NINTENDO BLAST

WWW.NINT .COM.BR

#55
ABR
2014

CC
BY NC ND



ESPECIAL
OS PERSONAGENS MAIS FOFOS DA NINTENDO

PRÉVIA
MARIO GOLF: WORLD TOUR (3DS)



Gula cor de rosa

Kirby é realmente guloso. Após ter protagonizado mais aventuras do que Mario no Wii e DS, a bolota rosa chega ao 3DS com Kirby: Triple Deluxe. E nós nos preparamos para esse grande lançamento não apenas com uma Prévia do jogo, mas também revisitando jogos antigos de Kirby e conhecendo mais sobre seus personagens e universo. Além disso, Mario Golf: World Tour está quase chegando, então é hora de lembrarmos de porque é importante manter os olhos atentos a esse jogo. Essa edição também conta com dois Top 10 imperdíveis! **– Rafael Neves**

04 N-BLAST RESPONDE
Perguntas dos Leitores

07 PERFIL
King Dedede

10 BLAST FROM THE PAST
Kirby and the Amazing Mirror (GBA)

18 PRÉVIA
Mario Golf: World Tour (3DS)

24 PRÉVIA
Kirby: Triple Deluxe (3DS)

32 TOP 10
Franquias do DS que deviam ir pro 3DS

45 STAGE SELECT
Dream Land (Kirby)

52 ESPECIAL
Os personagens mais carismáticos da Nintendo

59 TOP 10
Melhores remakes

70 BLAST UP
Espaço do leitor

MAIS ONLINE!
ESPECIAL
Os novos combatentes de Super Smash Bros.

POKÉMON BLAST
Guia Pokémon X/Y

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

André Segato
Fellipe Camarossi
Farley Santos
Gabriel Toschi
Luciana Anselmo
Luís Antônio Costa

REVISÃO

Jaime Ninice
José Carlos Alves
Luigi Santana

DIAGRAMAÇÃO

Breno Madureira
David Vieira
Eidy Tasaka
Gabriel Leles
Ítalo Lourenço
Maria Rita Pinheiro
Tiffany Silva

CAPA

Wellington Aciole

Gula cor de rosa *por* ***Fernando Souza***



ASSINE GRATUITAMENTE A REVISTA NINTENDO BLAST!

E receba todas as edições eem seu smartphone ou tablet 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 por que as grandes companhias de jogos como a EA e Ubisoft estão deixando de lançar jogos bons pro Wii U?? Afinal é o Wii u um completo fracasso como o GC ou tem esperanças para o futuro, mesmo tendo a concorrência esmagadora que veio para extinguir qualquer traço nintendista?? Responde por favor.

Anônimo "Wii U alone" da Silva

Antes de tudo, quem disse que o GameCube foi um completo fracasso?!? Ele pode ter ficado pra trás na "corrida" da sua geração, mas esteve longe de ser um fracasso. Fracasso foi o *Virtual Boy*. O Wii U também ainda não chegou ao ponto de poder ser chamado de completo fracasso, mas infelizmente ele, por enquanto, está se saindo um tanto quanto pior que o GC, na minha opinião. Na verdade, qualquer verdadeiro fã da Nintendo sem dúvida ficaria satisfeito se o Wii U chegar ao nível do GC. O pequeno cubo pode ter perdido em popularidade para seus concorrentes, mas teve uma grande quantidade de incríveis jogos first party, que hoje podem ser considerados verdadeiros clássicos, e bastante apoio de third parties. E este apoio, como você bem apontou, é o grande problema do Wii U. O principal motivo disso acontecer é porque os grandes jogos hoje em dia custam uma fortuna e muito tempo para desenvolver... e, naturalmente, as empresas querem — e precisam — de um retorno grande e rápido, para poderem



sobreviver nesse mercado cada vez mais exigente. E, infelizmente, o Wii U não se tornou popular o suficiente para garantir esse retorno. Dessa forma, as grandes empresas third party veem um grande risco no desenvolvimento para o console da Nintendo e preferem investir o tempo e dinheiro em outros lugares. Agora a grande pergunta: existe saída pra isso? Ou será que o Wii U está fadado a realmente se tornar um completo fracasso (veja bem, só poderemos dizer que isto aconteceu quando a Nintendo desistir do console e descontinuá-lo, assim como fez com o Virtual Boy)? A minha resposta — repleta de sabedoria, como sempre — é que com certeza o Wii U já perdeu qualquer chance de copiar o sucesso do Wii e certamente vai se manter pra trás na corrida dos consoles novos... mas há esperança para que, pelo menos, a situação melhore. E a esperança está nas mãos da própria Nintendo. Porque se a maioria das third parties não se arriscarão desenvolvendo jogos para o Wii U, será a Nintendo quem terá que cuidar disso, criando jogos tão bons que façam as pessoas quererem comprar o console, aumentando a sua popularidade e voltando a chamar a atenção das outras empresas. Até agora, a Nintendo tem feito um trabalho de qualidade, com jogos como *Pikmin 3*, *Super Mario 3D World* e *DK Country Tropical Freeze*... mas ainda estão muito escassos. Há mais bons jogos a caminho, mas precisamos de mais... a resposta é obvia, não? MEU JOGO JÁ!!!!



Pedra, fiz você no Minecraft, e para provar que fui eu, tem minhas iniciais embaixo.

Matheus Eiji Tsuboi, o Pedracrafteiro

Ahhh, agora sim! Gostei de ver. Esses bloquinhos que parecem de pedra são legais. Poderia até mesmo ir para o Blast Up, mas vamos deixar por aqui mesmo para deixar a minha coluna mais bonita. ;D





Pedra, como faço para saber a Hidden Ability do meu Pokémon?

Anônimo "Oculto" da Silva

Olá, treinador(a) faminto pelo conhecimento. Você precisa acessar sites como o *Pokémon Database*, *Serebii*, entre outros, ou possuir os guias oficiais da série. Basta escolher o Pokémon e conferir no site Serebii o nome que se encontra abaixo de Hidden Ability.



Pedra, onde posso encontrar (de forma prática, pfv U_U) o arquivo para matérias mais antigas da NBlast e PSBlast?

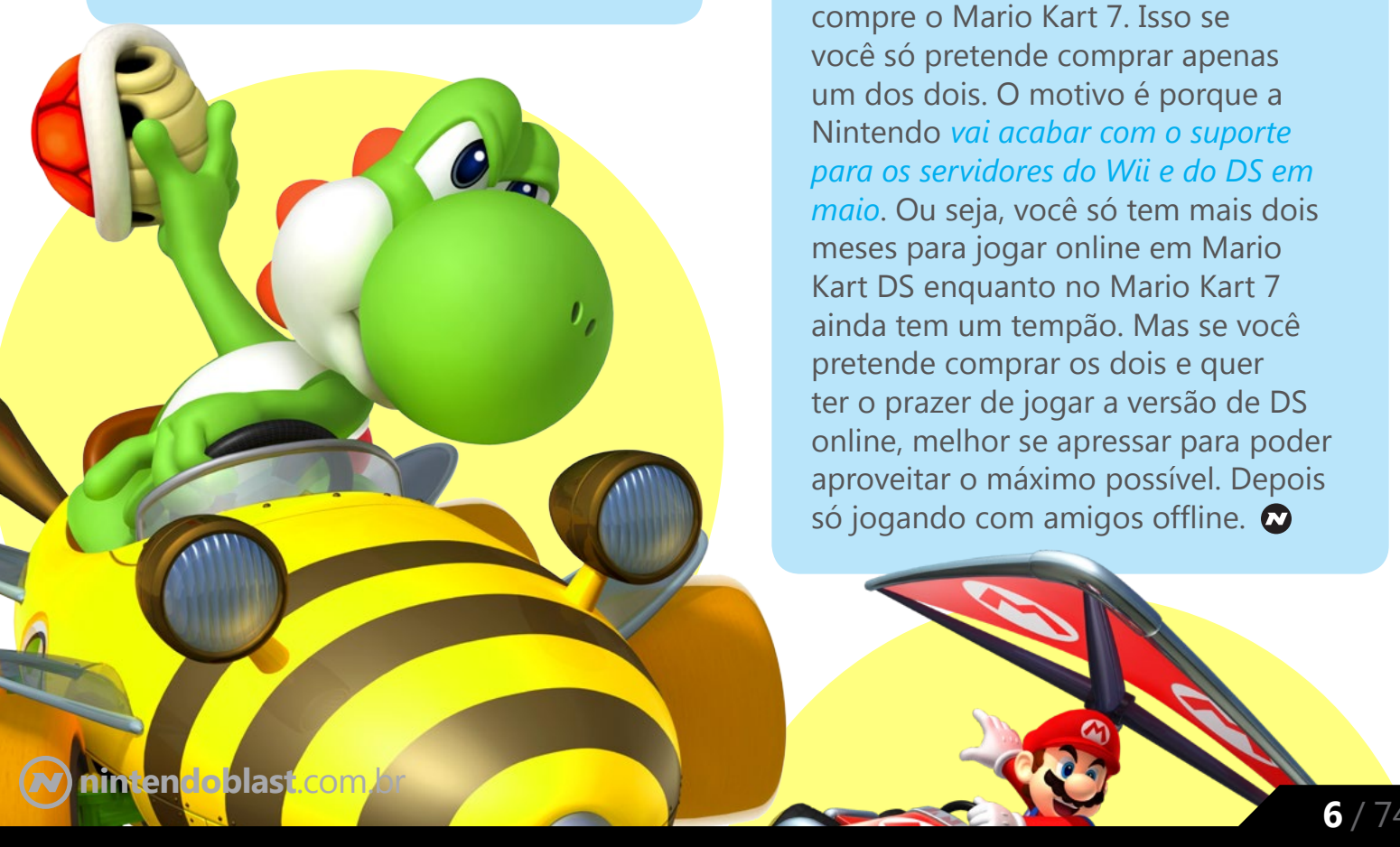
Anônimo "Quatro de Espadas" da Silva

Você pode clicar em "Análises", se é o que você procura, e estarão todas em ordem de postagem, da mais nova para a mais antiga. Também pode passar o mouse na aba "Colunas" e escolher uma do seu gosto, como "Blast from the Past" — também estarão em ordem cronológica. Se preferir, pode passar o ponteiro do mouse em "Retrô" para ver tudo relacionado a um console mais antigo, como o Game Boy Advance, mais uma vez na ordem que as matérias/notícias foram postadas no site. Se você quiser algo bem específico, pode usar a nossa busca, que funciona muito bem, por relevância.

Olá Pedra. Acabei de adquirir um 3DS e sou muito fã da franquia Mario Kart. A minha dúvida é qual comprar: Mario Kart DS ou Mario Kart 7. Dizem que o 7 é inferior ao DS, isso é verdade ou é calúnia?

Anônimo "Vs. Battle" da Silva

Quanto ao melhor dos dois, é sempre uma questão de gosto. Todo mundo tem um preferido, alguns mais saudosistas acham a versão do Super Nintendo a melhor de todas, outros gostam da versão do N64. É difícil encontrar uma unanimidade. Nos portáteis, é a mesma coisa: uns preferem o *Mario Kart DS*, outros o *Mario Kart 7*. Eu acho o MK7 mais completo, com multiplayer melhor, mas sinto falta dos minigames de MK DS. Agora, se a questão é saber qual comprar, eu recomendo que você compre o Mario Kart 7. Isso se você só pretende comprar apenas um dos dois. O motivo é porque a Nintendo *vai acabar com o suporte para os servidores do Wii e do DS em maio*. Ou seja, você só tem mais dois meses para jogar online em Mario Kart DS enquanto no Mario Kart 7 ainda tem um tempão. Mas se você pretende comprar os dois e quer ter o prazer de jogar a versão de DS online, melhor se apressar para poder aproveitar o máximo possível. Depois só jogando com amigos offline.



por ***Farley Santos***

Revisão: *Jaime Ninice*
Diagramação: *Breno Madureira*

KING DEDEDE

Um grande pinguim azul, vestido em um robe de veludo vermelho que lembra a realeza, sempre carregando uma grande marreta. Esse é King Dedede, o auto-proclamado monarca do reino de Dream Land. O excêntrico personagem, que só quer saber de fazer o que bem entende, já deu muita dor de cabeça a Kirby com suas atitudes egoístas e orgulhosas. Mas debaixo de tanta pompa, existe um coração generoso e que se importa com os outros.

O (quase) soberano de Dream Land

Kirby e seus amigos vivem no pacífico reino de Dream Land, localizado no distante planeta Pop Star. É nessa região que mora também King Dedede, que se auto proclamou rei do local. O orgulhoso personagem possui inúmeros castelos espalhados por Dream Land e tem à disposição um grupo de Waddle Dees, que trabalham para ele como servos. O mais curioso é que Dedede pouco exerce sua suposta monarquia, ou seja, nada de decretos e resoluções de conflitos entre seus "súditos". Na verdade, os habitantes de Dream Land pouco ligam para ele, ignorando-o na maior parte do tempo.

Egoísmo e muita confusão



King Dedede é considerado um dos maiores antagonistas da série Kirby. A bolota rosa sempre tem que resolver as inúmeras bagunças causadas pelas atitudes egoístas do monarca, como a ocasião em que Dedede engoliu toda a comida do reino em **Kirby's Dream Land (GB)**. Em outros momentos, o pinguim simplesmente tenta provar que é melhor que Kirby, não se importando com os problemas causados por isso. O motivo de tanto atrito entre a dupla se dá pelo fato de Dedede acreditar que o fofo Kirby é uma ameaça a sua força e popularidade.

Mas, na verdade, Dedede tem um bom coração. Muitas vezes o rei agiu com boas intenções, tentando proteger seu reino. Um exemplo claro aconteceu em **Kirby's Adventure (NES)**: Dedede escondeu o Star Rod para evitar que ele caísse nas mãos do maligno Nightmare. Já em outros inúmeros momentos, o monarca foi possuído por forças nefastas, que o fizeram cometer atos contra sua vontade. Todo esse orgulho e ostentação não passam de pose, pois King Dedede já ajudou Kirby em inúmeros momentos e ele até tem estima pelo herói — só não espere que ele vá admitir isso, claro.

Um rei formidável

Quando precisa entrar em ação, King Dedede se revela um ótimo lutador. Sua principal arma e marca registrada é uma grande marreta, que ele utiliza para derrotar facilmente os inimigos. O rei é também um ótimo corredor, mesmo estando um pouco fora de forma, como pode ser observado no minigame Gourmet Race de **Kirby Super Star (SNES/DS)**. Dedede é capaz de flutuar e engolir inimigos, assim como Kirby. A origem desses movimentos é curiosa: depois de ser derrotado em Kirby's Dream Land, o monarca passou por um treinamento rigoroso e aprendeu estas técnicas.

Dedede participou praticamente de todos os jogos da série estrelada pela simpática bolota rosa, salvo **Kirby & The Amazing Mirror (GBA)**. Ele aparece como chefe em boa parte dos títulos, mas também é possível controlá-lo diretamente em algumas aventuras. Suas próximas aparições serão em **Kirby Triple Deluxe (3DS)**, ***Super Smash Bros. for Wii U*** e **Super Smash Bros. for 3DS**.

Jogos que participou

- Kirby's Dream Land (GB)
- Kirby's Adventure (NES)
- Kirby's Pinball Land (GB)
- Kirby's Dream Course (SNES)
- Kirby's Avalanche (SNES)
- Kirby's Dream Land 2 (GB)
- Kirby's Block Ball (GB)
- Kirby Super Star (SNES)
- Kirby's Star Stacker (GB)
- Kirby's Dream Land 3 (SNES)
- Kirby's Super Star Stacker (SNES)
- Kirby 64: The Crystal Shards (N64)
- Kirby Tilt 'n' Tumble (GBC)
- Kirby: Nightmare in Dream Land (GBA)
- Kirby Air Ride (GC)
- Kirby: Canvas Curse (DS)
- Kirby: Squeak Squad (DS)
- Kirby Super Star Ultra (DS)
- Super Smash Bros. Brawl (Wii)
- Kirby's Epic Yarn (Wii)
- Kirby Mass Attack (Nintendo DS)
- Kirby's Return to Dream Land (Wii)
- Kirby's Dream Collection:
- Special Edition (Wii)
- Super Smash Bros. for Nintendo 3DS
- Super Smash Bros. for Wii U
- Kirby: Triple Deluxe (3DS)



GAME BOY ADVANCE

por **André Perez Segato**

Revisão: José Carlos Alves
Diagramação: Gabriel Leles



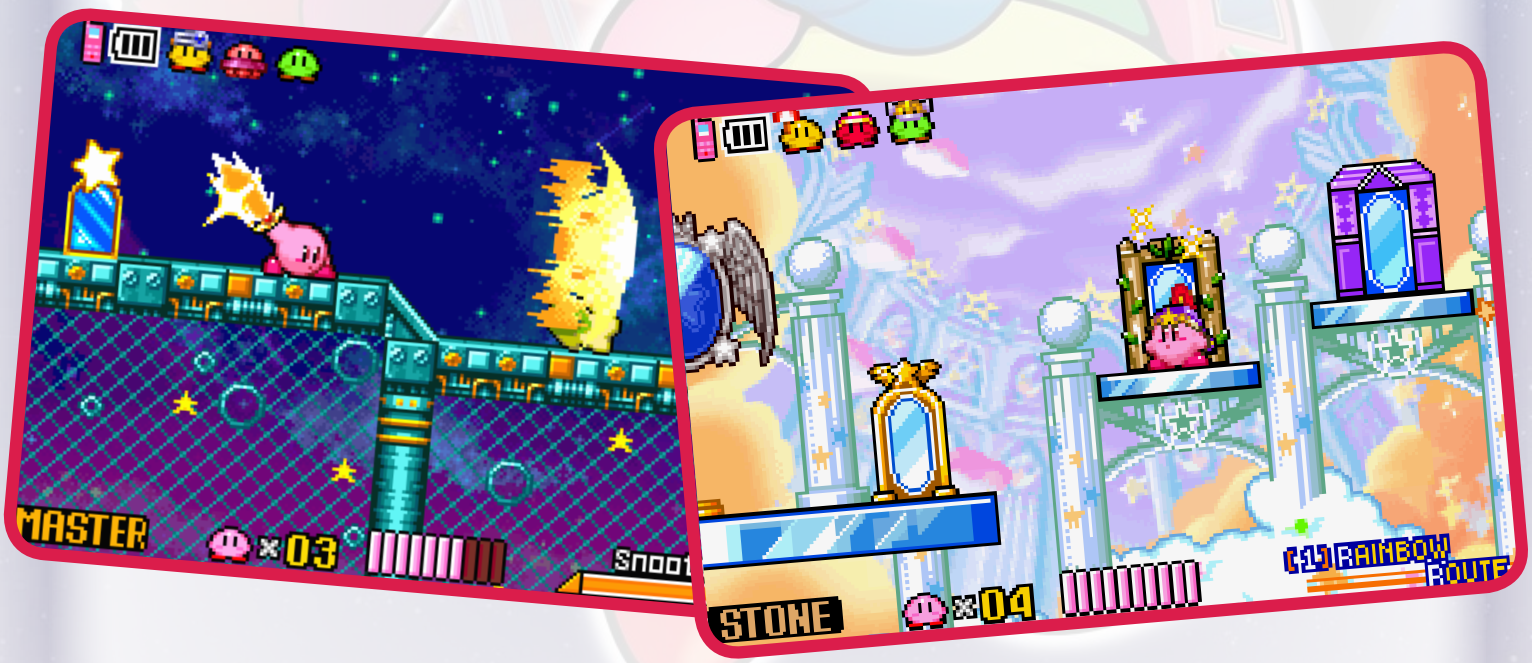
Diversão quadruplicada em Kirby & the Amazing Mirror (GBA)

Relembre uma das maiores aventuras portáteis da bolota rosa que incluía multiplayer cooperativo para até quatro jogadores.

Talvez uma das maiores perdas da Nintendo ao longo de seu legado, que disputa com a da saída da Rare como uma subsidiária, é a resignação de Masahiro Sakurai de seu posto na HAL Laboratory. Tendo criado o carismático **Kirby** em **Kirby's Dream Land** para Game Boy com apenas 19 anos, Sakurai deixou a first-party da Nintendo em 5 de Agosto de 2003, pouco tempo depois de publicamente criticar as circunstâncias de trabalho durante o desenvolvimento de **Kirby Air Ride**, para Nintendo GameCube.

Masahiro deixou claro, entretanto, que era sua vontade que o antigo estúdio da Nintendo, berço da franquia Kirby, continuasse seu trabalho com a série mesmo sem o diretor original. Um ano depois, a Nintendo seguiria o pedido do designer e produziria o primeiro jogo da bolota rosa sem a direção de quem a concebeu: **Kirby & the Amazing Mirror** chegou às Américas em outubro de 2004 para Game Boy Advance, esbanjando novidades para um jogo de Kirby co-desenvolvido pela Flagship (da Capcom) e pela Dimps, e que tinha, entre outros nomes, Shigeru Miyamoto como produtor. Em dezembro de 2011, o jogo também foi disponibilizado por Virtual Console para os embaixadores do Nintendo 3DS.





Nem tudo são rosas no Mundo do Espelho



O jogo começa explicando que existe um "Mundo do Espelho" nos céus de Dream Land, um mundo que torna real qualquer desejo refletido no espelho. Entretanto, um dia ele começa a refletir apenas desejos ruins e, temendo o perigo sobre Dream Land, **Meta Knight** voa em direção ao lugar para tentar salvar o dia. Já Kirby se encontra passeando quando dá de cara com a versão maligna de Meta Knight, o Dark Meta Knight. Antes de poder reagir, Dark Meta Knight golpeia Kirby fazendo com que ele fosse dividido em mais três Kirbys de cores diferentes. A trupe colorida de Kirbys perseguem Dark Meta Knight até o Mundo do Espelho, apenas para presenciar a derrota de Meta Knight por seu reflexo. Num último golpe, Dark Meta Knight arremessa sua imagem original em direção ao espelho, que racha em oito fragmentos diferentes.



Como se só um Kirby não causasse confusão o suficiente...

Agora está nas mãos de Kirby (e de suas outras três cópias) reunir todos os pedaços, salvar Meta Knight, o Mundo do Espelho e possivelmente toda Dream Land, o que o torna o primeiro jogo de Kirby completamente ausente da presença de **King Dedede**.

Todos por um

Obviamente, uma das maiores diferenças de outros jogos de Kirby é que the Amazing Mirror permite que você e mais três amigos, simultaneamente, enfrentem os desafios do jogo e combatam os chefes de maneira mais eficiente. E mesmo que isso não seja possível, ainda assim é muito recompensador jogar no modo singleplayer já que a inteligência artificial das outras bolotas é esperta o bastante para saber quando você precisa de uma mãozinha nos obstáculos exclusivamente multijogadores, como pressionar botões em conjunto ou remover um obstáculo grande demais para apenas um Kirby. Quando eles estiverem muito distraídos com algum elemento do outro lado do mapa ou simplesmente perdidos pra conseguir lhe acompanhar, você pode usar um celular para chamá-los para sua localização quando mais precisar de ajuda ao custo de 1/3 da bateria do aparelho, que recarrega com o tempo. Com a ajuda de seus outros três amigos, o jogo conta com uma infinidade de tesouros e itens extras para coletar, que vão desde mapas muito úteis, até baterias para o celular e sprays de tinta para recolorir seu Kirby, algo bem remetente à caça-ao-tesouro de The Great Cave Offensive de Kirby Super Star, para SNES.









Com tantas cores assim, Kirby já está mais do que pronto para o carnaval!



Nem é preciso mencionar que novos poderes copiáveis estão de volta, como o Cupido que transforma Kirby em um anjo com arco e flechas, o Míssil que o molda no formato de um poderoso foguete desgovernado e até mesmo o exclusivo poder Smash que imita os movimentos de luta de Kirby na série Super Smash Bros. O mais legal, entretanto, é que cada Kirby pode ter uma habilidade independente do parceiro e, quando isso é aliado à cooperação multijogador, formar estratégias para derrotar chefes se torna uma das experiências mais divertidas que o jogo tem a oferecer.



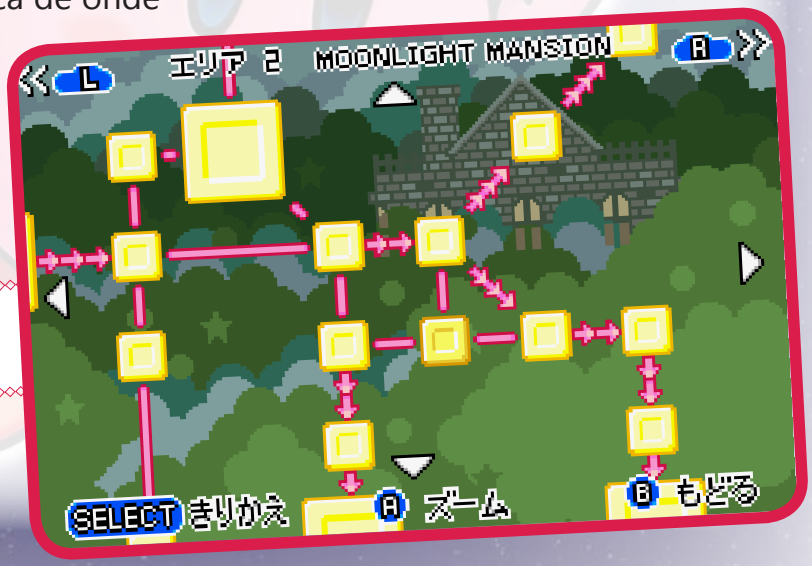
A habilidade Smash é concedida por ninguém menos do que a própria Master Hand!

Kirbytroid: Cute Mission



As novidades não se limitam à apenas o número de jogadores, entretanto. Outra diferença dos Kirbys convencionais é que o Mundo de Espelho de Amazing Mirror é completamente ramificado e longe de ser linear como o mundo de Dream Land, como as diversas aventuras da bolota nos mostra. Também relembrando alguns aspectos de The Great Cave Offensive, mas dessa vez esbanjando liberdade criativa e replicando esse conceito para todo o jogo, Kirby e suas outras três cópias multicoloridas devem trabalhar em equipe para desvendar o mapa e acessar novas áreas no melhor estilo "Metroidvania". Os jogadores tradicionais da série que decidirem jogá-lo como um Kirby linear encontrarão seu primeiro obstáculo quando voltarem ao salão central e perceberem que farão o mesmo percurso novamente se seguirem reto por onde passaram. Nesse Kirby, predomina o raciocínio "fora da caixa" para descobrir saídas alternativas e rotas diferentes, que muitas vezes requerem cooperação entre o grupo e até mesmo poderes específicos copiados de outros inimigos.

Por sorte, o mapa geral do jogo indica não só as áreas que você visitou e ainda precisa desvendar mas também lhe dá uma dica de onde procurar, já que a direção das salas indicadas no mapa geralmente condizem com a localização das portas e saídas nas próprias fases de plataforma do jogo.



Samus Aran estaria se sentindo em casa

Compre Um, Leve Quatro



Difícil acreditar que exista comida o suficiente para quatro estômagos desses...

Como quase todo jogo de Kirby, the Amazing Mirror também não deixa faltar alguns minigames, especialmente levando em consideração as capacidades multiplayer. Em um deles, é necessário ter reflexos rápidos para engolir a maior quantidade de frutas de um banquete, mas tomando cuidado para não acabar ingerindo bombas e perdendo uma rodada. Outro minigame envolve os quatro Kirbys em uma competição para ver quem quebra uma rocha com mais força, similar ao minigame de Kirby Super Star. Um último minigame coloca a turma em uma corrida de Warpstars através de uma pista aquática onde você pode executar pulos temporizados para obter mais velocidade.



Uma pedra preciosa perdida no tempo e oculta por falta de divulgação e exposição, **Kirby & the Amazing Mirror** é facilmente uma das experiências mais diferentes que qualquer fã da bolota rosa pode experimentar. Se você se interessa em descobrir como a fórmula da série pode se renovar com acesso a multiplayer e uma nova mecânica de exploração, não deixe de conferir. Infelizmente, apenas a versão original de Game Boy Advance permite acesso às capacidades de Cable Link que o jogo requer para jogar com amigos, mas se você não se importa com parceiros virtualmente controlados, ainda existem as opções de jogá-lo em um Nintendo 3DS adquirido antes de 12 de agosto de 2011 ou aguardar para o relançamento em formato de Virtual Console do Wii U, anunciado à pouco tempo.





por **Gabriel Toschi**

Revisão: José Carlos Alves
Diagramação: Tiffany Silva

Mario Golf World Tour (3DS) promete ser um dos melhores jogos esportivos do portátil

Uma volta ao mundo em campos de golfe, um visual lindo, a personalização de Miis e itens na jogabilidade são as novidades de Mario Golf World Tour.

Por mais que Mario e seus amigos sejam conhecidos pela quantidade exorbitante de esportes que já praticaram, o 3DS ainda não viu muito desta fama atlética do encanador e recebeu apenas os títulos de kart, tênis e Olimpíadas. Neste ano, a coisa muda de figura com o lançamento de Mario Golf World Tour, o novo jogo da série de golfe, lançado 11 anos depois do último, para GBA. Será que ele vai cair na graça dos donos do portátil?



Faz tempo, já sabemos como é, mas queremos agora

World Tour foi anunciado em um Nintendo Direct em fevereiro de 2013 e, mesmo prometido para o verão do ano passado, ainda não sentimos o gostinho do título. Ele foi apresentado com a jogabilidade comum da série, mas com várias novidades, várias que fomos descobrindo com o tempo e, com certeza, com muito mais por vir. Uma das melhorias observadas desde o primeiro trailer é a qualidade gráfica do jogo: cenários bem detalhados, texturas lindas e um trabalho muito bom com as sombras. Em questão de gameplay, temos o uso do giroscópio confirmado, mas ainda sem função aparente.





Uma das novidades é o Mii Gear, semelhante ao de Mario Tennis Open, que permitirá a personalização do seu Mii com vários itens, mudando seus atributos. A diferença do sistema disponível em World Tour é que teremos mais de 500 itens disponíveis, ao contrário de pouco mais de 50 em Open. Entre as categorias de acessórios, temos tacos, bolas, chapéus, camisetas, calças, sapatos e até mesmo fantasias.

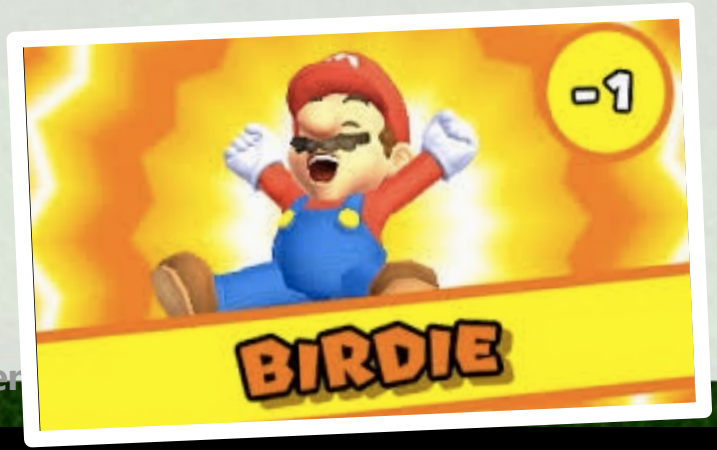




Fazer Par com amigos é bem melhor

Se você estava se perguntando se o novo Mario Golf terá multiplayer, sim, ele terá. O jogo permitirá um modo para vários jogadores locais (entretanto, sem suporte ao Download Play), semelhantes aos antigos jogos da série. A preocupação, talvez, venha com a qualidade do modo online do título e, pelo que tudo indica, parece ser feito para funcionar muito bem.

Você poderá jogar pela internet encontrando pessoas com o mesmo nível - como em Mario Tennis Open - ou aderir ao conhecido sistema de comunidades, já encontrado em Mario Kart 7. A melhora vem que todos os jogadores realizam suas tacadas ao mesmo tempo, sem que um tenha que esperar o outro para continuar seu buraco, além de poder escolher opções personalizadas de jogo. Isto permitirá partidas mais rápidas e menos cansativas, ponto a mais para os sistemas online da Nintendo, que ás vezes deixam a desejar.





Itens, pra que te quero?



Você sabe que quando mistura Mario com esporte, a regra é colocar os famosos itens para melhorar a jogabilidade (e estragar algumas amizades) e chegou a vez do golfe em World Tour. Ele recebe, pela primeira vez, itens para serem usados na hora da tacada, dando benefícios diferentes para a sua necessidade. O Mushroom acelera a sua bola e podem ser encontrados em grupos de três, como em Mario Kart. As flores também aparecem. A Fire Flower aumenta a distância e sai queimando árvores e outros obstáculos, a Ice Flower cria plataformas de gelo no chão para a bola quicar e a Boomerang Flower muda a curva que a bola fará no ar.

Ainda teremos o apelão Bullet Bill, que simplesmente ignorará o vento para as tacadas, o Bob-omb, que fará a bola voar mais alto que o normal, o Jump Block, que aparecerá para evitar que as bolas caiam na água, e um tornado capaz de coletar todas as moedas da tela, ainda se nome definido. Será que as partidas ficarão mais divertidas?



Cenários e personagens dignos de Mario Golf

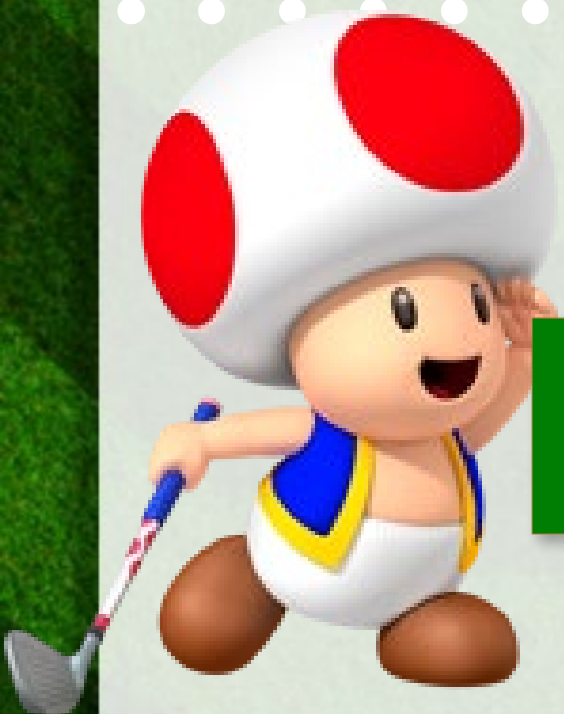
Em questão de personagens, temos algumas novidades. São 17 confirmados até agora: treze disponíveis desde o começo do jogo (Mario, Luigi, Peach, Daisy, Yoshi, Wario, Waluigi, Donkey Kong, Bowser, Boo, Diddy Kong, Bowser Jr. e Mii) e quatro desbloqueáveis (Toad, Birdo, Paratroopa e Magikoopa). Entre eles, Toad, Bowser Jr., Magikoopa e o Mii são novatos nas pistas de golfe.

Os cenários também estão bem interessantes. Dentre os confirmados, temos Forest Course, Seaside Course (bem parecido com Blooper Bay, de Toadstool Tour), Mountain Course, Wiggler Park, Peach Garden (relembrando o castelo da princesa) e pistas baseadas em desertos, Bowser e no título Donkey Kong Country Returns; entretanto, os verdadeiros destaques ficam para Cheep Cheep Lagoon, que permitirá golfe debaixo d'água, e Yoshi Lake, com um visual de pano semelhante ao esquecido Yarn Yoshi (ou talvez mais que confirmado a partir deste fato).



Uma tacada para a volta ao mundo

Depois de tanto tempo, poderemos voltar a jogar partidas inéditas de golfe com a turma do encanador mais famoso do mundo. Diante de tantas novidades sem perder a essência, Mario Golf World Tour promete realmente se tornar um ótimo jogo de 3DS e se equiparar, em multiplayer online, a Mario Kart 7. Só saberemos se será uma boa volta ao mundo dia 2 de maio, mas até lá, já é bom ir limpando os tacos!



EXPECTATIVA
3

Mario Golf World Tour (3DS)

Camelot Software Planning
Gênero: Golfe/Esporte

Lançamento: 2 de Maio

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



twitter.com/nintendoblast

Seguir



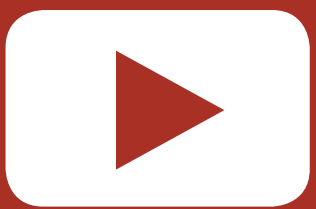
facebook.com/nintendoblast

Curtir



google.com/+nintendoblast

Seguir



youtube.com/GameBlastTV

Inscrever-se

3DS



por **Fellipe Camarossi**

Revisão: José Carlos Alves
Diagramação: Gabriel Leles

Kirby: Triple Deluxe (3DS) promete uma nova perspectiva do mundo da bolinha rosa

Num misto de novidade e nostalgia, vejamos o que o novo jogo de Kirby guarda em meio a toda fofura, poderes bizarros e cenários coloridos

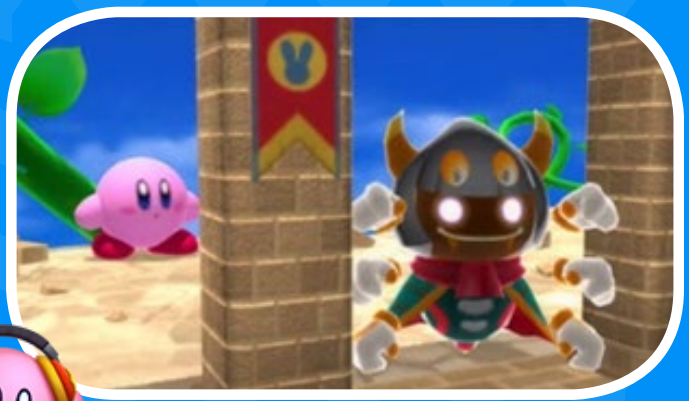
Se tem algo que é certo quando se espera um novo jogo de Kirby é que ele não fuja dos padrões. A regra é que os jogos da bolotinha rosa sempre precisam ter aqueles cenários bonitos e infantis, ser relativamente fáceis e envolver algum tipo de caçada com o King Dedede. Era isso que eu também tinha como expectativa de **Kirby: Triple Deluxe** (3DS), até que os trailers foram aparecendo, os videos com a jogabilidade surgiram e agora eu acredito que Kirby está prestes a encarar uma nova perspectiva de seu mundo.

Desventuras além de Dream Land

A primeira surpresa que mostra uma sutil, porém notável, mudança nas diretrizes de **Kirby** é que a sua história não seguirá o padrão de perseguir o rei pinguim através de diversos territórios. Na verdade, a reviravolta é total, já que o objetivo da bolinha rosa nessa nova aventura é resgatar o rei que por tantas vezes o tentou eliminar. Agora, o que pode ser tão perigoso para **Dream Land** ao ponto de fazer Kirby ter de resgatar um velho adversário?

Bom, na verdade, não muito. Como todos sabem, Kirby pode até ser um herói mas também é extremamente inocente. Provavelmente ele acabaria ajudando **King Dedede** de uma forma ou de outra, mas ainda assim é interessante ver uma mudança de foco nos inimigos. É comum que muitas franquias repitam sua fórmula básica muitas vezes pelo simples fato de que ela dá certo (oi Mario), mas essas mudanças suaves podem fazer toda a diferença na hora de escolher um jogo.









Claro que uma guinada diferenciada sempre pode ser chamativa. Gostaria muito de ver vilões em Triple Deluxe do nível de Nightmare, de **Kirby: Nightmare in Dream Land** (GBA), ou Dark Mind, de **Kirby & the Amazing Mirror** (GBA), que davam um tom de escuridão para contra-balancear a excessiva fofura dos jogos da bolinha rosa, porém é mais fácil que os inimigos sigam a regra do que a exceção. Claro que isso não vai derrubar minhas expectativas, afinal a esperança é a última que morre.

Não é..?







Perigosamente fácil, facilmente divertido

Outro problema recorrente dos jogos de Kirby é que todos eles parecem não somente ter uma aparência infantil como também aparentam ter como público alvo crianças pela sua baixa dificuldade. Sim, salvo exceções (e que, costumeiramente, ocorrem somente em fases mais importantes dos jogos), as aventuras da bolota rosa não costumam ser as mais difíceis do mundo dos games. Afinal, quantos jogos por aí te permitem flutuar indefinidamente pelo cenário e evitar todo e qualquer perigo que possa lhe aguardar no solo? Eu só consigo pensar em uma série.





Pelo que já temos de conhecimento, como uma sequência espiritual de **Kirby's Return to Dream Land** (Wii), a dificuldade do jogo não impressiona. As vezes, os mundos de Kirby conseguem ser tão fáceis que me levam a crer que a esperança pode morrer antes que o próprio protagonista. Claro que os títulos da bolinha rosa não são conhecidos por sua exímia dificuldade, mas sim pela sua grande diversão, e isso parece que ele consegue fazer com maestria e sem muita dificuldade - sem trocadilhos.





Um novo poder de Kirby chamado **Hypernova** que, ao invés de lhe dar uma capacidade especial como os outros que encontramos, amplia as capacidades naturais do pequeno e permite que seu poder de sugar se equipare a um buraco negro. Esse poder pode distorcer o cenário com tanta potência e parece ser um dos principais charmes do novo título da bolinha rosa.



Vale ressaltar que este parece ser um daqueles jogos que, por mais que o 3D não seja essencial, se dá gosto de usar. A beleza gráfica parece ser acentuada pela profundidade e algo que o jogo explora muito é o estilo plataforma em camadas; como ocorre muito em Donkey Kong Country Returns (Wii) e Donkey Kong Country: Tropical Freeze (Wii U), o protagonista pode viajar para cenários mais a fundo e voltar para mais perto da tela, tudo num piscar de olhos.





Além disso, a interação entre essas camadas se estendem até aos desafios dos mundos e os inimigos que se podem encontrar. Lembro de ter visto uma árvore sendo cortada no fundo da fase e seu tronco atingindo a parte frontal. O que mais pode ser feito entre os dois? O efeito 3D pode ser aproveitado de maneira mais eficaz para melhorar a experiência do jogador? Espero que tenham sido criativos com essas funções, assim como foram com os subjogos.

Festa para todos os estilos

Apesar de ser um grande amante das aventuras dos jogos da bolinha rosa, Triple Deluxe me deixou particularmente interessado pelos minigames e outros modos de jogo que estão disponíveis. Criativos e ousados, este parece ser um dos casos onde os coadjuvantes roubam a cena, agradando a todos os tipos de jogadores com **The Arena**, **Dedede's Drum Dash** e **Kirby Fighters**.





O primeiro foi feito para os jogadores mais hardcores e dedicados, interessados em provar suas habilidades em batalhas contra o verdadeiro lado difícil do jogo. A prova é vencer todos os chefes do jogo, o que vai depender muito da dificuldade e do quão criativos estes serão para serem derrotados. Vamos torcer para que seja ainda melhor que em **Return to Dream Land**!







O segundo aparenta ser um jogo mais rítmico, onde você toma o controle de King Dedede e precisa passar por diversas fases saltando num tambor e coletando moedas. Uma música toca no fundo para ficar mais simples manter o ritmo e aparentemente um botão faz todas as funções, como em HarmoKnight (3DS). Deve ser bom para desestressar, ou para se estressar mais ainda.





Já o último é o que mais chamou atenção do povo por ser praticamente um Super Smash Bros. dentro do jogo. Em uma arena onde se pode enfrentar tanto o computador como outros três jogadores, vários Kirbys lutam para ver quem tem a habilidade absorvida mais forte. Não há muitos detalhes sobre como essa mecânica irá se desenrolar, mas potencialmente é o que mais estende a vida útil do jogo, dando uma nova gama competitiva. A pena é que somente pessoas com o jogo podem participar e não se sabe se funcionará online ou apenas localmente, então tudo que podemos fazer é torcer.







Uma aposta perigosa

Enquanto **Kirby: Triple Deluxe** tem um insistente ar de "mais do mesmo", as sutis mudanças na jogabilidade e nos subjogos decerto dão um impulso na empolgação. É difícil inovar em uma série que tem como propósito fazer o protagonista estar sempre se renovando a cada novo poder que conquista, mas talvez não seja dessa forma mesmo que a série possa evoluir? Se renovando sempre que absorve um novo poder?

É uma fórmula que dá certo a anos e decerto tem boas chances de ter sucesso mais uma vez. Embora a atmosfera infantil seja característica da série e reduza as chances de um verdadeiro desafio, muitas fases de Amazing Mirror eram assim também e seu desfecho foi surpreendente. Talvez seja apenas o momento de dar uma oportunidade para Triple Deluxe mostrar que, assim como seus antecessores, ele pode brilhar à sua própria maneira.





EXPECTATIVA

4

Kirby Triple Deluxe (3DS)

Desenvolvimento: HAL Laboratory
Gênero: Plataforma

Lançamento: 02 de Maio de 2014

Franquias do DS



que deviam ir pro 3DS

por ***André Perez Segato***

Revisão: Luigi Santana
Diagramação: Ítalo Lourenço

Não é nenhuma novidade a incrível aceitação que o Nintendo DS teve no mercado de consoles portáteis, conseguindo alcançar a gigantesca marca de 154 milhões de unidades vendidas, um número muito próximo ao do PlayStation 2, o console mais vendido no mundo até hoje, e alguns poucos milhões a mais que o maior sucesso de consoles de mesa da Nintendo, o Wii. Uma das melhores vantagens de chegar ao patamar de primeiro lugar nas vendas é poder usufruir de toda a atenção que os desenvolvedores passam a prestar no console e de todos os novos e geniais produtos que nascem desse destaque.
Graças à isso, algumas franquias encontraram no console de duas telas uma oportunidade de brilhar ainda mais e garantir uma base maior de jogadores, como nos casos de Castlevania e Dragon Quest. Outros sucessos que já existiam antes do lançamento desse console, como Ace Attorney, Animal Crossing e Rhythm Heaven, encontraram nesse novo sistema uma base de fãs tão grande que puderam expandir seu legado para o Wii.

Mas não é só de franquias pré-existentes que o Nintendo DS fez seu trabalho. Na verdade, o console recebe uma popular (e devida) fama de ter sido o berço de várias franquias e séries novas. Alguns exemplos, como Professor Layton, Etrian Odyssey, Cooking Mama e Art Academy até hoje aparecem no mais novo portátil da Nintendo, o Nintendo 3DS, graças à inovação, criatividade e diversão que o Nintendo DS promovia. Entretanto, elas são, infelizmente, raras exceções de uma lista bem maior de franquias bem-sucedidas nascidas no Nintendo DS que não conseguiram cruzar a troca de gerações e alcançar o atual portátil estereoscópico da Nintendo. Foi pensando nessas séries que separamos as 10 franquias que mais esperamos poder ver de volta no Nintendo 3DS. Confira!

10 Trauma Center Under the Knife



Trauma Center é um dos casos de séries que apostaram na proposta do Nintendo DS bem no seu início. Desenvolvido pela Atlus, o primeiro jogo da série, Trauma Center: Under the Knife, foi lançado em junho de 2005, pouco menos do próprio console completar um ano de lançamento. A proposta era aproveitar as capacidades de tela de toque do sistema para fazer um jogo no qual o jogador tomasse o papel de médico-cirurgião para enfrentar os mais diversos desafios do jogo, que iam desde fraturas expostas até a cura de uma nova doença desenvolvida pelo próprio homem, a GUILT. A utilização de uma caneta na tela de toque foi o que não só impulsionou a ideia da criação de um jogo onde a precisão "cirúrgica" fazia parte do desafio mas como também deu origem ao próprio sobrenome do doutor protagonista da série, Derek Stiles (da caneta do portátil, a "Stylus").

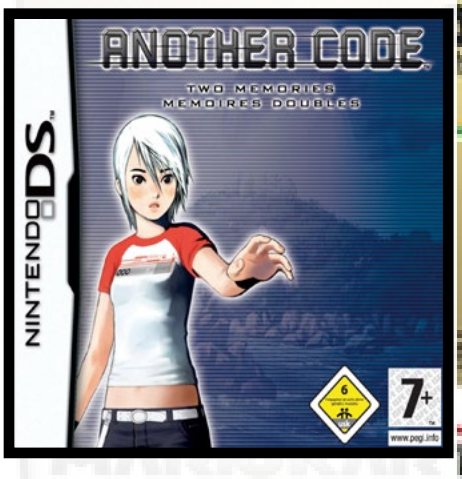
A série fez tanta fama no portátil de duas telas que aproveitou o impulso para estrelar entre os títulos da linha de lançamento do Wii com um remake de Under the Knife chamado Trauma Center: Second Opinion que, além de gráficos refeitos, contava com uma jogabilidade diferente baseada nos controles do pointeiro infravermelho do Wii. Seguindo essa onda, também foram lançados Trauma Center: New Blood e Trauma Team para Wii, além de um segundo título para DS, Trauma Center: Under the Knife 2.



Um Trauma Center no Nintendo 3DS não apenas teria a qualidade gráfica e sonora que esperamos das versões de console da série como também traria as vantagens de controle do Wii como a seleção de ferramentas pelo Nunchunk de volta ao sistema portátil através do novo Circle Pad. Além disso, o título se beneficiaria bastante de missões DLC vendidas no eShop ou de uma função StreetPass para comparar os recordes de operações entre amigos. Na pior das hipóteses, pelo menos teríamos a chance de ver as entranhas e órgãos dos pacientes operados em 3D estereoscópico (Eca!)!

nintendoblast.com.br

9 Another Code Trace Memory



Outra série que apostou na inovação do Nintendo DS bem cedo foi a franquia Another Code, conhecida por nós do ocidente como Trace Memory, apesar do primeiro jogo se chamar Another Code: Two Memories tanto na Europa quanto no Japão. Lançado em setembro de 2005, o jogo contava a história de Ashley Mizuki Robbins, uma pré-adolescente de 13 anos que teve seus pais misteriosamente desaparecidos em um acidente na ilha de Blood Edward. Desde então, Ashley morou com sua tia Jessica até o dia em que ela recebe uma encomenda do seu pai orientando-a a encontrá-lo na mesma ilha, dois dias antes do seu décimo-quarto aniversário. Usando seu DTS — um dispositivo igualzinho à um Nintendo DS, mas que apenas operava com a biometria de Ashley — o jogador devia solucionar puzzles usando a tela de toque, os botões e até mesmo o microfone do console em um jogo que abusava das funcionalidades do portátil.

Trace Memory usou e abusou de uma narrativa com "perspectiva dupla"
Trace Memory seria o primeiro título adventure lançado pela desenvolvedora CiNG (conhecida pela especialização em visual novels desse tipo) para o Nintendo DS, iniciando um currículo bem extenso de futuros jogos desse tipo no portátil. A série Another Code, por exemplo, teve outra chance de brilhar com o lançamento de Another Code: R - A Journey into Lost Memories para Wii que, diferentemente do primeiro jogo, trazia uma perspectiva sidescroller à exploração e gráficos, desta vez, completamente tridimensionais.



A maior diferença da sequência para Wii era sua perspectriva lateral As mesmas ideias de uma sequência para Nintendo 3DS de Trauma Center também se aplicam nesse caso: o pequeno portátil é capaz de simular gráficos tão bons e atraentes quanto os da sequência para Wii, tornando o jogo totalmente tridimensional como no console, mas em uma forma novamente portátil e em duas telas. O DS, entretanto, sempre teve mais recursos para explorar e tornar um jogo cheio de puzzles ainda mais interessante, e isso é ainda mais verdade com o 3DS, que acrescenta novos botões, controles por movimento e uma nova tecnologia estereoscópica que enriqueceria ainda mais a imersão no mistério. No fim das contas, entretanto, um jogo assim infelizmente nunca irá existir devido à falência da desenvolvedora.

8 Final Fantasy Fables Chocobo Tales



Apesar da série de jogos spinoff Chocobo não ser uma exclusividade do portátil de duas telas, uma das pérolas escondidas que nasceu na biblioteca do Nintendo DS é o pequeno e curioso Final Fantasy Fables: Chocobo Tales, lançado em abril de 2007 pela Square Enix. Diferentemente de seus irmãos mais velhos lançados para PlayStation que giravam em torno de jogos de corrida, simulação de vida e principalmente mystery dungeons, o propósito da série Final Fantasy Fables era trazer um novo ar para a série ao estrelar uma aventura com o fofo mascote da série Final Fantasy num mundo recheado de minigames e com um sistema de batalha simplificado baseado em cards colecionáveis. O propósito era facilitar a adesão e entendimento das crianças que compunham a maior parte dos consumidores do Nintendo DS e eram o público-alvo perfeito dos jogos desse mascote. Em sua aventura, Chocobo devia procurar e adentrar livros mágicos de histórias que misturavam as Fábulas de Esopo e os Contos de Grimm com personagens de Final Fantasy e resolver problemas como o da Lebre e a Tartaruga ou o de João e o Pé de Feijão. Apesar de parecer simplório demais em sua premissa, o jogo trazia uma profundidade inesperada de quem o julgasse pela capa.

Apesar da estratégia de marketing para um público infantil, a equipe não levou em consideração o perfil do mercado internacional e ele acabou tendo um impacto bem pequeno aqui no ocidente, perdendo destaque para outros shovelware — jogos de qualidade inferior que são produzidos aproveitando uma moda ou onda do mercado — nas estantes das lojas nessa disputa para ganhar o público dessa faixa etária. Isso fez com que sua sequência, Chocobo to Mahou no Ehon: Majo to Shoujo to Go-nin no Yuusha, ou Chocobo and the Magic Book: The Witch, The Girl and the Five Heroes, nunca fosse vista fora do Japão. Uma pseudo-sequência, Final Fantasy Fables: Chocobo's Dungeon, chegou a ser lançada para Wii, mas retomando os aspectos de mystery dungeon que a série spinoff até então tinha carregado.





Além de ser um jogo relaxante e pouco complexo mesmo para audiências mais velhas, Chocobo Tales também tinha a vantagem de ser absolutamente fantástico no aspecto gráfico, especialmente numa plataforma razoavelmente simples como o DS, algo que reflete a famosa proeza da Square Enix nesse setor. A desenvolvedora poderia aproveitar a potência gráfica do sucessor e fazer uma nova sequência aproveitando-se dos efeitos estereoscópicos para tornar tudo ainda mais belo, além de utilizar a Nintendo Network para dar sequência à jogatina online que o título de DS permitia e do StreetPass que poderia ser usado para trocar cards e variar ainda mais seu deck de batalha. O recente lançamento do Nintendo 2DS, voltado para o público infantil que não pode usar a função 3D em excessividade, torna a proposta ainda mais interessante, mesmo que a realidade seja que a Square Enix esteja tendendo a descontinuar a série de spin-offs Chocobo, como demonstra o cancelamento do esquecido Chocobo Racing 3D.

7 Time Hollow



Uma das vantagens da biblioteca do Nintendo DS era que ela atendia muito bem o gênero de Visual Novels. Seja por causa de suas duas telas ou pela tela de toque que facilitava as mecânicas point-and-click, esse gênero bombou e conquistou um nicho bem isolado mas certamente devoto por esse tipo de jogo, particularmente depois que jogos como Ace Attorney e Trace Memory demonstraram as vantagens que o sistema de duas telas trazia para o gênero. Entre a infinidade de Visual Novels que foram lançadas para o console — algumas boas, outras nem tanto — Time Hollow certamente compõe um lugar bastante alto e estimado desse grupo.



Desenvolvido pela Konami, o jogo seguia a história de Ethan Kairos, um garoto de 17 anos que um dia acorda em um mundo onde seus pais se deram por desaparecidos há 12 anos, mesmo que ele claramente se lembre de conviver com eles até o dia anterior. Escrita por Junko Kawano, a mesma roteirista de Shadow of Destiny, outro jogo sobre viagens no tempo para o PlayStation 2, Time Hollow tratava de paradoxos temporais e instigava o jogador a usar a Hollow Pen, uma mística caneta capaz de abrir fendas temporais para o passado, para resgatar seus pais de uma linha temporal a qual não pertenciam. Mesmo com uma grande base de jogadores desse gênero instalada no sistema, Time Hollow foi, na época, ofuscado por produções maiores

nintendoblast.com.br



como Zero Escape: Nine Hours, Nine Persons, Nine Doors, mas ainda assim fez muito sucesso entre fãs de anime por sua apresentação que remetia tipicamente aos tradicionais desenhos japoneses.

Uma versão para 3DS se beneficiaria de gráficos tridimensionais de forma similar a como a série Layton se aproveitou. O enredo, que remete muito à Efeito Borboleta, poderia também continuar com um herdeiro de Ethan, já que seu gato Sox é quem dá conta de permitir que sua família sobreviva à essas diversidades temporais. A qualidade sonora elevada e a maior resolução do 3DS também tornaria as cutscenes animadas ainda mais interessantes.

6 Pokémon Ranger



As diferenças entre o Nintendo DS e a família Game Boy não se limitam só ao nome e ao número de telas. Uma peculiaridade que a série Pokémon enfrentou nesse sistema foi ter sofrido um grande atraso no lançamento de uma nova aventura da série principal. Depois de dois anos do lançamento do Nintendo DS, o mesmo atraso entre o lançamento do Game Boy Advance e Pokémon Ruby & Sapphire, os donos de DS que esperavam por uma lógica continuação da franquia se depararam com Pokémon Ranger, um spin-off desenvolvido pela HAL Laboratories (e não pela tradicional Game Freak) que não envolvia a captura direta de monstrinhos e muito menos o treino e a batalha entre eles. Isso preocupou alguns fãs, levados a acreditar que a série de RPG tinha tomado novos e ousados rumos por culpa das novas tecnologias do DS ou por alguma ocorrência com o estúdio que tradicionalmente produzia a franquia.



Felizmente, pouco menos de um ano depois, em 2007, a Game Freak lançou a continuação da franquia tradicional entitulada Diamond & Pearl, esclarecendo qualquer mal entendido. Mas apesar da confusão, os spin-offs Ranger criaram uma nova parcela de fãs interessados em suas mecânicas voltadas para a ação e destreza com a Stylus. A compatibilidade com a série principal para enviar monstrinhos exclusivos também trazia mais popularidade para a série paralela. Desenvolvidos dessa vez pela Creatures Inc, Pokémon Ranger: Shadows of Almia e Pokémon Ranger: Guardian Signs, lançados em 2008 e 2010, respectivamente, foram produzidos para atender esse novo nicho de pokéfãs.



O detalhe é que esse nicho tecnicamente ainda não morreu. Os fãs de monstros de bolso que se interessavam tanto pela série Pokémon Ranger quanto pela linha principal provavelmente hoje já se encontram com seus respectivos consoles 3DS com um cartucho de Pokémon X & Y encaixado. Então porque não aproveitar o público e trazer novamente a série dessa vez para um ambiente completamente tridimensional, assim como X & Y fez? O ambiente completamente 3D ainda por cima auxiliaria a exploração do mapa, que é um dos pontos fortes da mecânica de um spin-off Ranger. No mais, o jogo também poderia trazer conectividade com o recém-lançado Pokémon Bank, facilitando a transferência de Pokémon raros que ainda não podem ser encontrados em Kalos para aqueles que não possuem jogos da geração passada da série.

5 Ghost Trick Phantom Detective



Continuando a onda de popularidade de adventures e visual novels que conquistaram tanto espaço no portátil com uma tela adicional, Ghost Trick: Phantom Detective garante um destaque especial por ter sido desenvolvido por Shu Takumi, o mesmo diretor da franquia Ace Attorney, que por si só já é uma série de visual novels. A diferença, dessa vez, é que Takumi pretendia experimentar um pouco mais o gênero de ação ao mesmo tempo em que envolvia os mistérios e tramas que tornaram a franquia de advocacia tão famosa em um contexto mais paranormal.



Sissel, o protagonista, é um recém-chegado no Mundo dos Fantasmas, um lugar onde o tempo nunca flui, mas onde é possível conversar com diversas almas desencarnadas. Mas os problemas começam quando Sissel descobre ter o poder de voltar quatro minutos antes da morte dos cadáveres que possuir, podendo impedir suas mortes utilizando os "Truques Fantasma" (que dão o nome ao jogo) em objetos inanimados e mudando o futuro de uma cadeia de personagens. Contando com um enredo complexo e cheio de reviravoltas (típico da proeza do autor de Phoenix Wright), Ghost Trick prometia bastante surpresas e um final particularmente tocante e cativante.

Uma sequência para Nintendo 3DS, mesmo que improvável, poderia se aproveitar da tecnologia 3D do console para revitalizar a franquia. A mecânica de Ghost Trick, que funcionava basicamente na forma de uma alma que podia viajar em uma distância limitada entre objetos de um mundo planificado, talvez poderia ser remodelado em um mundo completamente tridimensional, elevando ainda mais a complexidade dos puzzles em sequência exigidos para se salvar uma vida. Narrativamente falando, a história de Ghost Trick tem pouca possibilidade de continuação, mas, basicamente, os eventos do universo do jogo ocorrem pela influência paranormal dos meteoritos Temsik, que concedem "Truques Fantasma" à qualquer um que venha a falecer sob a influência de sua radiação. Uma sequência de 3DS, nesse aspecto, poderia criar galhos de enredo baseado em outras aparições desses meteoritos.



4 Meteos

Não é difícil que qualquer fã da Nintendo conheça as obras de Masahiro Sakurai, criador de Kirby que ficou ainda mais conhecido por dirigir também a série Super Smash Bros., chegando a interagir com os fãs através de blogs online e, mais ultimamente, pelo Miiverse. O que alguns podem não saber é que Sakurai também é criador de diversas outras séries, como Kid Icarus: Uprising ou o spin-off de corrida Kirby Air Ride. Mais particularmente depois de sua saída da HAL Laboratories, Sakurai também elaborou, com seu recém-fundado estúdio Sora Ltda., a franquia Meteos, uma série de puzzles lançada pela primeira vez no Nintendo DS que se utilizava das capacidades de toque do portátil para trazer mais ação, agilidade e momentos frenéticos para o típico puzzle de blocos.





O jeito de se jogar Meteos é bem simples: de forma similar a Puzzle League, você deve juntar três peças iguais para limpar o tabuleiro. A diferença, entretanto, é que ao invés de eliminar a linha, as peças dessa combinação se tornam propulsores de foguete, empurrando as outras peças sobre elas para a tela de cima e as eliminando para o espaço sideral além da "atmosfera" representada pela tela inferior. O objetivo do jogo é combater um planeta rival nesse cataclisma dos meteos, que nada mais são do que blocos enviados do maligno planeta Meteo e que caem do céu com o objetivo de aniquilar planetas de toda a galáxia preenchendo completamente a tela de baixo.

nintendoblast.com.br



O sucesso que o primeiro jogo fez, particularmente graças aos elementos conhecidos de Sakurai, como conter diversos itens e efeitos sortidos, modos de jogo diferentes e uma mecânica profunda mas de fácil aprendizado, deram origem a mais duas sequências: Meteos: Disney Magic, estrelando personagens Disney e modificando o jogo para ser jogado com a tela do DS deitada, e Meteos Wars, lançado para Xbox Live Arcade sem envolvimento direto do idealizador da franquia.

Com a força que o Nintendo eShop ultimamente anda tendo, particularmente com títulos first-party de bastante prestígio como Crashmo, Dillon's Rolling Western, Harmoknight e Picross-e demonstra o quanto seria plausível ver uma sequência dessa série de volta no portátil tridimensional, mesmo que de forma exclusivamente digital. A telinha de maior resolução do Nintendo 3DS, de 320 x 240 pixels comparada a tela de 256 x 192 pixels do DS original também ajuda a tornar a imagem e a ação mais nítida e clara num console com maiores capacidades. A facilidade de conexão online do 3DS também poderia prover jogatinas na rede, já que um dos maiores foques da franquia é ser um jogo de puzzle competitivo e equilibrado. Não que queiramos pressionar o designer enquanto ele trabalha no próximo Super Smash Bros., mas talvez fosse uma boa ideia a se desenvolver depois que a sequência da sua série de luta for finalmente lançada.

3 Hotel Dusk



Se engana quem pensa que a desenvolvedora CiNG se conteve em lançar apenas Another Code para o portátil de duas telas. Crendo ser uma ótima ferramenta narrativa para contar histórias através dos visual novels que a empresa desenvolvia com tanta habilidade graças ao dobro de displays, a CiNG voltou a lançar mais um jogo point-and-click para o portátil em apenas dois anos depois do lançamento de Another Code. Lançado em janeiro de 2007, os jogadores de Hotel Dusk: Room 215 podiam conhecer melhor a história de Kyle Hyde, um ex-detetive de Nova Iorque que, em busca de seu antigo parceiro, descobre muitos mistérios e conexões com seu passado em um hotel de Los Angeles que dá o nome ao jogo. Se passando durante a década de 70, Hotel Dusk foi muito mais aclamado que o antecessor da companhia pelo seu estilo noir, por sua história envolvente e madura e especialmente por seus gráficos que utilizavam a técnica de rotoscopia para trazer mais vida e veracidade aos personagens. Esse estilo de animação é visto com frequência em obras cinematográficas como as da Disney, mas é muito mais raro na indústria de games, sendo visto em poucos exemplos como o Prince of Persia original ou Another World (também conhecido como Out of This World).



Seguindo as boas críticas do jogo e buscando outras maneiras de se sustentar na indústria que cada vez mais tirava o espaço de jogos desse estilo, a CiNG lançou a continuação Last Window: The Secret of Cape West em janeiro de 2010, que continua a história de Kyle após ser demitido da empresa de faixada Red Crown e no momento em que descobre que o apartamento em que vive esconde alguns segredos sobre o assassinato de seu pai. Como um último suspiro e devido às vendas abaixo do esperado, a desenvolvedora faliu três meses depois do lançamento do jogo e, por esse motivo, Last Window nunca chegou às prateleiras ocidentais.

Convenhamos que uma sequência da série tem chances mínimas de fazer uma volta no portátil mais novo da Nintendo. Mesmo assim, a série fez um grande legado, chegando até mesmo a estrelar como troféu e adesivos em Super Smash Bros. Brawl. A própria empresa também não se manteve apenas nos portáteis, lançando também o bastante aclamado Little King's Story para Wii. Na minúscula chance que a Nintendo pudesse pegar essas propriedades intelectuais, impedindo-as de virar apenas história, poderíamos retomar os mistérios da vida de Kyle Hyde em 3D, com ambientes muito mais detalhados e uma trilha sonora novamente riquíssima.

2 The World Ends With You



O Nintendo DS não é exatamente a referência quando se fala em RPGs, mas existe um em particular que é muito querido por fãs do gênero, em particular, de Kingdom Hearts. The World Ends with You foi produzido pela mesma equipe da franquia Kingdom Hearts e teve seu desenvolvimento iniciado logo depois que Chain of Memories foi concluído. Em novembro de 2004, a equipe subsidiada pela Square Enix pôde ver o Nintendo DS mais de perto e pensou que as mecânicas de cartas do spin-off de GBA se aplicariam muito bem à tela de toque do DS enquanto o jogador explorava o mundo na tela de cima.

Depois de eventuais reajustes, ficou decidido que TWEWY teria um sistema de combate duplo com o intuito de manter a importância das duas telas por igual. O jogo fez um tremendo sucesso por incluir um combate completamente baseado em toques, uma trilha sonora bastante incomum e alternativa para um jogo da Square Enix e um enredo envolvente como o de qualquer outro Final Fantasy. Em The World Ends with You, o jogador conhecia a história de Neku Sakuraba, um garoto que descobre estar morto e participando de um jogo com a duração de uma semana, no qual o vencedor conquista a chance de voltar a



viver. Carregado de referências ao mundo real, mais especificamente de Shibuya, no Japão, ao oposto dos cenários fantásticos de outros RPGs, TWEWY era o título mais inovador e "rebelde" a compor a longa linha de RPGs tradicionais da Square Enix e, por isso mesmo, conquistou uma legião de adoradores. Sua popularidade deu à Square Enix motivos para lançar uma versão remasterizada para iOS sub-entitulada de -Solo Remix-, já que essa versão possuía um sistema de combate para apenas uma tela. Além das mudanças gráficas e mecânicas, a versão de iOS também trazia um segredo: uma imagem mostrando um personagem totalmente novo em uma nova Shibuya passando por "novos" sete dias.

Os fãs da franquia não tem dúvidas: esse teaser propunha uma sequência para a série que, até agora, apenas teve o original, a versão remasterizada de iOS e um pequeno jogo social lançados para o território japonês. A dúvida que fica é: para qual console? A resposta mais provável seria para o próprio Nintendo 3DS, o sucessor direto do Nintendo DS e que poderia mais uma vez recriar a fórmula original da franquia com batalhas nas duas telas. Além disso, o jogo original continha uma função de Mingle na qual o jogador adquiria experiência e itens extras ao fechar o DS com o jogo em funcionamento. Lembra alguma coisa? Sim! A função StreetPass, agora embutida no portátil, teve seus primórdios em jogos como Nintendogs e o próprio The World Ends with You.



A vantagem de ter essa tecnologia no próprio sistema apenas facilita ainda mais o desenvolvimento de uma sequência da franquia e reforça ainda mais a possibilidade de retorno da mesma. Por fim, o relançamento em iOS trouxe uma nova funcionalidade de integração no Twitter, que permite que os pensamentos dos personagens de Shibuya sejam populados por mensagens da rede social. Se formos considerar que a Nintendo já tem a sua própria rede social, o Miiverse, que é capaz de fazer algo bem parecido com tal função em certos jogos de Wii U, a resposta fica clara: The World Ends with You 2 no Nintendo 3DS, pra ontem!

1 Elite Beat Agents



Demos exemplos de visual novels, que se beneficiaram muito pelas duas telas e pela entrada de toque. Demos exemplos de jogos de simulação, que viram na tecnologia uma forma de envolver mais o jogador na experiência. Demos também exemplos de jogos de RPG, aventura e puzzle que se reinventaram graças às novas formas de se pensar com uma tela a mais. Mas nada se compara ao que Osu! Tatakae! Ouendan, conhecido por nós ocidentais como Elite Beat Agents, foi capaz de fazer no portátil graças à desenvolvedora iNiS Ltda, especializada em jogos de ritmo.

A série trata de um jogo de música bem diferente do que qualquer coisa que você já viu: ao invés de precisar decorar botões e sua relação com as notas mostradas na tela (estou olhando para você, Guitar Hero!), Elite Beat Agents se aproveita da tela de toque do Nintendo DS para criar uma experiência completamente nova no gênero: conforme a música toca, as "notas", representadas por ícones de "beats", aparecem gradualmente e devem ser pressionadas na hora certa e em ordem. A diferença de um jogo de música tradicional é que muitas vezes isso envolve destreza com a Stylus e precisão para acertar a ordem, uma mecânica que lembra muito mais um jogo de dança como Dance Dance Revolution do que propriamente um jogo tradicional de ritmo, como a série Taiko no Tatsujin, que também fez bastante sucesso no portátil da Nintendo.





Tanto na versão oriental da série quanto na internacionalização da franquia, o jogador toma parte de um grupo de líderes de torcida japonês (ou de agentes secretos, os Elite Beat Agents) que tem por objetivo ajudar as pessoas em apuros em tarefas que vão desde simplesmente não fazer xixi na cama ou passar no vestibular até fazer a Mona Lisa sorrir ou salvar o mundo de alienígenas anti-música. Como se as situações cômicas e divertidas não bastassem, toda ação musical se passa na tela inferior com os respectivos membros dançando e torcendo pelo alvo a ser ajudado enquanto a história da vítima a ser ajudada se desenrola na tela superior ao melhor estilo de história em quadrinhos. Ir bem em um estágio significa mudar o destino do cidadão, sendo que o melhor dos finais em cada fase é atingido ao jogar bem durante os três intervalos da música.

A primeira versão da série saiu exclusivamente no oriente pelo nome de Osu! Tatakae! Ouendan em julho de 2005.



O jogo, ainda experimental e testando os terrenos do sistema, trazia sucessos de bandas nipônicas como Orange Range e The Yellow Monkey, sendo notável por ter como música final Ready Steady Go, da banda L'arc-en-Ciel, conhecida por ser o tema de abertura do anime Fullmetal Alchemist. Com as altas vendas de exportação para o ocidente, a iNiS percebeu o interesse do público estrangeiro pelo produto e lançou uma versão "ocidentalizada" pelo nome de Elite Beat Agents em novembro de 2006, que dessa vez trazia sucesso de bandas conhecidas por nós como Queen e Deep Purple, além de incluir uma famosa regravação personalizada para o próprio jogo de Jumpin' Jack Flash, dos Rolling Stones, como música final. Finalmente, um ano depois, é lançado uma sequência japonesa do original chamada Moero! Nekketsu Rhythm Damashii Osu! Tatakae! Ouendan 2 que, além de incluir sucessos japoneses mais atualizados, trazia as melhorias de jogabilidade de Elite Beat Agents.

A febre pelo jogo foi tanta que, depois de tanto tempo esperando por uma sequência no Nintendo DS, a comunidade resolveu recriar a jogabilidade no computador no que hoje é conhecido por Osu!, que rapidamente se tornou tão famoso quanto o popular jogo de dança StepMania. O problema é que a sensação inédita de tela de toque e do desenrolar da história na tela superior não podem ser emulados fora de um portátil como o DS, e é exatamente por essas questões que o Nintendo 3DS se torna o candidato perfeito para a continuação da franquia. Não só nesse portátil que você encontra todos os elementos que completam a experiência de jogo da série Ouendan: aqui também possuímos o ambiente virtual do eShop, que torna possíveis DLCs de futuras músicas bastante prático e viável, uma função que nem sequer existia em outras versões do jogo. Se a iNiS sabe mesmo o que é bom para ela, não irá hesitar em lançar Elite Beat Agents 2 para o Nintendo 3DS. E quanto a nós... só resta torcer!





por **André Perez**

Revisão: José Carlos
Diagramação: Maria Rita

Descubra Dream Land (Kirby), uma terra onde sonhos se tornam realidade!

"Em uma estrela em algum canto do universo bem, bem longe da Terra existe um lugar bastante especial conhecido como Dream Land." — Manual de instruções de Kirby's Dream Land

Quase todas as aventuras da famosa e fofa bolota rosa da Nintendo acontecem, de uma forma ou outra, nessa terra cheio de segredos, perigos e lugares para explorar. **Dream Land** é um reino que serve de lar para o redondo e rosado herói e um lugarzinho na maioria das vezes pacífico mas que, quando em risco, certamente terá Kirby lá para resolver!

Um preguiçoso povoado



Como o próprio nome já diz, Dream Land é um reino onde a maioria dos habitantes gostam de — você acertou — dormir e ter bons sonhos. O problema é que nem sempre os seus habitantes (em sua maioria Waddle Dees, apesar de existirem outras espécies mais ou menos civilizadas) terão paz e sossego para dormir, visto que o comandante do reino de Dream Land, King Dedede, vive arrumando confusão, seja pela ganancia de poder ou pelo controle de sua própria mente. O que já está mais do que claro, entretanto, é que com ou sem confusões, Dedede pouco se dedica à manutenção de seu reino ou ao bem-estar de seus habitantes, preferindo abusar do luxo e da riqueza de sua posição social. Em Kirby's Dream Land, por exemplo, o tirano rei resolve roubar toda a comida do reino só para satisfazer sua própria gula!



Esse pinguim já devia ter sido deposto faz tempo!

Falando em riquezas, nunca fora mencionado em um jogo da série algum tipo de moeda padrão para Dream Land, até porque todos seus habitantes são, de uma forma ou outra, auto-suficientes e sempre acabam encontrando um lugar para descansar ao cair da noite. Apesar disso, no sub-jogo The Great Cave Offensive de Kirby Super Star, os tesouros encontrados são medidos por seu valor em "Gold". Essa unidade, entretanto, não deve ser muito influente no reino, já que ninguém nunca mais usou tal forma de moeda fora desse caso. Uma outra forma de dinheiro, que aparece dessa vez apenas no anime Kirby: Right Back at Ya! são as D-bills, moedas e notas com o rosto de Dedede estampado nelas. Nem precisa falar que ele mesmo é quem mais quer fazer uma fortuna com sua própria moeda, certo?



A insígnia das D-bills

Paisagens que te deixam “nas nuvens”

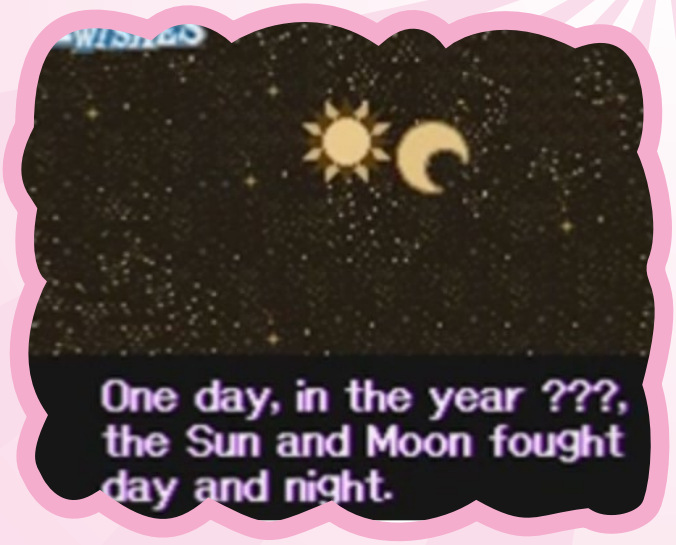
Como o próprio manual de instruções de Kirby’s Dream Land diz, Dream Land se localiza “em uma estrela em algum lugar bem, bem longe da Terra”. É isso mesmo, Dream Land na verdade é um reino assentado sobre a superfície do planeta **Pop Star**, localizado na longínqua Gamble Galaxy, onde praticamente todos os jogos do Kirby ocorreram.. De acordo com o manual de instruções de Kirby’s Adventure, Pop Star está a tantos anos-luz da Terra que, mesmo sendo a estrela mais brilhante do espaço sideral (como revelado em Kirby Mass Attack), ainda assim é invisível para nós terráqueos. Outra peculiaridade de Pop Star é ele possuir, além de uma lua, seu próprio sol que orbita em volta do planeta. Isso já se tornou até mesmo motivo de briga entre a lua e o sol no que foi ilustrado no sub-jogo Milky Way Wishes de Kirby Super Star.



Pop Star em Kirby 64: The Crystal Shards



Gamble Galaxy em Kirby: Squak Squad



Tendo até mesmo seu próprio sol, era de se imaginar que uma hora sairia uma briga... certo?





"Dream Land: Green Greens" em Super Smash Bros. Melee

Já as paisagens de Dream Land sempre variaram com desertos, altas montanhas, cavernas e algumas porções de oceanos e lagos. Entretanto, o reino é composto em sua maioria de planaltos verdes e densas florestas. A região mais conhecida dessas é **Green Greens**, localizada no coração de Dream Land e composta de pequenos bosques e amplos campos gramados, que também serve de lar para o chefão Whispy Woods e provavelmente da casa em forma de cúpula de Kirby. Outras regiões similares, como Green Grounds e Grass Land, tem características parecidas, mas apenas Green Greens teve tal fama a ponto de representar a região de Dream Land na série Super Smash Bros. como uma arena.



Kirby e seus amigos enfrentando Whispy Woods, o eterno chefão de Green Greens.

Dream Land também é conhecida por ter localidades nomeadas por comidas e outras gostosuras, como Vegetable Valley, Ice Cream Island, Butter Building, Grape Garden e Yogurt Yard. Você já deve ter notado que existe uma certa regra para dar nomes iniciados com a mesma letra às localidades de Dream Land!

As Fontes dos Sonhos

Uma localidade relacionada à Dream Land que merece uma certa atenção especial é a sua **Fountain of Dreams**, também conhecidas como Dream Spring. Fountain of Dream são uma espécie de catalisadoras encontradas em todos os planetas da Gamble Galaxy, inclusive em Pop Star, e são responsáveis por garantir bons sonhos a todos os habitantes do planeta à que estão ligadas. É por isso mesmo que os nativos de Dream Land gostam tanto de dormir!



A Fountain of Dreams de Dream Land em Kirby: Nightmare in Dream Land



Além disso, as "fontes dos sonhos" têm a função de coletar toda a esperança e desejos de todos os seres vivos do planeta, reunindo-os em forma líquida na fonte e guardando-os em um local seguro e remoto. Cada Fountain of Dream é agraciada por uma **Star Rod**, uma poderosa relíquia capaz de controlar as estrelas do planeta e que serve como recurso mágico de energia catalizadora de cada fonte para poder transformar pesadelos em bons sonhos. Uma Fountain of Dream já foi representada como arena em Super Smash.



"Dream Land: Fountain of Dreams" em Super Smash Bros. Melee

A importância desse lugar é explicada em Kirby's Adventure: um certo dia, os habitantes de Dream Land e de toda Pop Star acordam de suas noites maldormidas só para descobrir que ninguém estava conseguindo sonhar. Sabendo ser a origem de todos os sonhos, Kirby decide viajar para Rainbow Resort, onde a Fountain of Dreams de Pop Star está localizada, para investigar, e acaba descobrindo que a Star Rod foi destruída em vários pedaços pelo vigarista King Dedede! Depois de se aventurar em busca dos pedaços perdidos da Star Rod, derrotando inimigos e até mesmo amigos para salvar as noites de sono do povo de seu planeta, Kirby derrota o próprio rei e reconquista o último pedaço da relíquia mágica.

O pior, contudo, ainda estava por vir, uma vez que Kirby descobre que a real intenção de Dedede era de proteger a fonte dos sonhos de um terrível vilão chamado **Nightmare**, que, agora com todas as peças da Star Rod, tinha a oportunidade de infectar a fonte com terríveis pesadelos e disseminar a tristeza através do sonho de todos os seres de Pop Star. É então que Kirby e o rei de Dream Land decidem cooperar para expurgar esse mal de toda Gamble Galaxy, reconquistando uma boa e merecida soneca ao cumprirem seu objetivo e salvarem os sonhos de Dream Land.



Kirby liberando Nightmare de sua prisão sem querer

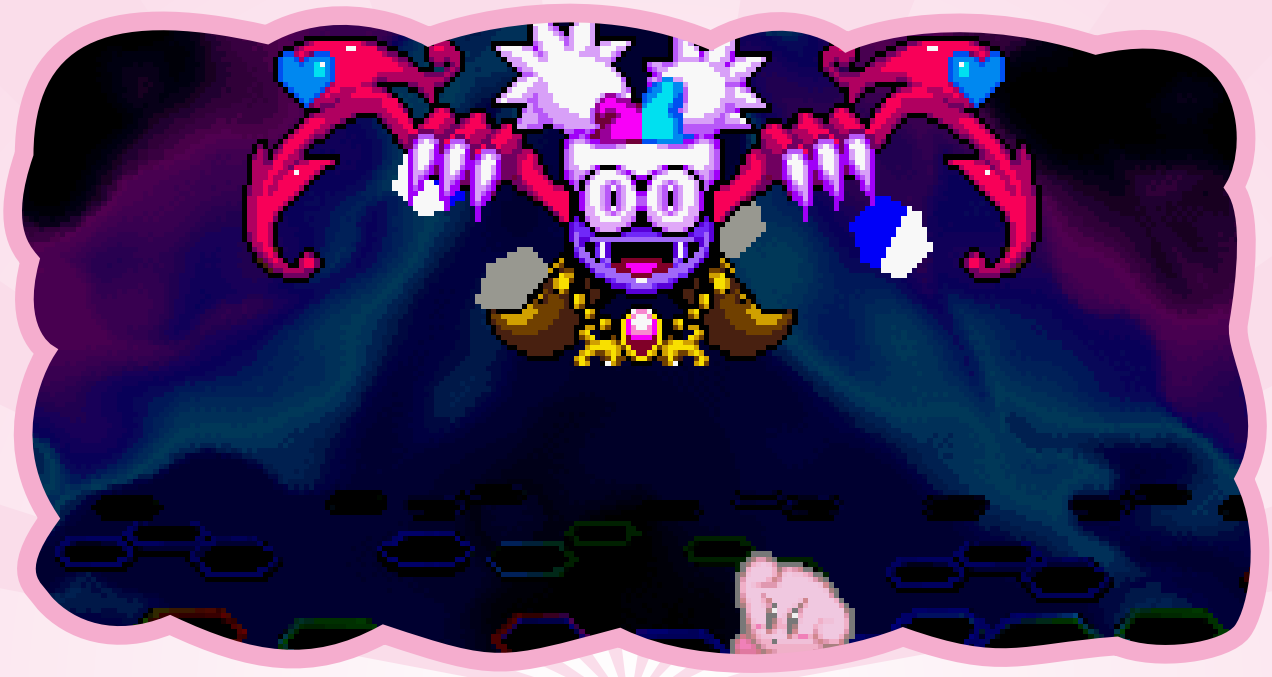


Kirby enfrentando o terrível Nightmare

As Fountain of Dreams também tiveram um importante papel no sub-jogo Milky Way Wishes, de Kirby Super Star. Quando a lua e o sol começam uma briga para decidir quem tem o domínio dos céus de Pop Star (e com isso trazendo caos para a vida dos cidadãos de realizar desejos, invocado ao reunir a força de todas as Fountain of Dreams dos planetas vizinhos de Pop Star. Quando Kirby consegue invocar Nova, entretanto, Marx aparece e rouba o desejo,pedindo antes disso para ter completo controlede Pop Star Mais tarde, é revelado que Marx fez a lua e o sol brigarem como parte de seu plano de conquistar Dream Land e enganou Kirby para fazer o trabalho sujo no lugar dele. A lua e o sol param Nova e Marx no caminho de destruir seu planeta, o que dá tempo à Kirby de destruir o núcleo do cometa e enfrentar o agora monstruoso Marx.

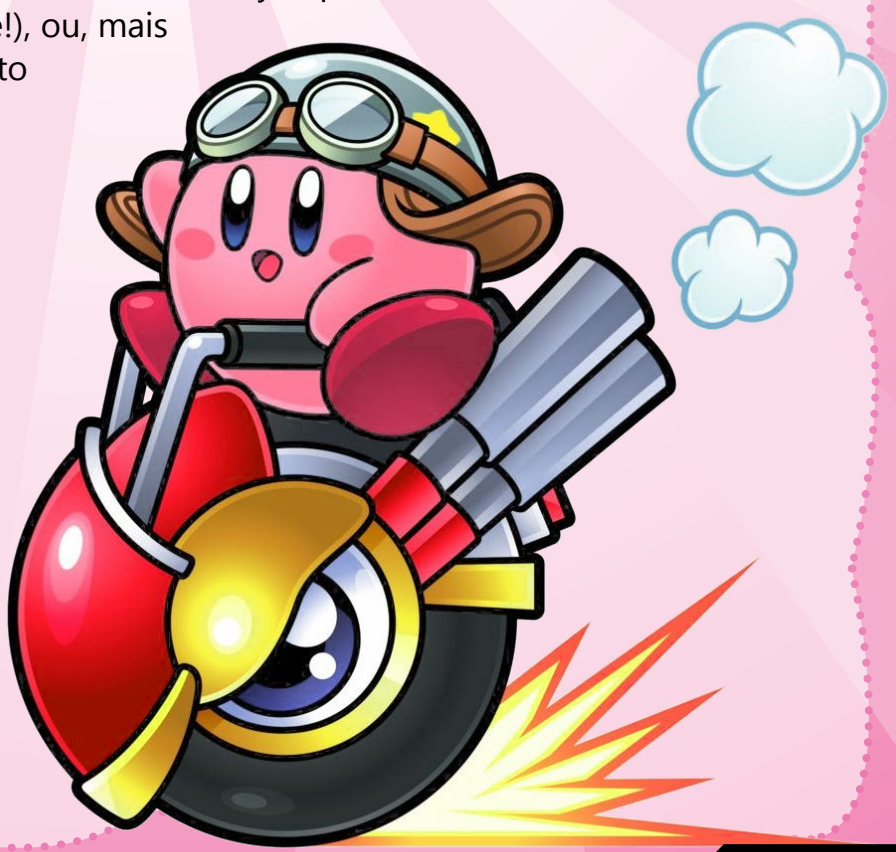


Kirby obtendo o poder da Fountain of Dreams do planeta Cavios



Kirby enfrentando Marx em Kirby Super Star Ultra

Agora você sabe um pouco mais sobre a principal localidade onde Kirby, King Dedede, Meta Knight e todos seus outros amigos moram e têm as mais bizarras aventuras e confusões.Se você ficou com saudade de revisitar a fantástica terra de Dream Land, você pode fazê-lo através de seu Nintendo 3DS com Kirby Triple Deluxe (em breve aberto parapré-venda na Geekverse!), ou, mais distantemente, com Kirby's Return to Dream Land, para Wii. Divirta-se e bons sonhos!



Os Personagens mais FOFOS da Nintendo

Ninguém discorda que, quando o negócio é criar personagens que marcam para sempre a memória de um jogador, a Nintendo é especialista nisso. Nenhuma outra empresa de games conseguiu produzir tantos personagens no mundo eletrônico que marcaram a infância de muitas pessoas e que são lembrados e admirados até hoje, com aquele toque gostoso de nostalgia. Por esse motivo, é uma tarefa muito difícil tentar escolher, dentre tantos rostos de pixels carismáticos e fofos, quais foram os melhores que a Nintendo já criou. Mesmo assim, vale a pena tentar.

por ***Luis Antônio Costa***

Revisão: Luigi Santana
Diagramação: Tiffany Silva



Muito mais que um boné vermelho



É impossível falar sobre a Nintendo e não pensar nele. Apesar de que, em seu início de vida, o moço era apenas um coadjuvante do jogo Donkey Kong, não demorou muito tempo para que ele ganhasse uma aventura própria. "Super Mario Bros." continua sendo até hoje um clássico e um marco na história dos games. E desde essa primeira aventura, o encanador já passou por outras muitas, saindo do seu adorado Reino do Cogumelo e indo desbravar até mesmo o espaço sideral em "Super Mario Galaxy".

Mas qual o porquê de tanta fofura?

Mario tem seu charme especial. Talvez seja o bigode, ou mesmo o boné vermelho. Mas o mais importante é que ele nunca desiste de seu objetivo, mesmo que para isso tenha que ouvir várias vezes que "a princesa está em outro castelo". Sabendo usar os itens especiais que aparecem pelo seu caminho e pulando certeiramente na cabeça dos inimigos, o rapaz nunca perde uma batalha.

O irmão mais especial do mundo



Por mais que ele tenha vivido muitos anos sob a sombra de seu irmão mais famoso, o segundo encanador mais conhecido do mundo dos games sempre foi muito carismático. Sempre que existia a chance de jogar aquele novo jogo do Mario com algum amigo, você sabia que Luigi iria aparecer para dar uma ajuda com seu pulo mais alto.

Mas qual o porquê de tanta fofura?

Apesar de ser tratado sempre como coadjuvante das aventuras de seu irmão, Luigi não tem porque ficar sempre em segundo lugar. O rapaz é tão especial que foi homenageado pela Nintendo no melhor estilo em 2013, tendo o ano inteiro dedicado a ele em jogos e promoções. Além disso, se você tiver problemas com fantasmas, quem irá chamar? Os Caça-fantasmas? Não! Chame Luigi! Não há ninguém melhor para capturar assombrações e arrancar boas risadas ao mesmo tempo.

Um companheiro para qualquer aventura

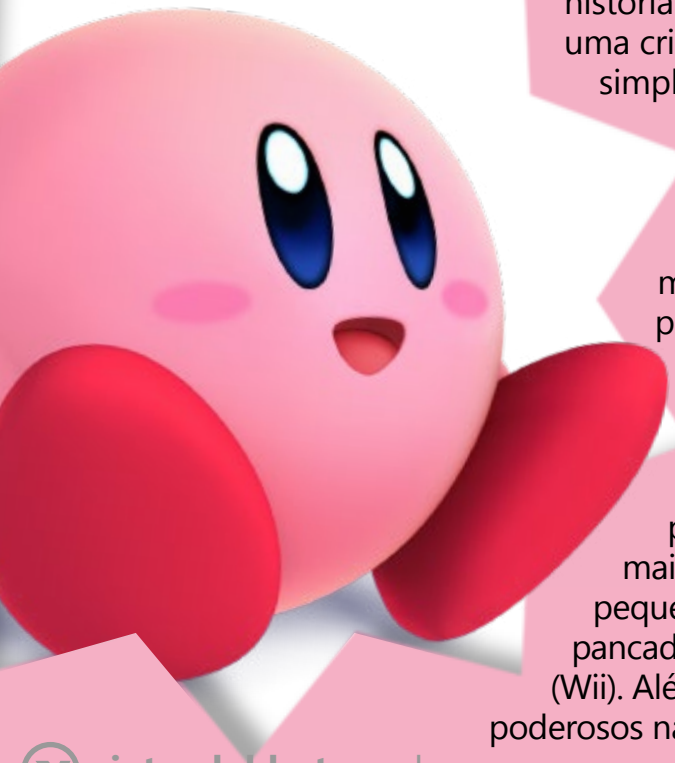


Desde a sua estreia em Super Mario World (SNES), o pequeno dinossauro verde caiu nas graças dos jogadores. Yoshi era o companheiro perfeito de aventuras. Graças a ele, Mario podia ter uma ajuda extra em sua jornada, podendo comer inimigos e até sair voando graças a um simples casco de tartaruga roxo.

Mas qual o porquê de tanta fofura?

Em qualquer aventura que o dinossauro está presente, você sabe que, ao quebrar, aquele ovinho pintado que fica balançando, irá libertar um amigo especial. Para provar que o personagem existe para ajudar qualquer herói, o bichinho já ganhou várias aventuras em sua ilha em que tenta salvar os pobres bebês Mario e Luigi, como em "Yoshi's New Island", mesmo que para isso tenha que enfrentar vários perigos e devorar muitos inimigos.

Uma bolota rosa cheia de marra



Além de criar os personagens mais carismáticos e fofos da história dos games, a Nintendo também é capaz de imaginar uma criatura bizarra que consegue, apesar da aparência simples, ser a mais fofa de todas e a mais poderosa também. Quem diria que uma pequena bolota rosa com olhos e pequenos sapatos vermelhos seria capaz de sugar e engolir qualquer inimigo que aparecesse em seu caminho e ainda absorver suas habilidades? Kirby já se meteu em muitas aventuras e, em cada uma delas, esse pequeno personagem conquistou cada vez mais fãs.

Mas qual o porquê de tanta fofura?

A aparência de Kirby já é sinônimo de fofura. Afinal, ele é rosa e se move caricaturalmente enquanto sai pelo mundo engolindo inimigos e utilizando os poderes mais incríveis e estranhos. Mas apesar de seu olhar doce, o pequenino não é para brincadeiras, como pode se perceber na pancadaria que rola solta com ele em "Super Smash Bros. Brawl" (Wii). Além disso, Kirby promete ainda mais olhares fofos e golpes poderosos na sua nova aventura no 3DS, "Kirby's Triple Deluxe".

O Herói do Tempo e dos games



O gorro verde é a marca registrada desse hyliano de orelhas pontudas. Desde sua primeira aventura nos anos 1980, em "The Legend of Zelda" do NES, o pequeno garoto que lutava bravamente contra monstros e demônios estava destinado a grandes coisas. Protagonista do jogo que é considerado o melhor da história dos games, "Ocarina of Time" do N64, Link se tornou sinônimo de coragem e aventura.

Mas qual o porquê de tanta fofura?

De certa forma, Link sintetiza o sonho de toda criança e de todo jovem que ainda mantém a mente jovem, o desejo de se lançar em uma aventura e se tornar um herói. Em todas as suas aventuras, o simples garoto deixa para trás uma vida sossegada para, ao longo de sua jornada, aumentar seus poderes e se tornar um verdadeiro herói.

Apenas mais um habitante de uma cidadezinha do interior



O villager do universo de Animal Crossing pode ser apenas um bonequinho simples e fofo, mas é um personagem cheio de responsabilidades no mundo dos games de simulação. O pobre rapaz precisa cuidar de tudo em sua cidade, desde arrancar ervas daninhas e regar as plantas até cuidar do comércio e manter uma relação amigável com todos seus vizinhos. Ele pode ter um rostinho simpático e amável, mas sabe que é preciso muita organização e dedicação para manter uma cidade, por menor que seja, sempre viva e ativa.

Mas qual o porquê de tanta fofura?

Por mais que a internet queira provar que por trás daquele olhar caloroso se esconde um monstro sádico que está pronto para pegar seus inimigos com a rede de insetos ou acertá-los com uma machadinha, o Villager é um personagem fofo. Se ele não conseguir se tornar o mais fofo em Super Smash Bros. (Wii U/3DS), com certeza ele usará seu talento organizacional para conquistar o carisma necessário entre seus companheiros de aventura.

O guerreiro alado mais valente dos games



Precisa de alguém para enfrentar monstros e demônios, mas que não seja muito violento ou valentão? Então chame o valente Pit! Com o poder de armas divinas das eras mitológicas, esse corajoso soldado alado vai combater qualquer perigo que tente ameaçar tanto os céus quanto o mundo da superfície.

Mas qual o porquê de tanta fofura?

O valente Pit já era um velho conhecido dos fãs da Big N, mas nunca tinha sido um rapaz de muitas palavras em suas aventuras. Apenas na mais recente delas, Kid Icarus: Uprising (3DS) que o jovem guerreiro dos deuses gregos resolveu abrir a boca. E foi uma ótima ideia. O jogo apresenta diálogos hilariantes entre Pit e sua guia, a deusa da luz Palutena, que fazem perceber como o jovem é cheio de personalidade e sempre tem uma resposta pronta na ponta da língua, mesmo para as situações mais tensas.

Um gorilão de coração grande

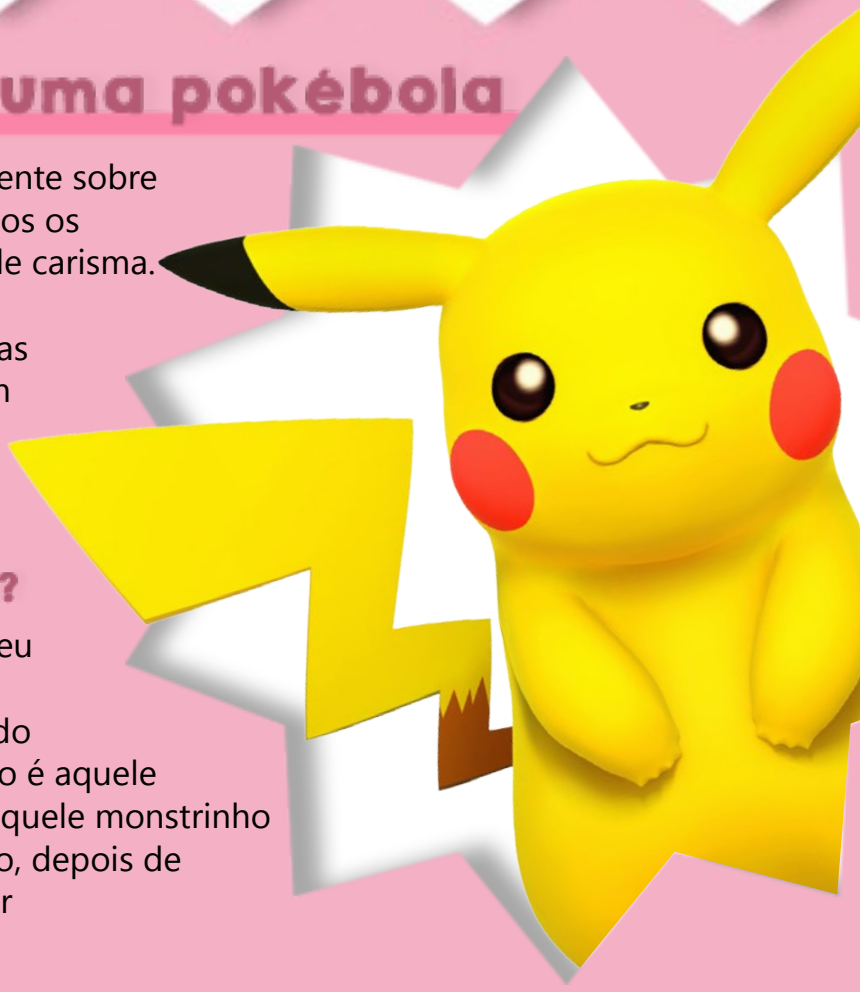


Desde de que Donkey Kong fez sua estreia nos Arcades jogando barris no pobre Mario, já sabíamos que essa versão menor do King Kong que também adorava raptar donzelas, iria se tornar alguém especial no coração dos jogadores. E quando o jovem Kong passou de vilão para mocinho, não deu outra. O grande gorilão se tornou um dos personagens mais carismáticos e fortes da Nintendo e se mantém tentando defender sua ilha e comendo muitas bananas pelo caminho.

Mas qual o porquê de tanta fofura?

O grande Kong sempre foi um personagem especial no coração e na lembrança de muitos jogadores. Desde que enfrentava vários inimigos, ao som de tambores ao fundo, em "Donkey Kong Country" do SNES até a sua mais recente aventura "Tropical Freeze" no Wii U, o rapaz sempre mostrou muita determinação para se livrar dos inimigos mais estranhos que ameaçam a santidade de seu lar florestal, tudo isso com muita atitude e charme, claro.

Muito charme em uma pokébola



Simplesmente não dá para falar especificamente sobre cada um dos 719 monstrinhos de bolso. Todos os Pokémon partilham da mesma quantidade de carisma. Certamente existem aqueles jogadores que gostam mais desse ou daquele Pokémon, mas a verdade é que todos que já jogaram algum título da franquia guardam o mesmo amor e carinho por qualquer um dos monstrinhos que aparecem pelos matinhos da vida.

Mas qual o porquê de tanta fofura?

Pokémon é um jogo que impressiona pelo seu sucesso e pela simplicidade e genialidade de sua fórmula de gameplay. Além disso, todo bom treinador Pokémon sabe o quão mágico é aquele momento em que você consegue capturar aquele monstrinho que você gastou várias Pokébolas ou quando, depois de muitas batalhas, consegue finalmente evoluir seu companheiro de aventuras preferido.

Os pequenos desbravadores de mundos



Pensando em explorar alguma região nova ou mesmo desbravar um novo mundo? Esqueça colonizadores ou qualquer coisa do tipo! Chame os Pikimin! Esses pequeninos alienígenas de cores vibrantes conseguem tornar qualquer aventura de descobrimento incrivelmente bela e divertida.

Mas qual o porquê de tanta fofura?

A aparência simples dos pequenos seres e o mundo colorido que exploram, conseguem tornar toda a experiência do jogo muito fofa. Poder brincar com as diferentes habilidades de cada Pikmin para enfrentar monstros e criaturas que, apesar de bizarras podem parecer até bem bonitinhas, é muito divertido.



Existem muitos outros personagens dos quais a Nintendo é uma mãe carinhosa que criou com muito amor. É impressionante ver como uma única empresa conseguiu criar tantas memórias incríveis e divertidas e sentimentos tão legais no coração de tantos gamers ao longo de seus vários anos de existência. Certamente ainda veremos o surgimento de vários outros personagens que vão conquistar um lugar especial no hall da fama do carisma nos games, mas já é muito bom saber que a Nintendo já está fazendo um belo trabalho para manter seus melhores membros tão carismáticos e fofos como sempre foram.



por ***André Perez Segato***

Revisão: José Carlos Alves
Diagramação: David Vieira

Nostalgia reencarnada!

Confira os 10 melhores remakes da Nintendo

Como uma empresa tradicional no ramo de games, grande parte do sucesso da Nintendo se dá pelo histórico das conquistas de suas principais franquias ao longo da trajetória da companhia. É claro que a própria Nintendo tem ciência disso, e é com isso em mente que produtos como **Super Mario 3D Land**, **New Super Mario Bros**. ou **The Legend of Zelda: A Link Between Worlds** são elaborados, jogos que tiram proveito e se utilizam do benefício da nostalgia da qual os fãs têm por suas séries favoritas.

Mas a Nintendo não se limita em criar novos produtos que apelam para experiências nostálgicas. Outra linha importante da corporação, que faz uma aplicação bem mais direta e focada da nostalgia, são os seus remakes: clássicos antigos refeitos (muitas vezes até mesmo incrementados com conteúdo extra) em plataformas mais atuais, aproveitando-se de novas tecnologias que ainda não existiam ou da flexibilidade criativa que era limitada pelo desconhecimento da reação do mercado diante da franquia. De todos eles, separamos os dez melhores remakes que mais nos surpreenderam. Confira!

Número 10

Se considerarmos que **Ocarina of Time** é popularmente conhecido como um dos melhores jogos de todos os tempos, especialmente pelas notas que recebeu da crítica, fica difícil não citar pelo menos um de seus relançamentos. Afinal, **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D** pegou como base um dos melhores jogos que já existiu e o melhorou em diversos aspectos. Gráficos mais bem polidos com modelos atualizados e efeitos estereoscópicos aliados a uma nova forma de mira através do sensor de movimento do 3DS além de um sistema mais agilizado de inventário (inclusive tornando as Iron Boots um item usável por atalhos), traziam uma nova brisa para uma obra do entretenimento que já havia passado por vários outros relançamentos.

O único problema, talvez, é que Ocarina of Time 3D pouco adicionava na experiência original, além de oferecer um olhar mais belo através das lentes atualizadas do portátil. Rumores como o Temple of Light, que acreditava-se ter sido o lugar onde **Link** originalmente conquistaria o Light Medallion, não se tornaram calabouços adicionais na nova versão e a Master Quest, mesmo que espelhada, já havia sido vista para aqueles que fizeram pré-venda de **The Wind Waker** e receberam como brinde o port de Ocarina of Time para GameCube. O único modo exclusivo para essa versão, o Boss Challange, colocava-lhe numa corrida contra o tempo para derrotar chefes já vencidos, mas a falta de mais características únicas do portátil, como StreetPass ou SpotPass para compartilhar seus recordes, tornava a renovada experiência um tanto "mais do mesmo".



Ocarina of Time 3D foi importante para esquentar as vendas do Nintendo 3DS em seu lançamento, mas preferiu se manter na simplicidade em questões de novidades



Shadow Dragon trazia um moderno redesign da série que mal parecia o jogo de origem mesmo para quem conhecia o clássico de NES

Número 9

Como já foi dito, muitas vezes um produto tem seu alcance limitado pelo desconhecimento da reação do mercado diante da franquia. Isso é o que literalmente aconteceu com a franquia Fire Emblem durante 13 anos. A série sempre existiu desde os primórdios do NES como uma franquia tradicional da Nintendo, mas foi apenas com a popularidade de **Marth** e Roy em **Super Smash Bros. Melee** que a Nintendo passou a olhar para o mercado exterior, fazendo sua primeira tentativa internacional com o sétimo jogo da saga, **Fire Emblem**, para Game Boy Advance. Desde então, a empresa passaria a lançar todos os próximos títulos da franquia em território ocidental assim como no oriente. Entretanto, muitos recém-fãs do ocidente perderam grande parte da biblioteca da série, em particular toda a saga do príncipe Marth, responsável por popularizar a franquia por aqui. Foi pensando nesse público, talvez até mesmo como uma forma de agradecimento, que a Nintendo desenvolveu o remake **Fire Emblem: Shadow Dragon** para Nintendo DS, uma revitalização totalmente traduzida e localizada de Fire Emblem: Ankoku Ryū to Hikari no Tsurugi, o primeiríssimo título da série lançado no longínquo ano de 1990 para Famicom, o NES japonês.

Shadow Dragon trazia uma apresentação muito mais refinada e uma mecânica mais prática que se utilizava de melhorias que o Game Boy Advance e o Super Nintendo já haviam trazido anos depois de Ankoku Ryū to Hikari no Tsurugi. Não só o título oferecia aos fãs da franquia o primeiro capítulo da aventura de Marth totalmente recontextualizada e com uma carga ainda mais narrativa (o que o Famicom não era capaz de aguentar) como também trazia capítulos extras, novas classes, multiplayer e muitas outras evoluções comparadas ao original, como poder jogar completamente através da tela de toque, por exemplo. Contudo, o segundo remake para DS, Shin Monshō no Nazo ~Hikari to Kage no Eiyū~ (um remake do terceiro jogo da série) nunca chegou a ser lançado fora do Japão, apesar da popularidade crescente da série por aqui.

Número 8

O lançamento do Nintendo 3DS foi notável por conter diversos remakes e continuações do Nintendo 64 em seu primeiro ano no mercado, e isso faz todo o sentido se pararmos para pensar que a grande atração do sistema era o ambiente 3D e que o objetivo dos jogos para N64 combina com o que o Nintendo 3DS queria demonstrar com sua tecnologia. Além de Ocarina of Time e uma sequência de **Pilotwings 64** estrelada em **Wuhu Island**, o portátil tridimensional recebeu a reelaboração de Star Fox 64, que até hoje é tido pelos fãs como o melhor jogo da franquia, na forma de **Star Fox 64 3D**.

Mesmo que um jogo de menor duração, se comparado com o remake de Ocarina of Time, Star Fox 64 3D não só tinha gráficos melhorados e controles por movimentos, como no remake da aventura de Link, mas também trazia uma trilha sonora completamente retrabalhada e remasterizada, um novo modo de Score Attack com Medals ainda mais difíceis do que o original e um modo totalmente reformulado de Multiplayer que levava vantagem do Download Play do sistema e da câmera frontal, esta que até hoje foi pouco usada no portátil. Levando em consideração os desvios que a franquia Star Fox havia passado no Nintendo GameCube e no Nintendo DS fica visível a imensa responsabilidade e atenção que a Q-Games deu ao título que, **segundo o que o próprio Miyamoto disse em um Iwata Asks**, seria um teste para decidir se a franquia seria descontinuada ou não. Mas convenhamos — só de ouvir os novos diálogos (dublados pelos dubladores originais!) regravados para o remake do portátil já temos uma noção da maior dedicação por parte dos desenvolvedores, o que justifica o oitavo lugar nessa lista.



Segundo Miyamoto, Star Fox 64 era perfeito para o 3DS já que o efeito 3D realçava a imersão no espaço sideral

nintendoblast.com.br



Super Mario All-Stars aproveitava a potência superior do Super Nintendo para reilustrar as mais importantes aventuras de Mario

Número 7

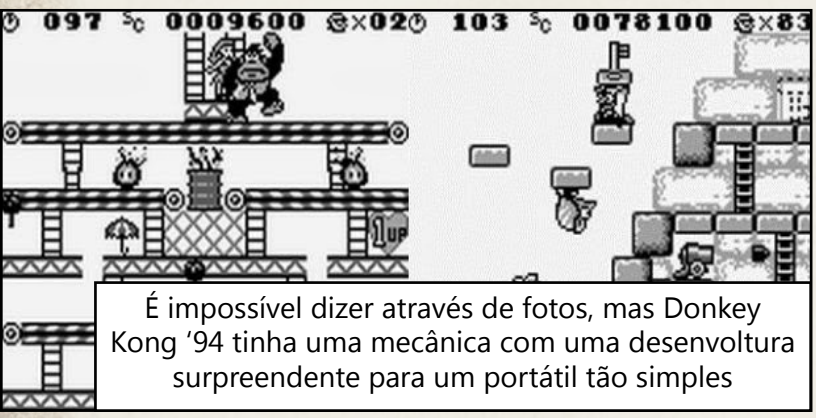
Vamos fingir que você é um brasileiro entusiasta de games vivendo em pleno ano de 1985, no qual o NES acaba de ser lançado no ocidente e traz junto o jogo mais vendidos do console e que se tornaria o mais famoso da história da empresa, **Super Mario Bros**. As chances de você não conhecê-lo na época, assim como os clássicos Zelda, Metroid ou qualquer outro produto da Nintendo, são bastante altas levando em consideração que o país passava, em tempos de ditadura, por uma reserva de mercado que impedia que produtos importados viessem para cá. Seria apenas em 1993 que a Playtronic (uma joint entre a Gradiente e a Estrela) traria uma versão nacional do NES no pacote Action Set, que, em território tupiniquim, incluia bundles com **Super Mario Bros. 3**, o Power Pad ou a Zapper. O único problema é que o Super Nintendo, lançado dois anos antes nos Estados Unidos, também foi trazido pela Playtronic nesse mesmo ano para o Brasil. Juntamente com ele, **Super Mario All-Stars** fazia sua estreia num país que nem sequer teve contato direto com os jogos originais do bigodudo, o que tornava o NES completamente obsoleto desde o início. Não é pra menos que ele foi extinto no ano seguinte por custar praticamente o mesmo que o SNES.

Mesmo assim, é curioso ver os dois lados da moeda de Super Mario All-Stars: mesmo que o jogo reunisse quatro fantásticas aventuras do encanador **Mario** que nunca chegamos a ver por aqui, ele ainda assim permitia que conhecêssemos os melhores e mais importantes jogos do herói do Reino do Cogumelo em sua melhor forma, com gráficos redesenhados e áudio superior pela tecnologia MIDI em comparação com os chiptunes do NES. No fundo, pouco importava se Super Mario All-Stars era um remake de jogos que já existiram porque, no fim das contas, pouca gente de fato teve acesso a esses clássicos do NES em nosso país durante aquela época. Só o fato de um cartucho reunir as principais aventuras clássicas da franquia já devia ser motivo suficiente para tê-lo — e as chances aumentam drasticamente se você levar em consideração que ele se tornou um jogo incluso no pacote do console depois de dezembro de 1994, em uma recompilação conhecida como Super Mario All-Stars + **Super Mario World** que incluía também uma versão melhorada da mais recente aventura de Mario até então.

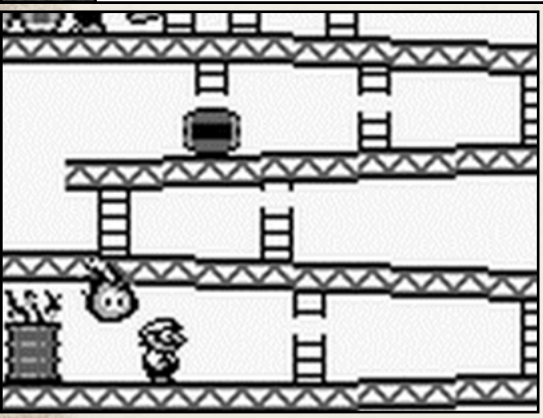
Número 6

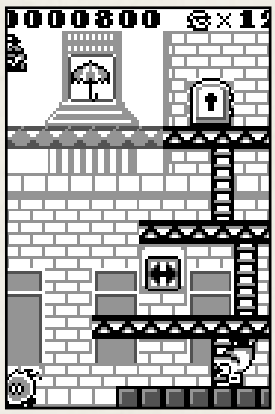
Uma das pedras preciosas esquecidas na imensa biblioteca de sucessos da Nintendo, o remake do clássico jogo de arcade do gorilão para Game Boy é oficialmente conhecido apenas por Donkey Kong, mas para diferenciá-lo das versões de NES e fliperama, muitos fãs ainda preferem chamá-lo de Donkey Kong ‘94, como foi apelidado durante o seu desenvolvimento. Ofuscado por grandes títulos como **Super Mario Land 2: 6 Golden Coins** e **The Legend of Zelda: Link’s Awakening**, Donkey Kong ‘94 parecia ter uma premissa básica, de início, ao introduzir o jogador nas mesmas quatro fases do antigo clássico. Mas a genialidade desse remake ainda estava por vir, já que, depois de terminado a sequência “original”, os outros 97 estágios ao longo de nove mundos se baseavam em uma mecânica completamente diferente, permitindo que Mario fizesse acrobacias e pegasse itens em um jogo que não dava para acreditar que funcionava em um sistema tão básico como o Game Boy.

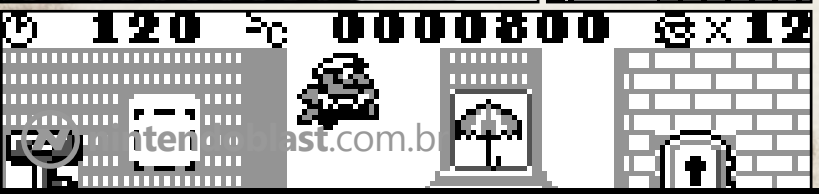
Para quem estiver se perguntando: sim, Donkey Kong ‘94 é basicamente o tataravô de **Mario vs. Donkey Kong** no que se pode considerar sua sequência espiritual do Game Boy Advance. A diferença é que a versão de GBA se distancia mais ainda das suas origens de arcade ao dispensar completamente os estágios antigos com barris e elevadores. Independente disso, ainda assim era inacreditável imaginar um jogo como Doneky Kong ‘94 com uma mecânica tão flexível e com tanto conteúdo em um cartuchinho preto e branco do clássico “tijolão”, e o mérito de ressucitar a série de arcade de Donkey Kong — que anos mais tarde se tornaria **uma série mais voltada aos puzzles** em suas encarnações para DS — deve ser atribuída unicamente a essa maravilhosa peça de engenharia nipônica.



É impossível dizer através de fotos, mas Donkey Kong ‘94 tinha uma mecânica com uma desenvoltura surpreendente para um portátil tão simples







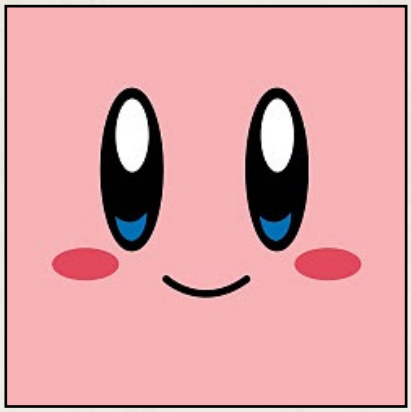




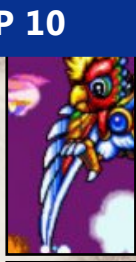
Nintendo Blast.com.br















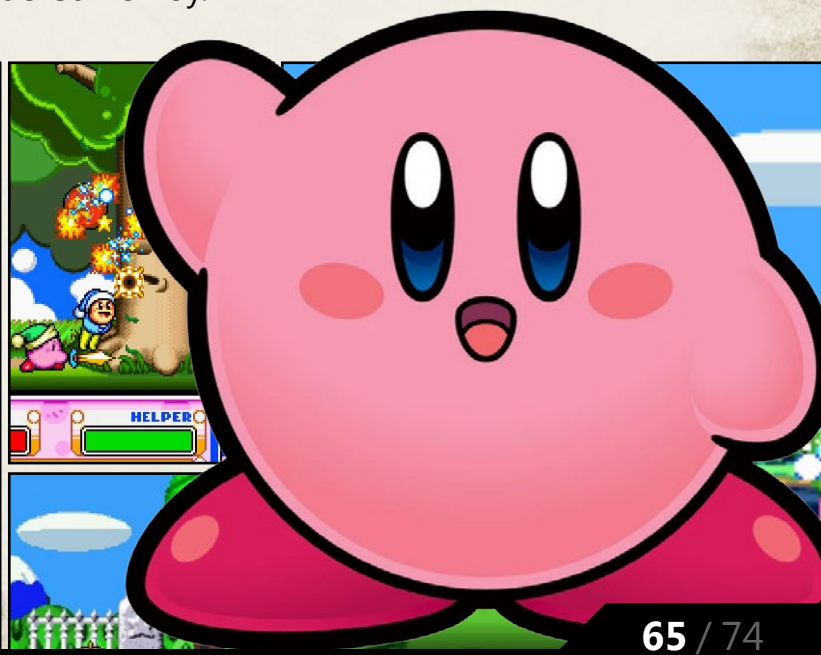
Diante do sucesso que a habilidade de cópia de Kirby's Adventure havia causado, um redesign da aventura original que não havia aproveitado dessa mecânica era uma ótima ideia

Número 5

Assim como Donkey Kong '94, **Kirby Super Star** também é um brilhante caso de expansão da obra original. Isso porque muitos podem não ter reparado, mas Super Star tecnicamente é um remake direto de **Kirby's Dream Land**, o primeiro jogo de toda a carreira da bolota rosa que foi lançado para Game Boy, e de longe o mais ofuscado por **Kirby's Adventure**, lançado apenas um ano depois para NES. Dentre os motivos, certamente o maior deles foi que Kirby's Adventure é o responsável por criar a marca registrada de **Kirby**, sua habilidade de cópia de poderes, enquanto Dream Land possuia apenas alguns mundos e nenhuma capcidade de absorção de habilidades. Em Kirby Super Star, entretanto, a aventura original de Kirby's Dream Land foi parcialmente reencarnada no sub-jogo Spring Breeze, mas dessa vez permitindo que o herói fofinho pudesse engolir os inimigos e copiar suas habilidades.

Apesar disso, os jogadores de Super Star reconhecem que Spring Breeze é apenas uma fração do que o pacotão de jogos do Kirby podia oferecer, mas mesmo assim é interessante perceber que a melhor coletânea de jogos que a série Kirby já teve nasceu de um remake reestruturando o primeiro jogo da franquia. Vários anos depois, o sucesso dessa coletânea voltaria a ser provado quando Kirby Super Star Ultra foi lançado para o Nintendo DS incluindo ainda mais modos, minigames e novidades no que podemos chamar de um "remake de segundo grau" da clássica e pioneira aventura de Game Boy.





nintendoblast.com.br

Número 4

Quando o Nintendo DS foi lançado ao mercado no fim de 2004, um dos principais pontos do produto era ter um poder de processamento gráfico tridimensional que se assemelhava ao do Nintendo 64. Para os fãs nintendistas que viveram até então de portáteis com gráficos exclusivamente bidimensionais, essa notícia já era o suficiente para querer um. Pensando nisso, a Nintendo não hesitou em reforçar esse ponto atrativo do portátil ao relançar **Super Mario 64** em formato de bolso. O que seria, entretanto, um feito já impressionante se fosse um mero port, **Super Mario 64 DS** acabou por se tornar uma experiência expandida do original, com gráficos modernizados da era GameCube, minigames adicionais que traziam utilidade à tela de toque e, especialmente, três personagens completamente jogáveis ao lado de Mario.

Fãs do original de Nintendo 64, responsável por introduzir a Nintendo inteira no mundo dos jogos 3D, talvez lembrarão do famoso ***hoax* "L is the real 2401"**, que sugeria que coletar todas as supostas 2401 moedas ao longo dos mundos do jogo destrancaria **Luigi** como um personagem jogável. Esse rumor criou popularidade porque Super Mario 64, de fato, tinha a intenção de ter um modo de dois jogadores onde Luigi poderia ser usado. Mas, na prática, Luigi de fato só apareceu oito anos depois, ao lado de Wario e **Yoshi**, como um personagem extra do remake de DS. Além de cada um ter a sua própria habilidade especial e características peculiares, novas estrelas espalhadas por mundos exclusivos totalizavam 150 Power Stars, 30 à mais do que o original. A quantidade de conteúdo era imensa e a compilação era um ótimo negócio para quem pretendia comprar o Nintendo DS perto do lançamento.



O Multiplayer cooperativo prometido no DS não chegou à versão final, mas ainda era possível jogar partidas competitivas entre portáteis pelo Download Play

Número 3

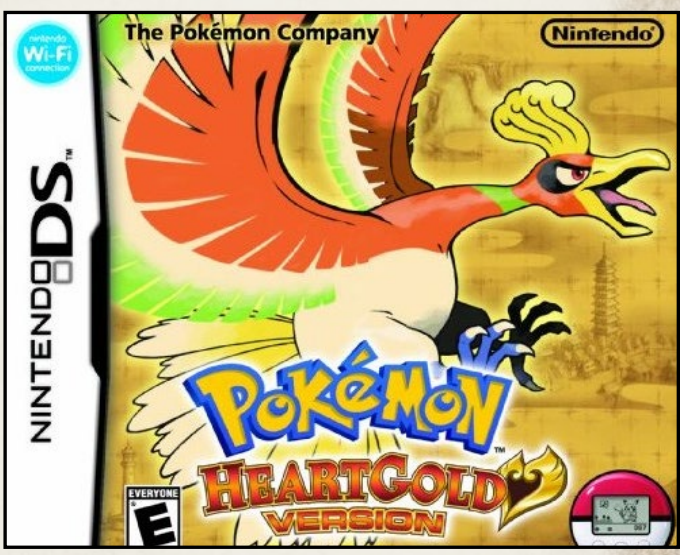
Grande parte dos fãs da franquia Pokémon reconhecem que um dos melhores títulos já lançados da série é **Pokémon Gold & Silver**. Logo, a segunda aventura no mundo dos monstrinhos se provou uma das melhores até hoje não só por ter incluído 100 novas criaturas (incluindo diferenças de sexo e os raros **Shinies**) e os tipos Dark e Steel, mas a possibilidade de explorar a região de Kanto completamente uma vez que a Elite 4 é vencida, com direito a poder batalhar novamente com os 251 Pokémon originais e líderes de ginásio da região que mudou nos três anos depois da aventura de **Red** em Pokémon **Red, Blue** e **Yellow**. Pokémon Crystal levava esse conceito ainda mais adiante permitindo que o jogador escolhesse uma avatar feminina, confrontasse a Battle Frontier e redescobrisse a história de Gold & Silver com a inclusão das três bestas lendárias, Raikou, Entei e Suicune. Anos depois, com o lançamento do remake Pokémon FireRed & LeafGreen para Game Boy Advance, muitos fãs ficaram na expectativa de poder reviver a mais caprichada aventura até então. Esse desejo foi finalmente realizado uma geração depois com **Pokémon HeartGold & SoulSilver** no Nintendo DS.

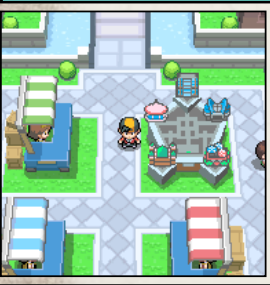
Se Gold, Silver e Crystal já homenageavam a primeira geração com a inclusão de Pokémon antigos e da região de Kanto para ser explorada, HeartGold & SoulSilver era uma carta de amor à qualquer pokefanático. Além das melhorias óbvias trazidas pela quarta geração de **Pokémon Diamond, Pearl e Platinum** como a Global Trade Station e funções extras da tela de toque, o remake também contava com funções nostálgicas dedicadas especialmente aos fãs, como o item GB Sounds, que transformava a música do jogo em chiptunes de 8-bit inspirados no Game Boy Color. Também era possível permitir que um Pokémon lhe seguisse pelo mapa (como o Pikachu fazia em Pokémon Yellow), uma função querida que até hoje nunca mais foi vista nos jogos da série.





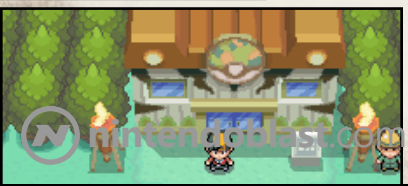
HeartGold & SoulSiver se baseava tanto na popularidade que o primeiro remake da série, FireRed & LeafGreen, tiveram entre os novos jogadores quanto na força nostálgica do que é considerado o melhor jogo da série





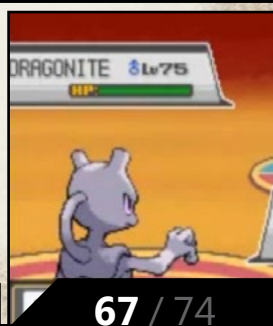












nintendoblast.com.br





Número 2

A desenvolvedora independente Next Level Games nunca contou com muita experiência no mercado, e a sua primeira tentativa de aliança com a Nintendo, no que resultou na série **Super Mario Strikers**, divide opiniões pela falta de qualidade e direção de arte contraditória com o que a Nintendo construiu até então para a franquia do encanador. Quando foi revelado em 2008 que a Nintendo confiaria mais uma vez na companhia para reviver um dos ícones mais importantes da era 8 e 16-bit da Nintendo e que fazia falta aos fãs, essas mesmas dúvidas dividiram alguns fãs. Felizmente, o suspense resultou em uma ótima surpresa: **Punch-Out!!** para Wii não era simplesmente um remake dirigido ao **primeiro título da franquia**, para NES, mas um completo reboot modernizado que colocaria a franquia de volta ao lado de outras séries icônicas revividas como Kid Icarus e Pilotwings.

A diferença entre um mero remake e um reboot completo se dá em um nível mais complexo do que apenas no jogo: Em um reboot, a marca, os personagens e especialmente a identidade visual da franquia são repensados como um todo visando a revitalização da propriedade intelectual. Era difícil acreditar que a desenvolvedora do contraditório jogo de futebol do Mario, em apenas quatro anos, conquistou tamanha experiência e profissionalismo à ponto de repaginar de uma forma tão brilhante um ícone tão importante como um clássico da Nintendo. Decisões importantes, como trazer personalidades vívidas à personagens da era NES e aplicar uma direção de arte moderna mas ainda assim condizente com as raízes da franquia, foram tomadas com total liberdade pela desenvolvedora, sem muitas restrições da Nintendo. Não é por menos que Little Mac chegou a **entrar no novo Super Smash Bros. como um personagem jogável**, tudo isso graças ao espaço conquistado entre os nintendistas depois desse seu fantástico renascimento.





Metroid: Zero Mission não tinha o simples objetivo de evocar memórias nostálgicas, mas sim o objetivo de aproveitar essa nostalgia para reencarnar vividamente um capítulo importante e esquecido da aventura de Samus Aran









Número 1

Depois do lançamento de **Super Metroid** em 1994, a franquia Metroid passou por uma longa escassez de títulos até que a sub-série **Prime** fosse criada no Nintendo GameCube, colocando a heroína **Samus** em cenários tridimensionais na perspectiva de primeira pessoa, uma experiência bem diferente da tradição da série. Em 2002, **Metroid Fusion** retomava a perspectiva sidescroller com algumas mudanças das mecânicas tradicionais, como um limite maior de exploração. Mesmo assim, Fusion não resgatava a sensação de liberdade que os jogos mais antigos traziam. É por isso mesmo que o primeiro colocado dessa lista também se coloca no tênue limite entre um remake e um reboot: Usando o motor de jogo já pronto de Fusion, a Nintendo decidiu dar um grande passo para a franquia Metroid ao revitalizar uma das principais e icônicas aventuras da caçadora de recompensas — a **missão de Metroid para NES** — em um formato portátil e de bandeja ainda por cima definir de uma vez por todas a aparência da propriedade intelectual, assim como a personalidade de Samus. **Metroid: Zero Mission** foi lançado em 2004 e foi responsável por reestabelecer as raízes clássicas de uma das principais franquias da Nintendo.

Tendo uma importância similar à reimaginações modernas como New Super Mario Bros. ou The Legend of Zelda: A Link Between Worlds, Zero Mission tinha como propósito reviver a origem da franquia para audiências mais novas repensando todos os aspectos do antigo jogo de NES com o intuito de encaixá-los na imagem atual que a propriedade intelectual até então tinha conquistado com sua evolução pelo Super Nintendo e pelo GameCube. Um level design todo retrabalhado, por exemplo, mantinha o senso de exploração e solidão da primeira missão de Samus enquanto se esforçava para ser mais convidativo para novos jogadores que queriam conhecer melhor a franquia. Sua mecânica excepcionalmente polida, baseada na flexibilidade da versão de SNES, também foi fundamental para **Metroid: Other M**, que é basicamente uma transição dessas mesmas mecânicas para um espaço 3D. A criação de uma Samus com mais personalidade através do capítulo bônus de Zero Mission também foi imprescindível para a elaboração da heroína em aventuras posteriores, como **Metroid Prime 3: Corruption**, e tornou definitivo o que os fãs devem esperar de Samus quando ela está sem a sua icônica **Power Suit**. Esse símbolo se tornou tão forte que, depois de Zero Mission, todas as aparições "fora da armadura" de Samus ao longo de seus jogos (inclusive em **Super Smash Bros. Brawl**) contaram com o design estabelecido do remake de Game Boy Advance.

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



Um lindo leitor que infelizmente não nos deixou seu nome, fez o maravilhoso pixel art abaixo, que conta comigo como princesa. Yay!

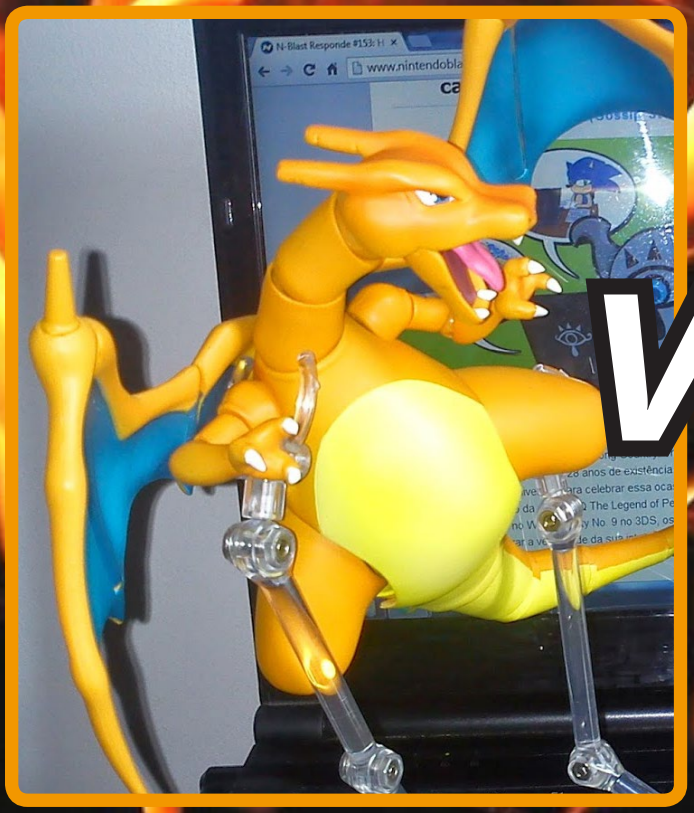
Quem diria, reclamar funciona! Continue mandando mais artes assim, leitor misterioso, mas não precisa colocar aquela Pedra que tanto me odeia no próximo (pode, sim, rivalidade de mentirinha é legal :v)

Action Figures!

O nosso leitor, Diogo Rosa, que já teve um pouco de sua coleção aqui no Blast Up, volta com mais action figures lindas e completamente invejáveis:



Trio de ferro da atual guerra de consoles





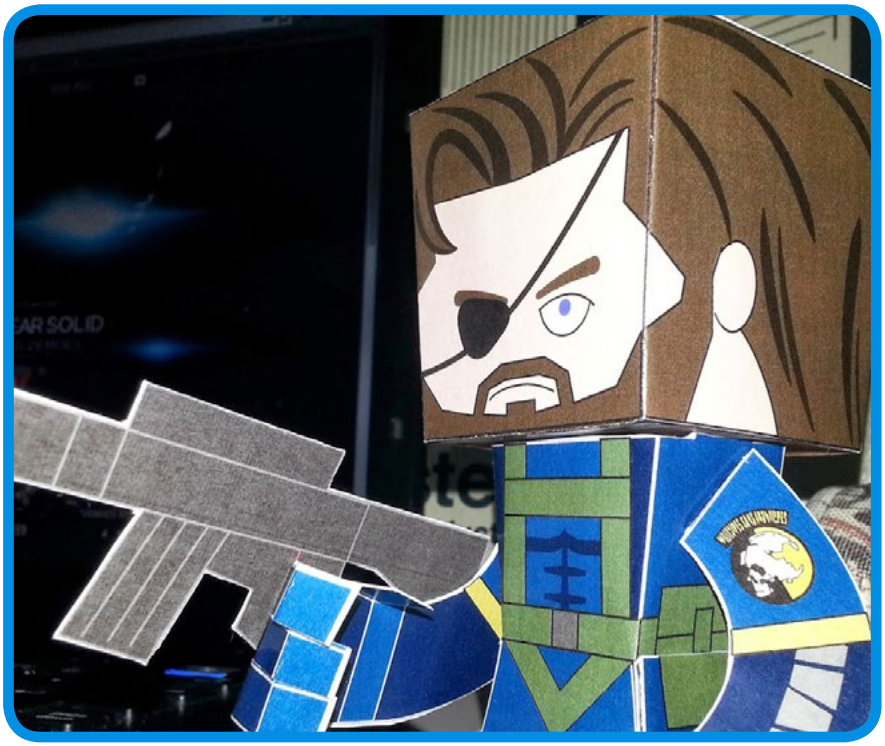
VS

BlasToys, os paper toys do Gameblast

Então você está aí curtindo a nova obra prima de Hideo Kojima, Metal Gear Solid V - Ground Zeroes e pensa: "o jogo terminou tão rápido, o que eu eu faço até lançar The Phantom Pain?" A resposta é simples, divirta-se montando seu próprio Big Boss!



A partir deste mês, o Blast Up vai presentear vocês com um paper toy exclusivo do Gameblast, o BlasToy! Para começar com o pé direito, *basta baixar Big Boss* - MGS V: GZ, imprimir, recortar, colar e pronto! Agora você pode decorar sua escrivaninha, estante, mesa de trabalho e onde mais quiser com paper toys cheios de estilo e carisma! E não se esqueça de tirar uma foto e enviar para publicarmos no Blast Up.



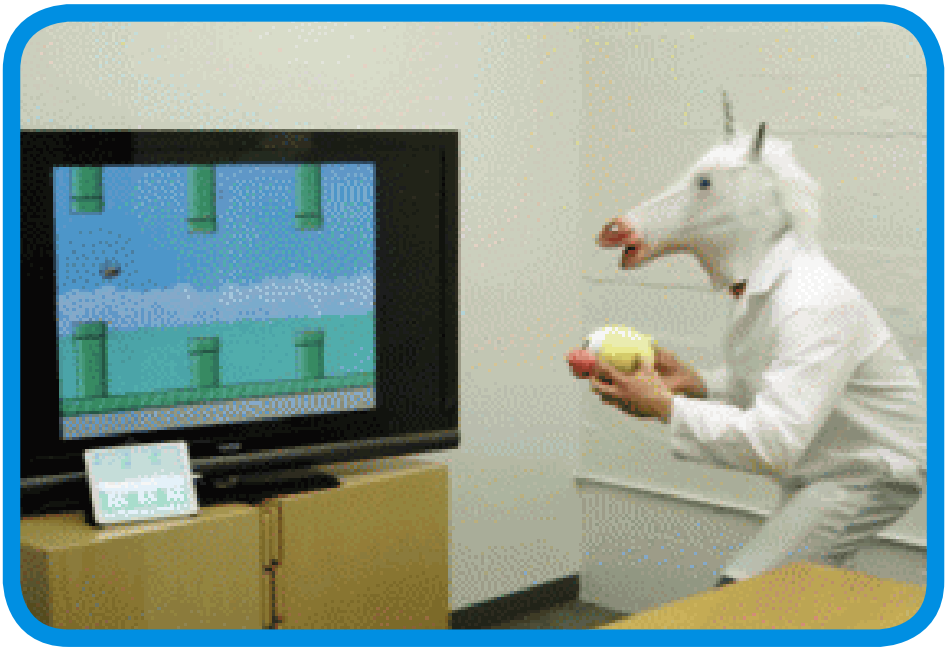
The Legend of Link

Continuando com a HQ feita pelo nosso redator Rafael Neves, The Legend of Link, chegamos ao recente *Capítulo 25: "Eu te odeio"*. Trata-se de um capítulo bem emocionante, triste e empolgante. Até precisou rolar uma enquete para decidir o título desse capítulo pelo volume de sensações que ele mistura!



Vídeo blástico

Depois de Flappy Bird ter seu auge, ser retirado das lojas virtuais e ganhar diversos clones por aí, alguém realmente teve a criativa ideia de inventar um Flappy Bird real. Melhor que isso, só o fato desta pelúcia do pássaro desajeitado funcionar como um controle do jogo! Interessante e meio difícil de entender? Bom, é só ver *nosso vídeo do mês* para saber do que estamos falando:



NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista