

# NINTENDO BLAST

www.nintendoblast.com

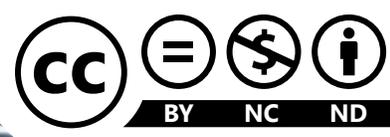


E S P E C I A L

Wii U™



ESPECIAL NOV/2012



## How U will play next?

O que seria um suposto Wii HD se transformou nos rumores do "Project Café" e culminaram no console que estampamos na capa dessa edição especial: o Wii U. Como toda nova plataforma, ele veio repleto de promessas. Promessas de trazer uma imagem mais hardcore para a Nintendo, de criar uma relação mais amigável com as third-parties, de apresentar mais uma inovação ao mundo dos games. Bem, cá estamos, há alguns dias do lançamento do Wii U, e é hora de nos preparar para esse verdadeiro fenômeno gamístico. Nessa edição, você confere diversas matérias que lhe porão a par de tudo o que anda rolando sobre o novo console da Nintendo. Trazemos informações dos jogos de lançamento, as nossas impressões do console e de seus títulos, especulações de nossa equipe e muito mais! Ansioso para o lançamento do Wii U? Pois, então, somos dois! Boa leitura! – **Rafael Neves**



Wii U

ESPECIAL

05

### Wii U: Game Pad

ESPECIAL

### Top 50 Jogos que Virão no Wii U

46

ESPECIAL

09

### Wii U: Miiverse

ESPECIAL

### Jogos que o GameBlast Quer Ver no Wii U

66

ESPECIAL

12

### Os 12 Trabalhos do Wii U

DISCUSSÃO

### Wii U: Sucesso? Fracasso?

MAIS ONLINE!



ESPECIAL

16

### Do Projeto Café ao Wii U

PRÉVIA

### The Amazing Spider-man (Wii U)



ESPECIAL

21

### Testamos o Wii U

PRÉVIA

### Darksiders II (Wii U)



ESPECIAL

30

### Hands-on: Os Jogos do Wii U

ESPECIAL

### Os Segredos Que Não São Segretos



**Bixinho de Estimação** por **Daniel Moisés**

**DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO**

Sérgio Estrella

**DIRETOR EDITORIAL**

Rafael Neves

**DIRETOR DE PAUTAS**

Rodrigo Estevam

**DIRETOR DE REVISÃO**

Alberto Canen

**DIRETOR DE DIAGRAMAÇÃO**

Guilherme Vargas

**REDAÇÃO**

Equipe Nintendo Blast

**REVISÃO**

Rafael Neves

Vitor Tibério

Catarine Aurora

**EDIÇÃO**

Matheus Pampolha

Jaime Ninice

Gabriel Toschi

**DIAGRAMAÇÃO**

Gustavo Assumpção

David Vieira

Tiffany B. Silva

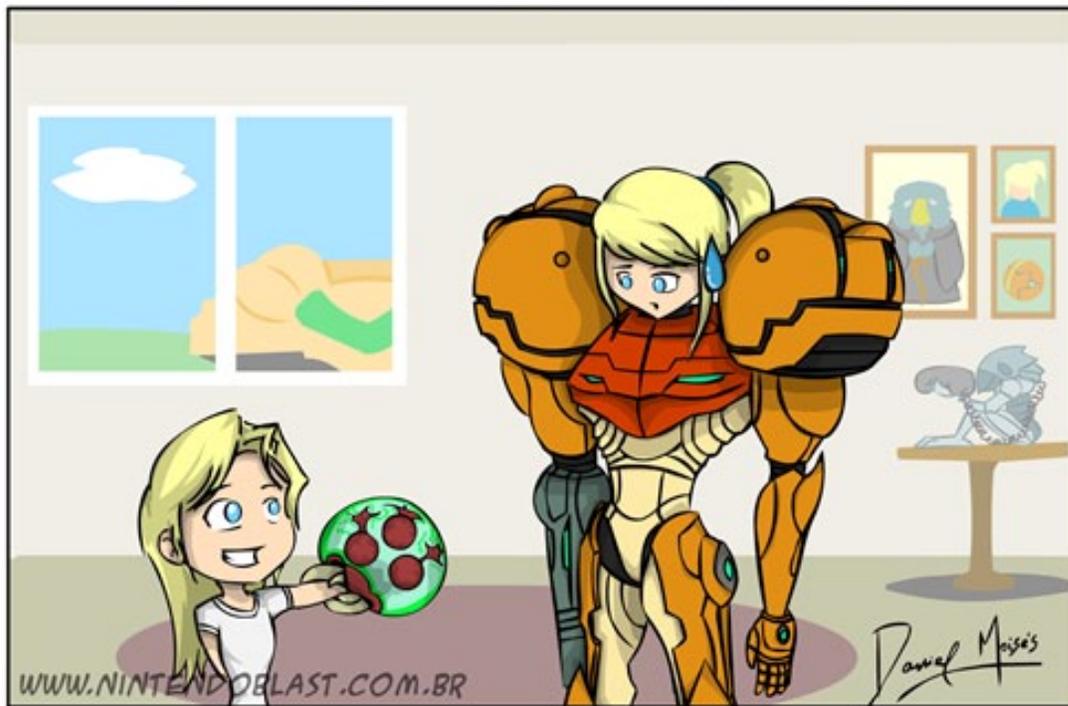
Guilherme Vargas

Douglas Fernandes

Marcos Correa

**CAPA**

Douglas Fernandes



**ASSINE GRATUITAMENTE A REVISTA NINTENDO BLAST!**

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

**ASSINAR!**



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

**DOWNLOAD**



Google play



# Wii U™ GamePad

Se o Wiimote foi o grande carro chefe para conquistar os jogadores no lançamento do Wii, a Nintendo espera que o GamePad, nome oficial do controle-tablet do Wii U, tenha efeito semelhante nos primeiros meses do seu novo console. Mas, será que estamos realmente prestes a experimentar uma nova revolução na experiência de jogo?

*por* **Gustavo Assumpção**

*Revisão: Rafael Neves*

*Diagramação: Gustavo Assumpção*



É fato que desde o anúncio, o GamePad esteve envolto em muitos questionamentos. Até que ponto ele melhora nossa maneira de jogar? Será que o controle não é grande demais? Ele é confortável? Ergonômico? Tantas perguntas são facilmente respondidas ao segurarmos o controle pela primeira vez.

Nas mãos, o GamePad não parece assim tão grande. Feito de um material plástico brilhante, o controle se encaixa com facilidade nas mãos, é leve e fácil de dominar. Ele parece uma evolução natural dos controles atuais, já que boa parte dos botões e alavancas – como os direcionais analógicos e digital, gatilhos e os botões dispostos em formato de cruz – ainda estão lá. Mas ele traz outras novidades que nunca vimos antes em um controle, a começar pela tela de pouco mais de seis polegadas, passando pelo microfone e a câmera, suporte a Near Field Communication e a presença de sensores de movimento. É o controle mais completo que temos notícia.

## A gênese

A Nintendo não entrega como surgiu a ideia do Wii U, mas é provável que ela seja fruto da evolução natural do Nintendo DS e da proliferação dos tablets. Durante os primeiros testes, a Nintendo realizou os primeiros protótipos utilizando papelão: isso mesmo, foi com um material rústico que a Nintendo realizou os primeiros testes do periférico.

O grande desafio no início do desenvolvimento foi resolver os problemas na comunicação sem fio entre o controle e o console. O GamePad não gera o conteúdo que é exibido na tela: o game é enviado via streaming do console para o

“Um mérito seria a habilidade de usar a tela [de toque] para gerenciar informações como ponto fraco de um inimigo ou uma ferramenta para entender as condições do campo de batalha”, disse Matsumoto”

**Takuya Matsumoto**, líder de design de *The Last Story*

console. Fazer isso funcionar com qualidade, sem atrasos e sem problemas de interferência foi um grande desafio, que parece ter sido superado sem maiores problemas. Desde a apresentação do primeiro protótipo final, na E3 2011, até hoje, a Nintendo realizou pequenas alterações. Melhorou a disposição dos botões, trocou os Circle Pads por analógicos clicáveis e fez pequenas mudanças no design. Essas mudanças são frutos de testes e mais testes, que duraram meses. Já com a versão final, apresentada na última E3, o GamePad mostra que Nintendo soube ouvir críticas e considerações vindas da imprensa, do público e dos próprios desenvolvedores.

## Um monstro

A grandeza do GamePad vai além do seu visual ou da sua quantidade de recursos. Ele promove uma nova maneira de se jogar, seja ao libertar o jogador da TV, permitindo que ele jogue usando somente o novo controle, seja ao permitir que tela da TV e tela do GamePad interajam de maneira absoluta, ele nos tira da nossa zona de conforto.

“O GamePad é o melhor controle que a Nintendo já fez para FPS. Este é o melhor controle que a Nintendo ofereceu para jogar games hardcore.”

**Randy Pitchford**,  
presidente  
da Gearbox  
Software, que está  
trabalhando em  
*Aliens: Colonial  
Marines*



O controle pode não ser único e extremamente inovador com o Wii Remote foi, mas ele reúne, como nenhum outro controle de um videogame do mercado, uma quantidade de funcionalidades imensas. É o produto mais completo que a Nintendo já disponibilizou, sendo resultado de décadas de evolução técnica, testes, inovações esporádicas e riscos – afinal, quem imaginava que os controles com sensores de movimento iam se tornar o padrão antes do Wii? Nem a própria Nintendo parece enxergar até onde as possibilidades podem ir e isso é extremamente positivo para quem futuramente adquira o console. “Estou realmente muito animado para ver se todos os game designers talentosos desse mundo vão olhar para isso com os mesmos olhos que você fez e como eles vão se aproveitar do controle”, concluiu Miyamoto.

Antes da revelação do Wii U, um dos maiores receios era a possibilidade da Nintendo simplesmente partir para o mundo dito hardcore e esquecer a legião de pessoas que ela trouxe para o universo dos games com o Wii. Ciente da importância de manter esse público e também da necessidade de conquistar os jogadores que se digladiam em troca de um bom FPS nos consoles HD, a Nintendo manteve o aspecto simples e extremamente adaptável a toda família ao mesmo tempo em que oferece um console robusto e poderoso para os jogadores mais exigentes.



“Definitivamente haverá um período de adaptação [ao Wii U GamePad]. Isto está fora de nosso controle, mas enquanto estivermos jogando durante o período de desenvolvimento [de Madden NFL 13], não é desconfortável. A maneira com que ele foi definido, o controle em sua forma final, é muito confortável, e a maneira como estabelecemos nossas características, foi tudo feito de forma a não parecer invasivo no jogo. Foi tudo feito de um jeito que leva em consideração a fluência e o contexto de como supostamente as jogadas serão executadas no jogo, e o jogo realmente flui. É muito funcional.

**Yuri Bialoskurky**, produtor de *Madden NFL 13*





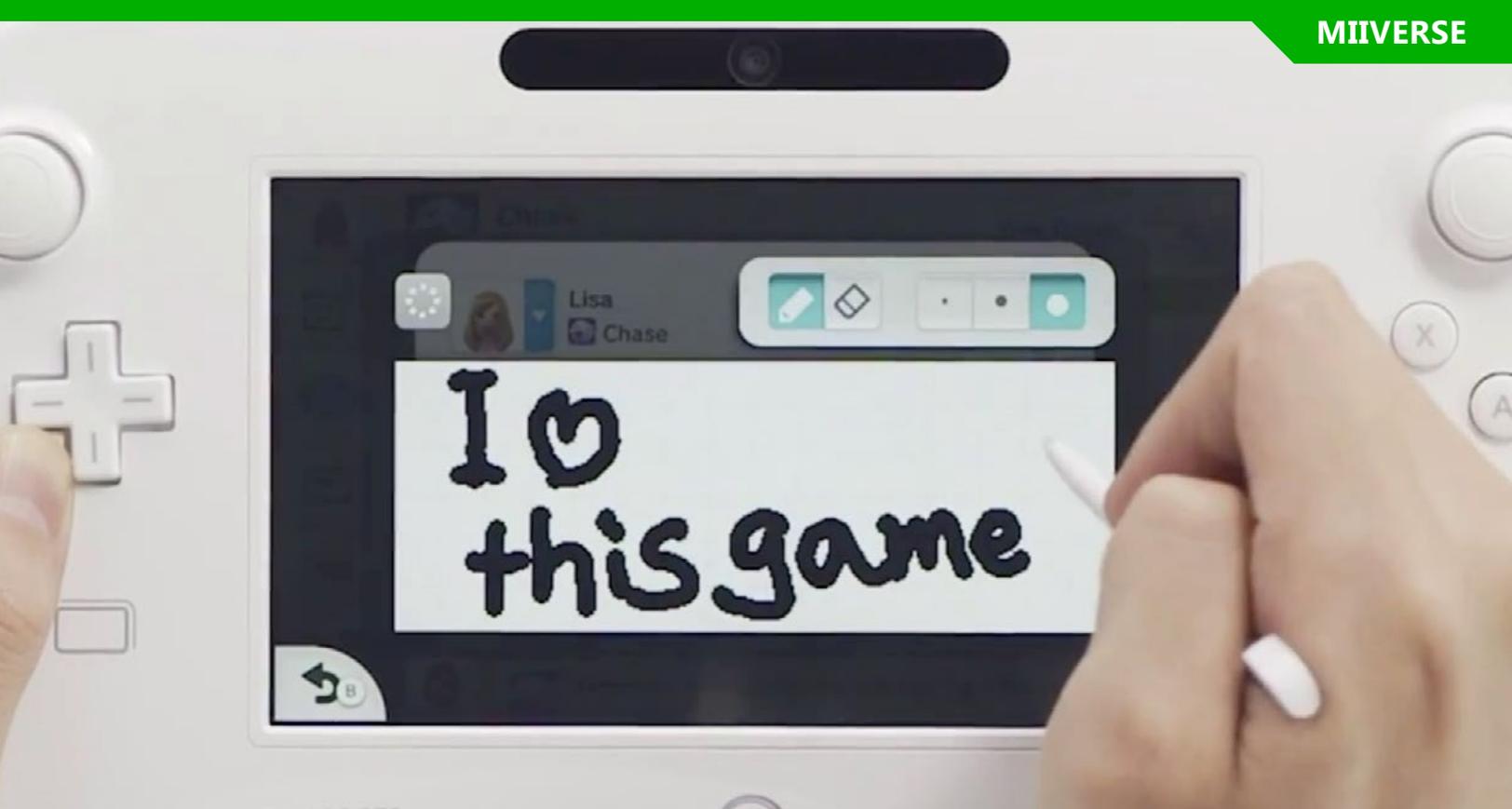
# Wii U™



Uma rede social? Um recurso bacana condenado ao ostracismo? Uma função revolucionária? Difícil avaliar o que representa exatamente o Miiverse, uma das principais apostas da Nintendo para o Wii U. O conceito da plataforma é resultado do desenvolvimento conjunto entre a Nintendo e a Hatena Co., uma equipe que atua na criação de plataformas para a internet. Fundada em 2001, a empresa teve um grande desafio pela frente: desenvolver um serviço que promova a interação entre os jogadores e que fosse acessível e confiável

por **Gustavo Assumpção**

Revisão: Rafael Neves  
Diagramação: Gustavo Assumpção



O Miiverse é uma aposta robusta e arriscada, ainda mais para os padrões Nintendo. Ela é um dos elementos centrais de toda a experiência que o Wii U vai oferecer. E é um passo importante para promover uma grande evolução na interação entre os jogadores. Hoje, o simples processo para trocar mensagens ou marcar partidas online demanda muita paciência e muito jogo de cintura. O Miiverse vem preencher essa lacuna.

## **E como funciona?**

---

O preceito mestre do Miiverse é o UGC (user-generated content), ou seja, todo o conteúdo da plataforma é gerado pelos jogadores. O serviço segue o mesmo preceito que os sites tipo Wiki ou as redes sociais de compartilhamento de conteúdo: ela só existe porque os jogadores criam fotos, texto, imagens, para alimentá-la.

Assim que ligar o console, o jogador não vai ver os tradicionais menus, como acontece até hoje em qualquer plataforma. No lugar, será exibida uma enorme praça, a WaraWara Plaza com informações sobre tudo o que os jogadores estão jogando, opiniões sobre os títulos que você está jogando e até mesmo indicações de novos games que podem te agradar. Você vai poder compartilhar seus pensamentos e experiências, produzir desenhos e ilustrações feitas à mão, escrever comentários e até mesmo adicionar amigos.

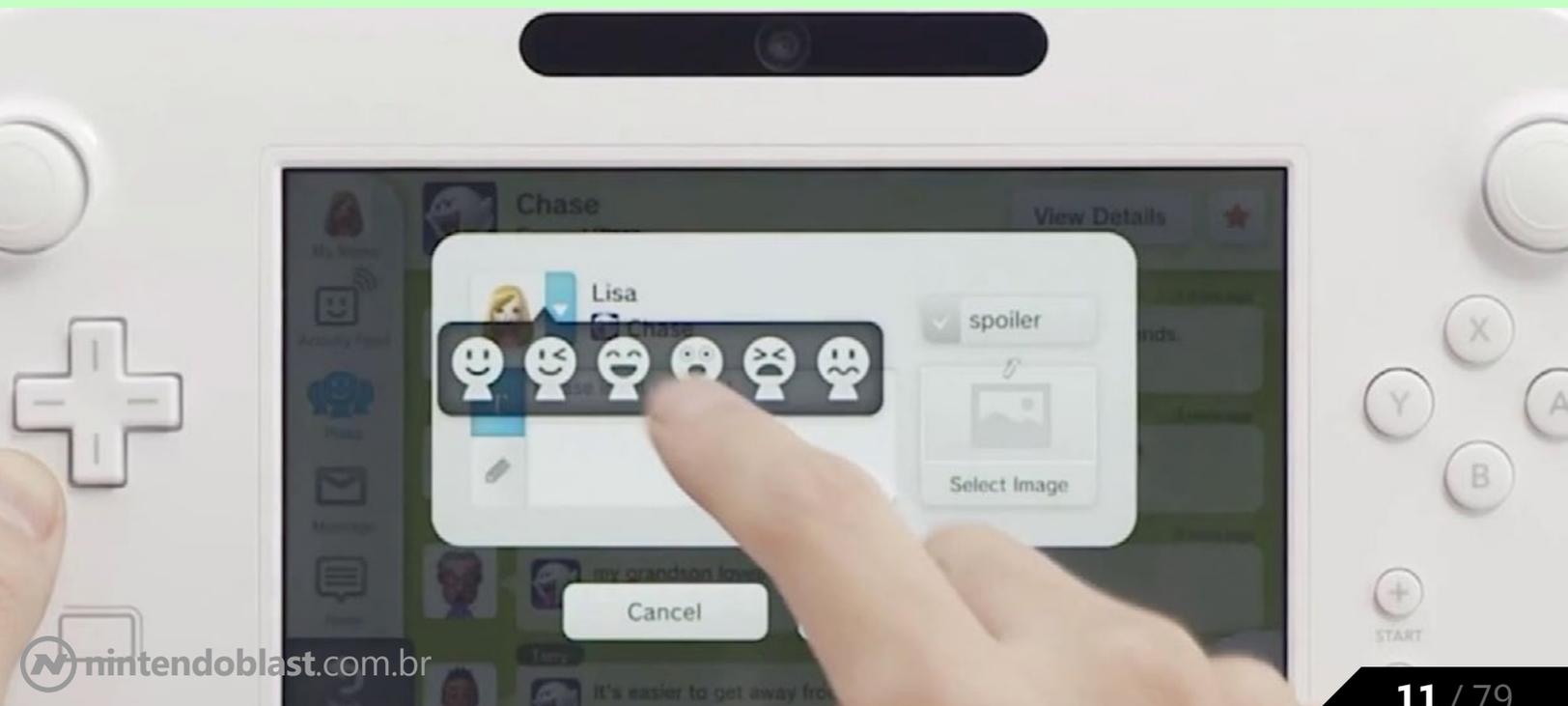
A interação, no Miiverse, percorre vários níveis. No primeiro nível, você pode interagir mais confortavelmente com as pessoas que você conhece, e no segundo nível, você interage com base em interesses comuns e sentimentos com pessoas que você não conhece pessoalmente. É o que já vemos em fóruns de discussão desde o final da década de 90.

Nos tópicos, cada jogador poderá emitir suas opiniões, trocar informações e pedir ajuda. Será possível desenhar, inserir print da tela de jogo e coisas do tipo. Está com dúvida em determinado local? Capture a imagem, crie um tópico e peça ajuda. Conseguiu descobrir um segredo em algum momento? Envie para os seus amigos. As possibilidades de interação são praticamente infinitas. Depois de cada fase de New Super Mario Bros. U, por exemplo, os jogadores poderão enviar comentários para o Miiverse e dar a chance para outros usuários concordarem ou discordarem.

Quando for postar uma mensagem, o jogador pode inserir um alerta de spoiler, o que vai impedir que você prejudique a experiência de alguém que ainda não chegou em determinada parte do game. Será possível acompanhar os comentários de vários jogadores qualquer momento sem necessariamente sair do game. Iwata deixou claro que todos os games do console terão suporte ao Miiverse e que as produtoras tem liberdade para inserir recursos da maneira que quiserem. Por exemplo, em Nintendo Land vai existir a Nintendo Land Plaza, que engloba conteúdo vindo diretamente do Miiverse.

## Uma revolução no “jeito Nintendo”

O Miiverse é uma ruptura na política da Nintendo para lidar com a interação entre os usuários. É um momento histórico para a empresa, que busca, pela primeira vez, a vanguarda nessa área. Ainda é cedo pra pensarmos como o Miiverse vai ser utilizados pelos jogadores, qual a importância dele para o Wii U e se ele vai realmente conquistar os usuários. O que é possível dizer por enquanto é que ele é, sem dúvidas, um universo de possibilidades.



NINTENDO  
BLAST  
+Nintendo®  
World

# Os 12 trabalhos do Wii U™

Além de proporcionar novas experiências de jogo, o Wii U pode mudar muitas coisas nos cenários dos videogames. Veja o que o pessoal das redações da Nintendo World e do Nintendo Blast disseram sobre o assunto.

## 1 - Foi feito pra todo mundo?

*O Wii U vai chegar com um verdadeiro arsenal logo de cara. Além de disponibilizar dois controles, GamePad e Pro Controller, e contar com um potencial de processamento de cair o queixo, ainda podemos desfrutar de uma grande biblioteca variada, que traz versões de séries consagradas, games para toda a família e uma boa quantidade de recursos que todos vão querer testar. Em algum ponto ele vai te conquistar, pode apostar.*

**Felipe Camarossi**



## 2- Não é apenas o GamePad, um tablet?

*O GamePad é o que mais chama atenção no Wii U: a junção entre joystick e touchscreen (tão famosa no DS) é promissora. Porém, a Big N está trazendo algo bem maior. Gráficos em HD? Demoraram, mas chegaram. Interação com a internet? A Nintendo Network, com o Nintendo eShop e o Miiverse, devem resolver. Falta de bons jogos de third-parties? Já sabemos que elas estão apoiando o novo console desde o início. O Wii U é o reflexo de uma nova Nintendo*

**Gabriel Toschi**

## 3- Será um grande amigo do 3DS

*Desde o primeiro momento a Nintendo parece enxergar o potencial do 3DS como uma das ferramentas de complemento do Wii U, e vice-versa. Seja com a interação entre os consoles para troca de informações, itens in-game ou até mesmo um multiplayer local entra as plataformas (como veremos em Monster Hunter 3 Ultimate), a conexão parece ter enorme potencial. O futuro sistema de contas unificadas é talvez o maior indício de que os produtos da empresa nunca mais serão independentes.*

**Ighor Fagundes**



## 4- Provar que o importante é "viver a experiência"

*É vista por muitos como "desculpa esfarrapada" de donos de Wii que tentaram justificar seu console diante de concorrentes mais poderosos. Na verdade não é, pois a Nintendo provou que você pode ter sensações novas mesmo com gráficos "antiquados". Com o Wii U, o desafio é ampliar ainda mais a imersão do jogador e mostrar de uma vez por todas que um bom game não se vive somente de visuais mirabolantes*

**Fábio Garcia**

## 5- Provar que não é um simples sucessor do Wii

*Apesar de usar o mesmo nome de seu predecessor, vejo um Wii U como um novo caminho sendo tomado pela Big N! Isso porque ela pretende cativar novamente os jogadores hardcore que se incomodaram um pouco com a escassez de títulos assim presentes no Wii. Acredito que o Wii U trará novamente novos paradigmas à indústria, e que com ele, a Nintendo dominará ainda mais o mercado que já lidera com certa folga.*

**Gabriel Vlatkovic**

## 6- Provar que não é um simples sucessor do Wii

*Apesar de usar o mesmo nome de seu predecessor, vejo um Wii U como um novo caminho sendo tomado pela Big N! Isso porque ela pretende cativar novamente os jogadores hardcore que se incomodaram um pouco com a escassez de títulos assim presentes no Wii. Acredito que o Wii U trará novamente novos paradigmas à indústria, e que com ele, a Nintendo dominará ainda mais o mercado que já lidera com certa folga.*

**Gabriel Vlatkovic**

## 7-Será o console mais interativo de todos

*O Wii U GamePad chegou para mostrar novas formas de interação, principalmente os ótimos recursos que as telas sensíveis ao toque podem dar aos games. Tudo isso será ampliado para a internet com o Miiverse, que, ao contrário das outras redes sociais, só terá pessoas interessadas em games. Compartilhar imagens do seu gameplay, dicas de como derrotar um inimigo, realizar debates por vídeo e aproveitar tudo isso não só pelo seu videogame, mas pelo smartphone, tablet ou computador, mostra o interesse da Nintendo em deixar o universo dos games sempre ao seu alcance*

**Mateus Lôbo**

## 8. Mostrar a força dos jogos digitais

*A Nintendo oferece jogos físicos em formato digital pelo Nintendo eShop do Nintendo 3DS e o Wii U não vai ficar de fora. Os games de Virtual Console, WiiWare e DSiWare não deixam de ser digitais, mas um eShop mais abrangente, com os jogos que vemos nas lojas físicas, oferece uma segunda opção na hora de comprar. Acho bom pela comodidade de comprar sem sair de casa, mas ainda gosto de colecionar e pedir games físicos emprestados*

**Jorge Simão Jr**



## 9. Manter os nintendistas unidos

*Você já deve ter ouvido isso muitas vezes: "Nintendo é coisa de criança. Venha para o outro lado da força!". Mario é um dos pilares da Big N, e ela sempre foi colocada a toda prova contra deuses e supersoldados. E agora? Será que o Wii U é só Mario? Essa nem é a pergunta principal a ser respondida. A pergunta é: "O que muda com Wii U?" Basicamente temos um console que não é mais só para a família ou para a criançada, mas para o adolescente também. A Nintendo não só está do seu lado, como também tem de novo grandes medalhões. E de um jeito diferente: adaptados ao GamePad*

**Giuliano Pecilli**

## 10. Revolucionar o mercado mais uma vez

*O grande destaque do Wii U é a proposta de um novo modo de interação entre jogador e jogo. O GamePad é mais do que um controle com tela de toque. A soma de microfone, giroscópio e câmera é capaz de fornecer novos modos de acesso ao universo virtual de games de todos os estilos. É possível incrementar a experiência sensorial do jogador em um FPS (ZombiU), permitir a interação direta com o cenário em um jogo de plataforma (Rayman Legends) ou mesmo criar novas dinâmicas em disputas entre várias pessoas (Nintendo Land). Jogar não será como antes.*

**Luiz Eduardo Freitas**

## 11. Revolucionar o mercado mais uma vez

*Com um grande trabalho pela frente, o Wii U chegou primeiro à oitava geração com a promessa de agradar todos os fãs, desde os casuais até os hardcores. Seu GamePad trouxe todos os olhos curiosos, expandindo a experiência que os consoles anteriores proporcionavam.*

**Jean Duarte**

## 12. Marcar grandes mudanças da Nintendo

*Com o sucesso do Wii U, a Nintendo poderá provar que um console pode servir para qualquer tipo de gamer. Não há razão para dizer que um sistema é apenas para casuais e outro é apenas para hardcores. Além disso, ter games que ajudam a vender consoles, como Call of Duty, ao lado de Mario, Zelda e Pokémon são essenciais para mudar a visão que muitos têm sobre os nintendistas. Enfim, é torcer para que a Big N reconquiste o status dos anos 1990, quando o sonho de muitos garotos era ter um videogame da companhia, independente de seu nome ou recursos. Era Nintendo ou nada*

**Igor Andrade** 



por **Rafael Neves**

Revisão: Vítor Tibério  
Diagramação: David Vieira



## Do Project Café ao Wii U

Sabe esse console que está na capa dessa edição? A ser lançado em dois pacotes, com um controle tablet e poderio técnico avantajado? Pois é, saiba que ele nem sempre foi assim. Até podermos admirar o design final do Wii U, o novo console trilhou uma tortuosa jornada repleta de rumores. O que começou com boatos de um Wii HD se transformou na incógnita de nome "Project Café", que só foi solucionada na E3 2011 e complementada em 2012. Com o esperado lançamento do Wii U a alguns dias de "distância", nada melhor do que rever, tim-tim por tim-tim, a trajetória do mais novo aparelho da Nintendo.

## Tirando o atraso?

Embora o Wii não tenha o poder gráfico e a qualidade da interação online de seus concorrentes PlayStation 3 e Xbox 360, ele saiu na frente em termo de vendas – e bote “frente” nisso. Mas é certo que mesmo os fãs fiéis à Nintendo sentiram falta dos luxos que os outros consoles esbanjavam. Alta resolução, sistema online eficiente e prático, controles tradicionais e demais recursos atraíram jogos que ou eram lançados em versões inferiores no Wii ou simplesmente ficavam de fora. A pressão em torno da Nintendo era tamanha que, no ano de 2009, surgiram rumores de que a Big N lançaria um Wii em HD. Não seria um sucessor do Wii, mas uma nova versão ou quem sabe um acessório que permitisse a ele rodar jogos comparáveis tecnicamente aos lançados no PS3 e X360.



Os meses se passaram e a própria Nintendo teve de intervir: não, a empresa não lançaria um Wii HD, disseram figuras importantes como **Shigeru Miyamoto** e Satoru Iwata. Para eles, o Wii não “pedia” por tal recurso naquele momento. Ainda assim, deixaram escapar algumas coisinhas. A Nintendo chegou a dizer que estava sim interessada em produzir jogos em alta resolução e que tal recurso seria bem-vindo no próximo console. A questão era: quando seria lançado o chamado “Wii 2”?

## É tempo de renovar

O anúncio, na E3 2010, do 3DS fez com que muitos se perguntassem quando o Wii receberia o mesmo destino do DS. Inicialmente, Reggie Fils-Aime declarou que o console branco da Nintendo ainda tinha “muito chão pela frente”, logo, um sucessor não viria tão cedo. A mesma declaração foi ratificada por Iwata, que alegou que o Wii só seria descontinuado quando a Nintendo já não tivesse mais aquelas grandes ideias para games e não pudesse mais saciar a sede de novidades dos seus consumidores com as tecnologias que dispunham. Ainda assim, Miyamoto já havia dito que o “Wii 2” muito provavelmente teria controles sensíveis aos movimentos do jogador. Mas uma coisa era verdade: a pressão em torno do Wii era maior do que nunca. A Microsoft já tinha lançado seu Kinect, e a Sony o PlayStation Move. A Big N agora tinha concorrentes que tinham suas versões do que antes fora sua exclusiva carta na manga: sensores de movimento (e melhores do que os do Wiimote).

A resposta inicial foi o periférico Wii Motion Plus, cujo acréscimo na captação de movimentos do jogador permitiu obras-primas como Red Steel 2 e The Legend of Zelda: Skyward Sword. O Motion Plus, no entanto, não resolvia todos os problemas do Wii, ainda mais porque poucos foram os títulos que o usaram.



A situação chegou ao ponto de praticamente forçar a Nintendo a dizer algo e, ainda em 2010, ela deixou claro que estava trabalhando no sucessor do Wii, mas que demais informações permaneceriam confidenciais para permitir à empresa surpreender seus consumidores. No entanto, os anúncios de grandes jogos de Wii em 2010 (como Donkey Kong Country Returns e Zelda: Skyward Sword) mostravam que a escassez de ideias estava mais longe do que parecia. Mesmo assim, a Nintendo tinha sido a primeira empresa a abrir o bico a respeito do sucessor de seu atual console, algo bem estranho para quem foi a última a lançar seu aparelho da 7ª geração de videogames.

## Uma xícara de café, por favor

Inocente seria a Nintendo em achar que poderia esperar até a E3 2011 para pegar todos de surpresa com o anúncio do sucessor do Wii. Vivemos na era digital, em que dados circulam a todo o momento e informações vazam a todo o instante. E com o "Wii 2" não foi diferente, ou melhor dizendo, com o "Project Café", pois foi assim que uma fonte secreta informou ser o codinome do próximo console da Nintendo (saiba mais sobre **os codinomes dos videogames da Nintendo**). Os primeiros detalhes falavam de alta resolução e retrocompatibilidade com o Wii. Ok, até aí só era informação previsível. O que chocou o público foram os boatos de que o controle do console seria algo totalmente novo, com uma tela de toque embutida! Lembranças do *joystick* do Dreamcast foram evocadas.



## 3D ou não 3D, eis a questão

Por muito tempo, discutiu-se a possibilidade do sucessor do Wii poder reproduzir imagens em três dimensões – já que até o GameCube tinha tecnologia escondida para tal. A Nintendo alegou que só usaria o recurso 3D no seu novo console se a compra de televisões 3D aumentasse em pelo menos 30%. Com o lançamento do 3DS e sua tela com efeito *parallax*, a discussão voltou à tona. A Big N, dessa vez, diminuiu as expectativas ao dizer que dificilmente o sucessor do Wii geraria imagens 3D. Ainda não temos certeza se o Wii U terá realmente o suporte para jogos 3D, mas uma coisa sabemos: esse não é o foco do aparelho.

Embora a fonte que havia revelado os primeiros detalhes do Project Café já tivesse acertado em outras previsões, ainda não era o bastante para bater o martelo. A E3 2011 estava quase chegando e todos queriam saber se o Project Café era mesmo duas vezes mais poderoso que o X360 e o PS3. Até a data do evento, muitos e muitos detalhes circularam pela internet. Alguns obviamente eram puro papo furado (como o fato de o console ter uma suposta tela capaz de reproduzir texturas), mas é interessante olhar para esses rumores hoje e perceber o quanto já havia vazado do Wii U. A imprensa já havia comparado o novo controle a um "iPad com botões", especulado a

respeito dos sensores de movimento do joystick e até mencionado que ele funcionaria como uma *sensor bar* para Wiimotes. Até mesmo uma das funções mais importantes do controle tinham sido descobertas: a possibilidade de jogar apenas nele em vez de usar a tela da televisão.

## Enfim, Wii U

Não demorou para, diante desse oceano de boatos, a Nintendo tomar o remo e definir o curso das expectativas. Em Abril de 2011, a empresa prestou depoimento alegando anunciar na E3 2011 seu mais novo console, que só seria lançado em 2012. Dito e feito. Na E3 daquele ano, o público conferiu pela primeiríssima vez o Wii U, que confirmou boa parte dos rumores que rondavam na internet naqueles meses. O controle do console, que era o prato principal do aparelho, contava com quatro botões de ação, uma tela de toque, um direcional digital, quatro gatilhos, botões "+", "-" e *home*, sensores de movimento, saída para fones e caixas de som, além da esperada possibilidade de usá-lo como sensor bar. E o que tem de tão diferente em relação ao Wii U que compraremos em 18 de Novembro?



A mudança entre o design de 2011 e o de 2012 não foi tanta. O principal foi a mudança dos dois *Circle Pads* iniciais para alavancas analógicas "clicláveis", além de uma reorganização dos botões e a implementação da tecnologia NFC. Inicialmente, o público torceu o nariz para o nome do console e as ações da Nintendo caíram quando os investidores julgaram o Wii U como sendo menos inovador do que o Wii. Após esse primeiro anúncio, dezenas de desenvolvedores e produtores comentavam a respeito do poder técnico do novo console. Enquanto alguns equiparavam-no a um X360, outros chegaram a julgá-lo algumas vezes superior a um PS3. Em certo ponto, tornou-se insuportável a quantidade de rumores relativos ao poderio gráfico do Wii U.

## Especulação fajuta

Da mais complexa para a mais tosca, confira as 5 montagens de maior destaque feita pelos fãs na época dos rumores acerca do "Project Café".



## Nós e você

A poucos dias do lançamento do Wii U, já temos quase que todas as informações a respeito do mais novo console da Nintendo e seus jogos de lançamento. Claro que muita coisa a Big N tem guardado para nos surpreender quando rasgarmos violentamente a caixa do Wii U, mas garanto que tudo o que você poderia saber está registrado nas páginas desta edição. O que seria um Wii HD trilha seu longo caminho, tornou-se o Project Café e hoje é puramente Wii U. O próximo passo em sua jornada é invadir nossas casas e abrir caminho para a oitava geração dos consoles de mesa! 



# Testamos o Wii U™

por **Bruno Grisci**

Edição: Matheus Pampolha

Diagramação: Tiffany B. Silva

Curioso para saber como será o novo console de mesa da Nintendo? Nós também! Por isso a equipe do Nintendo Blast viajou até Los Angeles para visitar a E3 2012 e conferir de perto como funciona o Wii U GamePad, uma das maiores atrações da feira este ano. E o que foi que achamos do novo aparelho? Confira nas nossas impressões exclusivas.



## O que não vimos

A Nintendo prometeu dar foco total nos jogos de Wii U nessa E3, por isso características técnicas do console foram “empurradas” para o Nintendo Direct e outros eventos e entrevistas. Não pudemos conferir, portanto, como está o Miiverse (a “rede social” do console), a aparência dos menus ou outros aplicativos, nem aspectos técnicos do console em si, que estava sempre lacrado em uma caixa transparente embaixo das televisões.



O que podemos é confirmar que o Wii U está sempre deitado, o design mais arredondado deixa ele com um visual um pouco mais simpático e ele é um pouco maior que o Wii, mas nada que chame muita atenção. Como a Nintendo acabou nem mostrando tantos jogos assim, o foco ficou mesmo no Wii U GamePad, que podia ser encontrado em todos os cantos da feira.



## Senhoras e senhores, com vocês, o Wii U



Sei que já foi dito em muitos lugares, mas não custa repetir. O Wii U GamePad pode parecer um controle grande, pesado e atrapalhado, mas basta segurá-lo uma única vez para perceber que as aparências enganam. Encaixando-se perfeitamente nas mãos e sendo muito leve, o controle é mais confortável que um tablet e tão versátil quanto um periférico tradicional.

Jogadores acostumados com controles comuns não deverão ter problemas em utilizar os botões e dois analógicos do Wii U como já fazem atualmente. Se você ignorar a tela entre suas mãos, não haverá muita diferença.

Mas, em se tratando de Nintendo, aparentemente sempre há diferenças. A pequena tela LCD não possui multitouch, infelizmente, então não espere encontrar algumas funcionalidades de tablets comuns, mas parece responder ao toque melhor que a do 3DS. Um compartimento em cima do controle acomoda uma stylus idêntica a do DS, para aqueles que não querem usar a ponta dos dedos. Além disso gera imagens nítidas e muito bonitas. Em alguns momentos, a qualidade parecia superior a das telas de TV ligadas ao console, mesmo não suportando 1080p.



É interessante como, de certa forma, o Wii U traz para os consoles de mesa a experiência do DS e 3DS. Muitos jogos mostrados aproveitam conceitos que já foram testados e aprovados nos portáteis de duas telas. Se você já jogou nestes aparelhos, espere ver mecânicas reaproveitadas e reinventadas na nova máquina.

O que o Wii U tem de DS, tem de Wii também. Não bastasse os bons e velhos wiimotes sendo utilizados em diversos jogos, o GamePad também conta com controles de movimento que se mostraram bastante precisos e sensíveis. A função pointer (controlar um cursor na tela apontando-a) também está presente, mas de uma maneira menos natural que no Wii Remote. É necessário deixar o tablet na vertical, com um dos lados em direção à televisão.



A acessibilidade dos botões está bastante satisfatória, mas não há muito o que falar sobre eles, pois seguem uma disposição tradicional. Os quatro botões traseiros, incluindo dois gatilhos, são bastante fáceis de usar. A decisão de trocar os slide pads de 3DS por dois analógicos clicáveis parece ter sido a coisa mais certa a se fazer para um console de mesa. Como se não bastasse, a tela pode fornecer toda uma nova interatividade. Não espere mais navegar por menus, por exemplo, aperte na opção que deseja e é isso. Para inventários será uma maravilha. O único porém é que talvez o centro da tela fique difícil de alcançar quando se está segurando o GamePad com as duas mãos, para isso as desenvolvedoras terão que pensar em usos inteligentes do touchscreen.

E, desastrados, cuidado!

Não encontramos no controle espaço para prender straps, aquelas cordinhas do wiimote que são enroladas na mão para ele não cair ou, em casos mais extremos, sair voando.



A respeito dos gráficos, estão muito melhores que os do Wii, o que já era mais que esperado, considerando a evolução técnica. Infelizmente, não havia nenhum jogo para mostrar o que podemos esperar do futuro.



O que foi mostrado se equiparava ao visual do PS3 e Xbox 360, mas como são jogos e hardware ainda em desenvolvimento, não dá para afirmar muita coisa. Um funcionário da Ubisoft inclusive disse que os gráficos de **Assassin's Creed III** seriam semelhantes em todas as plataformas por questões de adaptação. O que posso dizer com total convicção é que dois jogos em 2D, **Rayman Legends** e **Scribblenauts Unlimited**, estavam entre os games mais lindos mostrados em toda a feira.





Por fim, é necessário dizer o quão fiel estava o streaming. O tempo de resposta entre a tela da TV e a tela do controle estava tão bom que até se esquecia que estavam separadas.

## Como jogaremos

Como dito anteriormente, o novo console herda muito da jogabilidade do Wii e DS, além de uma experiência mais tradicional ser totalmente possível sem complicações. A promessa de mapas e inventários nas mãos é muito prática e traz de brinde a possibilidade de usá-los em tempo real, como acontece em ZombiU. Decidiu trocar de item em meio a uma horda de zumbis? Prepare-se para ser comido antes de retirar o objeto da mochila. Podem esperar por muito mais tensão e estratégia.



Outra novidade para quem está acostumado a jogar em consoles de mesa é a jogabilidade trazida diretamente dos tablets, que mistura touchscreen com movimentos mais simples. Um dos destaques é a possibilidade de expandir a visão do jogador movendo a tela do controle ao seu redor, como visto em Panorama View. E, por falar nesse aplicativo, seria bem interessante a Nintendo incluí-lo no software do Wii U e utilizá-lo como "quebra-cabeças" como vemos no 3DS, em que juntamos peças para formar uma imagem 3D, só que agora seria uma em 360°.



O foco da Nintendo era a chamada “jogabilidade assimétrica” (quando duas ou mais pessoas jogam de maneira diferente um mesmo game) e bastava testar um jogo multiplayer para entendermos o porquê. Com um jogador segurando o GamePad e outros com wiimotes, alcança-se resultados únicos, como o fantasma de **Luigi's Ghost Mansion** que aparece apenas para o seu controlador na pequena tela. Os jogadores com wiimotes apenas podem sentir sua aproximação com vibrações no controle. Esta foi uma das experiências mais divertidas e inteligentes que testamos. Em **New Super Mario Bros. U** e **Rayman Legends** essa assimetria também aparece, mas na forma de auxílio: o jogador com o GamePad pode criar blocos para os amigos no primeiro e ativar mecanismos e atrapaalhar inimigos no segundo.



O controle também será bastante útil para funções mais comuns, como digitação e navegação na internet. A câmera fornece novas opções, como o modo de “zumbificação” em ZombiU.



## Blast Opiniões

Confira o que outros membros da equipe acharam do Wii U:

### Tiffany Bittencourt Silva



Quando segurei o Wii U, me impressionei principalmente com a leveza do controle. Joguei todos os jogos do Nintendo Land, o New Super Mario e o Wario and Game, e os gráficos e jogabilidade são lindos! Senti um potencial incrível, de menus na tela do controle, como já conhecemos no DS. Só faltou o anúncio de bons jogos.

## Filipe Salles



A minha primeira impressão ao pegar o controle do WiiU com certeza não é nada original em relação aos demais: estranheza. Dito isto, tive a oportunidade de testar Nintendo Land, Assassin's Creed III e ZombiU e fiquei fascinado em como cada um era jogado de uma maneira diferente e como foi fácil me adaptar ao controle. À exceção de ZombiU, no qual tive um certo problema em acompanhar as duas telas ao mesmo tempo na hora da ação, o que me rendeu um Game Over. Já AC3 se mostrou bem convencional neste quesito e Nintendo Land foi praticamente uma festa.

Os gráficos estão primorosos, especialmente na batalha naval de AC3 que ficou incrivelmente realista, sendo praticamente uma obra de arte.

## Rafael Neves



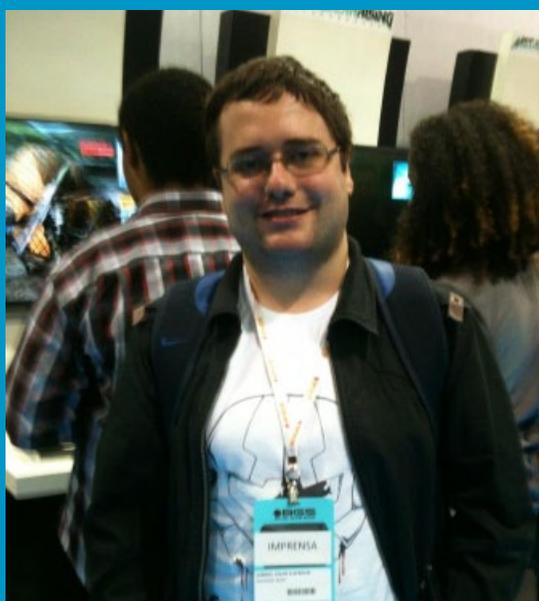
Embora haja muita polêmica a respeito do Wii U, uma coisa é certa: é preciso testá-lo para ter uma noção de como ele realmente funciona. É como segurar um Wiimote pela primeira vez. Primeiramente, o console realmente tem muito potencial técnico - o salto em relação ao Wii é absurdo! Já o Wii U GamePad, que é a atração do aparelho, é basicamente um "joystick completo". Com dois analógicos, quatro gatilhos, saída para fone de ouvido, alto-falantes, giroscópios e acelerômetros, touchscreen, microfone e câmera, ele dispensa uma série de acessórios e consegue unir um controle tradicional ao tipo de novidade que a Nintendo gosta de implementar. Mas surpreendente mesmo é conferir o quão leve e confortável o GamePad é! Será que as produtoras aproveitarão tamanho potencial?

## Felipe Camarossi



Surpresa. Acho que essa palavra descreve perfeitamente a sensação que tive ao empunhar pela primeira vez um Game Pad do Wii U. Honestamente, o controle engana muito de vista, e me surpreendeu quando o coloquei em mãos. Ele é muito mais leve do que aparenta, seu design permite que ele se encaixe em qualquer formato de mão e a tela tem uma excelente sensibilidade. Isso combinado aos gráficos arrasadores do novo console e as novas funções do controle – como o sensor de movimento e a interação com a TV – fazem deste console uma verdadeira obra-prima nintendista. Mal posso esperar para ter o meu em casa e poder ver cada vez mais que esse console pode fazer.

## Gabriel Colon Vlatkovic



Tenho que admitir que estava um pouco cético quanto ao Wii U, mas tudo mudou quando coloquei as mãos no lindo GamePad do console. É como se fosse jogar um Nintendo DS, mas com muito mais profundidade e interação. A experiência mais marcante que tive, que mostra como o Wii U traz uma forma completamente nova de se jogar videogames foi com a demo de Zombi U. Estava eu, tranquilamente verificando no GamePad os itens que poderia recolher de um corpo abandonado no cais, quando me dei conta de que a ação continuava rolando na tela, e que um zumbi estava chegando perto de mim para estraçalhar meus miolos. Levei um baita susto, mas consegui matar o morto-vivo. Mal posso esperar os outros sustos que esse jogão me reserva.

## Alex Sandro



Ao ver o Wii U na BGS, dois detalhes me chamaram a atenção: o tamanho do console, que é um pouco maior que o Wii, e o GamePad. O controle é bastante ergonômico e leve, se encaixando perfeitamente nas mãos. Pude testar quatro diferentes jogos no estande e, por incrível que pareça, cada um me apresentou funcionalidades distintas. Usar o GamePad como pointer em Nintendo Land, uma segunda tela para ajudar (ou atrapalhar) outros jogadores em New Super Mario Bros. U, como um inventário e scanner em ZombiU, ver e interagir simultaneamente com cenários e inimigos em Rayman Legends é uma experiência única e divertida que só a Nintendo poderia criar.

## Luca Sales



O GamePad é super leve e muito confortável. A funcionalidade no ZombiU mostra como fica legal jogar com duas telas, podendo destrancar uma porta ou mexer na mochila em uma tela, enquanto na outra observa se tem algum zumbi por perto. Os demais jogos só mostraram mais a função de ter um papel diferente nos minigames multiplayer. Ter um objetivo diferente dos outros jogadores. Cria uma competitividade diferente que não era abordada em outros jogos. Realmente algo único e inovador xD

## O que ainda está por vir

A Nintendo, ao contrário do que se esperava, não revelou muitas informações sobre o Wii U. O sensor NFC, que promete novas interações quando se aproxima objetos específicos não foi mencionado, embora seu símbolo estivesse bem visível no GamePad. O mesmo se aplica para o botão TV, botão home, microfone, fone de ouvido e função rumble, que não eram usados. E ainda temos o Miiverse, as lojas virtuais, o uso do segundo GamePad, e mais aplicativos e jogos esperando seus anúncios. É, ainda estamos longe de conhecer o Wii U por inteiro. 

# Hands-on: Confira o que a equipe GameBlast achou dos jogos do Wii U

por Equipe  
Nintendo Blast

Edição: Jaime Ninice.  
Diagramação: Guilherme Vargas



O lançamento do Wii U está cada vez mais se tornando uma realidade e já conta com uma quantidade de jogos capaz de fazer inveja a qualquer estreia de um console de mesa até hoje. Novas formas de jogar aliadas ao Wii U GamePad, maior apoio das Third Parties com jogos de peso, retorno dos lançamentos de games totalmente multiplataformas, e uma exclusividade que só a BigN poderia oferecer. Aliás, para quem ainda não o jogou fica uma dúvida: Será que toda esta novidade funciona perfeitamente bem e se encaixa na nova geração de consoles de mesa? Nossa equipe de redatores esteve presente na E3 2012 e conta todas as suas experiências através desta compilação dos Hands-On publicados no site. Com base nelas, podemos sentir um pouco sobre como cada game é de uma forma mais experiencial e vívida. Direto do Los Angeles Convention Center. Aproveite bem a viagem e boa diversão!

## Hands-on: Nintendo Land

Bruno Grisci



Nintendo Land de certa forma tem a pretensão de ser o Wii Sports do Wii U, revelando as diferentes e únicas características do novo console. Dessa vez, saem os esportes e entram minigames baseados em diferentes franquias da companhia.

### GamePad + Wii Remote Plus

The Legend of Zelda: Battle Quest trata-se de uma evolução de uma das variações da esgrima de Wii Sports Resort, onde precisávamos derrubar os Miis adversários. Em Battle Quest, até quatro jogadores encarnam, com o Wiimote Plus, guerreiros munidos de espada e escudo, avançando por uma dungeon e destruindo monstros que parecem feitos de sacos de pano. Um quinto jogador, com o Wii U GamePad, é o arqueiro da equipe, dando suporte aos colegas. A tela do controle funciona como mira, que é controlada com os sensores de movimento.

### GamePad x Wii Remote Plus



Se o objetivo da Nintendo era realmente mostrar o potencial do gameplay isométrico, onde as pessoas jogam o mesmo game de maneiras distintas, ela alcança isso com Animal Crossing: Sweet Day e Luigi's Ghost Mansion. Com premissas até certo ponto iguais, estes

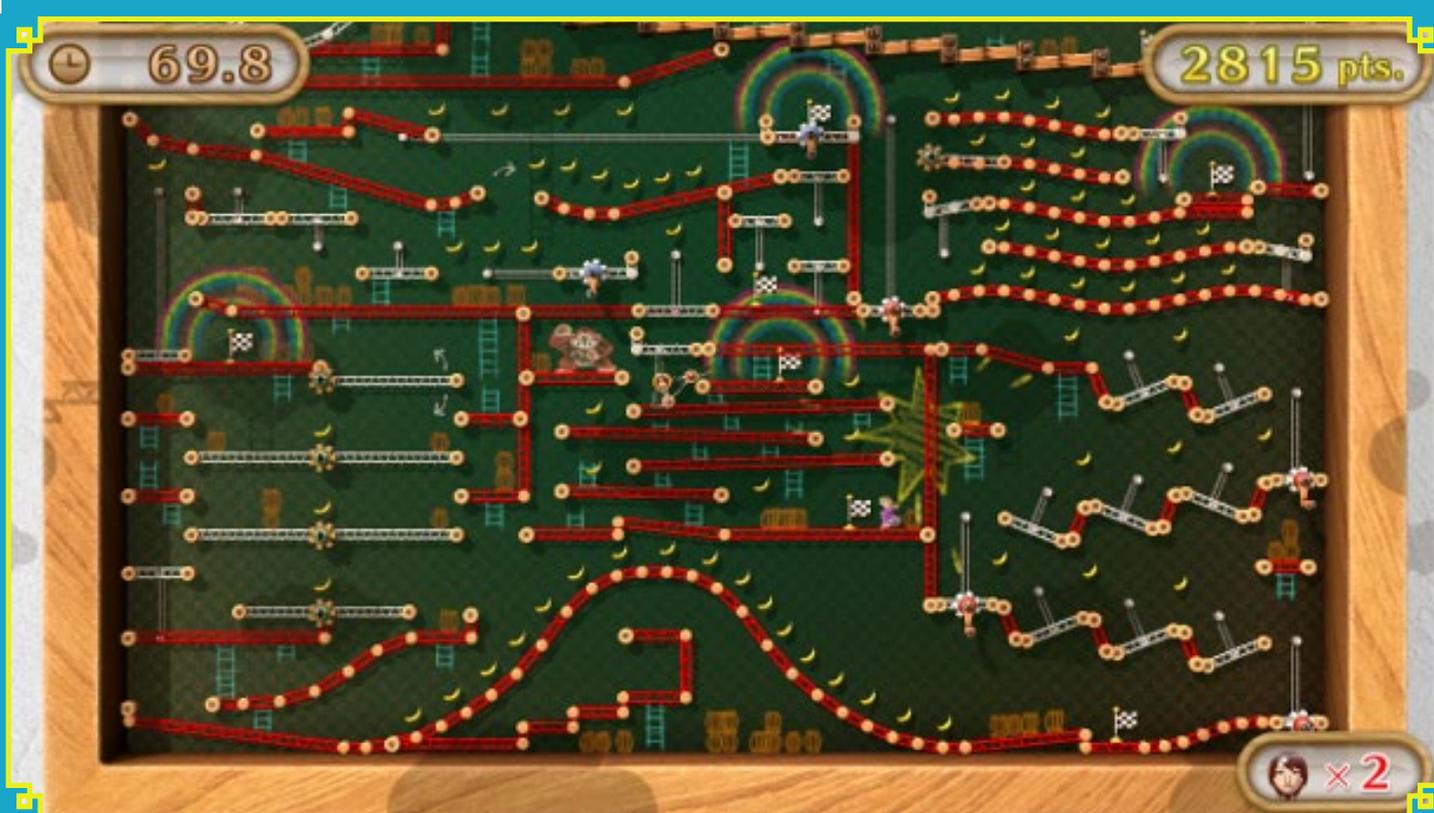
dois minigames mostram que a isometria tem muito a oferecer para o mundo multiplayer.



Em *Animal Crossing: Sweet Day*, quatro jogadores com Wiimote Plus controlam personagens que querem pegar doces espalhados pelo cenário. Cada vez que um doce é pego, ele é jogado no chapéu, que vai ficando cada vez maior e mais pesado, diminuindo a velocidade máxima do Mii. Enquanto isso, uma pessoa com o GamePad controla dois guardas simultaneamente, cada um com um dos analógicos do controle. O objetivo é simples, os guardas devem capturar todos os ladrões de doces, e estes devem pegar todos os doces. Quem completar sua missão primeiro ganha.

*Luigi's Ghost Mansion* dá um passo além. Em uma mansão assombrada, quatro amigos aventuram-se com suas lanternas enquanto um fantasma, controlado por alguém com o GamePad, os persegue. A luz das lanternas é capaz de causar danos ao fantasma, eventualmente fazendo com que ele queime e desapareça (fantasmas morrem?). Se um jogador é agarrado pelo mal espírito, ele desmaia e só acorda se um dos companheiros o reviver com a luz. Se todos desmaiarem, o fantasma ganha. Em contrapartida, se ele for queimado, os aventureiros vencem.





O detalhe é que apenas o jogador com o GamePad pode ver o fantasma na tela do controle, restando aos jogadores com Wii Remote Plus detectar sua presença à medida que as vibrações no controle se intensificam. O fantasma só aparece na tela da televisão quando iluminado ou quando agarra um dos competidores.

## GamePad sozinho

Por fim, dois minigames fazem uso apenas do novo controle do Wii U, que coincidentemente foram os que menos chamaram atenção. Em Donkey Kong's Crash Course, controlamos um carrinho de mina por uma enorme fase de trilhos, sendo necessário dar saltos e ativar diversos mecanismos pelo caminho. A direção é feita inclinando o GamePad, e a velocidade é definida pelo ângulo e rapidez do movimento do jogador. Esse jogo mostra duas coisas: o GamePad é bem preciso, respondendo de imediato e corretamente aos movimentos, e essa sensibilidade pode tornar tudo mais desafiador. De fato, era um dos minigames mais difíceis de Nintendo Land. O melhor modo de jogar era olhando a tela do controle, que apesar de mostrar exatamente o mesmo que a televisão, nos permitia controlar melhor os movimentos.

E o que restou foi Takamaru's Ninja Castle. Este é o tiro ao alvo do Nintendo Land, mostrando que o GamePad pode funcionar como pointer assim como o Wiimote. Segurando o tablet na vertical, com o lado do direcional apontando para a TV, "risca-se" a tela do controle com o dedo para lançar uma shuriken nos ninjas de pano que estamos combatendo. A velocidade do movimento de tocar na tela determina a força com que a arma será jogada. O pointer funciona tão bem quanto no Wii Remote, mas dependendo de como se segura o GamePad a experiência pode ser um pouco desconfortável ou cansativa para as mãos. Veja a matéria na íntegra [clikando aqui](#).

## Hands-on: New Super Mario Bros. U

Rafael Neves



Reggie Fils-Aime deixou claro nesta E3 que não lançaria o Wii U sem um título da série Mario, logo nada melhor do que mais um New Super Mario Bros. para reunir família e amigos. Mas basta simplesmente estampar "Mario" na capa de um jogo para fazer do Wii U um sucesso? Tivemos a chance de testar New Super Mario Bros. U e responder a seguinte pergunta: o quanto à frente da versão para Wii ele está?

Como sempre, você se sentirá em casa com os controles do jogo. A maneira como NSMBU se destaca em relação aos antecessores não está na jogabilidade, mas em fases originais e novos elementos de jogo. Embora a demonstração da E3 não esbanjasse fases realmente impressionantes, vimos interessantes elementos novos de *gameplay*.

A começar pelo inédito Mario Esquilo-Voador, adquirido após pegar um Cogumelo Avelã. Semelhante ao Raccoon Mario, ele permite ao encanador planar e se segurar nas paredes para pular outra vez. Também pudemos testar a ajuda dada pelos Baby Yoshi. Ao segurar um deles





nas mãos, o jogador pode fazê-lo inflar para estender o alcance dos pulos e assim pegar mais moedas ou escapar de enrascadas. Outros tipos de Yoshi com novas habilidades também estão confirmadas, bem como outros *power-ups* de Mario, que incluem os recorrentes Ice e Fire Flower e Mini Mushroom.

O verdadeiro motivo que me convenceu de que NSMBU deva ser lançado para Wii U ao invés do Wii é a utilização do Wii U GamePad. A jogabilidade com os Wiimote é a mesma do predecessor, mas, jogando com o GamePad, o jogador pode organizar plataformas extras pelo cenário com um simples toque na touchscreen. Unindo o recurso ao divertidamente caótico multiplayer para 4 pessoas do jogo (que podem jogar com seus Miis também), temos um elemento a mais de diversão para jogatinas em grupo.

Além disso, sabemos que o game rodará na incrível resolução de 1080p e que terá modos de jogo inéditos, como o Challenge e o Boss Rush. Recheado de utilizações da rede Miiverse, o gigantesco mapa unificado, que já não é mais dividido em mundos, nos faz perguntar: por que não lançá-lo como um New Super Mario World? Veja a matéria na íntegra [clikando aqui](#).

## Hands-on: Pikmin 3

*Rafael Neves*



Anunciado há anos para o Wii e agora movido para o Wii U, Pikmin 3 foi um dos games de maior destaque da Nintendo na E3 2012. Depois da participação de Olimar e seus Pikmin em Super Smash Bros. Brawl (Wii), percebemos que estava na hora de voltar ao universo da série – e New Play Control: Pikmin 2 (Wii) não foi o bastante para saciar nosso desejo. Gráficos excepcionais, controles precisos, carisma garantido e uma mecânica ainda muito criativa são apenas alguns dos pontos que fazem Pikmin 3 ser bem apetitoso.

É difícil se lembrar do visual de Pikmin (GC) e Pikmin 2 (GC) ao conferir a riqueza gráfica de Pikmin 3. Quando vemos o tanto de detalhes que a equipe de produção colocou nos cenários, fica claro que o poder técnico avantajado do Wii U beneficiou muito a série. Havia também efeitos de “foco” muito bons, que pareciam não ser mera exclusividade das cutscenes existentes na demo



que testamos na E3. Para ter uma ideia da beleza, o primeiro estágio da demo tinha um limite de sete minutos e, na primeira vez que joguei, passei tanto tempo deslumbrado com o visual que acabei vendo a tela de "Thank you for playing" antes mesmo de conseguir o Rock Pikmin. Uma beleza comparável à série **Uncharted** e **Batman: Arkham City**.

Como um legítimo jogo de estratégia em tempo real, Pikmin 3 se mostrou bem eficiente nesse aspecto. É possível prever onde os Pikmin serão lançados e todos executam ações simultâneas sem que o jogador precise ficar prestando atenção a cada uma delas. Em determinado momento, meus Pikmin estava quebrando paredes de pedra, ao passo em que outros já adiantavam a coleta de frutas e um último grupo liquidava inimigos. Nesse quesito, o aspecto "multi-tarefa" de Pikmin 3 é ajudado pelo Wii U GamePad. No tablet, temos um mapa de todo o estágio, com ícones indicando as coisas que vão acontecendo nele – apesar de ser perfeitamente possível usar a dupla Wiimote + Nunchuk para jogar.

Ainda não sabemos muitos sobre demais funcionalidades de Pikmin 3 além da triste notícia de que o game não contará com multiplayer online. Veja a matéria na íntegra [clikando aqui](#).

## Hands-on: The Wonderful 101

Rafael Neves



Quando testamos esse jogo na E3 2012, ele respondia pelo nome de "Project P-100". Projeto ambicioso e bem original da Platinum Games, o conceito básico é o controle simultâneo de um grupo de super-heróis. Saiba por que você tem tantos motivos para adicionar The Wonderful 101 à sua coleção.

Embora super-heróis sejam muitas vezes egocêntricos, a proposta de The Wonderful 101 é dar ao jogador controle sobre um grupo de pequenos heróis parecidos com Viewtiful Joe (afinal, a desenvolvedora é a mesma). Mesmo com alguns elementos visuais "com cara de Wii" os gráficos estão, no geral, bem bacanas. Há bastantes explosões e muitos personagens na tela. Ainda assim, não senti nenhum *slowdown* no game.

O GamePad funciona muito bem no jogo. A quantidade de botões e a "pegada" confortável do novo controle dispensam, em The Wonderful 101, a necessidade de usar o Classic Controller. E, nesse aspecto, temos de destacar a Team Liner. O recurso permite ao jogador descrever uma trajetória luminosa que, a depender do formato, concede ataques especiais. Tal comando pode ser feito pela touchscreen do U GamePad e mostrou-se bem prático, pois o game já identifica o formato antes mesmo de você terminar o desenho. Os efeitos concedidos são vários, como pistola, espada e até um punho. Cada uma das formas tem sua





heróis pulam sobre os inimigos desgovernadamente para reduzi-los a pó, aumentando assim a energia do grupo. Apesar do gênero hack'n slash ser conhecido por sua repetitividade, The Wonderful 101 tem recursos de sobra para romper com a monotonia. E para quem curte bater recordes, saiba que, sempre que uma sessão do jogo termina, um jornal do dia traz, na manchete, detalhes de sua performance. Veja a matéria na íntegra [clikando aqui](#).

## Hands-on: Rayman Legends

*Bruno Grisci*



### Um jogo para ver...

A primeira coisa que chama a atenção em Rayman Legends é a sua beleza. O estilo artístico é herdado de Origins, o que já é uma ótima notícia, mas a alta definição do Wii U parece só fazer bem aos jogos 2D. Scribblenauts Unlimited, outro jogo bidimensional para o novo console mostrado na E3, também possui um visual espetacular. Tanto na tela da televisão quanto na tela do GamePad, os cenários são vívidos e bem definidos, e as cores saltam aos olhos.

### ...e para jogar

Pelo menos por enquanto, Rayman Legends é exclusividade do Wii U, o que justifica o uso intensivo de funcionalidades do GamePad. Não, o jogo não usará o sensor NFC do controle



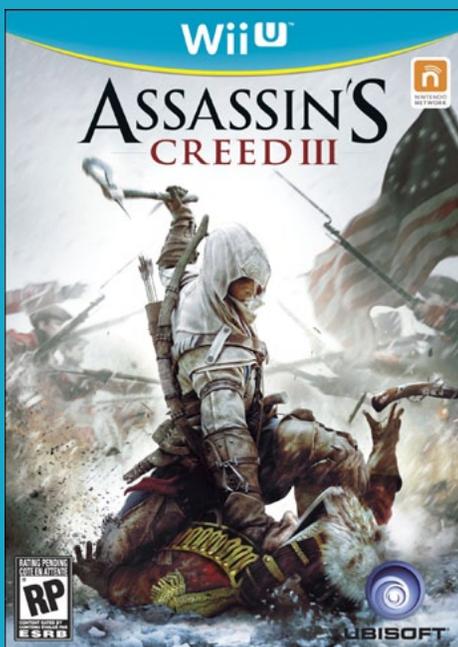
como divulgado num trailer liberado antes da E3, no qual bonecos eram colocados sobre a tela e desencadeavam acontecimentos no game. Essa era uma ideia inicial que não foi para frente com o progresso do desenvolvimento do jogo, então nunca saberemos o que aconteceria caso usássemos um boneco do Ezio, de Assassin's Creed.

Mesmo assim, o GamePad ainda tem muito a oferecer. Na feira, pudemos testar o modo cooperativo, no qual um jogador controla Rayman com um Wii U Pro Controller, como num game de plataforma normal. Enquanto isso, outra pessoa, utilizando a tela do novo controle, que exibe a mesma imagem da televisão, manipula o ambiente para auxiliar seu parceiro. É possível cortar cordas, mover blocos, puxar objetos e atordoar inimigos, entre outras tarefas. Tudo feito com a tela sensível (você pode cortar um cabo com um risco na tela, por exemplo) e com os sensores de movimento (inclinando-o para fazer uma grande tora girar).

Os dois jogadores devem estar precisamente sincronizados para obter sucesso, mostrando mais uma vez todo o potencial multiplayer do novo console da Nintendo. Infelizmente o modo singleplayer do jogo não estava disponível para testes na feira, mas esperemos um game no mínimo tão divertido quanto Rayman Origins. Veja a matéria na íntegra [clikando aqui](#).

## Hands-on: Assassin's Creed III

Bruno Grisci



Ninguém possuía permissão para testar a versão de Wii U de Assassin's Creed, e cabia a um expositor da Ubisoft ficar repetindo várias vezes a demo. Perguntamos o motivo de tanto egoísmo e, aparentemente, o game ainda está numa versão muito "sensível", então qualquer jogador mais afoito poderia encontrar bugs, que ficam melhores escondidos neste tipo de evento. Outro visitante questionou os gráficos do jogo, e alguém da Ubisoft respondeu que por questões de adaptações multiplataforma, as três versões terão qualidade visual muito parecidas. Em outra ocasião, um expositor da Nintendo foi insistente em dizer que a versão para Wii U seria melhor, mas isto só saberemos com certeza no lançamento.

E quanto à utilização do GamePad? Bem, na demo ele estava sendo usado como um controle normal, enquanto a telinha exibia o mapa do cenário. Quem já conhece a série sabe como este recurso pode ser útil nas imensas cidades recriadas para o game. O mais interessante, contudo, é a função de inventário, que permitirá acessar todo o leque de armas e itens com apenas alguns toques na tela. Prático como uma hidden blade.

### Assassinos na América

Depois do Oriente Médio, Itália e Istambul, é a vez do novo continente ser palco da luta entre assassinos e templários. Passando-se durante o período da Revolução Americana (1775 – 1783), acompanharemos o indígena Connor Kenway em sua jornada. Um dos cenários mostrados é Boston, cidade onde ocorreram eventos chave da Independência dos Estados Unidos, fielmente recriada virtualmente graças a pesquisas em antigos mapas e documentos da época. Merece destaque também a Campanha, com seu visual desolador de florestas cobertas de espessa neve.

Dessa vez a arma em destaque é a machadinha de Connor com o emblema dos assassinos, o que promete mais ação. Outro item novo é um gancho que se prende a inimigos, permitindo puxá-los e até mesmo enforcá-los. Para os fãs de paccour, agora será possível escalar árvores e passar por dentro de quartos nos prédios. Veja a matéria na íntegra [clcando aqui](#).



## Hands-on: Skylanders Giants

Luca Sales



Muito tempo se passou desde a E3, mais e mais jogos foram anunciados para novo console da Big N, e não poderíamos deixar de ficar animados com a confirmação de Skylanders Giants, que será lançado juntamente com o Wii U em 18 de novembro nos Estados Unidos!

O jogo possui gráficos muito coloridos e uma excelente jogabilidade. Está fantástico, mais e mais gameplays tem

deixado os fãs com água na boca. Com certeza um dos jogos mais refinados da série, com ótima dublagem e trilha sonora também. Do que foi possível testar na E3 o jogo trás novas funcionalidades com os Gigantes nunca antes experimentados para o universo de Skylander.

Enquanto estávamos lá pudemos testar 2 dos gigantes apresentados:

**Tree Rex**, o Ent com elemento Life (vida). Seu enorme braço era capaz de fazer tudo. Desde soltar disparos, como se transformar em um rolo compressor para atropelar os inimigos, além de um ataque terremoto contra os inimigos.

**Bouncer** o segundo gigante disponível para teste, um robô com elemento Tech que carregava um tom mais humorado nas batalhas. Ele é um pistoleiro com grande artilharia, capaz de usar lasers de seus olhos, tiros da ponta dos dedos e até lançar morteiros nas fases.

Desde então, novos gigantes foram anunciados:

**Crusher!** Um grande pedregulho com um enorme martelo, não tem como ser mais apelão que isso. Sendo um dos





Gigantes de mais destaque, além do martelo, ele é capaz de transformar os inimigos em pedra com apenas um olhar. Outro de seus poderes é se separar em várias pedras que se espalham causando dano em todos inimigos que atingir, e durante esse curto tempo, ficando imune a ataques!

**Swarm!** Como uma enorme abelha, o gigante do tipo ar possui habilidades um pouco diferentes. Atacando com grande

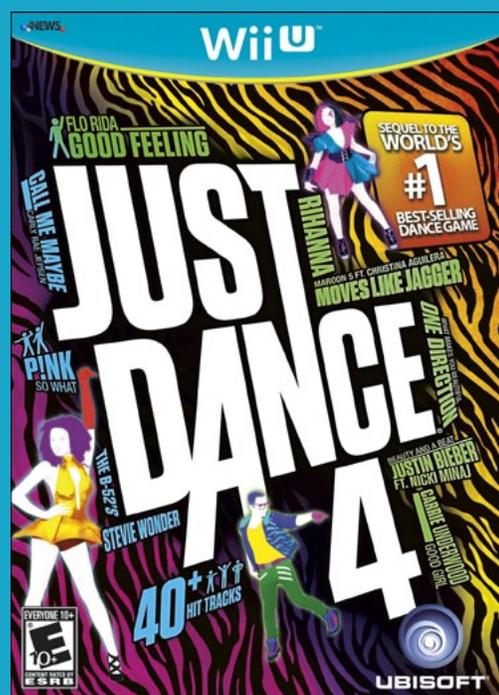
agilidade e podendo disparar tiros através de seus ferrões. Outra de suas habilidades é se transformar em um enxame de insetos, bastando encostar ou atropelar seus inimigos.

Além dos 4 gigantes totalmente revelados, ainda temos Hot Head, Thumpback, Ninjini e Eye-Brawl. Esses quatro gigantes já foram vistos em trailers, gameplays e cartazes. Apesar de pouco ter sido falado sobre eles, já é possível ter uma boa ideia sobre suas habilidades dentro do universo de Skylanders Giants.

Veja a matéria na íntegra [clikando aqui](#).

## Hands-on: Just Dance 4 – WiiU

*Tiffany Bittencourt*



As festas com família e amigos nunca mais foram as mesmas depois da popularização do Just Dance, o famoso jogo com músicas e coreografias que já vendeu mais de 7 milhões de cópias no mundo. Em outubro foi lançado o quarto jogo da série para Wii, Xbox e PS3. Mas é claro que o WiiU não podia ficar de fora, sendo assim, Just Dance 4 para WiiU chega junto com o console.

O primeiro game da série criou a fórmula que seria utilizada nas edições seguintes, portanto, a Ubisoft, não parece ter se importado em fazer muitas mudanças no que já é um sucesso, adicionando somente alguns novos modos de jogo e, obviamente, novas músicas. A jogabilidade da versão de WiiU é praticamente a mesma que na versão de Wii, os movimentos são captados somente pela mão que está segurando o Wiimote, portanto, ainda existe aquela



sensação de que somente chacoalhar o controle vai funcionar para conseguir uma boa pontuação.

Porém, a grande diferença na jogabilidade da versão de WiiU está no modo exclusivo: Puppet Master. Nesse modo, os dançarinos estarão com os Wii Remotes, e um líder estará com o Game Pad. Quando o líder achar devido, poderá

fazer com que os dançarinos façam uma pose ou algum tipo específico de passos de dança, alterado a rotina da mesma e a dificultando para aqueles que já decoraram todos os passos.

## Os Novos Modos

A principal inovação do quarto game da série são os novos modos, que complementam os clássicos Just Sweat Mode, Non-Stop Shuffle e o Speed Shuffle. Conheça mais sobre os outros três novos modos que estão disponíveis em todas as versões:

**Battle:** Nesse modo de batalha, dois jogadores concorrem em seis partidas



de dança. Porém, a coreografia muda de acordo com quem está ganhando ou perdendo. O vencedor da cada round ganha vantagens na próxima partida.

**Alternate Choreographies:** Trata-se de um modo onde o jogador poderá liberar coreografias alternativas para músicas específicas, podendo escolher o ritmo de acordo com sua disposição naquele determinado dia.

**Expanded Just Sweat Mode:** Como o nome já sugere, é uma expansão do modo presente nos outros jogos da série. Foram adicionadas novas Workout Sessions onde, em vez de uma coreografia, há uma sessão de exercícios, uma maior personalização dos programas e das calorias queimadas.

## As Músicas do WiiU



As músicas do novo game são bem ecléticas, tendo algo para o gosto da cada jogador. Apesar da grande semelhança com os jogos anteriores da série, um jogo novo, com novas músicas e coreografias, é sempre bem vindo, principalmente para aqueles que são fãs da série e já se cansaram de todas as coreografias dos anteriores. Não parece haver muitos motivos para mudar o que já é um sucesso e diferencial do game. O modo exclusivo do Wii U promete levar ainda mais diversão para as festas.  Veja a matéria na íntegra [clikando aqui](#).

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



TWITTER

**Seguir**

FACEBOOK

**Curtir**

GOOGLE+

**+1**

FEED RSS

**Assine**



# Top 50

## Os jogos que virão para o Wii U!

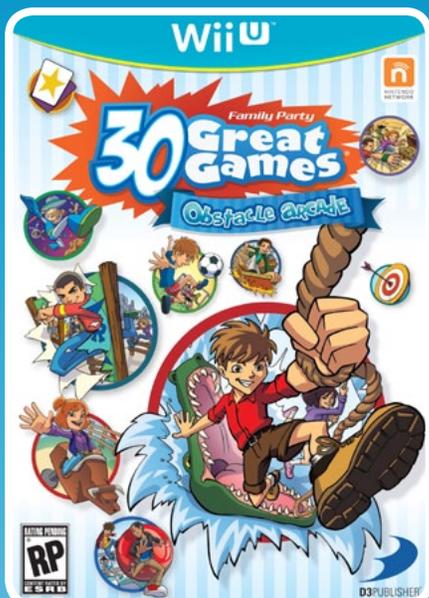
Se você acha que o final do ano está animado, não está enganado. Além da entrada da nova geração de consoles estar bem próxima com o Wii U, cerca de mais de 50 títulos já foram anunciados desde sua aparição na E3 deste ano. E não só apenas títulos exclusivos da Nintendo, a maioria dos jogos conta com apoio de peso das Third Parties, com jogos hardcore e ports exclusivos com muito destaque. O novo controle possibilitará novas e únicas maneiras de jogar trazendo maior imersão e se adaptando à realidade dos tablets/smartphones e contextos sociais em rede. Nós, da revista Nintendo Blast, preparamos nesta edição um especial com os 50 jogos anunciados para o Wii U que mais prometem e que o deixarão entretidos por um bom tempo. Boa leitura!

50

### Family Party: 30 Great Games Obstacle Arcade

D3Publisher – 4 de dezembro de 2012

Oba, uma coletânea de minigames incrivelmente simplória para toda a família! Onde é que eu já vi isto antes? Ah é, em qualquer prateleira de jogos encalhados para Wii, os famigerados shovelware. Este é um jogo indispensável para quem não dá valor ao seu próprio dinheiro ou apenas procura o modo mais inútil de ocupar espaço na sua estante de jogos.

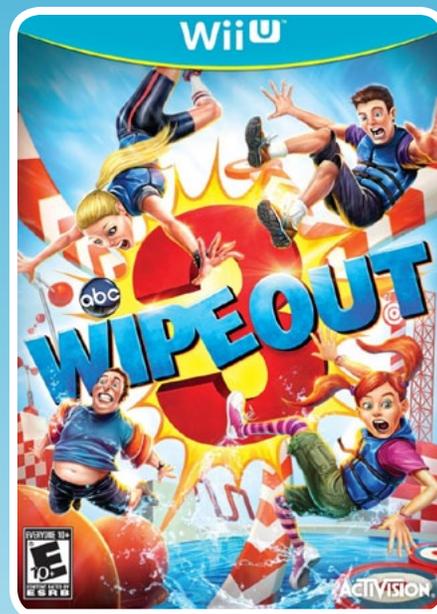


49

### Wipeout3

Activision – 18 de novembro de 2012

Quando li Wipeout3 na lista de jogos do Wii U, logo me animei e imaginei que estaríamos recebendo uma sequência de uma das mais aclamadas séries de corrida dos videogames. Mas como alegria de redator dura pouco, logo descobri que na verdade este jogo é baseado num programa de televisão do canal americano ABC, bem no estilo das antigas olimpíadas do Faustão. Dê uma de atleta e corra para longe desse aqui.

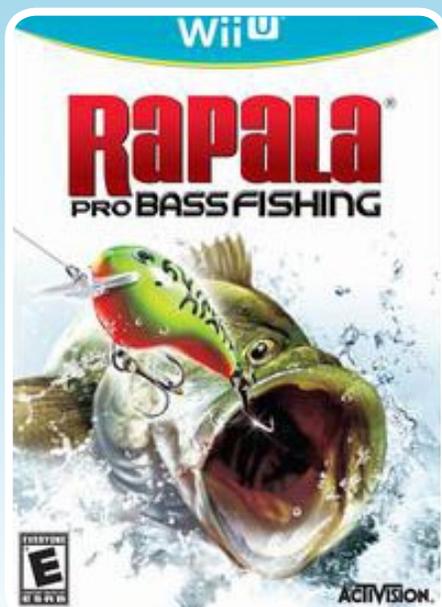


48

### Rapala Pro BassFishing

Activision – final de 2012

“Oba, um jogo de pescaria!”. Se você é uma das oito pessoas do Brasil que disseram essa frase ao descobrir que o simulador de pesca está vindo ao Wii U, este jogo é perfeito para você. Para os jogadores normais, no entanto, o minigame de pescaria em The Legend of Zelda: Ocarina of Time continua sendo mais do que suficiente para suprir nossas necessidades.



47

## Game Party Champions

Warner Bros. Interactive Entertainment

18 de novembro de 2012

Vamos ser honestos, até aqui você só leu sobre bombas que vão estar disponíveis no lançamento do Wii U, então agora devem começar a aparecer jogos bons, certo? Errado. Game Party Champions é mais uma coletânea de minigames esportivos completamente desprovidos de carisma e qualidade, lançada às pressas na esperança de roubar o dinheiro de pais e crianças desavisados. Como ela está na frente dos grandes Wipeout 3 e Family Party na lista? Bom, o nome deste jogo é levemente mais legal que o dos outros.



46

## Injustice: Gods Among Us

Warner Bros. Interactive Entertainment - 2013

Dos mesmos criadores de Mortal Kombat, Injustice traz os personagens da DC Comics, como Batman, Superman e The Flash, para se digladiarem em cenários característicos das séries. Um jogo que promete muita ação, altas animações e execução de combos diversos entre os personagens. Os desenvolvedores do game prometem batalhas épicas e ágeis em torno de todo o ambiente DC para agradar aos fãs.



45

## Mighty Switch Force! Hyper Drive

Edition WayForward Technologies – sem data

Com um estilo de jogo semelhante à série Mega Man, Hyper Drive Edition carrega consigo novidades como resolução HD, possibilidade de utilizar somente a tela do GamePad, tudo em uma versão turbinada na busca pela justiça e combate dos crimes pela cidade.



44

**TokiTori2****Two Tribes – sem data**

Lançamento para o eShop do Wii U, TokiTori 2 é um jogo de plataforma e estratégia com muitos puzzles para resolver. Você deve controlar um pássaro pelas regiões do game, devendo aprender sobre o funcionamento e a vida de cada habitante, para entender a mecânica e conseguir atravessar as fases. A utilização de um apito e o peso do pássaro lhe permitirá resolver os mais diversos enigmas da região.



43

**Transformers Prime Activision****18 de novembro de 2012**

O game dos mutantes robotizados também estará presente no Wii U. Na corrida para salvar o planeta Terra contra o exército de MEGATRON, você terá os personagens mais famosos da saga Transformers a seu dispor, para batalhas e condução de veículos. Novas interações de combates, para um ou vários jogadores, e gráficos HD estarão dentre as possibilidades deste lançamento para Wii U.



42

**Trine 2: Director's Cut****Frozenbyte–2012**

Este game de ação e plataforma anunciado na E3 2012 se trata de um port de um dos games mais belos já lançados e contará com o GoblinMenace, conteúdo adicional com seis níveis e outrashabilidades. O pacote promete agradar aos sedentos por conteúdo épico e multiplataforma.

41

## Rise of the Guardians: The Video Game

D3Publisher of America - 2012

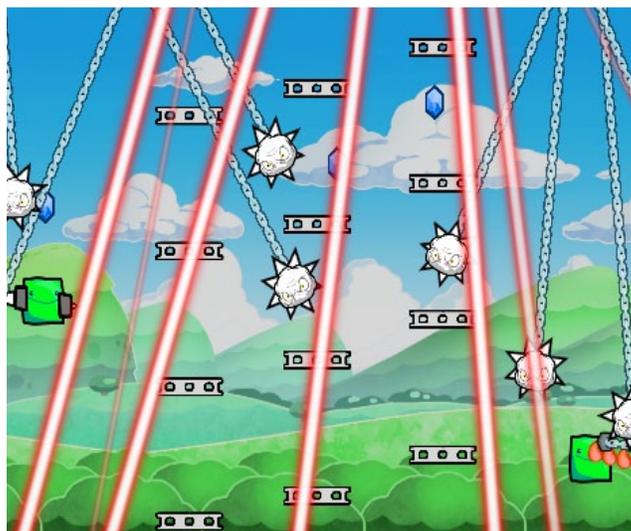
Em um jogo de ação e aventura, RiseoftheGuardians trará à cena cinco dos personagens mais famosos de contos infantis (Fada do Dente, Homem de Areia, Papai Noel, para citar alguns) num vasto reino imaginativo. Para combater o terrível espírito "Pitch", cujos pesadelos cruéis ameaçam o destino psicológico das crianças, o jogador caminhará com o grupo de personagens, contando com possibilidades de evolução, além de suporte à jogatina multiplayer.



40

## Cloudberry Kingdom

PwneeStudios-2012



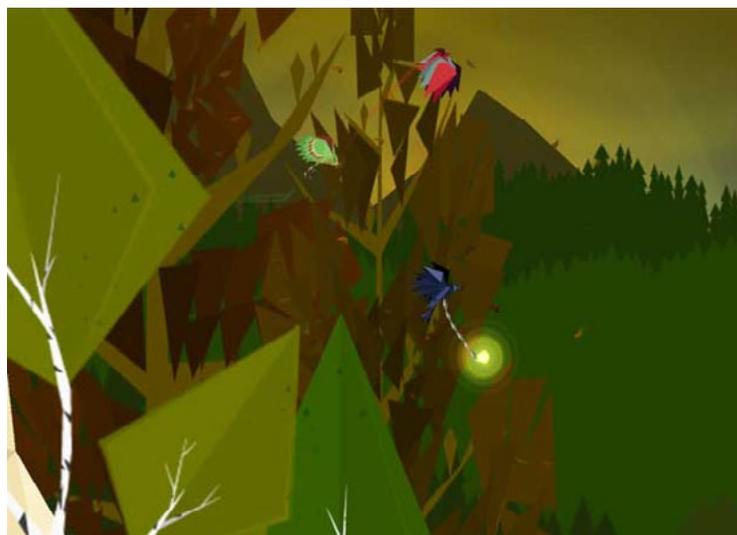
Aqui temos uma promissora opção disponível exclusivamente através de download. Desenvolvido pela PwneeStudios, esse simpático jogo de plataforma conta com um visual muito bonito e deve cativar a todos aqueles que estiverem dispostos a arriscar algo fora do comum no tradicionalíssimo gênero plataforma 2D.

39

## Chasing Aurora

Broken Rules -2012 dom

Junto à onda de jogos criativos para o eShop, Chasing Aurora se baseia no controle de um pássaro por cenários laterais e conta com um estilo peculiar de direção artística. Até cinco jogadores poderão participar da jogatina intercalando o GamePad de uma maneira especial.

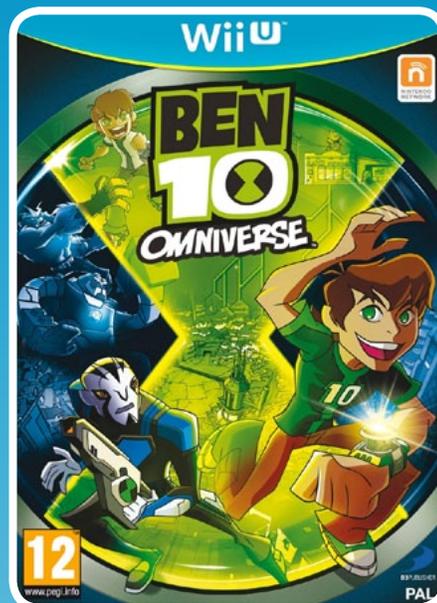


38

## Ben 10 Omniverse

D3Publisher 2012

Num tempo em que os desenhos animados de qualidade se tornaram um artigo cada vez mais raro, Ben 10 se destaca por ser uma das atrações de maior sucesso do canal Cartoon Network. E como todo desenho que faz sucesso, é claro que uma chuva de jogos é apenas questão de tempo. Nesta versão anime de Ben 10, chamada Omniverse, haverá mais de dez formas diferentes para Ben utilizar em combate, que contará com suporte à diversão cooperativa. Uma boa pedida para a molecada.



37

## Monster Hunter 3 Ultimate

Capcom - março de 2013

Um dos RPGs mais hardcore estará presente no Wii U. Aproveitando as capacidades online do novo console da Nintendo, o game também aproveitará as funcionalidades da segunda tela para mapas, inventário, etc. Também será possível se conectar ao multiplayer local com até três 3DS. O jogo terá até 50% a mais de conteúdo que MH Tri, além de rodar em gráficos HD nativos. Um belo pacote!

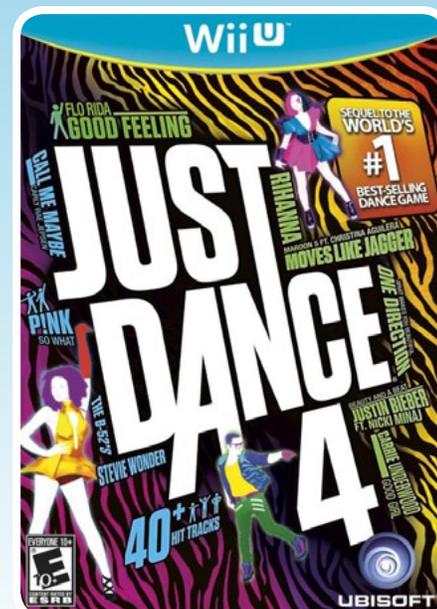


36

## Just Dance 4

Ubisoft 18 de novembro de 2012

O simulador de vergonha alheia, ou melhor dizendo, o jogo que amamos dançar com nossos amigos, Just Dance 4, chega ao Wii U trazendo tudo que nós gostamos das versões anteriores, e também toda a limitação no reconhecimento de movimentos. Mas tudo bem, porque o que vale aqui é a diversão de dançar com a galera músicas de artistas como Maroon5 e Rihanna. A versão para Wii U conta com três faixas exclusivas de Jessie J, Cher Lloyd featuring Astro e The Girly Team. Na opinião deste que vos escreve, nada vai ser mais legal que dançar a Wild Wild West do eterno Fresh Prince, Will Smith.

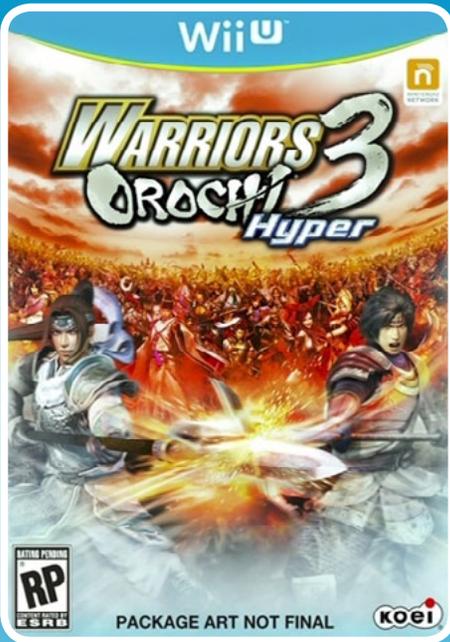


35

**Warriors Orochi 3 Hyper**

TecmoKoei 18 de novembro de 2012

O port de um dos jogos mais notáveis do início do ano o colocará no comando de um dentre cerca de 130 personagens, muitos vindos de outras séries da TecmoKoei. Você e mais um amigo farão uma viagem no tempo para derrotar Hydra, passando por muitas batalhas em um estiloso Hack and Slash, com hordas de inimigos ao mesmo tempo na tela, muitos itens, aquisição de habilidades, customização de cenários, distribuição online e visualização individual através do GamePad do Wii U.



34

**Tank! Tank! Tank!**

Namco Bandai Games Novembro de 2012

A aposta de Tank! Tank! Tank! está no multiplayer em seus modos cooperativos e competitivos, com muitas dosagens Arcade ao longo do percurso. O objetivo é enfrentar monstros gigantes em cenários destrutíveis e com muitas armas à disposição, que lhe farão se sentir em um verdadeiro campo de guerra. Você também poderá embarcar no modo história e ver seu Tank evoluir ao longo das missões.

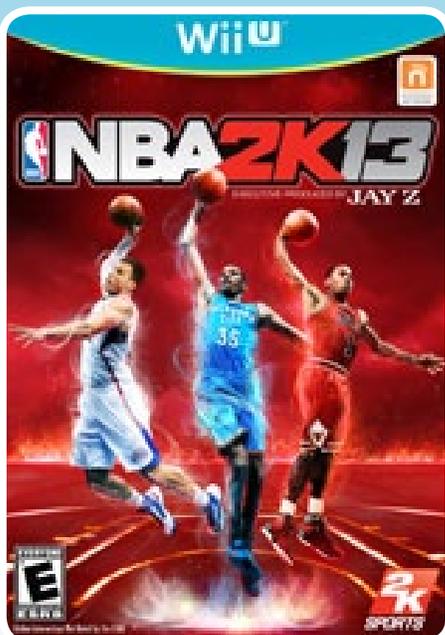


33

**NBA 2K13**

2K Sports - 18 de novembro de 2012

Um dos maiores jogos do gênero esportivo promete fazer bonito no Wii U com muitos modos de jogo, incluindo MyCAREER Mode e NBA 2K "MyTEAM", e a possibilidade de escolher entre os maiores astros e times da NBA, cada qual com habilidades únicas. Muitas inovações irão acompanhar a maneira de controlar o jogo, com lances mais dinâmicos e realistas através do Wii U GamePad.



32

**ESPN Sports Connection**

Ubisoft 18 de novembro de 2012

Diversos jogos interligados aproveitando as capacidades e novas formas de jogar do Wii U é a proposta deste game. O uso das características principais do GamePad é o foco deste novo game da Ubisoft, que possibilitará até cinco jogadores competirem em disputas de futebol, golfe, tênis, kart, baseball e futebol americano. Pegue os controles a seu favor e divirta-se com seus amigos.



31

**FIFA 13 EA Sports**

18 de novembro de 2012

Esqueça Pro Evolution Soccer. Todo jogador de futebol virtual que se preze sabe que nos últimos anos a série da EA reina soberana nos gramados digitais. Sua engine de física ultrarrealista impressiona mais a cada ano. No entanto, os FIFA de Wii acabaram investindo num visual mais cartunescos e deixando o realismo de lado. Será que FIFA 13 marcará o retorno do realismo ao universo da Nintendo ou a EA Sports vai insistir nos ports piorados? A desculpa do hardware inferior já não existe mais, então é esperar para ver.



30

**Madden NFL 13**

EA Sports 18 de novembro de 2012

Você está pronto para o futebol americano? Madden NFL 13 é o principal simulador deste esporte que a cada ano ganha mais simpatizantes em nosso país. Na concorrência, o jogo vem fazendo bastante sucesso com novos modos de jogar como as carreiras conectadas, que prometem ainda mais diversão com os recursos de controle do Wii U. Mas parece que a EA marcou bobeira e vai deixar de fora nova engine de física. Um baita fumble no que continua sendo um jogo bastante promissor.



29

## The Amazing Spider

ManActivision 2013

Tudo bem que o Andrew Garfield não convence como Homem-Aranha e que o reboot cinematográfico não chega aos pés da trilogia de Sam Raimi, mas esqueça isto por um segundo, pois a nova aventura do cabeça-de-teia em HD é pura diversão. O jogo para Wii U será uma versão anabolizada do que já jogamos no 3DS, agora num mundo em formato sandbox. E ah, já dissemos que você pode jogar como o Stan Lee? Excelsior!



28

## Ninja Gaiden 3 Razor's Edge

Nintendo 18 de novembro de 2012

RyuHayabusa, um dos ninjas mais famosos dos videogames, teve um começo de carreira muito empolgante no Nintendinho, com jogos que se tornaram clássicos e são admirados até hoje. Infelizmente nas gerações seguintes, partiu para um retiro espiritual e ficou um pouco afastado da Big N. Mas agora ele está de volta, mais letal do que nunca, na aclamada série Sigma. Tudo bem que o terceiro jogo foi o pior avaliado da nova série, mas parece que a versão para Wii U trará novidades e corrigirá alguns defeitos que incomodaram os críticos, então é esperar para ver.



27

## Aliens: Colonial Marines

Sega 12 de fevereiro de 2013

Depois que Prometheus trouxe novo vigor à franquia Alien, é muito legal saber que a mitologia da série vai ser expandida ainda mais neste jogo para Wii U. A Sega e a Gearbox Software parecem ter encontrado o tom certo de terror e suspense para tornar este firstpersonshooter uma das experiências mais intensas do Wii U. Como de praxe nos jogos de tiro modernos, haverá multiplayer para exterminarmos aliens com amigos distantes.



26

**SiNG Party**

Nintendo 18 de novembro de 2012

"Sing, sing, sing", já dizia a banda Travis. E quem não gosta de cantar? Tendo ou não talento, é sempre um prazer atormentar os vizinhos com sua voz. E agora a Nintendo vai lhe dar novas armas para abalar a paz da vizinhança com seu novo jogo musical. Apresentado na última E3, o jogo promete revolucionar os karaokês com seu novo esquema de controle, no qual um jogador utiliza o Wii UGamePad como cola para estudar a letra das músicas.



25

**Sonic & All-Stars Racing Transformed**

Sega 20 de novembro de 2012

Tudo bem que Sonic já não goza mais do mesmo prestígio que tinha nos anos noventa, quando era o maior rival de Mario e um dos principais mascotes dos videogames. Mas a verdade é que nos últimos anos os jogos do ouriço azul vêm melhorando em qualidade e aproximando cada vez mais o velocista de sua antiga forma. O mais novo clone de Mario Kart no mercado promete ser mais um jogo caprichado da Sega e é promessa de diversão com família e amigos.



24

**Game & Wario**

Nintendo 2012

Os jogos do Wario também darão as caras no Wii U, e com muito estilo à lá WarioWare! A turma de Diamond City estará de volta, agora em novos minigames, não tão curtos, para até cinco jogadores. Dentre eles estarão temáticas de arco e flecha, esqui, fotografia e até um modo detetive, todos usando e abusando do Wii U GamePad de maneiras bem divertidas.



23

**Tekken Tag Tournament 2: Wii U Edition**

Namco Bandai Games 18 de novembro de 2012

A mais nova empreitada da Namco tem tudo para empolgar até os mais dedicados fãs de jogos de luta, pois este é um pacote completo e recheado de recursos. Depois dos ótimos Tekken6 e Street Fighter X Tekken, agora as palavras de ordem são duelos em dupla. E customização. Muita, muita customização. Na versão da concorrência é possível importar suas próprias mp3 para dentro do jogo, então imaginamos que o recurso estará presente aqui também. Além disso, é possível formar uma quantidade praticamente infinita de combos.

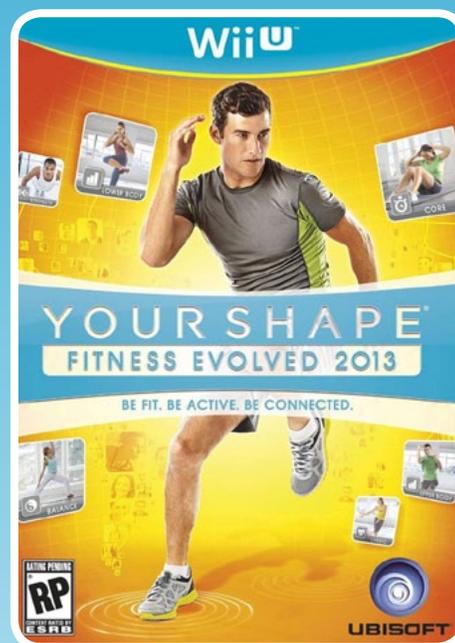


22

**Your Shape: Fitness Evolved 2013**

Ubisoft 18 de novembro de 2012

Seguindo a linha de jogos de simulação de academia no Wii, este jogo trás 125 exercícios em 215 tipos de movimentos. Você poderá criar rotinas de treinamentos diários, além de consultar uma biblioteca de dietas com cerca de 150 receitas para cada ocasião. Ainda haverá um modo online e uma lista completa mostrando seu progresso. Um personaltrainer em formato de jogo.



21

**Bit. Trip Runner 2: Future Legend of Rhythm Alien**

Aksys games 2012

A série Bit.Trip fez muito sucesso no virtual console do Wii, então não é surpresa alguma que a franquia esteja retornando para o Wii U repleta de expectativa. Com um dos nomes mais exóticos desta primeira leva, Runner 2 promete resgatar toda aquela jogabilidade simples e viciante que conquistou milhares de jogadores no Nintendo Wii.



20

**Skylanders Giants**

Activision 18 de novembro de 2012

Este é um daqueles jogos que chegou sem muito alarde, mas repleto de recursos legais e inovadores que são a cara da Nintendo. Se você nunca ouviu falar, a graça aqui é comprar bonequinhos muito bem feitos e utilizá-los num equipamento que os transporta diretamente para sua tela de jogo. É o prazer de brincar com bonecos junto ao prazer de jogar videogames. Tem como resistir?



19

**Darksiders II**

THQ 18 de novembro de 2012

A série Darksiders é um dos mais competentes clones de Zelda no mercado. E isso nunca pode ser considerado algo ruim, não é? Nesta aventura, controlamos um dos quatro cavaleiros do apocalipse, Morte, e devemos embarcar numa longa aventura repleta de puzzles e duelos emocionantes. É uma excelente opção para quem estiver procurando uma aventura longa e cheia de coisas para fazer.

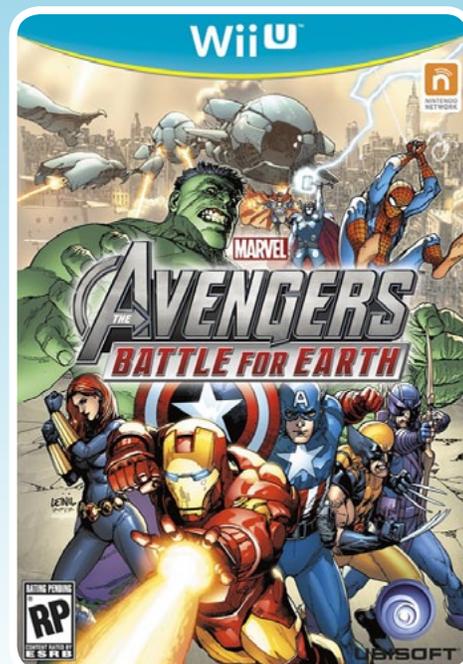


18

**Marvel Avengers: Battle for Earth**

Ubisoft 18 de novembro de 2012

Avante, Vingadores! Um dos filmes mais legais do ano inspira este jogo de luta da Ubisoft, que vai colocar todos os nossos heróis e vilões favoritos da Marvel para se digladiarem em arenas virtuais. A trama do jogo será baseada não no filme de sucesso de Joss Whedon, mas sim na saga dos quadrinhos "Invasão Secreta", na qual a raça Skrull tenta tomar o controle de nosso planeta. Garantia de muita pancadaria e diversão.





## Wii Fit U

Nintendo 18 de novembro de 2012

A série de atividades para você perder gordurinhas localizadas está de volta ao Wii U, e com muitas novidades. Através do novo controle, que adicionará novos modos de visão e status, e o uso da já então conhecida Wii Balance Board, serão cerca de 20 novos games, além de outros vindos das versões anteriores da série. A possibilidade de abandonar a TV, no modo para um jogador, como tela principal, permitirá levá-lo qualquer canto mais propício da casa, para aquele exercício matinal de cada dia.

16

## 007 Legends

Activision 4 de dezembro de 2012

Todo nintendista que se preza tem um lugar especial no coração para o agente James Bond. Afinal, GoldenEye marcou uma geração de jogadores no saudoso Nintendo 64 e, até hoje, é considerado um dos melhores jogos de todos os tempos. Desta vez, a Activision está trazendo não apenas um, mas seis filmes para nós jogarmos. Temos uma aventura clássica para cada ator que já interpretou o agente 007, neste jogo de tiro em primeira pessoa que tem tudo para agradar em cheio aos fãs da série.

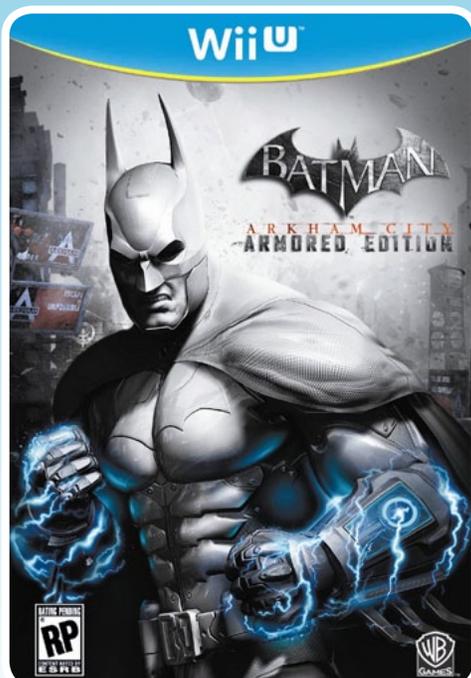


15

## Batman: Arkham City Armored Edition

Warner Bros. Interactive Entertainment

18 de novembro de 2012



Se você se importa pelo menos um pouco com videogames, deve ter ouvido muito sobre Batman no ano passado. Afinal, sua aventura mais recente foi candidata a melhor jogo do ano na maioria das premiações conceituadas sobre entretenimento eletrônico. E não é para menos. Arkham City é tudo que um fã do morcegão pode esperar, contando com inúmeras referências às histórias em quadrinhos do herói, ação de tirar o fôlego e trilha sonora fantástica. A versão para Wii U virá cheia de recursos novos de controle e promete trazer ainda mais vigor para um jogo que já beirava a perfeição. Imperdível!

14

## Rayman Legends

Ubisoft começo de 2013

Quando RaymanOrigins chegou às lojas, jogadores de todo o planeta ficaram impressionados com o novo motor gráfico lançado pela Ubisoft, que simulava desenhos animados em tempo real, fornecendo alguns dos visuais mais belos já vistos nos videogames. Este mesmo carinho parece estar sendo empregado em RaymanLegends para Wii U, que promete estabelecer novos patamares de qualidade para o gênero plataforma. Se você só consegue pensar em New Super Mario Bros., talvez seja o momento ideal de expandir seus horizontes.



13

## Call of Duty: Black Ops II

Activision 18 de novembro de 2012

Ame ou odeie, você não tem como fugir da realidade: Call of Duty é uma das maiores franquias modernas dos videogames. Durante toda a geração passada, tivemos que receber ports piorados da série ModernWarfare graças ao baixo poder de hardware do Wii. Mas agora, com o Wii U, finalmente estamos em pé de igualdade com a concorrência e vamos poder jogar a principal série da Activision em todo seu esplendor gráfico de alta definição! Seu altíssimo valor de produção, online viciante e roteiro afiado tornam Black Ops II obrigatório para o jogador mais hardcore.



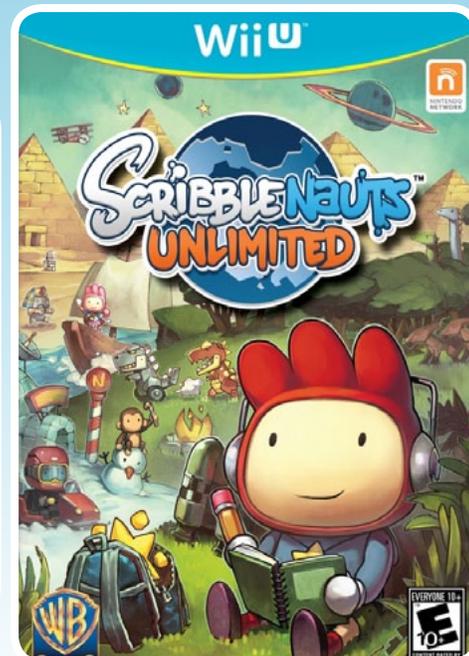
12

## Scribblenauts Unlimited

Warner Bros. Interactive Entertainment

18 de novembro de 2012

A criação da 5TH Cell, onde você deve ajudar um garoto com qualquer coisa ou combinação delas, estará em um console de mesa da Nintendo e só isto já é motivo para comemorar. Novos gráficos, novo mundo, modo multiplayer para até quatro jogadores, 41 níveis e mais de 20 horas de gameplay. Nem é preciso falar que as possibilidades são amplas, e aqui parecem ser infinitas, que muito adicionam ao fator replay.



11

## The Wonderful 101

Nintendo 18 de novembro de 2012

Defenda a cidade contra terríveis monstros alienígenas no comando de um verdadeiro esquadrão e um grupo de heróis em um jogo de muita ação. Quanto mais heróis juntos melhor. A junção de poderes dos personagens possibilita a construção de objetos para resolução de puzzles e ultrapassagem de obstáculos, além de armas para combater inimigos gigantes. O jogo que aparenta seguir um traço de estratégia se configura como um autêntico beat'emup, com muitas coisas acontecendo na tela e muita criatividade sobre cenários urbanos.



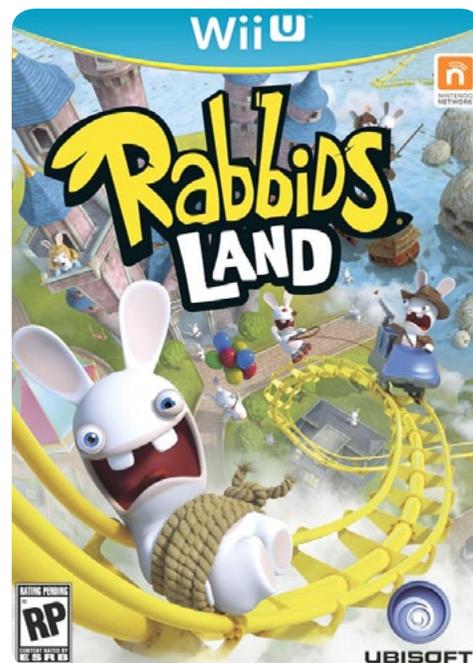
10

## The Wonderful 10 Rabbids Land

Ubisoft 18 de novembro de 2012

Os coelhos mais alopados do mundo dos games estão chegando a todo vapor no Wii U. Neste novo jogo, as atrações irão se passar em um parque de diversões com mais de 20 cenários, incluindo montanhas-russas, casa fantasma, castelos, entre outros.

As possibilidades de interação entre os jogadores ficarão ainda maiores com o uso do Wii U GamePad. Seja no modo cooperativo ou no versus, o game promete trazer muitas ideias novas, beneficiando-se até mesmo do uso da telinha para visualização de todo o jogo, ao invés da TV.



9

## New Super Mario Bros. U

Nintendo 18 de novembro de 2012

O encanador mais famoso da Nintendo estará de volta e em Full HD. A continuação de NSMB. U virá com diversos extras, novos mundos e permitirá até cinco jogadores na pele de Mario, Luigi, Toad, além do seu Mii de preferência. As interações com o Wii U GamePad possibilitarão ao jogador colocar blocos para ajudar ou atrapalhar seus amigos a avançar nas fases.

Além de uma repaginada visual, novos modos de jogo estarão presentes, como um em que o jogador deverá terminar as fases no menor tempo possível, e um modo Challenge, com desafios diversos para testar as habilidades.



## Disney Epic Mickey 2: The Power of Two Disney

Interactive Studios 18 de novembro de 2012

Epic Mickey fez a alegria de muitos fãs da Disney no Nintendo Wii, e agora promete retornar ainda melhor em sua segunda empreitada no Wii U. Tudo que nós amamos no primeiro jogo, como o clima sombrio de Wasteland e as divertidas pinceladas que moldam o cenário, está de volta, mas agora temos poder em dobro! Afinal, desta vez o coelho Oswald faz parte da ação ativamente, utilizando seus poderes para ajudar Mickey. Vai ser mais um jogo cheio de magia e encanto para pessoas de todas as idades.



8

7

## LEGO City: Undercover

Nintendo 2012

Os brinquedos Lego aterrissarão nesta aventura inédita para o Wii U. Com um estilo GTA de ser, o jogador deverá combater o crime em toda a cidade local. No comando de um agente, as pecinhas divertidas irão lutar contra criminosos, explorar locais, comandar veículos de 100 tipos diferentes, e pegar muitas moedas que se espalham a todo instante.

A franquia LEGO já é famosa por trazer resolução de puzzles com um humor próprio, e agora, com o novo Wii U GamePad, o jogador terá à disposição um mapa personalizável da cidade, e com capacidade de escanear, receber missões, além de rastrear os bandidos alheios por onde passar.



6

## Mass Effect 3: Special Edition

EA 18 de novembro de 2012

A odisséia espacial do comandante Shepard é uma das séries modernas mais amadas e bem conceituadas pela crítica.

Infelizmente, nós nintendistas acabamos sendo privados desta saga sci-fi, mas nunca é tarde para começar, não é mesmo? Para não deixar ninguém boiando, a EA inseriu uma história em quadrinhos digital que vai deixar o jogador fazer as mesmas escolhas morais que aqueles que jogaram as aventuras anteriores também fizeram, e moldar um Shepard do jeito que o jogador quiser, para então partir numa das jornadas mais emocionantes dos videogames. A versão para Wii U vem com vários DLCs grátis, inclusive o polêmico final estendido.



5

## Pikmin 3

Nintendo 18 de novembro de 2012

E finalmente chegou a hora, Pikmin 3 estará no novo console da Nintendo já em seu lançamento. A dose estratégica da aventura será otimizada através da utilização do GamePad como um mapa e ver todas as coisas que estão ocorrendo em tempo real. Os gráficos estão excelentes, dignos da nova geração com detalhes de brilho e sombra de fazer inveja. Além disso, a inclusão de um novo personagem, o Rock Pikmin, promete aumentar ainda mais a diversidade de missões.



4

## Nintendo Land

Nintendo 18 de novembro de 2012

Um imenso parque de diversões onde você e seus amigos poderão embarcar nas maiores aventuras nintendísticas de todos os tempos. Composto de doze diferentes minigames, entre MetroidBlast, DonkeyKong's Crash Course, Luigi's Ghost Mansion, PikminAdventure, entre outros, cada um é representado por uma das três seguintes modalidades: Team Attractions (1 a 5 jogadores), CompetitiveAttractions (2 a 5 jogadores) e Solo Attractions (para um jogador).

Os cenários, caracteristicamente belos cada, parecem ser cheio de desafios e itens para os jogadores coletarem, como muitos extras, o que trará ainda mais imersão e aumentará o fator replay para jogatinas individuais e em grupo. Definitivamente um pacote completo.



3

## ZombiU

Ubisoft 18 de novembro de 2012

London foi infectada e você, na pele de um sobrevivente, tem a dura missão de escapar pelas ruas da cidade em busca de sua própria sobrevivência. Se o Wii reinventou uma nova maneira jogar FPS, ZombiU está aqui para reinventá-lo de uma nova forma com o uso da tela em suas mãos e uma nova maneira de jogar.

O GamePad será seu grande aliado nesta jornada. Será através dele que todo o inventário poderá ser visto e modificado. Os mapas também aparecerão na tela do controle durante suas caminhadas e, nos momentos de ação, você poderá trocá-lo para uma mira ainda mais eficiente, modernizada.



No modo multiplayer, um jogador principal assume a tela, podendo adicionar inimigos e armadilhas onde bem entender, e os outros, no comando de seus Classic Controller, devem lutar para se livrarem das ameaças em busca da sobrevivência. Um modo online também é esperado para este, que promete ser um dos maiores games exclusivos para o Wii U.

## 2

**Assassin's Creed III**

Ubisoft - 18 de novembro de 2012

Você é um guerreiro nas colônias americanas, aproximadamente no ano de 1775, em meio a grande Guerra de Independência dos Estados Unidos. Connor é o seu nome e você lutará em prol da liberdade da tribo a qual pertence, cujo objetivo será conquistar um território, mas para isso, deverá passar por sanguinolentas batalhas, recheadas de estratégia, espionagem e momentos hábeis no comando de seu personagem.



Batalhas diversas em campos de batalha, com navios em guerra – controle total através do GamePad -, e até nas cidades dominadas farão parte de sua aventura. O essencial de cada missão é estudar bem o local, usar os cenários e armas a seu favor, e aproveitar belas cenas de conflito que se passarão em localidades históricas deste episódio revolucionário na América.



Os gráficos trazem uma imersão descomunal com detalhes do pano da roupa do personagem muito bem caracterizados, fumaças de barracas ambulantes, gotas de chuva, reflexos solares em matagais e lagos florestais, etc. Alterações climáticas de dia e noite afetarão a jogabilidade e serão trazidas pela Ubisoft-AnvilNext, uma nova e potente engine que possibilitará cenários gigantescos com uma vida virtual pulsante, pessoas correndo para lá e para cá, possibilidade de interação com tudo e todos ao redor, tudo isso sem alterar a fluidez e o ritmo do jogo.



AC III promete uma jogabilidade essencial e há muito esperada nos consoles Nintendo. Batalhas marítimas e terrestres estarão presentes, com momentos stealth, mundo aberto, muitas lutas e infinidade de coisas acontecendo ao mesmo tempo. Esse será o jogo certo para testar todas as capacidades do Wii U.



1

## Bayonetta 2

Nintendo, Sega – 2013

E finalmente chegamos ao primeiro lugar da nossa lista. Não sei se foi alguma feitiçaria, ou se simplesmente nos deixamos seduzir pelas curvas da bruxa mais sexy dos games, mas o fato é que Bayonetta2 ocupa o topo de nosso ranking de jogos mais esperados do Wii U. E não é para menos! O primeiro jogo da série, mesmo não tendo aparecido nas plataformas da Nintendo, conquistou uma enorme legião de fãs e obteve críticas excelentes, como a raríssima pontuação perfeita da conceituada revista japonesa Famitsu. Com sua ação frenética e ininterrupta, Bayonetta foi um dos títulos mais eletrizantes da geração que se encerra agora. Quer dizer, a protagonista possui metralhadoras acopladas em seus sapatos. Se isso não é sinônimo de ação sem limites, não sei o que é!

Até o fechamento desta edição, poucas informações sobre Bayonetta2 haviam sido divulgadas, mas isso em nada diminui a nossa ansiedade. Pelo contrário, só nos faz imaginar o quanto a Platinum Games deve estar trabalhando para construir uma aventura ainda melhor que a primeira. O jogo anterior investia pesado na nostalgia, resgatando vários elementos do passado da Sega, então Publisher de Bayonetta. Sendo assim, parece correto pensar que, desta vez, como quem está bancando o jogo é a Nintendo, teremos uma enorme celebração nostálgica do glorioso passado da Big N. 



N

PS

por **Equipe GameBlast***Edição: Gabriel Toschi.  
Diagramação: Douglas  
Fernandes*

PS

X

X

N

## Especial: Jogos que o GameBlast quer ver no Wii U

O Wii U já teve sua lineup inicial de jogos revelada e podemos ter uma ideia do que esperar em matéria de títulos para o novo console da Nintendo até março do ano que vem. Mas a equipe do GameBlast é formada por fãs de videogame, e como bons fãs não podemos deixar de ter nossas próprias ideias de jogos, toda vez que uma nova plataforma chega ao mercado. Deixando um pouco de lado as grandes franquias e as certezas, diversos membros do Blast aceitaram o desafio de explicar qual game querem ver no Wii U e porque você deveria querer também. O resultado você confere agora.

## Theatrhythm Legend of Zelda

Se Theatrhythm Final Fantasy já deu tão certo com a franquia da Square Enix, porque não funcionaria com uma das franquias mais musicais da Nintendo, The Legend of Zelda? O 3DS trouxe boas jogabilidades, mas, no Wii U, as possibilidades são infinitas! Usar o arco-e-flecha com o GamePad e o Hookshot com o Wiimote para matar inimigos enquanto toca Lost Woods no Forest Temple? Controlar o cavalgar de Epona usando os dois analógicos do GamePad no ritmo de Hyrule Field? Usar o Wiimote como em Wind Waker e ser o maestro das músicas do título de GameCube? Trilha sonora épica + história de Zelda + infinitas possibilidades de jogabilidade do Wii U = o melhor jogo musical da história!

*Gabriel Toschi – Redator do Nintendo Blast e Revisor do Xbox Blast*



## Civilization



Enquanto muitos pensam em jogos para o Wii U mais... digamos "convencionais", eu gostaria de ver um port de um grande clássico do PC: Civilization. Por quê? Porque mesmo após tantas gerações de videogames, nunca se conseguiu recriar a experiência de um jogo de estratégia de PC para um console de mesa. O GamePad do Wii U, entretanto, me faz acreditar que agora será possível, não só pela sua tela touch (que ajudará no gameplay) mas também pelo grande potencial das telas independentes do acessório. Imagine, você e seu amigo jogando Civilization num multiplayer local, um de frente para o outro, quase como uma partida de xadrez. É por isso que eu gostaria de ver Civilization nas telas do Wii U.

*João Pedro Meireles - Redator do Xbox Blast*

## Borderlands

Novos consoles trazem consigo oportunidades únicas aos desenvolvedores de games dispostos a transportar suas criações para "novos universos". Esse seria o caso de Borderlands. O game de tiro em primeira pessoa possui alguns aspectos em sua jogabilidade que poderiam ser muito bem portados para o GamePad do Wii U, a fim de enriquecer nossas experiências com o game. Entre elas, a possibilidade de um modo cooperativo sem o indigesto split screen ou, quem sabe ainda, um controle de mira mais robusto dos veículos para o segundo player. São tantas possibilidades que um Future Blast inteiro não seria suficiente para colocar tantas ideias em texto.

*Ighor Henrique – Newstoper do Nintendo e Xbox Blast*





Gostei da idéia, então me passem um e-mail explicando melhor isso daê...

## Manipulação de ambientes

Minha ideia é para um jogo inédito. Seria um jogo em terceira pessoa, com um estilo de jogabilidade levemente parecido com Batman: Arkham City, mas sem o uso de apetrechos. O protagonista teria, seja por super poderes ou por algum equipamento tecnológico, a capacidade de alterar os cenários como bem entendesse, incluindo a gravidade, curvatura das paredes e pisos e até iluminação. Um detalhe importante: ele seria imune a esses efeitos, e valeria apenas para ambientes fechados.

O importante é que para fazer essas alterações, seria utilizada a touchscreen do GamePad de forma rápida e prática, sem precisar pausar o jogo, sem animações toscas e com pouca ou nenhuma perda de velocidade nas lutas, que contariam tanto com a agilidade do protagonista quanto com essas alterações. Por exemplo: criar uma plataforma para pular e alcançar um inimigo no alto. As possibilidades são praticamente infinitas.

*Leandro Fernandes – Diretor de Pautas, Diretor de Revisão, Revisor e Redator do PlayStation Blast*

## Grand Theft Auto V

Por mais que a série Grand Theft Auto não seja uma unanimidade entre os jogadores, é fato inegável que a franquia da Rockstar possui um grande apelo. Se a possibilidade de termos GTA IV no Wii foi por água abaixo devido à baixa capacidade gráfica do console branco, com o Wii U a história é diferente. Gerar uma imensa cidade em HD não será um problema. E vou além: Chinatown Wars mostrou que a Rockstar soube usar os recursos únicos do DS para ampliar a experiência (vai dizer que você não abriu um sorriso ao quebrar o vidro do carro com a touch screen logo no início do jogo?). Imagine o que eles podem fazer com as possibilidades únicas que o inovador GamePad oferece (montar rifles, trocar

armas e visualizar o mapa seriam algumas das ações que ficariam mais intuitivas). A comunidade nintendista (incluindo este que vos escreve) certamente agradecerá a vinda dele.

*Alan Murilo - Newsposter do Nintendo Blast e Revisor do PlayStation Blast*



Nas momentos "impróprios", você desliga a TV e joga só pelo Gamepad...

## Metal Gear

Como grande fã que sou da franquia criada pelo mestre Hideo Kojima, adoraria ver a série Metal Gear marcando presença de verdade em um console da Nintendo, principalmente agora com o Wii U e suas infinitas possibilidades. Tivemos ports sendo lançados para GameCube e 3DS, mas se resume a isso, o que fez com que os fãs da Nintendo não tenham tido a oportunidade de conhecer de fato a saga de Big Boss e Solid Snake. Pra começar, a Konami poderia anunciar para Nintendo Wii U o recém revelado Metal Gear Solid: Ground Zeroes. O GamePad traria ótimas possibilidades: o jogo acontecerá em um mundo aberto, logo a segunda tela facilitaria na hora de visualizar mapas, além de servir como localizador de inimigos e itens. Além de Ground Zeroes, seria interessante também uma coletânea de títulos anteriores, algo parecido com o Metal Gear Solid HD Collection (PS3/X360).

*Henrique Melo – Newposter do Nintendo, PlayStation e Xbox Blast*

## Geist

Se tem um jogo que eu gostaria que tivesse uma continuação no Wii U, esse jogo é Geist. O game, que é propriedade da Nintendo, faria muito bom uso das novas tecnologias trazidas pelo novo console. A mecânica de possessão seria mais uma vez o prato principal e com o Wii U Gamepad, o universo do game se tornaria mais imersivo. Os controles de movimentos, aliados a tela touch, tornariam interativos todos os objetos possuídos durante o game. As possibilidades são quase infinitas. Bem verdade que o game tem que empolgar nos momentos de tiroteio, e precisa sofrer ajustes drásticos nesses momentos, mas são pormenores. Graças ao Wii U, ainda poderemos apreciar gráficos de ponta e com resolução em Full HD.

*Aurélio Galdino – Redator do Nintendo Blast*



## Chibi-Robo

Uma franquia que a Nintendo precisa ressuscitar no Wii U é Chibi-Robo. O primeiro jogo de GameCube era genial, embora os de Nintendo DS sejam meio fraquinhos. Minha ideia para aproveitar o Wii U GamePad é mudar um pouco o gênero do jogo. Ao invés de controlar apenas um Chibi-Robo, que tal transformar o jogo em um game de estratégia em tempo real? Você pode usar o

visor do tablet para gerenciar seu pequeno exército de Chibi-Robos enquanto resolvem os problemas do dia a dia, como lixo revirado e os problemas sentimentais dos donos. E como o Wii U possui um grande foco no multiplayer, poderia haver um "chefe" dos Chibi-Robos que é controlado por um jogador com o Wiimote, enquanto o outro cuida dos "assistentes".

Corre e liga na tomada que vai faltar luz!!

*Fábio Garcia - Redator do Nintendo Blast*



## F-Zero

O que eu quero ver no Wii U é a continuação da saga F-Zero. Simplesmente porque F-Zero é uma das experiências mais hardcore em jogos de corrida. Quem zerou o original de SNES sabe o que é suar a camisa. Nessa geração, uma das poucas decepções que tive em relação ao Wii foi a falta de uma continuação para a série, já que o Wii tinha potencial para nos entregar o F-Zero mais incrível de todos. F-Zero deve estar no Wii U, primeiro por ser uma das séries da Nintendo que não pode ser esquecida, segundo porque sei que se a Nintendo fizer mais um F-Zero em parceria com a Sega, teremos mais um excelente jogo da mesma maneira que F-Zero GX foi no GameCube e, o melhor de tudo, lembrar como é bom destruir ou jogar seu adversário para fora da pista!

*Filipe Salles – Redator do Xbox Blast*



## Valkyrie Profile

Para quem não conhece a franquia, Valkyrie Profile debutou no PlayStation com um estilo diferente de jogo. Nos momentos de exploração, é basicamente um jogo de plataforma. Nas batalhas, o jogo já mostra aquela cara de RPG que todo mundo já conhece. Veio então o Wii U e a esperança de ver novamente as Valquírias. No Wii U, esse sistema de batalha evoluído da versão para PS2 poderia ficar muito mais dinâmico, graças ao uso da segunda tela do Wii U GamePad. Por exemplo, em VP2 é possível dividir o grupo no campo de batalha. Através do GamePad, o acesso aos comandos de diferentes grupos se tornariam muito mais fáceis, tornando possível a elaboração de estratégias nos combates. Enquanto isso, ao deslizar a tela para o lado, seria possível ver o campo de batalha numa visão aérea, para proporcionar ao jogador infinitas possibilidades de derrotar os inimigos no campo, além de mostrar detalhes básicos, como HP e status ao tocá-los com o dedo. Assim, deixando toda a ação e beleza das batalhas para ser apreciada em alta definição na TV, sem menus ou placares se sobrepondo sobre as batalhas cinematográficas das Valquírias.

*Alexandre Galvão - Newposter dos três Blasts e Coordenador da Liga N-Blast GO*





## Fire Emblem

Sou amante da franquia Fire Emblem desde os dois jogos lançados para GBA. Desde aquela época eu imaginava como seria legal arrastar os soldados pelo campo de batalha sem a necessidade de direcionais digitais. De fato, o que mais falta em Fire Emblem é uma jogabilidade mais dinâmica, possível de ser jogada em poucos minutos sem a perda da característica de tabuleiro e jogo estratégico. Com o GamePad do Wii U, várias ideias poderiam ser postas em prática.

A jogabilidade seria básica e intuitiva, facilitando a vida dos novatos. Pense em como iria ser bom, fácil e rápido enviar um comandado para o local desejado ou então ver os status dos adversários para melhor adequar a estratégia durante a luta. Até mesmo um modo online ficaria mais dinâmico com o GamePad, permitindo modos de jogo malucos onde se deve defender uma base (estilo tower defense), conquistar um território ou capturar uma bandeira, no melhor estilo FPS só que com a jogabilidade consagrada da série. Tudo isso, com certeza, seria bem mais rápido no GamePad. Sonhar não custa nada...

*Leandro Freire – Revisor do Nintendo, PlayStation e Xbox Blast*

## Portal

Eu poderia gastar todo o meu espaço aqui na coluna apenas listando as razões pelas quais todo jogador de videogame que se preza deveria experimentar a franquia Portal. A mecânica de Portal é a seguinte: numa visão de FPS, você utiliza apenas uma arma ao longo do jogo inteiro. Ela não atinge os inimigos, não derruba objetos, não faz rigorosamente nada além de abrir

um portal laranja e outro azul. Assim, você precisa estudar o ambiente e calcular o melhor ponto para abrir portais e chegar até o objetivo. Viciante, elegante, complexo e tremendamente inteligente, é o tipo de jogo que cairia como uma luva no controle do Wii U, que proporcionaria uma nova leva de enigmas geniais em suas duas telas de jogo. Então vamos lá, Nintendo, negocie com a Valve e traga a série Portal para o Wii U! Nós temos ciência para fazer!

*Thomas Schulze - Redator do Nintendo e PlayStation Blast*



## Skies of Arcadia 2

Skies of Arcadia foi lançado despretensiosamente para o Dreamcast em meados dos anos 2000. Considerado um dos melhores games do gênero da última década, SoA clama por uma sequência, e não há momento melhor que o lançamento do Wii U para isso acontecer. O título se aproveitaria bastante das funcionalidades do console, com o uso para os jogadores trocarem experiências, modos multiplayer com jogatina online (não consigo não imaginar o quão incrível seriam as divertidas batalhas de airship entre dois ou mais jogadores via Nintendo Network). Além disso, a Overworks poderia se aproveitar da jogabilidade assimétrica proposta pela Nintendo, criando modos multiplayer peculiares dentro do universo do jogo, como batalhas navais. Claro que esses modos seriam apenas um aperitivo para a fantástica aventura que teríamos pela frente.

*Gabriel Vlatkovic – Redator do Nintendo Blast*



Devolva meu Togepi!!

## Pokémon MMORPG

Uma das franquias mais famosas da Nintendo e, sem dúvida, uma das mais rentáveis. O meu desejo, e algo que vem sendo muito especulado nessa geração, é um RPG MMO, nos formatos de World of Warcraft. Com todos os continentes para serem explorados, e mais de 600 monstros para serem perseguidos, capturados e treinados. Prevejo pelejas infinitas. Quanto aos lendários, ainda continuariam a ser distribuídos em eventos. Quanto a isso só digo uma coisa: Preparem seus bolsos! Com a nova geração, essa é a hora exata de a Nintendo aprimorar o gráfico das batalhas. A experiência já foi adquirida com Pokémon Battle Revolution.

*Matheus Zanetti - Redator e Diretor de Pautas do Xbox Blast*



Isto, Nintendo, é o que estamos querendo...

## Dreamcast no Virtual Console

Com a chegada do Virtual Console do Wii grandes clássicos da Nintendo e principalmente da Sega estão fazendo a alegria de vários marmanjos como eu, e a facilidade da compra pelo eShop vai garantir o acesso a grandes clássicos. Acho que o Wii U, com a sua capacidade de armazenamento, é a plataforma certa para a chegada de jogos do Dreamcast no Virtual Console, ainda mais rodando em HD. Grandes clássicos como Sonic Adventure 2 e Jet Grind Radio estão chegando na PSN e Xbla, mas ainda fico imaginando a tela do GamePad emulando uma imagem do MVU (Memory Card do Dreamcast que possuía tela própria). Espero muito ver essa parceria entre Nintendo e Sega no Wii U.

*Daniel Machado - Designer do Nintendo Blast*



## Resident Evil 6

Comprei um GameCube só porque a Capcom e a Nintendo tinham assinado um termo de exclusividade para a produção de jogos de Resident Evil. Então... por que não trazer Resident Evil 6 para o Wii U? Para começar, a produtora não precisaria produzir um jogo do zero, afinal o jogo já existe e o Wii U tem capacidade gráfica de sobra para recebê-lo. Okay, aposto que você já cansou de ler "use o GamePad como um menu" ou "como mapa". Que tal usar a touchscreen para resolver os puzzles clássicos. Tente imaginar, por exemplo, que você tem uma senha para digitar no GamePad enquanto, na televisão, vê uma horda de zumbis/ raios lasers/um chefão na sua direção! E se levantássemos o GamePad na altura dos olhos, cobrindo a televisão, e sua tela se transformasse no zoom de um rifle? Ou numa espécie de scanner que nos mostra o que está escondido no cenário, inclusive inimigos? A empresa tem

a faca e o queijo nas mãos para nos entregar extras no jogo que só o Wii U pode oferecer e, conhecendo a Capcom, se o console vender bem poderemos esperar um port de Resident Evil 6. E se esse port não acontecer, eu corto a minha cabeça!

*Thyago Coimbra Cabral - Revisor do Nintendo Blast*



## The World Ends With U

Calma, não se trata de um remake de *The World Ends With You* (DS), mas de uma digna sequência que faça jus àquela contagem regressiva que acabou frustrando nossas expectativas. O Wii U tem plena capacidade de adaptar a mecânica de duas telas do DS, mas, com uma tela maior, poderíamos incorporar ideias novas. E se Neku (ou o novo protagonista) fosse jogado na tela da televisão, enquanto o seu parceiro executasse “minigames” na tela de toque? Ou então usar o recurso Panorama View para viver a sensação de andar pela versão do jogo das ruas de Shibuya? E quem sabe usar a função NFC para colecionarmos “Pins” de verdade? Ou ainda, por que não usarmos a stylus para desenhar nossos próprios Pins? Não há como não imaginar a grandiosidade que um “*The World Ends With U*” teria no novo console da Nintendo.

*Rafael Neves – Diretor Geral de Publicações, Redator e Revisor*



## Star Fox

O jogo que melhor se adaptaria ao Wii U, sem dúvidas, é *Star Fox*. No modo singleplayer, o GamePad poderia ter uma utilização igual ao Nintendo 3DS, mas não seria apenas levantá-lo ou abaixá-lo. Trazê-lo para frente ou para trás deveria acelerar ou desacelerar sua Arwing, bem como movê-lo para cima ou para baixo e incliná-lo para a direita ou esquerda faria com que a Arwing se movesse nesses sentidos. Só isso já seria bom demais, mas o modo multiplayer seria ainda melhor. Imagine seu amigo usando o Gamepad para controlar a aeronave enquanto você usa o Wiimote para mirar e atirar nos inimigos. Os dois modos seriam tão divertidos e viciantes que nem haveria a disputa para definir quem jogaria com o GamePad. Tudo isso junto com os gráficos em alta definição do Wii U faria com que *Star Fox* fosse o jogo de maior sucesso desta nova geração.

*Luigi Santana – Revisor do Nintendo Blast*



## Earthbound U

O simples fato de podermos ter em mãos um novo jogo da série *Mother* já seria motivo suficiente para desejar uma versão para o Wii U. O mais importante mesmo é saber o que o Wii U poderia trazer de interessante para *Earthbound*. Primeiro, e mais natural, seria a utilização de mapas e menus de inventário na própria tela do controle, sem a necessidade de ficar pausando o jogo ou ocupando espaço na tela da TV.

Seria mais dinâmico e menos poluído visualmente. Isso também ajudaria nos combates, já que você poderia gerenciar melhor os itens, HP e PP, além de ter os poderes sempre à vista, para pensar na sua estratégia, mesmo durante o desenrolar das lutas. Outro fator divertido seria poder customizar os personagens usando a tela de toque. Fora isso tudo, ainda teríamos um visual magnífico, que os belos gráficos em alta definição poderiam proporcionar.

*Alberto Canen - Diretor Geral de Notícias, Diretor Geral de Revisão, Revisor e Redator do Nintendo, PlayStation e Xbox Blast*

## Okami

Okami foi lançado para o PS2 já no fim da vida do console pelo já dissolvido estúdio Clover, da Capcom. Ao longo da sua jornada você obtém pinturas e deve literalmente desenhá-las na tela para ativar os mais variados poderes, como bombas, reviver árvores, consertar pontes e cortar monstros. Por conta dos controles, Okami foi refeito para Wii com a possibilidade de pintar a tela com movimentos do Wii Remote. Uma sequência, Okamiden, foi lançada para DS onde, graças à stylus e à tela de toque, finalmente pudemos realmente desenhar na tela. Atualmente Okami HD, remake do jogo original, está sendo produzido para PS3 e será vendido apenas digitalmente. Apesar de todas essas versões, não há console mais perfeito para Okami que o Wii U, e talvez não haja jogo que mais combine com o Wii U que Okami. Seja um remake HD de Okami ou Okamiden (ou ambos) ou uma continuação (de preferência), não contar com este jogo no Wii U seria uma enorme perda.

*Bruno Grisci – Diretor de Pautas e Redator do Nintendo Blast*



## Wave Race

Cenários tropicais e muita disputa sobre ondas é o que espero no Wii U. A franquia Wave Race fez sua última aparição em 2001, com Wave Race: Blue Storm (GC), e seria interessante uma nova edição, com cenários ainda mais detalhados, novas pistas, maior quantidade de pilotos, manobras e modos de jogo. O Wii U GamePad certamente é o controle ideal para jogos de corrida ao juntar acelerômetro com duas alavancas analógicas, incluindo os botões superiores, além da tela de toque, que poderia ser muito bem aproveitada para desenho de contornos e realização de manobras, controle de câmera, etc. A conexão com o mundo online seria muito bem vinda e a possibilidade de disputas em competições variadas geraria mais uma opção aos aficionados por batalhas em rede, como nas divertidas corridas de Mario Kart.

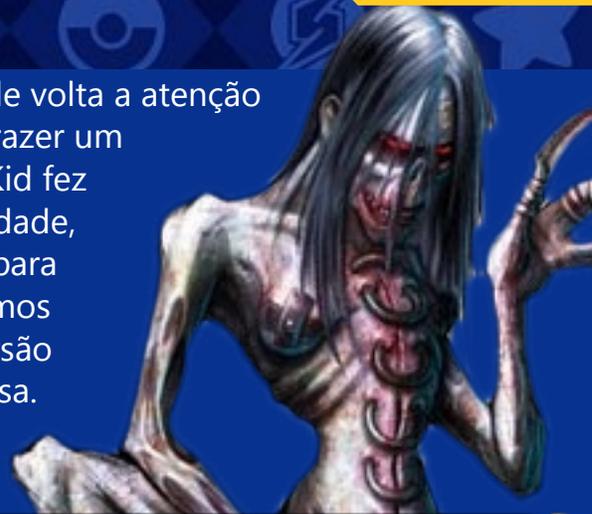
*Jaime Ninice - Diretor de Revisão, Diretor de Eventos, Revisor e Redator Colaborador do Nintendo Blast*



## Dementium III

Uma das maiores apostas da Nintendo para o Wii U é trazer de volta a atenção do público hardcore para os consoles da empresa, e que tal trazer um "Dementium III" e mostrar pra todo mundo que a Renegade Kid fez uma das melhores séries de survival horror? Quanto à jogabilidade, utilizando o GamePad para as funções de mapa, inventário e para a resolução de puzzles (coisa que já ouvimos muito), poderíamos usar também o modo Panorama View para acrescentar à imersão do jogador todo o terror que aquele hospital maldito nos passa. Imagine você entrando em uma sala e utilizando o Panorama View para procurar itens quando de repente uma Banshee doidona aparece ali na sua mesa de centro? Só não pode deixar o controle cair! Usaríamos o sensor de movimentos do querido GamePad também para nos livrarmos dos monstros, assim como fizeram nos jogos do Resident Evil para Wii e para PS3, com PS Move. O Miiverse não ficaria de fora! Com a ajuda da galera, poderíamos receber dicas sobre estágios e resolução de puzzles.

*Ramon Oliveira de Souza –  
Revisor do Xbox Blast*

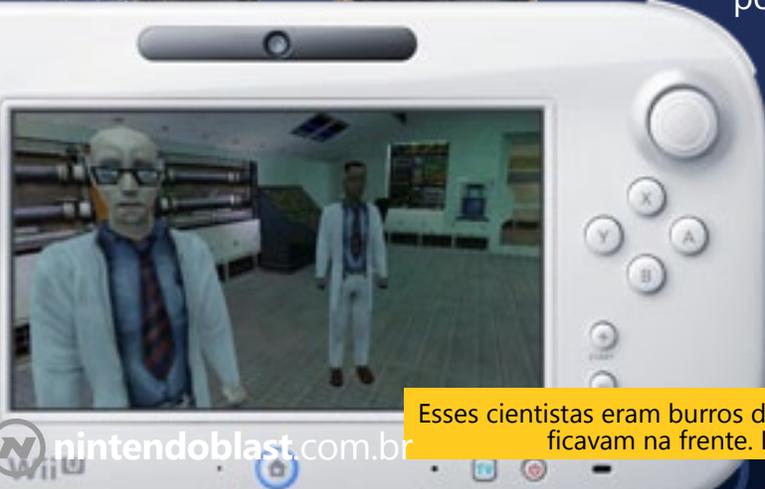


## Half-Life

A série Half-Life é, sem sombra de dúvidas, uma obra-prima da indústria de jogos. A ação empolgante e a história envolvente conquistaram fãs que se aventuraram e encarnaram o físico teórico Gordon Freeman. E o momento não poderia ser melhor para se desejar ver essa aventura alucinante no GamePad do Wii U. Sendo assim, nada mais justo do que desejar que a experiência desse jogo fantástico seja aperfeiçoada com o poder do Wii U. Imagine-se podendo selecionar entre as mais diversas armas de nosso físico aventureiro através do GamePad enquanto a pancadaria com alienígenas estranhos rola na tela da TV. Certamente esse é um título que não pode faltar no novo console da Big N, tanto pela sua importância histórica quanto pela sua incrível jogabilidade.

*Luís Antônio Costa – Redator  
do Nintendo Blast*

Esses cientistas eram burros demais, sempre ficavam na frente. LOL



## Fatal Frame

Imaginar a série survival horror Fatal Frame no Wii U pode ser simplesmente incrível. Os recursos do controle não param por aí. Acessar o inventário, mapas (até mesmo fazer marcações ou anotações nele, ao melhor estilo The Legend of Zelda: Spirit Tracks) e fotos tiradas com a Camera Obscura ficaria mais intuitivo e rápido. Já imaginou se o uso de itens para recuperar vida ou alterar o tipo de lente da câmera fosse em tempo real para causar mais tensão quando se tem um fantasma ao seu redor? Além disso, ver a série estreiar em um console HD seria impressionante. Os cenários dos jogos sempre detalhados ficariam ainda mais incríveis no Wii U. Mas o que poderia mudar a forma de se jogar survival horrors seria um modo multiplayer cooperativo, um jogador jogando através da tela do GamePad e outro na tela da TV com o uso do Pro Controller, cada um seguindo por caminhos distintos e, por que não, resolvendo puzzles para atingir um objetivo em comum? Nintendo, queremos nos borrar de medo com fantasmas!

*Alex Sandro de Mattos – Redator e Revisor do Nintendo Blast*



## Super Princess Peach

Tá, eu sei que é estranho um marmanjo barbado querendo esse jogo, mas tenho certeza que você também deu um sorrisinho quando viu que depois de longos anos a nossa querida Princesa (desculpa aí, Zelda) voltaria a ser um personagem controlável. Só que dessa vez, com gráficos no estilo da série New Super Mario Bros. e com um modo cooperativo de até 2 jogadores, sendo o Player 2 a Princesa Daisy. Teríamos um mapa no estilo Super Mario World

onde, em uma fase, poderíamos ter duas ou mais saídas e passagens para mundos secretos. E por que esse jogo no Wii U? Simples! Pelo fato da tela de toque do GamePad permitir o controle das emoções das personagens. Utilizando as emoções já conhecidas e algumas novas como "afetividade", onde aliaríamos alguns inimigos para o lado loiro e ruivo da força por certo tempo, e também "curiosidade", que seria uma espécie de "Power-Up especial" que nos ajudaria a descobrir passagens secretas nas fases, desbravaríamos um cenário em 2D com vários itens coletáveis, como peças de quebra-cabeça, textos e imagens, sendo que todos esses itens poderiam ser compartilhados lá no Miiverse, e alguns deles auxiliariam no desbloqueio de conteúdo extra, como minigames no estilo Mario Party, onde a câmera, o sensor de movimento, a Stylus e o Panorama View seriam essenciais para a diversão; e vídeos, como cutscenes de jogos antigos remasterizadas. Apostar em uma utilização simples e intuitiva do GamePad seria um tanto quanto curioso em meio a ideias mirabolantes... E quem sabe não temos mais marmanjos como eu que abraçariam a ideia?

*Fellipe Camarossi - Redator do Nintendo Blast*



## Rhythm Heaven

Rhythm Heaven, conhecida como Rhythm Tengoku no Japão e Rhythm Paradise na Europa, é uma franquia no mínimo bem interessante e diferente de qualquer outra. Particularmente, considero seus jogos bem divertidos, apesar de não servirem para jogatinas de longa duração. Pra quem não conhece, cada jogo é composto por vários minigames rítmicos. É preciso estar simultaneamente atento ao áudio e ao vídeo do jogo. Vê-la no Wii U seria sensacional com o uso do GamePad! O jogo poderia utilizar a touchscreen para algumas ações rítmicas, assim como a versão para DS. Além disso, a atenção dividida entre as duas telas já tornaria o jogo muito mais desafiador, o que já me atrairia bastante. E se usassem alguns dos outros recursos do GamePad para incrementar ainda mais o game? Desde que saibam usá-los, deixando o jogo ainda mais divertido, será uma das minhas aquisições para o Wii U, na certa!

*Mateus Pampolha – Revisor do Nintendo e Xbox Blast*



Aqui encerramos a nossa lista de ideias de jogos para o Wii U. Mostramos 26 jogos que, acreditamos, teriam no novo console da Nintendo um ótimo lar. Enquanto o Wii U não chega com, quem sabe, alguns destes games e muitos outros que nem passaram pelas nossas cabeças, queremos saber o que você quer ver rodando no console nos próximos anos. Não deixe de sugerir suas ideias e até a próxima. 



# ***NINTENDO BLAST***

Confira outras edições em:

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