que possui a tarefa de lançar esferas coloridas em direção às fileiras de outras que descem em direção a uma pirâmide, que deve ser evitada. Para destruir estas bolinhas enfileiradas, o jogador deve realizar a junção de três ou mais esferas da mesma cor. Uma lógica de gameplay simples e que o fará gastar horas e mais horas na expectativa de fazer muitos combos com estas fileiras, já que muitas sequências já vêm prontas, esperando só por mais um elemento da mesma cor para somar os pontos.

O modo de segurar o 3DS pode ser dos mais variados, já que o console lhe possibilita esta escolha. Segure-o normalmente, movendo com o direcional analógico e atirando com o gatilho L ou R, ou segure a canetinha Stylus com uma mão, e com a outra assuma o controle do tiroteio e da troca de cores das esferas.



# É vício que não acaba mais!




Em Luxor, você assume o controle de Scarab, um atirador alado que possui a tarefa de lançar esferas coloridas em direção às fileiras de outras que descem em direção a uma pirâmide, que deve ser evitada. Para destruir estas bolinhas enfileiradas, o jogador deve realizar a junção de três ou mais esferas da mesma cor. Uma lógica de gameplay simples e que o fará gastar horas e mais horas na expectativa de fazer muitos combos com estas fileiras, já que muitas sequências já vêm prontas, esperando só por mais um elemento da mesma cor para somar os pontos.

O modo de segurar o 3DS pode ser dos mais variados, já que o console lhe possibilita esta escolha. Segure-o normalmente, movendo com o direcional analógico e atirando com o gatilho L ou R, ou segure a canetinha Stylus com uma mão, e com a outra assuma o controle do tiroteio e da troca de cores das esferas.

# Efeitos especiais e ainda mais vício




Uma gama de efeitos mais que especiais está presente, e fazem você se sentir na pele de Kratos (Good of War) em certos momentos, ou mesmo em Odama (GC), pela ocorrência de características que vão fazer você tremer ao conseguir bônus, combos, efeitos de paralisia, retrocesso, raios e muitas moedas, ao som nervoso e épico do jogo.

Entretanto, esta qualidade sonora também vem acompanhada daquela famosa característica que assola muitos games indie: as músicas repetitivas ou, como visto aqui, a presença de uma única música. Não sei o motivo pelo qual esta parte do desenvolvimento é quase sempre a mais atingida, se a produção sonora é mais cara ou se os desenvolvedores destes tipos de jogos não estão se importando muito com este aspecto, que considero um dos mais essenciais para um bom game.

Desenvolvido pela Engine Software, empresa antiga no ramo de games, com sede na cidade de Doetinchem, dentro da província de Guéldria, o game é um port da versão para PC lançada em 2008, que teve sua estreia no portátil da Nintendo no ano passado, na Europa. O lançamento posterior chama a atenção para o fato deste game ser bem popular e de ter obtido grande sucesso por um bom tempo. Aproveite a chance de baixar um jogo com o qual você poderá sempre passar o tempo de forma divertida no seu 3DS! Bom vício!

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* ***Rafael Neves e Gabriel Toschi***

**Revisão:** *Vitor Tibério*
**Diagramação:** *Breno Madureira*
**Ilustrações:** *Hugo Henriques Pereira*




Leitores e leitoras da Revista Nintendo Blast, estão lembrados em qual data estamos? Ok, não precisa fingir que não sabe, pode levantar os braços, pular e gritar: "Parabéns, Revista Nintendo Blast, pelos seus quatro anos em publicação!". Pois é, como vocês acabaram de lembrar, nossa querida revista mensal comemora seu aniversário de quatro anos. E você, que sempre esteve a ler cada uma de nossas edições, agora pode conhecer o lado de trás da cortina. Isso mesmo, nosso presente de aniversário é um tour pela produção da revista. Desde o planejamento inicial da edição até o seu lançamento, você vai conhecer detalhes da produção, curiosidades e histórias hilárias de nossa equipe.

## Um mês, várias edições




O processo de produção da Revista Nintendo Blast é o mesmo das edições mensais da PlayStation Blast e da recente primeira experiência com a Xbox Blast. Totalmente digital, ele é dividido primeiramente em dois grandes momentos: o de planejamento da edição e o de produção efetiva. O primeiro começa com a definição do tema, passa pela escolha das matérias... Enfim, é aquele momento em que começamos a nos preocupar com o tanto de coisa que tem para fazer na próxima etapa. Essa segunda etapa é quando levantamos a bunda da cadeira e colocamos a mão na massa escrevendo matérias, revisando textos e diagramando tudinho para poder montar a revista.

Cada etapa dura em torno de um mês, ou seja, essa edição de novembro que você está lendo agora começou a ser pensada lá em outubro. Sim, parece precaução exagerada, coisa de louco, mas é assim que funciona. O mais interessante (ou melhor, confuso) é que, enquanto uma edição está em sua produção efetiva, a edição que lançaremos no mês que vem está sendo planejada! Por exemplo, enquanto produzimos essa edição de novembro que você lê agora, já estávamos planejando a de dezembro. Ou seja, é trabalho dobrado. Ou melhor, é trabalho quadruplicado, porque não podemos esquecer de que o mesmo acontece mensalmente com a Revista PS-Blast. E isso quando não preparamos nenhum ebook ou edição especial. Entende agora por que, se você encontrar um membro da equipe da revista na rua, ele vai ter olheiras gigantescas?

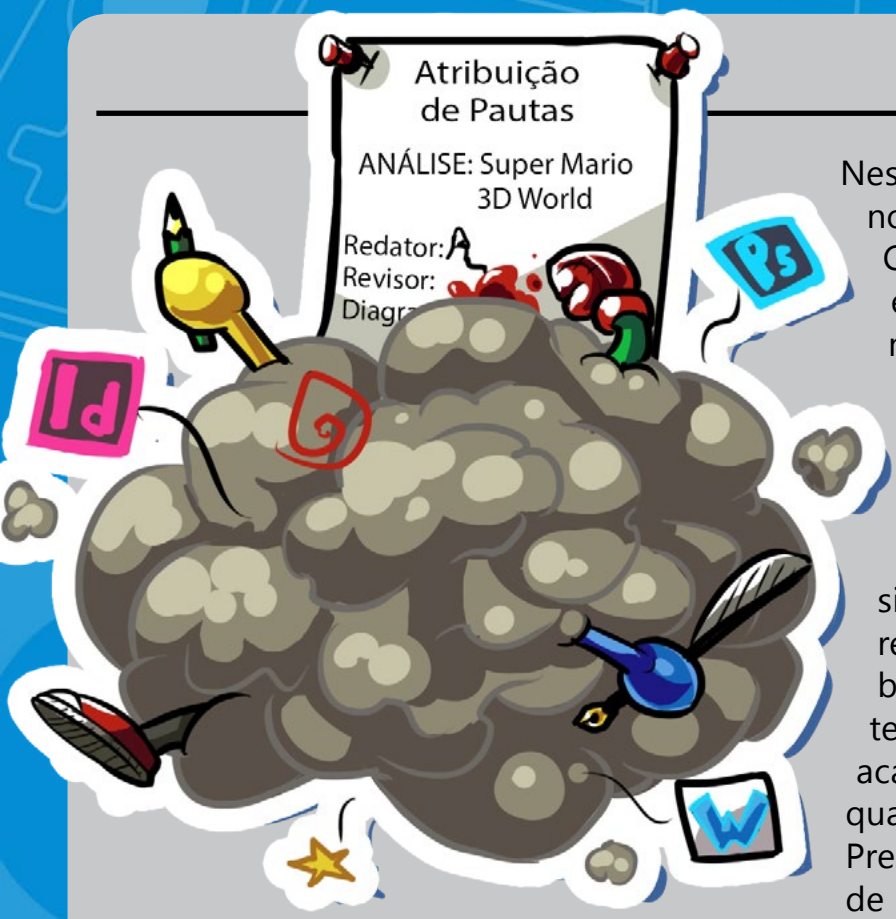
## Definição do Tema




Alguns começam o mês fazendo promessas de dieta ou agradecendo pela aproximação das férias, mas nossa equipe mal descansa do lançamento da edição anterior e... já temos mais uma para começar a planejar. O início do planejamento é pela definição do tema, momento que fazemos uma grande enquete com os lançamentos que podem galgar o trono da capa da revista. Como tem muita matéria temática e a capa é um elemento crucial, escolher o tema é motivo de briga. Sério, basta começar o mês para todo mundo defender sua série favorita, querer que o jogo tal seja destaque... É realmente preciso acalmar os ânimos, principalmente quando a disputa fica entre Mario e Zelda. Aí já sabe, né? Mas a decisão final fica com uma equipe de seletos diretores, que se reúnem todos de terno e óculos escuros para definir o rumo da edição... e quem será demitido (brincadeira!).

## Adiantamento de Pautas

Após a poeira da definição do tema baixar, começamos a escolher as matérias que irão compor a edição. Nesse ponto, fazemos mais uma enquete, na qual todo mundo, do redator ao diagramador, pode votar em ideias de pauta, sugerir novas matérias e comentar as ideias. Nós sempre incitamos a criatividade de nossa equipe para criar matérias interessantes, mas também não entendemos o que eles andam usando para ter tantas ideias por vezes pitorescas. Sério, abrir uma enquete do adiantamento de pautas é se surpreender com o que o sai da cabeça desse pessoal. Mais uma vez, o grupo seleto de diretores se reúne em seu covil do mal para fazer a definição final das matérias baseado nas ideias mais bem votadas.




## Atribuição de Pautas

Nesse ponto, o grupo de produção da revista no Facebook vira uma verdadeira algazarra. Com todas as oito matérias de cada edição escolhidas e uma colocada como reserva, nós abrimos para a equipe se inscrever para as funções que quer desempenhar. E é aqui que nós identificamos os diversos tipos de membros da equipe. Tem sempre aquele redator fominha, que adora tanto o tema da edição que quer escrever simplesmente a revista toda. Tem aquele revisor azarado que acaba sem nenhum bico porque a concorrência foi grande. E tem os coitados dos diagramadores que acabam pegando todas as matérias para as quais se candidataram. E o que eles fazem? Preparam-se psicologicamente para o mês de trabalho (ou de depressão) que virá pela frente com a produção efetiva.

Há muitas estratégias usadas para conseguir exercer a função desejada (como, por exemplo, ser o redator da análise daquele jogo que você esperou a vida toda para analisar). Alguns redatores deixam para se inscrever só no último dia, para poder dar uma olhada em quais matérias estão com a concorrência mais baixa. Já outros adotam um método um pouco mais... extremo. Há quem puxe muito o saco do grupo seleto de diretores que faz o desempate e definição de quem exercerá cada função (afinal, qualquer diretor adoraria receber um Wii U novo em casa), mas também há quem faça ameaças de morte ou promete incitar um motim interno caso não possa escrever a matéria que tanto sonhou. Brincadeirinha, pessoal!

## Divisão Final de Tarefas

É aqui que se encerra a fase de planejamento, com a publicação da divisão de tarefas. Trata-se de um documento norteador para todo o processo de produção efetiva, pois é nele que está toda a relação de membros da equipe por cargos que desempenharão e outras informações confidenciais (afinal, não estamos aqui para escancarar as portas, não é?). Mas a principal informação desse documento são os famigerados prazos de entrega. Redação, revisão, diagramação, fechamento... tudo tem seu prazo para ser executado. Basta que divulguemos os prazos para todo mundo começar a desmarcar suas festas, pedir licença do trabalho, atrasar em alguns dias aquele TCC, e por aí vai.



## Entrega das Redações

Os textos são a base da produção da revista, e é por ele que começamos quando resolvemos tomar vergonha na cara e pôr a mão na massa. Algumas coisas que vão para a revista já apareceram no site antes, assim como muitos textos da revista migram posteriormente para o site, mas, de uma forma ou de outra, pensar em como ficarão as matérias na revista dá um pouco mais de trabalho. Por exemplo, é sempre preciso planejar quadros ilustrativos e outros diferenciais da revista. Mas talvez o mais trabalhoso sejam aquelas matérias que necessitam de muita pesquisa. Quem aí não parou para pensar no quão difícil deve ter sido criar os Detonados? E o Top 50 de jogos de Wii U? E o Especial com todos os poderes de Kirby? Nesses casos, é lutar com unhas e dentes para não atrasar a entrega.

## Entrega das Revisões

Por mais bonito que seja, todo diamante há de ser lapidado, e o mesmo ocorre com as redações da revista. Cabe aos revisores pegarem os textos dos redatores e fazerem toda a correção. Isso não inclui apenas os erros gramaticais, para você que acha que o revisor é a manifestação daquela sua professora chata de português. Ele também deve sugerir melhorias, lembrar de algumas normas do Blast, pegar no pé de quem ultrapassa os limites de tamanho do texto e... bom, deu para ver que um redator pode ficar de saco cheio de um revisor exigente, não é? Imagina entregar um texto feito com todo o amor e ele voltar repleto de anotações e riscos? Bom, mas, com diz o célebre ditado, é revisando os textos da revista que eles ficam melhores.

## Entrega das Diagramações

Até aqui, o processo de produção da revista se assemelha muito com o das matérias do site. Mas é na diagramação que a revista ganha o seu diferencial. São os diagramadores os responsáveis por dar aquela vida às matérias, desde a escolha de imagens até a arte de fundo, a disposição das gravuras, as montagens e todos os efeitos visuais que nós adoramos. É claro que, por mais que seja um trabalho digno, ele é pra lá de carregado. E quando há atrasos na redação ou na revisão, sobra para o diagramador adiantar a finalização da matéria para não ficar fora do fechamento.




## Balanço de Entregas

O *balanço de entregas* é feito no final de cada etapa de entrega de material (seja redação, revisão ou diagramação) para, digamos, "pôr ordem na casa". É o momento que os atrasões tiram para ficar offline ou, em casos mais graves, se esconder em um buraco. Brincadeiras à parte, é nos balanços que vemos o que já foi entregue, o que está fora do prazo e o que pode ser reorganizado.




## Fechamento

Eu já falei dos momentos de correria nos "escritórios" da Revista Nintendo Blast? Esqueça tudo, pois nada se compara ao corre-corre do fechamento da edição. Primeiramente, temos a divulgação interna da versão prévia da revista, que é basicamente uma versão ainda não finalizada da edição. Nela estão todas as diagramações, para que a equipe avalie a qualidade delas, proponha melhorias, aponte algum erro ou mesmo simplesmente corra para ver como ficou diagramada aquela matéria que foi escrita ou revisada com tanto orgulho. Depois disso, os diagramadores ajeitam tudo o que for preciso e devolvem as diagramações revisadas. Em tese, é um processo simples, mas tem sempre uma análise que só é entregue no final do segundo tempo por conta da data de lançamento do jogo, uma revisão que deixou passar um possível duplo sentido de fazer qualquer pai e mãe processarem a revista... Mas o pior mesmo é quando a Nintendo inventa de soltar uma bomba tão bombástica que a gente simplesmente precisa reescrever uma matéria inteira na beira do lançamento.

É nesse momento também que é feito o texto introdutório da revista, que são entregues as HQ Blast e que julgamos as várias capas feitas pela nossa equipe de designer. E, vou te contar, decidir qual arte será estampada na capa da edição é mais difícil do que escolher o Pokémon inicial. Sério, há muita coisa legal produzida, e quase sempre é uma pena ter que homenagear apenas uma no lançamento da revista. O lado ruim é que a quantidade de protótipos de capa enche o grupo da Revista com uma tonelada de imagens disputando espaço com os demais avisos da direção. Deu para perceber o quão fulminante é o fechamento da revista, não é?

## Lançamento da Edição




Por mais clichê que seja, é difícil não dizer que o lançamento da edição é o momento em que todo mundo esquece as dificuldades da produção da revista, levanta os braços para o alto e comemora o número de downloads subindo feito uma Bullet Bill. Ok, se tirarmos o estresse de passar mais um olho em cada página garimpando algum erro que possa ter passado e a mágoa recalcada por aquele diretor que não te deu a análise que você tanto queria, pelo revisor que rabiscou seu texto todo, pelo diagramador que lhe cobrava a revisão a cada duas horas ou pela capa que você fez e não foi a escolhida... sim, o lançamento é bem recompensador. Falando sério, por mais trabalhoso, árduo e longo que seja o processo de produção, é o feedback caloroso dos leitores que nos impulsiona a seguir em frente. Afinal, não dá para passar quatro anos nessa, sem ganhar um tostão, e não contar com o apoio de nossos queridos fãs. Por isso, é a vocês que agradecemos nessa data tão especial. E que nos próximos doze meses tragam mais edições, lançamentos especiais e projetos novos para a Revista Nintendo Blast.

## Quem faz sua revista favorita?

Como você pode ver, todo mês nós nos esforçamos para trazer sempre a melhor Revista Nintendo Blast para vocês, leitores. E muitos de nós temos histórias bem engraçadas ou emocionantes para contar sobre esta querida publicação:

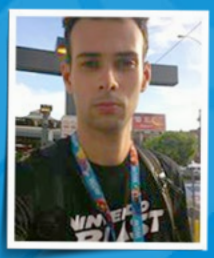


Como diretor de publicações, já vi muitas coisas interessantes acontecerem na Revista Nintendo Blast. Recentemente, por exemplo, estava quase preparando uma edição tematizada com Donkey Kong para aproveitar o lançamento próximo de DK Country: Tropical Freeze quando a Nintendo subitamente resolve adiar o jogo e faz o nosso planejamento ir por água a baixo. Já como redator, um dos momentos mais constrangedores foi ter entregue a matéria especial com todos os poderes de Kirby (uma matéria gigante) para a Tiffany Silva diagramar. Era a estreia da Tiffany na revista e eu fiquei cruzando os dedos para ela não ficar traumatizada com a tonelada de texto logo na primeira experiência.

**Rafael Neves**, *Diretor Geral de Publicações*
*Redator e Revisor do GameBlast e Narrador do BlastCast*

Lembro de desenhar alguns números da HQ Blast, minha participação na revista N-Blast foi pequena, ao contrário da PS-Blast, em que sou mais ativo. Como leitor, a revista sempre me encanta com as capas e o design das matérias.

**Sybellyus Paiva**, *Ilustrador do GameBlast*



Foi aqui que tudo começou para mim... lembro como se fosse ontem. Dos planejamentos e divisões para revisão, das matérias especiais e análises do momento. É sempre muito gratificante trabalhar ao lado dessa equipe tão experiente e apaixonada por games com a equipe GameBlast. A revista, surgindo com aquela capa linda, conteúdo interessante e muita alegria no seu lançamento, é motivo para dizer: vida longa à revista Nintendo Blast!

**Jaime Ninice**, *Redator do GameBlast e Diretor de Revisão do Nintendo Blast*



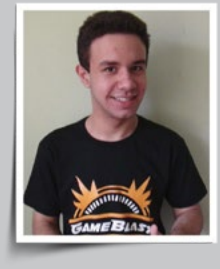
Sou o diretor de diagramação da revista há alguns meses e ainda não caiu a ficha de estar envolvido com um trabalho tão gratificante. É desafiador e ao mesmo tempo maravilhoso ter sempre novos desafios para deixar, a cada mês, nossa revista mais bonita. O que acharam do nosso ArtDex? O que acham das nossas revistas atuais? Todo o retorno que vocês nos dão é muito importante para construirmos juntos uma revista cada vez mais bacana! Vamos em frente!

**Eidy Tasaka**, *Diretor de Diagramação do GameBlast*



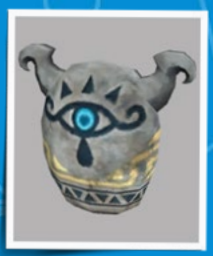
Fazer parte da revista e da equipe do GameBlast ajudou muito a minha vida, que estava meio perdida no momento. Entrei na equipe depois de ver um anúncio no Twitter, meio "na louca", pensando "ah, eu sei diagramar, acho", mas acabei me apaixonando pelo trabalho e pelas pessoas. No meu primeiro mês me deram uma matéria enorme sobre os poderes do Kirby que eu nunca vou esquecer (haha!). Fiz um monte de páginas sem nem saber realmente se o que eu estava fazendo era certo - ainda bem que era! Depois disso fui pegando o jeito e hoje sei que o GameBlast me trouxe muita experiência e posso falar com toda a certeza que eu amo fazer parte dessa revista!

**Tiffany Bittencourt Silva,** *Diagramadora do GameBlast*



A Revista Nintendo Blast sempre foi um lugar especial para mim. Logo que entrei, ver meus textos em um portal tão bem estruturado como o Blast foi algo emocionante. Mas quando vi uma matéria minha, diagramada, em uma revista, foi algo realmente diferente, um orgulho especial do meu próprio trabalho. Depois de rever todas as edições para o post de aniversário do ano passado (olha, já faz um ano isso!) e ver tudo que já fizemos com esta singela revista, é com muita felicidade que digo: que venham mais muitos anos de Revista NB!

**Gabriel Toschi,** *Redator e Social Media do GameBlast*



Boing-oing! É um imenso prazer... a revista poder contar com minha participação pedrástica. Tenho a melhor coluna no site, mas também apareço todo mês aqui reunindo as melhores perguntas feitas pelos meus súditos e fãs. É claro que agora tenho que dividir o espaço com o Blast Up daquela redatora feinha ¬¬' (ela está tentando roubar o meu espaço), porém todos sabem que é o N-Blast Responde a melhor seção da revista. Mas deixo registrado que mereço uma edição especial da Revista dedicada só a mim, a personagem central, principal e essencial para tornar o Alfacinho o herói lendário. Revista Pedra Blast já!

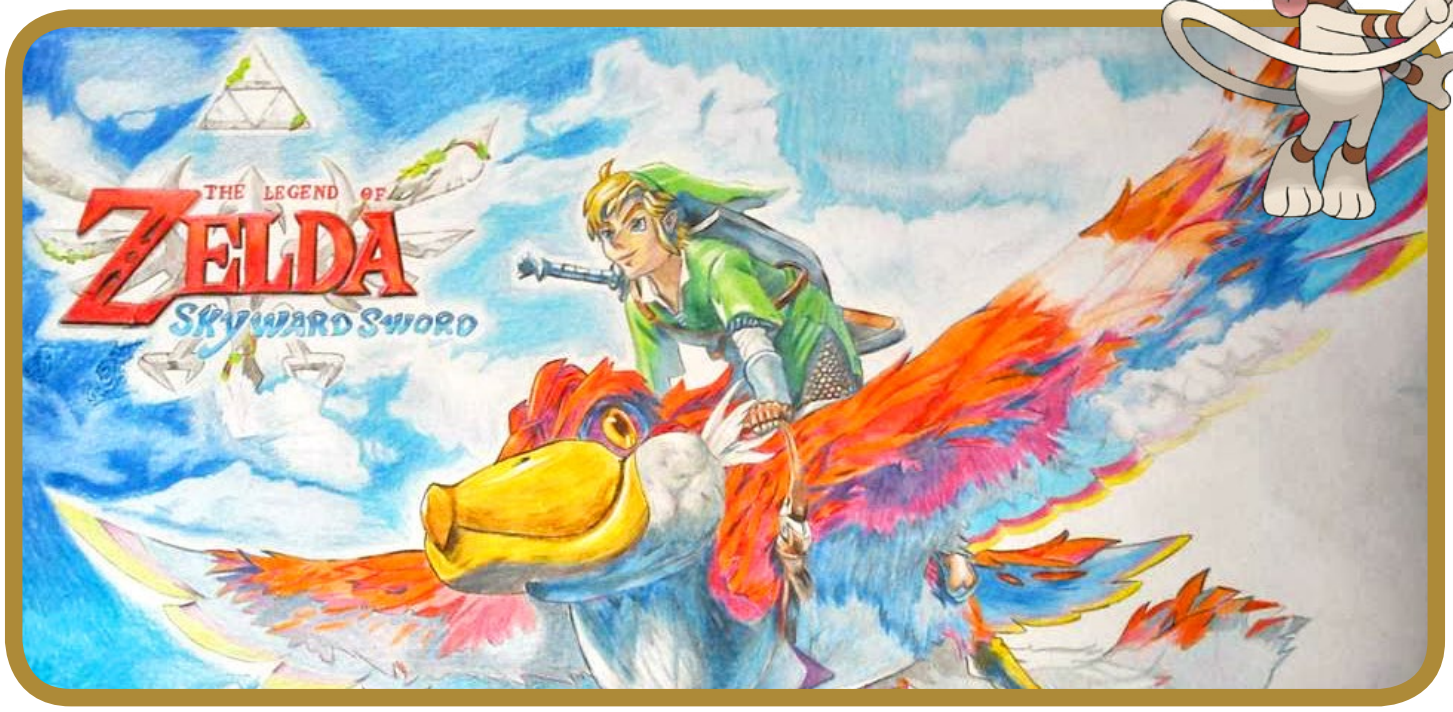
**Gossip Stone,** *a Pedra, estrela do N-Blast Responde*

# BLAST UP

*por* ***Luciana Anselmo***
*Diagramação: Eidy Tasaka*

Agora que o Blast Up também está na revista do Nintendo Blast vocês podem conferir algumas das melhores coisas enviadas pelos nossos leitores este mês. Nesta edição temos uma linda, enormes e invejáveis coleções e muitas artes de nossos talentosos leitores! Confiram nossa coluna toda quinta-feira no site e participem enviando material para o e-mail **blastup@nintendoblast.com.br** ou para nossa **página do Facebook**.

## Os artistas do mês



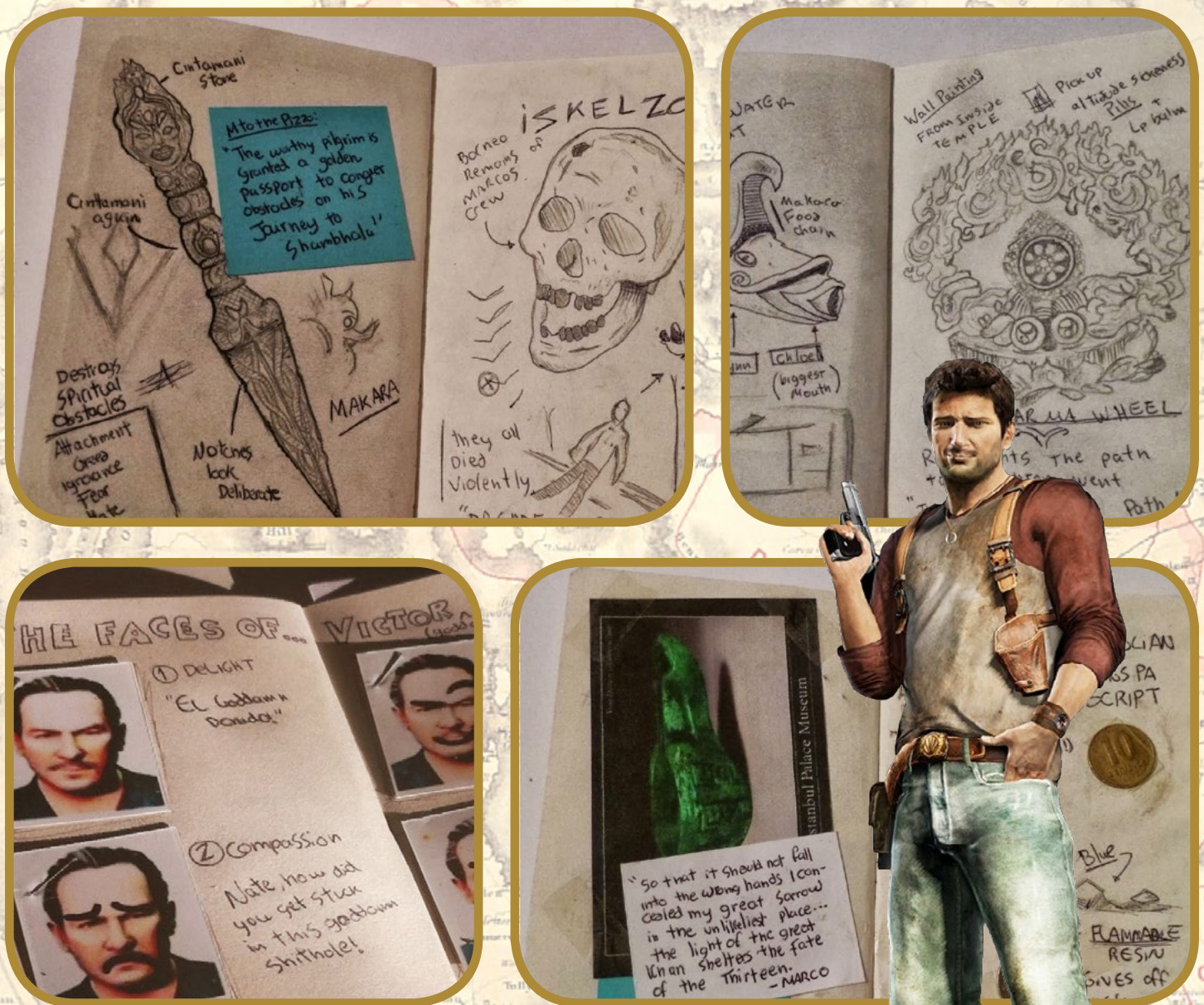



**Esquerda:** Desenho de um artista quase sem nome. Ele se auto intitulou de "Circle", então vamos chamá-lo assim!

**Acima:** E parece que só temos verdadeiros artistas este mês! O Luiz Alberto nos enviou desenhos maravilhosos que ele fez. Nos mande mais desenhos assim. :)

# Melhor que edição de colecionador!

A Tiffany Bittencourt, uma de nossas diagramadoras, é apaixonada por Uncharted e recriou o journal de Nathan Drake! Sabem, o caderninho legal e cheios de curiosidades que tanto aparece nos títulos da série. Particularmente, sempre gostei de ficar folheando o "diário" de Drake e achei a iniciativa da Tiffany fantástica.




Lindo, não é?! Imagino como deve ter sido trabalhoso. Aliás, no *Blog da Tiffany*, vocês podem conferir todo o processo, as fotos e como ela teve a ideia e vontade de fazer isso. **:D**

# A master coleção de um redator do Blast

Este mês, o Gabriel Vlatkovic, um redator muito talentoso do Blast compartilhou sua master coleção conosco:










É de causar inveja, não? Sei onde você mora Gabriel, se desaparecer algo daí, já sabe!

## Classic Blast

Para nossa sorte, o mundo dos nossos queridos videogames sempre foi agraciado com grandes compositores. Todo jogador que se preza com certeza já se pegou cantarolando uma de suas melodias favoritas por aí, não é mesmo? Mas nem sempre sabemos quem escreveu aquela musiquinha que tanto amamos. Pensando nisso criamos a coluna Game Music, que procura reconhecer o trabalho de grandes compositores. Um dos primeiros textos da coluna, escrito por Giuliano Mazzeo, *homenageia o lendário Nobuo Uematsu*.





## Video blástico

Você já deve estar sabendo que Pokémon voltou a ser uma grande febre pelo mundo, vendendo mais de 4 milhões de jogos em apenas dois dias. Mas será que você ainda lembra de como tudo começou? Para atiçar a nostalgia dentro de vocês, vamos relembrar que lá em 1998 o canal Cartoon Network fez uma parceria com o Guaraná Caçulinha para lançar uma linha de produtos que colocou todos os treinadores (e suas mamães treinadoras) para *caçar Pokémons no mercado*. Bons tempos, não é?



NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

**revista.nintendoblast.com.br**