



## Confirma presença?

Mario Party 10 chega ao Wii U para celebrar mais uma festa com seus colegas e destruir ainda mais amizades com o modo Bowser Party. Além de uma matéria especial sobre esse novo título do bigodudo, trazemos ainda tudo sobre Xenoblade 3D, Zelda: Majora's Mask 3D, Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars e muito mais! Junte-se a nós nessa folia, que vai nos levar até o memorável Lylat System! – **Rafael Neves**


**CARTAS**

N-Blast Responde

**04**

**PRÉVIA**

 Xenoblade  
Chronicles 3D (3DS)

**07**

**ANÁLISE**

 Zelda: Majora's  
Mask 3D (3DS)

**14**

**ESPECIAL**

Mario Party 10 (WiiU)

**20**

**ESPECIAL**

 Mario VS. Donkey Kong:  
Tipping Stars (WiiU)

**36**

**ESPECIAL**

Star Fox (SNES)

**40**

**ENTREVISTA**

Ricardo Farah

**52**

**TRAJETÓRIA**

 A pitoresca série  
Mother/EarthBound

  
**ONLINE**
**NINTENDO  
BLAST**
**DIRETOR GERAL /  
PROJETO GRÁFICO**  
Sérgio Estrella

**DIRETOR EDITORIAL**  
Rafael Neves

**DIRETOR DE PAUTAS**  
Alberto Canen  
Gabriel Vlatkovic  
Italo Chianca  
João Pedro Meireles

**DIRETOR DE REVISÃO**  
Alberto Canen

**DIRETOR DE  
DIAGRAMAÇÃO**  
Gabriel Leles

**REDAÇÃO**  
Eduardo Jardim  
Italo Chianca  
Jaime Ninice  
Rafael Neves

**REVISÃO**  
Jaime Ninice  
José Carlos Alves  
Luigi Santana  
Vitor Tibério

**DIAGRAMAÇÃO**  
Aline Miki  
Breno Madureira  
Gabriel Leles  
Ítalo Lourenço  
Tiffany B. Silva

**CAPA**  
Victor Pereira

## Capas cortadas

Artes que quase estamparam esta edição



## Mario Party 10



FAÇA SUA ASSINATURA  
**GRÁTIS**  
 DA REVISTA  
 NINTENDO BLAST!

E receba todas as edições em seu computador, smartphone ou tablet com antecedência, além de brindes, promoções e edições bônus!

**ASSINAR!**



# N-BLAST RESPONDE!

Diagramação: Guilherme Kennio

**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, pra você, como está a situação do Wii U? Você acha que ele está bem, que pode melhorar, que vai melhorar, piorar, etc? Isso em questão de jogos, não de vendas... E tente levar em conta os outros jogos além do seu que vão ser lançados ainda. u\_u**

**Anônimo "دراب" da Silva**



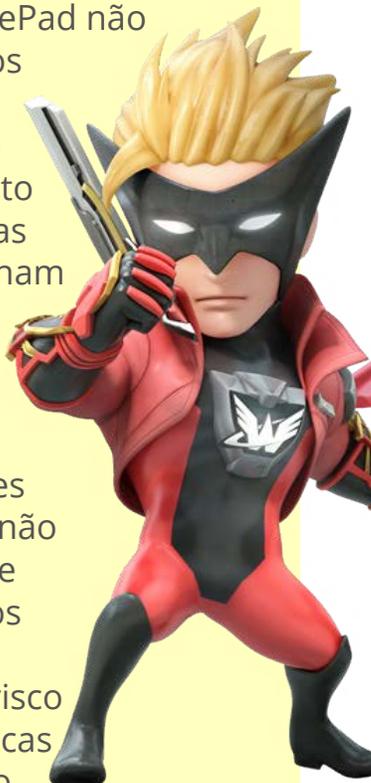
A situação do Wii U, na minha opinião pedrástica, está... "matsumoto", como diria o Chapolim. Não é nenhum fracasso comercial como muitos dizem ser, mas também está longe de poder ser considerado um sucesso. Em termos de jogos first-party, o console está muito bem. Aliás, não é exagero dizer que o Wii U é o console da geração atual com mais e melhores jogos exclusivos, graças às amadas séries da Nintendo. E não há dúvida que é isso o que está mantendo o Wii U de pé: os incríveis jogos first-party, como Pikmin 3, Super Mario 3D World, Wind Waker HD, Donkey Kong Country Tropical

Freeze, Mario Kart 8, Super Smash Bros., Hyrule Warriors... e mais os que estão vindo aí, claro, como Kirby And The Rainbow Course, Yoshi's Woolly World, Star Fox, Xenoblade Chronicles X, o novo jogo da MINHA série, entre outros.

O principal e grande problema do Wii U é bem conhecido: a falta de suporte third-party. Os jogos da Nintendo são excelentes, mas viver apenas de jogos first-party deixa muitos intervalos grandes demais sem lançamentos importantes, o que impede o console de atingir um ritmo bom. Além disso, ver jogos de franquias importantes, como Mortal Kombat, Street Fighter, Final Fantasy, Kingdom Hearts, Tomb Raider, etc. sendo lançados para os consoles concorrentes e não para o Wii U é muito ruim para a imagem do console. E o motivo pelo qual as third-parties fogem do Wii U parece estar claro: sendo significativamente



menos “poderoso” que os consoles concorrentes e o GamePad não tendo mostrado muitos usos inovadores até agora (ao contrário do controle por movimento do Wii, por exemplo), as empresas terceiras acham que uma versão do jogo para o console da Nintendo seria a menos procurada de todas e muitas vezes acabam achando que não compensa os custos de desenvolvimento. Jogos third-party exclusivos, então, se tornam um risco maior ainda e são poucas as empresas que estão se mostrando dispostas a isso. Por isso, jogos como The Wonderful 101 e Bayonetta 2 são raridades... o que é uma pena, porque são ótimos jogos.



Bom... e quanto ao futuro? Eu acho que o número de vendas do console pode até melhorar com a chegada de mais novos grandes títulos, mas não acho que a situação vá mudar muito do que é hoje. Acredito que o Wii U vá percorrer o ciclo normal de um console – sem o descontinuação prematuro que muitos apontam – mas ele acabará sendo, basicamente, um console de jogos first-party. Eu não tenho nenhum problema quanto a isso, porque os jogos da Nintendo são os que mais me divertem mesmo... mas eu espero que eles consigam uma estratégia para o próximo console que seja capaz de atrair novamente as empresas third-party.

**Oh Pedra, salve-me. Peguei o código do Flipnote 3D no Club Nintendo, mas na hora de colocar no 3DS aparece uma mensagem do Error Code 107-3108 “Download code is not currently being distributed.” Me disseram que é porque meu NNID é brasileiro, será que é mesmo? Ajude-me! Que faço? Há salvação?**

*Anônimo “Flipper” da Silva*



É isso mesmo. Infelizmente, o código de download do Flipnote Studio 3D é bloqueado apenas para contas americanas ou canadenses. Se você usa uma conta NNID brasileira no 3DS, não há forma de usar o código de download. A única alternativa seria trocar para uma conta com região diferente, mas para isso você terá que formatar o portátil ou apagar a conta atual, o que pode não vale a pena...

**Pedra, os direcionais analógicos de Cube e Nunchuck apresentam o mesmo desgaste com o tempo que o de 64 apresentava?**

*Anônimo “Analógico” da Silva*



Bom, nenhum artefato criado por mãos humanas está livre do desgaste do tempo e, sim, os direcionais dos controles de GameCube e Wii (e de outros consoles também) eventualmente também acabam ficando frouxos. Entretanto, não com tanta facilidade quanto os dos controles de N64, provavelmente porque estes eram maiores e recebiam maior impacto... e porque Mario Party 1 e 2.



**Pedra, tenho dois consoles 3DS um é a versão normal e o outro o XL, a minha duvida é que no 3ds normal fica a maioria dos meus jogos do eShop (SD 16 GB) e do 3ds XL tenho um unico jogo ja baixado. Tem como comunicar entre esses cartões SD? Transferindo esse unico jogo para o SD card de 16 GB ?**

*Anônimo "Transfer" da Silva*



Não, não dá. Você poderia até copiar os dados de um SD para outro, mas o problema é que o jogo não vai funcionar em outro 3DS que não seja aquele onde ele foi baixado. Na verdade, se por um acaso o modelo XL não tiver uma NNID vinculada, até tem um jeito. Se você fizer um System Transfer de um 3DS para o outro e um deles não tiver uma conta NNID, os conteúdos serão mesclados e você terá todos os jogos em um 3DS (sendo que o outro ficará zerado). Mas se os dois 3DS tiverem contas NNID, não há forma de juntar os jogos.

**Pedra, como a Nintendo encerrou os serviços no país, você acha que as chances de um Mario & Sonic at the Rio 2016 Olympic games existir sejam quase remotas?**

*Anônimo "Atleta Virtual" da Silva*



Não, isso não vai influenciar em nada para o jogo existir ou não. Se a Nintendo for dar continuidade à série dos jogos olímpicos, não é o fato de não ter seus produtos oficialmente vendidos no Brasil que o vai impedir de criar e lançar o jogo.



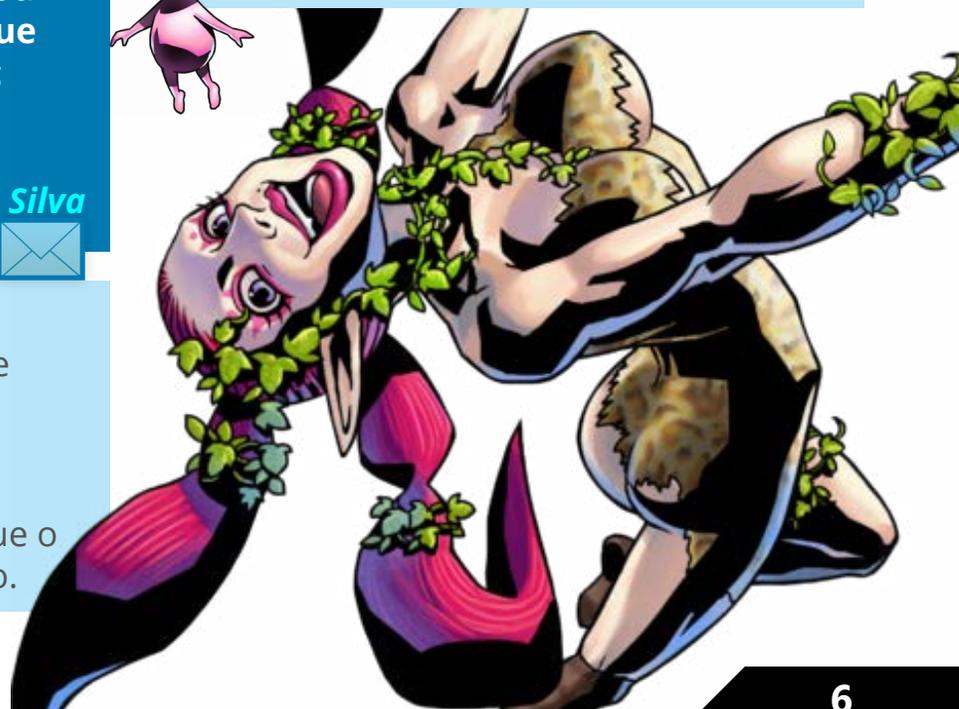
O maior problema é se a turma do Sonic vai conseguir se recuperar da catástrofe do Sonic Boom a tempo de participarem dos jogos... xD

**Pedra, no seu jogo, The Legend of Pedra: Majora's Mask 3D, para q serve a máscara da fada? Aquela fada lá que te dá o poder de bolhas no Deku, sabe?**

*Anônimo "Fadreiro" da Silva*



Você se refere à máscara da... erm... "linda" Great Fairy, não? Esta máscara serve para encontrar e atrair fadas nos dungeons. Se você vestir a máscara em uma área do dungeon e ela emitir uma luz, significa que há alguma fada por perto. Se a fada estiver solta, a máscara irá atraí-la. Se ela estiver presa dentro de alguma coisa, o cabelo da máscara irá apontar para o local onde ela está. 



3DS

*por Rafael Neves**Revisão: Jaime Ninice  
Diagramação: Aline Miki*

# Xenoblade Chronicles 3D (3DS) leva o poder da Monado em seu bolso

Se um jogo conseguiu mostrar que o caminho tomado pelos RPGs da sétima geração de videogames não era o melhor, esse jogo é Xenoblade Chronicles. Lançado no fim da vida do Wii aqui no Ocidente, após uma massiva mobilização de fãs pela localização do título, a fantástica aventura de Shulk e seus companheiros foi, infelizmente, apreciada por todos. Agora, Xenoblade Chronicles 3D chega em um outro contexto: como o principal título exclusivo do New 3DS. Será esse RPG realmente tão incrível a ponto de nos fazer comprar o novo aparelho?



Uma paisagem além do que a visão pode alcançar para explorar

## Uma rivalidade sob os escombros de uma outra

Em Xenoblade Chronicles, somos introduzidos a um universo no qual os seres humanos (Homons) travam uma secular, sangrenta e impiedosa batalha com as máquinas (Mechons). A rivalidade aparentemente clichê para uma história de ficção científica ganha charme com as temáticas do mundo da obra. Tudo se passa num gigantesco mundo, que, na verdade, são os cadáveres de dois grandes titãs que há muito tempo travaram uma batalha. Ali, há ambientes dos mais diversos, tecnologias medievais e futuristas coexistindo, personagens incríveis e muitas criaturas hostis.

Já nos primeiros momentos, o enredo de Xenoblade Chronicles fez com que nos lançássemos de cabeça na jornada de Shulk. Afinal, somos introduzidos ao jogo no meio de uma épica batalha e, logo no começo da aventura de Shulk, um acontecimento trágico dispara a última motivação possível para querer liquidar os Mechons: vingança pessoal. Shulk, então, parte para derrotar as máquinas, pois torna-se capaz de utilizar a Monado, espada capaz de ferir os Mechons.

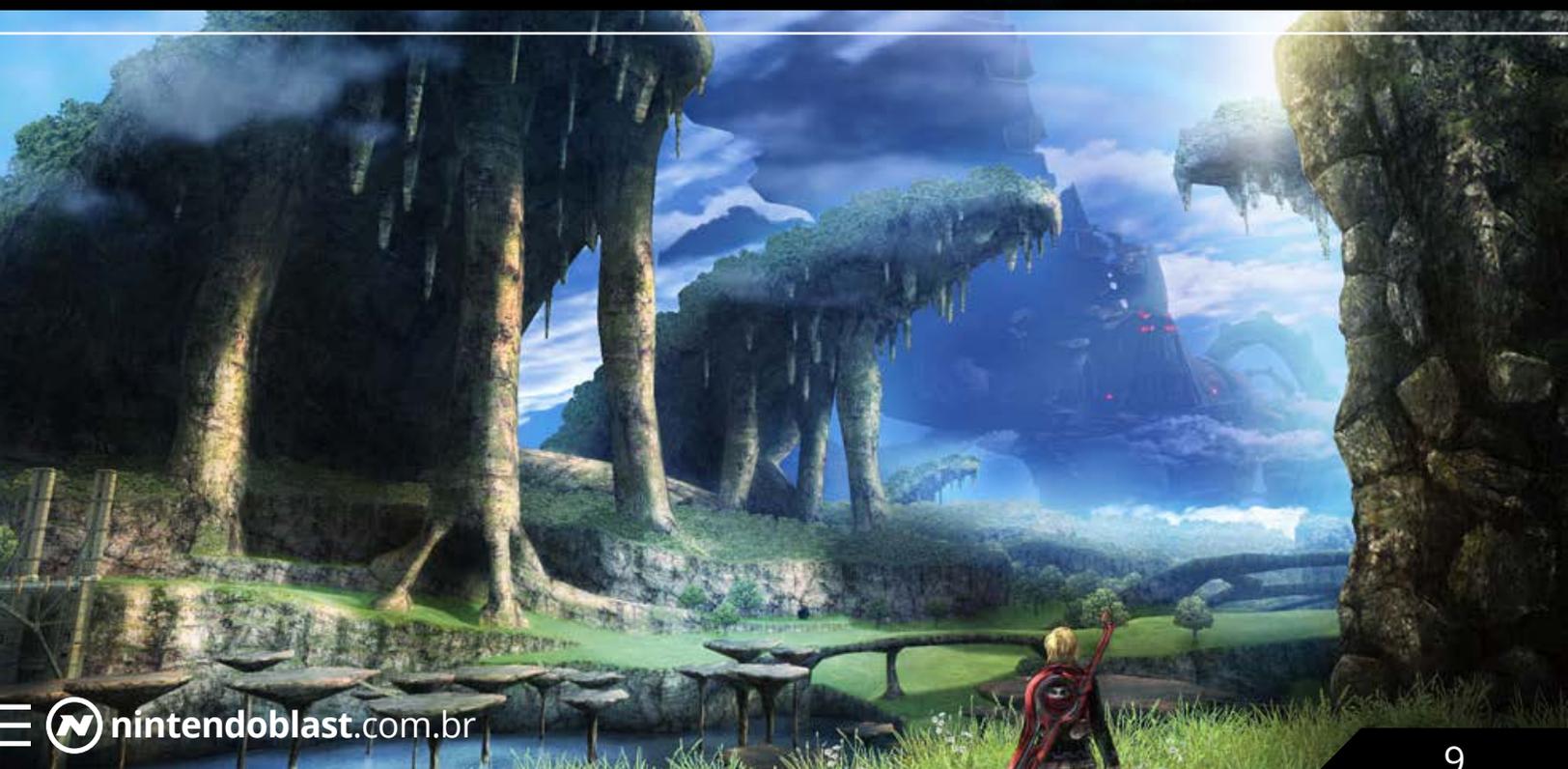
A arma, no entanto, guarda muitas outras habilidades. A principal é o poder de prever o futuro. E todas essas características não são apenas elementos da história, mas são utilizadas nas mecânicas de combate. Além da Monado, Shulk também conta com a ajuda de vários companheiros, dos quais dois podem estar em sua equipe. Juntos, percorrerão imensos cenários, ajudarão várias pessoas e se terão que superar difíceis desafios. A aventura é suficientemente longa para arrancar algumas centenas de horas de jogo, ainda mais se você realizar as missões secundárias, mas, acredite, vale cada segundo.

## I'm really feeling it!

A grandiosidade de Xenoblade Chronicles 3D pode assustar alguns jogadores, ainda mais em se tratando de um jogo portátil. De fato, pessoalmente, acredito que Xenoblade Chronicles funcione muito melhor num console, como o fez no Wii e como acontecerá com Xenoblade Chronicles X no Wii U. Ainda assim, essa versão 3D é a maneira mais acessível de experimentar o jogo, e ele é obrigatório para quem curte um bom RPG.



Monado: uma arma genial



Mas não se preocupe tanto com o tamanho do game, pois a mecânica de batalha é tão divertida, desafiadora e viciante que lhe prenderá fielmente ao jogo. Trata-se de um misto entre a estratégia e a paciência dos estilos orientais de mecânica de batalha e a ação e verocidade dos RPGs ocidentais. Enfrentamos os inimigos não em turnos, nem em mapas separados, mas diretamente no cenário do jogo, em tempo real e, felizmente, sem encontro aleatórios com os adversários. O interessante dessa modalidade de luta é que é mais dinâmica, uma vez que é possível correr para fugir de uma batalha ou evitar inimigos que estiverem próximos, pois podem se aliar contra você.

Apesar dos ataques comuns de todos os personagens serem automáticos, o jogador precisa estar sempre alerta às suas Arts. Trata-se das magias e habilidades especiais do jogo. Elas podem atacar o adversário, conceder cura aos aliados ou mesmo infligir status negativos nos inimigos. Esse último aspecto alia-se muito bem às Monado Arts, habilidades exclusivas de Shulk. Descobertas progredindo no jogo, elas permitem, por exemplo, ser avisado de que, dentro de alguns segundos, o inimigo usará um golpe que provavelmente matará todos. Você deve então, além das preocupações normais do confronto, tentar evitar esse golpe infligindo uma sequência de status negativo no inimigo até imobilizá-lo.

A raça Nopon é uma das mais carismáticas



Escolha com sabedoria seus  
companheiros de luta



Essas táticas complexas demandam muita cooperação entre você e seus aliados, por isso, escolha com sabedoria e estratégia os que vão estar em sua equipe. Não é possível controlá-los diretamente (e temos que dizer que a inteligência artificial de alguns não é das melhores, tornando-os péssimas escolhas de aliados), mas há interações que permitem coordenar uma tática avançada. Prepare-se, pois as batalhas são insanas!

## Um mundo a explorar

Cada vez mais descartáveis, os últimos RPGs que temos visto não têm investido muito em seus universos, construindo ambientes clichês e personagens enfadonhos. Xenoblade, em sua versão para Wii, impressiona do início ao fim. Não apenas por seus gráficos — que estavam acima da média no Wii, porém longe do padrão da Nintendo —, mas pelas construções exuberantes de cenários memoráveis, ecossistemas vivos, uma mitologia interessante e personagens icônicos.



Now it's Shulk time...again!

A trilha sonora é igualmente incrível! As belas canções nas paisagens campestres, as densas músicas dos ambientes fechados e os incríveis, fenomenais e viciantes ritmos de batalha impressionam. Embora seja um clichê de herói de protagonista de RPG japonês ter roupas cheias de detalhes e compartimentos, cabelo loiro espetado e gigantesca espada na mão, Shulk acaba se tornando um personagem incrível. Acredite, não foi por nada que ele estreou em Super Smash Bros. Shulk é uma figura profunda e adorada.

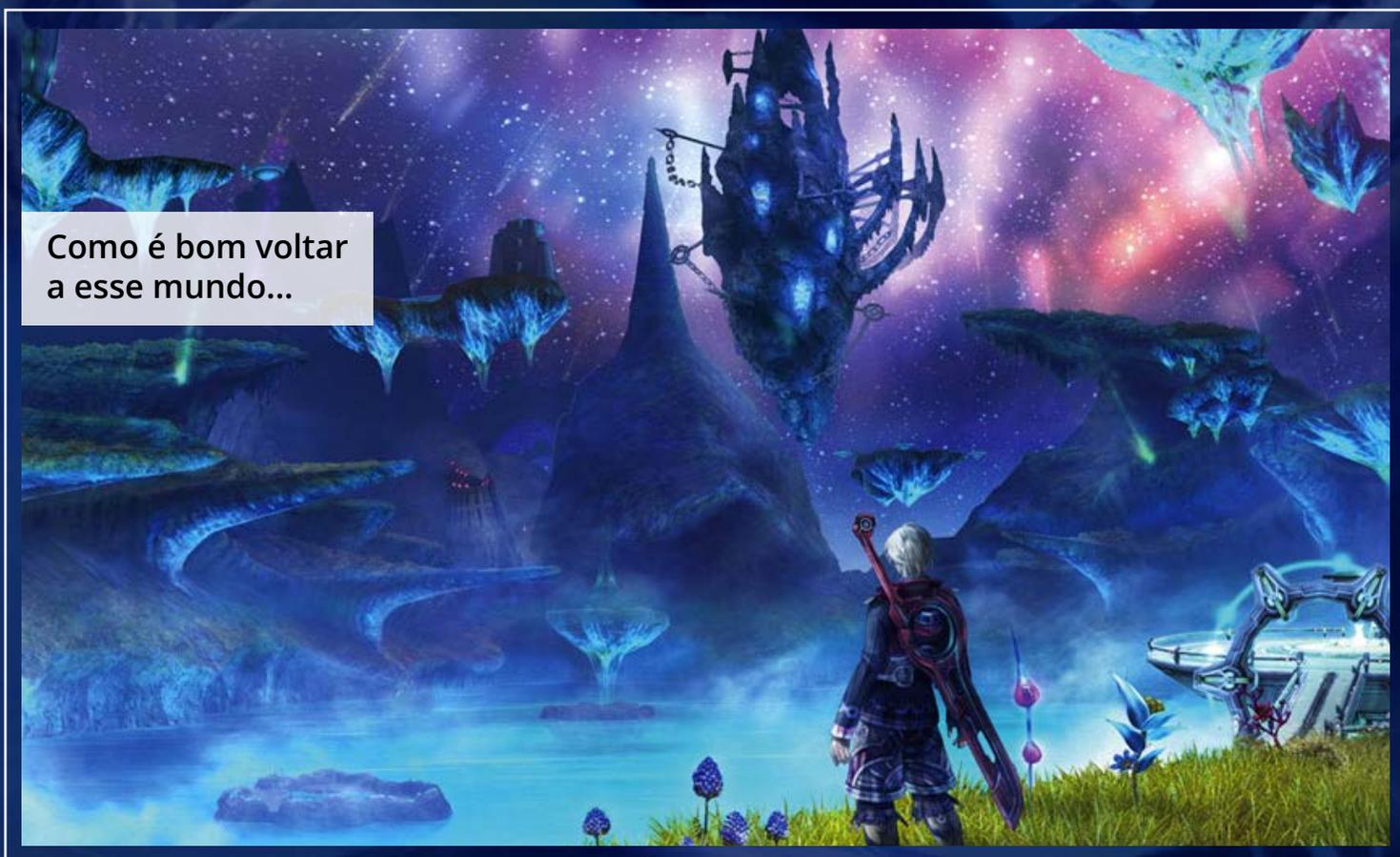
Outro detalhe interessante é que poderemos revisitar vários detalhes do mundo de Xenoblade em um menu exclusivo. A funcionalidade permite apreciar os modelos tridimensionais dos personagens, escutar as músicas do jogo e muitas outras coisas. Tudo isso funciona através de uma moeda exclusiva, que pode ser adquirida também por StreetPass e amiibo. Por ser um relançamento, seria difícil introduzir funções melhores para esses dois recursos, mas que bom que eles não foram esquecidos — embora encontrar o amiibo de Shulk hoje em dia dê muito trabalho!



## Vale um 3DS?

Considerando que eu diria sim mil vezes se a pergunta fosse pra versão de Wii, acredito que o mesmo vale para essa de New 3DS. Ok, Donkey Kong Country Returns (Wii) recebeu uma versão para o 3DS comum, mas Xenoblade Chronicles, perceptivelmente, exige mais trabalho do aparelho. Portanto, é normal que seja exclusivo do New 3DS. A menos que a versão portátil de Xenoblade seja pior que a de Wii, ela, definitivamente, vale a pena para quem não experimentou a aventura ainda.

Só o lançamento dirá a importância do jogo, mesmo para quem já zerou e explorou esse universo no Wii. Para estes, o pensamento mais óbvio seria economizar dinheiro para comprar um Wii U, já que Xenoblade Chronicles X também parece ser sensacional. Será que a Nintendo vai nos surpreender com mais conteúdo extra? Algo que faça todos os que já jogaram quererem se aventurar mais uma vez na pele de Shulk? E se... tiver algum novo detalhe que conecte o novo Xenoblade ao Xenoblade Chronicles X? Quem sabe... 



Como é bom voltar a esse mundo...

Xenoblade Chronicles 3D — New 3DS

**Desenvolvedor** Monster Games

**Gênero** RPG

**Lançamento** 10 de abril de 2015

Expectativa

 5

3DS

# THE LEGEND OF ZELDA™

## MAJORA'S MASK 3D

por Jaime Ninice

Revisão: Vitor Tibério  
Diagramação: Ítalo Lourenço

*Revisitamos a lenda mais obscura da série The Legend of Zelda e contamos as novidades, mistérios e curiosidades por trás das lentes da verdade, agora em 3D.*

Amizade. Se há uma palavra que pode definir todo o jogo The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D, esta seria a melhor para designá-la. Desde a caminhada de Link em busca de um amigo distante, até o momento de ajudar os personagens de uma pacata vila, o protagonista percorre um único ideal, não mais de salvar a princesa e libertar o reino, mas de resolver assuntos pessoais pendentes e evitar o fim do mundo. Por sorte do destino, podemos reviver esta epopeia digna de permanecer entre as maiores obras-primas da história dos games, agora com uma nova roupagem, mais adequada aos dias atuais.



## Uma jornada muito pessoal

Foi há, aproximadamente, 15 anos que jogadores do mundo todo se envolveram com a história de [Majora's Mask](#), lançado então para o Nintendo 64, e sua reviravolta no cenário gamer. Após um susto inicial pelo seu aspecto inovador, este se tornaria um dos jogos mais aclamados pelos jogadores e também um dos melhores do ano 2000. De lá para cá, muitas foram as possibilidades de consoles em que o jogo poderia ser jogado, desde o clássico GameCube e seu The Legend of Zelda: Collector's Edition, até a versão digital no Virtual Console do Wii. Chegamos a um ponto em que esta história está mais do que consolidada nos aparelhos e mentes dos jogadores, mas será que a releitura em 3D faz sentido?



Em seu novo jogo, Link embarca em uma jornada pessoal, bem como é dito no início da aventura, mas seria mesmo tão pessoal a ponto de deixar de lado elementos típicos da série, como Zelda, Ganondorf e Triforce? A resposta é sim. Mecânicas de jogo muito bem construídas, há tempos, formaram base para a indústria e gosto gamer, mostrando que o jogo estava muito à frente do seu tempo, e que ainda permanece atual.

## Tristes histórias, lindos encontros

A mecânica de Majora's Mask reúne-se, principalmente, em quatro temas, que dão forma a quatro calabouços e a três das mais importantes máscaras. Cada uma destas conta com uma bela e envolvente história, dessas que envolvem tensão, arrependimento, morte, amor e, novamente, amizade.

Centrado em três grandes personagens e suas relativas máscaras, Link irá ajudar (intruindo-se) na história destes seres e, ao mesmo tempo, libertar as almas dos Gigantes que irão impedir a queda e a destruição do mundo dentro de 72 horas. Tudo isto será feito com a principal ajuda de máscaras que dão ao personagem novas habilidades, poderes até então suficientes para o seu progresso.



Um dos maiores trunfos de Majora's Mask são suas side quests. Pode-se dizer que nunca foi levado tão a sério o fato de incluírem em um jogo momentos extras e que complementaríamos a aquisição dos 100% de conquistas. Poderíamos ficar falando por horas sobre cada uma das máscaras e das sensações e histórias que ficaram marcadas em cada uma das sidequests cumpridas no game. Alguns abrirão sorriso ao ouvirem falar de UFOs em [Romani Ranch](#), de múmias perambulando uma casa animada, de histórias familiares que terminaram em momentos felizes, de casamento e uma linda e triste história entre um casal emblemático do game: [Anju e Kafei](#). Estes são só alguns exemplos deste cenário vasto e memorável que é o de Majora's Mask.



## Saudades do passado

Destaco aqui um dos maiores aspectos que podemos atribuir a Majora's Mask: o seu engajamento com o jogador. Determinado como é, Majora's Mask segue firme com suas crenças e coloca o jogador imerso em um mundo diferente, interessante e sem preconceitos. O sucesso pode ser notado em rodas de amigos, quando estes contam suas experiências imersivas e pessoais com o game. O foco em pequenas side quests, e a lembrança de como cada história foi tão envolvente, são alguns dos relatos mais nostálgicos e sinceros que podemos ouvir.

Velhos conhecidos estão de volta. E não é nada terrível nos reencontrarmos com [Dampé](#), Postman, Kaepora Gaebora e [Gossip Stone](#) (lembramos de você, [Dona Pedra!](#)). Também é muito interessante conhecer personagens novos, inseridos neste capítulo, como os Bombers, Mikau, Tingle e até mesmo a [Lua](#) (sim, é legal ver a Lua caindo em 3D). Resolver seus casos será a melhor parte da aventura! Calma, também não esquecemos de Epona, nossa fiel e melhor escudeira.



## Sob uma nova perspectiva

Não podemos deixar de elogiar as melhorias e aspectos renovados do game, que não deixam de lado momentos de jogabilidade impostos ao usuário, e oferecem a mais rica experiência visual e sonora ao jogador, dignas de um tratamento VIP. Uma nova paleta de cores, um 3D impactante como não víamos desde [Ocarina of Time 3D \(3DS\)](#), a possibilidade de girar livremente a câmera (no New 3DS ou com o uso do aparelho Circle Pad Pro) e a utilização do giroscópio em certos momentos, tornam tudo ainda mais vivo.



Termina está linda! Locais como [Ikana Graveyard](#), Southern Swamp e Great Bay, para citar alguns, garantem uma lágrima nos olhos daqueles que se aventuraram e muito por estas bandas em tempos passados. A natureza se confunde com os gramados, árvores e passagens, fazendo tudo parecer uma coisa só, visto o rico tratamento dado aos detalhes gráficos (adeus, blocos de papelão pintados de árvore). E são detalhes mais realistas, uma dádiva àquelas que curtem os aspectos "mais adultos" da série.

Posso falar de cada um e de cada emoção, porém, vamos deixar apenas um gostinho, com destaque para: a imersividade do lago Southern Swamp e sua coloração amarelo-dourado-areia, no lugar do verde poluído; o mapa, que agora deixa de ser uma paisagem parada e sem graça e ganha animações; os portais detalhados no chão ao invés dos blocos em forma de polígono; a todo o gramado, com efeitos de sombra e brilho (gramas cortadas vão para a frente da tela com o 3D ativado), os efeitos de fog melhorados e à beleza das estrelas caindo dentro do Observatório.





dando foco aos backgrounds e notas-chave para causar reações mais impactantes. Recomendando fortemente o uso de um bom fone de ouvido para sentir na pele tais sensações.

Quanto aos aspectos do jogo, são muito bem-vindas a segunda tela, a inclusão das Inverted Song of Time e Song of Double Time anotadas na lista de canções (antes eram consideradas "mais secretas"), a possibilidade de escolher a hora para avançar no tempo a partir desta segunda canção etc. Também dá para ver animações, só agora possíveis, graças à segunda tela do aparelho, que garante, entre outros, um Bomber's Book mais organizado e que inclui a possibilidade de ativar notificações (pois é, tecnologia a serviço do bem), e um bom mapa sempre visível. Alguns locais mudaram de lugar, como o Banco. Controles de personagens se tornaram mais simples, como rolar com Goron. Ah, usar o MiiVerse para postar diferentes fotos do jogo (e ver outras) também é maravilhoso!

Para não dizer que o game é perfeito (afinal, nada é perfeito nesta vida), presenciei um momento de queda de frames ao ativar o 3D (existente ao extremo em [Pokémon X & Y](#)) em uma CG com o Monkey e Princesa Deku (mas que não vi depois), o que, provavelmente, não deve ter acontecido no New 3DS XL. Também senti falta de uma renovação na seleção de armas e itens, algo semelhante ao feito em [A Link Between Worlds](#), dada a troca constante de itens e máscaras no jogo, mas nada que tire o seu mérito; a inclusão de botões na tela de toque já supre muitas das pendências antigas.



Mistérios, tensão, histórias macabras, tempos inacabados e relações filosóficas nos inserem dentro de um vasto e complexo mundo mágico.

## O mundo está acabando de novo, o que fazer?

Alguns dos muitos que ainda não puseram suas mãos nesta nova releitura devem estar se perguntando se realmente vale a pena embarcar novamente nesta jornada. E acho que nem é preciso dizer, certo? A elevada qualidade está aí, há anos fazendo sucesso, e isso se deve à excelente equipe que produziu e reconstruiu o título. O primeiro trabalho de [Eiji Aonuma](#) como diretor da série (antes era designer de calabouços em OoT) foi um risco que deu muito certo, e o pôs frente à qualidade de [Shigeru Miyamoto](#) dentro da Nintendo. A partir daí poderíamos confiar de olhos vendados em seu trabalho.

Fato é que nunca nos cansaremos de visitar a mesma lenda de Zelda, ou, ao menos, de lembrá-la em conversas ou em sonhos. Mais um novo (ou velho) Zelda esta aí para saciar a vontade dos fãs da franquia de plantão. Se nunca jogou (onde esteve nos últimos 15 anos?), é compra obrigatória e jogatina essencial para o currículo gamer. Caso já teve a rica oportunidade, deve-se fazer um favor a si mesmo e permitir-se reviver esta querida lenda, agora com um toque maior de primor, bajulação e elegância. Mas não perca tempo, a lua está caindo... 

### ✓ Prós

- É mais um jogo da série Zelda com extrema qualidade;
- Novos gráficos, sons e possibilidades dão vida e requinte ao game;
- MiiVerse incorporado dá vida à comunidade fã do jogo;
- Uma pérola para se levar a qualquer lugar.

### ✗ Contras

- Ausência de novos modos ou desafios após o desfecho;
- Brusca queda de frames em determinado momento de CG;
- Seleção de itens ainda passível de mudanças;
- Não ser [lançado para o Wii U](#).

The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D (3DS)

**Desenvolvedor** Nintendo

**Gênero** Ação/RPG

**Lançamento** 13 de fevereiro de 2015

Nota **9.5**

WiiU

por *Rafael Neves*Revisão: *Vitor Tibério*  
Diagramação: *Gabriel Leles*


# MARIO PARTY 10

## Com Mario, amiibo e Bowser, será que vai rolar a festa em Mario Party 10?

E, num piscar de olhos, chegamos ao décimo título das festas de tabuleiro da turma do Mario. Na verdade, mais do que o décimo, pois há também jogos não numerados para contar. Fato é que já comparecemos diversas vezes às baladas do Reino do Cogumelo. Agora, após incontáveis jogos, será que ainda temos energia para mais um Mario Party? Trazendo de volta as inovações de Mario Party 9, buscando novas experiências com o modo Bowser Party e colocando amiibo na folia, **Mario Party 10** tenta se reinventar mais uma vez.

E aí, confirma presença? Hum... Está em dúvida? pois vamos listar então o que está incluso nesta festa!

## Jogos e brincadeiras (Confirmados)

Em **Mario Party 10**, somos convidados a mais uma brincadeira de tabuleiro com Mario e sua turma. Assim como em Mario Party 9, os jogadores não mais disputam separadamente o tabuleiro como era até então. Em vez de cada um movimentar seu próprio personagem e percorrer um trajeto diferente, toda a experiência é centralizada num veículo que carrega todos os quatro participantes.





*Para o bem ou para o mal, os veículos estão de volta.*

Cada jogador ainda tem seu “turno”, podendo rolar o dado para decidir quantas casas irá andar e escolher o caminho que irá percorrer no caso de bifurcações. Há vários tipos de casas no jogo, e cada um conta com um efeito diferente. Uma lhe permite rolar o dado mais uma vez, outra traz algum bônus; há as que lhe causam prejuízo e, é claro, as que iniciam mini-games. Há mais de setenta, ao todo, e, como de praxe, parecem ser muito diferentes, combinando sempre sorte, azar e pensamentos rápidos numa chuva de gargalhadas entre você e seus amigos.

## MUSHROOM PARK

Mega Goomba e Petey Piranha são o mini-chefe e chefe, respectivamente, desse tabuleiro tematizado nas paisagens campestres do Reino do Cogumelo. Canos verdes, plataformas coloridas e o Castelo da Peach estão entre as atrações dessa festa, que aproveita temas e elementos de Super Mario 3D World. Pra um tabuleiro inicial, Mushroom Park é lindo!



## Amigos (Confirmados)

Toda essa festa será vivida por personagens icônicos como Mario, Luigi, Peach, Yoshi, Daisy, Wario, Waluigi, Toad, Donkey Kong e BOWSER! Calma, grandalhão, já vamos explicar pra todo mundo por que seu nome merece letras maiúsculas neste jogo, mas vamos por partes, ok?



**Mini-games, afinal, são o prato principal.**

Além deste grupo de personagens que sempre, sempre, sempre, sempre e sempre vemos nos jogos da série, a Nintendo trouxe surpresas. Primeiramente, Rosalina está no grupo também! Ah, isso não é bem uma novidade, não é? Afinal, até em Smash Bros. ela já deu as caras... E que tal Toadette? Ah, sim, tem razão: ela já é obrigatória em todo jogo que tem o Toad também. Bom, e que tal Spike? Muita gente esperava que Plessie ou alguma Sprixie viessem como representantes de Super Mario 3D World (Wii U), mas a Big N optou por um dos inimigos mais insuportáveis da série Mario.

Spike pode não ser o mais conhecido, mas é uma grata surpresa. Afinal, a Nintendo sempre coloca personagens aleatórios em seus spin-offs do Mario, como R.O.B., Funky Kong ou Queen Bee. Desta vez, no entanto, a escolha pode não ter sido a mais bombástica, mas outras surpresas poderão vir na forma de DLCs.



## WHIMISICAL WATERS

Fases aquáticas podem ser difíceis, mas uma festa no fundo do mar é outra coisa! Com diferentes níveis de profundidade e a companhia de vários Dragoneels, esse estágio guarda alguns perigos, apesar da beleza submarina. Os piores são o mini-chefe e chefe: Cheep Chomp e Blooper.



## BOWSER! (Confirmadíssimo)

Talvez a Nintendo tenha percebido que o grandalhão merece muito mais do que um tipo próprio de casa no qual tortura qualquer jogador que passe por ela. Desta vez, Bowser é o dono do mais novo modo de Mario Party 10: Bowser Party. Se você havia perdido as esperanças na franquia Mario Party, talvez essa nova modalidade seja exatamente o que precisava para dar-lhe uma nova chance.



**Bowser destruindo mais amizades do que nunca.**

Lembra do conceito de multiplayer assimétrico? A Nintendo não vem dando tanta atenção a essa funcionalidade do Wii U desde Nintendo Land e Game & Wario, mas é em Mario Party 10 que o recurso se torna central na jogatina. Além dos quatro participantes da festa, Bowser chega para atrapalhar — e, desta vez, como o quinto jogador. Utilizando o GamePad, você disputa com os demais participantes juntos, que utilizam os Wiimotes.

No Bowser Party, a tarefa de Mario e sua turma é chegar ao fim do tabuleiro com ao menos um coração de vida. Isso mesmo, em vez da ganância por estrelas brilhantes, o seu objetivo agora é conservar corações. A principal maneira de ser penalizado com corações é perdendo nos mini-games do Bowser, que são ativados quando o jogador que estiver como King Koopa alcança seus adversários.



Estes mini-games funcionam como os de “um jogador contra três” funcionava antigamente, mas agora, além de ser um contra quatro, o jogador com o GamePad pode usufruir da visão exclusiva pela tela do controle. Através desse outro ponto de vista, pode pegar os outros participantes de surpresa, esconder o jogo ou mesmo ter uma visão mais ampla da situação.



No geral, o papel do Bowser é mexer com o cenário para dificultar a sobrevivência dos demais participantes nos mini-games e utilizar seu tamanho exagerado para compensar a vantagem numérica dos outros personagens. A Nintendo sempre impressiona com suas ideias sobre multiplayer assimétrico, mas, como são poucas vezes que ela o utiliza, acabamos nos esquecendo disso às vezes.



*Já estávamos com saudades de multiplayer assimétrico.*

### AIRSHIP CENTRAL

Parando para pensar, muita coisa acontece entre as nuvens nos jogos de Mario, não é? Pés de feijão te levam até lá, há navios flutuantes de Bowser e sua trupe e as nuvens funcionam como plataforma. Por que não ter tudo isso num dos mais belos tabuleiros de Mario Party? O chefe e mini-chefe são Monty Mole e Magikoopa ou Kamek.



## Música e decoração (Confirmadas)

Logo de cara, Mario Party 10 chama atenção pelos gráficos. Embora tradicionalmente os Mario Party sempre usem a engine gráfica do jogo de Mario tridimensional visto no console correspondente, é ainda assim incrível ver os visuais de Super Mario 3D World (Wii U) mais uma vez. Mesmo não sendo o tipo de jogo que exige da Nintendo utilizar os melhores gráficos possíveis, a atenção com os visuais e detalhes está bem acima da média.

*Pode subestimar muitas coisas desse Mario Party, menos os seus gráficos.*



Como você pode ver pelas boxes desta matéria, os tabuleiros estão incrivelmente bem feitos! Há uma paixão especial com os menores aspectos de cada mapa, sempre tematizando da melhor forma possível cada um. Jogadores das últimas aventuras do bigodudo repararão a fidelidade e a preocupação com os visuais. A trilha sonora também rende algumas melodias especialmente belas.



### HAUNTED TRAIL

Se mesmo com os nossos elogios você ainda acha que as nuvens e o fundo do mar são péssimos lugares para uma festa, talvez uma casa mal-assombrada seja ainda pior. Com cenários típicos de um Luigi's Mansion e vários Boos para te assustar, talvez nem precise se preocupar tanto com o mini-chefe Sledge Brother e o seu chefe... King Boo!



# amiibo! (Confirmados)

Em pouquíssimos meses, os amiibo viraram uma febre entre fãs da Nintendo. Desde Super Smash Bros. for Wii U & 3DS, mais e mais jogos têm incluído essas miniaturas NFC como recurso extra e a demanda por eles tem crescido exorbitantemente. Mario Party 10 inaugura um novo método de aproveitar os amiibo: não apenas como um “bônus reutilizável”, mas como um modo de jogo inteiro.



Cada amiibo da coleção Super Mario (lembrando que suas versões correspondentes da coleção Super Smash Bros. também podem ser utilizadas) libera um novo tabuleiro. Mas não vá achando que são os tabuleiros incríveis e complexos que estão espalhados por essas páginas, mas, sim, mapas bem simples e pequenos. Na verdade, é quase como um tabuleiro de um jogo de verdade — e do para crianças da menor idade possível. A semelhança com os jogos de tabuleiro físicos vem ainda na utilização dos amiibo como peças, ou seja, como representantes de cada jogador — inclusive é necessário posicionar a miniatura no GamePad a cada turno.



*amiibo vieram para ficar!*



Apesar da estrutura simples dos tabuleiros, eles são bem bonitos e a tematização com cada personagem pode instigar a curiosidade dos fãs do universo do bigodudo. Como os tabuleiros são redondos e divididos em quatro partes iguais, é possível ainda misturar partes dos mapas de cada amiibo que você possui. Combine os pedaços dos tabuleiros de Mario, Luigi, Peach e todos os outros. Apesar de ser uma das maiores utilizações dos amiibo, ela tanto é simplória demais comparada ao resto do jogo quanto importante o suficiente para desanimar quem não é tão ligado nos amiibo.



*Versões virtuais de miniaturas físicas de personagens originalmente virtuais?*

## CHAOS CASTLE

Ok, um castelo das trevas em meio a um rio de lava pode ser um *pouquiiinho* exagerado para uma festa, mas, pelo menos, ela só é usada no modo Bowser Party. Aqui, preocupe-se muito com o Bowser, pois ele não apenas será um amigo seu tentando lhe vencer, como também é o mini-chefe (Mechakoopa) ou chefe (o próprio King Koopaou, sua versão esqueleto). Há mais obstáculos do que o normal nesse tabuleiro, portanto tome muito cuidado!



## Confirma a participação?

E aí, tá lembrado da pergunta que fizemos logo no início da matéria? A turma do Mario, os tabuleiros geniais do modo Mario Party, a inovação do Bowser Party, a beleza dos visuais e o conteúdo extra dos amiibo... É muita coisa na nossa lista. Será o bastante para nos fazer dar essa chance a **Mario Party 10**?



A utilização dos amiibo é discutível e a locomoção dos personagens num veículo único pode não ter convencido ainda quem não jogou Mario Party 9, mas o fato é que, comparado aos últimos games da série, Mario Party 10 se esforça bem para cumprir seu papel. Explorando novas e antigas funcionalidades do Wii U, a divertida festa do Reino do Cogumelo está aí para fazer gargalhar e, como sempre, estragar amizades da melhor forma possível! 🍄



*Ok, nós realmente sentíamos a falta de um Mario Party no Wii U!*

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



[twitter.com/nintendoblast](https://twitter.com/nintendoblast)

**Seguir**



[facebook.com/nintendoblast](https://facebook.com/nintendoblast)

**Curtir**



[google.com/+NintendoBlast](https://google.com/+NintendoBlast)

**Seguir**



[soundcloud.com/gameblast](https://soundcloud.com/gameblast)

**Inscrever-se**



[youtube.com/GameBlastTV](https://youtube.com/GameBlastTV)

**Inscrever-se**

WiiU

3DS



# MARIO vs. DONKEY KONG TIPPING STARS

por Eduardo Jardim

Revisão: Jaime Ninice  
Diagramação: Tiffany B. Silva

## Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars traz uma brinquedoteca de novidades

Pode parecer brincadeira, mas já é a sexta vez que o nosso herói de macacão e o herdeiro engravatado de Cranky Kong trocam tapas numa das séries de games portáteis mais bacanas da modernidade: Mario vs. Donkey Kong. O que difere os tempos modernos do que se tinha no arcade, tecnicamente, é que, agora, quem faz o serviço braçal são os Mini Marios — brinquedos divertidos e bastante energéticos produzidos e comercializados pela fictícia Mario Toy Company.





E com Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars, lançado na América no dia 5 de março para Nintendo 3DS e Wii U, não é diferente. O roteiro continua básico: Pauline, a donzela de Mario dos tempos de fliperama, é constantemente sequestrada por Donkey Kong e, por mais estranho que isso possa soar, parece que a única forma de resgatá-la é com a ajuda destes bonequinhos em miniatura.

Assim, você é convidado a conduzir os Mini-Marios em segurança até o fim de cada nível, sendo responsável por traçar pontes, vigas, molas, canos, elevadores, correias transportadoras e outros objetos para tornar acessível o percurso dos pequeninos — que fica cada vez mais intrincado e repleto de desafios inteligentes.



## Vida Doméstica

Conhecida por ser uma série exclusivamente portátil desde os tempos de GBA, Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars chegou para quebrar esse tabu com uma versão alternativa para Wii U; a mecânica de clicar e arrastar caiu como uma luva no GamePad do Wii U. E não é a primeira vez que essa conquista histórica acontece na série Mario. Paper Mario: Sticker Star, por exemplo, foi a estreia do RPG de papel do encanador (que antes era marca registrada dos consoles domésticos) num portátil.





## Mini-Promoção

O jogo principal possui 14 mundos temáticos, contendo oito fases cada, o que totaliza 112 níveis prontinhos para serem desbravados. Também é possível estimular o arquiteto dentro de você e desenvolver até 50 fases customizadas através da Workshop.



### Confie em Mim, Sou Engenheiro

Dentro do criador de níveis de Tipping Stars, a Construction Zone, você pode definir, com praticidade, a posição de inúmeros obstáculos, peças de cenário e mini-brinquedos. Para tanto, basta usar a tela de toque. Ela garantirá total liberdade para adicionar, arrastar, remover e girar uma quantidade quase incontável de objetos, podendo, até mesmo, ajustar suas dimensões. O test-drive de suas fases é bem desimpedido: basta um clique em um ícone para dar vida a todos os objetos e, de fato, jogar o nível recém-criado para ajustar os erros e atingir sua perfeição individual. Defina um nome para a fase, um tema, um ícone e voilà — você já está pronto para o seu divertimento e, claro, dos seus colegas do Miiverse, que também terão a honra de experimentar sua obra-prima.





## Promoção Cross-Play

Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars foi lançado simultaneamente para Wii U e 3DS. O interessante é que, quando se compra uma versão do game pela eShop, o jogador também recebe um código de download gratuito para a outra versão. Vale notar que fases também podem ser compartilhadas entre as versões para 3DS e Wii U. Ou seja, uma grande vantagem para quem é fã da brinquedoteca do encanador.



## Não é Brinquedo, Não

Mesmo carregando a velha fórmula já bem conhecida pelos jogadores, Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars conseguiu entrar para a história: é a primeira aventura dos Mini-Marios num console doméstico. Parece que as intrigas entre homem e macaco estão longe de ter um fim — mas uma coisa é certa: continuam sendo o modelo perfeito de diversão para encaixar num canto vazio do seu cotidiano. 



SNES

por Ítalo Chianca

Revisão: José Carlos Alves  
Diagramação: Breno Madureira

# STARFOX

Star Fox (SNES)

## 22 anos da primeira jornada espacial que mudaria o mundo dos videogames

Há 22 anos, Star Fox revolucionava a forma como se faziam jogos, levando o Super Nintendo ao limite e dando origem a uma das mais queridas séries da Nintendo.

Revolucionário e inacreditável para época. Assim podemos classificar **Star Fox**, lançado para **Super Nintendo** em 1993. A primeira aventura de **Fox Maccloud** e seu time espacial marcou época e chocou o mundo dos videogames com gráficos nunca antes visto em um console caseiro. E este ano, comemorando 22 nos do seu lançamento, separamos para você um especial sobre esta obra prima dos jogos eletrônicos, com histórias, curiosidades, recepção e o legado dessa maravilha. Do a barrel roll!



## Gênese espacial

O ano de **1993** começaria agitado para os amantes de games e tecnologias. Durante a **Winter Consumer Electronics Show**, importante feira de tecnologia da época, em Las Vegas, grandes empresas apresentavam suas novidades para o público. E como os videogames eram a grande febre do momento, claro que não poderiam ficar de fora.

Dentre as empresas participantes estava a Nintendo. Ocupando um dos maiores estandes da feira, com os lançamentos para Game Boy, NES e Super Nintendo, a empresa marcava definitivamente a transição para seu sistema de 16-bit. Para isso, apresentou um título que deixaria todos de queixo caído.

Esse jogo era Star Fox. Em uma das suas primeiras aparições públicas, a nova aposta da Nintendo ocupava o maior estande da feira. Havia para ele uma sala especial, cheia de efeitos imitando o espaço sideral, com cabines para o jogador e tudo mais. Dali em diante, Aquele time de animais meio humanos entrariam para a história dos videogames.



## A vida, o universo e tudo mais

A premissa do jogo é simples. Você controla Fox MacCloud, uma raposa antropomórfica, pilotando uma nave, a Arwing, através de ambientes tridimensionais enquanto vários inimigos (naves, robôs, criaturas e etc) tentam atacá-lo. No final de cada estágio, o jogador ainda precisa enfrentar um chefe. Por fim, concluído o desafio, você recebe a pontuação (com base na quantidade de inimigos derrotados e na defesa dos seus companheiros), e avança até o próximo estágio, algo semelhante aos jogos de nave tradicionais.

Seguindo o modelo do gênero scrolling shooter, em Star Fox também somos “levados” pelo cenário, que avança sem retorno numa determinada velocidade. Mas o grande diferencial desse jogo é que a Arwing pode fazer diversas manobras durante o voo, indo para frente ou para trás. Para isso, basta ativar os propulsores do veículo e enfrentar os vários desafios do jogo — e que são muitos por sinal.

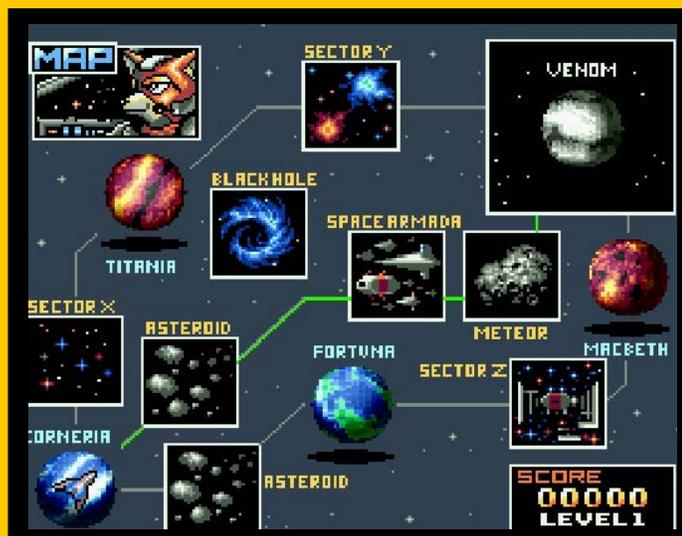
A escolha de dificuldade de Star Fox vai muito além do convencional. Enquanto outros títulos trazem a opção de selecionar, antes do início da jogo, o grau de dificuldade da aventura, normalmente divididas em Easy, Medium e Hard, afetando diretamente no número de inimigos, vidas e inteligência artificial. Em Star Fox as coisas fluem mais naturalmente com a escolha de rotas, que variam entre fáceis, medias e difíceis.



## Sobrevoando o Brasil

Foi na edição 23 da **Revista Videogame**, de fevereiro de 1993, que o público brasileiro conferiu as primeiras informações sobre Star Fox. Já nas edições 25 e 26, fomos presenteados com um baita detonado. No mesmo período, a revista SuperGame, especialista em consoles da SEGA, sequer mencionou Star Fox, dando ênfase aos lançamentos do Sega CD — era a guerra dos consoles no seu auge em terras brasileiras.





## Escolha sua rota

A Nintendo inovou em trazer para o jogo a opção de escolher uma entre três rotas disponíveis para alcançar o planeta Venom. Na primeira, a menos difícil, existem menos etapas a cumprir e poucos inimigos no ar. Na segunda, temos obstáculos mais difíceis e naves e outros inimigos mais poderosos. Já na terceira rota, a mais longa e complexa, todas as suas habilidades no comando de Fox e seu time serão postas em cheque, com tiros, obstáculos e inimigos vindo de todas

as direções. O simples fato de voar sem sofrer danos do cenário já é um desafio. É como a revista Game Power destacou na sua edição nº 10. "Só para profissionais".

## Codnome NESGlider

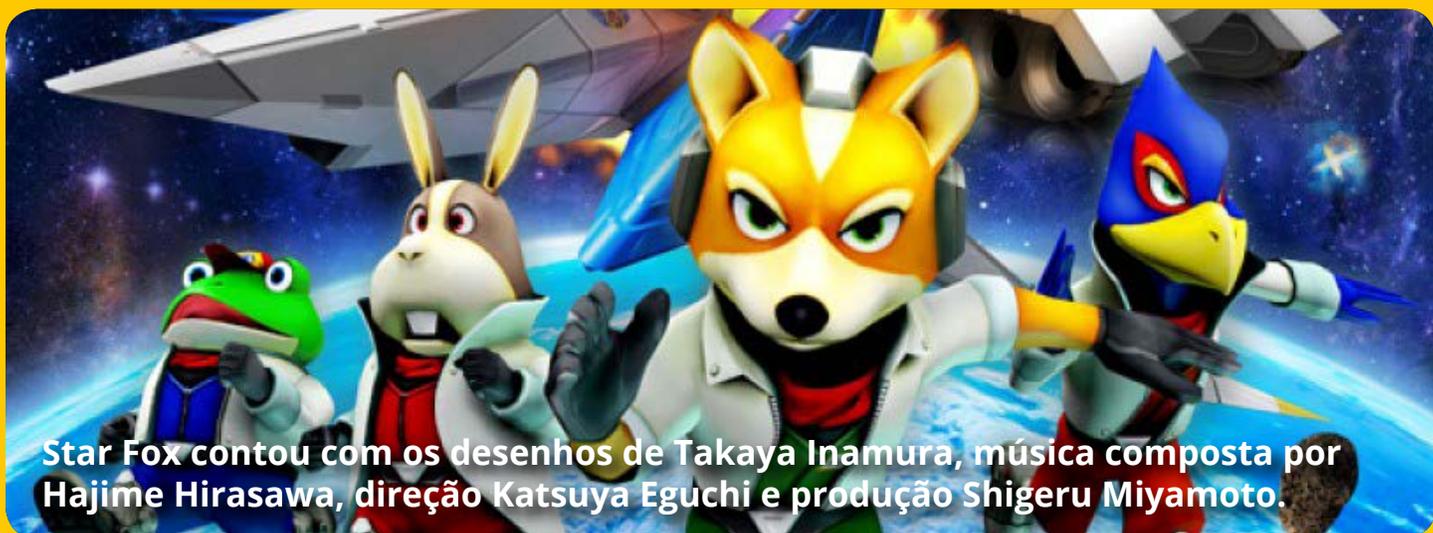
Star Fox começou como um protótipo conhecido pelo codinome "NESGlider". Inspirado no jogo de NES, Starglider. A Nintendo e a Argonaut passaram anos desenvolvendo a ideia do jogo, até ele virar um título de tiro no estilo arcade, como foi sugerido pela empresa.



Outra diferença de Star Fox para os jogos tradicionais de batalha aérea, é o modelo de dano. Na maioria dos jogos, um único dano causa a destruição imediata do jogador. Em Star Fox, a Arwing pode sofrer certa quantidade de avaria, descontando da barra de life. A complexidade do título ainda identificava danos das asas, que quando avariadas, dificultavam o controle da nave.

## Numa galáxia muito, muito distante

Toda a aventura espacial se passa no sistema estelar Lylat. Esse espaço alternativo é habitado por criaturas antropomórficas, como raposas, sapos, cães, coelhos, macacos e pássaros com fisionomia humana. Nele, os planetas Corneria e Venom representam o bem e o mal, respectivamente. Além desses dois, visitaremos asteróides, estações espaciais e outros planetóides do sistema.



Star Fox contou com os desenhos de Takaya Inamura, música composta por Hajime Hirasawa, direção Katsuya Eguchi e produção Shigeru Miyamoto.

### Ideia de mestre

Nada que sai da mente do mestre Miyamoto é normal. O criador de Mario queria que Star Fox fosse uma série com personagens animais. Não era de interesse de ele criar mais uma história de ficção científica convencional, com humanos, robôs e monstros. Por isso da decisão de usar uma raposa como protagonista e um universo infestado de outros animais.

Tudo começa quando Andross, um cientista maluco, foge para o planeta Venom depois de ser banido de Corneria. Lá, o vilão declara guerra a seu antigo lar e envia um exército para destruir o Sistema Lylat. General Pepper, comandante da força de defesa de Corneria, decide utilizar naves especiais em fase de testes, chamadas de Arwing. No entanto, por não possuir pilotos treinados para os caças, decide convocar uma equipe de mercenários de elite, chamada Star Fox Team, com a missão de derrotar Andross — é aí que a missão estelar começa.



## Viajando no tempo

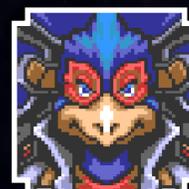
Jogar Star Fox hoje, 22 anos após o lançamento no Super Nintendo, talvez não cause a mesma impressão de tempos atrás. Mesmo surpreendendo pelos gráficos em três dimensões em um console 16-bit, o detalhamento dos jogos atuais faz a Arwing parecer um borrão na tela. Por isso, voltamos um pouco no tempo, lá para o início da década de 1990, para entender melhor a sensação dessa obra atemporal.

Como a internet ainda dava os primeiros passos em território brasileiro e poucos tinham acesso, era nas **revistas especializadas** em videogames que a galera fica por dentro das novidades do mundo dos games. Sendo assim, recorri a algumas das mais importantes publicações da época para entender melhor o fenômeno Star Fox.



*As fotos não conseguem transmitir a incrível sensação tridimensional que esse cart proporciona. Star Fox é daqueles jogos que é preciso ver para crer. (Game Power, nº 10, 1995)*

*Star Fox é, sem exagero, o melhor game que a Nintendo já fez para o SNES. Perto dele, Super Mario World é até Mario Kart ficam parecendo brincadeira. (Ação Games nº 31)*



*Você detona no espaço enquanto o chip Super FX adapta a perspectiva a sua posição. Uma pirração! (Ação Games 131, 1993)*

*Star Fox é diferente de tudo que você já viu. (Ação games 31 - 1993)*



## Cartucho especial

Durante a divulgação do jogo, um cartucho promocional circulou em competições pelos Estados Unidos e Europa. Intitulados Super Star Fox Weekend (Official Competition) na América, e Star Wing: Official Competition, na Europa, o jogo, que trazia algumas pequenas modificações, servia de base para disputas acirradas em lojas de vários países. Mas tarde, os 2000 cartuchos produzidos foram vendidos pela antiga Nintendo Power, por U\$ 45,00. Hoje valem uma fortuna. CD — era a guerra dos consoles no seu auge em terras brasileiras.

*Você nunca mais será o mesmo depois de jogar Starfox. (Ação games 31 - 1993)*



*O Game mais detonante do ano tem deixado a galera de cabelo em pé! Boa sorte no espaço, raposa! (Ação Games 33 - 1993)*



*Star Fox chega com tudo, esbanjando em efeitos tridimensionais, em vozes reais e muita ação. (VideoGame 25 - 1993)*



*Você pode até não gostar do gênero, mas vai se amarrar mesmo assim. (Ação games 31 - 1993)*

## Dando vida aos fantoches

Para criação da capa do jogo, Sgigeru Miyamoto buscou inspiração na sua paixão por séries de fantoches inglesas, como Thunderbirds. Foi assim que ele resolveu criar os fantoches de Fox e seus amigos e fotografá-los para capa do jogo.



## Revolução em 16-bit

Star Fox foi feito com uma das grandes novidades da época: os gráficos poligonais. A técnica, ainda em desenvolvimento, permitia a criação de objetos em três dimensões, aparentando profundidade e realismo, características até então inéditas no Super Nintendo ou em outros consoles da mesma geração.

Nem mesmo a falta de cor e a predominância de tons escuros que afetava um pouco a beleza do jogo, causando falta de nitidez, foi capaz de evitar o estrondo daquela tecnologia. E como não podia ser diferente, a Nintendo soube contornar bem as limitações, utilizando as falhas para que parecessem elementos do cenário ou fazendo-os o mais simples possível, como a Arwing.

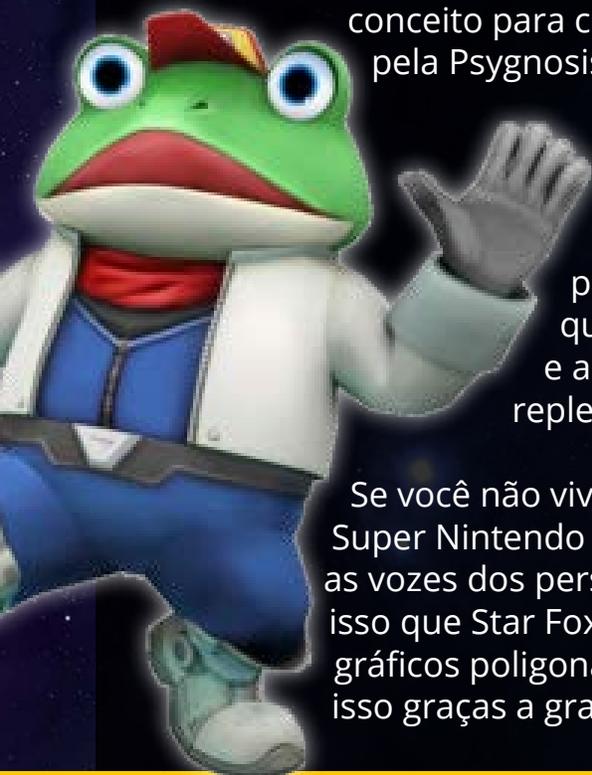
## Três visões

Star Fox conta com um sistema de “Multi View Point”, que permite alterar, a qualquer momento do jogo, o modo de visão do jogador entre três diferentes tipos de visão: normal, próximo da nave e de dentro do **cockpit**.



A Arwing foi assim batizada pelo fato de ela ser uma grande asa (wing) com formato da letra “A” (A + wing).

Com movimentos complexos, aqueles polígonos branco e azul permitiam ao jogador atacar, defender e desviar com eficácia e até beleza. A Arwing foi realmente um dos grandes atrativos na época do lançamento do jogo, representando a modernidade e o salto de qualidade nos videogames. O conceito para criação da nave vem de um jogo para IBM PC, produzido pela Psygnosis, conhecida na época como uma softhouse de ponta.



## Trilha de outro planeta

Um dos maiores destaques do jogo fica por conta do som. Além de gráficos estonteantes, os efeitos sonoros, produzidos pelo mestre Keiji Kond, surpreendiam pela qualidade e, principalmente, pela trilha orquestrada e as vozes digitalizadas. Isso mesmo, trilha sonora repleta de instrumentos e personagens que falavam.

Se você não vivenciou a era de ouro dos videogames (geração Super Nintendo e Mega Drive) não deve ter ideia de como ouvir as vozes dos personagens era algo raro nesses tempos. Por isso que Star Fox chocou o mundo dos videogames. Além dos gráficos poligonais, o som do jogo era de outro mundo. Tudo isso graças a grande novidade do título: o chip Super FX.

## A verdadeira estrela

A Arwing é o símbolo de Star Fox. Como um veículo de F-Zero, é equipado com um dispositivo anti-gravidade chamado Gravity Diffusers (G-Diffusers). Ela pode virar e dar loopings com facilidade graças à sua rápida aceleração e controles flexíveis. A nave utiliza asas retráteis para um voo preciso durante o modo de combate. Cada Arwing tem como armamento principal os canhões lasers, e smart bombs como armas secundárias. (Descrição encontrada nos troféus em Super Smash Bros. Melee e Brawl).

## Guerra dos chips

Com toda a tecnologia que cerca os videogames hoje, com gráficos ultra realistas e possibilidades infinitas de programação, as discussões gamers cabam girando em torno da capacidade de determinado jogo rodar a 60 fps, ou se estão em 1080 linhas. Mas quando Star Fox foi lançado, lá em 1993, as rodas de conversa nas locadoras e nas colunas de revistas tinham outra pauta: a guerra dos chips.

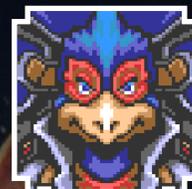
Em 1993, na CES (Consumer Electronics Show) de Las Vegas, o mundo assistiu a uma batalha de chips entre Nintendo e Sega. A casa do Sonic apresentou o DPA (Dynamic Play Adjustente), capaz de ajustar a dificuldade do jogo a cada jogador, e o BPM (Blasting Processing Mode), chip capaz de turbinar o processamento de qualquer título, e que foi utilizado em Sonic 2.

Já a Nintendo apostou as fichas no Mode 7 e no Super FX. O primeiro é um chip capaz de melhorar o processamento do jogo, enquanto o segundo, era um chip capaz de calcular a distância dos objetos dos cenários em relação ao personagem, dando a ideia de profundidade e realismo. Até então, esse tipo de tecnologia era exclusiva de máquinas poderosas, com cartuchos com mais de 80 mega, como os do Neo-Geo. Se levarmos em conta que Star Fox possuía apenas 8 MB, dá para ter uma ideia da revolução.



*O BPS é o turbinador de games que transformou Sonic 2 no game de ação mais rápido do planeta. (Ação Games 31 - 1993)*

*Com o Super FX, Star Fox parece real. Deu para sentir o poder? E só para esnoabar, o chip ainda melhora o som do game. (Ação Games 31 - 1993)*



## Notas concedidas ao jogo pelas revistas especializadas:

EGM 8.75/10  
Famitsu 34/40  
Nintendo Power 4.125/5

GamePower  
Gráfico 9/10  
Som 10/10  
Dificuldade 9/10  
Fun Factor 10/10

VideoGame  
Dificuldade 8/10  
Gráficos 10/10  
Música/Efeitos 9/9  
Diversão 10/10



## Universo em expansão

Já vimos que Star Fox foi um jogo muito a frente do seu tempo. Revolucionando a forma como jogos são feitos. Mas o que faz desse título tão importante para que 22 anos depois do seu lançamento ainda nos vemos tão interessados em pilotar uma nave pelo espaço na pele de uma raposa? Te respondo. Jogos de qualidade.

Após o sucesso de crítica e público do primeiro jogo, outros títulos vieram, colocando Star Fox definitivamente no posto das principais franquias da Nintendo. Mesmo que seus jogos não saiam com a mesma frequência de séries como Mário e Zelda, Fox e cia estrelaram jogos memoráveis.

### Star Fox 2

Previsto para 1995, Star Fox 2 nunca viu a luz do sol. A segunda aventura de Fox e seus amigos no SNES foi totalmente concluída, mas, segundo Dylan Cuthbert, programador do título, o próprio Miyamoto decidiu que queria uma ruptura entre os jogos 3D no SNES, para que migrassem para o novo sistema, o Nintendo 64. Mesmo não sendo lançado, segundo o próprio Miyamoto, cerca que 30% de Star Fox 64 veio de Star Fox 2. Será que um dia veremos esse título? Seria um ótimo extra em Star Fox U, não?



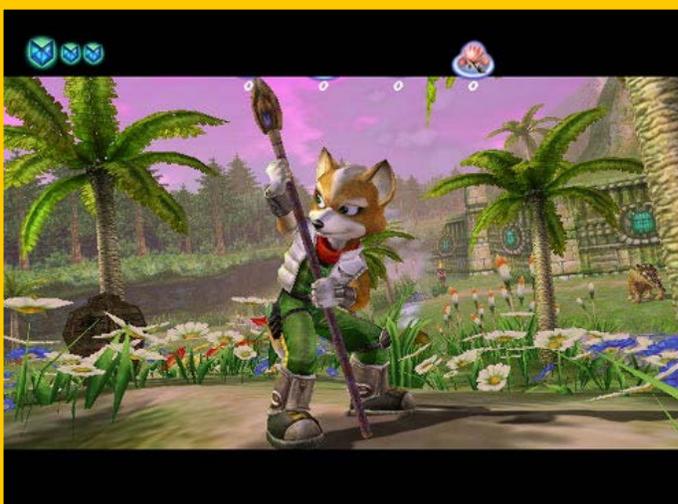
## Star Fox 64 (Nintendo 64 - 1997/Nintendo 3DS - 2011)

Com gráficos completamente tridimensionais, sequências cinematográficas, novos veículos, compatibilidade com o Rumble Pack e modo multiplayer, Star Fox 64 é lembrado como um dos melhores títulos da série até hoje. Tanto é, que ganhou um remake para Nintendo 3DS, em 2011, contando com melhorias gráficas e acréscimo do 3D estereoscópico e a possibilidade de controlar a Arwing através do giroscópio do portátil.



## Star Fox Adventures (Nintendo Game Cube - 2002)

O que antes seria o jogo **Dinosaur Planet**, em desenvolvimento para o Nintendo 64, se tornou o último título produzido pela Rare para um console de mesa da Nintendo. Star Fox Adventure se passa 7 anos após os eventos ocorridos em Star Fox 64, e acompanha Fox, em pose do Cajado de Krystal, encarregado da missão de buscar cristais mágicos capazes de trazer o Dinossaur Planet de volta ao normal. Tudo isso ao melhor estilo The Legend of Zelda de exploração e aventura.



## Star Fox: Assault (NGC - 2005)

Produzido em parceria com a Namco, Star Fox Assault trouxe de volta a jogabilidade tradicional da série, com ênfase para o combate aéreo sob a Arwing. O jogo se passa um ano após os acontecimentos de Adventures, com os Aparoids se tornando uma ameaça ao sistema Lylat. Alternando momentos épicos e outros frustrantes (missões terrestres), Assault é considerado um dos títulos mais fracos da série.



## Star Fox Command (Nintendo DS - 2006)

Desenvolvido pela Q-Games, Star Fox Command é o primeiro jogo da série para um portátil e o primeiro a oferecer multiplayer online. Command utiliza um sistema de jogabilidade que mistura estratégia e ação. O jogador precisa traçar rotas de voo com a Stylus e enfrentar inimigos em arenas abertas com a Arwing. Nelas, cada personagem possui seu próprio veículo, com características próprias e únicas. A história se passa três anos após os eventos de Assault e conta com nove finais distintos.

A jornada ainda não terminou. 2015 é o ano do retorno da franquia. Em breve, Fox McCloud, Slippy Toad, Peppy Hare e Falco Lombardi retornaram aos combates espaciais, dessa vez no **Wii U**, com um título desenvolvido pelo próprio Miyamoto. Resta aguardar pelo momento que o nosso GamePad será o controle da Arwing. Até lá, que tal tirar a poeira do seu SNES e reviver a batalha do Star Fox Team contra Andross e seus comparsas? 



A black and white portrait of Ricardo Farah, a man with long dark hair and a beard, looking slightly to the left. The background is a plain, light color.

*por Ítalo Chianca*

*Revisão: Jaime Ninice  
Diagramação: Guilherme Kennio*

# Conversamos com Ricardo Farah, jornalista especializado no mercado de games

Que fã de videogames nunca sonhou em trabalhar com algo relacionado a este fantástico universo? Esse é um desejo quase unânime. Produzir seu próprio jogo, criar personagens, dar vida a mundos, contar histórias e até escrever sobre videogames (desejo de criança deste que vos escreve) enche de sonhos e dúvidas a cabeça de muito jogador desde seu tempo de criança.

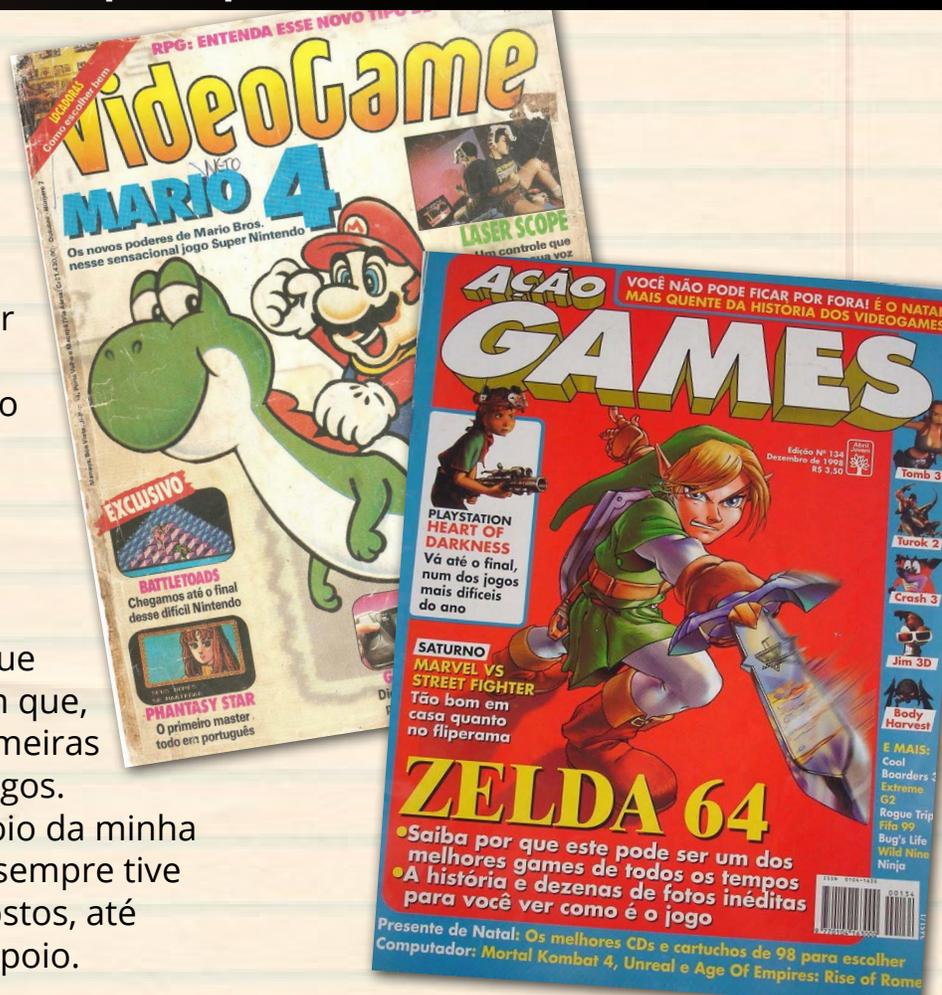
Conforme crescemos, os videogames evoluem, e aquele sonho de ganhar a vida fazendo o que mais amamos, às vezes, some. Mas, em alguns casos, ganha ainda mais força. Foi assim que aconteceu com Ricardo Farah, um dos maiores jornalistas especializados em videogames do Brasil.

Apaixonado por jogos eletrônicos desde criança, Farah cresceu rodeado por consoles e, principalmente, revistas de videogames. Colecionando todas as que tinha acesso, não demorou para que o sonho de escrever sobre games tomasse forma. E foi acreditando e lutando por esse sonho que Ricardo Farah se tornou um dos maiores jornalistas especializados em videogames do nosso país.

Redator, editor, palestrante e, hoje, dono do próprio negócio, Farah é uma das maiores referências para quem busca entrar no mercado de jogos e entretenimento no Brasil. Pensando nisso, conversamos com ele sobre carreira, o mercado de jogos no Brasil, planos e, claro, ainda pedimos umas dicas para conseguir chegar aonde ele chegou. Confira.

**Italo Chianca:** Já sabemos que sua paixão por games e o sonho de escrever sobre eles vem desde sua infância, certo? Mas, como foi que você decidiu que seguiria esse sonho e quais os seus primeiros passos para realizá-lo? Enfrentou algum tipo de preconceito nessa decisão?

**Ricardo Farah:** Eu realmente tive a sorte de ter tido uma infância regada com muitos jogos e tecnologia. Muito graças ao meu pai, que também adorava videogame e computadores. Quando eu ainda era bem novo (por volta dos nove anos), eu sabia que queria trabalhar com jogos, mas não tinha a clara certeza se era fazendo jogos ou simplesmente testando os jogos. Como eu lia todas as revistas de games na época (Videogame, Ação Games etc) acabei vendo ali a oportunidade de trabalhar com o que gostava estando no Brasil. Foi assim que, aos dez anos, eu já rabiscava as primeiras páginas de uma revista minha de jogos. Preconceito? Nem um pouco. O apoio da minha família sempre foi alto; e, como eu sempre tive amigos que dividiam os mesmos gostos, até mesmo na escolar havia um certo apoio.



**Italo Chianca:** Não deve ter sido nada fácil chegar aonde você chegou. Com certeza suou a camisa pra se destacar entre os grandes redatores e se tornar uma das figuras mais importantes do jornalismo especializado em games no Brasil. Conte um pouco sobre sua trajetória como redator e editor para os nossos leitores. Como obteve sucesso nesse mercado tão competitivo?

**Ricardo Farah:** Rapaz, não foi mesmo. Eu comecei a trabalhar efetivamente aos 12 anos, montando sites para conhecidos e clientes do meu pai (que, além de trabalhar no Metrô em SP, complementava a renda da casa arrumando computadores). Quando eu estava com 15 anos, resolvi criar meu primeiro site de jogos. Eu não tinha muita afinidade por escrita, mas sempre fiz questão de saber escrever sem erros de ortografia.

Criei um site só sobre o PlayStation 2 durante minhas férias de final de ano e, exatamente no dia 1º de janeiro de 2001 o site foi pro ar, todo em html e recheado de notícias e previews de jogos do PS2. Para divulgá-lo, eu entrava nos fóruns e chats de portais, mas cheguei até mesmo a fazer panfleto para divulgar na vizinhança de onde morava.

Com dois meses, o site já tinha uma média de 30 mil visitantes/mês. Foi o que me motivou a ir, de porta em porta, vender publicidade para o meu site. Como eu era muito novo, não me apresentava como o dono do site, mas apenas como um funcionário que estava lá, em uma loja de videogame, tentando vender espaço de publicidade para o site que “eu fazia parte”. E deu certo. Por quase quatro anos o site foi meu principal ganho. Eu escrevia sobre tudo que era possível no meu tempo livre. Criei pseudônimos falsos para mostrar para todos que havia uma equipe, de fato, trabalhando (e acabei desenvolvendo vários estilos de texto diferente para que ficasse mais convincente).

Mas eu não ainda não havia realizado meu sonho (trabalhar com uma revista de games). Foi aí que, em janeiro de 2004, eu resolvi entrar em contato com as principais editoras do Brasil... mas nenhuma me retornou. Não me dei por vencido e fui, com a cara e a coragem, pessoalmente pedir uma oportunidade de trabalho, usando obviamente o meu site como portfólio.

Deu certo. Consegui trabalho como freelancer inicialmente na editora Digerati, escrevendo para a revista PSWorld (e, posteriormente, para as outras 15 publicações da casa). Fiquei lá oito meses como freelancer, até ter sido contratado oficialmente como redator (cargo que assumi por pouco mais de 1 ano). Em 2005, fui convidado para fazer parte da editora Conrad, inicialmente como redator das revistas EGM, EGM PC, SuperDicas PlayStation e Nintendo World. Fiquei na equipe pouco mais de quatro anos, encerrando a minha participação com as revistas como Editor Executivo.



Eu realmente não penso muito em “sucesso” na área. Acho que foi um conjunto de oportunidades com muito esforço. Nunca estive contente em ser apenas “mais um na equipe”. Sempre sugeri ideias de pautas, coberturas, oportunidades de entrevistas. Criei manuais de redação, específicos para freelancers, de detonados e reviews, em prol de melhorarmos a qualidade do material que recebíamos e tenho orgulho de ter sido responsável por colocar as revistas brasileiras em contato com empresas americanas e japonesas que nem faziam ideia da nossa existência. Ou seja, o segredo é você sempre buscar fazer algo a mais, sem ter medo de arriscar e sempre respeitando as hierarquias e o espaço dos outros na equipe.

**Italo Chianca: Ter trabalhado em tantas revistas e portais deve ter sido uma experiência maravilhosa e cheia de grandes histórias. Quais foram os melhores e piores momentos que você viveu como redator e editor dessas mídias?**

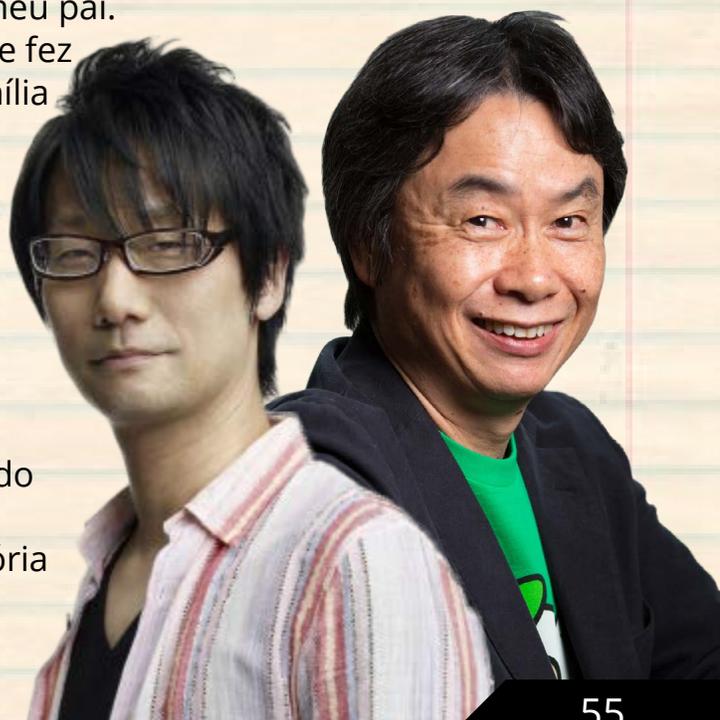
**Ricardo Farah:** Sem dúvida alguma tem sido fantástico fazer parte de tudo isso. Os melhores momentos são muitos. Cito, inicialmente, os encontros com leitores que me procuram para agradecer e elogiar o trabalho; Acho fantástico quando uma matéria consegue causar um impacto positivo na vida das pessoas (e tive a honra de ter experimentado isso muitas vezes); Mas, de longe, os melhores momentos são quando eu vejo aonde chegaram algumas das pessoas as quais eu pude dar uma oportunidade profissional. É gratificante e de causar orgulho ver que, de alguma forma ou de outra, eu pude ajudar cada um a trilhar o seu caminho profissional.

Os piores momentos, de longe, são aqueles nos quais precisamos abrir mão de algum projeto ou matéria em prol de uma série de outras. Nas revistas, por exemplo, sempre tivemos o desafio de decidir a melhor matéria de capa (e muito material de qualidade acabou sendo derrubado, acredite). Na internet vai mais além. Eu cansei de ver excelentes sites sendo cancelados de forma prematura - muito pela falta de estratégia comercial, mas, em grande parte, pela transformação que a comunicação tem passado nos últimos anos.

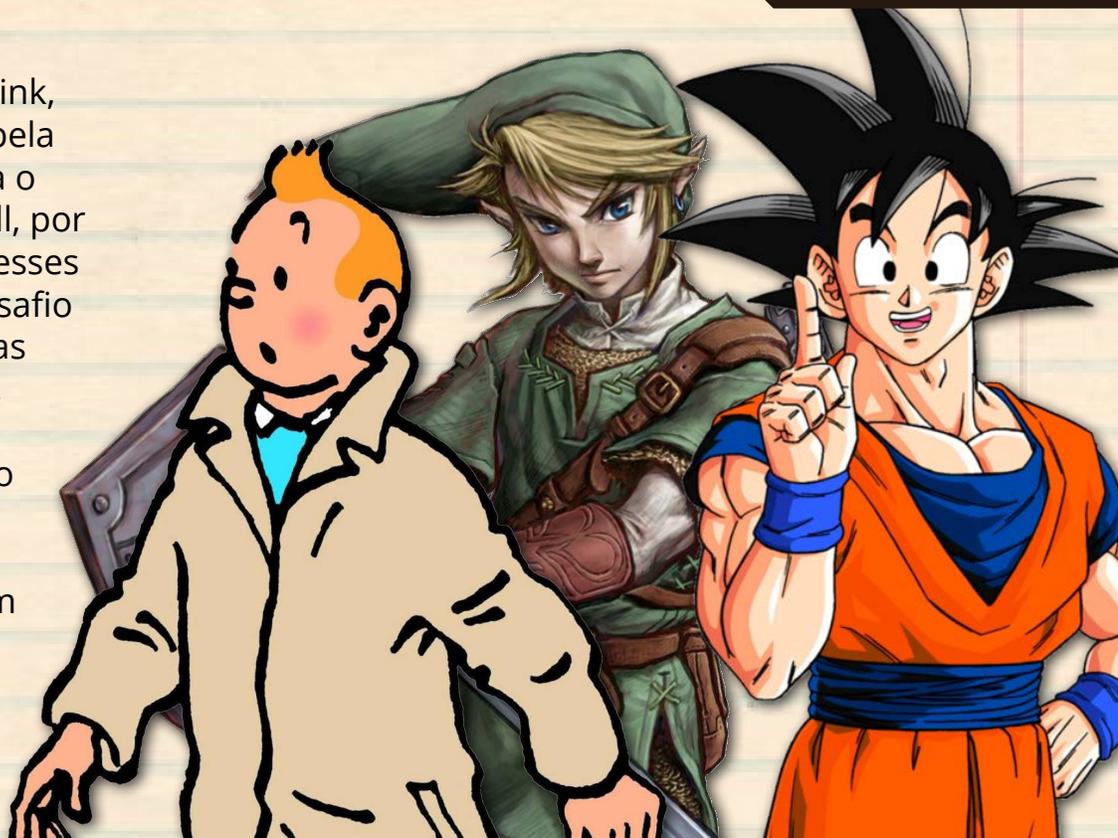
**Italo Chianca: Todos temos grandes heróis. Nós nos inspiramos neles e aprendemos com suas qualidades e defeitos. Quais são os seus heróis da vida real, dos videogames e da profissão? O que aprendeu com cada um deles?**

**Ricardo Farah:** Na vida real, meu maior herói é meu pai. Ele foi um exemplo de trabalhador incansável, que fez o que esteve ao alcance para cuidar da nossa família sempre, com honra e honestidade inabaláveis. Perdê-lo em 2013 foi, de longe, como perder meu maior amigo de jogos e mentor profissional.

Nos games, meus heróis "reais" são caras que estão há anos tentando fazer a diferença na indústria de jogos. Produtores como Shigeru Miyamoto e Hideo Kojima são personalidades óbvias na lista, mas eu gosto de lembrar sempre do Will Wright e até mesmo de Peter Molyneux, que, exaustivamente, buscam formas de contar a história da vida e dos seres vivos através dos jogos.



Dos heróis da ficção, eu sempre lembro de três: Link, de The Legend of Zelda, pela sua inabalável luta contra o mal; Goku, de Dragon Ball, por jamais colocar seus interesses na frente de qualquer desafio que enfrenta; e Tintim, das Graphic Novels de Hergé, por possuir um espírito desbravador e, ao mesmo tempo, honesto em suas aventuras pelo mundo. Os três também carregam um toque de inocência e bondade, qualidades que eu sempre busquei pessoalmente.



**Italo Chianca:** Além de jornalista, você é um grande empreendedor no mercado de entretenimento digital no Brasil. Como analisa o cenário nacional de jogos em comparação como o mercado internacional? E o que pensa sobre a saída da Nintendo no nosso país?

**Ricardo Farah:** O Brasil realmente está crescendo cada vez mais rápido neste mercado. O consumo e a aceitação de novos produtos por aqui têm sido cada vez maiores. Mas tudo isso não seria suficiente do ponto de vista global se o mercado de desenvolvimento de jogos por aqui também não estivesse crescendo. E ele está! A passos lentos, mas necessários. O Brasil não representa ainda nem 2% da produção global, mas o mercado local está cada vez mais profissional. A tendência é crescer pra valer nos próximos anos. É nisso que eu torço (e é este o meu foco atualmente).

Sobre a Nintendo, de fato, a saída da empresa no país resultará em uma maior dificuldade de crescimento da empresa no mercado. Mas é justamente agora que devemos unir forças para ajudar uma empresa como essa a voltar com um investimento e estratégia muito mais voltado para o nosso mercado. Como fazer isso? Simplesmente continuando o excelente trabalho jornalístico de cobrir o melhor da empresa, sempre pensando em atender ao público final da melhor forma possível.



## Italo Chianca: Como você enxerga o jornalismo de games hoje e as diferenças comparando-a com antigamente. O que melhorou e piorou? E o que pensa sobre o futuro jornalístico no Brasil, com a entrada da IGN e a possível adesão aos vídeos e programas de TV (MOK, G4Brasil)?

**Ricardo Farah:** O jornalismo de games no Brasil sempre foi o mais profissional possível. Eu diria que, antes, as dificuldades eram ainda maiores, uma vez que, praticamente, a totalidade do mercado de jogos não possuía representantes e suporte no país. Hoje, os desafios continuam, mas a grande maioria está direcionada em conseguir entregar um material cada vez mais completo e direcionado ao que o público busca.

Eu, realmente, acho que não só o jornalismo de games, mas a comunicação geral, tem mudado dia após dia de um jeito que muita gente ainda não sabe qual será o resultado.

A vinda de empresas como o IGN só fortalece o compromisso editorial de veículos internacionais em acreditar no potencial do nosso país. Mas desafio agora será transformar estes mega-editoriais em negócios de sucesso financeiramente falando. E é aí que reside desafio em nosso país. Temos um mar de veículos de qualidade, mas que, infelizmente, carregam a dificuldade de monetizar em suas plataformas a ponto de valer todo o investimento.



## Italo Chianca: O que Ricardo Farah tem feito atualmente? Quais seus projetos e planos?



**Ricardo Farah:** Abrir a SKY7 em 2009 foi de longe a melhor decisão que eu tive profissionalmente falando. Nestes quase seis anos, pude aplicar tudo o que aprendi no jornalismo e comunicação para oferecer aos nossos clientes e parceiros um trabalho de qualidade no que diz respeito ao entretenimento digital. Fazer tudo isso ao mesmo tempo que cuida da gestão da empresa é um desafio praticamente sem fim, mas que todos os dias me traz um sabor diferente.

Hoje, a SKY7 está focada em gerar conteúdo jornalístico para sites e portais, além de oferecer um serviço de consultoria para empresas que buscam seu lugar ao sol no mercado brasileiro. Além disso, estamos finalmente no que eu chamo de a “fase 2.0” da empresa, preparando o lançamento de dois verticais editoriais nossos que eu tenho certeza que muita gente vai gostar.

**Italo Chianca: Gostaríamos de agradecer pela sua atenção e por tudo que fez e faz pelos gamers brasileiros. Aposto que muitos leitores da nossa revista são grandes fãs do seu trabalho. Parabéns pelas conquistas e obrigado pela gentileza com que recebeu a equipe GameBlast. Por fim, gostaria que deixasse uma mensagem para todos que sonham em seguir seus passos e conseguir uma carreira no mercado de jogos.**

**Ricardo Farah:** Eu que agradeço ao convite da entrevista. Acompanho o trabalho da equipe GameBlast há um bom tempo e tenho muito orgulho de ter “apadrinhado” alguns dos talentos que nasceram nos sites e revistas do grupo.

A principal mensagem que eu deixo para todos que sonham e buscam entrar neste mercado é um dos meus mantras para tudo, que aprendi com o mestre Walt Disney: “se podemos sonhar, também podemos tornar nossos sonhos realidade”. Por isso, acreditem (e lutem) pelos seus sonhos. 🎮



# Guia N-Blast

## Super Smash Bros. (WiiU/3DS)

Conheça o guia definitivo de Super Smash Bros.!  
Trazemos tudo sobre personagens, modos de jogo, amiibo, estágios, challenges e muito mais!



EDIÇÃO COMUM  
**GRÁTIS**



EDIÇÃO DE  
COLECIONADOR  
**R\$2,90**

BAIXAR NO  
 Google play

COMPRAR NO  
 Google play

# Revista GameBlast 05

Nesta edição, o mais novo título de Mortal Kombat recebe uma matéria especial.



Também nos aventuramos nos últimos grandes lançamentos, como Bloodborn e The Order: 1886.

Baixa já a sua!

# ***NINTENDO BLAST***

Confira outras edições em:

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