

NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBLAST.COM.BR

#54
MAR
2014



ANÁLISE **New** YOSHI'S ISLAND™



ANÁLISE

ESPECIAL

DONKEY KONG: TROPICAL FREEZE (WII U)

O QUE ACONTECEU COM YARN YOSHI?



Nosso dinossauro preferido

De mera montaria de Mario, Yoshi migrou para suas próprias aventuras, o que culminou com o recente Yoshi's New Island, para 3DS. Para honrar o lançamento dessa aventura, preparamos uma matéria especial para ficar por dentro da nova jornada do dinossaurinho. Mas antigas aventuras também serão lembradas através de nosso Blast from the Past de Yoshi's Island DS e um enigmático Blast Files de Yoshi's Story 64. Até lançamentos futuros do Yoshi estão nas próximas páginas, como o esquecido Yarn Yoshi. Você ainda confere grandes nomes como Donkey Kong, Professor Layton e muito mais! – **Rafael Neves**

04

Perguntas dos Leitores

e-Blast

Quell Reflect, Trine 2 e mais

47

07

PERFIL

Baby Yoshi

ESPECIAL

O que aconteceu com "Yarn Yoshi"?

58

11

BLAST FROM THE PAST

Yoshi's Island DS (DS)

BLAST FILES

Yoshi Roxo e Marrom em Yoshi Story (N64)

61

16

ANÁLISE

Professor Layton: Azran Legacy (3DS)

BLAST UP

Espaço do leitor

65

33

ANÁLISE

Donkey Kong Tropical Freeze (Wii U)

TOP 10

Franquias do DS que queremos de volta no 3DS

MAIS ONLINE!



42

ESPECIAL

Yoshi's New Island (3DS)

ESPECIAL

Nunca é tarde demais para se apaixonar



**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
Fellipe Camarossi
Gabriel Vlatkovic
Hugo Pereira
Jaime Ninice
Luciana Anselmo
Rafael Neves

REVISÃO

Catarine Aurora
Jaime Ninice
José Carlos Alves
Luigi Santana
Samuel Coelho
Vitor Tibério

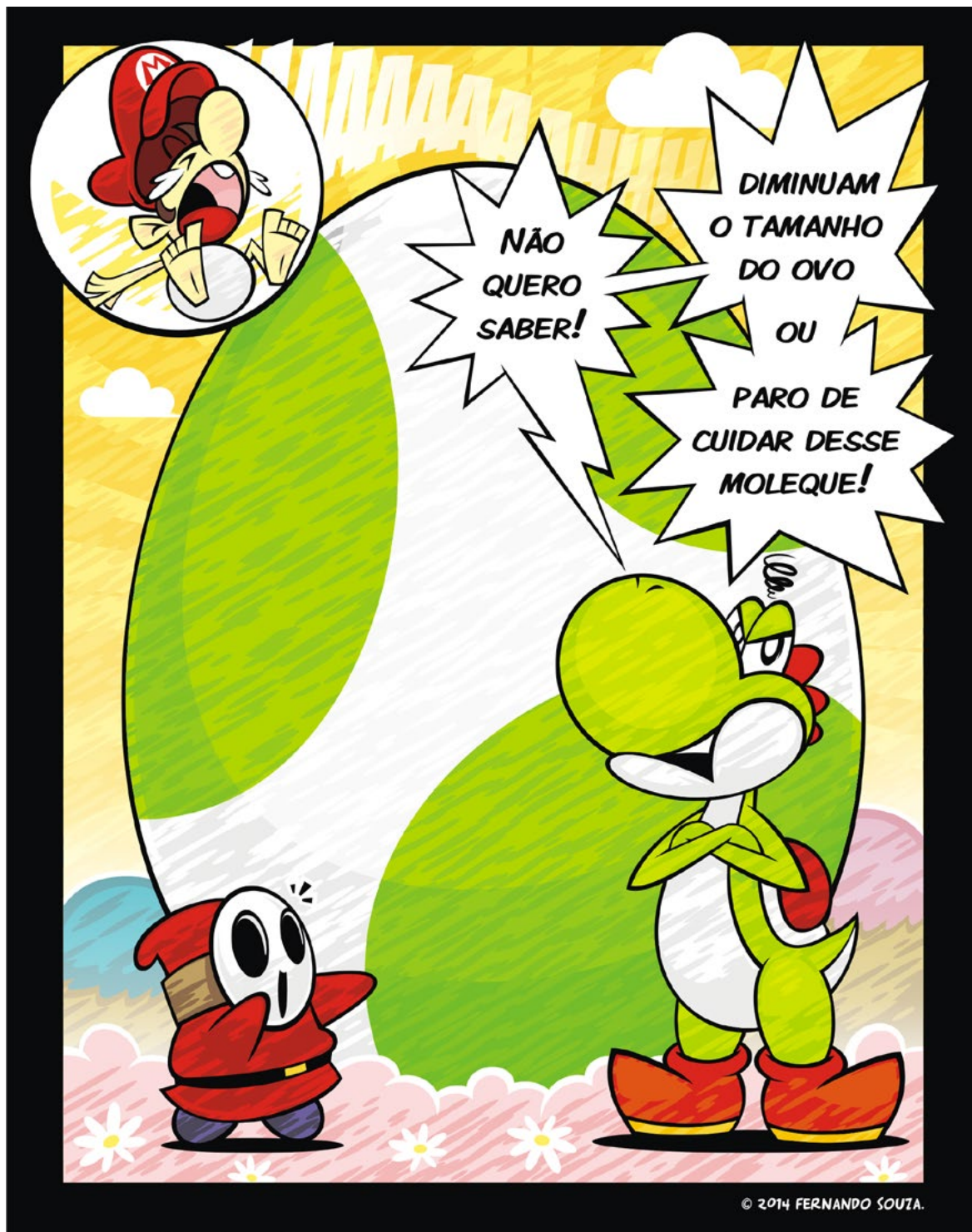
DIAGRAMAÇÃO

Breno Madureira
David Vieira
Eidy Tasaka
Gabriel Leles
Ítalo Lourenço
Leonardo Correia
Lucas Paes
Ricardo Ronda
Tiffany Silva

CAPA

Diego Migueis

Verde de raiva! por *Fernando Souza*



ASSINE GRATUITAMENTE A REVISTA NINTENDO BLAST!

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

ASSINAR!



Diagramação: Eidy Tasaka

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



Carta do mês



Pedra, o que é o super nintendo?

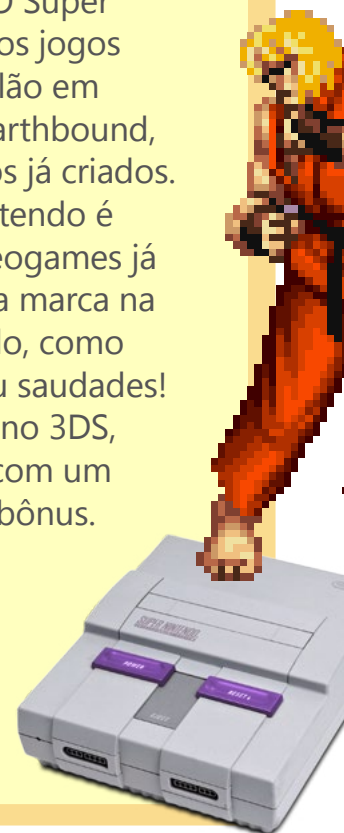
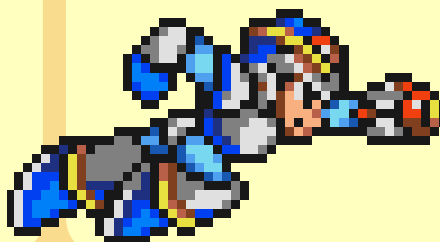
maxnil174



Super Nintendo é um videogame criado pela Big N para concorrer com o Mega Drive, da Sega, que havia conquistado o mercado, então dominado pelo NES (Nintendinho). Ele foi lançado em 20 de novembro de 1990 no Japão, chegando ao mercado norte-americano poucos meses depois, em 23 de agosto de 1991. Pronto, estava definitivamente iniciada a "Guerra dos 16-bits", travada entre Nintendo e Sega, cujo final conhecemos bem, e que você pode conferir detalhes na matéria ["A História dos Vídeo Games #18: a maior guerra de todos os tempos"](#).

O então novo console da Nintendo foi tão marcante, que até hoje tem muito marmanjo sério que amolece ao ouvir os nomes dos marcantes jogos lançados para o aparelho. Super Mario World? O coração dá um salto de

emoção. F-Zero, Top Gear, Super Mario Kart? O coração acelera de alegria (musiquinha tocando na cabeça). Super Street Fighter II? Round one: Fight!. Sem falar que a MINHA série teve um dos jogos mais memoráveis de sua trajetória: The Legend of Zelda: A Link to the Past. Há quem o considere, até hoje, o melhor da franquia. Eu só vou achar o melhor quando eu for protagonista e já tenho até um título provisório: The Legend of Pedra — A Stone to the Future. XD O Super Nintendo teve muitos outros jogos bons, como a saga do gorilão em Donkey Kong Country, e Earthbound, um dos RPGs mais perfeitos já criados. Seja como for, o Super Nintendo é isso, um dos melhores videogames já lançados e que deixou uma marca na história, não só da Nintendo, como de muitos jogadores. Bateu saudades! Nintendo, quero isso tudo no 3DS, por favor! De preferência, com um efeito 3D de leve e alguns bônus.



Pedra, existe alguma possibilidade de Lords of Shadows 2 sair para o Wii U?

Anônimo "Wii U nas sombras" da Silva



Infelizmente não. É mais um jogo da Konami que não será lançado para Wii U. Segundo o produtor Dave Cox, a empresa não pretende lançar Lords of Shadow 2 nos consoles next-gen e isso inclui o atual console da Big N. O novo jogo só será lançado para PC, PlayStation 3 e Xbox 360.

Hey, Pedra, você poderia me indicar alguns (pelo menos 10) jogos de Nintendo Gamecube que sejam bons, porém não muito conhecidos???

Anônimo "Desconhecido" (!?) da Silva



Claro, eu já havia pensado nisso antes e meus escr... digo, redatores, já fizeram uma matéria com o que você precisa, chamado "[Top 10: Jogos mais subestimados de GameCube](#)". Você vai ver aqueles jogos que são bons, mas que o pessoal não deu a merecida atenção. Mas eu aproveito para citar alguns que não estão na matéria, já que só são dez deles lá: Pikmin, Beyond Good and Evil, Killer 7, Viewtiful Joe e Eternal Darkness.

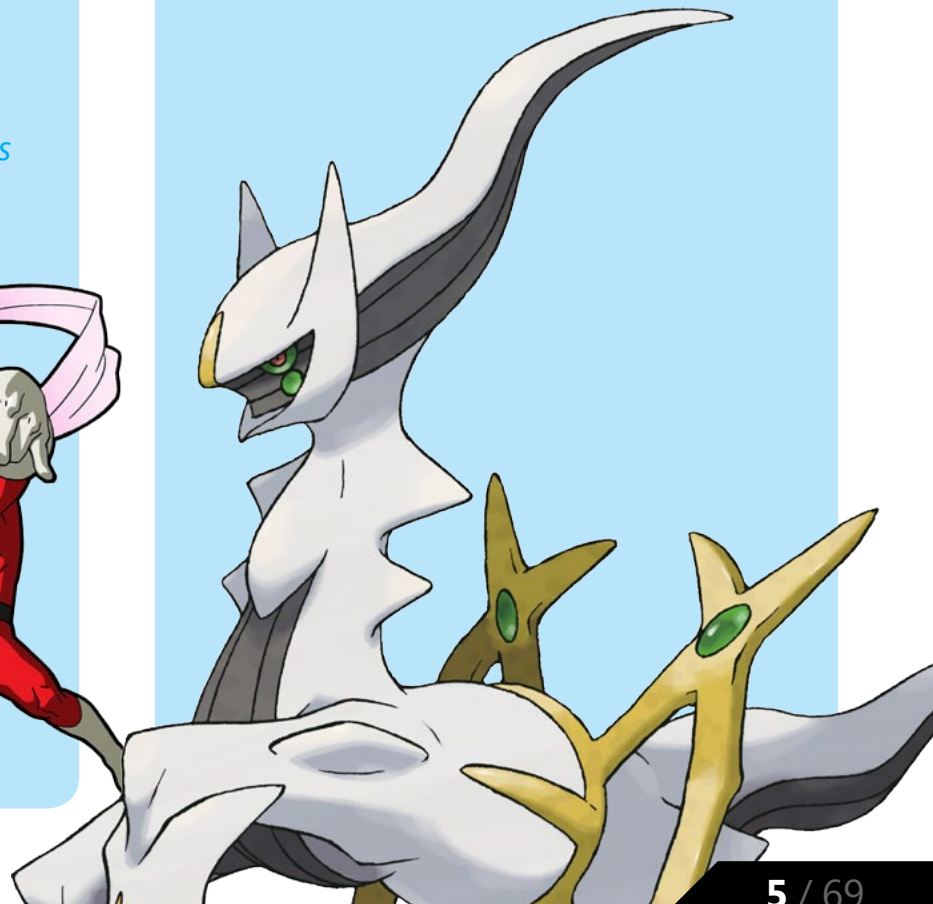


O pedra que nos dá pedralites a todo momento me responda esta pergunta pelo amor de Arceus...Por que no filme Arceus e a Joia da Vida as placas de Arceus têm a forma de caixões e no Pokemon X & Y são placas retangulares? (Me responda ou mando o alfacinho te quebrar por inteiro)'

Hiago Stefano, e a dúvida que só Arceus sabe



Amigo, Pokémon tem umas coisas intrigantes como essa. Em um dos mangás, as plates tem um formato mais quadrado, enquanto no jogo são retangulares. Em um dos episódios do anime, elas aparecem com um formato parecido com as presentes no jogo, mas no filme já possuem essa silhueta de caixão. Provavelmente isso é tudo fruto da vontade de Arceus, o todo poderoso.

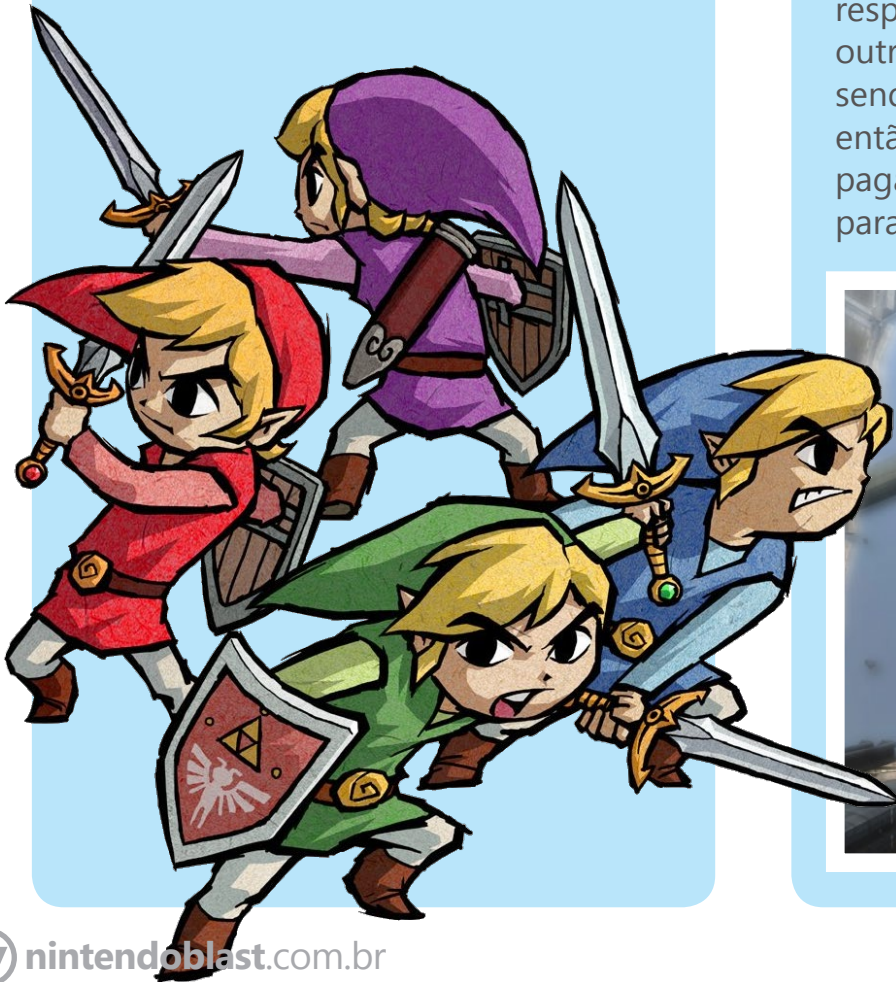


Pedra, por obséquio responda, qual é a diferença entre o Zelda Four Swords e o Four Swords Anniversary Edition?

Anônimo "Quatro de Espadas" da Silva




Não são tantas diferenças. Na versão de aniversário há dois novos estágios: The Realm of Memories e Hero's Trial (desbloqueável depois de ganhar 30.000 rupees). Também é possível jogar single player, com o outro Alfacinho ajudando sempre que for necessário. Além disso, alguns efeitos sonoros e trilha sonora originais foram melhorados para ficarem mais próximo do padrão do DSi. Também o multiplayer não é mais por cabos, e sim via wireless, mas essa você já desconfiava. XD Eu acho esse jogo assustador... vem quatro Alfaces coloridos me causa medo... 0_0

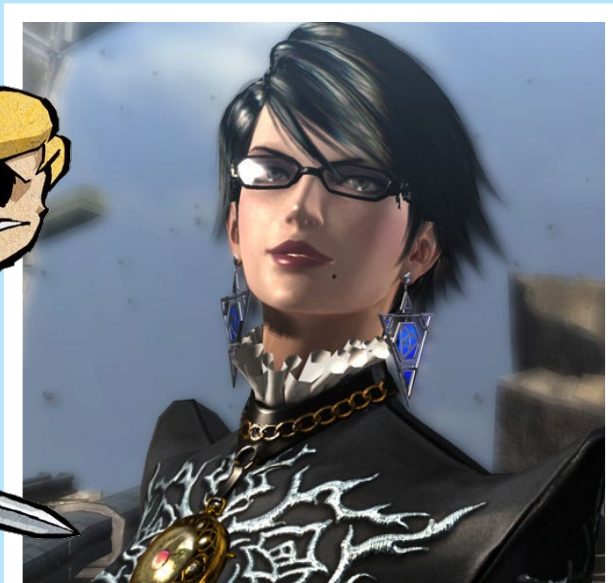


Pedra, vamos argumentar um pouco: Rayman Legends era apenas para o Wii U, mas depois perdeu a exclusividade. Castlevania Mirror of Fate e RE: Revelations ambos eram para 3DS, meses depois ambos foram lançados em HD para consoles de mesa. É possível q isso aconteça tbm com Bayonetta 2 (espero que sim)?

Anônimo "Argumentador" da Silva



Hmm... se você espera que sim, é sinal de não tem um Wii U, não é? ¬¬' Então pode ir tirando a Epona da chuva e suas esperanças porque Bayonetta 2 não irá para outras plataformas. *Rayman Legends*, *Castlevania: Mirror of Fate* e *Resident Evil: Revelations* eram jogos third parties e foi decisão dessas empresas (Ubisoft, Konami e Capcom, respectivamente) levar os jogos para outras plataformas. Bayonetta 2 está sendo financiado pela Nintendo, então é meio impossível a Nintendo pagar o desenvolvimento de um jogo para consoles concorrentes, certo? ;) 



por **Rafael Neves**

Revisão: *Catarine Aurora*

Diagramação: *Breno Madureira*

BABY YOSHI

Até chegar ao recente **Yoshi's New Island (3DS)**, o dinossauro **Yoshi** teve de trilhar um longo caminho. E, como todo dinossauro, esse mascote da Nintendo começou sua jornada quando quebrou a casca de seu ovo, assim nascendo o Baby Yoshi. Tal qual **Baby Mario**, **Baby Donkey Kong** e tantos outros bebês da creche da Nintendo, Baby Yoshi não é meramente uma versão reduzida de Yoshi. Vamos voltar ao jardim de infância para desvendar esse importante personagem e crucial elemento de gameplay.

Quem veio primeiro: o ovo ou o Yoshi?

Apesar de Yoshi ser um personagem único (cuja espécie também se chama "Yoshi"), os Baby Yoshi são diversos, surgindo em várias cores e com habilidades diferentes. **Super Mario World (SNES)** não foi apenas a estreia do Yoshi, mas também de sua versão bebê. Baby Yoshi é sempre resgatado por Mario quando um dos Koopalings é derrotado nesse jogo. Além disso, Baby Yoshi podem aparecer no Star World, saindo de seus ovos assim que encontrados. Eles podem ser carregados por Mario, que, se alimentá-los com alguns inimigos, se tornarão um Yoshi adulto conservando sua cor de nascença. Mas, se os Baby Yoshi saem de ovos, por que o Yoshi convencional já sai de seu ovo na forma adulta? Bem, segundo a história do jogo (sim, ele tem história), o Yoshi convencional foi trancado no ovo por Bowser, logo, é natural que, quando Mario o liberte, ele apareça em sua forma normal, ou seja, já crescidinho.



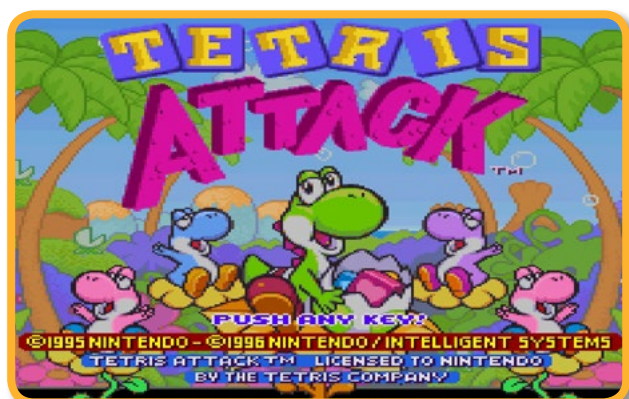
Depois de Super Mario World, o dinossaurinho acabou ganhando uma série própria com o lançamento de **Super Mario World 2: Yoshi's Island (SNES)**, e é claro que sua versão bebê não dispensou aparições. Embora tenham ficado de fora de Yoshi's Island, eles ganharam papel principal em **Yoshi's Story (N64)**. Os Yoshi que aparecem nesse jogo são recém-nascidos, embora tenham a aparência e as habilidades de um dinossaurinho adulto. Esses Baby Yoshi precoces até ovos colocam e já são corajosos o suficiente para embarcar em uma jornada rumo ao covil do temível Bowser. Já em **Yoshi's Island DS (DS)**, Baby Yoshi não ficaria de fora do grupo de sete bebês que compõe o jogo. Baby Yoshi revela ser a sétima e última criança estelar, ao lado de Baby Mario, Baby Luigi, Baby Donkey Kong, Baby Peach, Baby Wario e Baby Bowser.

A mais recente e grande participação dos Baby Yoshi foi em **New Super Mario Bros. U (Wii U)**, que, em mais uma maneira de nos fazer se perguntar por que não recebeu o nome de "New Super Mario World", trouxe as versões bebês do Yoshi de volta à série principal do Mario. Dessa vez, eles não são alimentados para virarem Yoshi adultos, mas usados como bebês mesmo (vulgo trabalho infantil). Cada uma das cores dos Baby Yoshi definem sua habilidade: os azuis escuros lançam bolhas de saliva (eca!) que não só eliminam adversários, como também inexplicavelmente os transformam em moedas; os de cor magenta viram balões que estendem os pulos do jogador; os amarelos iluminam áreas escuras, tais qual Yoshi em **Super Mario Galaxy 2 (Wii)**.



Afinal, todo artista faz sua ponta

Convenhamos que Baby Yoshi não é o mais popular dos personagens da Nintendo. Para sobreviver nesse mundo competitivo dos videogames, esses pequenos bebês tiveram de fazer umas pontas aqui e ali para pagar as contas. Além da aparição na série de televisão Super Mario World (na qual confunde Luigi com sua mãe), Baby Yoshi apareceu em **Tetris Attack (SNES, GB)** como "Little Yoshi", além de fazer um bico em **Yoshi (NES, GB, SNES)**. Além desses títulos, Baby Yoshi também esteve presente minimamente nos games da série **Game & Watch Collection**.



Mas a maior ponta de Baby Yoshi foi nos RPGs da série Mario. Em **Super Mario RPG**, Baby Yoshi vive na Yo'ster Isle e, assim como sua versão adulta, é um fã dos Yoshi Cookies. Em **Paper Mario (N64)**, um grupo de cinco Baby Yoshi (os Fearsome 5) acabam se perdendo em Lavalava Island e cabe a Mario encontrá-los para o alívio de seus desesperados pais.

Já em **Paper Mario: The Thousand-Year Door**, uma versão bebê de Yoshi nasce de um ovo fujão. Esse Baby Yoshi pode nascer de diversas cores diferentes, com cortes de cabelo distintos e roupas diversas. É mais um dos parceiros de Mario nesse RPG.




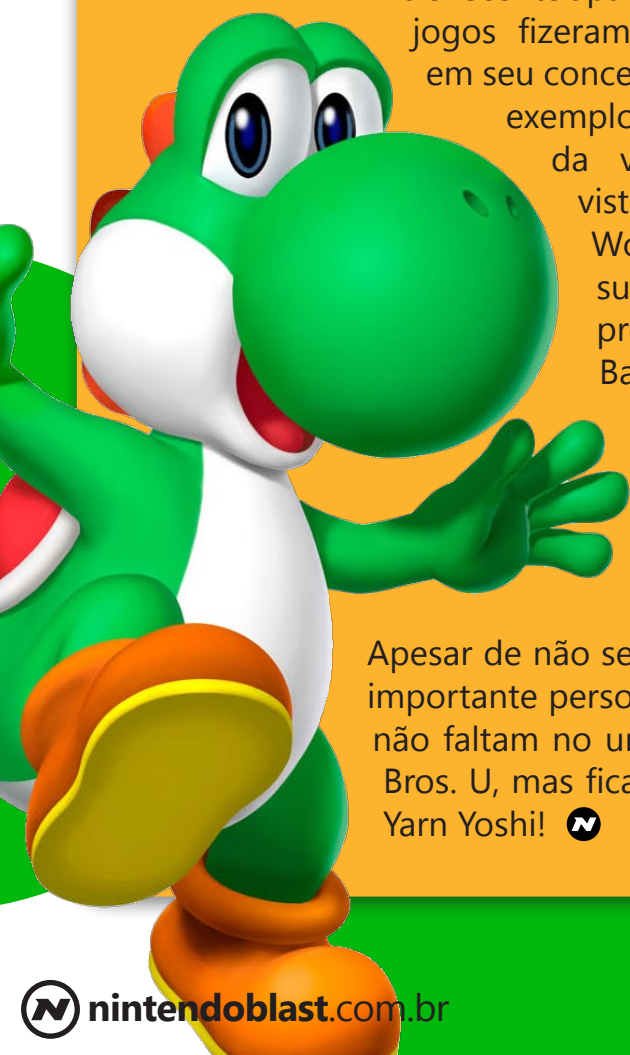
Yoshi mais fofo do que já é

Baby Yoshi é normalmente retratado como uma versão menor de Yoshi, com o pescoço reduzido, olhos caídos e uma aparência mais gordinha. Apesar de ser assim que ele se mostrou em sua estreia no SNES e em sua

mais recente aparição no Wii U, alguns jogos fizeram mudanças radicais em seu conceito. Yoshi's Story, por exemplo, tirou o Baby Yoshi da vida de sedentário vista em Super Mario

World, dando a ele não só quase todas as habilidades de sua versão adulta, mas também uma aventura na qual não precisou ser alimentado por Mario. Essa visão precoce de Baby Yoshi foi mantida em The Thousand-Year Door, pois aqui o dinossaurinho já nasce falando e lutando num torneio pra lá de difícil, além de já ser capaz de carregar (com muito esforço) o Mario nas costas, que não demonstra nenhum remorso por explorar um recém-nascido dessa forma.

Apesar de não ser tão famoso quanto sua versão adulta, Baby Yoshi é um importante personagem do catálogo da Nintendo, afinal bebês são o que não faltam no universo da Big N. Foi bom revê-lo em New Super Mario Bros. U, mas ficamos ansiosos por uma aparição sua no mundo de lã de Yarn Yoshi! 



YOSHI'S ISLAND DS

Relembre um dos melhores jogos do Nintendo DS e aventure-se novamente pela ilha responsável pelo bigodudo mais famoso da história dos jogos!

por **Fellipe Camarossi**

Revisão: José Carlos Alves
Diagramação: Lucas Paes

Yoshi's Island DS é uma carga de nostalgia, tanto para os jogadores como para os personagens!

Já colocando a minha opinião em risco na primeira frase do texto, eu devo dizer que sou apaixonado por Yoshi's Island. A sua jogabilidade ousada que foge dos padrões dos outros Super Mario por aí deve ser o maior responsável por isso pois, desde que joguei Super Mario World (SNES), sou vidrado no dinossaurinho que sempre ajudou Mario em suas aventuras. Poder jogar algo estrelado por ele? Ótimo. Poder ver até o Bowser depender disso? Ah, mais que perfeito.

Mais uma vez na Ilha dos Yoshis!

Como uma sequência do original Super Mario World 2: Yoshi's Island (SNES), a história do jogo se passa após os eventos do clássico de Super Nintendo. Após uma tentativa falha de interceptar os bebês Mario e Luigi, Kamek inicia um novo ataque com uma estratégia diferente: roubar todos os bebês de Mushroom Kingdom. A cegonha não podia deixar isso acontecer e fez o possível para impedir os servos dele de executarem o plano, o que fez dois bebês caírem na já visitada Ilha dos Yoshis. Quem foram os bebês? Mario e Peach.



Determinado a salvar seu irmão mesmo antes de saber falar, Mario recebe ajuda dos Yoshis mais uma vez em sua busca. Todavia, dessa vez ele não está sozinho, já que a pequena Peach também deseja cooperar. Além dos dois, no decorrer da trama, outros bebês se unem ao grupo com seus mais diversos motivos, mas todos visando a sobrevivência e a escapatória dos planos maquiavélicos de Bowser. Reparem que eu não disse "bebê Bowser". Numa viagem ao passando, o Rei dos Koopas descobriu que existem sete bebês que carregam um grande poder dentro de si denominados "Star Children", e aquele que obtiver os sete terá total domínio do mundo. Colocando o seu objetivo acima até de sua própria existência passada, mesmo o bebê Bowser se vê ameaçado pelos planos de seu eu futuro, acabando por se unir a Yoshi e companhia para poder confrontá-lo de igual para igual. Achava difícil ficar correndo atrás só do Mario no primeiro jogo? Ficar correndo atrás de seis é a verdadeira prova de babá dos dinossaurinhos



Supernanny pré-histórica

Como eu dizia antes, sempre gostei do Yoshi. É um personagem muito carismático mesmo não dizendo nada, pois suas ações por si só já falam por ele. Falo agora como conjunto de sua raça, já que no jogo nós temos diversos dinossaurinhos ao nosso controle, mas veja como todos são heroicos, destemidos e leais. Eles não se importam de colocarem-se em perigo por bebês que de nada influenciariam em sua vida, apenas para protegê-los e ajudá-los em seus objetivos. Além de tudo, eles não discriminam e não são preconceituosos, independente de quem lhes pede ajuda, salvando até aquele que um dia lhes ameaçou a vida. Não acreditam? Vejam só quem eles já carregaram nas costas!

Baby Mario:

Claro, quem deu início à busca precisava aparecer aqui, não é? Quando montado no Yoshi, o dinossauro consegue correr mais rápido e seus ovos parecem ganhar certa elasticidade pois, quando atingem uma parede, ricocheteiam até três vezes. Além disso, sua mera presença faz certos blocos (chamados M Blocks) se materializarem!

Baby Peach:

A pequena princesa de Mushroom Kingdom já tinha um espírito aventureiro quando bebê. Se Yoshi a estiver carregando, ela poderá abrir seu parasol e estender a altura e distância do flutuar que o dinossaurinho faz ao mover as pernas no ar. Além disso, ele é excelente para tirar proveito de fortes brisas!

Baby Donkey Kong:

Provando que os Yoshis não possuem preconceito racial, cá está um gorila nas costas dos dinossauros! Donkey sempre foi parrudo e truculento, e antes de enfrentar os Snomads em Tropical Freeze ele já dava trabalho para os soldados de Bowser, podendo atingí-los com poderosas ombradas, potencializando os ovos de Yoshi como bombas e subindo em cipós. Sim, carregando o Yoshi junto. Eu sei, é assustador pra um bebê.

Baby Wario:

O primo de Mario era ganancioso desde pequeno, tanto que é o único bebê que anda por aí com um ímã para poder atrair moedas e tesouros para si! Claro que esse ímã também é útil para outros fins, como mover plataformas e blocos metálicos, mesmo através de paredes. Quem diria que um dia a ganância iria ter bons resultados!

Baby Bowser:

Mesmo o vilão da velha história teve de recorrer ao dinossaurinho e não teve a ajuda negada! Em troca, Bowser ajuda com suas poderosas chamas, capazes de derreter o gelo, quebrar algumas paredes e são até mais potentes que os ovos de Yoshi! Entretanto, não é possível ingerir inimigos e transformá-los em ovos enquanto o príncipe estiver em suas costas. Se ainda tiver dúvidas da tamanha integridade dessas criaturinhas, tente ouvir o riso delas. É sério, tente. Não haverão mais dúvidas.





Transcendendo o céu, terra, mar e tempo

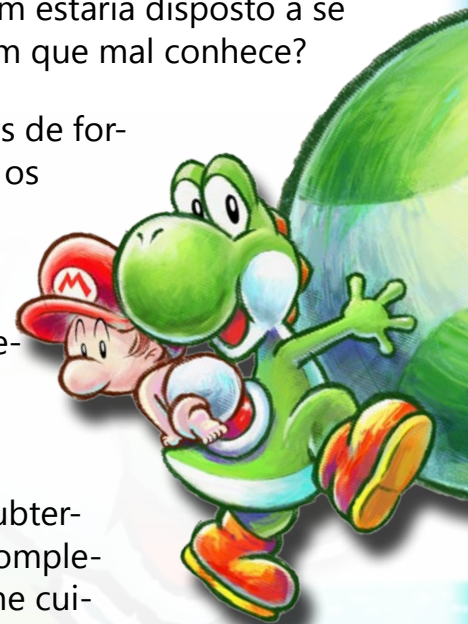
Para ajudar seus protegidos, os dinossaurinhos estão dispostos até a abandonar a sua forma normal e se tornarem veículos, tudo pelo bem maior. Esse tamanho altruísmo é outro fator determinante na hora de ver o verdadeiro valor dos Yoshis, afinal, quem estaria disposto a se transformar nessas coisas e arriscar sua forma real pelo bem de alguém que mal conhece?

Helicopter: Na forma de helicóptero, os Yoshis podem voar pelos céus de forma independente e livre, porém precisam ter cuidado redobrado com os oponentes aéreos, pois um único ataque pode levá-los ao chão!

Submarine: Se acha que os céus são perigosos, espere até ver debaixo d'água. Aqui o território é cheio de oponentes vorazes e que não temem a forma que Yoshi tomar, dispostos a atacá-lo sem misericórdia. Ao menos agora não precisamos nos preocupar com ar.

Mole Tank: Por fim, mesmo a terra irá ceder às garras deste tanque subterrâneo, escavando o caminho para a superfície. Apesar dos controles complexos, Yoshi pode se dar bem se não ficar indo e voltando muito. Só tome cuidado: a luz no fim do túnel pode acabar sendo uma bola de fogo!


E se isso tudo não lhe convenceu, pensem na história que Mario passou ao lado desses seres. Desde tempos antigos que acompanham o crescimento desses bebês, alguns deles nunca sequer voltaram para ver como seus salvadores estavam, outros o traíram, mas eles nunca guardaram remorso algum ou tentaram retaliação. É sério, esses bichos são perfeitos.



Um laço eterno

O título dessa última parte tem um duplo sentido. Ela se refere a relação entre Mario e Yoshi que, independente do que veio a acontecer nessas décadas que se seguiram, continuaram lado a lado até agora. Mesmo com o corte de contato com os outros bebês, o laço entre o bigodudo mais famoso dos videogames e o dinossaurinho verde é atemporal.



De forma similar, reservo esse espaço para descarregar (mais um pouco) a nostalgia que essa franquia carrega. Sabe, me pergunto se o Mario também lembra desses tempos de criança, onde mesmo o mundo parecendo enorme, tudo podia ser resolvido quando se tinha um objetivo e não se desistia dele. Bem, tanto eu como ele tivemos um parceiro que não nos deixou desistir até o fim, e que mesmo na situação mais perigosa, nos carregou nas costas. Yoshi's Island DS foi uma continuação mais do que digna para o clássico de SNES e fez um excelente trabalho em devolver o foco ao Yoshi e em todo o potencial que ainda possuía. Bem, sempre há espaço para mais e a aventura deve continuar em Yoshi's New Island (3DS) muito em breve! E você, depois de ver tudo que esse dinossaurinho já fez por nossa diversão e pelo futuro de Mushroom Kingdom, pense duas vezes antes de descartá-lo só pra alcançar um ponto mais alto da fase. 



3DS



PROFESSOR LAYTON

and the Azran Legacy™



Unravel an ancient mystery filled with mind-bending puzzles!

por **Hugo Pereira**

Revisão: Jaime Ninice

Diagramação: Gabriel Leles



Professor Layton and the Azran Legacy fecha a saga do cavaleiro britânico!

O último jogo de **Professor Layton** responde todas as perguntas dos fãs através dos enigmas mais criativos e do enredo mais chocante e cheio de ação de toda a franquia.

Se você acompanha o GameBlast regularmente, deve ter percebido que o redator que vos fala deu uma atenção especial a um certo cavaleiro inglês que é ótimo em esgrima e fascinado por quebra-cabeças. De janeiro para cá, tivemos a **prévia** do jogo que analisamos agora, um **Blast From the Past** no qual relembramos as origens do Professor, a **resenha** sobre sua estreia cinematográfica, a **análise do jogo** que concluiu a trilogia original e, por fim, uma **crônica** que relatava como essa figura virtual se tornou alguém tão especial para mim. E é com muita honra e felicidade que encerro este ciclo de matérias da mesma forma que Layton encerra sua série: com **Professor Layton and the Azran Legacy**.



A FÓRMULA DE SEMPRE... MAS COM UMA NOVA ABORDAGEM



A essa altura, a mecânica da série já não é novidade para ninguém: Através de uma movimentação e investigação estilo point-and-click, vasculhe cenários em busca de itens e interaja com personagens que lhe oferecerão quebra-cabeças a todo momento. Ao resolver os enigmas propostos, que variam de simples desafios de lógica e/ou matemática até complexos puzzles de análises de diferenças ou peças deslizantes, o jogador consegue prosseguir com o enredo e eventualmente é agraciado com belíssimas animações nos momentos chaves da trama.

Com essa básica fórmula, adaptando aqui e ali, Professor Layton se tornou esta longa série que é hoje, contando com sete anos de experiência e seis títulos na série principal. Até agora, a sua desenvolvedora, a Level-5, decidiu apenas reforçar o que já era bom a cada nova sequência, e tentou não abordar os problemas constantes apresentados ao longo dos títulos, para evitar criar mais problemas numa mistura que sempre deu tão certo.

Mas, com o que é possível presenciar em Azran Legacy, parece que a Level-5 fez dos Laytons anteriores um laboratório para que tudo culminasse no impecável trabalho que o jogo é.



Verdades sejam ditas, você compra os jogos do Layton apenas por três motivos: o enredo, as animações e os enigmas.

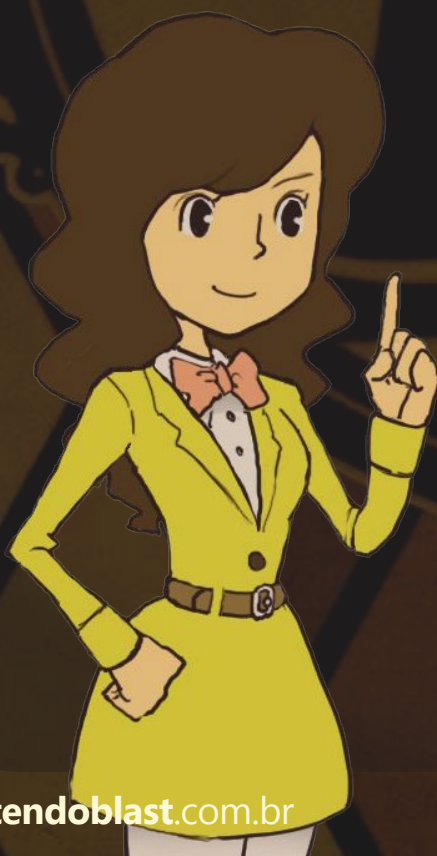


A tela inicial não perde tempo para dar o tom de urgência e tensão à última aventura do professor.

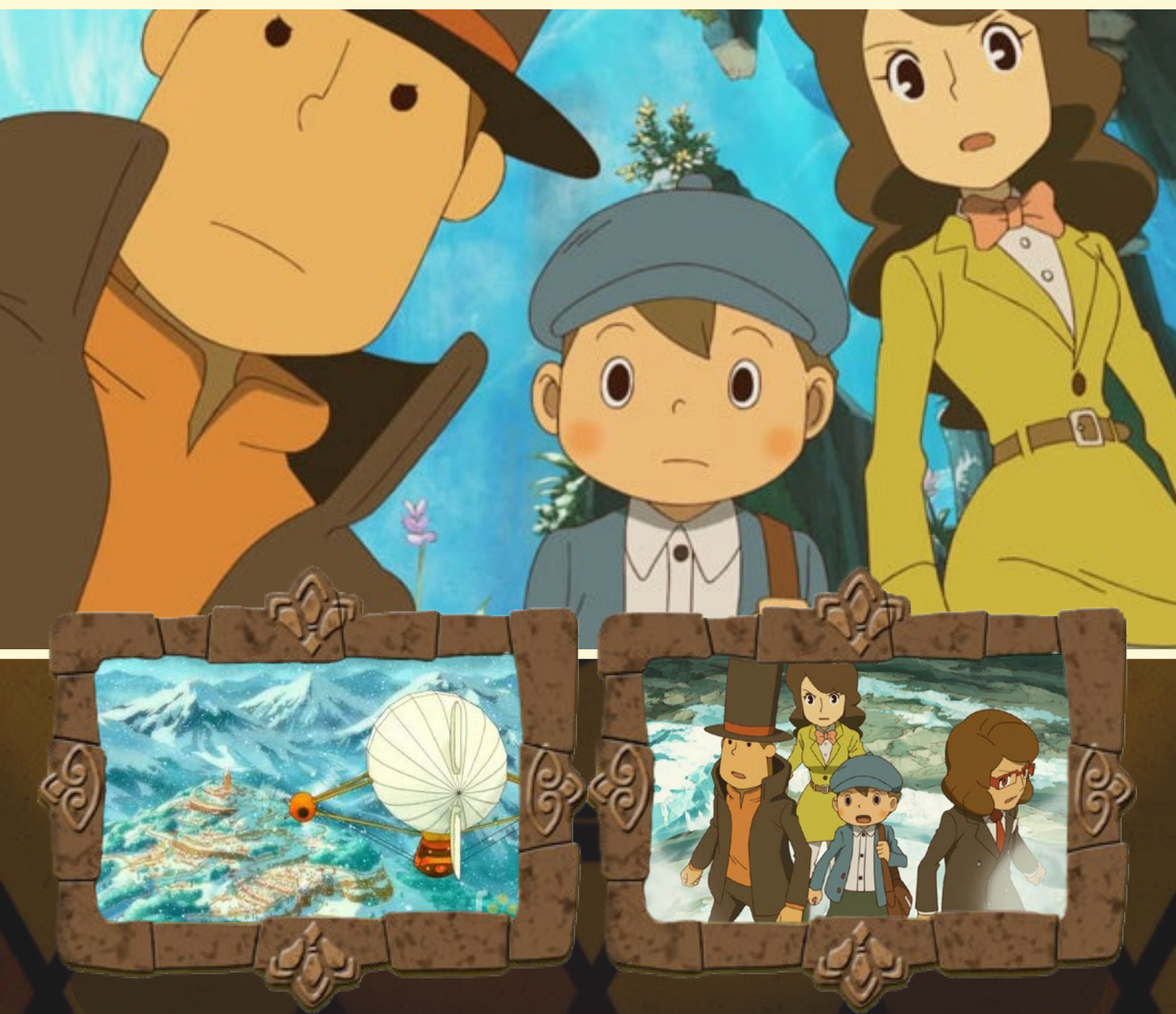
normal. Após algumas repetições, a música segue com o curso padrão ao qual nos acostumamos (aumentando o tempo e adicionando violinos, sanfonas e piano) e a tela se estabiliza apresentando a logo do jogo. A tela de título já cria uma sensação de dissonância que percorre os jogadores antigos pelo jogo inteiro, mas da melhor forma possível. Aquela curta (mas efetiva) apresentação do menu inicial já deixa claro: "isso aqui é o fim... e segura firme pois vai ser uma aventura e tanto".

Desde o primeiro momento, já podemos perceber que não se trata de um Layton qualquer. E por "primeiro momento", realmente me refiro aos primeiros segundos após iniciar o software. A tela de abertura cria um dos primeiros contrastes com os títulos anteriores, visto que quebra o padrão de apresentar de cara uma música vibrante e cores que aumentem o ânimo do jogador - ou ao menos incitem sua curiosidade. Puxada ao som de graves violoncelos que crescem e então desaparecem, a tela é tomada

por uma ruína de cor azul petróleo e repleta de névoa que, conforme a presença das cordas na música diminui, vai fazendo uma lenta transição para o preto e depois volta ao



Logo na **animação introdutória**, que serve para contextualizar o jogador - conforme Luke, Layton e Emmy sobem a bordo da nave Bostonius (nem vou me dar ao trabalho de pedir para evitarem trocadilhos) - o jogo já entrega, sem qualquer aviso prévio, o primeiro enigma. Algo um tanto desusado para a série, que sempre optou por desnecessários, hiper-explicativos tutoriais (a ponto de beirar a redundância). O primeiro enigma parte de uma transição direta de uma animação e apresenta outra logo na sequência, após sua resolução. De forma mais sutil, isso faz referência a outra excelente melhora por parte de Legacy: a integração dos enigmas com o contexto e com a história em si.





“THIS REMINDS ME OF A PUZZLE”



Mais similar com Unwound Future, neste quesito, os enigmas de Azran Legacy apresentam uma maior interação com a trama e acontecimentos ao redor. Dos primeiros 20 quebra-cabeças que o jogador encontra, apenas sete ou oito são resolvidos sem que haja um desenvolvimento específico na trama. Ainda assim, todos são muito bem ambientados, como vários envolvendo flocos de neve e gelo na gélida cidade de Froenberg ao norte da Rússia ou os relacionados a pesca e barcos no vilarejo à beira-mar de Kodh.

Ao contrário do que ocorreu em Miracle Mask, os enigmas também parecem tirar um grande proveito da tela superior do 3DS. Na maioria dos casos ele ainda o faz apenas de forma puramente estética (com elementos que se modificam conforme você interage com o puzzle na tela de toque), mas mesmo essas apresentações visuais ocorrem com um detalhismo e níveis de profundidade muito maiores que os do primeiro título para o 3DS. Não parando por aí, alguns enigmas exigem a interação com a tela 3D, como por exemplo um que necessita que o jogador altere a perspectiva para descobrir por que a mangueira não está funcionando ou quando precisa identificar os flocos de neve que caem sem parar.



O quebra-cabeça que resume a fuga do grupo da cidade de Kodh é não somente relevante como relacionado aos arredores.



NEM TUDO ESTÁ ALÍ SÓ PARA ENFEITE:

Embora o jogo quase nunca indique isso, a tela superior diversas vezes dá pistas se você está no caminho certo ou se achou a resposta antes mesmo de você apertar o botão "submit". No exemplo ao lado, no qual é necessário descobrir a combinação da porta, quanto mais perto da resposta você está, mais alinhadas as engrenagens ficam. Quando estão formando uma linha reta, é a indicação de que todas as seções do cadeado estão na posição correta. Inteligente uso da tela superior, não?



Com a organização criminosa altamente militarizada, a Targent, no enalço do grupo, armas, tiroteios e ameaças se fazem constantemente presentes ao longo da trama.

E se Azran Legacy não demora muito para te entregar o primeiro quebra-cabeça a ser resolvido, o jogo demora menos ainda para fazer com que a história te prenda. Dessa vez, sem muitos rodeios, após a chegada em Froenberg, rapidamente o trio - Emmy, Luke e Layton - encontra-se com o professor Desmond Sycamore e com a tal "múmia viva" que o professor havia mencionado em sua carta. Logo após resgatar a garota de sua prisão no gelo, o que se dá são impressionantes cenas de ação que envolvem tiroteios, perseguições aéreas e pouso forçado no meio de uma floresta.



Se os momentos mais recheados de ação geralmente são reservados para os últimos capítulos de cada um dos jogos da série, Azran Legacy quebra o paradigma novamente: enquanto você resolve seus pacíficos enigmas ao longo da primeira metade do jogo, será constantemente recompensado com cenas repletas de ação. Após as primeiras uma hora ou duas de jogo, você já terá resgatado Aurora, a tal "múmia viva", e descoberto que para desvendar o segredo da civilização Azran, será necessário percorrer o mundo e coletar os cinco ovos Azran, que servem como uma espécie de chave.



Antes de partir para a viagem, o trio vai a Londres para se preparar para a expedição, num arco que conta com a presença de vários personagens familiares e revelações intrigantes: desde uma tentativa de assassinato do inspetor Grosky até um agente infiltrado na Scotland Yard. O que vem na sequência, entretanto, quebra bastante este clima de mistério, ação e tensão, pois são adicionados cinco (relativamente curtos) fillers para aumentar o tempo do modo história.



OS MELHORES FILLERS QUE VOCÊ VAI VER... MAS AINDA SÃO FILLERS.



É uma prática comum que alguns jogos apresentem *fillers*, isto é, elementos ou arcos não muito relevantes adicionados à história para aumentar sua duração. Encarados, na maioria das vezes, com desgosto por parte dos jogadores, Professor Layton and the Azran Legacy trata-se do primeiro jogo o qual a presença de *fillers* não me fez perder o interesse. Quando a busca pelos ovos Azran se inicia, o jogador é mais

Escolha um local, resolva o mistério que lá reside, colete o ovo Azran da região e parta para o destino seguinte!

uma vez surpreendido pelo título ao ser apresentado, pela primeira vez, à possibilidade de jogar de forma não linear. Com cinco destinos a serem percorridos, cada um contendo um dos ovos, Layton e Cia. se aventuram por uma densa selva, uma ilha tropical, um vilarejo no meio de canyons, uma vila nas montanhas e uma cidade rodeada por muralhas - todas elas exploradas na ordem que o jogador bem entender e com seus respectivos mistérios a serem resolvidos.



CONHEÇA OS SEUS DESTINOS:



Phong Gi: perdida no meio de uma densa floresta tropical, o vilarejo de Phong Gi conta com as mais inusitadas casas e habitantes - todos simpáticos e com os penteados mais err... diferentes que a série já nos apresentou. Infelizmente, o líder da tribo não é tão simpático assim. Sem dar sequer uma risada a semanas, não será fácil fazer com que ele ceda o ovo Azran que reside enrolado em seu pescoço.



San Grio: Viva el Popoños! Ao invés de se manter como uma relíquia secreta, o ovo Azran da região se tornou símbolo de felicidade e prosperidade, originando dezenas de souvenirs baseados em seu design. Em meio a tantas cópias, encontrar o "verdadeiro popoño" será uma tarefa difícil.



Torrído: Não bastasse o árido clima e as demais condições desérticas da região, Torrido ainda tem mais um problema: o grande Ol' Red. Um vermelho lobo/cão gigante que tem aterrorizado a cidade recentemente. Para complicar a vida de Layton e Cia. o terceiro ovo Azran encontra-se em nada mais nada menos que na coleira de Ol' Red!



Hoogland: Este idílico vilarejo em meio uma cadeia de montanhas conta com moinhos de ventos aos quatro cantos de sua paisagem, o quê seria lindo, não fossem os tornados que insistem em devastar o local. A busca pelo ovo é colocada de lado quando uma jovem é oferecida como um tributo para acalmar a ira de "Dragonlord", o aparente responsável pela forte ventania.



Mossinia: A antiga cidade de Mossinia é rodeada por uma densa muralha e há vestígios dos Azran ao longo de quase toda sua arquitetura. Os mistérios se complicam quando o grupo descobre que todos os adultos da cidade estão dormindo há uma semana e a única forma de acordá-los é através das lágrimas da Fênix de uma antiga lenda da cidade.

Os vários cenários apresentados, por mais que interrompam o enredo da aventura principal, agregam muito à série e abordam os principais problemas que ela sempre teve que encarar: repetitividade visual e musical, além da falta de interação com a resolução dos mistérios em sí (visto que, na maioria dos casos, o Professor Layton os resolvia sozinho e narrava a explicação através de diálogos ou animações). Enquanto *Curious Village* e *Last Specter* nos prenderam em dois pacatos vilarejos, *Unwound Future* se ateuve à duas Londres e *Miracle Mask* e *Diabolical Box* alternavam entre uma cidade luminescente e uma pequena cidade do interior - todos embalados ao sons dos mesmos instrumentos -, *Azran Legacy* nos permite visitar os mais remotos cantos do mundo e dá uma ótima sensação de frescor.





Londres agora esbanja vivacidade com os turistas passeando e seus ônibus de dois andares fazendo rondas.

A melhoria visual não se dá somente pela variedade visual, que agora foge dos já batidos tons pastéis de londres e vilarejos ingleses, mas pela qualidade absurda das paisagens apresentadas. Se em *Miracle Mask* os cenários eram "apenas" lindos, em *Azran Legacy* os mesmos estão "lindos, maiores e vívidos". Agora a maioria dos ambientes conta com uma maior área para ser explorada, geralmente optando por uma seção mais horizontal ou mais vertical. A maior área apresentada permite também a maior incorporação de elementos que aumentam a veracidade do local. Desde pessoas brindando e bebendo ao fundo num salão do velho oeste aos famosos ônibus de dois andares que circulam as ruas de londres ou até mesmo os papagaios que voam de um lado para o outro nas casas da tribo de PhongGi, os ambientes se tornaram muito mais verossímeis e interessantes de explorar.



TREASURE HUNT MODE

Não bastasse o jogo fazer excelente uso do 3D e da tela de toque (além da função *spotpass* para download de puzzles diários), a função *streetpass* é finalmente incorporada à série. Ao atravessar o mundo, certos itens chamam a atenção do professor. No modo de caça ao tesouro, você pode desafiar (ou ser desafiado) por outros jogadores a encontrar um conjunto de três dos tais itens. Como prêmio, o jogador recebe moedas que podem ser trocadas por itens. Caso more no Acre e não faça *streetpass*, não se aflija: tais desafios podem ser comprados por cinco Play Coins.



E se nossos olhos agradecem a Level-5 por ter nos trazido tamanha diversidade visual, são os nossos ouvidos que se deliciam e terminam de completar esse conjunto áudio-visual. Deixando em Londres os acordeões e violinos (em grande porção das músicas), Azran Legacy conta com a maior diversidade musical dentre os jogos da série.

PROFESSOR LAYTON

and the

Azran Legacy™

O tema de Torrido é a mistura perfeita entre a **identidade sonora da série** com a típica música de cidades do velho oeste.

Os visuais desérticos do vilarejo "a lá velho oeste" de Torrido só parecem desérticos e "velho-oeste" devido aos banjos e sanfonas que introduzem aquele inóspito ambiente aos jogadores. Phong Gi não pareceria tão "Phong Gi" se não fossem as marimbas, flautas e sinos que criam aquela atmosfera selvagem e repleta de sons naturais. Eventualmente, os violinos e acordeões acabam sendo incorporados aos temas locais para unificar a trilha sonora, mas com presença bem menor que nas músicas anteriores.





O principal destaque proporcionado pelos capítulos "fillers" entretanto, é a possibilidade de descobrir os enigmas por você mesmo. A mecânica de dedução eliminatória apresentada em Last Specter e reutilizada em Miracle Mask é colocada em prática mais uma vez em Azran Legacy, mas toma diversas formas. Embora seja introduzida da forma tradicional (uma série de perguntas e respostas) ao tentar desvendar quem está por trás dos roubos ao museu de Londres, a mecânica é usada no momento climáx em cada uma das localidades visitadas, quando já foram coletadas as evidências necessárias para que o grupo consiga adquirir mais um dos ovos. Desde desvendar padrões até uma simulação do jogo "Senha" (aquele que pinos pretos indicam a cor certa no lugar certo e pinos brancos indicam cor certa no lugar errado), a resolução dos mistérios em cada uma das



localidades se torna muito gratificante devido a sua grande interação e imensa diversidade. A Level-5 conseguiu a grande façanha de fazer com que uma sequência de histórias, que claramente tem o único propósito de aumentar a duração do jogo, se tornassem os fillers mais prazerosos que já joguei.

Como era de se esperar, a série conta com três minigames. Eu me arriscaria a dizer que são o conjunto mais divertido dentre todos os jogos. Até o menos interativo - o das roupas - acaba sendo interessante só por dar a oportunidade ver os personagens desfilando com os mais ridículos conjuntos que o professor cria.



ENCERRANDO A SÉRIE COM LOUVOR



O uso do 3D no jogo de destruir drones é de dar inveja às demais produtoras.

Professor Layton and the Azran Legacy é o belo exemplo de que a calma vem antes da tempestade. Last Specter foi recebido de forma mista pelos fãs, devido à sua lenta progressão e ar de déjà vù, devido às semelhanças (principalmente visuais) com Curious Village. Mask of Miracles sofreu do mesmo problema de recepção, mas desta vez devido ao seu enredo previsível - algo inaceitável para a série - e pouco uso das funcionalidades do 3DS. Azran Legacy, por sua vez, acabou recebendo os depósitos de todas as esperanças dos fãs, que desejavam um "adeus" à altura do personagem e algo com a qualidade de Unwound Future, o que colocou um grande peso sobre as costas da Level-5.

Ainda assim, a companhia se superou com excelência. O jogo conta com enigmas criativos e integrados ao contexto, cenários mais vívidos, diversos e complexos, trilha sonora mais original e memorável, fazendo o perfeito uso de temas conhecidos nas horas certas, uso e abuso de todas as funcionalidades do 3DS (de Streetpass ao excelente uso do 3D) e um enredo que não demora pra decolar e prende o jogador do começo ao fim. Com a receita de sucesso que deu tão certo ao longo de cinco jogos (e um filme), na última iteração da série do professor mais querido e mais carismático da indústria dos games, a Level-5 manteve o padrão de "melhorar o que já é bom" mas, para a nossa surpresa, também consertou as principais falhas que acompanhavam os jogos desde suas primeiras versões.






Com excelentes animações e quebrando os paradigmas há muito estabelecidos, Azran Legacy conta com o maior - e mais envolvente - modo história da franquia, e um final tão emocionante quanto o de Unwound Future. Servindo como um excelente elo entre a trilogia original e a trilogia nova, que serve de prequela, o jogo com certeza será eleito o favorito entre diversos fãs e agradará à todos que já conhecem a série. Pela primeira vez, entretanto, devido à intensa ação, uso de novas mecânicas e não linearidade, o jogo pode até ser uma ótima porta de entrada para novos jogadores que não se adaptaram ao estilo que se mantinha

como um padrão até agora. Confesso que, escrevendo tantos textos do professor conforme me preparava para este inevitável movimento

Como Layton disse em Unwound Future:

"Um verdadeiro cavalheiro nunca revela sua carta na manga até ser absolutamente necessário!"

E foi exatamente isso que Level-5 fez.

de despedida, achei que Azran Legacy apenas me traria tristeza e saudades do gentleman britânico o qual aprendemos a adorar, mas o Professor mais uma vez me impressiona e, ao final do jogo, o único sentimento que ele me traz é o de completude. 



PROFESSOR LAYTON

and the Azran Legacy™

Prós

- História avança em ritmo rápido e prende o jogador;
- Final espetacular encerra a franquia em grande estilo;
- Enigmas mais criativos, variados e relevantes;
- Cenário e trilha sonora apresentam grande diversidade;
- Amarra as duas trilogias e elucida pontos chave sobre a série;
- Excelente uso dos recursos do portátil;
- Maior interação na resolução dos mistérios principais do enredo;
- A não linearidade e quebra de paradigmas pode atrair novos jogadores.

Contras

- Minigames e tabuleiros pouco variados, curtos e altamente dependentes de sorte;
- Poucos modos de jogo tanto no singleplayer quanto no multiplayer;
- Modos restritos à dois ou mais jogadores "humanos" limitam ainda mais o pouco conteúdo;
- Os jogos de Realidade Aumentada e de microfone costumam a funcionar corretamente.



Adeus Layton, e obrigado por essa intensa e maravilhosa jornada.

NOTA

9.5

Professor Layton and the Azran Legacy (3DS)

Desenvolvimento: Level-5

Gênero: Puzzle/Aventura

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



twitter.com/nintendoblast

Seguir



facebook.com/nintendoblast

Curtir



google.com/+nintendoblast

Seguir



youtube.com/GameBlastTV

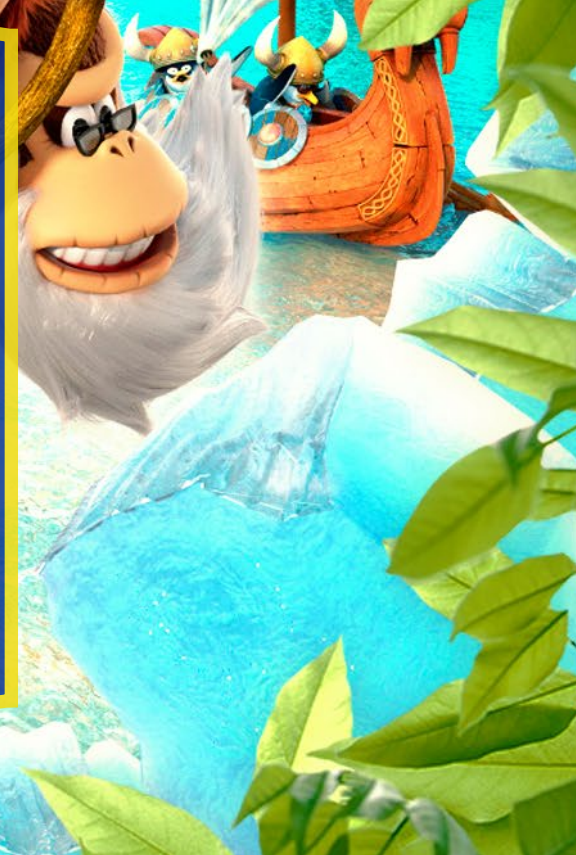
Inscrever-se

Wii U

por *Felipe Camarossi*Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Leonardo Correia

Donkey Kong Country: Tropical Freeze mostra que nem mesmo o frio glacial pode impedir essa macacada de ser um sucesso!

Sendo honesto, eu não esperava muito desse jogo. Desde o anúncio na E3 2013 eu fiquei com uma pulga atrás da orelha com Donkey Kong Country: Tropical Freeze (Wii U), temendo por um "mais do mesmo" e que a série pós>Returns se tornasse o mesmo que o "New" de Super Mario Bros. Meu receio era de que cada jogo parecesse apenas uma expansão do anterior, com um pouquinho mais de beleza, mas sem a sensação de ser outro game. Felizmente, eu estava enganado.



Entrando numa fria

Era um dia comum em Donkey Kong Island (se você pode considerar gorilas comemorando um aniversário algo comum) quando o frio chegou. Não estamos falando de uma brisa fria ou do inverno, mas literalmente de seres que carregaram o frio junto consigo. Snowmads (ou Snomads) são uma tribo nórdica inspirada nos vikings que, por algum motivo, despertaram interesse na ilha de DK. Com seu alvo travado, não hesitaram em impor seu avanço contra a ilha e expulsar seus prévios moradores com seu puro poder.

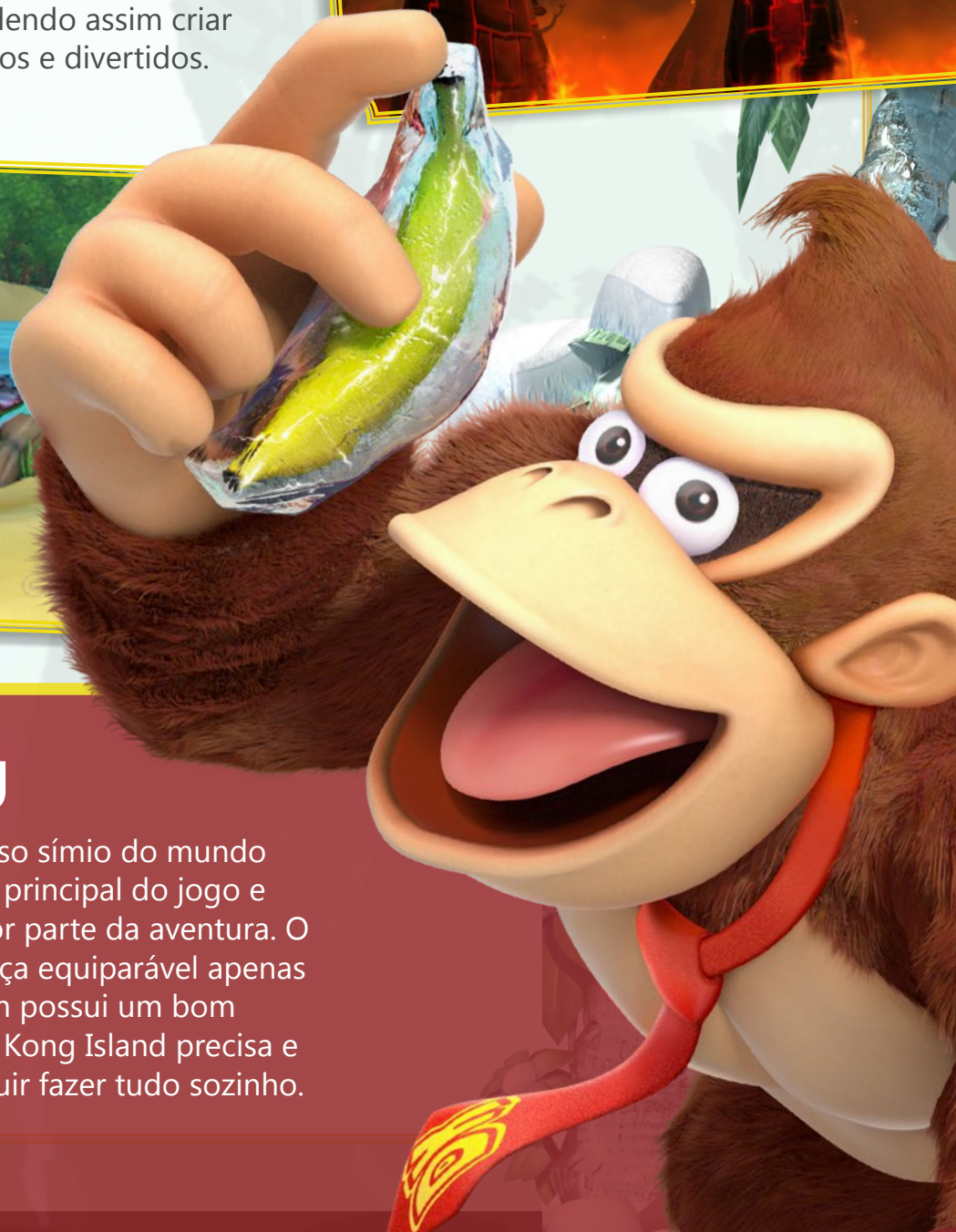
Frustrados por terem sido retirados de sua terra natal, privados de uma festa de aniversário divertida e desovados em uma ilha nos arredores, é desnecessário dizer que DK e seus companheiros não hesitaram nem um segundo para ir contra os invasores nórdicos e, dessa vez, com uma equipe maior do que os Tik Taks enfrentaram. Quando conseguem fazer até o Cranky Kong sair da sua cadeira de balanço, você sabe que a coisa está feia.

Embora a história não seja digna de um Oscar, decerto os personagens foram melhor trabalhados que os predecessores em Donkey Kong Country Returns (Wii). Os Snowmads são impiedosos e transmitem respeito em todas suas aparições, além de terem todo um ar de vilões que os Tik Taks deixaram a desejar. A partir daí meu respeito pela sequência começou a crescer, mas ele só se firmou mesmo quando eu comecei a jogar.



Mais gostoso que comer banana

É sabido de todos que Donkey Kong Country sempre foi uma das melhores séries de jogos em plataforma da história, e isso não deixa de se confirmar em Tropical Freeze. Embora não existam muitas diferenças em terreno normal, a presença de novos personagens dá uma alta gama de dificuldades e desafios diferentes para os desenvolvedores, podendo assim criar cenários cada vez mais criativos e divertidos.



Donkey Kong

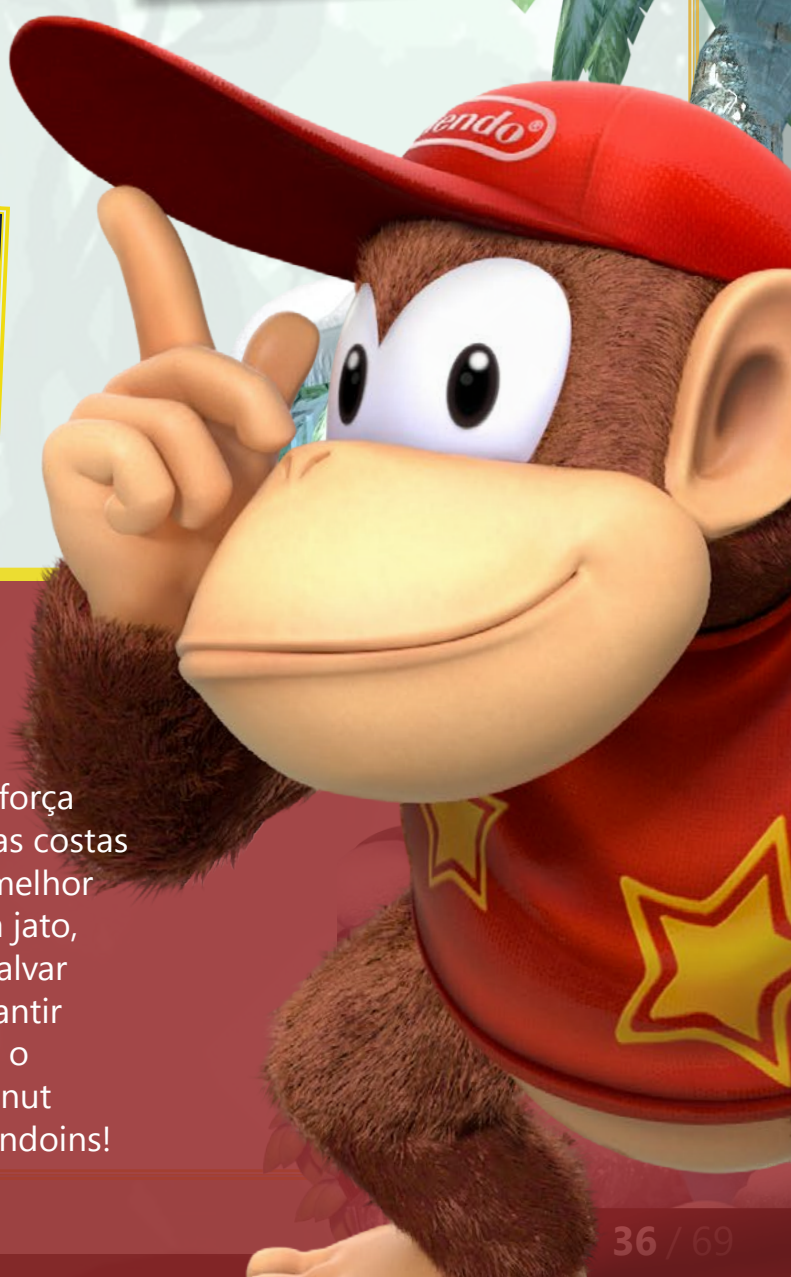
O líder da equipe e mais famoso símio do mundo dos games, DK é o personagem principal do jogo e quem você irá controlar na maior parte da aventura. O macaco é conhecido por sua força equiparável apenas à sua estupidez, mas ainda assim possui um bom coração e é o herói que Donkey Kong Island precisa e merece. Mas ele não vai conseguir fazer tudo sozinho.

A primeira grande diferença sentida é quando DK cai na água pela primeira vez. Eu admito que, como boa parte dos jogadores, não tenho muita afeição por telas submersas devido às mecânicas por vezes irritantes de se jogar embaixo d'água, mas Tropical Freeze fez eu mudar de ideia. A fluidez das seções aquáticas são extremamente suaves e nostálgicas quando se lembra dos primeiros jogos da série, e se não fosse pela irritante barra de fôlego adicionada para esses cenários, eu decerto gostaria de passar mais tempo lá. E pensar que, em DKCR, cair na água era morte instantânea. Sempre me perguntei por que Donkey havia se tornado hidrofóbico.



Diddy Kong

Sobrinho de DK, Diddy compensa sua falta de força em excesso de agilidade e destreza. Enquanto nas costas do gorilão, o pequeno símio pode oferecer um melhor controle de queda com a ajuda de sua mochila a jato, garantindo alguns segundos no ar que podem salvar sua vida. Embaixo d'água, sua mochila pode garantir um aumento de velocidade e, quando separado, o pequeno mostra quem manda ao sacar suas Peanut Poppuns, pistolas que usam como munição amendoins!



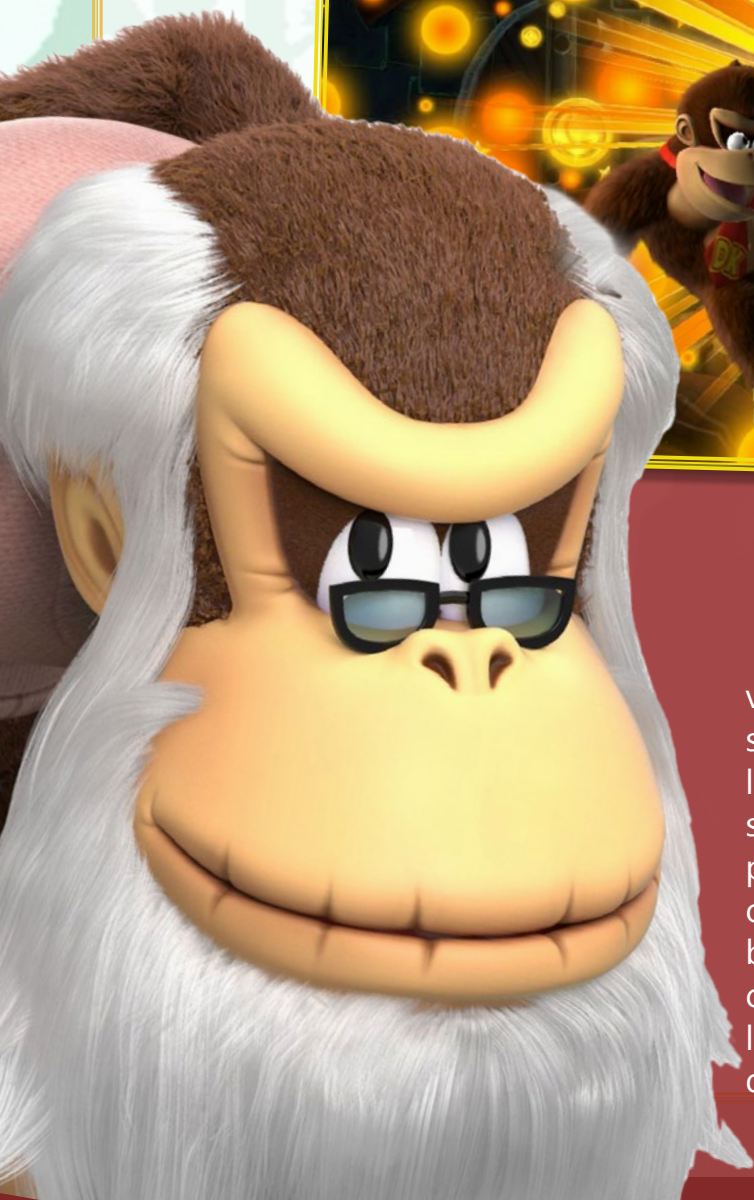
Ironicamente, um dos pontos-chave da história simplória do jogo é o que o torna tão livre e desenfreado na hora de criar seus estágios. Ser retirado de Donkey Kong Island foi o que permitiu uma variedade enorme nos cenários que se pode visitar, viajando de ilha em ilha em busca de sua terra natal e encontrando diversos ecossistemas diferentes. É de uma criatividade e variedade tão bela nas telas que só aumenta minha paixão pelo design das fases e meu ódio pelos bônus extremamente repetitivos, que atormentam do começo ao fim do jogo. Sempre pegue todas as bananas de um determinado cenário, e nem mesmo o conjunto de poucos cenários mudam! É sério, seria tão difícil fazer telas bônus criativas como as da primeira trilogia?



Dixie Kong

A namorada de Diddy volta à ação após não dar as caras em DKCR, servindo como uma aliada importantíssima na aventura. Com o seu cabelo girando, Dixie pode conferir ao DK um pouco mais de altura em seus saltos e permite planar por algum tempo, conseguindo assim alcançar aquela parte mais alta da fase e adquirir os colecionáveis do jogo. Dixie ainda permite um melhor controle nas fases de água usando o cabelo como hélice e, sozinha, ela também não deixa a desejar, sacando suas Bubble Gum Poppuns, pistolas semelhantes às de Diddy, mas que disparam chiclete!

Mas é claro, a jogabilidade ainda reúne vários elementos novos e antigos, como a loja de itens (agora sob comando de Funky Kong) e os animais que lhe ajudam na aventura, Rambi e Squawk. É uma pena que ainda não tenham lembrado dos outros animais, eu gostava muito do peixe-espada Enguarde e da elefantinha Ellie. Já nas novidades, temos o movimento especial Kong POW, usável somente após pegar 100 bananas e quando há dois macacos na tela. Juntos eles podem executar um movimento que elimina todos oponentes em vista, transformando-os em diversos itens dependendo do macaco parceiro. Acreditem, isso vai ajudar muito em alguns desses muitos mundos.



Cranky Kong

O ancião que um dia enfrentou Mario teve de voltar à ação com a ameaça dos Snowmads. O velho símio pode estar enferrujado, mas consegue alcançar locais onde os outros não podem ao saltar usando sua bengala como pula-pula, podendo passar por partes de espinhos sem se ferir e atingir em cheio oponentes mais bem protegidos. Quando na água, sua bengala pode atingir oponentes que entrem em seu caminho, e mesmo quando separado de DK ele pode lutar bem usando sua Denture Popgun, uma arma que dispara... dentaduras. É, chega, pra mim, deu.

Uma história sendo contada

Já que tocamos no assunto da criatividade e na quantidade de mundos, vamos falar um pouco do lado artístico do jogo. Desnecessário dizer que, com a potência gráfica do Wii U sendo muito superior a de seu predecessor, cada mínimo detalhe parece ter sido feito à mão nas muitas fases do jogo. Aliás, o foco nos detalhes é tão grande que é muito recomendado que se fique atento no plano de fundo das telas, pois muitos easter eggs podem estar escondidos a cada virada de tela!

Além disso, a mudança nas câmeras em determinadas seções do jogo pode ser um pouco confusa na jogabilidade, mas o efeito tridimensional causado apenas aprofunda mais essa imersão detalhista. As muitas opções de cenário permitiram que uma infinidade de ambientes pudessem ser criados, dando vida nova para cada fase que é passada. Mas o melhor de tudo é, sem dúvidas, o modo como as fases parecem contar uma história.




Em uma determinada fase, estamos em um ambiente de clima seco, com folhas ressecadas e fortes ventanias. Temos de escapar de raios que tentam atingir os símios incessantemente, e o que acontece quando os raios atingem as folhas? Elas chamuscam. Na verdade, é bem comum nessa fase encontrar diversos inimigos ou obstáculos em chamas. Quando concluímos a fase e vamos para a seguinte, é aquele mesmo território, mas em um incêndio. Uma fase prepara o terreno para que a próxima chegue.

O mesmo acontece em diversas outras e, principalmente se você jogou Donkey Kong Country Returns, poderá sentir conexões entre os cenários do primeiro e segundo jogo. Eu não quero falar sobre para não estragar a surpresa, mas tenham muita atenção por onde passam — principalmente nas partes finais! E, é claro, todas essas sensações de uma história sendo contada são complementadas pelas músicas geniais que preenchem o fundo, marcando o retorno do gênio David Wise para as composições das aventuras da macacada.

Além de diversos remixes de clássicos da primeira trilogia, muitas músicas passam a emoção dos cenários encontrados com suas batidas e melodias. Em uma fase mais corrida é possível notar uma batida acelerada, tribal e forte, enquanto a seguinte, com calma, é preenchida com notas longas e suaves, trazendo de volta o fôlego perdido antes. É um espetáculo audiovisual que vai encantar todos os seus sentidos.



Uma história sendo contada

Sem sombra de dúvidas, minhas baixas expectativas foram surpreendidas ao poder jogar Donkey Kong Country: Tropical Freeze. O jogo cumpre a promessa de ser novidade e mostra que a série ainda tem muito a oferecer, desvencilhando-se de qualquer sensação de “mais do mesmo” que pudesse ficar. Seja por sua jogabilidade polida, sua dificuldade controversa ou por beleza impecável, esse é o jogo que Donkey Kong e seus companheiros mereciam no Wii U. Agora com licença, ainda preciso passar todas as fases no Hard Mode — como se o modo normal já não fosse difícil o suficiente. 



Prós

- Toda a exuberância de Donkey Kong Country com uma nova aparência;
- Jogabilidade refinada e melhorada de seu predecessor;
- Fases bem trabalhadas, com sinergia e alto grau de detalhismo;
- Cheio de easter eggs, o jogo traz nostalgia em meio ao mar de inovação;
- Músicas que se encaixam perfeitamente com o ambiente;
- Diversão garantida, jogando sozinho ou em dupla.



Contras

- Fases bônus repetitivas e não muito criativas;
- Não foi dessa vez que os outros animais (além de Rambi e Squawk) vieram ajudar.

NOTA

9.5

Donkey Kong Country:
Tropical Freeze

Wii U

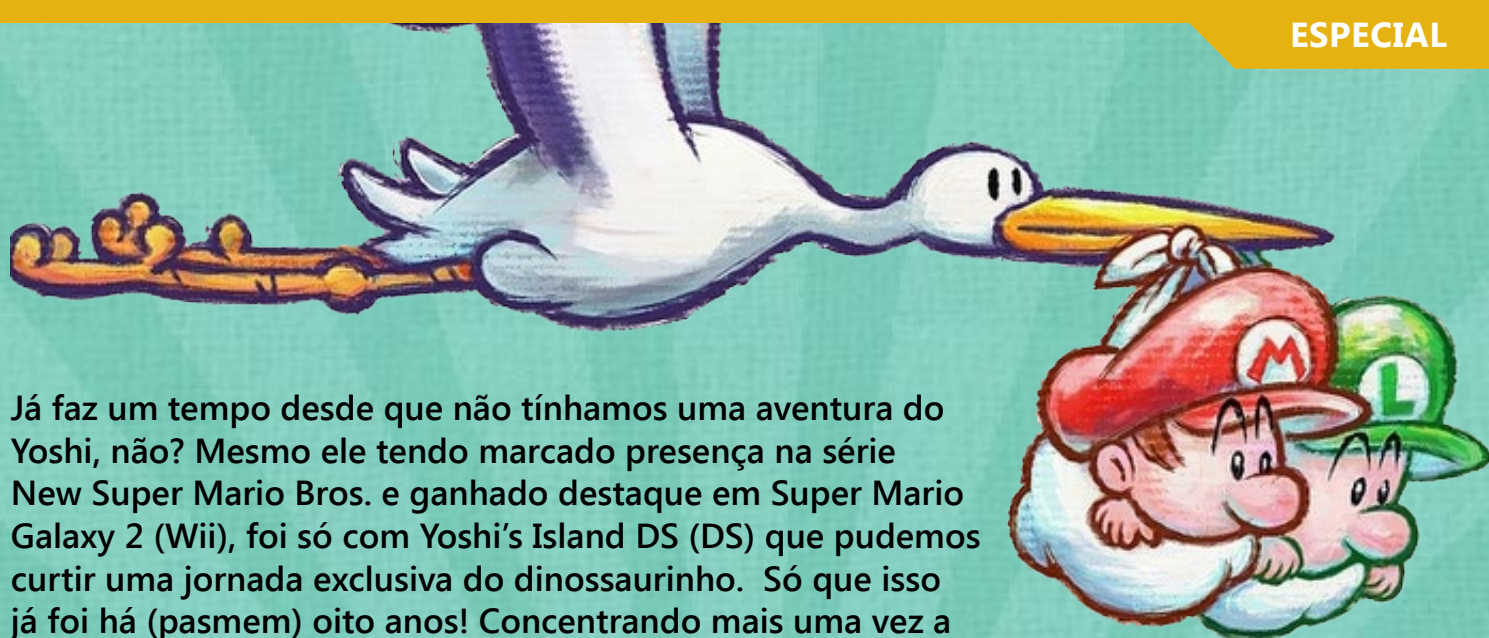
YOSHI'S New ISLAND™

por **Rafael Neves**

Revisão: Luigi Santana
Diagramação: Tiffany Silva



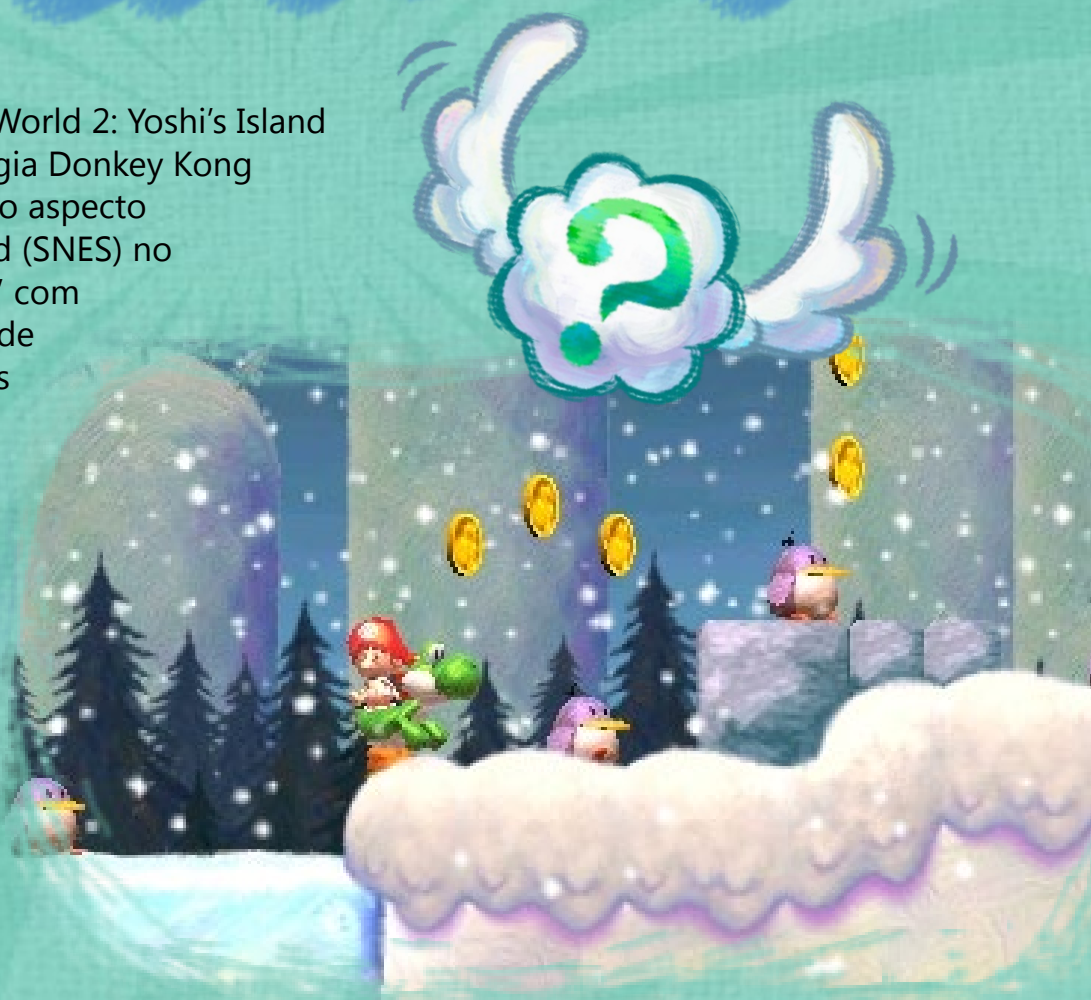
**Yoshi retorna aos holofotes
com YOSHI'S NEW ISLAND
e nós trazemos as cinco
grandes perguntas feitas a
essa nova aventura!**



Já faz um tempo desde que não tínhamos uma aventura do Yoshi, não? Mesmo ele tendo marcado presença na série New Super Mario Bros. e ganhado destaque em Super Mario Galaxy 2 (Wii), foi só com Yoshi's Island DS (DS) que pudemos curtir uma jornada exclusiva do dinossauro. Só que isso já foi há (pasmem) oito anos! Concentrando mais uma vez a série Yoshi's Island nos portáteis, Yoshi's New Island chegou para o 3DS e é hora de colocarmos ele no interrogatório. Afinal, quais as cinco grandes questões de New Island?

I. Que Gráficos são esses?

Quem já jogou Super Mario World 2: Yoshi's Island (SNES) sabe que, após a trilogia Donkey Kong Country (SNES) ter colocado o aspecto técnico de Super Mario World (SNES) no chinelo, a Nintendo "revidou" com um visual feito de giz e lápis de cor. Yoshi's Island agradava os olhos em cada um de seus cenários e Yoshi's Island DS se propôs a apenas dar um polimento (nem tão elogiado) aos visuais do antecessor. Já New Island surgiu com inesperados visuais tridimensionais, ainda que a aventura seja na bidimensional progressão lateral.



Os visuais, obviamente, servem para explorar melhor o efeito 3D do portátil – estratégia seguida também por *Ace Attorney: Dual Destinies* e pela série *Professor Layton* no 3DS. Ainda que faça grande alusão ao estilo de arte original do SNES, essa versão para 3DS foi alvo de grandes críticas ao seu visual. No entanto, é preciso jogar *New Island* para conferir o quão bonitos os seus gráficos ficam quando o jogo está em movimento. Se eles poderia ser melhores? Provavelmente. Mas, com certeza, não é nenhum jogo feio.



2. Fácil como um Kirby?

Não exatamente. Embora o nível de fofura e os cenários coloridos estejam no mesmo nível entre os jogos de Kirby e Yoshi, *New Island* não é exatamente um jogo fácil. Na verdade, antes de chamá-lo de “fácil”, “difícil” ou de “*Dark Souls 2D*”, é preciso prestar os devidos elogios aos estágios do jogo, que têm um design muito bem feito. É claro que há críticas a temáticas e desafios repetidos dos antecessores, mas, ainda assim, temos o talento com fases de plataforma de Takashi Tezuka.

O que mais chama atenção mesmo é a quantidade de colecionáveis – aspecto já famoso na franquia.

Do início ao fim de *New*

Island, jogadores mais veteranos irão caçar todos os itens, como moedas vermelhas, flores sorridentes e estrelas saltitantes. Quem já está familiarizado com a série sabe o quão difícil é atingir os 100%, e *New Island* não fica para trás nesse quesito. E fazer tudo isso ouvindo os eventuais choros escandalosos de Mario é coisa só para fortes.



3. E os mini-games?

New Island traz um elemento divertido em jogos portáteis da Nintendo: mini-games. Feitos para se jogar descompromissadamente com os amigos, os joguinhos extras são bem divertidos. Em um deles, precisamos estourar balões com as bundadas dos dinossaurinhos, já em outro precisamos abusar das tentativas de voo de Yoshi para coletar moedas. Há, obviamente, o fator competitivo nas seis modalidades de mini-game presentes no jogo.

Infelizmente, nenhuma delas é realmente um motivo para se adquirir o jogo. E, mesmo pensando nos joguinhos extras como uma mera opção bônus gratuita, ela fica a desejar em qualidade ainda assim.



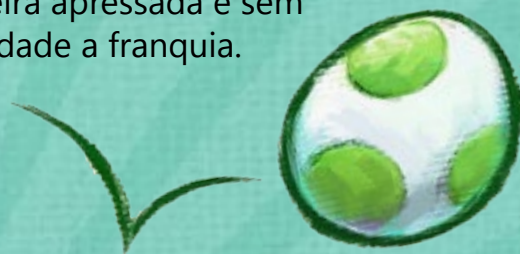
4. E a inovação, cadê?

Embora sempre sejam games em progressão lateral, a série Yoshi sempre testou novas mecânicas. Se Yoshi: Touch and Go abusava da tela de toque do DS, Yoshi's Island DS fez a festa com a maior diversidade de bebês. Yoshi's New Island, infelizmente, não tem esse mesmo apelo especial. Na verdade, dá para facilmente confundir New Island com um grande remake do primeiro Yoshi's Island. Sim, de "New", New Island tem tanto quanto a série New Super Mario Bros. Ok, a Nintendo trouxe um modo multiplayer, novas transformações para Yoshi, ovos gigantes e até feitos para o dinossauro atirar, mas nada que altere as estruturas da série ou que nos faça querer loucamente jogar New Island.






Essa falta de novidades interessantes, que incluem também os mal empregados sensores de movimento, fazem New Island passar batido perto dos grandes jogos de 3DS. Quer dizer, quando pegamos para jogar, temos uma aventura de Yoshi por cenários familiares, levando, para variar, um Mario chorão nas costas, enfrentando Shy Guys, transformando-os em ovos, atirando ovos, coletando os mesmo colecionáveis de sempre... Enfim, Yoshi's New Island pode ser visto como uma maneira apressada e sem carisma de dar continuidade a franquia.



5. E aí, superou o primeiro Yoshi's Island?

Não. Dificilmente alguém vai considerar Yoshi's New Island como a versão definitiva da série. Na verdade, mesmo com todos os seus defeitos, até mesmo Yoshi's Island DS fica na frente de New Island. E não é por menos: sem novidades interessantes, repetindo quase tudo o que já vimos, apresentando um simplista modo multiplayer e trazendo um visual polêmico, Yoshi's New Island pode até ser divertido, mas esqueceu do nível de qualidade que esperamos de quem tenta carregar a bandeira da série.

Ainda que não seja a sequência que esperávamos, New Island é uma boa pedida para o 3DS. É claro que outros jogos de plataforma poderão chamar mais atenção, e ainda temos Kirby: Triple Deluxe (3DS) no forno, mas não se pode simplesmente ignorar o charme e diversão de Yoshi's New Island. Só esperamos que a Nintendo invista no próximo Yoshi's Island o mesmo nível de criatividade e ousadia visto no primeiro da série. 



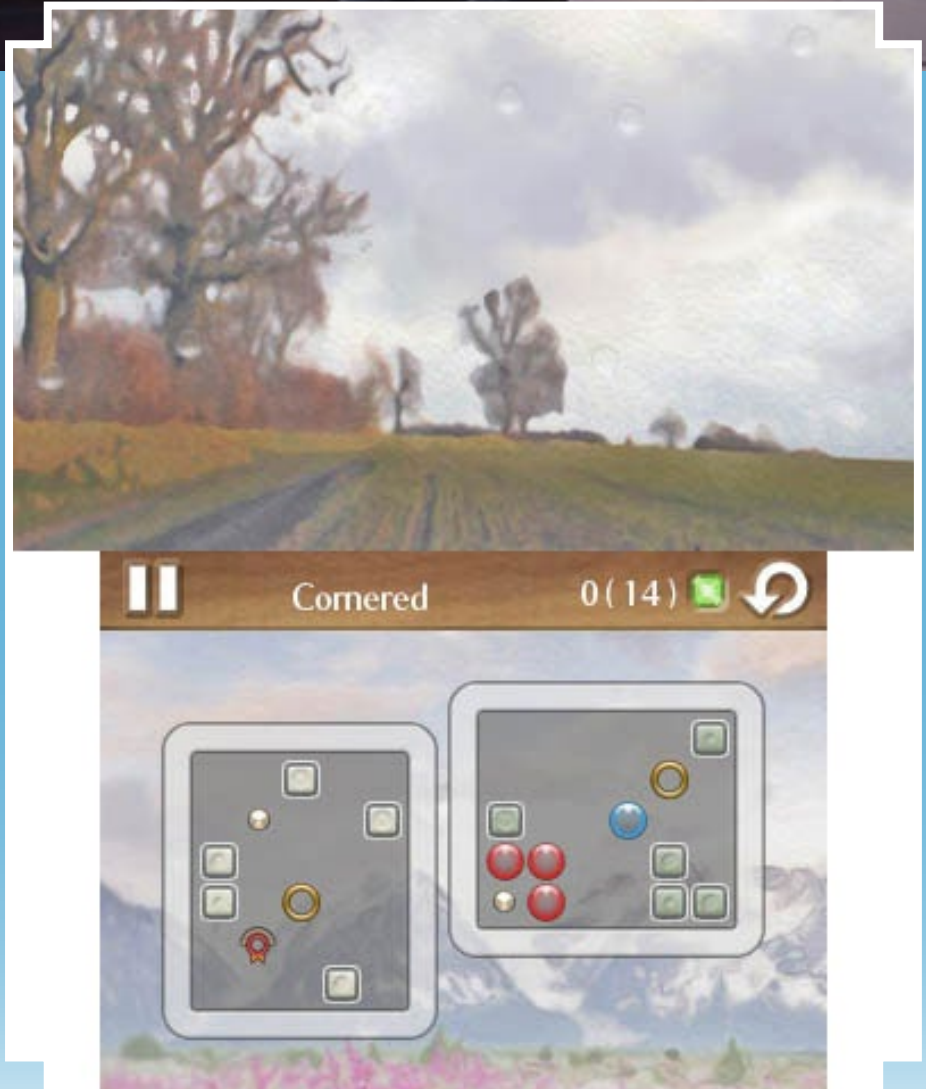
3DS

por **Jaime Ninice**Revisão: Samuel Coelho
Diagramação: Ricardo Ronda

quell: reflect

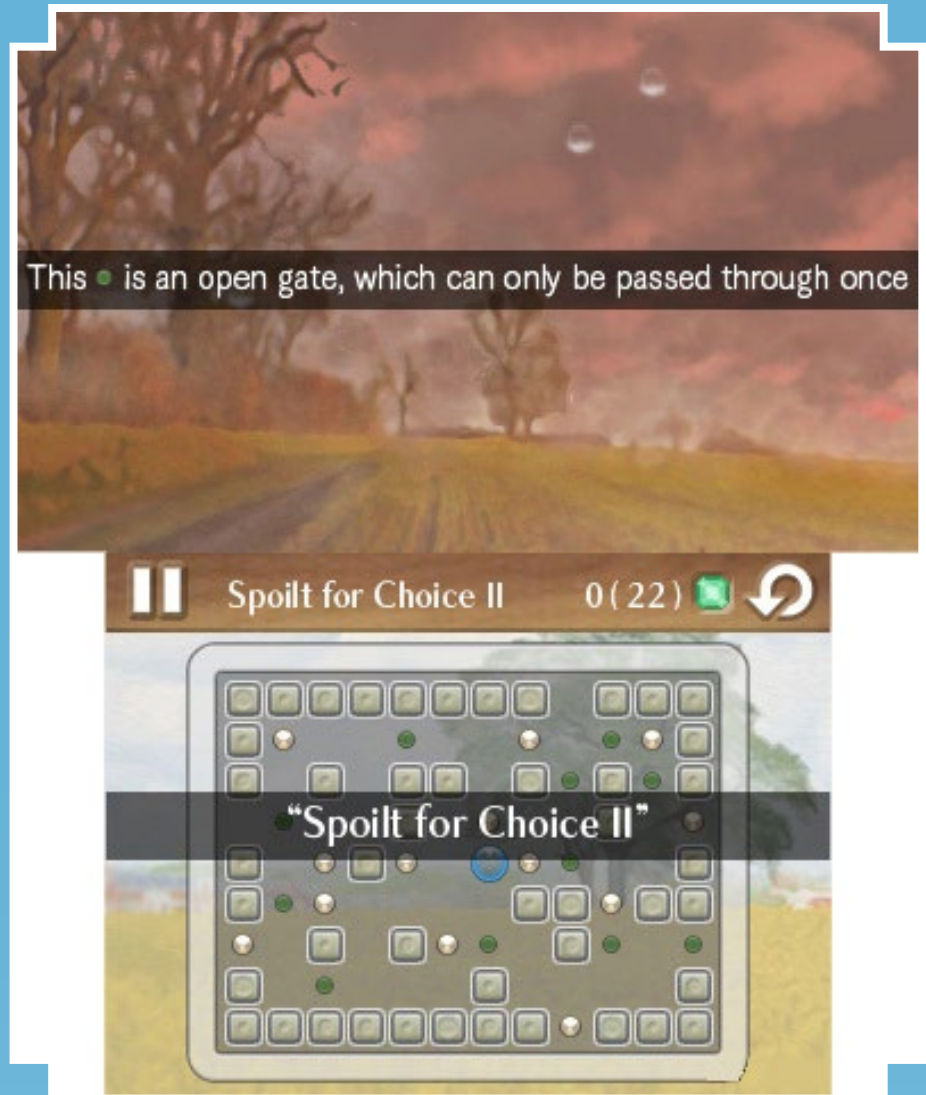
Viva momentos inesquecíveis e cerebrais no nostálgico **Quell Reflect** (eShop - 3DS)

É um dia ameno e pacífico, você está em casa, no descanso do sofá, apenas percebendo, através da janela, a chuva que corre lá fora, e aproveitando para resolver alguns quebra-cabeças em uma jogatina descompromissada. Disponível para a eShop do 3DS, **Quell Reflect** traz para você toda a onda e a magia dos puzzles por meio de cenários pra lá de desafiantes. No controle de gotas d'água, supere muitas mesas, cada uma com suas características peculiares, e avance nesta história através do tempo.



Um Puzzle, pra que te quero

A grande sacada de Quell Reflect está nos cenários pelos quais devem passar os elementos controlados pelo jogador. Na tela de cima, uma paisagem corriqueira envolta por um tempo chuvoso. Abaixo, as gotas que devemos controlar em direção aos outros respingos menores. Da combinação disso tudo, forma-se um elaborado quebra-cabeças, com caminhos diversos e soluções mais diversas ainda. A brincadeira consiste em completar cada quadro coletando uma pedra preciosa e tentando resolver o puzzle com a menor quantidade possível de movimentos, como indicado na tela de dicas. Os passos seguem um padrão de movimentos no gelo, em que o movimento em uma dada direção, se estende até a primeira barreira existente. Lidar com isso no início pode parecer difícil, mas logo podemos



Swipe the raindrop to collect the pearls

descobrir algumas manhas sobre como evitar caminhos mais evidentes, como aproveitar círculos de teletransporte, sobre a ausência de paredes na borda - que facilita a execução de menos movimentos -, sobre como empurrar alguns obstáculos do cenário, entre outras coisas. Há também gotas que lhe concedem poderes para quebrar algumas barreiras douradas e habilitar mais alguns extras pelo caminho.


A suavidade “ellegante” da “emmoção”

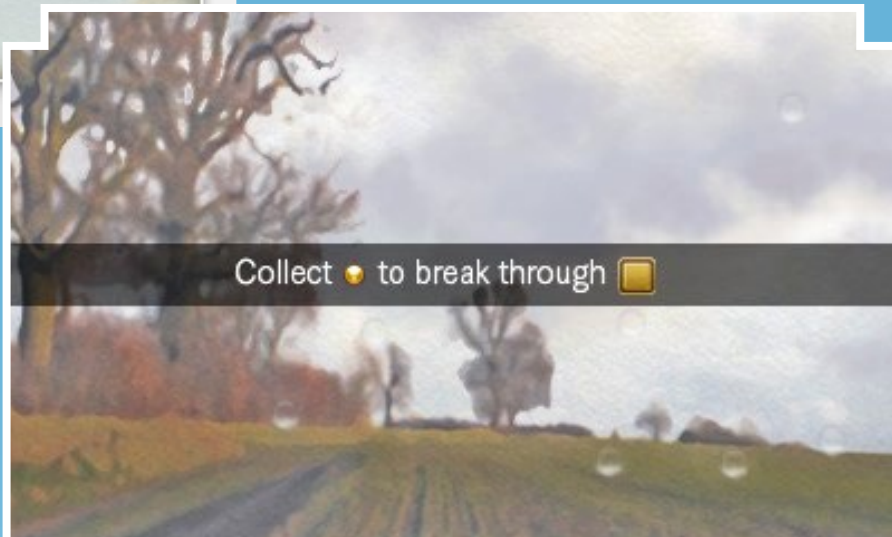
Entre as qualidades artísticas do jogo está, destaca-se a sua trilha sonora. Composta por **Steven Cravi**, artista conhecido no ramo da composição musical para TV e cinema. As músicas trazem belos arranjos de piano ocasionalmente acompanhados de violoncelo para criar um clima ameno na jogatina. A qualidade das faixas é surpreendente! Você vai se pegar muitas vezes acompanhando com a mente as músicas que aparecem nos cenários. Belas e sofisticadas, elas serão sua principal companhia durante as horas que passar com o game.

Looks simple, right?



Há de se notar também que cada jogo de quadros é formado por um determinado ano do período que se estende de 1962 e 1975. Como se não bastasse o clima antigo e nostálgico, com barulho de chuva ao fundo, há também uma grande lista de *achievements*, que vão desde completar três níveis perfeitamente, ou coletar uma certa quantidade de

pérolas, até fechar todas as portas ou completar todos os anos. Está aí uma boa dica para os amantes do gênero ou para aqueles que querem dar uma descansada dos jogos que exigem maior dedicação e que aparecem a todo instante para consumir nosso tempo, mesmo que isso seja algo bom. O jogo também está disponível para as plataformas Android e iOS. Embarque nesta jornada de muitos desafios e treine sua mente em um dos melhores e mais recentes jogos *indie* da eShop. 



Quell Reflect

Publisher: F K Digital /Circle Entertainment
3DS - R\$ 9,49 (US\$3,99)

WiiU

por **Alex Sandro**Revisão: Samuel Coelho
Diagramação: Ricardo Ronda

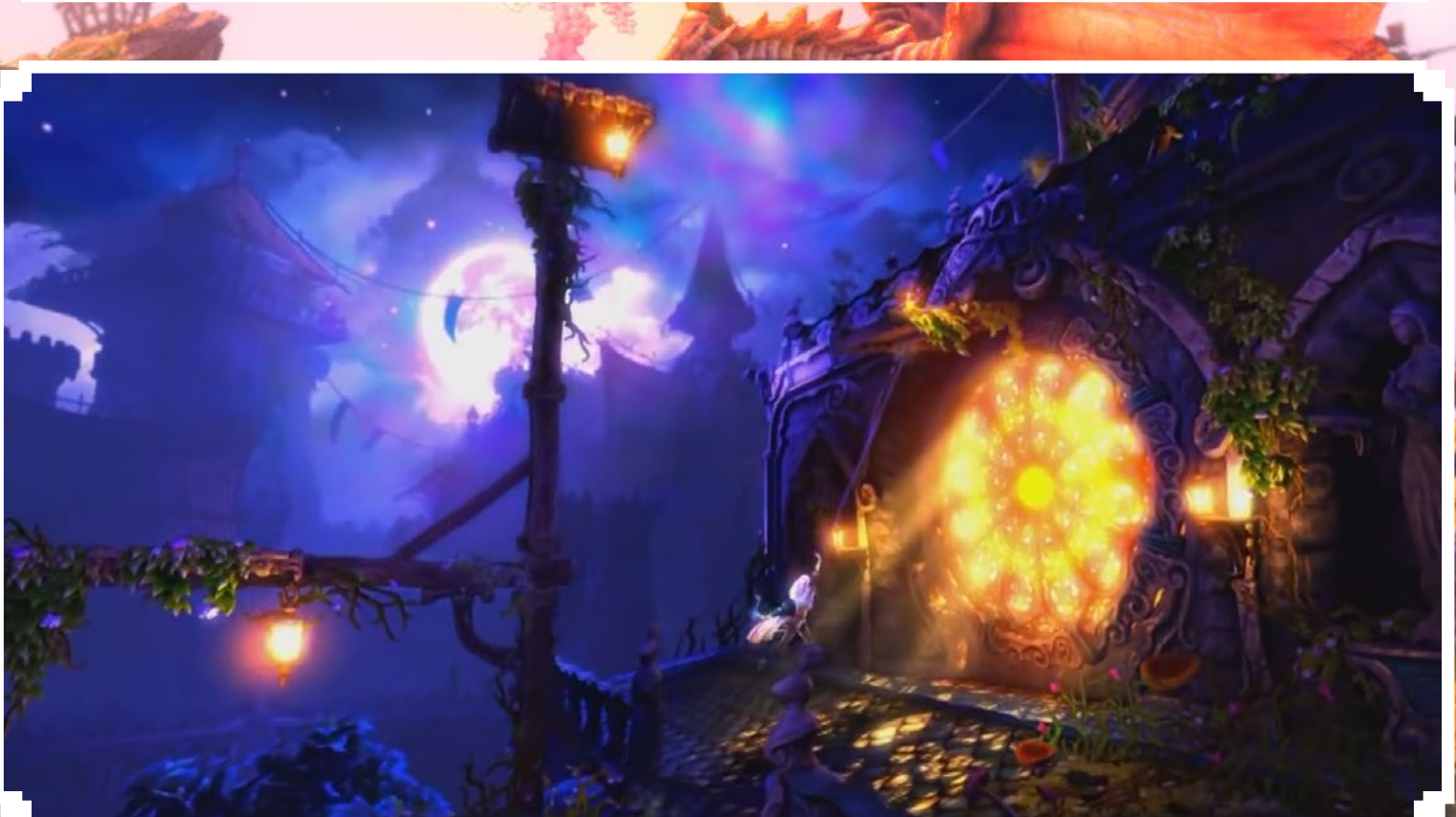
TRINE 2

Director's Cut

Os jogos indie nunca estiveram tanto nos holofotes como atualmente. Pequenos estúdios com grandes ideias surgem quase que diariamente e ainda podem angariar apoio para desenvolverem e lançarem seus jogos graças ao famoso site de financiamento coletivo Kickstarter. Como parte ativa deste segmento da indústria, o estúdio Frozenbyte é um indie localizado na Finlândia e fora responsável pela criação de um dos jogos independentes mais bem avaliados dos últimos anos: Trine 2: Director's Cut – que também está disponível na eShop do Wii U.

Três heróis. Duas telas. Um jogo excelente!

Apesar de ter sido lançado primeiramente na PlayStation Network e na Xbox Live Arcade (em 2011), Trine 2 chegou à eShop do Wii U logo no lançamento do console apresentando fatos curiosos: o processo de portar Director's Cut para o console da Nintendo levou apenas, acredite, dois dias. E, graças ao apoio e à proximidade da Big N, o estúdio indie pôde publicar seu jogo sem a interferência da Atlus, que foi a publisher original do jogo nas versões para outras plataformas.



Trine 2 é um jogo side-scrolling que mescla elementos de plataforma, ação e puzzle. Os três protagonistas possuem habilidades únicas que são essenciais para a progressão nas extensas fases. Amadeus é um mago que cria tábuas e caixas com sua magia, e que pode também interagir com alguns itens do cenário; a ladra Zoya usa seu arco e flecha para acertar inimigos a distância e possui um gancho (a la Hookshot de Link) que usa para se agarrar a objetos de madeira; e, por último, o cavaleiro Pontius possui espada, escudo e um martelo, sendo excelente no combate corpo a corpo. Em meio à busca pelo artefato que dá nome ao jogo, você encontrará fases com cenários estonteantes e visualmente impecáveis. Os estágios são repletos de brilho e bem detalhados. A Frozenbyte caprichou ao trazer para o Wii U um dos mais belos jogos indie já criados.



Inimigos também aparecem eventualmente para te atrapalhar – e algumas fases possuem chefes –, mas o que você vai encontrar em maior quantidade são puzzles. Esses quebra-cabeças são variados e vão desde manipular objetos do cenário até refletir luz em cristais. O mais interessante é que não há uma forma única de resolvê-los, sendo que você pode usar várias combinações de habilidades dos personagens para solucionar os enigmas. E o mesmo vale para os obstáculos encontrados nas fases. É possível jogar sozinho, o que aumenta a dificuldade, porém, jogar com mais duas pessoas simultaneamente – tanto localmente quanto online – com cada uma delas controlando um protagonista, torna o jogo bem mais divertido e os puzzles mais fáceis de serem solucionados.

Trine 2: Director's Cut pode ser jogado usando o GamePad, o combo Wii Remote + Nunchuk ou o Wii U Pro Controller. Ao usar o GamePad, a tela do controle exibe exatamente o mesmo que a TV, mas é possível realizar algumas ações extras pelo GamePad. Por exemplo, no controle de Zoya, a personagem dispara uma flecha no local em que você tocar na tela. E o controle do Wii U se mostra perfeitamente útil para manipular os itens e magias de Amadeus. Desenhar um traço na tela faz aparecer tábuas; ao riscar um círculo ao redor dos inimigos, cria-se uma jaula; e ainda é possível tocar e arrastar itens do cenário usando a tela do GamePad. Tudo é muito prático e funcional.



Além disso, é possível realizar upgrades nas habilidades dos heróis. A cada 50 cristais coletados você ganha um ponto de upgrade. Algumas habilidades exigem três ou mais pontos para serem obtidas e cada protagonista ganha habilidades únicas. Zoya, por exemplo, pode disparar flechas de fogo ou gelo e ficar invisível por alguns segundos; Amadeus pode criar até cinco objetos de uma vez com sua magia; Pontius, por sua vez, pode usar um dash para quebrar bloqueios e certas paredes, além de ter seu escudo melhorado.

A versão com algo a mais


Por mais que a versão de Wii U tenha sido lançada posteriormente, ela traz algumas adições. Além das melhorias visuais, a DLC The Goblin Menace, lançada para outros consoles, já vem inclusa nesta versão e adiciona seis novas fases na aventura. Ou seja, Trine 2 está completíssimo na eShop do Wii U.



AAA

Trine 2: Director's Cut possui dublagens e legendas disponíveis em diversas línguas, porém, infelizmente, o português não é uma delas. Outro detalhe é que a dificuldade cresce exponencialmente, o que pode afastar alguns jogadores nas últimas fases. Mas os diálogos bem-humorados entre os personagens e a dublagem competente, aliada a uma trilha sonora

de agradecer os ouvidos, fazem do título algo indispensável para qualquer proprietário do Wii U.

São jogos como Trine 2 que nos mostram que pequenos estúdios, com uma ideia bem executada e repleta de dedicação, podem produzir jogos tão iguais ou melhores que muitos blockbusters – aqueles jogos de enorme sucesso (ou, como são mais conhecidos, os AAA) que mais carregam nome do que um conteúdo competente. Aliás, sempre fique de olho na eShop, pois Trine 2: Director's Cut recebe algum corte de preço quase que mensalmente, o que é um belo incentivo para você não deixar de jogar essa beleza. E se este humilde texto não lhe convenceu, não deixe de testar a demo gratuita do jogo. Ela só lhe fará querer comprar Trine 2 ainda mais. Depois não venha nos culpar por gastar muito dinheiro... 



Trine 2: Director's Cut
Frozenbyte

Wii U - US\$19.99

Wii U


Wii Street U™

powered by Google™

por *Jaime Ninice*

Revisão: Samuel Coelho
Diagramação: Ricardo Ronda



Agora que o Wii U está oficialmente entre nós brasileiros, nada melhor que aproveitar um pouco as funcionalidades deste poderoso console da nova geração. Um dos primeiros aplicativos anunciados na campanha de marketing do Wii U baseava-se em um tipo de Google Maps com algumas características bem interessantes, como a possibilidade de usar o GamePad para olhar ao redor e, ao virá-lo, acompanhar o ângulo de visão do cenário mudando como se você estivesse mesmo na rua. Depois de um longo tempo de espera, eis que o mito se tornou realidade. O Wii Street U permite que você aponte o GamePad para a TV, onde ficará o mapa, e visualize o cenário em modo Street View através dele. Algumas opções estão incluídas, como fotografar, compartilhar via Miiverse, ver em estilo de Slide os locais recomendados do dia, adicionar rota e até usar o acessório Balance Board para caminhar e seguir adentro do mapa. Esta é uma boa adição para a plataforma da Nintendo e um modo diferenciado de experimentar suas descobertas pelo mundo através da ferramenta do Google. 

Nintendo eShop

eShop (Wii U)

por **Alex Sandro**

Revisão: Samuel Coelho
Diagramação: Ricardo Ronda

Super Mario Bros.: The Lost Levels

The Lost Levels é conhecido no Japão como Super Mario Bros. 2 — o continente americano recebeu aquele diferente jogo baseado em Doki Doki Panic. Prepare-se para testar suas habilidades nos cruéis níveis que só os 8-bits proporcionavam. Vento que pode te jogar em abismos, inimigos posicionados para te ferrar, o Poison Mushroom, Warps que fazem você voltar fases... E você aí reclamando da Champion's Road de **Super Mario 3D World**... ALERTA: lembre-se de não jogar o seu GamePad no chão quando ficar com raiva.



Preço: \$4.99 (eShop americana)

Darksiders II

Após ser retirado do eShop do Wii U, Darksiders II está de volta e, o melhor, em promoção. O jogo, com conceitos e jogabilidade similares à série Zelda, inclui todos os bônus adicionais que foram disponibilizados em outras plataformas e a tela do GamePad permite um acesso rápido ao inventário e habilidades.



Preço: \$19.99 (eShop americana)

eShop (3DS)


SteamWorld Dig

A partir de hoje até o dia 16 de março, **SteamWorld Dig** estará com 50% de desconto (normalmente custa R\$ 19,90 ou \$8.99 na eShop americana). Trata-se de um jogo de plataforma e mineração, no qual você controla o protagonista Rusty após chegar em uma antiga cidade mineradora. Rusty precisa cavar o solo para descobrir segredos, tesouros e perigos.



Preço: R\$ 9,99 (ou \$4.50 na eShop americana)

Pokemon Battle Trozei

Una o viciante jogo de unir três peças idênticas e Pokémon. O resultado será o mais viciante ainda Pokémon Battle Trozei. Enquanto você alinha os rostos dos monstrinhos (e os mais de 700 dão as caras aqui, literalmente), diminui a vitalidade dos oponentes para poder capturá-los. O jogo possui suporte ao StreetPass e pode ser jogado localmente com um amigo. 



Preço: R\$ 13,99 (ou \$7.99 na eShop americana)

O QUE ACONTECEU COM



por **Rafael Neves**

Revisão: Luigi Santana
Diagramação: Ítalo Lourenço

O estranho caso de Yarn Yoshi: afinal, onde foi parar a aventura de lã de Yoshi?

Yoshi pode até estar no centro dos holofotes da Nintendo com Yoshi's New Island trazendo nostalgia ao 3DS, mas, antes mesmo do mais novo capítulo da série Yoshi's Island ter sido anunciado, um outro misterioso game de Yoshi era o foco de muita atenção dos jogadores. Estamos falando de Yarn Yoshi (também conhecido como Yoshi's Land), para Wii U. O game foi anunciado quase sem detalhe nenhum de seu conceito, jogabilidade e história e de maneira muito apressada. E são justamente esses pontos que iremos abordar nas próximas páginas.

Yoshi o quê?

Yarn Yoshi foi anunciado quase como um "mod" do inusitado **Kirby's Epic Yarn (Wii)**. Dessa fácil aventura de Kirby, aquilo de mais positivo que podemos tirar é o seu conceito. Trata-se de uma aventura baseada no aspecto de lã de **Kirby**, que explora um mundo feito por uma gigantesca colcha de retalhos. É possível descosturar inimigos, puxar fios de lã para unir partes do cenário, costurar Kirby em diferentes formas e até transformar-se num fio de tecido para passar por caminhos estreitos. Quando um Yoshi composto por fios de lã em um mundo de tecido foi mostrado pela Nintendo, a comparação com Kirby foi imediata. Tanto é que o game foi apelidado de Yarn Yoshi.



E o que pudemos ver no curtíssimo trailer desse jogo de plataforma em progressão lateral foi justamente um misto de elementos tradicionais da série Yoshi com conceitos e mecânicas oriundos de Kirby's Epic Yarn. Na verdade, a própria desenvolvedora de Epic Yarn está encarregada de "Yarn Yoshi", o que mostra a semelhança entre ambos. Ainda que altamente parecidos, Yarn Yoshi mostrou alguns singelos diferenciais muito interessantes. Por exemplo, enquanto um dos cenários é copiado e colado de Epic Yarn (com portas costuráveis e joias brilhantes colecionáveis), outro mostrava uma paisagem florestal muito semelhante à de **Yoshi's Story (N64)**. É interessante lembrar que a aventura do dinossauro para N64 já tinha apresentado cenários de tecido muito antes de Epic Yarn.



Mas o que chama mais atenção é um dos cenários nos qual Yoshi anda ao lado de uma janela que nos remete ao mundo real. Será que esta aventura ultrapassará as barreiras da fantasia e colocará o dinossauro no mesmo universo de seus jogadores? Outra mecânica interessante vista foi a de Yoshi ganhar um recheio de tecido. Inicialmente, o mascote é apenas um contorno de lã (como Kirby em Epic Yarn), mas, após devorar um **Shy Guy** com sua língua e transformar-se em um ovo, ele "choca" como um Yoshi completo. Estranho, não? Quando Yoshi engole seus adversários na série Yoshi, ele deveria transformar o inimigo em um ovo e não transformar a si próprio.

Mas, afinal, onde foi parar Yarn Yoshi?

Yarn Yoshi é uma incógnita. Mesmo anunciado antes de Yoshi's New Island, ele foi completamente ofuscado pelos constantes detalhes, imagens e vídeos que foram veiculados para seu irmão de 3DS. A versão de Yoshi em alta definição para Wii U não só parece ter nenhuma relação com a do portátil, como também não recebeu nem metade da atenção. Nossa teoria é de que, na verdade, Yarn Yoshi foi um anúncio apressado para trazer a atenção dos jogadores para Yoshi (afinal, um novo game de 3DS acaba de chegar) e resolver um escândalo do Miiverse.



Pouco antes do anúncio da aventura de Yoshi para Wii U, um escândalo no Miiverse aconteceu. Um jogador "acidentalmente" acessou dados da rede social ainda não veiculados, tais qual uma comunidade para um jogo chamado "Yoshi's Land". Naquela época, o Miiverse funcionava apenas no Wii U, então "Yoshi's Land" era claramente um game de Wii U ainda não anunciado. A Big N rapidamente corrigiu a falha em sua rede social e não demorou a "anunciar" um novo jogo de Yoshi para o Wii U, que coincidentemente é o mesmo título que estamos abordando nessa matéria. Coincidência? Acho que não! Acorda, Brasil!

O anúncio de Yarn Yoshi em janeiro de 2013 muito provavelmente foi feito para abafar o episódio do Miiverse e oficializar o que os rumores já davam quase como certeza. Mas provavelmente não constava nos planos originais da Nintendo revelar Yarn Yoshi tão cedo — ele deveria estar com poucos conceitos desenvolvidos e a empresa tinha outro game do dinossauro na fila (Yoshi's New Island). Por isso, tudo o que tivemos foi um curtíssimo trailer que não mostrou quase nenhum elemento, seguido por um sumiço de mais de um ano. Nem mesmo na E3 2013 a Nintendo deu algum parecer sobre Yarn Yoshi.



No que o jogo poderia se tornar

Muitas são as possibilidades que Yarn Yoshi tem para brilhar no Wii U, mas, para isso, ele precisaria ter muitos diferenciais. O console HD da Nintendo já está satisfatoriamente bem servido de games de plataforma em progressão lateral de alta qualidade, tais como **Rayman Legends** e **Donkey Kong Country: Tropical Freeze**. Perto desses grandes titãs, como uma aventura aparentemente tão fácil e boba quanto Epic Yarn poderia fazer sucesso?



Epic Yarn já explorou muito bem as mecânicas de costura e tecido, então, para Yarn Yoshi emplacar, ele teria de criar desafios interessantes e agregar muito bem esse conceito de jogo ao universo de Yoshi. Dá para imaginar algumas interações com o mundo de tecido através da touchscreen do GamePad, mas, ainda assim, Yarn Yoshi precisa de muito mais para fazer algo pelo Wii U. E começar a ser divulgado seria um excelente primeiro passo, não é, Nintendo? 🍷



por **Rafael Neves**

Revisão: Samuel Coelho
Diagramação: David Vieira



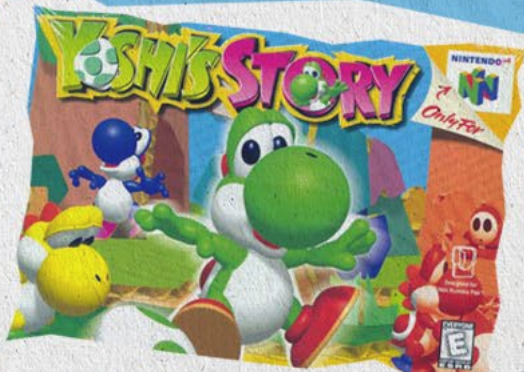
Desbravando o mistério dos Yoshi roxo e marrom em Yoshi's Story (N64) – será que dá para chocar essas duas cores perdidas?

Desde que estreou em **Super Mario World (SNES)**, Yoshi nunca se resumiu à sua tradicional cor verde. Vermelho, azul, branco, amarelo, marrom, laranja e tantas outras colorações já deram vida às escamas desse adorável dinossauro. Sua própria franquia, inclusive, sempre teve como um dos atrativos a possibilidade de jogar com as diferentes variedades de Yoshis.

E não foi diferente com **Yoshi's Story (N64)**, a primeira empreitada dos dinossaurinhos no mundo tridimensional. No entanto, embora tenha trazido uma família razoavelmente grande de Baby Yoshis, Yoshi's Story acabou deixando de fora duas variedades da espécie: os **Yoshis roxo e marrom**. Afinal, onde eles se meteram? Será possível jogar com eles?

Yoshis descartados

Em cada jogo em que Yoshis aparecem, algumas de suas colorações marcam presença e outras ficam de fora. É um processo normal, visto que já temos um número grande demais de cores de Yoshis e de habilidades para aproveitar satisfatoriamente em todos os jogos da franquia. Então porque estamos tão fissurados por encontrar os Yoshis roxo e marrom em Yoshi's Story? Bem, por que há indícios de que eles estariam no jogo, e daí surge a dúvida se eles são desbloqueáveis de alguma maneira ou se estão escondidos nos arquivos do cartucho.



Quem já jogou Yoshi's Story deve se lembrar das cores de Yoshi disponíveis no jogo: verde, rosa, amarelo, azul-escuro, azul claro e vermelho. Posteriormente, podemos desbloquear as colorações preta e branca. Totalizando, assim, oito variedades de Yoshi. Na introdução do jogo, temos também oito tipos de Yoshi, mas nenhum deles tem as cores preta ou branca. Em vez delas, vemos os de coloração marrom e roxa.

Em outro momento da abertura do game, quando os seis ovos de Yoshi são mostrados (que supostamente representariam os seis tipos de Yoshi jogáveis disponíveis inicialmente), não temos a cor rosa, mas, sim, a roxa. Na cena seguinte, momento em que os Baby Yoshis já estão fora de seus ovos, temos a cor rosa em vez da roxa. Contudo, essas cenas são todas compostas por imagens bidimensionais, o que não prova que há modelos tridimensionais dos Yoshis roxo e marrom no jogo.

Até que o cancelamento os separe



Mas, em uma imagem da tela de seleção de personagens presente nas primeiras aparições de Yoshi's Story, podemos ver oito Yoshis prontos para a ação. Nenhum deles é rosa ou branco, como na versão final, mas dois deles são claramente roxo e marrom. Ou seja, ao menos no início do desenvolvimento do jogo, existiram modelos tridimensionais e arquivos no jogo para os Yoshis roxo e marrom. Resta saber se podemos ter acesso a essas duas cores de Yoshi na versão final do jogo. Será?



Em busca das cores perdidas

Infelizmente, os esforços da comunidade gamer (e aqui os nossos estão inclusos) foram um fracasso até agora. Muitas foram as especulações sobre como desbloquear as variedades roxa e marrom de Yoshi, o que totalizaria dez dinossauros jogáveis, mas nenhuma delas gerou frutos tão suculentos quanto os que devoramos ao longo do jogo. A maior indicação sobre como desbloquear os Yoshis roxo e marrom foi coletar todas as moedas do game, mas já sabemos que isso não dá certo.



Embora, na coluna Blast Files, nós não aproveitamos a utilização de dispositivos como GameShark para confirmar um mito, acessar os arquivos do jogo é uma estratégia interessante para saber se há ao menos uma chance de a teoria ser verdadeira. Mas nem com isto tivemos sorte. Até agora, não sabemos de nenhuma busca nos dados de Yoshi's Story que tenha revelado arquivos, animações e programação para os Yoshis roxo e marrom. Ou seja, por ora, podemos considerá-los apenas como uma ideia presente no início do desenvolvimento do jogo, mas que não chegou, nem mesmo como arquivo inutilizado, a entrar na versão final do game.



Um Yoshi roxo pronto para chocar em Yoshi's Story... só que não




Mas... e aí?

Bom, embora não tenhamos tido sorte em conseguir jogar com o Yoshi roxo e o marrom em Yoshi's Story, podemos ao menos dar uma pequena analisada na trajetória de ambos. O Yoshi roxo não estreou em **Super Mario World (SNES)**, mas apenas posteriormente, com **Super Mario World 2: Yoshi's Island (SNES)**, o primeiro game de plataforma exclusivo do dinossauro. Depois disso, o Yoshi roxo marcou presença em vários games da série Yoshi e da franquia Mario, como **Super Mario Sunshine (GC)**, **Yoshi's Island DS (DS)**, **Paper Mario (N64)** e o recente **Yoshi's New Island**. Nas séries esportivas, ele também não ficou de fora, aparecendo em **Mario Tennis Open (3DS)** e **Mario & Sonic at the London 2012 Olympic Games (Wii)**.



Já o Yoshi marrom teve uma participação muito reduzida no histórico de variedades de Yoshis. Ele também só estreou em Yoshi's Island, mas, para além deste clássico do SNES, sua participação ficou restrita a apenas um Yoshi aleatório de Paper Mario. Quando analisamos o rumor da participação dos Yoshis roxo e marrom em Yoshi's Story, é interessante notar que até mesmo nisso a cor roxa tem mais destaque do que a marrom. Embora ambas as variedades sejam vistas na introdução do jogo, apenas o ovo de Yoshi roxo é visto no berço dos dinossaurinhos. Além disso, existe uma *artwork* do Yoshi roxo em Yoshi's Story, enquanto o marrom não teve o mesmo luxo. Provavelmente a ausência do Yoshi marrom em Yoshi's Story, diferentemente do que aconteceu com o roxo, foi o fim de sua carreira.

Por outro lado, o Yoshi laranja começa a aparecer nos jogos de Yoshi e Mario justamente quando o Yoshi marrom desaparece. Quando analisamos os dois, vemos que suas colorações são bem semelhantes, mas, como a cor laranja é mais vívida e combina mais com os tons do arco-íris, pode ser que a Nintendo tenha preferido usar o Yoshi laranja em vez do marrom.

E aqui encerra-se mais um Blast Files. Não pudemos confirmar esse mito, mas deu para conhecer as implicações dele sobre a carreira de sucesso do Yoshi roxo e sobre o sumiço do pobre Yoshi marrom, não? Acompanhe-nos aqui na revista e lá no site para mais segredos obscuros e mitos enigmáticos dos videogames. 



Por alguns curtos momentos do primeiro trailer do jogo, Yoshi roxo e marrom puderam "existir" em Yoshi's Story.



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



O André Cristiano da Cunha me mandou bilhões de lindos desenhos! E olhem só, todos foram feitos no Miiverse!

Mande mais depois, André!! Sinceramente, admiro quem consegue desenhar assim no Miiverse, no máximo fico desenhando porquinhos... O motivo? Porque eles são as coisas mais lindas do universo. Acho que é melhor voltar para as minhas aulas do Art Academy mas já que falamos de Miiverse, que tal adicionar a tia Lú aqui por lá? Só procurar por: [Lucykrp](#). <3

Mega coleção 2

O Diogo rosa, prestando atenção nas vezes que eu disse que vocês não estão mais enviando fotos de coleção ou bonecos, decidiu compartilhar algumas imagens de suas action figures!




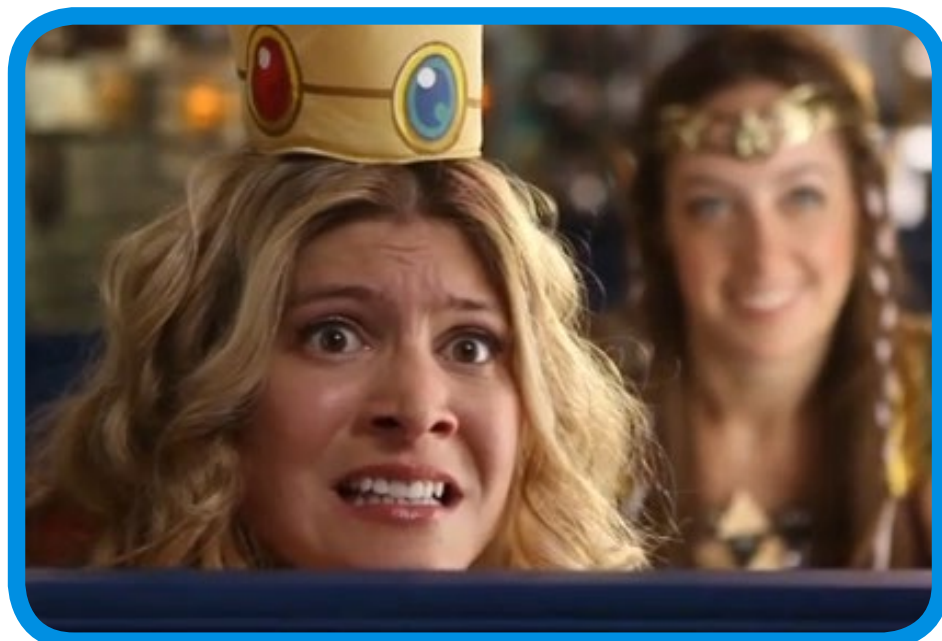
The Legend of Link

Nossos redatores são bem mais talentosos do que vocês pensam. Um bom exemplo é o Rafael Neves que além de comandar nossas revistas digitais e escrever ótimos textos, também criou uma HQ inspirada na série The Legend of Zelda e no mangá One Piece. Garanto que o resultado é bem legal e interessante e todo mês divulgaremos os novos capítulos. E hoje, para começar, vamos estrear com o [capítulo 24: O amigo Topo](#).



Vídeo blástico

Já pensou nas fofocas que iam sair se as princesas Peach e Zelda se encontrassem para bater um papo descompromissado? Nem precisa imaginar, hoje eu selecionei exatamente este encontro para o nosso vídeo da semana. Não queria ficar comentando mas parece que certas pessoas estão de saco cheio de seus heróis e [estão sendo sequestradas de propósito](#): 



NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

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