

NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOMAGAZINE.COM.BR

#48
SET
2013



PRÉVIA

SONIC LOST WORLD™



Acelerando outra vez

Após tantas conturbadas empreitadas de Sonic no universo tridimensional, eis que a, outrora inacreditável, aliança entre Nintendo e Sega parece estar prestes a gerar um dos melhores jogos do ouriço azul. Além da Prévia desse aguardado Sonic: Lost World (Wii U/3DS), você confere um Especial com a acirrada rivalidade entre as casas de Mario e Sonic e o Perfil do eterno companheiro Tails. E já que estamos em um fim de ano repleto de lançamentos, trazemos tudo de Batman Arkham Origins: Blackgate, Rayman Legends, Splinter Cell: Blacklist e, é claro, Pokémon X/Y. Boa leitura! – **Rafael Neves**

04

Perguntas dos
Leitores

ANÁLISE

Splinter Cell
Blacklist (Wii U)

36

06

PERFIL

Tails (Sonic)

ANÁLISE

NiGHTS - Journey
of Dreams (Wii)

42

10

PRÉVIA

Pokémon X/Y (3DS)

ESPECIAL

A história da aliança
Sega - Nintendo

47

19

PRÉVIA

Batman Arkham Origins
Blackgate (3DS)

BLAST UP

Espaço do leitor

55

24

PRÉVIA

Sonic Lost World
(Wii U)

ANÁLISE

Sonic Generations
(3DS)

MAIS ONLINE!



29

ANÁLISE

Rayman Legends
(Wii U)

ESPECIAL

Tragam meus óculos! Não estou
conseguindo ver "O Ano do Luigi"



O caso do Ouriço Azul por *Fernando Souza*

DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO

Sérgio Estrella

DIRETOR EDITORIAL

Rafael Neves

DIRETOR DE PAUTAS

Rodrigo Estevam

DIRETOR DE REVISÃO

Alberto Canen

DIRETOR DE DIAGRAMAÇÃO

Eidy Tasaka

REDAÇÃO

Alex Sandro
Farley Santos
Fellipe Camarossi
Gabriel Vlatkovic
Jaime Ninice
José Carlos Alves
Luciana Anselmo
Thomas Schulze

REVISÃO

Alex Sandro
Bruna Lima
Jaime Ninice
José Carlos Alves
Ricardo Bach
Vitor Tibério

DIAGRAMAÇÃO

Agatha Christine
Breno Madureira
David Vieira
Eidy Tasaka
Gabriel Leles
Guilherme Soares
Ítalo Lourenço
Ricardo Ronda
Tiffany Silva

CAPA

Douglas Fernandes
Wellington Aciole



© 2013 FERNANDO SOUZA.

ASSINE GRATUITAMENTE A REVISTA NINTENDO BLAST!

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

ASSINAR!



N-BLAST RESPONDE!

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



Oi pedra, queria saber se o Wii U tem compatibilidade com os jogos de Wii, por que tenho só o 3DS nunca tive Wii e to a fim de jogar uns jogos de Wii, mas não quero comprar o Wii e sim o Wii U, me ajuda ai sua linda

Anônimo "Retrocompatível" da Silva

Só vou responder porque você me disse a verdade me elogiou.

Os jogos de Wii rodam normalmente no Wii U. Pode comprar sem medo. E lembre-se de jogar os jogos da MINHA série: The Legend of [Zelda: Twilight Princess](#) e [Skyward Sword](#). :)

Pedra, o que vossa sabedoria pensa sobre o 2DS? Eu achei ele meio grande e estranho, e jogar nele deve ser esquisito. Mas por outro lado tem a nostalgia dos consoles que não abriam/fechavam, como o Game Boy. Me pergunto como funcionará o SpotPass, já que no 3DS tem que fechar o aparelho? kkkk

Anônimo "2D (Duas Dúvidas)" da Silva

Achei que o 2DS foi uma boa medida de venda. Consideremos que o público-alvo do novo portátil é o infantil, que não podia mesmo usar o efeito 3D, que não é apropriado para menores de sete anos de idade. Além do mais, o aparelho é mais difícil de quebrar

nintendoblast.com.br

por não ter aquela junção entre a parte superior e inferior do aparelho, sendo uma peça única. Quanto ao StreetPass, o console não é tão grande como parece e pode ser carregado facilmente na bolsa. Se você quiser saber mais, eu recomendo a matéria do [meu escravo Felipe Camarossi sobre o novo portátil](#).



Dona pedra digna de toda sabedoria diga-me o que é uplay?

Anônimo "YouPlay" da Silva

uPlay vem do verbo uPlar, que significa você joga! :P Brincadeira...
uPlay é um serviço similar aos troféus e conquistas das outras empresas, porém, este é exclusivo da Ubisoft. Esse serviço está disponível para diversas plataformas, incluindo o Wii U, no qual, ao realizar determinadas ações nos jogos, você recebe pontos para trocar/destravar extras e itens nos jogos. Um exemplo é o jogo [ZombiU](#), onde você pode desbloquear um logo diferente, um novo modo multiplayer local, desbloquear um design diferente do bastão e liberar vídeos do jogo trocando as moedas obtidas. Legal, né?



Pedra, smp quis muito um Wii, desde pequena, mas meu pai achava q era coisa de garoto até eu ganhar um DS do meu primo, ele gostou tanto q fez questão de comprar um 3DS e ele queria um Wii pra jogar cmg, vale a pena o Wii mini? Ou pelo preço no Brasil seria melhor o Wii normal? Qual a diferença entre eles? Anônima "Wiizinha" da Silva

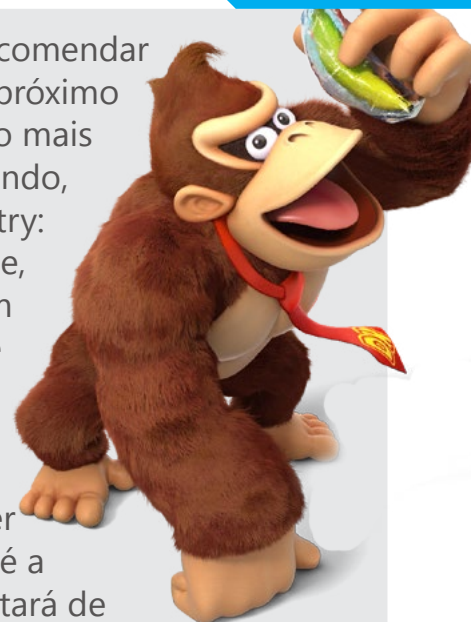
Pelos preços comercializados no Brasil, dificilmente o Wii Mini seria uma boa recomendação. A

Big N o lançou com a proposta de ser mais barato

e, para isso, retirou diversas funcionalidade do Wii normal, como a retrocompatibilidade com jogos de GameCube, conectividade com a Internet (não pode jogar online e nem acessar a loja virtual), entradas para cartão SD e de vídeo componente (então não roda 480p). Os preços são muito parecidos, com diferenças de 50 reais ou menos. Ou seja, por enquanto, não vale a pena comprar um Wii Mini, melhor o Wii normal mesmo. Ah, não esqueça de pegar leve com o seu pai, deixando ele ganhar de vez em quando, para ele sempre comprar jogos para vocês e para não espantar o freguês. xD



pergunta, pode encomendar o seu Wii U, pois o próximo game do gorilão mais amado da Nintendo, Donkey Kong Country: Tropical Freeze, será lançado em novembro deste ano. O jogo será em alta definição e contará com multiplayer cooperativo. Até a Dixie Kong estará de volta e será uma personagem jogável. Sinceramente, se até os símios têm jogo, como é que as pedras não têm? ㄉㄨ'



Pedra, o Just Dance 2014 já tem data de lançamento? eu vi no site e fala que ainda esse ano tá pra vir... agora uma dúvida realmente importante, irá realmente sair para o Wii? eu vi as capas dos jogos e tem uma do Wii aparecendo... estranho :S... a última, Just Dance 2014 será o último jogo do Wii? Anônimo "Querendo Dançar Despedida de Solteiro" da Silva

Sim, o novo jogo da série "Dança Justa" será lançado para Wii e Wii U em 8 de outubro. E não é tão estranho assim, porque Just Dance fez muito sucesso no Wii. Acredito que será o último da série para o console de movimentos da Big N e também o último destacável. Lembre-se que pra jogar a versão do Wii U, ainda é exigido o uso de Wii Remotes, hein? Não queria fofocar, mas já fofocando, parece que haverá a participação do Latino neste Just Dance... :P



Pedra há muito tempo não te pergunto sou eu HBessa, espero essa pergunta na coluna do N-Blast, deixa de ser chata. Enfim, o DK de Wii U vai ser lançado esse ano? Se for lançado esse ano, compro meu Wii U agora. HBessa, voltando a me atormentar ㄉㄨ'

Escuta aqui: chata é a Fi! xD Mas voltando à sua volta, que está de volta com sua

MILES TAILS PROWER

por *Farley Santos*

Revisão: *Ricardo Bach*
Diagramação: *Tiffany B. Silva*

É impossível pensar em Sonic sem se lembrar de seu inseparável companheiro: Tails.

A simpática raposa de duas caudas está sempre disposta a ajudar Sonic em seus confrontos contra o maligno Dr. Eggman, participando de praticamente todas as aventuras do ouriço. Com sua útil habilidade de voar, importantes invenções mecânicas e muito carisma, Tails caiu no gosto dos jogadores.



Amizade e admiração

Natural da ilha de Westside, Tails sempre foi motivo de piada por ter duas caudas. Sua admiração por Sonic nasceu no momento em que o ouriço visitou a ilha. Tails ficou fascinado pela velocidade de seu ídolo e pensou em algo para impressioná-lo. Para isso, a raposa desenvolveu uma técnica na qual suas duas caudas giram como uma hélice, permitindo alcançar velocidades bem próximas às de Sonic. Diante tamanha determinação, os dois se tornaram amigos.

A primeira aparição de Tails foi no jogo Sonic the Hedgehog 2 (Master System/GameGear). Dr. Eggman, aproveitando-se da nova amizade de seu inimigo, rapta Tails e exige as Chaos Emeralds como resgate. Sonic não cede à chantagem do vilão e consegue resgatar seu amigo. Após este episódio a dupla se tornou inseparável e Tails passa a fazer parte das aventuras subsequentes.



O nome real de Tails é Miles Prower, um trocadilho com o termo miles per hour (milhas por hora). Este nome foi lhe dado por seu criador, Yasushi Yamaguchi, mas a equipe do Sonic Team não gostou. Sendo assim entraram em um acordo de manter o nome original e utilizar "Tails" como seu apelido.



Ele também protagonizou algumas aventuras solo. Em **Tails' Skypatrol** (GameGear) ele enfrenta uma bruxa maligna em um jogo de tiro de progressão horizontal.

Já em **Tails Adventure** (GameGear) a raposa enfrenta uma gangue de pássaros que desejam pegar as esmeraldas de Cocoa Island. Tails utiliza variadas engenhocas para derrotar os pássaros, em um jogo de aventura que lembra Metroid.



Uma raposa habilidosa

Tails sempre foi de personalidade tímida e tranquila. De inteligência equiparável ao Dr. Eggman, ele é um exímio mecânico, desenvolvendo engenhocas de grande utilidade. Algumas invenções memoráveis são as várias versões do bimotor Tornado, o robô Cyclone em Sonic Adventure 2: Battle (GC), o canhão elétrico utilizado nas lutas em Sonic Battle (GBA) e os variados veículos de Sonic Rush (DS).

nintendo_blast_perfil_tails_05 Além de afinidade com máquinas, a raposa dispõe de algumas outras habilidades. Correr com a ajuda de suas caudas é a principal, mas a mais popular é voar e carregar companheiros quando possível. Outra habilidade muito útil é nadar nas fases aquáticas. Ele também se dá bem em esportes, como pode ser observado em Sega All-Star Tennis, Sonic Riders e Mario & Sonic at the Olympic Games.



Mesmo com tantos destaques, Tails apresenta fraquezas típicas de crianças. Ele tem medo de fantasmas, relâmpagos, sente tonturas com facilidade e acaba falando muito mais do que deve (às vezes revelando planos importantes para os inimigos). Natural, afinal ele tem somente 8 anos de vida.



Curiosidades

Assim como Sonic, a aparência de Tails mudou muito conforme os jogos. A partir de Sonic Adventure ele passou a ter olhos azuis e uma silhueta mais alongada. Seu pelo mudou de cor também, para um tom mais amarelado de laranja.

Sonic é o único que sabe o nome verdadeiro de Tails.


Em pesquisa feita com os fãs, Tails é um dos personagens mais populares da série Sonic, ficando atrás somente de Sonic e Shadow.

Jogos que participou

Tails participou de quase todos os jogos do Sonic. Boa parte destes jogos, principalmente os de Game Gear, estão disponíveis nos consoles Nintendo através do Virtual Console e coletâneas (Sonic Mega Collection e Sonic Gems Collection para GameCube).

Sonic the Hedgehog 2 – Game Gear (GC/VC);
 Sonic the Hedgehog 2 (GC/VC);
 Sonic Chaos (GC);
 Sonic the Hedgehog 3 (GC/VC);
 Sonic 3 & Knuckles (GC/VC);
 Sonic Drift (GC);
 Sonic Drift 2 (GC);
 Tails' Skypatrol (GC);
 Tails Adventure (GC);
 Sonic Triple Trouble (GC/VC);
 Sonic 3D (GC);
 Sonic the Fighters (GC);
 Sonic R (GC);
 Sonic Adventure DX Director's Cut (GC);
 Sonic Adventure 2: Battle (GC);
 Sonic Advance (GBA);
 Sonic Advance 2 (GBA);
 Sonic Heroes (GBA);
 Sonic Battle (GBA);
 Sonic Advance 3 (GBA);
 Shadow the Hedgehog (GC);
 Sonic Rush (DS);
 Sonic Riders (Wii);

Sonic and the Secret Rings (Wii);
 Sonic Rush Adventure (DS);
 Sonic Riders: Zero Gravity (Wii);
 Mario & Sonic at the Olympic Games (Wii/DS);
 Super Smash Bros. Brawl (Wii);
 Sega Superstars Tennis (Wii/DS);
 Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood (DS);
 Sonic Unleashed (Wii);
 Sonic and the Black Knight (Wii);
 Mario And Sonic At The Olympic Winter Games (Wii/DS);
 Sonic & Sega All-Stars Racing (Wii/DS);
 Sonic Colors (Wii/DS);
 Sonic Generations (3DS);
 Mario and Sonic at the London 2012 Olympic Games (Wii/3DS).

Tails é um dos meus personagens favoritos na série Sonic, principalmente por conta de sua útil habilidade de voar. E vocês, também gostam do Tails? 

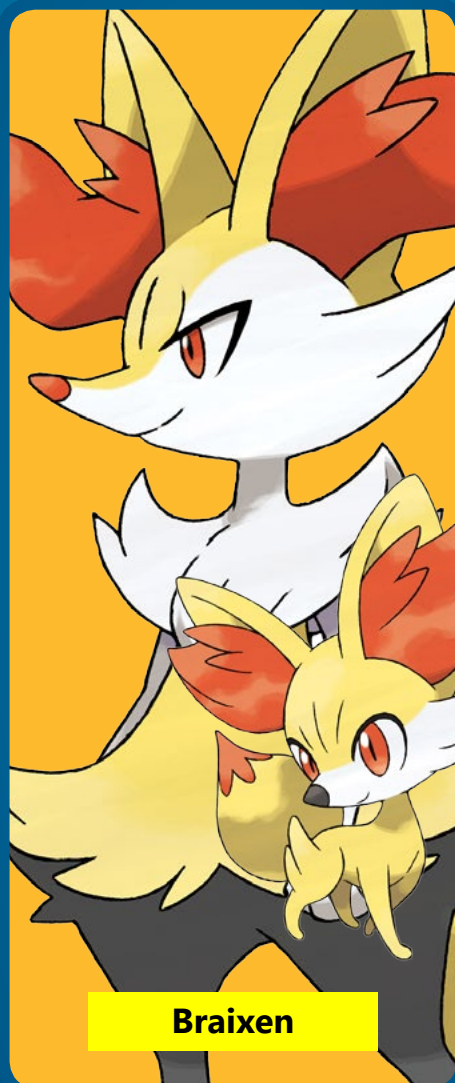
3DS

por *Fellipe Camarossi*Revisão: Bruna Lima
Diagramação: Eidy Tasaka

Nove meses, dois jogos, um sentimento: a ansiedade explosiva por Pokémon X / Y



Quilladin



Braixen



Frogadier

A Prévia é escrita a partir do instante que um jogo foi anunciado e se tem uma boa quantidade de detalhes do mesmo: assim é possível dissertar sobre como ele será. Considerando isso, tenho certeza de que poderia fazer uma Prévia de Pokémon X/Y (3DS) por mês desde o seu lançamento e todas elas seriam diferentes, graças ao excelente trabalho da Game Freak em deixar as informações fluírem aos poucos para o público. Bem, enfim é chegada a hora de juntar tudo que nos foi apresentado. E valeu a pena esperar tanto.

Novo mundo de aventuras



O continente de Kalos. Baseado na França mais ou menos como Unova foi inspirada em Nova Iorque, ele é o segundo da linhagem a não ter referências em uma região específica do Japão, mas parece ainda mais promissor que seu antecessor. O mapa diversificado e sem rotas pré-determinadas já traz um ar de liberdade, podendo seguir seu caminho sem ficar preso na linearidade (que tanto atormentou os treinadores da quinta geração).

Uma aproximação no mapa e chegamos a Vila Vaniville, um lugar isolado e simplório nas extremidades de Kalos. Se você já é fã da série, sabe onde quero chegar: aqui começamos nossa aventura. Diferente das outras histórias até hoje, nosso protagonista não vai iniciar sua jornada sozinho, já que tem um verdadeiro grupo de amigos interessados em desbravar o mundo e perseguir seus objetivos. Inclusive, foi revelado que o personagem principal receberá seu primeiro pokémon de um dos companheiros! A questão é como isso vai funcionar e quais serão os iniciais de seus amigos – visto que são três pokémons para um grupo de cinco pessoas.

“Mas e o professor?” você deve perguntar se já jogou qualquer outra versão de Pokémon até hoje, e aqui vai o choque: ele aparece e te dá um monstrinho, mas não da região de Kalos. Os nostálgicos vão enlouquecer, pois ganharão do professor Sycamore um dos iniciais de Kanto, da primeira geração! Bulbasaur, Charmander ou Squirtle, escolha um deles e se aventure com seus companheiros por uma região totalmente nova!

Mesmo com este detalhe retrô, a ambientação e o visual estonteante de Kalos fazem até o mais conservador dos treinadores querer provar do que essa geração é capaz. Dos personagens aos cenários, a arte impecável e o design dentro e fora das batalhas levaram a série para outro nível – e é claro que as novidades não param por aqui, pois Pokémon sem inovação não é Pokémon.



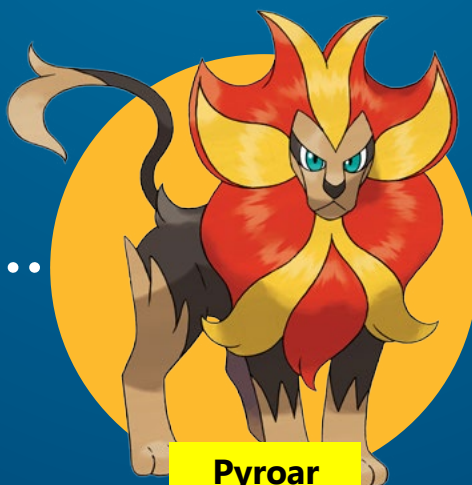
Meowstic (F)



Meowstic (M)



Amaura



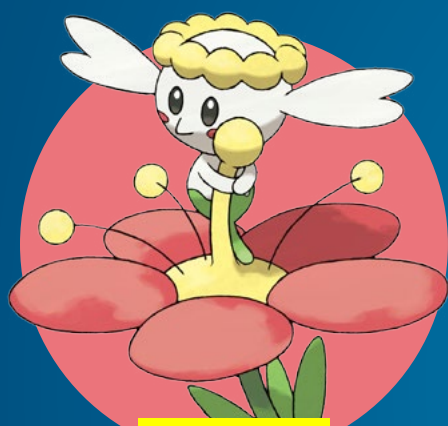
Pyroar



Tyrunt

A franquia evolui

Vamos começar pela maior polêmica de X/Y que balançou o mundo durante a E3 deste ano: tipo Fairy ("Fada") confirmado. Após mais de dez anos sem nenhuma alteração no delicado equilíbrio dos elementos Pokémon – sendo a última mudança a adição dos tipos Dark ("Noturno") e Steel ("Metálico") –, enfim temos algo novo. Um décimo oitavo tipo que veio para trazer a ordem ou o caos, depende do ponto de vista. Estrelado pela nova evolução do Eevee, Sylveon, a classificação que comprovadamente tem vantagem contra o tipo Dragon ("Dragão") vai ser mostrada em diversos monstros das antigas gerações, como Gardevoir, Marill e Jigglypuff.



Flabébé



Dedenne

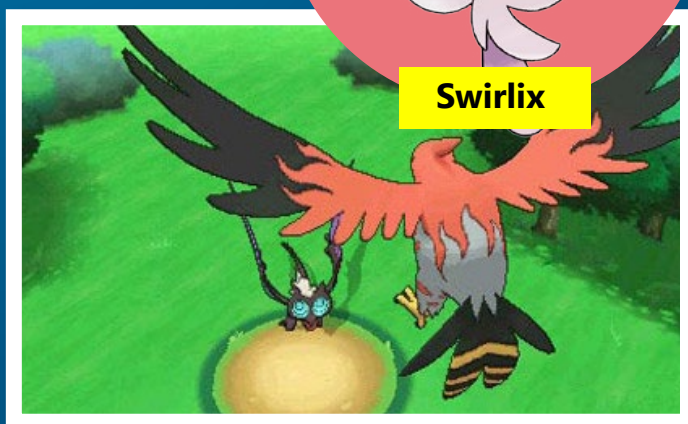


Spritzee

Haverá muitas chances de testar os novos tipos, já que temos mais dois modos de combate em X/Y: as Horde Battles e as Sky Battles. A primeira, até então só comprovada contra pokémons selvagens, permite ao treinador enfrentar cinco adversários simultaneamente com apenas um monstro, sendo um desafio e tanto até para os



Swirlix



mais experientes. Já a segunda é um estilo de luta exclusivo para pokémons voadores e similares (os que têm Levitate, "Levitação") e acontece somente no ar. Ainda não se sabe ao certo como estas formas de combate serão exploradas, mas é uma excelente oportunidade para testar suas MegaEvolutions.

Não, você não leu errado e essa Prévia não é de um jogo da franquia Digimon. MegaEvolutions são a nova mecânica introduzida em X/Y . Elas permitem aos monstros que estejam segurando Mega Stones, ganhar uma nova forma, mais poderes, habilidades e até tipos, mas somente enquanto estão no combate.



Para isso o treinador precisa ativar a Mega Stone com um bracelete chamado Mega Ring, que entra em ressonância com o monstrinho; esse vínculo faz o pokémon mudar de forma. É sério, não se trata de uma Prévia de Digimon.

Mas já que mencionamos a palavra "vínculo", permita-me apresentá-los ao Pokémon-Amie, a última das novas mecânicas apresentadas até então para Pokémon X/Y. Semelhante à interação com os Dream Eaters de Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance (3DS), este modo permite aos treinadores brincarem com seus pokémons, os alimentarem e aumentar a ligação com seus parceiros. Apesar de parecer trivial, há indícios de que essas interações vão influenciar em combate, como chances de evasiva, acertar golpes críticos, se livrar de status anormais e alguma relação com as MegaEvolutions. Porém ainda não há nada confirmado e teremos de aguardar o lançamento do jogo para verificar isso. Espero que a ansiedade não nos mate.



Atendendo a todos os gostos

Digo e repito: a Nintendo, Game Freak e Pokémon Company fizeram um trabalho excelente em levantar a empolgação de seu público no decorrer dos últimos meses. A princípio achei que anunciar um jogo novo com tanto tempo de antecedência faria a chama, mas eu devia saber que os criadores do Charizard só a aumentariam cada vez mais. Soltando informações aos poucos, a interação com o público foi excelente.

Através dos Nintendo Directs e Pokémon Directs, as empresas se aproximaram da audiência com sua política de "Direct To U" ("diretamente para você") e fizeram uma legião de fãs aguardar ansiosamente pelos próximos comunicados. A divulgação em redes sociais e a interatividade com o público-alvo marcaram a campanha de marketing para X/Y, e com certeza renderam ótimos frutos.



Triste porque apenas o Japão estava recebendo versões especiais do 3DS? Não se preocupem, vocês vão ganhar também! No Pokémon Direct de novembro, foram confirmadas duas versões especiais do 3DS XL para o resto do mundo, nas cores vermelho e azul. Além de uma cor a mais do que a versão japonesa estes foram lançados em 27 de Setembro, bem antes que no Oriente. Mas diferente de lá, os aparelhos não vêm com jogos já instalados.




E claro, precisa haver uma forma de migrar seus monstrinhos entre as gerações sem as costumeiras "frescuras" das anteriores, minigames para a passagem dos pokémons. Quem utilizou Pokémon Box: Ruby & Sapphire (GC) vai se adaptar, pois será lançado o Pokémon Bank, um aplicativo para 3DS com estocagem de monstrinhos e espaço para três mil (!) pokémons. Permitindo inclusive transferir para lá seus parceiros de Pokémon Black/White (DS) e Pokémon Black 2/White 2 (DS)! O único contra é que o programa terá uma taxa anual, mas haverá um período gratuito para quem só quiser mover os velhos companheiros ao novo jogo.



Mas ainda temos que pegar e ser dos mestres o melhor!

Se mesmo depois de tudo isso você não ficou com as expectativas lá na Torre Eiffel, eu não sei o que mais o animaria. Pouco a pouco essa chama foi alimentada, em doses certas e esporádicas, ao ponto de conseguirmos muitos indícios sobre o título, nos empolgarmos com ele e sem revelar informações cruciais quanto a história e desenvolvimento do jogo. Mesmo após nove meses, a ansiedade apenas aumentou e a expectativa cresceu; Pokémon conseguiu ensinar para os homens como uma mulher grávida se sente.

Agora é esperar pacientemente – mesmo que com um esforço descomunal – pelo lançamento do que pode ser uma nova página na história da franquia. E nos sentirmos novamente como treinadores iniciantes, aprendendo tudo de novo, buscando todos eles e lutando para sermos os melhores. Que venha X/Y! 



EXPECTATIVA

5



Pokémon X/Y (3DS)

Game Freak

Gênero: RPG

Lançamento: 12 de outubro de 2013

3DS

por **José Carlos Alves***Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Ricardo Ronda*

BATMAN

ARKHAM ORIGINS

BLACKGATE

**traz o Cavaleiros das
Trevas para nossas mãos!**

Batman. Apenas esse nome tem um peso enorme. Agora imagine um jogo do Homem-Morcego, desenvolvido por alguns dos responsáveis por Metroid Prime? Bom, esse é Batman: Arkham Origins Blackgate.

Depois de dois títulos (muito) bem sucedidos desenvolvidos pela Rocksteady, a Warner decidiu passar o bastão para a WB Montreal, que vai desenvolver Batman: Arkham Origins. Junto dele veio o anúncio de Blackgate, versão para portáteis (3DS e PS Vita) em desenvolvimento pela mãos da Armature Studio, formada por ex-membros da Retro Studios, responsável, principalmente, pela **trilogia Metroid Prime**.



Uma história encarcerada

O enredo se situa poucos meses após Origins e se passa quase todo dentro da prisão Blackgate, então a furtividade estará sempre presente. Houve uma explosão, que permitiu que Pinguim, Coringa e outros vilões tomassem uma parte da cadeia. Durante a trama ainda nos deparamos (e combatemos) a Mulher-Gato e ainda estabelecemos uma relação com o jovem James Gordon. Em alguns momentos teremos “animações” que contarão partes da história. Elas serão similares aos próprios quadrinhos, seguindo um padrão visual bem próximo.



Inimigos, inimigos e mais “inimigos”!



“Metroidvania”?

Agora vamos ao jogo em si. Ele possui mecânica bidimensional mas gráficos 3D. Algo já visto em outros títulos do 3DS como Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate. Seu foco é a exploração, onde devemos

buscar mecanismos ocultos para prosseguir sem ser notado. Não que o combate não exista, mas não é todo vilão que deve ter a honra de apanhar do justiceiro de Gotham. É possível escolher o caminho a se seguir, de modo que existem varias maneiras de se chegar ao final do jogo. Isso vai nos instigar a jogá-lo novamente, para lutar com todos os chefes e recolher todos os itens. Ao iniciar outra campanha, podemos usar os itens já conquistados para vencer mais facilmente os chefes, que podem ser enfrentados no ordem desejada.

Os combates, mesmo que não sejam o foco do jogo, são muito bem trabalhados. Podemos desferir golpes e até deixar inimigos desacordados. Alguns dos chefes necessitam de uma boa estratégia pra se derrotar, não bastando apenas boas porradas. Se não calcular direito seus movimentos, um contra-ataque pode ser fatal. Pelo menos na demo disponível na E3, isso era bem comum, o que nos sugere que a dificuldade será elevada. Nada absurdo que vá atrapalhar a jogatina, mas vai nos exigir um pouco mais de raciocínio e atenção. Mas nada disso destoa do Batman. Na verdade, qualquer coisa abaixo disso não estaria à sua altura.

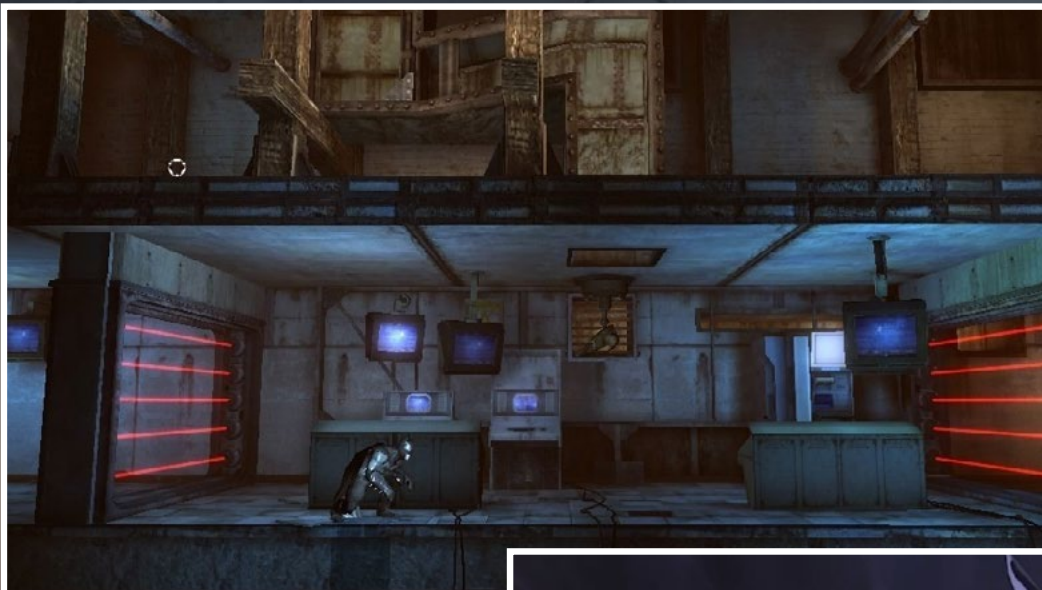


O combate corpo-a-corpo será desigual (para os inimigos, claro!)



Fim da reunião!


Detetive das Trevas



Pela tela tátil podemos ativar o modo Detective Vision, que serve para eliminar os inimigos sorrateiramente, encontrar itens e passagens escondidas, além de possíveis alvos para sua *grappling gun*, bastante útil na locomoção. Nos combates ele é útil ao

mostrar se estamos ou não no campo de visão do inimigo e se estamos na iminência de ser percebidos, tudo através de um inteligente sistema de cores. Também pela tela tátil podemos ativar o Scan Visor, que nos dá informações sobre os inimigos e também sobre o cenário e suas partes.



O jogo sairá simultaneamente com Origins e promete ser mais um título de peso pro 3DS. Seja você fã do Batman, da Retro Studios, de Metroid, do 3DS ou mesmo que não se enquadre em nenhuma dessas condições, você deve ficar de olho nesse jogo. 



EXPECTATIVA

5



Batman: Arkham Origins Blackgate (3DS)

Armature Studio
Gênero: Plataforma

Lançamento: 25 de outubro de 2013



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

DOWNLOAD



Google play



por *Thomas Schulze*

Revisão: *Jaime Ninice*
Diagramação: *David Vieira*

SONIC LOST WORLD

TM

Sonic Lost World (Wii U e 3DS) promete levar o ouriço de volta a seus tempos de glória

Não é fácil ser fã do Sonic. Um dos maiores mascotes dos videogames acabou vivendo uma trajetória cheia de altos e baixos, tal qual sua criadora, a SEGA. Dono de um passado glorioso e irretocável, o ouriço ficou sem casa e identidade depois que a desenvolvedora japonesa deixou o ramo de produção de consoles. Desde então, o pobre Sonic acabou fazendo um pouco de tudo: virou lobisOMEM, espadachim medieval, visitou o oriente médio e protagonizou até mesmo um RPG portátil!

Infelizmente, a maior parte desses jogos nem chegou perto de fazer justiça à qualidade dos jogos lançados para Mega Drive, SEGA CD, Sega Saturn e Dreamcast. Foi apenas com o lançamento de Sonic Colors e Sonic Generations que a Sonic Team voltou a acertar a mão e a fazer a alegria dos fãs. Já que o ouriço voltou a correr pelo caminho certo, voltamos também a ficar otimistas em relação a seus novos jogos, e agora que Sonic Lost World foi anunciado, nossas expectativas não poderiam estar mais altas.

O primeiro SEGA Direct a gente nunca esquece

O dia 17 de Maio de 2013 deveria ter sido uma data como outra qualquer, mas para quem cresceu jogando videogame nas décadas passadas, foi um dos momentos mais importantes da indústria. Afinal, nesse dia foi ao ar um Nintendo Direct anunciando uma surpreendente parceria entre a SEGA e a Nintendo para a produção de três jogos exclusivos do Sonic, o mais respeitado rival da casa de Mario nos saudosos tempos da Console Wars entre o Super Nintendo e o Mega Drive. Se pudéssemos embarcar num Delorean ou na Tardis para viajar de volta no tempo aos anos 1990, ninguém acreditaria que uma parceria dessas um dia pudesse se tornar realidade!

Um dos três jogos prometidos ainda será anunciado e está cercado em mistério, o outro é a mais nova versão da série esportiva Mario & Sonic at the Olympic Games, e o terceiro estampa a capa da linda revista que você tem em mãos e dá título à matéria que você está lendo agora. Sonic Lost World chega em outubro para o Wii U e o 3DS em versões completamente distintas, [vírgula] com a promessa de levar o ouriço velocista de volta aos seus tempos de glória.



O sexteto sinistro

Embora Lost World prometa inovar em muitos aspectos, a narrativa felizmente segue o bom e velho esqueminha de sempre: enquanto perseguia o maléfico Dr. Robotnik (desculpe, SEGA, nunca vou conseguir chamá-lo de Dr. Eggman), Sonic e seu fiel amigo e ajudante Tails acabam chegando a um mundo misterioso chamado Lost Hex, o tal mundo perdido que dá nome à aventura. Felizmente para Sonic, esse mundo perdido não é aquele mesmo dos filmes da série Jurassic Park, mas nem por isso ele é menos perigoso.



Afinal, Sonic e Tails logo ficam sabendo que a bolota bigoduda roubou o poder das vilanescas criaturas nativas desse mundo, os Deadly Six. Só que esse sexteto sinistro acaba escapando do controle de Robotnik e se apodera de seu exército de Badniks (aqueles robôs que aprisionam os animais fofinhos que o Sonic sempre precisa resgatar). Se Robotnik sozinho já causava muita dor de cabeça, imagine o trabalhão que o pobre Sonic não vai ter para enfrentar todos esses malfeitores juntos...



Velho ouriço, novos truques

De acordo com o produtor Takashi Iizuka, a jogabilidade de Lost World foi toda planejada com o objetivo de distanciar o game dos cenários puramente baseados em velocidade dos jogos anteriores. Agora a ênfase fica nas mecânicas tradicionais de plataforma, permitindo um maior controle sobre o ouriço, mais ou menos como acontecia nos clássicos jogos de Mega Drive. Ou seja, embora ainda seja possível correr a toda velocidade em alguns momentos, o jogo também permite que você explore cada cantinho dos cenários com calma.



Para dar um ritmo perfeito a essa nova aventura, o sistema de controle foi construído do zero. Agora, se movermos apenas a alavanca analógica, Sonic se moverá em velocidade moderada, quase como aquele cooperzinho do final de semana, permitindo movimentos com mais precisão. Mas basta um simples apertado de botão para que Sonic entre no modo velocista que tanto amamos e comece a correr mais rápido que o próprio Flash! Aliás, parece que nesses anos de férias o ouriço andou tendo aulas de parkour com o nosso amigo Ezio da série Assassin's Creed, já que agora o ouriço pode escalar e pular automaticamente algumas paredes e obstáculos enquanto o jogador segura o botão de corrida.



Super Sonic Galaxy?

Tanto no Wii U como no 3DS as fases de Lost World alternam momentos de plataforma eletrizante em 3D e 2D, misturando o melhor dos dois mundos. E já que estamos falando em mundos, as partes tridimensionais se passam em pequenos planetas, o que acabou fazendo a internet inteira apontar as similaridades entre o novo jogo do ouriço e o clássico Super Mario Galaxy assim que o primeiro trailer com o gameplay do jogo foi liberado. A verdade é que essa ideia remete também ao projeto Sonic X-treme, um promissor jogo nunca lançado para Sega Saturn.

Estranhamente, a Sonic Team jura de pés juntos que nenhum dos dois jogos serviu de inspiração para Lost World. Então tá, né? Parece verídico.




O mais importante é que as versões de Wii U e de 3DS contarão com fases e recursos completamente diferentes, e embora a jogabilidade seja bem parecida nos dois consoles, as semelhanças param por aí. Lost World trará de volta os poderes Wisp que tanto agradaram em Sonic Color, e cada versão do jogo terá seus próprios power ups. Usando a tela de toque será possível virar um foguete, uma furadeira ou até mesmo se mover pelos cenários mais rápido que um raio laser. Sonic também poderá se transformar numa águia e voar pelas fases causando inveja ao próprio Tails, ou até mesmo virar um asteroide para massacrar seus oponentes.



Bem-vindo de volta, Sonic!

Obviamente teremos muitos outros recursos inéditos em cada um dos consoles. No Wii U, por exemplo, o jogo vai contar com suporte a off-play tv e também funcionalidades ainda não divulgadas no Miiverse (imagino que no mínimo vamos poder tirar fotos de nossos melhores tempos em cada fase e nos gabar disso na rede social Nintendista). Além disso, teremos suporte a um modo multiplayer bem bacana no qual um segundo jogador poderá utilizar o GamePad para ajudar o Sonic, ou até mesmo para competir com ele. Já no 3DS o multiplayer parece ser ainda mais empolgante, com jogatina local e online para até quatro pessoas, além de conectividade com a versão de Wii U, pelo meio da qual os jogadores poderão montar seus próprios veículos na versão portátil, e então utilizá-los como um segundo jogador no Wii U.



Com tantas novidades assim, é difícil não esboçar um sorriso e torcer para que Lost World resgate o brilho dos primeiros jogos do velocista azulado. E felizmente tudo indica que a Sonic Team está trabalhando duro para entregar um dos melhores jogos do ano. Por mais que não seja muito fácil ser fã do Sonic nos últimos anos, a verdade é que ainda é muito bom ser seu fã. Então, bem-vindo de volta, velho amigo! Corra e nos impressione como nos velhos tempos, pois estávamos com saudades. 

EXPECTATIVA

4



Sonic Lost World (Wii U e 3DS)

Desenvolvimento: SEGA
Gênero: Aventura

Lançamento: 29 de outubro de 2013

Wii U

por **Alex Sandro**Revisão: Jaime Ninice
Diagramação: Breno Madureira

Yeah! Obra-prima e a primeira lenda do Wii U, Rayman Legends prova porque é o melhor jogo 2D dos últimos anos

Ele não tem braços, mas possui mãos. Não tem pernas, porém tem pés. Tem cabeça, mas não possui pescoço. Era para ter nascido no Super Nintendo com o projeto de CD-ROM para o console, que posteriormente foi cancelado, e acabou estreando no primeiro PlayStation com um ótimo jogo side-scrolling. Tornou-se o mascote da Ubisoft, foi explorar mundos tridimensionais e perdeu espaço para os Rabbids, os coelhos doidões. Voltou às suas raízes em Origins e agora está de volta, em uma impecável e imperdível aventura 2D, tornando-se uma lenda no Wii U. Ele é **Rayman** e essa aventura é **Legends**.

Um “ex-exclusivo” ainda com cara de exclusivo

A Ubisoft é uma das poucas third parties que ainda apoiam fortemente o Wii U. A desenvolvedora francesa tem um bom histórico de participação no início da vida dos consoles da Nintendo. Na line up do Wii, a Ubisoft trouxe o exclusivo **Red Steel** e **Rayman Raving Rabbids**; no 3DS, tivemos **Rayman 3D**, **Ghost Recon: Shadow Wars** e **Asphalt 3D**. Na E3 2012, soubemos que a Ubisoft traria vários títulos para o lançamento do Wii U e dois exclusivos se destacaram: **ZombiU** e **Rayman Legends**.



Ambos prometiam usar o GamePad de maneiras únicas, demonstrando o propósito da segunda tela e até mesmo o posteriormente cancelado recurso NFC (Near Field Communication - quem não se lembra do vídeo em que o jogador colocava um Rabbid e um coração no controle e ambos apareciam no jogo?). ZombiU foi um título de lançamento, mas Legends acabou sendo adiado para fevereiro.



Eis que então, em fevereiro deste ano, pouco antes do lançamento de Rayman Legends, tivemos uma grande surpresa: ele não seria mais um título exclusivo do Wii U e apareceria em outras plataformas. Além disso, o lançamento do jogo foi adiado mais uma vez. Para acalmar os ânimos dos fãs da Nintendo, a Ubisoft lançou um divertido aplicativo online com desafios diários e semanais, que ficou ativo até o lançamento do jogo (aplicativo que o redator que vos escreve fez questão de jogar todos os dias).



Porém, mesmo com a não-exclusividade, é mais do que evidente que o título ainda tem aquela cara de exclusivo, afinal ele nasceu como um jogo do Wii U. Rayman Legends foca-se no uso de Murphy, um personagem espécie de mosca que mais parece um sapo-fada, através da tela do GamePad. Mostrando-se extremamente funcional e único, é nele que está o grande destaque da diversão do título.

Jogando uma obra de arte

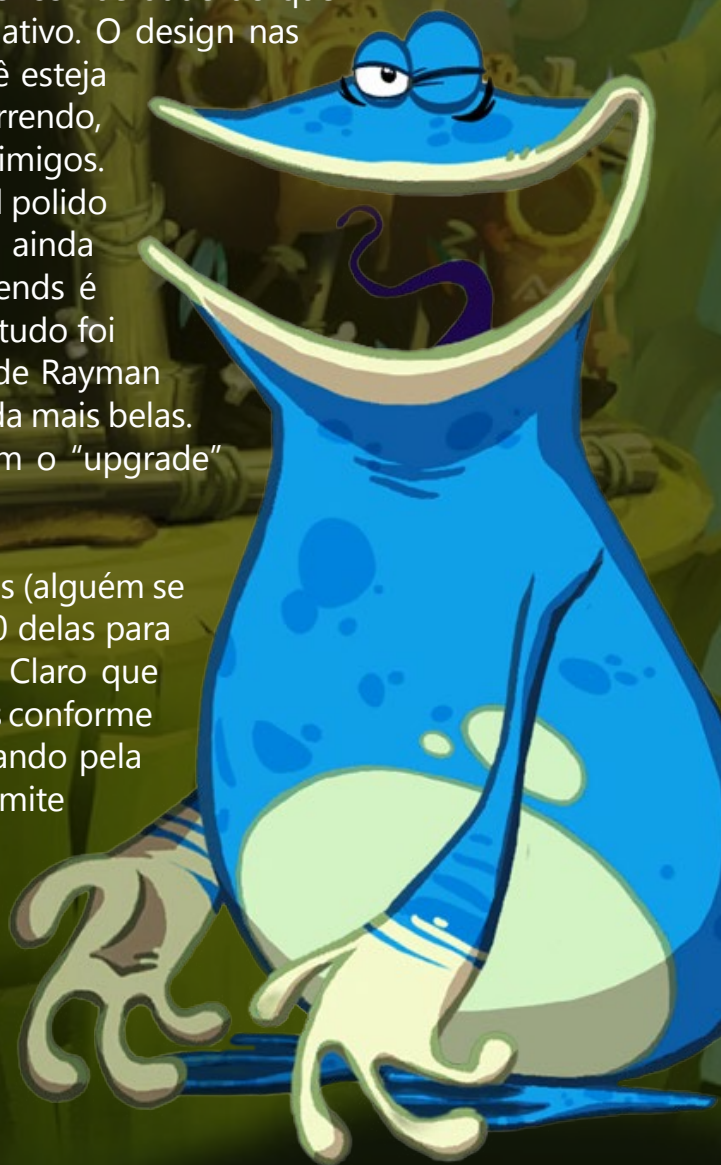


Rayman e Globox podem usar as vestimentas de Mario e Luigi, exclusivas da versão de Wii U. Até as asas do Wing Cap aparecem!

Durante um século, Rayman, Globox e os Teensies dormiram enquanto pesadelos de Bubble Dreamer voltaram em bolhas, prejudicando e destruindo vários mundos. Resta agora aos heróis dorminhocos colocar tudo em ordem, ou seja, você e até mais quatro amigos, com um jogador controlando Murphy pela tela do GamePad. Você pode ter visto e jogado assim em **New Super Mario Bros. U**, mas não como em Legends, que eleva o uso do GamePad e o conceito de jogabilidade assimétrica.

Por mais que jogos 2D possuam mais limitações e menos liberdade do que jogos tridimensionais, Rayman Legends se mostra criativo. O design nas fases possui uma variedade absurda, mesmo que você esteja agindo como em outros jogos de plataforma, correndo, pulando, escalando paredes ou acabando com inimigos. Cenários detalhados, sempre em movimento, um visual polido e exuberante. Se Origins já era incrível, a Ubisoft deu ainda mais brilho e vida à engine Ubi Art Framework. Legends é uma obra de arte viva e vibrante, fazendo parecer que tudo foi desenhado e pintado à mão. Até mesmo as 40 fases de Rayman Origins, que estão presentes aqui, aparentam estar ainda mais belas. Se você jogou o título do Wii vai se surpreender com o “upgrade” desses níveis em Legends.

As fases de Legends são acessadas pulando em quadros (alguém se lembrou de **Super Mario 64**?) e você terá mais de 120 delas para superar, sendo que grande parte delas são extensas. Claro que nem todas estão disponíveis de início, mas são liberadas conforme você vai resgatando os Teensies - há 700 deles esperando pela sua ajuda - aprisionados pelos cenários. Legends permite uma certa liberdade na progressão e escolha de fases, pois não há uma linearidade exata, basta você salvar os Teensies que os quadros são liberados automaticamente — lembrando que há níveis de dificuldade diferentes entre eles. A dificuldade é mostrada na parte inferior dos quadros: quanto mais cabeças de caveiras, maior será a dificuldade.



E por falar em dificuldade, ela é crescente e as fases são desafiadoras na medida certa. Como não há vidas, caso o jogador morra ou sofra dano, volta para o último checkpoint. É possível encontrar um coração nos estágios salvando Teensies ou antes de entrar neles (isso mesmo, na tela de loading), que permite que você sofra um dano e não morra, mas fases mais avançadas exigirão atenção e habilidade. Jogar com amigos pode ser uma solução se você estiver empacado em algum nível, pois assim que morrer, seu personagem se torna uma bolha e pode ser resgatado pelos outros players.

Duas telas, o dobro de diversão



*Arraste, puxe, clique, incline e gire o GamePad.
É assim que se faz a jogabilidade assimétrica*

Usar o GamePad para acompanhar os personagens na tela é algo divertido, fluido e convidativo. Murphy pode puxar e empurrar plataformas e blocos, fazer cócegas em inimigos, eliminar alguns tocando neles, movimentar alavancas, cortar cordas, remover armadilhas e muito mais usando a touch screen do GamePad. Nesses momentos, a tela do GamePad exibe a mesma cena que a TV e, se estiver jogando no singleplayer, a Inteligência Artificial cuidará do personagem principal. Você não terá dificuldades em lidar com a máquina, afinal,

ela apenas caminha pelo cenário, cadenciando o gameplay e, vez ou outra, ela vai morrer idiotamente porque você demorou ou agiu rápido demais com Murphy.

Mas o ideal é jogá-lo no multiplayer. Com um amigo/irmão/parente, Rayman Legends mostra todo o seu potencial exigindo a comunicação entre os presentes e a diversão dobra. Quando se joga com dois jogadores, por exemplo, aquele que está com o GamePad assume o papel do Murphy e o segundo pode controlar normalmente o personagem, o que garante boas risadas e uma jogabilidade mais ágil. Também há momentos em que é preciso girar manivelas e plataformas usando o giroscópio e inclinando o GamePad.



"Riscando" a tela do GamePad, Murphy come o bolo e cria caminho para os personagens

Há uma fase de bolo, onde ao arrastar o dedo pela tela, Murphy vai comendo o recheio e criando caminho para os personagens. Em determinado estágio, você precisa controlar a iluminação para impedir que inimigos detectem Rayman. Em outro momento, você estará puxando uma espécie de estilingue no GamePad para disparar pedras em dragões ou para lançar Rayman para o cenário de fundo. Outro detalhe curioso é que, por ser feito em camadas, o cenário se torna interativo para Murphy. Existem momentos em que há um inimigo no plano de fundo ou uma aranha, e até mesmo candelabros em primeiro plano, à frente da ação onde os personagens do jogo estão. Com um toque nesses inimigos nos outros planos, Murphy pode matá-lo e ganhar Lums extras. Tocando nos Lums pelas fases e deixando-os rosas, acabam valendo o dobro dos dourados, essencial para quem quiser conseguir o troféu de ouro por coletar vários deles.

“Ritmo... é ritmo de festa!”

Além do uso de Murphy, um dos grandes atrativos de Rayman Legends são as fases musicais. Cada mundo traz um estágio musical no qual o personagem precisa correr sem parar, pulando, esquivando, acabando com inimigos e resgatando os Teensies em gaiolas durante o percurso. O mais incrível é que a canção acompanha todo o seu progresso pela fase. Socos em inimigos posicionados estrategicamente são acompanhados por batidas de bateria. Ao escorregar por cordas e correntes, ouve-se toques de guitarra, por exemplo. É algo contagiante e viciante. Dificilmente você jogará essas fases uma única vez, afinal elas são curtas, mas cativantes e também será preciso coletar Lums nelas.



Entre fases musicais com canções orquestradas e em 8-bits, há as baseadas em repertórios já conhecidos em outras mídias. Por exemplo, a fase Castle Rock traz Black Betty da banda de rock **Ram Jam**; você jogará o estágio Dragon Slayer ao som de Antisocial, música da banda de heavy metal **Anthrax**; nadar pelo nível Gloo Gloo ao som da canção Woo Hoo do filme **Kill Bill**; e jogar Mariarchi Madness no ritmo de Eye of the Tiger, o single da banda


de rock **Survivor** que se consagrou no filme **Rocky III**. Assim como as canções das fases, você vai entrar no ritmo, cantarolar e assoviar sem nem perceber.

A primeira lenda do Wii U



Kung Foot, o divertido modo multiplayer que mistura porrada e futebol. Não precisamos mais de FIFA #choraEA

Rayman Legends traz ainda uma variedade extensa de extras e coisas para se fazer. É preciso salvar os Teensies aprisionados pelas fases (a grande maioria está em gaiolas visíveis, porém, há outros escondidos em passagens secretas que às vezes estão evidentes), coletar determinado número de Lums, desbloquear personagens e fases, batalhar contra chefes variados e criativos, realizar desafios diários e semanais online, com a possibilidade de desafiar um amigo e correr contra os ghosts (fantasmas) de adversários, além de disputar a leaderboard online.

O título possui o humor característico da série, com dezenas de fases variadíssimas, um visual exuberante e carismático, como se fosse um desenho animado com vida, além de exibir um uso do GamePad de forma única, interativa e inovadora. Legends é maior, melhor, mais impressionante e desafiador que Origins. Rayman pode não ter nascido em um console Nintendo, mas é no Wii U que se torna uma lenda dos jogos de plataforma 2D. Rayman Legends é uma obra-prima e o melhor jogo side-scrolling dos últimos anos. Não dê uma de Rayman João-sem-braço e jogue Legends, pois este é um game obrigatório para todos os donos de Wii U. Pode haver falta de membros em Rayman, mas ausência é algo que não se reflete em Legends. 



Prós

- Cenários belíssimos e brilhantes, demonstrando a engine Ubi Art Framework;
- Uso criativo, variado e único do GamePad ao controlar Murphy;
- Desafios diários e semanais e leaderboard online;
- Áudio e fases musicais extremamente viciantes.



Contras

- Ter demorado tanto tempo para jogarmos essa obra-prima (não nos esqueçamos dos adiamentos, somos rancorosos mesmo!).

NOTA

10

Rayman Legends

Ubisoft
Gênero: Plataforma

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



TWITTER

Seguir

FACEBOOK

Curtir

GOOGLE+

+1

FEED RSS

Assine

The background of the page is a promotional image for the video game Splinter Cell: Blacklist. It features the main character, Sam Fisher, in a dark, tactical environment. He is wearing a night vision device with glowing green lenses and a tactical vest. The scene is dimly lit, with some metallic structures and foliage visible in the background.

TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL
BLACKLIST

Wii U

por **Alex Sandro**

Revisão: Alan Murilo
Diagramação: Ítalo Lourenço

A série Splinter Cell é uma das mais aclamadas do gênero de espionagem stealth no mundo dos games. A franquia da Ubisoft, que está completando 11 anos em 2013, sempre esteve presente nas plataformas da Nintendo e com o Wii U não seria diferente. Splinter Cell: Blacklist, o sexto e novo título da série, mostra, além do forte apoio da Ubisoft à Big N, que é um dos ótimos jogos que precisam estar na sua wishlist de games obrigatórios no Wii U.

Old but... efficient!

Blacklist é sequência direta de Splinter Cell: Conviction (X360). Desta vez, o protagonista Sam Fisher, que já apresenta seus cabelos grisalhos, vai precisar combater um grupo de terroristas conhecidos como The Enginners (Os Engenheiros), que planeja vários ataques mortais em diferentes localidades dos Estados Unidos. O nosso "velho" agente é o escolhido para liderar uma equipe, intitulada Fourth Echelon (já que a Third Echelon foi extinta), e tem novos desafios para lidar além dos terroristas: o lobo solitário precisará trabalhar em grupo e comandar uma equipe.

O enredo, parte fundamental e importante na série, continua envolvente em Blacklist e dificilmente o jogador se verá perdido na história, afinal, o título é totalmente dublado e legendado em português! Isso mesmo, tudo na nossa língua, mostrando a dedicação da Ubisoft com o público brasileiro. Tanto a dublagem quanto as legendas estão competentes e apenas vez ou outra uma legenda não aparece ou de repente você escuta os inimigos conversando em inglês, mas nada que tire o brilho do excelente trabalho da Ubisoft.



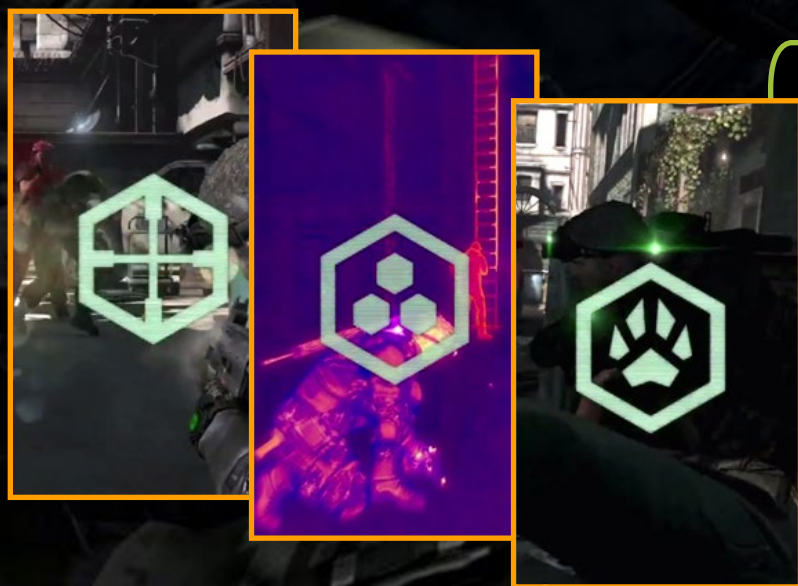
Espionagem com estilo

A jogabilidade de Blacklist se mostra totalmente descomplicada. Não há segredos e você irá se acostumar facilmente, mesmo se não tiver experiência com jogos anteriores da série. Esta versão do Wii U apresenta um bom uso do GamePad, mas nada de muito surpreendente, já que o foco está principalmente em agilizar as ações de Fisher. A tela do controle exibe o arsenal do agente e um simples toque no ícone em questão já seleciona a arma ou um item secundário (granadas, bombas de gás e câmeras adesivas) sem parar a ação, que é mais prático do que pressionar o direcional digital e selecionar o item desejado usando o analógico direito.



Outro uso interessante do GamePad é quando arremessamos a Câmera Adesiva. Como o próprio nome diz, Fisher arremessa uma câmera para observar a movimentação inimiga e a imagem é exibida na tela do controle. Inclusive, podemos movimentá-la para os lados usando o giroscópio do mesmo. Também há uma missão em que precisamos atirar nos inimigos usando uma sniper. A mira é controlada com inclinações e exibida no GamePad. Além disso, o título possui suporte ao recurso Off-TV Play, ou seja, pode ser jogado inteiramente através da tela do controle.

Blacklist oferece inúmeras opções para o jogador realizar suas missões. Há vários caminhos alternativos e objetivos secundários para serem realizados, como por exemplo, encontrar pendrives com informações rivais e capturar um determinado inimigo, que concedem dinheiro extra. Aliás, esse dinheiro é utilizado em uma das adições mais interessantes de Blacklist à série, que é a customização das vestimentas, itens e da base de Sam Fisher. Agora é possível aprimorar suas armas, comprar novas, melhorar o desempenho das roupas do agente, como luvas e botas, deixando-as mais eficientes e menos ruidosas com a movimentação durante as missões. Até mesmo a base de operações do seu time, o avião chamado Paladin, pode ser aprimorada concedendo inúmeras adições.



Certamente um dos destaques do jogo é permitir ao jogador definir o seu próprio estilo durante a jogatina. É possível escolher entre três estilos diferentes: Ghost (Fantasma), Panther (Pantera) ou Assault (Assalto). O primeiro possibilita ao jogador progredir pelas missões silenciosamente, combatendo adversários sem matá-los, apenas atordoando-os, usando e abusando de nocautes furtivos ou armas não letais; o Panther é um meio termo entre os outros estilos, no qual o jogador é silencioso e usa as técnicas stealth, mas mata os rivais; por último, o Assault é o famoso "partir pra ignorância", avançando e atirando em tudo e em todos.

É possível usar qualquer estilo nas missões a qualquer momento, mas é importante você se adaptar e utilizar apenas um para aprimorar armas e equipamentos específicos para o seu modo de jogo. Mesmo permitindo essa liberdade no estilo de jogo, Blacklist ainda favorece o stealth, marca registrada da série, já que você obtém mais dinheiro sendo silencioso e não matando os adversários.

Pequenos imprevistos nas missões

A base Paladin serve como um menu de Blacklist. É no avião que interagimos com Anna Grimsdottir, Isaac Briggs e Charlie Cole, os membros da Fourth Echelon. Cada um deles possui uma função e te dá acesso a algum modo de jogo. Falando com Briggs, é possível visualizar uma lista de ações a serem realizadas, praticamente como "conquistas" do jogo, como nocautear certa quantidade de inimigos sem ser visto, matar determinado número de adversários com uma arma específica e outras, que rendem dinheiro para Fisher; ao falar com Charlie, podemos aprimorar os itens do agente, além de acessar missões alternativas que podem ser realizadas sozinho ou com outro jogador cooperando online. Isso mesmo, ou sozinho ou online, já que infelizmente Splinter Cell: Blacklist não traz um modo cooperativo local. Vale lembrar que outros títulos da série traziam multiplayer local e apenas a versão do Wii U não possui tal recurso.



Ainda que não tenha multiplayer local, o modo online é funcional e muito divertido (ao menos quando se encontra alguém para jogar). A Ubisoft propõe novos desafios diários e semanais, que podem ser acessados da sua base, mas traz também um modo competitivo chamado Spies vs. Mercs (Espíões contra Mercenários). Nesse modo, um grupo de jogadores são espíões e precisam hackear dispositivos nas missões, além de se esgueirar pelo escuro para não serem detectados pelos mercenários. Estes por sua vez, estão armados e têm que acabar com os espíões antes que o dispositivo seja hackeado completamente. O interessante é que os mercenários possuem visão em primeira pessoa, como se fosse um FPS, enquanto os espíões são vistos em terceira pessoa, assim como na campanha singleplayer e principal de Blacklist.




No modo online também é possível criar clãs para reunir amigos e há pontos para serem adquiridos, matando adversários e completando missões, para destravar novos modos, cenários e personalizar seu personagem. O título ainda possui suporte aos speakers (alto-falantes) do GamePad, ainda que muitas vezes não funcione corretamente. Uma pena que dificilmente você encontrará uma sala com seis ou oito jogadores para aproveitar o modo Spies vs. Mercs em Blacklist Wii U.

Conversar com Anna na base permite ao jogador realizar upgrades no avião. Todas as vezes que você compra alguma melhoria, o jogo apresenta uma tela de loading muito demorada. Aliás, sempre que você iniciar o jogo ou uma missão, dará de cara com demoras no carregamento do jogo. Por mais que enfrentemos isso antes de iniciar uma missão, quando estamos nela o jogo roda lindamente e sem nenhuma tela de loading. O próprio jogo salva seu progresso automaticamente sem parar a ação e caso você morra ou falhe na missão, reiniciará do último checkpoint.



Os visuais in-game e as CGs de Blacklist são lindíssimas, com cenários sempre bem detalhados e efeitos de sombra e luz excelentes. O áudio também não fica atrás, sempre acompanhando de forma precisa o que acontece na tela e ajudando a criar a ambientação nos momentos mais críticos. A inteligência artificial do título surpreende, mas apresenta algumas inconstâncias. Por exemplo, se você nocautear um adversário enquanto estiver agachado na sombra e houver outro inimigo bem próximo, ele dificilmente notará a ação. Em outro caso, você nocauteia um rival em uma área vazia e os outros já ficam em alerta e começam a explorar o ambiente, mesmo sem nem ter visto o corpo. Ainda assim, o desafio se torna maior em níveis de dificuldade mais avançados, que pode ser alterado a qualquer momento antes de iniciar a missão.

Seja um espião você também!

Splinter Cell: Blacklist é um ótimo título na biblioteca do Wii U. Mais uma vez, a Ubisoft redefine o gênero de espionagem stealth com uma história envolvente, controles eficientes, modos online e sistema de recompensas interessantes, além da adição da customização. Sam Fisher está com cabelos grisalhos, mas ainda mostra que não está velho e que tem muita disposição para acabar com os terroristas. Portanto, coloque Blacklist na sua lista de títulos obrigatórios no Wii U, pegue os seus óculos trifocais e aventure-se em mais uma missão impressionante. 



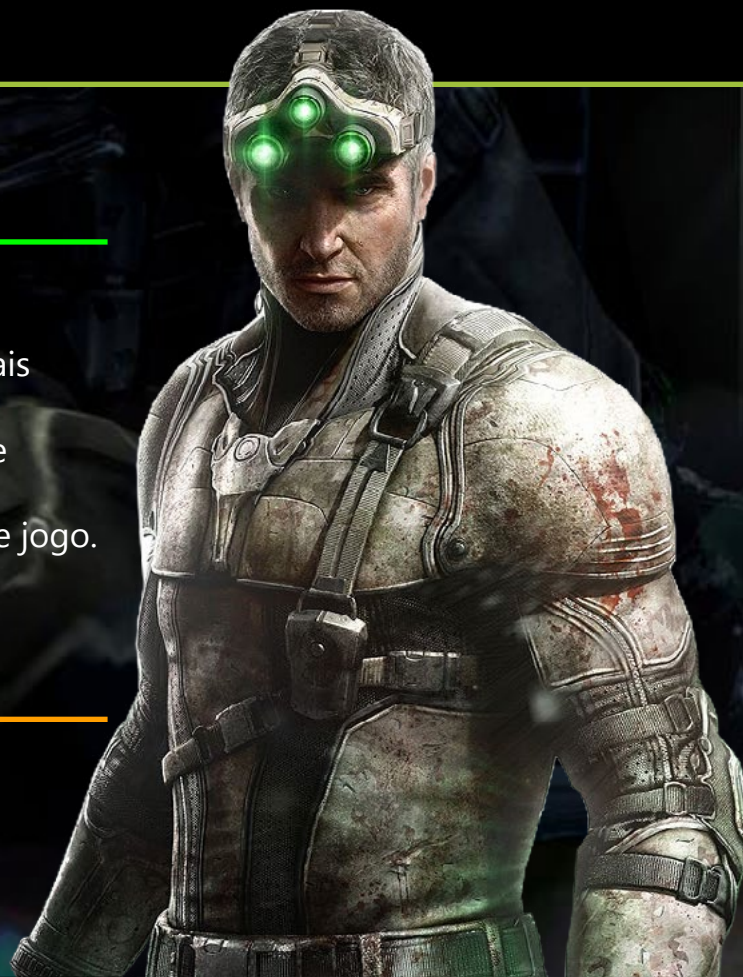
Prós

- Dublado e legendado em português competidamente;
- Leaderboard, desafios diários, semanais e modos multiplayer online;
- Personalização de vestimentas, itens e da base é uma ótima adição à série;
- Possibilidade de escolher seu estilo de jogo.



Contras

- Alguns loadings demorados;
- Ausência de modo multiplayer local.



NOTA

9.0

Splinter Cell: Blacklist
(Wii U)

por **Gabriel Vlatkovic**

Revisão: Rafael Neves

Diagramação: Agatha Christine

Wii

Viaje por um mundo de sonhos em

NIGHTS

Journey of Dreams

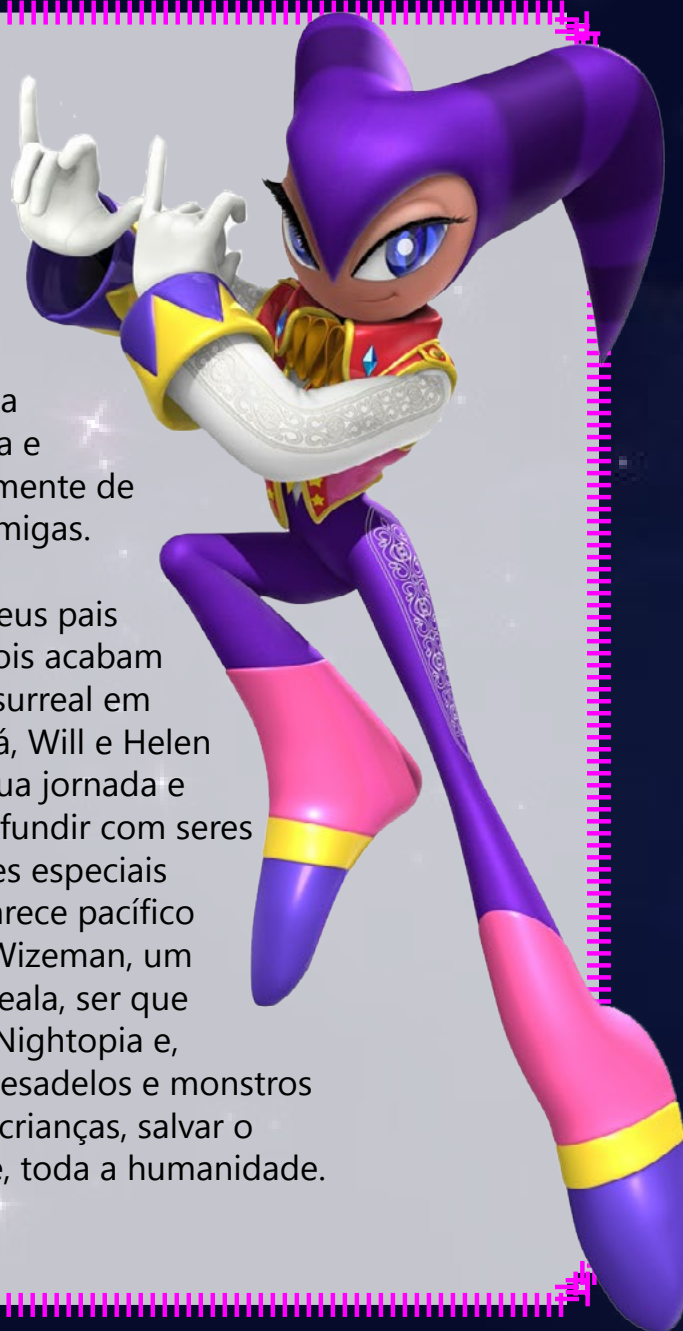
Em 1996, o saudoso Sega Saturn recebia um dos que viriam a se tornar os mais marcantes títulos já lançado pela Sega em toda a sua história. Não, não estamos falando de Sonic, tampouco Shenmue, mas de NiGHTS into Dreams, jogo de aventura no qual o jogador deveria guiar uma criatura que lembra um pierrô por um mundo de sonhos cheio de bizarrices, mas com uma beleza ímpar. Mesmo que muito elogiado, o título caiu no esquecimento de seus criadores, apesar de nunca ter saído dos corações daqueles que o jogaram, que sempre tiveram a esperança de que um dia uma sequência do clássico poderia ser lançada.

Dez anos e duas gerações de consoles se passaram quando finalmente a Sega, em um movimento surpreendente, anunciou a produção de um novo jogo da franquia a ser lançado exclusivamente para o Wii. Os fãs de outrora ficaram extasiados e a empolgação tomou conta até mesmo dos que nunca tinham ouvido falar da franquia até então. Daí em diante a espera não foi muito longa e o jogo foi lançado ao final de 2007 e, apesar da empolgação, vários fatores fizeram com que o jogo não fosse o sonho que prometeu ser.

Nightopia, o mundo dos sonhos

Journey of Dreams conta a história de William Taylor e Helen Cartwright, duas crianças moradoras de Bellbridge, uma cidade parecida com Londres, que vêm tendo pesadelos todas as noites. Aspirante a jogador de futebol, William vê sua vida desmoronar, já que seu pai, ao qual é muito ligado, é obrigado a viajar para outra cidade devido ao trabalho. Helen, por sua vez, é uma talentosa violinista que, apesar de amar fazer música e treinar com sua mãe, começa a se afastar gradativamente de suas atividades para passar mais tempo com suas amigas.

O distanciamento que as crianças passam a ter de seus pais começa a refletir em seus sonhos e, ao dormir, os dois acabam indo parar em Nightopia, um mundo psicodélico e surreal em que os sonhos de todas as pessoas são refletidos. Lá, Will e Helen conhecem Owl, uma coruja que os guiará durante sua jornada e NiGHTS, um estranho ser que possui o poder de se fundir com seres humanos para que eles recebam diversas habilidades especiais em Nightopia. Contudo, o lugar que inicialmente parece pacífico logo se revela um mundo cheio de perigos, já que Wizeman, um poderoso mago, criador de pesadelos, ao lado de Reala, ser que muito se assemelha a NiGHTS pretendem dominar Nightopia e, posteriormente, o mundo dos humanos com seus pesadelos e monstros assustadores. Com isso, caberá a NiGHTS e às duas crianças, salvar o mundo dos sonhos das trevas e, conseqüentemente, toda a humanidade.



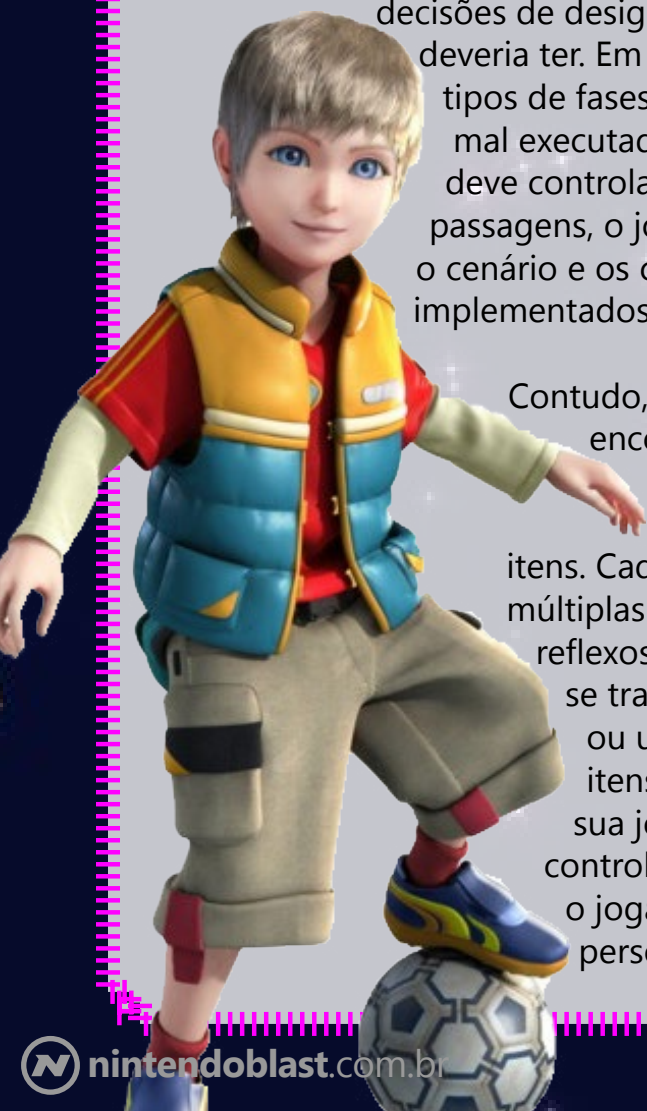
O pesadelo da jogabilidade

NiGHTS: Journey of Dreams é dividido em duas campanhas distintas, uma com Helen e outra com Will. Inicialmente, as crianças não se conhecem, mas no decorrer da jornada seus destinos se cruzam e os dois se unem para destruir Wizeman de uma vez por todas. Cada um dos personagens possui fases exclusivas, que refletem os sonhos e anseios dos meninos, e isso torna a aventura algo muito único e prazeroso, já que exploramos os mais profundos pensamentos de duas crianças por meio de suas representações abstratas em um mundo de sonhos.



A ideia parece excelente e o mundo é realmente bem idealizado, mas certas decisões de design tiram boa parte do brilho que a aventura deveria ter. Em primeiro lugar, as campanhas possuem dois tipos de fases, sendo a primeira delas extremamente chata e mal executada. Estou falando de estágios em que o jogador deve controlar Helen e Will ao invés de NiGHTS. Nestas passagens, o jogador possui um limite de tempo para explorar o cenário e os controles são extremamente imprecisos e mal implementados, além de que as missões não são nada divertidas.

Contudo, o jogo melhora bastante quando as crianças encontram o pierrô, se fundem a ele e devem voar pelos cenários cumprindo pequenas tarefas enquanto passam por dentro de argolas e coletam itens. Cada campanha possui quatro fases divididas em múltiplas missões e chefes que exigem muita estratégia e reflexos para serem derrotados. NiGHTS ainda é capaz de se transformar em diversas coisas, como um golfinho ou um carrinho de montanha russa, de acordo com itens que Helen e Will conquistam no decorrer de sua jornada. Apesar de ridiculamente divertidas, os controles também não são dos mais precisos, e inicialmente o jogador sentirá certa estranheza em controlar o personagem pelos caminhos pré-definidos do jogo.





Para tentar facilitar, o Sonic Team implementou o suporte tanto ao Wiimote quanto ao Classic Controller e o controle do GameCube. O primeiro utiliza o sensor de movimentos para controlar o personagem, mas os movimentos são muito sensíveis tornando quase impossível um bom desempenho nas missões. Os outros controles, apesar de mais precisos que o Wiimote, ainda assim apresentam deficiências que atrapalham muito a jogatina, o que é uma pena, já que o título possui ideias excelentes e uma das melhores ambientações já vistas no limitado hardware do Wii.

A beleza de Nightopia

Apesar das falhas em sua jogabilidade, Journey of Dreams possui gráficos incríveis que, aliados a uma excelente direção artística, tornam o jogo um dos mais belos já vistos no Wii. A Sonic Team se esforçou muito para dar vida ao mundo de sonhos que idealizaram e cumpriram a tarefa com louvor. Todos os cenários e personagens são coloridos, bonitos e passam a todo o momento a sensação de estarmos em um lugar mágico em que tudo que desejarmos é possível.


Aliada à belíssima direção artística do título, a trilha sonora complementa o clima de magia com composições solenes e deliciosas de serem ouvidas. O trabalho de dublagem também foi realizado com cuidado aos mínimos detalhes e todas as vozes combinam com seus respectivos personagens, além de expressarem emoções com perfeição.



O jogo ainda conta com belíssimas cutscenes, que conduzem a história de forma emocionante e ao mesmo tempo delicada. Neste momento, compreendemos os conflitos vividos por Helen e William e até nos identificamos com sentimentos que já tivemos durante nossas vidas. A inocência das duas crianças e sua vontade de salvar um mundo que acabaram de conhecer é algo comovente e prende os jogadores até o apoteótico final da jornada, que dura cerca de dez horas.



O sonho continua

Apesar da excelente ambientação e enredo, NiGHTS: Journey of Dreams falha miseravelmente em sua execução, com sua jogabilidade imprecisa e fases a pé nada divertidas. Contudo, ainda assim o jogo garante horas de diversão e é tão imersivo que você provavelmente deixará os problemas de lado e apreciará o que o título tem a oferecer. Torçamos para que da próxima vez, a Sonic Team consiga criar uma experiência de jogabilidade tão magnífica quanto a que o jogo oferece ao nosso imaginário. 



Prós

- Ambientação incrível;
- História comovente;
- Um dos jogos mais belos do Wii.



Contras

- Jogabilidade problemática com qualquer um dos controles suportados;
- Fases a pé chatas e sem sentido.

NOTA

6.0

NiGHTS Journey of Dreams

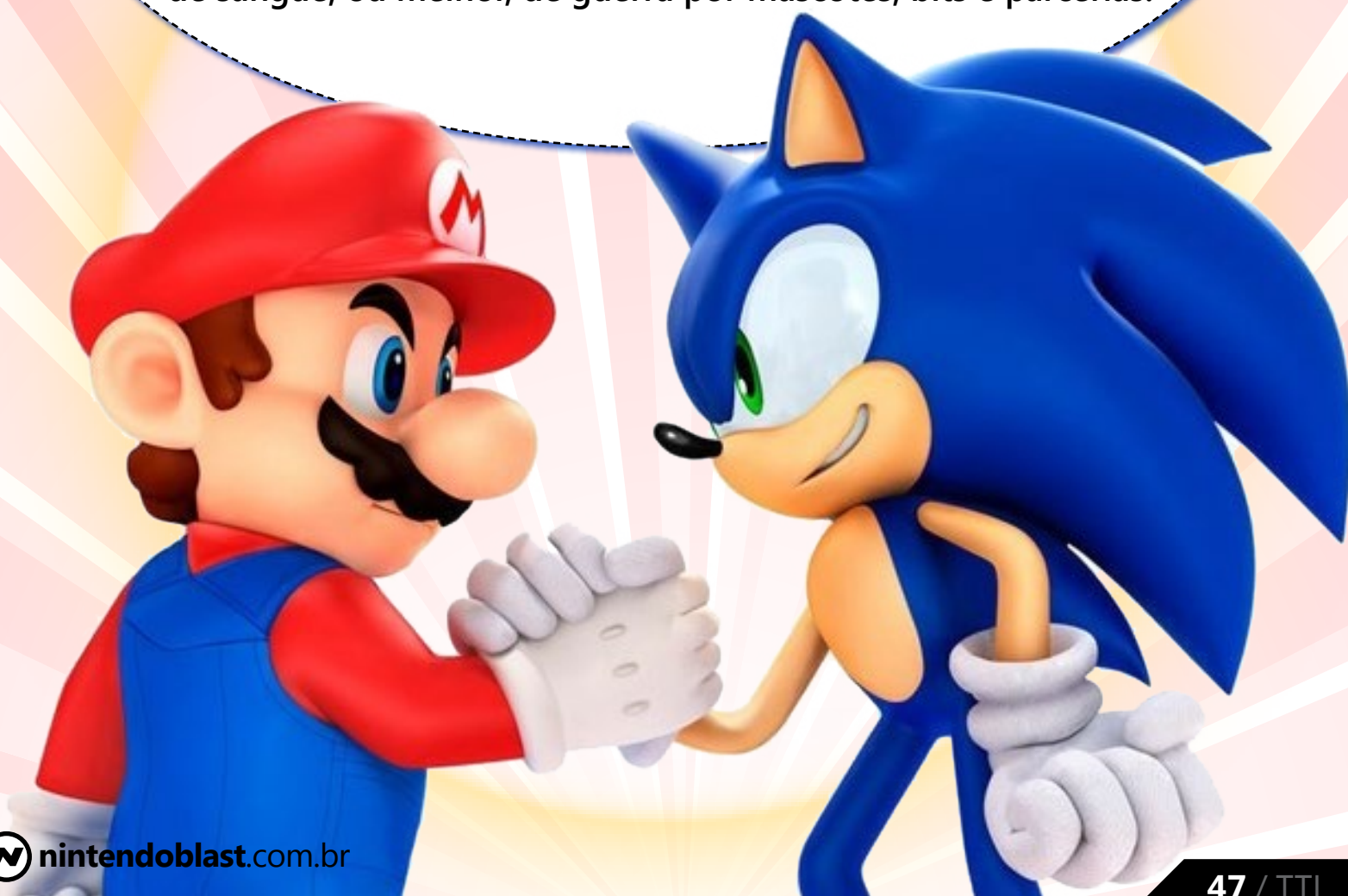
Wii

A História de confrontos e aliança entre SEGA e Nintendo

por **Jaime Ninice**

Revisão: José Carlos Alves
Diagramação: Gabriel Leles

É de se espantar hoje em dia, para muitos, o caso de amor entre a SEGA e a Nintendo alcançando altos picos de felicidade. Também pudera, as duas maiores rivais dos anos 1990 na área de entretenimento eletrônico hoje resolvendo suas mágoas e dando as mãos é no mínimo curioso. Contudo, muitos que não presenciaram esta rivalidade acreditam fielmente serem empresas que se combinam e não veem nada de mais nesta aliança. Para isto, preparamos um roteiro especial para vos contar sobre esta história de sangue, ou melhor, de guerra por mascotes, bits e parcerias.





Duas empresas de visão

As histórias de **SEGA** e **Nintendo** são repletas de vitórias e conquistas. Se por um lado a Nintendo se viu vitoriosa ao alcançar o mercado norte americano após longa resistência e parcerias, a SEGA se esforçou para quebrar o domínio da **Nintendo e seu NES** no final dos anos 1980.



Fundada em 1940 com o nome Standard Games, a SEGA era a responsável pelos fliperamas, os famosos jukebox, de bases militares no Hawaii. Nos anos 1950 ela toma o nome que seria base para o que é utilizado até hoje, Service Games, e em 1965, com base firmada no Japão após uma parceria com David Rosen, que mantinha cabines de fotografia em Tokyo, SeGa Enterprises. Tentou o ramo de games com o SG-100 em 1981, mas logo depois lança o Mark III no Japão em 20 de outubro de 1985, nomeando-o **Master System** para o resto do mundo, onde possuía como mascote uma espaçonave em formato de ovo chamada **Opa-Opa**, trocada depois pelo popular **Alex Kidd**, para rivalizar com **Mario**.



Já a Nintendo possui bases mais longínquas. Surgindo em 1889 como uma empresa de cartas, ingressou na área de brinquedos e alcançou fama ao se dedicar ao mercado de



A jurássica Nintendo era fabricante de cartas [Hanafuda](#)

entretenimento eletrônico após salvar o mundo da terrível [crise dos games](#) provocada pela Atari em 1984 [veja Box], trazendo novas ideias e apostas, games para um público maior e um carisma que não se encontrava em qualquer companhia. O mundo passou a conhecer o que era "jogar videogame" de verdade e se divertir muito.



A crise dos games de 1984

Após sucessivos lançamentos de consoles e jogos desde seu início, houve uma terrível queda nas vendas desta área nos EUA. Pode ser difícil de acreditar que um setor tão futurista estivesse com os dias contados, porém, tal fato foi resultado de estratégias ruins e de propostas mal planejadas e desinteressantes para o ramo. A grande quantidade de títulos ruins, adaptações toscas de filmes, como E.T., a filosofia de não dar crédito aos desenvolvedores, marketing agressivo dos PCs, enfim, muitas coisas geraram a crise dos videogames, quando muitos chegaram até a achar que este não seria mais o futuro!

De uma coisa estamos certos, as duas empresas que foram líderes neste recomeço da indústria entraram no jogo para ganhar, e muito se viu tempos depois, como melhor competitividade e características que dominam até hoje o mundo do entretenimento eletrônico.



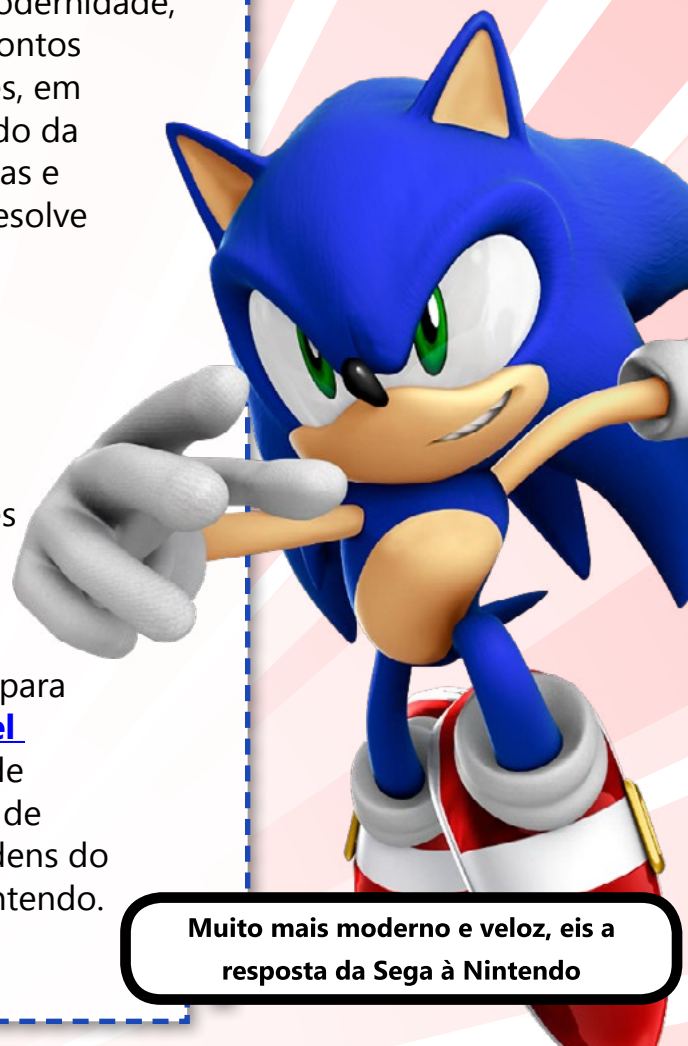


Mundo gamer nos EUA e rivalidade acirrada

A SEGA, recém-chegada no mercado de consoles, decide lançar seu mais novo console em 1988, o **Mega Drive**. Seu console **16-bits** possuía maior potência, qualidade gráfica, com planos de fundo independentes e telas de alta resolução, sonoridade próximo aos CDs, ficando à frente do NES, mas ainda assim custava o dobro, o que não agradou muito. Porém, ainda era muito difícil driblar a grande campeã em vendas nos EUA. Uma curiosidade da época foi que Paul McCartney (ex-Beetles), quando esteve no Japão desistiu de visitar o Monte Fuji para conhecer **Shigeru Miyamoto**.

Em 1991 surge o personagem **Sonic** no jogo **Sonic the Hedgehog**. A ideia de um novo mascote visava combater o domínio da Nintendo no mercado, já que esta estava na casa da maioria das crianças. Sonic e sua proposta mais veloz e jovial, que misturava atitude e características de reflexo e modernidade, tendência tão em voga nos anos 1990, mostrava os pontos fracos de Mario e se aproveitava de seus pontos fortes, em um jogo com a mesma finalidade: chegar ao outro lado da tela, mas coletando argolas, capturando itens em caixas e vencendo inimigos. Também nesta época, Yuji Naka resolve ir para Los Angeles com sua equipe e trabalha ainda mais no universo de Sonic, que ganha uma turma.

A partir daí **a briga começava de verdade**. De um lado a SEGA, tentando se estabelecer como uma vendedora no mercado estadunidense apostava alto em comerciais, brinquedos, revistas, quadrinhos, séries de TV, assim como a Nintendo já fazia há um tempo. Não demorou muito e propagandas ao estilo "Pepsi x Coca-Cola" apareciam para puxar um público mais adolescente, para os quais contratos com esportistas para games da EA e até com ídolos musicais como **Michael Jackson** foram feitos. Houve também uma tentativa de se impor frente à Big N tentando trazer para si donas de marcas conhecidas que não queriam mais viver às ordens do selo de qualidade e exclusivismo de fabricação da Nintendo.



Muito mais moderno e veloz, eis a resposta da Sega à Nintendo



0 Os comerciais não deixam mentir

Uma série de comerciais de uma empresa provocando a outra foram alvo de críticas e apostas dos fãs das duas rivais em suas casas. Vejamos algumas das propagandas que mais bombardearam as casas das crianças que viriam a optar por um dos dois sistemas predominantes na área de entretenimento eletrônico por um bom tempo.

- **Genesis does what Nintendon't!** – Este virou meme na época e alvo de bullying contra a Nintendo, podemos dizer.
- **Sonic the Hedgehog commercial (SEGA Genesis)** – Trata-se de marketing agressivo, onde um vendedor tenta convencer o cliente a comprar um SNES, sem sucesso.
- **SEGA Commercial - Sega Vs. Nintendo** – A velocidade estava na moda e quem não queria se gabar um pouco disso nos anos 1990?
- **Segata Sanshiro Sega Saturn Commercials** – Um pouco de Segata Sanshiro não faz mal a ninguém. Aliás, faz!



A Nintendo resolveu investir em um novo console, o **SNES (Super Nintendo Entertainment System)**, já que precisava de um console 16-bit para entrar na disputa antes que fosse tarde demais. Mas nem tudo eram flores. Os pais, em sua inocência, não acreditavam que comprar um novo videogame da Nintendo fosse tão interessante para quem já possuía um (o NES). Era mais gasto e mais um console da mesma marca em casa. Contudo, a Nintendo conseguiu driblar isso com o tempo, novamente investindo no mercado estadunidense, até que finalmente conseguiu se estabelecer e criar um futuro tão promissor quanto o que a SEGA estava criando.



Exemplo de cutucada Nintendo na SEGA, anunciando os maiores heróis



A queda do Dreamcast e o início da reconciliação

Após um longo tempo, a SEGA teve um certo fracasso com seu recente lançamento de 32-bits, o **Sega Saturn**, que desanimou a Nintendo a trocar de mídia, e ajudou a



Dreamcast, um sonho que virou pesadelo comercial

Sony a quebrar a parceria que tinha com a Big N, passando a andar com seus próprios pés. Posteriormente, chegando na era 128-bits e com a Sony já forte na disputa, a SEGA viu seu império cair com o **fracasso em vendas do chamado Dreamcast**. De fato, o console 128-bits da SEGA continha o melhor hardware da época e uma campanha de marketing que mostrava muitas revoluções, fazendo-nos sonhar (perdão o trocadilho) com a nova geração que

chegava. Mas o que fazer com o mercado que esperava ansiosamente pelo **PS2** e ainda curtiava os últimos games do **N64**, e do **PS**, sem querer que o dia acabasse.

Muitos que jogavam no time contra a Nintendo (sim, o fanboyismo existia ainda mais nos anos 2000) já haviam migrado de SEGA para Sony, e outros viam na Nintendo uma empresa tão popular e com as mesmas qualidades que sua antiga e única concorrente de peso.

Eis que no ano de 2001 a SEGA decide parar de fabricar consoles e resolve se dedicar única e exclusivamente a ser uma produtora de games. E o resultado disso tudo veio com dois títulos de grande prestígio da SEGA estreando em consoles da Nintendo: **Sonic Adventure 2: Battle (GC)** e **Sonic Advance (GBA)**.



O primeiro passo de união à Nintendo vem em grande estilo



O casamento e um final feliz (ao menos para a Nintendo)



Mario e Sonic juntos e botando pra quebrar em alto estilo!

Em 2001, o mascote da SEGA finalmente aparece estampado em diversas capas de revistas de videogames, em especial dos exclusivos sobre a Nintendo, como a brasileira [Nintendo World](#). Tal fato quebrou um paradigma absurdo até então: ver Sonic e Nintendo dividindo a mesma capa (Sonic Wings (SNES) não conta, tá!).

A partir de muitos jogos que vieram depois, a SEGA foi dando atenção às outras plataformas também, como o Xbox, estreante da geração. Junto ao GC, eles representavam uma turbinada nos consoles 128-bits e podiam ostentar títulos mais robustos – claro que isso era e sempre será da capacidade das desenvolvedoras em conseguir explorar o que o hardware tem a oferecer, ser criativa, etc.


Também podemos perceber uma atenção especial por parte da SEGA em desenvolver seus títulos para os consoles Nintendo, dando-nos a impressão de que as melhores versões ou que a maior parte delas eram encaminhadas aos consoles da Big N.



E que venham mais títulos com o selo S de qualidade

Pudemos ver nesta E3 que três títulos estão a caminho, com exclusividade, aos consoles Wii U e 3DS. Trata-se de **Sonic and Lost World (Wii U e 3DS)**, **Mario e Sonic at the Sochi 2014 Olympic Winter Games (Wii U)**, além de um jogo ainda não revelado pela empresa. Ainda, a recente aquisição da ATLUS pela SEGA poderá gerar bons frutos, já que esta também mantém uma relação próxima com a Nintendo.

Muitos anos se passaram e temos visto que as duas gigantes estão mais próximas do que nunca. Está certo que elas possuem as mesmas qualidades, como tentar agregar ao máximo games divertidos e com forte apelo dos fãs. Diante disto, como não deixar de imaginar que elas deveriam estar juntas desde o início?

Vamos torcer para que essa união continue rendendo boas parcerias e, lógico, jogos maravilhosos. O mundo gamer só tem a agradecer, a jogar e aproveitar muitos jogos e a cultura proporcionada por eles. "Let's a go", cause it's a "Piece of Cake"! 



De clássicos à esportes, com tantos jogos bons vindo, o jeito é aproveitar e jogar muito!

BLAST UP

por **Luciana Anselmo**

Diagramação: Eidy Tasaka

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

Os artistas do mês



Acima: o nosso leitor Minel de Freitas viu que eu estava reclamando da falta de desenhos enviados por outros leitores e decidiu nos enviar um! :D

Aqui está a sua mistura de Princesa Peach e Lara Croft, lindo, não é?! Finalmente meus leitores estão me ouvindo. :p

Direita: O Leonardo Moreira já havia enviado uma imagem de sua coleção e uma linda declaração de amor para mim. Hoje ele retorna ao Blast Up com este desenho de Pit:



A história de uma coleção incrível

E este mês, nós tivemos um leitor muito inspirado. O Marcelo Goncarov, além de enviar imagens de sua notável e invejável coleção, ainda escreveu uma história e tanto sobre ela. Como eu gostei da iniciativa de mandar um verdadeiro texto, resolvi publicar parte desta história aqui junto com a foto da coleção:

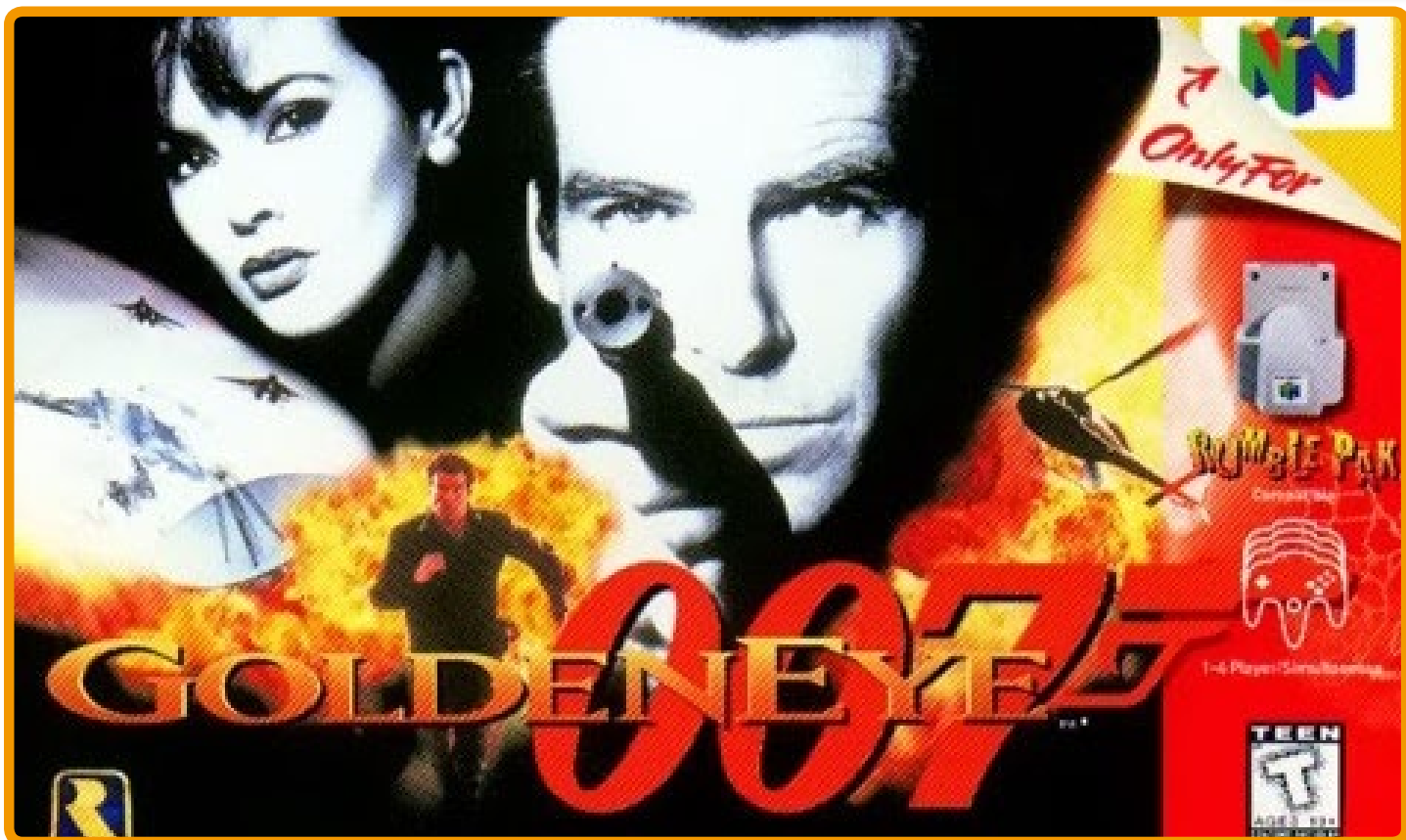
“Do prézim, uma heroína (bj.tia Rose!) e um herói (acentuado, pois ditongos abertos marcaram o nome de revista homônima nostálgica e porque falar de passado pede português acentuado): meu Super Nintendo! Sempre via meu primo jogando Super Mario World e achava mágico! Um dia, quando ganhei o meu, um bundle com Donkey Kong Country, eu surtei da vida: sim, sim, que-mané Mario, zé! Macacada fazia a minha solitária festa aqui em casa. Antes de amar Kondo e Miyamoto, Wise e os Stamper eram aqueles que lia estupefato quando os créditos rolavam, mesmo depois de milhares de finalizações. Deliciosas rages futuras-passadas vieram: eu com meu 64, outros com seu PSOne. Mas no fundo, a palhaçadinha sempre acabava em multiplayer de Perfect Dark. Aliás, empréstimos marcaram minha primeira infância: joguei meu primeiro Zelda, Ocarina, quando o Vinicius o comprou original num camelôzinho-olho-da-cara. Minha primeira revista detonado para fechar o jogo do vizinho! Aliás, vizinho, parabéns pelo jogo: marcou época e é clichêmente meu favorito de todos os tempos. Só fico triste que ele não tenha sido o seu favorito também, afinal, eu nunca devolvia a sua fita: inclusive, te ensinei o como assoprar-babá-la pra funcionar mais rapidinho. Grande gordo, obrigado! Supreme victories-perfects, estações em Click-Clock, Mews snapados, 3 dias perturbadores com uma Couple’s mask avassaladora. Eu nunca gostei de aparecer em fotos: felizmente, registrei parte da minha vida em saves de fitas. 100%. Graaande 64, muito obrigado! (...)”




Blast Asks!

Normalmente os jogadores torcem o nariz quando falamos em adaptações de cinema para os videogames. A fama desses derivados não é nem um pouco boa e acabou rendendo alguns dos piores jogos de todos os tempos, como os terríveis Superman 64 e ET do Atari, tão ruim que acabou enterrado no deserto! Mas como toda regra tem exceção, alguns jogos muito bons nasceram de adaptações. É por isso que a pergunta de hoje é:

Qual o melhor jogo baseado em um filme?



- Star Wars Trilogy (Arcade)
- Aladdin (SNES)
- Scarface (Wii, PC, Xbox, PS2)
- Batman (NES)
- X-Men Origins Wolverine (PS3, X360, Wii, PC)
- Goldeneye (N64)
- Lord of the Rings: Return of the King (PS2, Xbox, GC, PC)
- Spider-Man 2 (GC, PS2, Xbox, PC)

Se algum jogo estiver faltando, não deixem de mencionar nos [comentários!](#) :D 

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

revista.nintendoblast.com.br