NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBLAST.COM.BR

#56
MAI
2014

CC
BY NC ND



BLASTOY

ANÁLISE

MONTE SEU BONECO DE METAL MARIO E BLUE SHELL • KIRBY TRIPLE DELUXE



Acelerando contra a gravidade

Apertem os cintos, pois vem ai Mario Kart 8 para acelerar o sucesso do Wii U. Além de uma matéria especial com tudo sobre o jogo, você conhecerá mais sobre Lakitu e a Rainbow Road e presenciará uma disputa feroz entre Mario Kart e F-Zero. Você ainda ganha um papercraft especial de Mario Kart 8 feito pela equipe Nintendo Blast. Títulos incríveis preenchem as páginas dessa edição, como Child of Light, Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call, Kirby: Triple Deluxe e, é claro, as expectativas para a E3 2014. **– Rafael Neves**

N-BLAST RESPONDE
Perguntas dos Leitores 04

ANÁLISE
Mario Golf World Tour (3DS) 39

PERFIL
Lakitu 07

BLASTOY
Metal Mario 47

STAGE SELECT
Rainbow Road 11

ESPECIAL
Mario Kart 8 (Wii U) 49

PRÉVIA
Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call (3DS) 18

ESPECIAL
O que esperar da Nintendo na E3 2014 68

ANÁLISE
Child of Light (Wii U) 23

BLASTBATTLE
Mario Kart VS. F-Zero 82

ANÁLISE
Kirby Triple Deluxe (3DS) 28

BLAST FROM THE PAST
Pokémon Ruby/ Sapphire (GBA)

MAIS ONLINE!

NINTENDO BLAST

DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO
Sérgio Estrella

DIRETOR EDITORIAL
Rafael Neves

DIRETOR DE PAUTAS
Rodrigo Estevam

DIRETOR DE REVISÃO
Alberto Canen

DIRETOR DE DIAGRAMAÇÃO
Eidy Tasaka

REDAÇÃO

Alex Sandro
Farley Santos
Fellipe Camarossi
Hugo Pereira
Jaime Ninice
Luis Antônio Costa

REVISÃO

Bruna Lima
Bruno Nominato
Catarine Aurora
Jaime Ninice
José Carlos Alves
Vitor Tibério

DIAGRAMAÇÃO

Breno Madureira
David Vieira
Eidy Tasaka
Gabriel Leles
Leonardo Correia
Lucas Paes
Maria Rita Pinheiro
Ricardo Ronda
Tiffany Silva

CAPA

Douglas Fernandes
Felipe Araujo
Sérgio Estrella

Corridas mortais *por* ***Fernando Souza***



ASSINE GRATUITAMENTE A REVISTA NINTENDO BLAST!

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

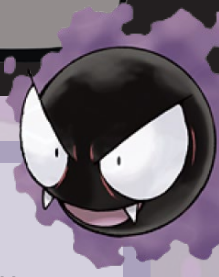
ASSINAR!

N BLAST RESPONDE!

Diagramação: Eidy Tasaka



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

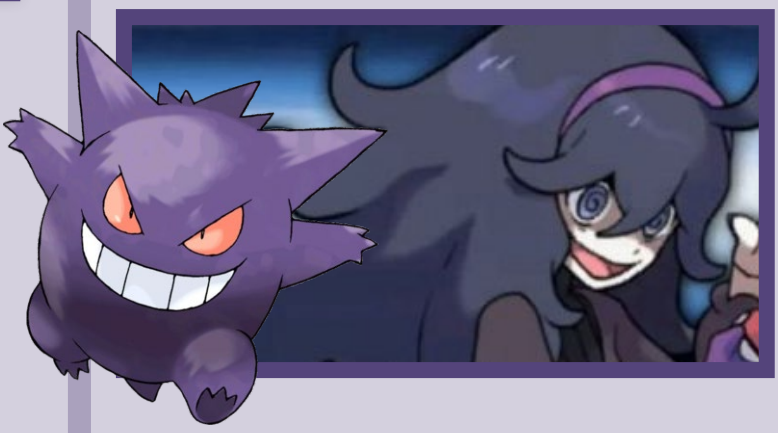


Carta do mês

O mistério da menina fantasma de Lumiose City em Pokémon X e Y já foi resolvido? Oque se sabe sobre ela?

Anônimo "Ghostgirl" da Silva

Não, ainda não há a menor explicação do que significa a menina fantasma. Dizem que uma possibilidade seria que ela esteja relacionada a algum evento que vai ser publicado futuramente (Hoopa, um dos Pokémon míticos que ainda serão revelados, é do tipo Psíquico/Fantasma, então faria sentido). Outra teoria mais inusitada diz que ela poderia estar buscando por uma pessoa específica, através do seu Trainer ID (já que, ao aparecer, ela diz "Não, você não é ele"). Enfim... ou ela faz parte de algum evento ou promoção que a Nintendo ainda vai anunciar, ou ela foi colocada lá sem motivo nenhum só pra fazer a gente morrer de medo. Na verdade... há uma outra teoria sobre a menina fantasma... mas eu acho que é melhor você não saber sobre ela. Contente-se com a resposta que eu já dei e deixe por isso mesmo, ok? Você... quer mesmo saber? Muito bem, aos que quiserem saber sobre a outra teoria, continuem lendo... mas não digam depois que eu não avisei pra vocês não lerem!



Muito bem... dizem que há uma possibilidade que a Game Freak nunca tenha colocado a menina fantasma lá. Dizem que, talvez, ela tenha aparecido por conta própria. Você conhece a história da maldição da música de Lavender Town, nos jogos Pokémon Red/Green originais, certo? Pra quem não conhece, a história resumida é que as primeiras versões dos primeiros jogos da

série para o Game Boy tinham uma música de fundo para a cidade de Lavender Town (onde, por sinal, existe um cemitério Pokémon) que era tão assustadora e perturbadora que fazia com que crianças da época, que ouviam a música continuamente por um certo tempo, se suicidassem. Nas versões posteriores dos jogos a música foi convenientemente alterada e nenhum outro problema aconteceu. Pois então... dizem que uma das crianças vítimas da "maldição da música de Lavender Town" foi uma menininha de 7 anos que tinha uma irmã mais velha, de 12. A irmã mais velha era super protetora da mais nova e, quando esta se suicidou depois de ouvir a música de Lavender Town por muito tempo, a mais velha ficou devastada. A tristeza logo levou ao ódio... ódio de quem havia levado a sua querida irmãzinha àquele destino terrível. Ela jurou vingança, mas apesar de tudo ela não passava de uma menina de 12 anos e ela não tinha muita ideia do que ela poderia fazer. Então, o que ela fez foi gravar a música de Lavender Town em uma fita cassete e, com o uso de um Walkman e fone de ouvido, ela passou a ouvir a música continuamente, sem parar, 24 horas por dia. Ela passava o dia ouvindo a música — em casa, na escola, na rua — e dormia ouvindo a música. Com os seus longos cabelos pretos, ela conseguia esconder o fone e o fio, então as pessoas não percebiam que ela estava usando-o o tempo todo. A música não a levou ao suicídio, mas sim à loucura. Eventualmente os pais descobriram que ela estava usando o fone e ouvindo a música sem parar, mas a essas alturas ela já dizia ouvir a música continuamente mesmo sem o fone. Entre as suas coisas, encontrou-se uma quantidade enorme de pesquisas sobre os criadores dos jogos originais de Pokémon. Ela foi internada e tratada, mas nunca mais recuperou a sanidade. Dizem que, um dia, ela simplesmente desapareceu. Ninguém nunca mais a viu e nenhum rastro seu foi encontrado. Acredita-se, então, que a menina fantasma de X/Y seja o espírito da irmã mais velha, que através do ódio e desejo de vingança conseguiu entrar no código dos jogos, a fim de se espalhar pelo mundo, procurar e matar os responsáveis pela morte de sua querida irmãzinha. O problema, entretanto, é que dizem que ela às vezes age mesmo sem conseguir identificar com certeza se a pessoa é ou não uma das que ela está procurando... ainda mais quando é noite e tudo está escuro... **o.O**





nintendoblast.com.br

Pedra existe alguma diferença entre a sensor bar do Wii com fio e a de pilha além do tipo alimentação? Queria saber também alguns jogos bons do Wii (sem ser os mais conhecidos como Mario Galaxy, os dois Zeldas ou Smash Bros Braw).

Anônimo "Sem Sor" da Silva

Não, fora o tipo de alimentação, não há diferença nenhuma. Afinal, o sensor bar nada mais é do que duas lâmpadas LED que o WiiMote usa pra se localizar. Aliás, você sabia que é possível até substituir o sensor bar por duas velas acesas? Isso mesmo... e não é macumba não, é ciência! Quanto aos jogos do Wii, eu sugiro que você dê uma olhada na *matéria que meus subordinados escreveram*, elegendo os melhores jogos do console. Vários são os óbvios que você citou, mas há outros menos conhecidos lá.

Pedra, se eu deixar dois Pokémon machos no Daycare vai aparece um ovo?

Anônimo "Ovíparo" da Silva

Ora, é claro que não! Nenhum preconceito contra machos que queiram passar um tempo no Daycare com outros machos, mas nenhum ovo vai sair disso não! xD O que sim dá pra fazer é usar o Ditto, um Pokémon assexuado, para gerar um ovo de qualquer outro Pokémon (com algumas exceções, como os lendários).

Pedra, por que o Donkey Kong de Mario Kart é tão diferente do DK da série Country?

Anônimo "Macacos me Mordam" da Silva

Você quer dizer o Donkey Kong de *Super Mario Kart*, do SNES, não é? Esse DK é tão diferente porque esse jogo foi lançado antes de *Donkey Kong Country* e a sua aparência foi baseada no Donkey Kong Jr., que aparecia em algumas continuações do jogo de arcade original. Quer dizer então que é outro Donkey Kong? Na verdade não... a árvore genealógica do gorilão é um pouco difícil de entender, mas de acordo com informações oficiais, o antigo Donkey Kong Jr. é o Donkey Kong que conhecemos hoje e o Donkey Kong original — que enfrentou o Mario "Jumpman" — é, na verdade, *Cranky Kong*. A última vez em que a forma "Júnior" do DK apareceu como personagem jogável foi no Mario Tennis do Nintendo 64.





por ***Jaime Ninice***

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Maria Rita

- "Bom dia telespectadores da TV Nintendo! Hoje é dia de corrida e estamos aqui mais uma vez, na arena Mario Kart, para darmos início a mais uma disputa dos séculos. Como podem ver, o dia está límpido e pronto para receber o piloto mais veloz no lado mais alto do pódio! Vamos dar a largada e observar como esta partida se desenvolverá? Acompanhe-nos abaixo e saiba mais um pouco sobre mim, **Lakitu**, neste perfil especial, e não perca mais um sinal verde. Boa largada!"

Só de olho nessa treta de vocês!

Lakitu é um dos personagens mais marcantes do universo Mario. Com sua câmera sempre posicionada e suas bolas com espinhos à espreita, o lagartinho voador é causador de inúmeras revoltas e aparece sempre que uma situação mais tensa é mostrada na tela do seu videogame. Ele já passou por muitos estágios e também fazendo pontas com variadas formas de labuta. A personalidade deste fera reflete o cara que é: atento, salvador de vidas, aconselhador, mas também atrapalhador de caminhos, e sempre com aquele sorriso no rosto.

Uma das maiores atividades, e utilidades, de Lakitu é sem dúvida a sua capacidade de visualizar tudo e a todos a sua volta. É assim que podemos enxergar os belos cenários de Super Mario 64, através dos irmãos Lakitu (um dos membros de sua família) ser resgatados quando caímos em algum abismo, nos jogos da série Mario Kart, ou mesmo impedindo de atravessar uma fase quando não convém ao bichano, como pode ser visto em Super Mario World, por exemplo; sim, ele também tem seus dias de fúria.



Características koopatroopianas



Lakitu pertence a uma classe bem conhecida pelos salvadores de princesas no Reino do Cogumelo: os Koopas. Ele vem de uma linhagem da classe dos Lakitus, em que reina o chefe **Giga Lakitu**. Possuidor de um belo casco verde e corpo amarelado, Lakitu está sempre em cima de alguma nuvem, sempre atento e planejando um aparecimento repentino a qualquer momento.

Apesar de ser um Koopa Troopa, Lakitu contém em suas costas uma larga geração de personagens parentes seus. É sobrenome Lakitu de todos os tipos! Eles vão desde algumas subespécies como **Dark Lakitu** (Paper Mario: The Thousand-Year Door), **Fishin' Boo** (Super Mario World), até alguns personagens próprios como **Lakithunder** (New Super Mario Bros.), **Lakitu** (Paper Mario), os já citados **Lakitu Bros**. (Super Mario 64), entre outros.

Lakitu é referência nos jogos das séries Mario, principalmente em Mario Kart quando o assunto é dar a largada e controlar a câmera.

Um personagem carismático?



Pode não parecer, mas, mesmo pertencendo à classe dos inimigos que andam junto à turma de Bowser, Lakitu, muita das vezes, está sempre pronto a te ajudar, como nas inúmeras vezes em que você caiu em uma pista de Mario Kart, seja por não calibrar direito o controle manual ou automático, ou mesmo por levar aquela brecada de um oponente mais nervosinho; ou quando erramos um caminho mal planejado por pensarmos estar ganhando vantagem em descobrir um novo atalho.

Seja como for, o cara merece a nossa confiança. Afinal, quem nunca simpatizou com aqueles óculos desajeitados que mostram uma simpática lagarta por detrás dos holofotes? De certo, ele já está confirmado em alguns jogos por sua personalidade forte, além de estar sempre na cabeça da galera, literalmente.

Curiosidades sobre Lakitu:



Lakitu é um dos personagens predileto de Shigeru Miyamoto, que confirma isto em uma resposta sobre o personagem que mais se identifica. Sua preferência pelo Lakitu se deve ao espírito livre que tem, sempre voando pelos céus e indo aonde quiser.

Nas pistas Bowser's Castle ou **Toad's Factory**, de Mario Kart Wii, andar na contramão ao mesmo tempo em que estiver perto de um **Thwomp**, poderá causar o esmagamento do pobre Lakitu, que estará à vista tentando lhe avisar sobre o errado caminho que está tomando. Coitado!

Pela primeira vez, Lakitu é um personagem controlável no sétimo título da franquia Mario Kart, para 3DS, e também já está confirmado para o oitavo. Seu paraquedas não poderia deixar de ser uma nuvem clássica.

Andando por terrenos distintos, Lakitu faz uma aparição também emThe Legend of Zelda: The Minish Cap, em que se veste de inimigo, semelhante a um **Deku Scrub**, e arremessa ataques elétricos. Os dias de Cosplay no mundo dos games está apenas começando!

Jogos em que Lakitu já apareceu:



Mario & Luigi: Dream Team (3DS)
Mario & Luigi: Partners in Time (DS)
Mario Baseball (série)
Mario Golf: World Tour (3DS)
Mario Hoops 3-on-3 (DS)
Mario Kart (série)
Mario Party (série)
Mario Sports Mix (Wii)
Mario Tennis (série)
New Super Mario Bros. (série)
Paper Mario (N64)
Paper Mario: The Thousand-Year Door (GC)
Super Mario 64 (N64/DS/VC)
Super Mario Bros. (série)
Super Mario Galaxy 2 (Wii)
Super Mario Land (GB/VC)
Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars (SNES/VC)
Super Mario World (SNES/VC)
Super Mario World 2: Yoshi's Island (SNES/VC)
Super Smash Bros. Brawl (Wii)
The Legend of Zelda: The Minish Cap (GBA/VC)
Yoshi's New Island (3DS)



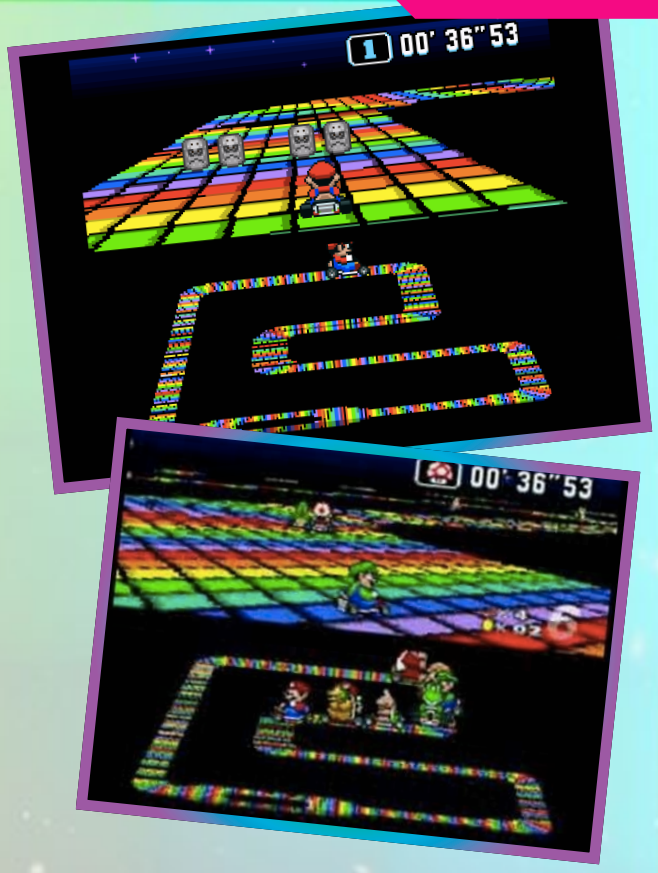
por ***Alex Sandro de Mattos***

Revisão: Jaime Ninice
Diagramação: Tiffany Silva



“Ah não! A Rainbow Road, não...”. Essa é uma das frases (das mais educadas, diga-se de passagem) que os jogadores dizem ao perceber que a próxima pista é a Rainbow Road, em qualquer jogo da série Mario Kart. Para quem não sabe, a pista do arco-íris está presente em todos os games de corrida do encanador bigodudo. Que tal relembrarmos todas as Rainbow Roads? Acelere fundo na leitura e cuidado para não cair no buraco...

As sete cores no 16 bits



Super Mario Kart, para Super Nintendo, foi uma aposta certeira. Misturar elementos dos jogos do encanador e colocar os personagens para disputar corridas não poderia ser mais divertido. A Rainbow Road era a última pista do jogo e, obviamente, a mais difícil.

Além disso, tratava-se de uma pista curta: cada volta durava algo em torno de 23 segundos. As quedas no buraco eram quase inevitáveis, pois não havia cercas ou guard-rails. Também havia Thwomps (os inimigos de pedra nos jogos do Mario) durante o percurso para atrapalhar o corredor. Um dos compositores do game, Soyo Oka, considera o áudio da pista Rainbow Road uma de suas composições favoritas.

É Rainbow Road que não acaba





A Rainbow Road em **Mario Kart 64** era extensa: cada volta durava aproximadamente dois minutos e é uma das pistas mais demoradas da série. Diferentemente da versão de SNES, a pista era totalmente cercada na lateral, então, os jogadores estavam livres de inúmeras quedas, entretanto, durante o percurso, havia alguns Chomp para te atrapalhar. O interessante era que ao fundo, apareciam imagens de rostos de personagens da Nintendo, além de haver uma forma de cortar uma grande parte da pista logo após a largada. E você aí, se gabando só porque conseguia usar o glitch na Maka Wuhu, no Mario Kart 7, hein?



Rainbow Road portátil



A estreia da série em um console portátil foi digna do que a turma do bigodudo merecia. Em Mario Kart Super Circuit, do Game Boy Advance, tudo estava presente: as pistas, os corredores e, claro, a Rainbow Road.

Era exatamente a mesma pista vista no Super Nintendo. Os principais diferenciais eram que não havia os Thwomps no meio do percurso e nas laterais, havia pula-pulas que, se usados sabiamente, poderiam ser decisivos para a vitória. Pertencia à destravável e desafiadora Special Cup. Vale lembrar que foi aqui que o padrão de quatro copas com pistas originais e quatro copas com pistas retrôs foi iniciado.

Sofrendo em dupla na Rainbow Road



Se normalmente, a Rainbow Road consegue te desagradar, o que pode ser mais "divertido"? Desagradar a você e a algum amigo simultaneamente. **Mario Kart: Double Dash!,** do GameCube, é um dos mais controversos games da série e divide opiniões entre os fãs. Colocar dois personagens por kart pode não ter sido uma das melhores inovações da série, mas o game tinha o mesmo charme e espírito dos anteriores.

A Rainbow Road em Double Dash possuía um design belíssimo: havia partes em espiral, um jato que elevava o jogador à parte mais alta da pista e, abaixo, era possível ver uma cidade. Curiosamente, alguns detalhes no cenário desapareciam quando se jogava em tela dividida.

nintendoblast.com.br

O arco-íris em duas telas

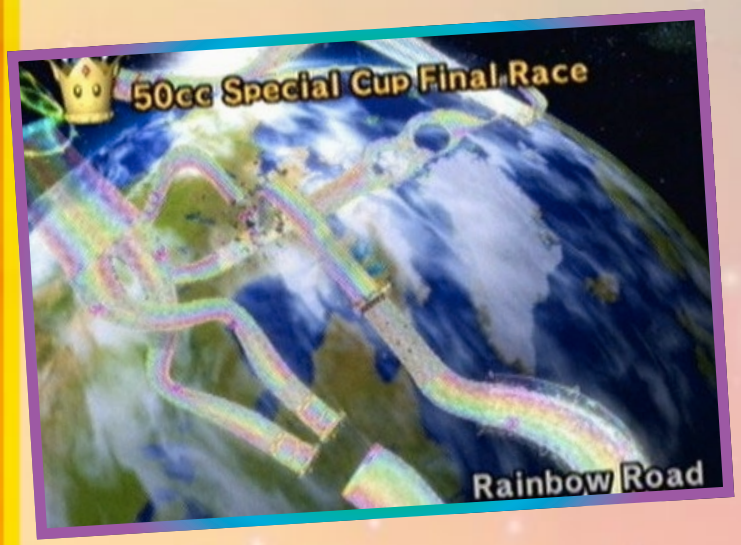




É indiscutível: **Mario Kart DS** é um dos melhores jogos do portátil de duas telas. De volta à fórmula original, com um corredor por kart, novos personagens, pistas e com o mapa na tela inferior, é um dos títulos obrigatórios para qualquer dono do portátil.

A Rainbow Road, na Special Cup, poderia assustar os jogadores: curvas extensas e acentuadas, que transformam a pista num formato espiral, faziam com que os jogadores realizassem um looping nela (quer lugar melhor do que esse para colocar aquela banana marota para derrubar o adversário no abismo?). Outro detalhe importante é que Mario Kart DS foi o primeiro da série a possuir suporte às partidas online, ou seja, você compartilhava desse sofrimento com outros jogadores ao redor do globo.

Rainbow Road "Wiinfernal"



Fazer do Wii Remote o seu volante não apenas simplificou a forma de jogar Mario Kart como também tornou-se um dos seus atrativos (até na versão 3DS é possível jogar inclinando o portátil). Além de a Rainbow Road ser desafiadora, contar com a habilidade era só um dos requisitos essenciais para vencê-la. Era preciso muita, mas muita sorte para não levar um casco azul durante um salto e, como primeiro colocado, os itens ganhos se resumiam a cascos verdes e bananas.

Em **Mario Kart Wii**, a Rainbow Road carrega inúmeras referências à Super Mario Galaxy. O áudio lembra bastante o jogo espacial da mascote da Big N e até é possível ver Star Bits pelo espaço. A pista traiçoeira demonstrava todo o seu lado de dificuldade logo na largada: uma imensa descida que, com qualquer empurrão, o jogador era lançado para o espaço (literalmente falando). Algumas curvas exigiam muita habilidade e até havia estrelas lançadoras e caminhos duplos. Jogar online com mais 11 mentes humanas diminuía o desapontamento de achar que era o único a correr mal na Rainbow Road.

Dose Dupla e em 3D



O que pode ser pior do que ter uma pista Rainbow Road em um Mario Kart? Ter duas Rainbow Roads. Sim, em **Mario Kart 7**, para Nintendo 3DS há duas pistas do arco-íris. A primeira, inédita, é dividida em três seções distintas, ou seja, cada volta corresponde a uma seção. O destaque vai pelo fato de correr nos anéis dos planetas e, até mesmo, na Lua. Ainda há curvas mortais e um túnel giratório. A pista possui um belo design, principalmente em 3D, mas isso não diminui o fato de ela ser difícil e ser o último desafio da última copa das pistas inéditas.



A outra Rainbow Road, que é a última pista da última copa de fases retrô, é um "remake" da versão de Super Nintendo. É idêntica, mas houve adições como rampas, e mudanças, como os Thwomps que agora estão gigantes e causam ondulações na pista ao tocá-la. Mas é evidente que as quedas são as mesmas do jogo de 1992...

Duas Rainbow Roads em HD. Duas vezes mais lindo!



Mario Kart 8, o mais novo jogo da série de corrida, também oferece duas Rainbow Roads, uma original e uma retrô, mas ambas são incrivelmente fantásticas graças ao belo visual do título. A pista inédita da Special Cup traz uma frota intergaláctica e satélites, inclusive uma nave em formato de Blooper. Há trechos com gravidade em formato de 8, partes em que os corredores ficam de cabeça para baixo e túneis estelares. Apesar da volta ser curta, a nova Rainbow Road é lindíssima.



A Rainbow Road retrô no oitavo jogo da série é uma versão renovada da pista do arco-íris do Nintendo 64. Os gráficos em alta definição e adição de novos trechos gravitacionais fizeram a pista ficar bem diferente da versão original, mas ainda assim é possível notar que detalhes foram mantidos, como o Chomp para atrapalhar os jogadores, desenhos de personagens ao fundo e toda a extensão da pista. Entre as adições estão uma descida com anéis estelares que aumentam a velocidade dos veículos logo na largada, um lindo trem flutuante, rojões, a ausência de guard-rails em alguns trechos e a maior novidade: assim como a Rainbow Road original de Mario Kart 7, a pista é dividida em três seções que formam as voltas. Ou seja, a eternidade da versão original foi reduzida, mas a beleza psicodélica faz esta Rainbow Road ser única!



Referências à Rainbow Road

Rainbow Road não está presente apenas na série Mario Kart. Ela também faz aparições em outros games, para desespero dos gamers:



Super Mario Galaxy 2

Em Rolling Coaster Galaxy, há duas estrelas para serem obtidas: uma na qual é preciso descer a fase chamada The Rainbow Road Roll sobre uma bola, evitar inimigos e superar obstáculos; e a segunda, onde é preciso descer pela fase e coletar 100 moedas roxas em até dois minutos. Nós apostamos que você caiu diversas vezes no buraco...

Mario Hoops 3-on-3

Mesmo em jogos de basquete também há Rainbow Road. Ela é o terceiro challenge da Dribble Race e fica acima das nuvens.





Super Smash Bros. for 3DS

Quem disse que a Rainbow Road só aparece nas corridas? Na hora da porrada ela também está presente! Na versão de 3DS de Super Smash Bros., os personagens batalham sobre uma plataforma que sobrevoa a Rainbow Road inédita de Mario Kart 7. Há até um trecho em que os lutadores podem ser atropelados por Shy Guys dirigindo karts! Quem sofre muito dano vai literalmente para o espaço.

F-Zero X

Até nas ultras corridas de F-Zero, a Rainbow Road faz uma aparição. A pista é descrita como "psicodélica" e assemelha-se muito com a versão vista em Mario Kart 64.



Em todos os jogos da série Mario Kart, a Rainbow Road é a última pista da última copa, ou seja, é a pista mais difícil dos games de corrida do encanador bigodudo. É aquela pista onde, na primeira tentativa, você consegue a proeza de cair duas vezes consecutivas no mesmo buraco ou até mesmo cair 15 vezes antes de terminá-la. Mas, convenhamos, essa é uma pista que possui identidade e carisma, não podendo faltar em nenhum jogo da série Mario Kart. E você, tem lembranças boas (ou não) da Rainbow Road?

3DS

por Farley Santos

Revisão: Jaime Ninice
Diagramação: Lucas Paes

THEATRHYTHM FINAL FANTASY CURTAIN CALL™

Com muito conteúdo e novidades, o novo jogo rítmico da Square Enix promete muitas horas de diversão e nostalgia.

Quando Theatrhythm Final Fantasy foi anunciado para 3DS, os jogadores ficaram intrigados com a combinação de jogo de ritmo e RPG. O título de nome estranho foi um sucesso, recebendo até uma versão para iOS repleta de DLCs. Diante de tamanha aceitação, lançar uma nova versão era só questão de tempo. Felizmente a espera está próxima de acabar: Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call é o nome da continuação que será lançada para 3DS em 2014. A promessa é que essa seja a versão definitiva da aventura musical por conta da grande quantidade de conteúdo e novidades.





Misturando jogo de ritmo e RPG

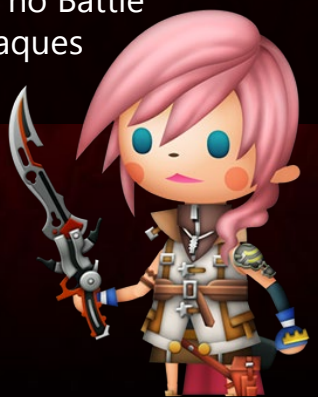
Mas afinal, qual é a premissa de Theatrhythm? O título revisita a trilha sonora da série Final Fantasy por meio de vários desafios musicais. Para jogar e vencer os desafios basta executar algumas ações na tela sensível ao toque do portátil, de acordo com os símbolos exibidos na tela superior. Um círculo vermelho exige um simples toque, enquanto setas indicam riscos com a caneta. Estes dois comandos são combinados também com momentos em que é necessário segurar a stylus na tela por alguns momentos. Tudo parece fácil, mas a junção de todos esses elementos torna as partidas bem desafiadoras.







A jogabilidade é dividida tem três momentos: Field (campo), Battle (batalha) e Event (evento). Os comandos são os mesmos para os três modos, mas cada qual tem nuances bem diferentes. Músicas do modo Field retratam os heróis explorando cenários; no Battle um grupo de personagem enfrenta inimigos da série, com direito a magias e ataques especiais. O Event revive momentos marcantes da franquia por meio de vídeos.



Elementos de RPG também estão presentes em Theatrhythm. Personagens ganham experiência e sobem de nível, aprendendo feitiços e técnicas no processo. Itens podem ser equipados, melhorando as várias características de cada herói. Estas habilidades e atributos afetam a jogabilidade: mais HP permite errar mais notas, técnicas facilitam encontrar itens raros e ataques especiais matam monstros mais rapidamente.

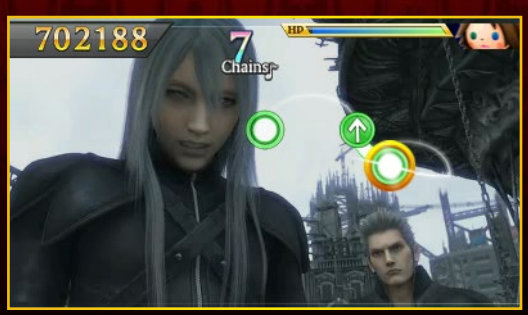




Muita música e um jogo mais acessível

Em Curtain Call a jogabilidade e conceitos básicos foram mantidos. A novidade da vez é a inclusão de mais conteúdo. E a primeira destas adições será na música: mais de 200 composições estarão disponíveis. O número de personagens também foi incrementado e o jogo contará com mais de 60 heróis. Dessa vez o conteúdo do jogo não está limitado somente aos episódios da série principal e contará também com músicas e personagens de outros títulos como Final Fantasy: Crystal Chronicles (GC), Final Fantasy Tactics (PS/PSP) e Final Fantasy Type-0 (PSP). Ainda não está satisfeito com a seleção? Faixas e heróis extras poderão ser comprados via DLC por meio do eShop. Os desenvolvedores fizeram pequenas alterações para tornar o título ainda mais acessível. Agora o jogo poderá ser controlado completamente por meio de botões, o que deve agradar muitos jogadores e trazer maior precisão. Quem jogou o primeiro sabe muito bem que era trabalhoso destravar novas músicas. A promessa é que em Curtain Call boa parte das faixas e dificuldades sejam liberadas mais rápido. Por fim, a organização dos menus será mais ágil, com direito a montagem de lista de favoritos e filtros de busca, que deve facilitar a navegação pela grande biblioteca de músicas existentes.







Explorando mapas e enfrentando amigos

Além destes ajustes, Curtain Call contará com novos modos de jogo. O primeiro deles é o Quest Medley, que já tinha aparecido na versão de iOS do título. Nesta modalidade, o grupo de heróis tem que explorar mapas, vencer desafios e enfrentar chefes, encontrando tesouros e novos personagens no caminho. Ele terá três versões de durações e dificuldades distintas. O outro modo é o Versus Battle: enfrente localmente um amigo em confrontos rítmicos, com direito a ataques especiais para atrapalhar o oponente. Será possível também lutar contra o computador.



A customização de personagens ganhou um novo sistema, chamado Collecta Crystarium. Por meio dele será possível fortalecer os heróis com as cartas colecionáveis obtidas no jogo. Prepare-se para gastar muitas horas treinando seus personagens.

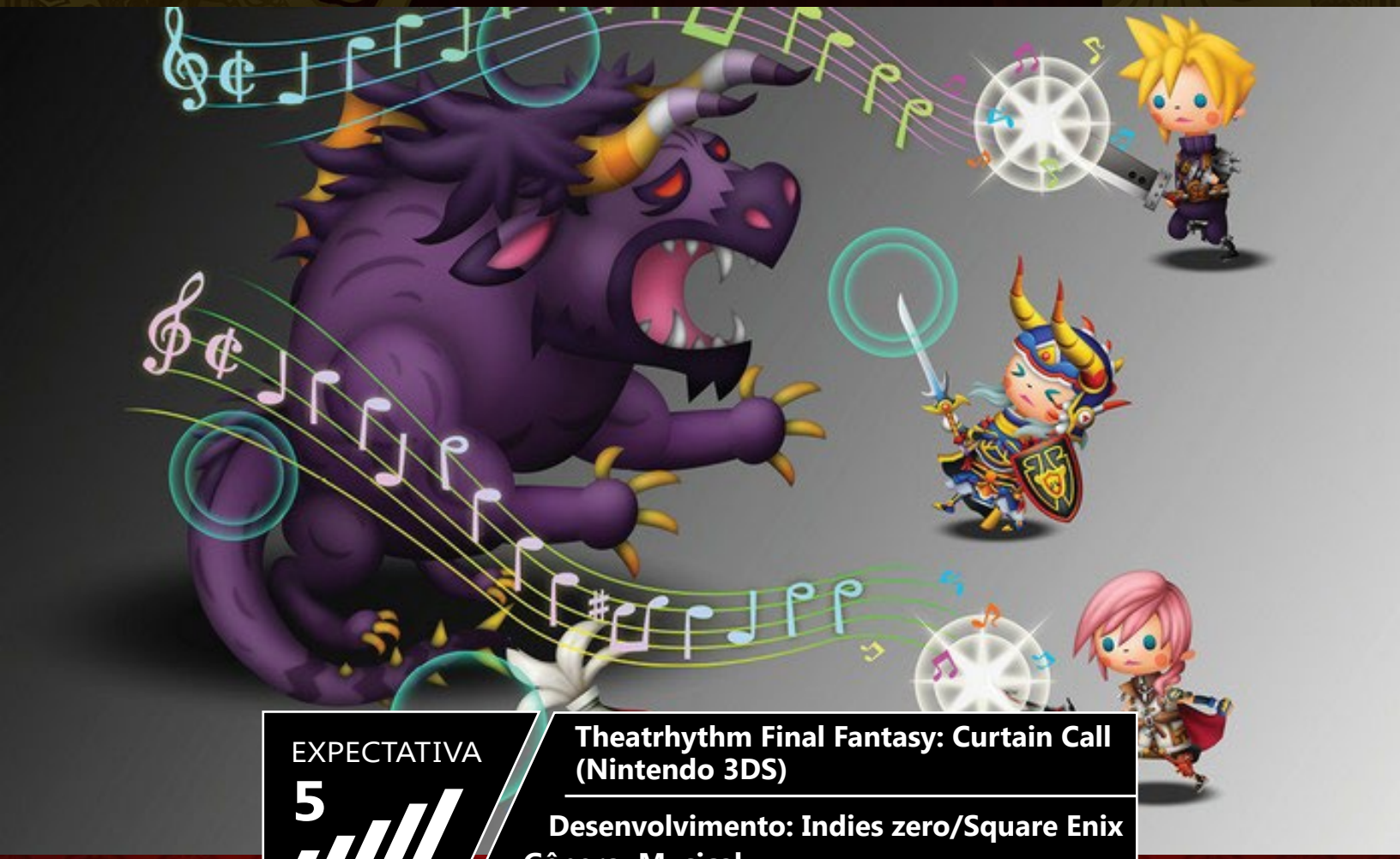






Uma continuação bem-vinda

Assim como outros jogos musicais, Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call mantém as mecânicas básicas do original e adiciona algumas boas novidades. A impressionante quantidade de músicas e personagens, em conjunto com os novos modos de jogo, promete muitas horas de diversão. Mesmo quem não é fã da série Final Fantasy pode aproveitar esse título por conta da grande variedade de estilos das composições. Com tantas qualidades, Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call tem tudo para ser um dos melhores jogos do gênero para 3DS.



EXPECTATIVA

5

Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call (Nintendo 3DS)

Desenvolvimento: Indies zero/Square Enix

Gênero: Musical

Lançamento: 2014





CHILD OF LIGHT

por **Luís Antônio Costa**

Revisão: Catarine Aurora
Diagramação: Lucas Paes

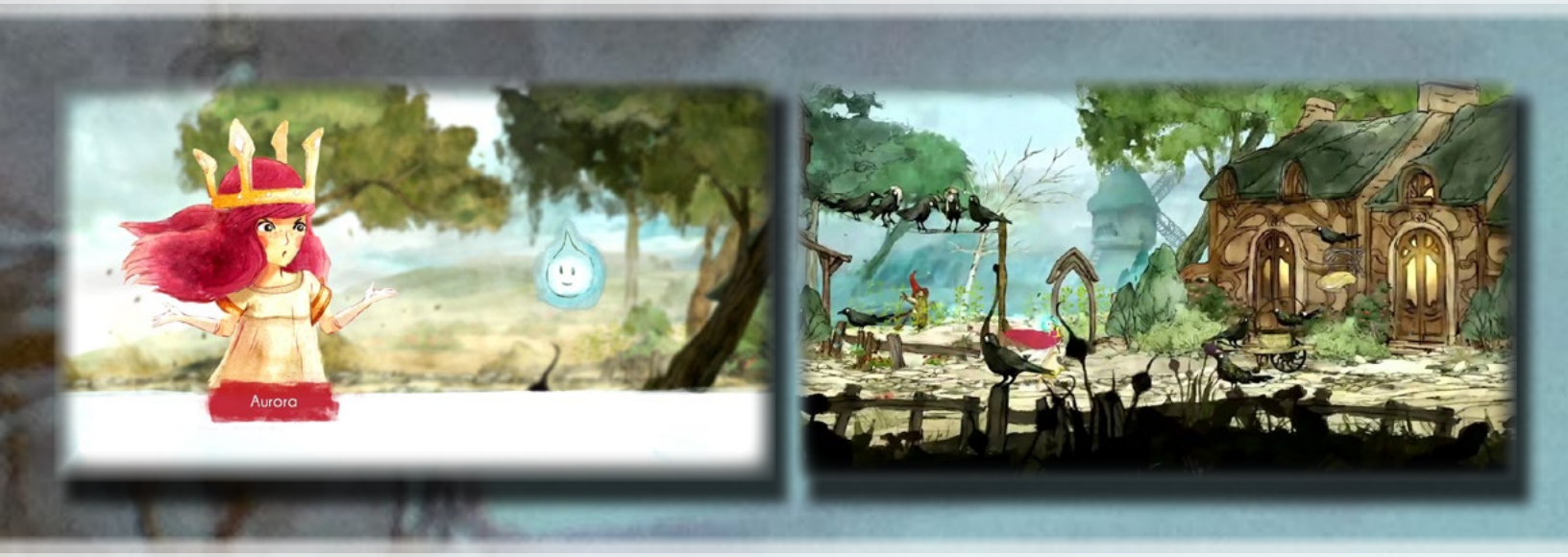


UM GAME QUE ENCANTA OS OLHOS, MAS NÃO CONSEGUE SER MAIS DO QUE UMA BELA PINTURA EM MOVIMENTO.

Quando a Ubisoft resolveu investir em um gênero não explorado pela empresa (os RPGs) e divulgou os primeiros trailers de seu novo jogo, Child of Light, muitos ficaram impressionados com algo que se assemelhava a um título de Final Fantasy, só que muito mais bonito. Bem, eles não estavam enganados quanto à beleza. Child of Light é um RPG que encanta qualquer jogador. O problema é que muita beleza pode ofuscar a jogabilidade. Mas, mesmo tanto apelo visual ainda consegue tornar as horas de aventura no game muito prazerosas e divertidas.

UMA AQUARELA DE HISTÓRIAS

Os jogos do gênero RPG produzidos no Japão são verdadeiras obras de arte eletrônicas, com histórias envolventes, personagens cativantes e combates alucinantes e que criam o clima certo de estratégia para ser explorado. Exemplos famosos são a série Final Fantasy e Dragon Quest. Com a intenção de homenagear esse gênero tão clássico e desenvolver um novo game que seguisse o molde dessas franquias tão conhecidas dos jogadores, a Ubisoft desenvolveu Child of Light. O título também foi uma ótima oportunidade para a empresa utilizar sua nova engine gráfica, a UbiArt Framework, que produziu visuais de deixar qualquer artista de queixo caído.



A história do game é simples e lembra um conto de fadas, em que, num reino distante, a jovem princesa Aurora cai em um sono profundo e acorda na estranha terra de Lemuria. Agora, ela precisa contar com ajuda de valorosos companheiros para enfrentar os perigos desse mundo assombrado pelas trevas e encontrar uma maneira de voltar para casa, apesar de ela achar que está apenas sonhando. Mesmo sem conseguir aguentar o peso da própria espada que empunha, essa pequena guerreira vai precisar de muita coragem para devolver a luz a um mundo cheio de sombras.

O sistema de combates é muito bem construído e existem várias formas de se terminar uma luta. Mas, apesar dos vários tipos de golpes, poções e poderes que precisam ser escolhidos com cuidado dependendo do inimigo que se combater, o elemento mais importante nesse momento é o simpático companheiro de Aurora, o vaga-lume azul Igniculus. Utilizando o poder dele é possível cegar oponentes e reduzir sua agilidade para lutar, o que pode significar a diferença entre a vitória e a derrota.





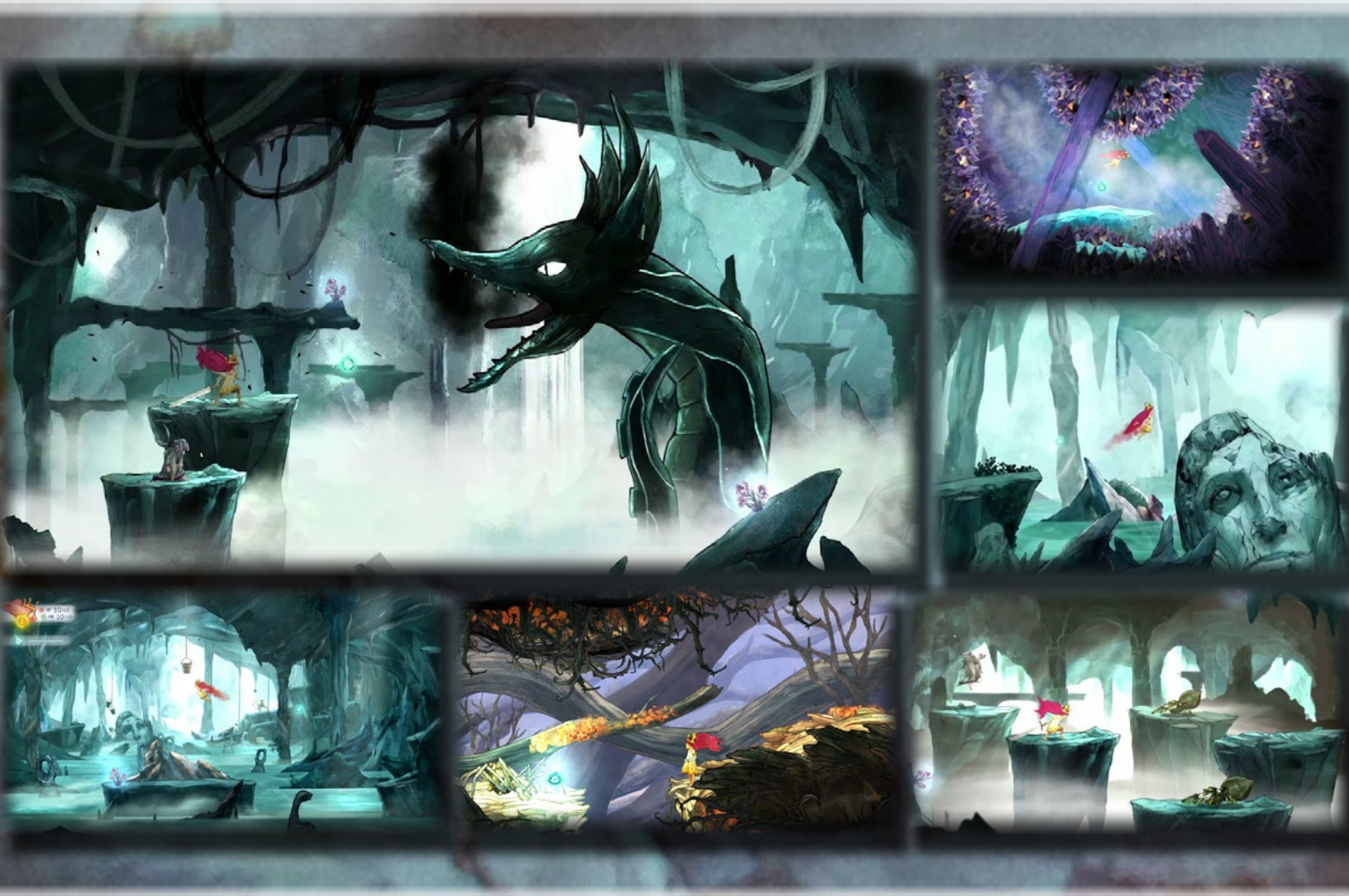
Igniculus ainda é muito útil para ajudar Aurora a resolver pequenos puzzles que existem no game para se atravessar alguns ambientes mais complexos (tanto ao conversar com a jovem, quanto ao utilizar seu brilho para ativar mecanismos). Esses enigmas não são muito complicados e, devido ao visual em 2D do jogo, em vários momentos eles lembram a jogabilidade de Limbo (exceto que não se compara em nada ao visual sombrio desse último).



Apesar de tanta beleza nos cenários que parecem se desenhar ao fundo semelhantes a uma aquarela em movimento, é recomendável que os jogadores não fiquem perdidos só em admirar o visual do game. Lemuria é uma terra vasta, cheia de personagens a conhecer e conversar, inimigos diferentes para batalhar e ganhar experiência, além de tesouros e segredos para se descobrir. São horas de aventura para se viver e muitas histórias para entender. A forma de poesia em que os diálogos entre os personagens são dispostos torna a experiência ainda mais semelhante à leitura de um livro de histórias infantis

MUITA BELEZA, POUCO SIGNIFICADO

Child of Light é uma bela homenagem ao gênero dos RPGs e é incontestável que o game encanta pela sua beleza e visual deslumbrantes aliado a um sistema de combate aprimorado. Entretanto, ele ganha somente com esses méritos. Tire-os do game e o que resta? Uma história que parece que saiu de algum filme antigo da Disney e diálogos que são ótimos para se ler quando se está desocupado, mas que ficam maçantes de entender quando lidos no meio do combate.



O game se esforça para agradar aos jogadores, mas peca por excesso. A principal razão de isso ocorrer é que parece que a equipe de desenvolvedores se focou mais em produzir um game visualmente bonito do que bem elaborado em termos de jogabilidade e história. E isso fica claro a cada momento da aventura. É bonito ver o cenário colorido e cheio de formas ao fundo parecer uma pintura viva, mas sempre fica a sensação de que aquilo está sendo forçado a acontecer, como se quisesse que o jogador apenas focasse sua atenção na beleza do game e ficasse impressionado com isso. É aí que Child of Light se aproxima mais de uma obra de arte eletrônica do que de um game.



Outro problema é a falta de uso para o gamepad durante o jogo. Parece que a Ubisoft se esqueceu de dedicar algumas funcionalidades para o dispositivo, como já era conhecido em outros jogos como ZombiU e Assassin's Creed IV, tornando possível apenas o envio de mensagem a outros jogadores sobre dicas de rotas e combates em Lemuria. Uma pena, pois, devido ao sistema de combate único do game, o gamepad poderia ter sido melhor aproveitado. Pelo menos temos o acompanhamento de uma bela trilha sonora recheada de tons clássicos e mordernos durante toda a aventura, mesmo quando parece que os combates já não tem mais aquela mágica inicial.

Prós

- Estilo visual único e belo;
- Personagens carismáticos;
- Sistema de combate bem construído.

Contras

- História clichê;
- Pouco uso do gamepad.

NOTA

8.0

Child of Light (Wii U)

Desenvolvedor: Ubisoft
Gênero: RPG

3DS

KIRBY: TRIPLE DELUXE
É JUSTAMENTE O QUE A BOLINHA ROSA PRECISAVA

Conheça a nova aventura de Kirby no 3DS e entenda como a série encontrou seu ápice com uma boa dificuldade, uso dos recursos do console e uma diversão digna da franquia.

por ***Fellipe Camarossi***

Revisão: *Bruna Lima*
Diagramação: *Leonardo Correia*



As franquias da Nintendo costumam ter suas assinaturas. Zelda sempre mostra aventuras épicas, Metroid é recheada de ação constante e Kirby sempre foi conhecido por ser fofo, bonito e pouco difícil. As últimas iterações da franquia também não mostravam que isso tendia a mudar, mas Kirby: Triple Deluxe (3DS) chegou para quebrar essa crença. Tá, ele continua muito fofo, e é um jogo muito bonito e as vezes pode parecer fácil... mas só as vezes! Tudo bem, é mais fácil explicar indo por partes.



Kirby e o Pé de Feijão

Mais um dia comum e normal em Dreamland se passava, até que um colossal pé de feijão brotou da terra e ergueu casas e castelos até os céus, inclusa a moradia da bolota rosa. Kirby, sem entender o que raios estava acontecendo, imediatamente começou a escalar a estrutura e encontrou o castelo de seu arqui-inimigo, King Dedede, sendo invadido por uma criatura semelhante a uma aranha. O ser chamado Taranza não teve dificuldades em derrubar cada obstáculo em seu caminho até capturar o rei pinguim, fugindo pelo vegetal gigante. Inocente como sempre, o caminho parece óbvio para o pequeno Kirby.

História sempre foi um ponto curioso da franquia pois ela nunca é narrada diretamente ao jogador. Não temos textos, diálogos e mensagens; a maior parte da narrativa é transmitida diretamente pelas expressões dos personagens, e só conseguimos captar a verdade por trás das ações dos carismáticos membros dessa história quando tudo começa a se encaixar perto do desfecho. A história é um mero detalhe do jogo, mas de certo torna a experiência toda bem mais proveitosa.

Então temos a jogabilidade. Caso você nunca tenha jogado nenhum título da franquia, saiba que é uma aventura





em estilo plataforma que tem como foco a capacidade de Kirby de devorar e absorver tudo que encontra, como um buraco negro rosado e fofo. Seu poder de sucção é fundamental para diversos desafios do jogo e ao sugar um inimigo, pressionando o botão para baixo, é possível absorver seu poder até receber um ataque. Com isto, o botão de sucção é substituído por um movimento ofensivo baseado no oponente absorvido.





A outra peça fundamental da jogabilidade de Kirby é que a bolinha rosa é capaz de voar, um dos fatores que torna o jogo extremamente simples. Sabe, uma das maiores dificuldades dos jogos em plataforma é superar os buracos e abismos com saltos precisos, e o poder de voar sempre tira essa dificuldade. Isso é bem nítido nas primeiras fases, porém conforme o jogo se desenvolve, o jogo revela sua verdadeira face e mostra que nem tudo é bonitinho e calmo nas aventuras da bolota devoradora.

Jogando com profundidade

Quando é possível se mover para todas as direções da fase indiscriminadamente, a forma de se elevar a dificuldade é colocando problemas em todos os lados. Essa curva de dificuldade vai aumentando de forma sutil, então você mal vai perceber quando tiver oponentes em todas as direções pois lidará com eles com certa facilidade. Vez ou outra isso pode te surpreender, mas nada absurdo. O que importa é que o jogo não é tão fácil quanto se imagina.

Além disso, os desenvolvedores parecem ter aprendido com **Donkey Kong Country Returns (Wii)** e sua versão para 3DS, pois uma das mecânicas mais bem usadas no título é a viagem entre diferentes profundidades da tela. As Warps Stars, estrelas que servem para mover Kirby por longas distâncias, constantemente fazem viajar entre mais longe e mais perto da perspectiva do jogador. Combine isso com um visual extremamente convidativo e um ótimo uso do efeito 3D e começamos muito bem.



Hora do Pinguim

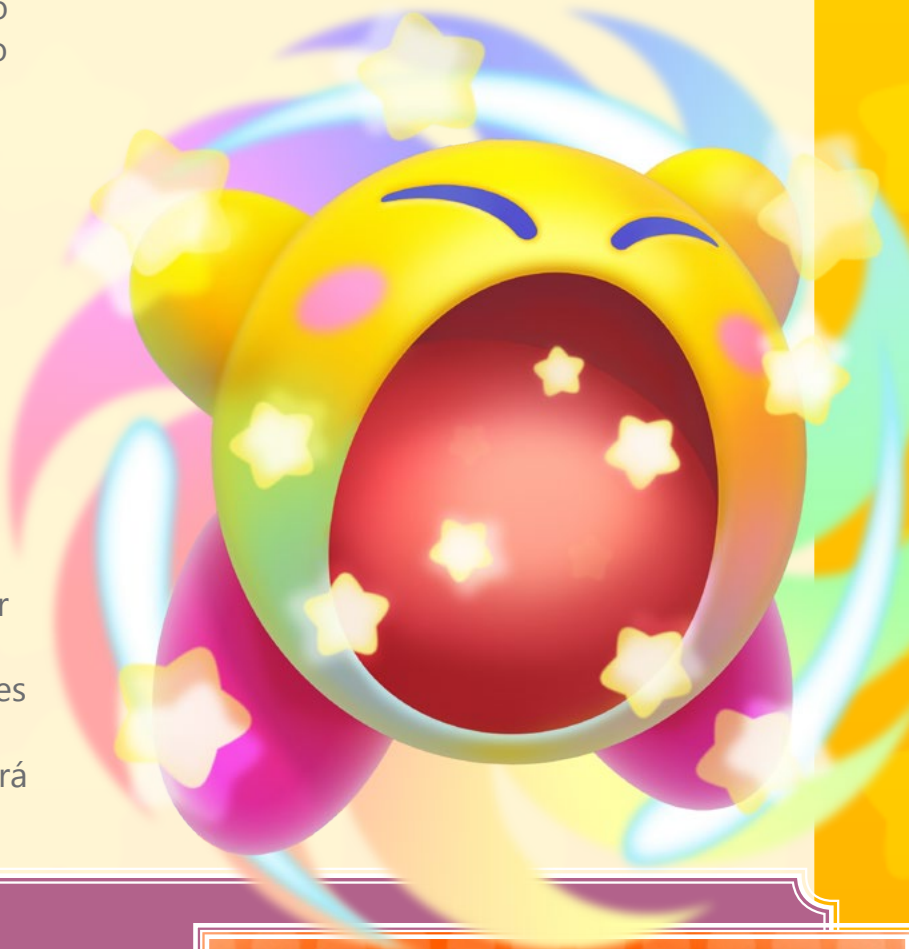
Após a conclusão da história principal, um modo chamado **Dedede Tour!** é liberado. Jogando por ele, temos uma releitura das fases jogando com o eterno oponente de Kirby, King Dedede! Seus poderes se assemelham aos de Kirby quando sob efeito do poder Hammer com alguns adicionais, além de ser um pouco maior e difícil de controlar. Para fechar, todos os chefes possuem uma dificuldade maior, então é o derradeiro desafio para quem achou o jogo fácil demais!



Mas não somente o 3D foi bem utilizado no 3DS. Praticamente todas as funções do aparelho foram bem aproveitadas, como por exemplo o giroscópio, usado em algumas seções onde é preciso controlar Kirby indiretamente — como quando se cai em um recipiente com água e a movimentação do console remove o líquido, ou para mover um teleférico entre determinados pontos do mapa. A presença de colecionáveis durante a campanha também ajuda a estender a vida útil do jogo.

Por fim, precisava comentar sobre a habilidade exclusiva desse jogo chamada Hypernova. Este poder único dá ao protagonista um poder de sucção muito maior do que o já visto em qualquer outro jogo, tornando-o um verdadeiro buraco negro ambulante capaz de deformar o cenário só de abrir a boca. Este poder, contudo, é usado muitas vezes mais para resolver desafios do que no combate em si, mas saiba que terá de contar com ele muitas vezes.

Mas apesar de tudo isso, a campanha do jogo é relativamente rasa. A dificuldade pode ser uma evolução, mas ainda pode não impressionar alguns jogadores. Felizmente, o jogo tem bem mais a oferecer e Kirby ainda tem algumas cartas na manga, mesmo não usando camisa alguma.



Colecionador de chaveiros

Um dos colecionáveis do jogo são chaveiros encontrados na aventura principal, mas essa não é a única forma de adquiri-los. Ainda na vibe de aproveitar-se das funcionalidades do 3DS, é possível conseguir novos chaveiros trocando três Play Coins por um chaveiro. É possível fazer cinco trocas por dia, então carregue suas moedas e compete sua coleção!



Em ritmo de combate

Além da aventura que é foco do jogo, Kirby: Triple Deluxe traz consigo três outros subjogos para entreter. Cada um com um tipo de público diferente, muitas vezes você ficará brincando mais com esses joguinhos do que na campanha, já que oferecem desafios bem mais curiosos e específicos dependendo do seu gosto.



O primeiro deles é o **Dedede's Drum Dash**, um jogo rítmico onde o jogador assume o controle de King Dedede enquanto este salta de tambor em tambor. Como todo jogo rítmico, é preciso pressionar os botões certos na hora certa, então é um minigame de paciência, coordenação e para apreciar a musicalidade da situação. O diferencial deste modo é que ele consome as duas telas como uma só, deixando a jogabilidade bem mais fluida.





O segundo subjogo se chama **The Arena**, e é bem recorrente na franquia. Conhecido muitas vezes como "Boss Rush" em outros jogos, este modo de partida envolve enfrentar aleatoriamente todos os chefes e subchefes da campanha de modo aleatório (exceto os dois finais) enquanto usa um dos muitos poderes disponíveis no jogo. Entre os confrontos é possível trocar seu poder por um dos que aparecem aleatoriamente, e o objetivo é vencer no menor tempo possível. Sua vida está acabando? Cinco recuperações completas são garantidas, mas depois fica por sua conta!



O verdadeiro desafio



Após concluir o jogo no modo Dededе Tour, uma variação do The Arena chamada The True Arena ficará disponível. Jogando aqui, Kirby precisará enfrentar as versões mais fortes dos chefes em ordem aleatória, exceto pelos últimos quatro. Se conseguir vencer essas intensas batalhas, irá de encontro a uma grande surpresa que só é possível encontrar superando o maior dos desafios. Está pronto pra essa aventura?

O terceiro e último modo se chama **Kirby Fighters**, mas poderia ser renomeado "Super Smash Bros.: Kirby Edition" sem nenhum problema. O jogo envolve um confronto entre diversos Kirby de várias cores selecionando poderes dentre dez disponíveis num teste de quem é o mais forte. É possível jogar esse modo tanto sozinho como com outros três jogadores num multiplayer incrível. A função Download Play está disponível aqui, mas jogadores que não possuam o título só podem escolher dentre os poderes Sword e Cutter. Uma pena.



Uma versão definitiva



No fim das contas, Kirby: Triple Deluxe serviu justamente para o que propunha: um jogo de Kirby que pudesse se aproveitar ao máximo das capacidades do console em que chegou. Não fez grandes promessas, não fez alardes, e por isso o título cumpriu com cada expectativa dos jogadores e ainda surpreendeu em alguns pontos.

Seus pontos negativos são pequenos perante a obra completa. Aqui temos o que parece ser a versão definitiva dos jogos da franquia, com um grau aceitável de dificuldade, uma jogabilidade inteligente e ótimos recursos para estender o seu uso. Pode até ser que ele não tenha grandes inovações ou mudanças chocantes, mas é justamente o que a bolinha rosa precisava.

Prós

- Jogabilidade que explora bem as funções do 3DS;
- Muita beleza somada de um ótimo efeito 3D;
- Os conteúdos extras ampliam muito a vida útil do jogo;
- The True Arena é um desafio digno de jogadores hardcore.



Contras

- Apesar da dificuldade ter melhorado, a campanha pode não surpreender alguns jogadores;
- O vilão é baseado em uma aranha, mas tem apenas seis pernas. Isso é inaceitável.

NOTA
9

Kirby: Triple Deluxe (3DS)

Desenvolvimento: Nintendo
Gênero: Plataforma

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



twitter.com/nintendoblast

Seguir



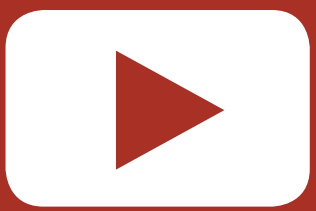
facebook.com/nintendoblast

Curtir



google.com/+nintendoblast

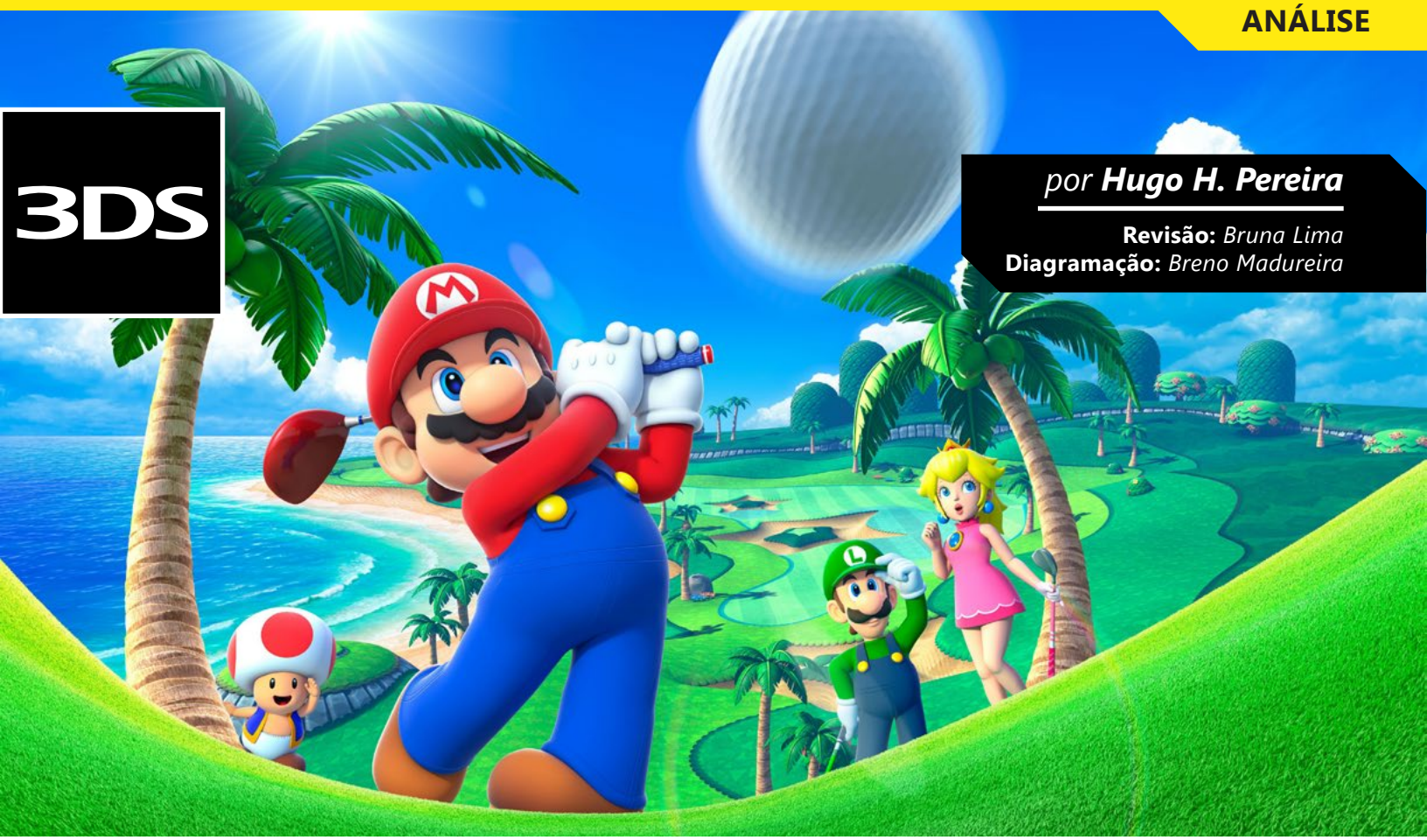
Seguir



youtube.com/GameBlastTV

Inscrever-se

3DS



por ***Hugo H. Pereira***

Revisão: *Bruna Lima*
Diagramação: *Breno Madureira*

MARIO GOLF: WORLD TOUR

Contando com um singelo modo história, excelente curva de aprendizado, inserção de itens na jogabilidade e os mais diversos campos vistos na franquia, World Tour inova o suficiente para atrair novos jogadores.

Talvez Mario Críquete ou Mario Bocha fossem os únicos esportes que conseguiriam vencer Mario Golf no quesito "falta de apelo popular", principalmente dentro do mercado brasileiro. Um dos esportes mais calmos e estáticos que se tem notícia nunca pareceu combinar muito bem com o frenesí colorido que é a franquia Super Mario, fazendo com que este que vos fala apenas experimentasse de uma forma bem en passant a versão para GBA, lançada há mais de uma década. Entretanto, assim como resolvi dar uma chance ao desconhecido mundo de beisebol e adquiri Mario Super Sluggers, do Wii, decidi vestir minhas luvas e me reaventurar pelo golfe no Reino dos Cogumelos. Mario Golf World Tour não perde tempo para te colocar dentro da ação; após a tela de início você já começa a selecionar o Mii e seus atributos. Felizmente, a Nintendo quebra a tradição de seus tutoriais longos e desnecessários e um ajudante Toad explica de forma simples e direta os funcionamentos básicos do jogo, para que o usuário se aventure pelos campos. Caso ache a explicação insuficiente ou simplória demais, você pode retornar ao Toad e aprender comandos avançados, como colocar efeitos nas tacadas, realizar Topspins e diversos outros movimentos.

Castle Club: o melhor country club dos quatro cantos do Reino do Cogumelos

A parte inicial do jogo se dá no Castle Club, uma espécie de country club de Mushroom Kingdom que possui três campos básicos para partidas de golfe. Após uma pequena prática para definir o handicap (isto é, seu nível de habilidade, que é alterado para mais ou para menos conforme seu desempenho nos campeonatos), o jogador já pode enfrentar outras criaturas em um conjunto de dezoito buracos dentro da floresta. As altas árvores que cortam os ventos e a presença de muitos gramados fazem desse campo o ideal para iniciantes. Após completar uma série de buracos, independente do modo (prática, torneio com handicap ou campeonato) novos itens entram à venda na loja do clube, e podem ser adquiridos em troca das moedas coletadas no jogo. Eles servem para customizar o seu Mii, o único personagem utilizável no modo do Castle Club — e a variedade é gigante: mais de quinhentos itens disponíveis! Desde simples roupas, tacos e acessórios inspirados em personagens da franquia até fantasias completas. Após concluir os dois outros campos (de praia, com ventos fortes e muita areia, e o da montanha, com várias pedras e abismos), o modo história já está finalizado e aí a diversão realmente começa.



Abecedário do golfe

Por não se tratar de um dos esportes mais populares, é comum que os jogadores desconheçam as terminologias relacionadas a ele. Para isso, existe um Toad no subsolo de Castle Club que explica, literalmente, todas as palavras e jargões usados no gênero organizados em ordem alfabética. Muito atencioso por parte da Big N, não?

Embora não haja uma indicação clara por parte do jogo, é necessário sair do modo Castle Club e entrar no "Mario Golf" para progredir no resto do jogo. Neste modo, além de competir nos campos já desbloqueados, participar de torneios online e realizar partidas multiplayer (sem download play), também se encontram os mais de cem desafios do jogo. Além de adicionarem bastante valor ao fator replay, completando esses desafios é que são desbloqueados novos campos, mais surreais e com um toque a mais de Mario.





O Golfe mais cheio de ação que você irá jogar

Peach Gardens é a primeira pista do gênero, com seus campos floridos cor-de-rosa, item boxes e rampas de aceleração, e já desbloqueada desde o início. Na sequência, conforme os desafios são concluidos no modo challenge, mais campos são liberados, como o Yoshi Lake, Wiggler Park e, um dos que mais chamaram a atenção, o Cheep Cheep Lagoon, que tem dezoito buracos completamente submersos no oceano. Enquanto esses campos vão sendo habilitados no modo Challenge, eles começam a aparecer no Club Castle, para que você possa praticar nos mesmos e, eventualmente, participar de desafios aleatórios que rendem roupas e fantasias exclusivas.

Os campos mais diversos e que representam melhor a loucura do mundo de Mario e sua trupe podem acabar desagradando quem já estava acostumado com os antigos moldes.

A adição de itens e os elementos dificultadores variados e constantes nos campos ajudam o jogo se manter sempre novo, mas, para um esporte tão pacato como o golfe, às vezes se tem a impressão que é muita coisa ao mesmo tempo. Entretanto, são esses poderes, mecânicas de gravidade (no caso da Cheep Cheep Lagoon) e obstáculos que diferenciam Mario Golf dos demais jogos do gênero.



O castelo mais vazio do reino



Embora a dinâmica de Castle Club seja interessante, o modo história parece ter muito potencial não aproveitado. Diversas criaturas perambulam pelo castelo, mas, ao longo de todo o progresso, só repetem a mesma fala, além de haver diversos cômodos sem nenhuma utilidade prática, como o café ou a sala de ginástica. Interação maior com os personagens e, possivelmente, um modo história mais completo, incluindo sidequests — como ocorre em Mario Super Sluggers — tornariam a experiência muito mais proveitosa e interessante. Ainda assim, o esforço realizado pela Camelot no Castle Club é bem-vindo e engajante.



Itens à solta!

Entrando no clima dos outros jogos esportivos do bigode, World Tour adiciona itens especiais à mistura. Confira o efeito que cada um tem sobre a trajetória da bola:

- Mushroom: faz com que ela role mais longe após atingir o chão.
- Fire Flower: aumenta a distância do tiro e permite dar tacadas através de árvores e obstáculos, pois a bola queima o que tocar.
- Ice Flower: congela o terreno onde a bola toca, fazendo-a quicar múltiplas vezes.
- Bullet Bill: ignora o vento e dispara a bola em alta velocidade numa linha reta até colidir com algo.
- Bob-omb: aumenta o traçado vertical da tacada.
- Boomerang Flower: aumenta a curvatura da trajetória da bola, transformando-a num bumerangue.
- Note Block: cria um bloco musical no ar, para evitar lava e água.
- Tornado: suga moedas ao redor e aumenta o alcance vertical da trajetória
- Kab-omb: explode no meio do ar e faz a bola cair diretamente no chão.

Embora raramente façam diferença no modo tradicional (competindo ao longo dos 18 buracos de um campo), saber utilizá-los bem é essencial para completar os desafios que o jogo oferece.

Espremendo o suco do 3DS





É evidente desde o início que a Camelot se esforçou para trazer a melhor experiência possível de Mario Golf ao portátil 3D da Nintendo, por ela ter utilizado praticamente todas as funcionalidades dele: de playcoins que podem ser transformadas em dinheiro no jogo a uma câmera giroscópica (ainda que mal implementada). Os gráficos também são um bom exemplo da excelência da empresa: embora não tenham o nível de títulos anteriores como Super Mario 3D Land, apresentam pouquíssimos serrilhados, modelos com qualidade dos de GameCube e, no geral, uma excelente direção de arte. Ponto extra para as animações especiais dos personagens, todas elas (falha, vitória, birdie, eagle, albatross e etc) são hilárias e os representam muito bem.



A trilha sonora é outro aspecto curioso. Embora não seja memorável como a do tão esperado Mario Kart 8, ela é bastante agradável e combina bem com o estilo do jogo e todos os campos visitados. A diversidade também é grande, evitando que o jogador sofra ouvindo pequenas variações da mesma música-tema por horas a fio (sim, Yoshi's New Island, me refiro a você). O maior problema quanto ao áudio do jogo são as vozes dos personagens: repetitivas, constantes e sem inspiração. Não é incomum você tentar ajeitar sua mira e a cada toque ou mudança de taco o jogador soltar algum grunhido. Embora seja simpático no começo, a falta de variedade (deve haver 3 falas diferentes, no máximo) e os personagens que não sabem ficar quietos se tornam um tanto irritantes.

O modo online, elemento onde a Nintendo tem inconstantes resultados, foi muito bem implementado, com destaque para a Big N realizando quatro grandes torneios ao longo do ano. O usuário pode também competir apenas com amigos registrados em seu 3DS, em salas regionais (no caso, o pais que você selecionou ao criar o seu perfil) ou mundiais, criando também comunidades como as de Mario Kart 7. O fator do handicap, que altera a pontuação final de acordo com sua habilidade, garante que todos possam se divertir no modo online. Além disso, o jogador também pode participar de torneios de terceiros ou criar os seus próprios da forma que preferir, escolhendo os campos, personagens e itens que aparecerão. Outro ponto positivo é que não é necessário esperar o outro jogador completar sua tacada para prosseguir, todos podem realizar tacadas simultâneas.

Inovando no básico mas mancando no essencial

O recurso da tela de toque do 3DS, que aos poucos vem ganhando menos e menos destaque, teve grande ênfase em World Tour: enquanto a tela superior exibe o personagem e o campo, para que você posicione onde quer que a bola caia, a tela inferior a mostra em close-up. Ainda ocorre o esquema de "tacada de três cliques" presente na série desde sempre: o primeiro clique faz com que a barra comece a encher, o segundo para definindo a força e, se estiver no modo fácil, acaba por aí. Caso o modo manual esteja ativado, entretanto, o jogador também deve apertar "A" ou "B" quando o marcador voltar ao seu lugar original. Embora mais difícil, isso permite realizar técnicas como Topspins e Backspins, impossíveis de se fazer no modo fácil. Além disso, através da tela de toque, o jogador pode clicar exatamente onde quiser na superfície da bola, dando assim mais efeito em suas tacadas.

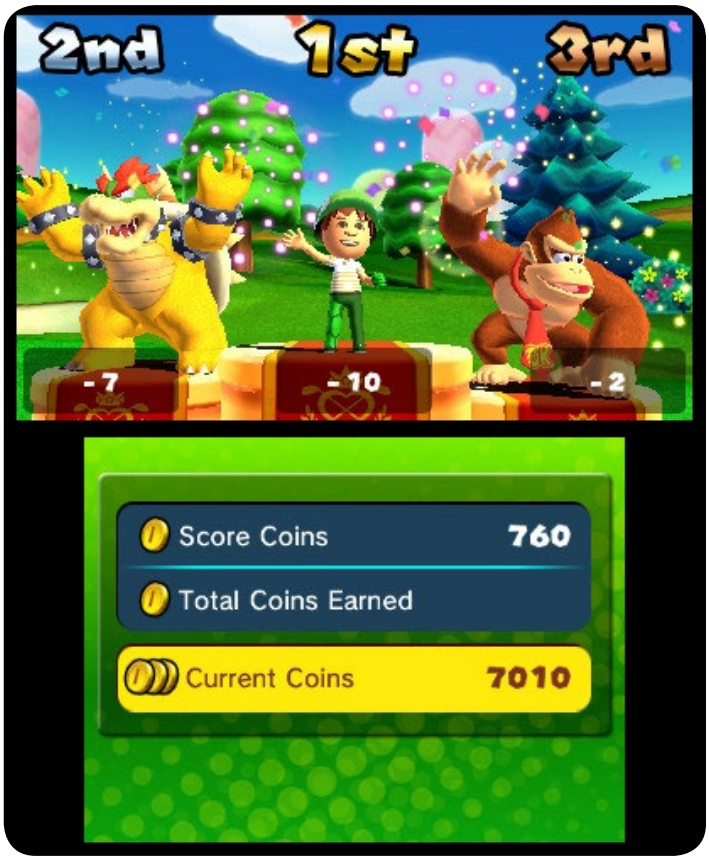
Se a tela de toque ganhou atenção, outros recursos do portátil poderiam ter sido melhor utilizados. O giroscópio do título se resume a apenas mover a câmera, ligeiramente, em algumas direções enquanto o personagem ainda não deu a tacada.

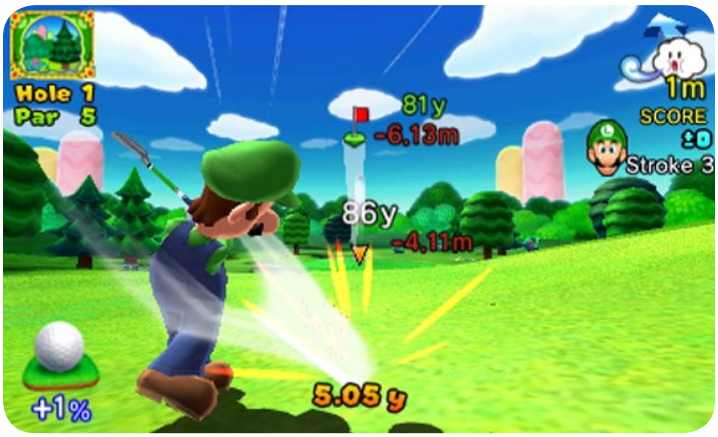


O efeito 3D estereoscópico também poderia ter sido implementado de forma mais eficiente. Golfe é um esporte no qual, a percepção de espaço e profundidade é essencial, mas no 3DS o efeito vai pouco além do personagem segurando o taco até que tudo pareça estar no mesmo plano. O 3D chega a ser inconveniente e confuso a tal ponto que diversas vezes o desliguei, principalmente nos momentos de putting (a tacada leve para a bola entrar no buraco).

O dilema dos DLCs

Embora World Tour tenha mais conteúdo que qualquer um dos seus antepassados — tanto em termos de personagem quanto em campos e modos de jogo — a Nintendo optou por disponibilizar três pacotes de DLC ou um Season Pass, que dá acesso aos mesmos conforme forem liberados. Pelo preço de U$5,99 o pacote (que contém um personagem — Toadette, Nabbit e Rosalina — e dois campos com dezoito buracos cada) o Season Pass sai por U$14,99 trazendo de brinde o Gold Mario, com sua tacada especial que coleta uma moeda para cada jarda que a bola avançar. Embora seja um valor relativamente salgado para um DLC do gênero, a combinação do jogo + Season Pass compensa pelo fato do software ser cerca de dez dólares mais barato que os demais jogos do 3DS. Além disso, os novos campos podem ser utilizados através de local play mesmo que os outros companheiros não tenham o DLC!





Par, Birdie ou Boogie?

Mario Golf World Tour consegue ser tão imersivo quanto o modo história presente em Mario Super Sluggers, quase tão viciante quanto um Mario Kart e até mais competitivo e difícil que Mario Strikers Charged. A experiência proporcionada pelo título é definitivamente interessante, excedendo minhas expectativas.

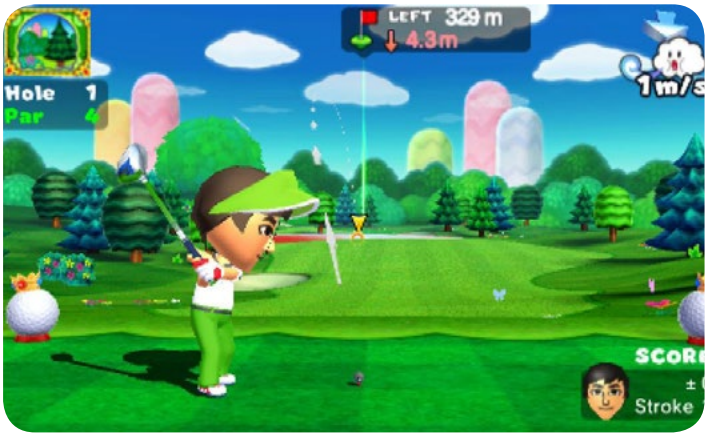
A lenta progressão do jogo é justificada pelo ritmo da própria curva de aprendizado; Após mandar bem no Bowser Castle e retornar ao campo inicial da floresta é gratificante e espantoso notar como você aprendeu e melhorou no jogo. Os vários desafios e novos modos de jogo, aliados às excelentes interações online (para não mencionar a longevidade adicionada com os DLCs) fazem com que esse título se torne tão interessante quanto Mario Tennis Open, outra empreitada esportiva de Mario para o 3DS, mas com longevidade muito maior e uma experiência, no geral, bem mais satisfatória. Golfe é um esporte bastante descriminado, devido à sua aparente lentidão, sendo por vezes julgado como algo entediante. Mas se tem algum jogo que tem potencial para mudar essa mentalidade, é Mario Golf World Tour.

Prós

• Lindos gráficos, direção de arte e animações;
• Campos diversos proporcionam ótima curva de aprendizado ao jogador;
• Variedade em modos de jogo garante grande longevidade ao título;
• Online prático e engajante;
• Maior diversidade de personagens e campos em um jogo da série;
• Preço mais em conta torna a aquisição do Season Pass um negócio vantajoso.

Contras

• Ineficácia do giroscópio e efeito 3D;
• Repetitividade nos sons dos personagens;
• Pouca interatividade com personagens e ambientes do Castle Club;
• Modo história curtíssimo.



NOTA
8.2

Mario Golf: World Tour

Camelot Software Planning
Gênero: Golf

BlasToy

por **Hugo Pereira**
e ***Ricardo Ronda***

Metal Mario - Mario Kart 8

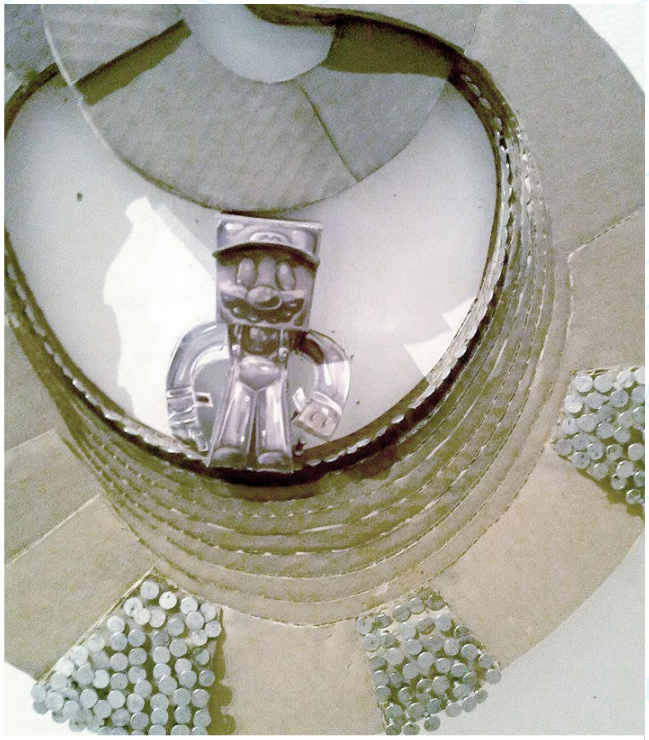




Já que a miniatura da **Spiny Blue Shell** é exclusiva da Europa e Nintendo World Store, nós da revista Nintendo Blast demos um jeito: Nessa edição do **BlasToy** você confere um paper toy do mais temido item de **Mario Kart** além do par metálico da novata Pink Gold Peach, o próprio **Metal Mario**!













Crie uma cena inusitada com seu BlasToy, tire uma foto e mande para o *blastup@nintendoblast.com.br*
As melhores fotos serão publicadas no site e na revista Nintendo Blast!

Wii U

por **Hugo Pereira**

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Leonardo Correia

Mario Kart 8 (Wii U) traz a versão definitiva da franquia para impulsionar o console



Contando com o maior elenco de corredores até o momento, visuais magníficos, pistas antigravitacionais além de mecânicas já conhecidas como karts customizáveis e seções aéreas e subaquáticas, a oitava iteração da franquia é o ápice da série.

nintendoblast.com.br

"No que diz respeito ao empenho, ao compromisso, ao esforço, à dedicação, não existe meio termo. Ou você faz uma coisa bem feita ou não faz". Não sei se a Nintendo leva em consideração alguma coisa das corridas de verdade, mas se eu fosse apostar, diria que ela tem usado essa frase proferida por Ayrton Senna como um poster motivacional por todo o prédio da equipe de desenvolvimento de Mario Kart 8. E pode ter certeza que o que ela está fazendo está muito bem feito.

A oitava iteração da série Mario Kart tem de tudo para se consagrar como a versão definitiva: A volta do multiplayer de 12 pessoas, excelentes recursos online, uma das melhores seleções de pistas retrô, exuberantes visuais, mais personagens selecionáveis e com muito mais a oferecer, a Big N está mais que certa de estar colocando toda as suas esperanças nessa galinha de ouro.



“Você é lindo, mais que demais... você é lindo sim!”



Mas quando vamos falar de Mario Kart, não há outro assunto pelo qual começar senão os seus lindíssimos visuais. Desde que fora revelado na E3 2013 o jogo já parecia ter gráficos lindos mas, de lá pra cá, dezenas de pistas novas foram reveladas e, com isso, nós fomos capazes de ver tudo o que o jogo realmente tem a oferecer. Do passeio aquático em Dolphin Shoals, com praticamente todas as criaturas submarinas que já deram as caras no universo Mario, até os áridos e cavernosos percursos de Bone Dry Dunes, os novos cenários exploram as mais diversas iluminações e ambientações possíveis enquanto aproveitam para lançar referências e incorporar personagens e criaturas da série ao máximo.

Mas não pense que foram só as pistas novatas que tiveram esse tratamento especial, vide algumas das pistas mais belas do jogo encontrarem-se entre as das copas retrô. Moo Moo Meadows, da versão de Wii do jogo de corrida, ficou exuberante com a iluminação de pôr do sol e evidencia o imenso salto gráfico entre as duas mais recentes gerações de consoles da Nintendo. Tick Tock Clock, do DS, foi revisitado e agora sim presta uma homenagem à altura da fase homônima de Super Mario 64. E não tem como não comentar a Rainbow Road, de Mario Kart 64, que se tornou uma pista de volta única dividida em três partes. Uma das rainbow roads mais simplórias da história do jogo, seu remake é de deixar qualquer um babando e de silenciar todos que duvidavam do poderio gráfico do console. Das cores da pista refletida nos Chain Chomps que ficam rolando e pulando pelo seu percurso à vívida cidade no pano

de fundo, com carros andando para todos os lados, a pista trata-se não apenas de uma das mais bonitas do jogo mas sim de uma das mais belas coisas que já vi em qualquer jogo — tudo isso a 60 fps e 1080p, sem queda na taxa de quadros!

E o cuidado visual vai muito além das pistas: é impossível não rir ao ver o bigode de Mario e Wario balançando contra o vento conforme você acelera, ou então não se divertir com as diversas animações que os personagens realizam ao fazer uma manobra após um salto. Os karts, motos e os ATVs (All-Terrain Vehichles - Veículos para todo terreno) — que, embora sempre existissem, finalmente ganharam a própria categoria — são dos mais diversos e, como não poderia ser diferente, fazem referência a diversas outras criaturas e power-ups da série bem como outras franquias da Nintendo (como é o caso do kart nomeado "Steeldriver"). A quantidade de corpos (a estrutura principal do Kart), rodas e planadores é imensa, aparentemente bem maior que a de Mario Kart 7, o que irá gerar karts e motos realmente únicos dentre as competições online.

Que tal um casco azul de verdade?



É comum que um título de peso como Mario Kart 8 receba diversas versões especiais para promover as vendas, mas nesse caso a Nintendo investiu pesado. Além da já estilosa caixa vermelha na qual o jogo vem, ele ainda conta com uma edição especial na Europa e nos EUA (este através da Nintendo World Store, em NY) que vem com uma miniatura do infame Spiny Blue Shell. Recebeu um casco azul no jogo? Revide jogando no seu amigo um casco azul na vida real!





Online para agradar a todos

Aproveitando o gancho, os fãs pediram e a Big N o fez: Mario Kart 8 conta com o modo online mais completo o possível para um jogo da série. Além de manter uma interface para partidas online similar à do 3DS — sendo que a do Wii U agora conta com chat por voz no lobby de espera e até dois jogadores no mesmo console — o usuário ainda tem a oportunidade de criar torneios automáticos e ajustar diversos detalhes como a presença de CPU, número de pistas, itens disponíveis e até a periodicidade e horários em que os mesmos ocorrerão. O destaque, entretanto, fica não para o que já existia e foi aprimorado, mas para o novíssimo Mario Kart TV.

Sejamos sinceros: todos nós já passamos por aquele momento em que conseguimos acertar aquele casco verde no primeiro colocado na última curva da última pista da copa e vencemos por milissegundos, mas, por estarmos jogando no single player, não tínhamos com quem compartilhar o gosto da vitória. Ou o extremo oposto, enquanto em uma partida multiplayer um dos nossos amigos foi acertado na sequência por um Blue Shell, um Raio, três cascos e, por fim, um Bullet Bill. Aquela situação merecia ser vista pelo resto do mundo! E agora, com Mario Kart TV, você pode enviar um replay especial de sua partida para que todos conectados possam assistir, contando com ângulos dinâmicos, câmera lenta, velocidade acelerada e retrocessos.



Time Mario ou time Luigi?

Além da edição especial, temos também o bundle que combina Mario Kart 8 com um Wii U preto de 32GB e seu gamepad, um Wii Remote Plus e um Wii Wheel temáticos do Mario. A versão européia ainda vai além e adiciona uma capa de silicone do Mario para o GamePad e um boné do encador, além de uma versão alternativa do bundle trocando toda a temática Mario por uma mais verde. Quem disse que o ano do Luigi acabou?



Mecânicas de te deixar andando pelas paredes, literalmente

Se me dissessem que Mario andaria por tetos, paredes e seções que não se encaixam em nenhuma das duas definições, eu ficaria um tanto quanto cético. Afinal, corridas em alta velocidade e que desafiam a gravidade sempre foram algo mais para F-Zero do que para Mario Kart; ainda assim, a nova mecânica de seções da pista que se tornam antigravitacionais parece ter sido feita sob medida para unificar tudo o que a série veio construindo até sua oitava iteração.



O conceito é bem simples, mas a execução é brilhante: ao passar por uma faixa azul, as rodas dos karts ficam na horizontal e através de magnetismo (ou alguma magia de Kamek), eles seguem o traçado da pista, não importa para onde ela vira, torça-se ou se contorça. O resultado, entretanto, é muito mais genial que a mecânica faz parecer. Desde pistas duplas, uma em cima da outra, as seções em espiral ou que misturam-se com as mecânicas de voo e subaquáticas implementadas em Mario Kart 7 fizeram com que todas as pistas do jogo obtivessem um nível de fluidez — tanto em termos de corrida quanto de design — sem precedentes.









A mecânica, que muito deve às aventuras galácticas de Mario, ainda conta com outra característica que o bigodudo aprendeu nos cosmos: os spins! Esses giros especiais, ao invés de agirem como um ataque, como funcionaram até agora, servem para dar um boost ao kart. Para consegui-lo, basta fazer com que um corredor vá de encontro ao outro — como carrinhos de bate-bate — ou então de encontro a objetos presentes nas seções antigravitacionais da pista. É uma nova mecânica interessante de se ver e que muda o comportamento dos jogadores conforme a pista faz a transição de percurso normal para sem gravidade; ao invés de manter distância, a partida torna-se um conjunto de empurrões desenfreados.





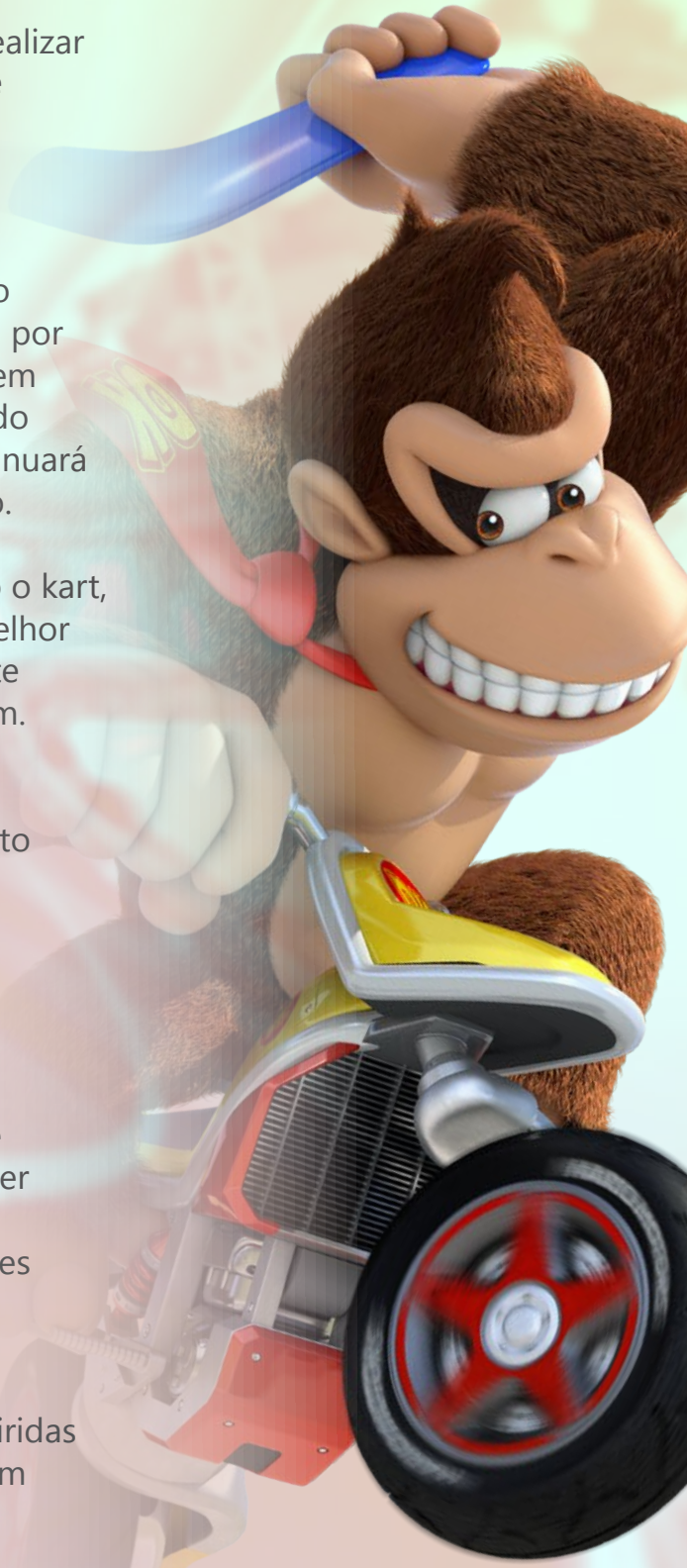


Melhor época para adquirir um Wii U

Uma das mais interessantes estratégias da Nintendo para promover as vendas de Mario Kart 8 é que, se você comprar e registrar a sua cópia do jogo no Club Nintendo até 30 de julho, você pode escolher um entre quatro jogos (The Legend of Zelda Wind Waker HD, Pikmin 3, New Super Mario Bros. U e Wii Party U) para baixar inteiramente grátis. Ou seja, caso você compre o bundle do Mario Kart e registre o jogo dentre os dois primeiros meses após o seu lançamento, você poderá aproveitar MK8 e mais um grande título do oitavo console da Big N!



Mas o novo tipo de seção das pistas não foi a única novidade na jogabilidade de Mario Kart 8:



- As motos voltaram, mas não podem mais realizar wheelies (empinadas) para ganhar velocidade nas retas (embora o façam esteticamente ao utilizar algum cogumelo ou turbo).

- Os jogadores não podem possuir dois itens ao mesmo tempo (um sendo utilizado e outro guardado no item slot) e sim apenas um item por vez, visto que, depois que a roleta para e o item é escolhido, não importa se ele está na mão do personagem ou na traseira do carro, ele continuará ocupando o item slot até que seja consumido.

- Cogumelos triplos agora ficam circundando o kart, tal qual os cascos de tartaruga, portanto é melhor consumi-los antes que algum espertinho tente esbarrar em você e tirar vantagem do seu item.

- Lakitus estão mais gentis, e não esperam você afundar na lava ou se deseperar enquanto cai no abismo por alguns segundos antes de te resgatar. Agora, eles te pegam quase que instantaneamente após sair do percurso. Em compensação pelos segundos poupados, o boost de retorno à pista foi limado.

- Baloon Battle retorna mais diferente do que nunca: oito pistas de corrida normal podem ser selecionadas para o modo (seis retrôs e duas novas), no qual cada jogador possui três balões e vence quem, ao final do tempo ou após só um restar, tiver estourado mais balões.

- Novas peças para os carros agora são adquiridas após cinquenta moedas coletadas e continuam sendo desbloqueadas randomicamente.

- Os Spiny Blue Shells não são mais tão temidos...

A maior seleção de itens e pilotos da história dos Mario Karts





Como ocorre a cada Mario Kart, os itens obtidos através das item boxes presentes ao longo da pista sofreram perdas e novas adições. Dentre os que nos deixam, temos apenas a Super Leaf — um dos itens mais odiados da história dos Mario Karts — e o Lucky Seven. Este dá lugar ao Crazy Eight, que, além dos sete itens concedidos pelo Lucky Seven (Blooper, Bob-Omb, Banana Peel, Red Shell, Green Shell, Mushroom e Star), também concede ao jogador uma singela moeda. Dentre os estreantes, temos a recém-citada moeda, que também pode aparecer após passar por uma item box e não só através do Crazy Eight, e, diretamente de Super Mario 3D Land, a Boomerang Flower, que permite o jogador lançar um (advinhe?) bumerangue de duas a quatro vezes. Outro estreante de peso é a Piranha Plant em vaso, de Super Mario 3D World, que ataca quem quer esteja por perto e também engole qualquer item ou inimigo ao redor, transformando-os em pequenos boosts de velocidade para o kart. E por fim, o item que fez marmanjos transpirarem pelos olhos, a Super Horn, uma caixa-trompete que emite um som tão forte ao redor do corredor que afasta todos que estiverem ao redor e destrói qualquer item, incluindo o infame e quase inescapável casco azul. A melhor parte é que o primeiro colocado consegue esse item diretamente das item boxes, embora não tenha probabilidade tão alta.



E, como não poderia deixar de ser, o roster (o elenco de personagens selecionáveis) do jogo também sofreu modificações. Depois da mancha negra na história da franquia que foi o limitadíssimo roster de MK7, com as dúbias decisões de excluir personagens como Waluigi em prol de outros menos relevantes como a Honey Queen, Mario Kart 8 faz o seu melhor para trazer um grupo diversificado e que atenda aos pedidos dos fãs. Pela primeira vez, os Koopalings, os capangas de Bowser, são controláveis e vários personagens ausentes de Mario Kart 7, como as versões bebês dos protagonistas e princesas, Waluigi e Toadette marcam seu retorno. Dentre os que estrearam na última versão, entretanto, apenas Honey Queen e Wiggler estão ausentes, enquanto Lakitu, Shy Guy e Metal Mario aparecem mais uma vez.





Os três últimos personagens que completam o elenco de trinta pilotos (o maior a datar na série) estavam envoltos em grandes doses de mistério e especulação, até que a Nintendo os revelou e, bem, digamos que não foi a altura da expectativa dos fãs. Um deles foi o quinto bebê e décimo terceiro peso leve a entrar para o grupo, a Baby Rosalina, preenchendo o roster com mais um bebê até então não existente. A outra revelação foi o segundo personagem metálico, a Pink Gold Peach, que não passa de uma skin nova de uma versão peso pesado da Peach. Tais revelações,







ocupando lugares de favoritos como King Boo, Birdo, Dry Bones e Bowser Jr. ou a possíveis estreantes mais originais como E. Gadd ou Toadsworth, e o fato da grande semelhança entre os Koopalings, que ocupam sete lugares no roster, fizeram com que o mesmo não parecesse tão diverso, mesmo sendo o maior até então. Na pior das hipóteses, ainda podemos criar nossos personagens favoritos no Mii Maker e usar as suas versões Miis como pilotos.

Legal, mas e os DLCs?

A ausência de um Bowser Castle dentre as pistas retrôs, bem como a falta de vários rostos familiares entre os pilotos (substituídos por simples clones com texturas diferentes, como o Metal Mario) fizeram os fãs se perguntarem sobre a possibilidade de lançar DLCs para o jogo. Embora não haja nada dentre os menus que indique essa possibilidade, vale lembrar que em New Super Mario Bros. U também não havia algo do tipo e isso não impediu que o jogo ganhasse uma expansão que era quase que um jogo inteiramente novo. Isso, aliado ao comentário de Damon Baker que Mario Kart seria mostrado novamente na E3 (apesar de já ter sido lançado quando isso ocorrer), faz-nos apenas imaginar: que notícia relativa a Mario Kart 8 a Nintendo estaria guardando para revelar na maior feira de games do mundo?







Levando Mario Kart 8 no seu bolso

Não, isso não se trata de uma versão para 3DS de Mario Kart 8, mas sim um aplicativo para smartphones que a Nintendo irá disponibilizar. Ainda sem muitas informações, sabe-se que o foco do app será a interação com a Mario Kart TV, podendo visualizar replays e conferir rankings. Embora a empresa tenha disponibilizado uma versão da Pokédex 3D para celulares, esse será o primeiro produto de Mario e cia. a se aventurar pelos aparelhos.

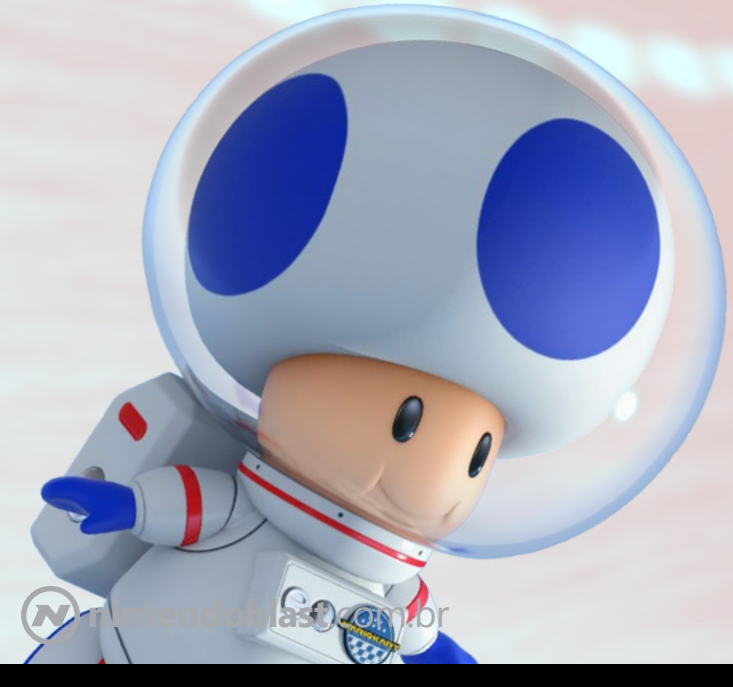
MKTV
MARIO KART TELEVISION



O resultado de 22 anos de evolução



Embora isso já seja quase um refrão para as séries de longa data da Nintendo, vendo o produto completo que Mario Kart 8 é, fica difícil imaginar como a empresa pode se superar na próxima iteração do jogo. As excelentes músicas orquestradas que embalam os mais belos visuais do Wii U e os diversos corredores que protagonizam dezenas de corridas — online ou não — e replays no Mario Kart TV competindo em uma das melhores seleções de pistas retrôs e designs de pistas novas da franquia tornam Mario Kart 8 a culminação de tudo o que a Big N veio construindo até aqui. Mecânicas antigas retornando reformuladas e integradas excelentemente através das novas seções antigravitacionais fazem as novas pistas hiperdinâmicas enquanto transformam tanto as antigas que até fazem parecer que o jogo conta com 32 pistas novas - mas o faz sem perder a sensação de nostalgia que as copas retrô tanto proporcionam.



Mario Kart é indubitavelmente o título da Nintendo com o maior potencial de agradar jogadores, sejam eles hardcores ou casuais, homens ou mulheres, novos ou antigos, e ela está mais do que certa em investir no título com diversas promoções e bundles especiais. Se o futuro do Wii U para alguns ainda era incerto, a partir de 30 de maio ele se torna um bom bocado mais concreto. Novamente, nas palavras de Ayrton Senna, "o segundo é apenas o primeiro dos perdedores", e ao julgar pelo trabalho feito com Mario Kart 8, a Nintendo está em uma corrida na qual ela não irá aceitar nada menos que o primeiro lugar.

nintendoblast.com.br

Demo de Mario Kart 8 (Wii U) confirma o que já sabiamos: **o jogo é dez!**

Evento na rede GameStop, nos EUA, permite que testemos a oitava iteração da franquia com todos os corredores em oito diferentes pistas que usavam e abusavam da antigravidade.

por ***Hugo Pereira***

Revisão: *Vitor Tibério*
Diagramação: *Leonardo Correia*

Com poucos dias antes do aguardado Mario Kart 8 chegar às lojas, a Big N realizou mais uma dentre as várias campanhas para promover o jogo que ela tem feito nos últimos meses. No fim de semana dos dias 17 e 18 de maio, centenas de lojas da rede GameStop nos EUA receberam quiosques temáticos de Mario Kart 8 com demos do jogo para que os fregueses pudessem experimentar em primeira mão o que o jogo tem a oferecer.







nintendoblast.com.br

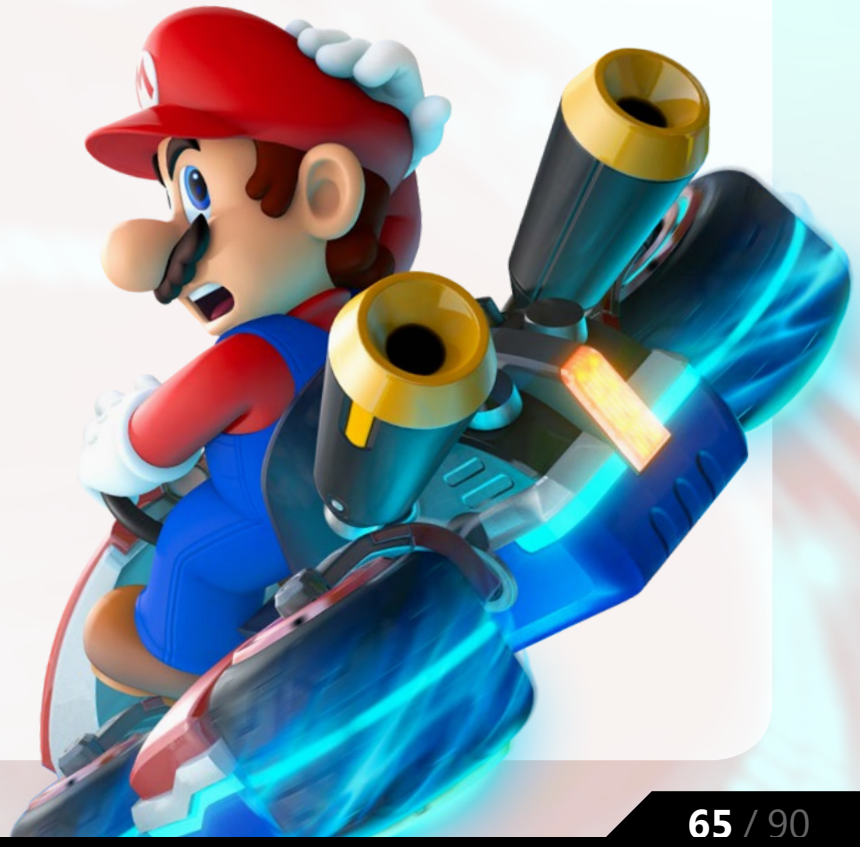
O eterno dilema: **moto ou kart?**

A demo contava com todos os personagens para serem selecionados – isso mesmo, de Mario a Mii, passando pela Pink Gold Peach e os Koopalings –, os personagens inciais e secretos já vinham habilitados. A customização de veículo, ao contrário da demo da E3, estava presente, embora com opções limitadíssimas se comparadas à versão final (haviam apenas três carros, três motos, um ATV, cinco rodas e planadores). Ainda assim, era possível criar veículos com status bem distintos entre si e tais diferenças eram claramente perceptíveis ao controlá-los nas corridas.

Falando em veículos, embora a Nintendo tenha frisado que, de forma geral, não há vantagem absoluta entre usar ou karts ou motos – ao contrário do que acontecia em Mario Kart Wii –, estes dois veículos possuem muita diferença entre si. Apesar das motos não mais empinarem para ganhar boost de velocidade e não estejam restritas a apenas um nível de drift, controlar motos e karts se tornou muito mais distinto do que em seu predecessor. Com as motos fazendo curvas mais fechadas e os karts fazendo curvas bem mais abertas, a sempre constante derrapagem acaba necessitando uma precisão muito maior no seu timing para que não se atinjam as paredes. Embora a diferença da derrapagem já existisse, ela está mais acentuada nessa versão.



O pobre do ATV (all terrain vehicle), coitado, não brilha muito por não passar de um kart com menos velocidade e melhor performance off-road.



A antigravidade faz tanta diferença?



É claro que a principal novidade do jogo não poderia deixar de ser explorada a esmo na demo. Embora o jogo só contasse com oito pistas novas (Mario Kart Stadium, Mario Circuit, Electrodome, Sunshine Airport, Sweet Sweet Canyon, Cloudtop Cruise e Water Park), todas as principais mecânicas podiam ser experimentadas (voo, aquática e etc.), mas o foco era majoritariamente pistas que fizessem usos diferenciados da mecânica antigravitacional e a seleção foi excelente para mostrar o quão distintas essas sequências são em relação aos trechos mais tradicionais.

Primeiramente, prepare-se para derrapar, e muito. Pelos pneus não tocarem o chão, os veículos perdem muita aderência, o que resulta em se mover muito para os lados ao realizar drifts. Além disso, temos o sistema do "spin boost", que ocorre ao se chocar contra outros corredores ou elementos específicos do cenário. Embora simples à primeira vista, é necessário muita prática para obter a máxima eficiência da mecânica. Tal como esbarrar em qualquer outra coisa, há um certo ricochete caso você o acerte de frente; o segredo é encostar em tais elementos com a lateral de seu kart, para não sofrer com o recoil ao atingir o obstáculo e ao mesmo tempo conseguir o boost.

A inclinação das pistas consegue pregar peças e confundir o jogador em certas ocasiões, embora não fique não evidente no primeiro momento pois a câmera se mantém, em boa parte do tempo, numa visão frontal. É interessante, principalmente, quando se anda sobre as paredes e a câmera fica num ângulo de 30 graus – nesses momentos a sensação é incrível, e sem precedentes. O jogador consegue se sentir num "Mario Kart Galaxy" sem a menor dificuldade.

Soberba atenção aos detalhes

Sim, todos nós já sabemos que o jogo está lindo, mas é somente com essa beleza rodando na sua frente que se pode ter a dimensão dessa beleza e a extensão do quão detalhado o título está. De Toads feitos de biscoito em Sweet Sweet Canyon a um novo tipo de Piranha Plants (uma versão negra, feita completamente de luzes LED que mudam de cor) que piscam no ritmo da música de Electrodome, o espetáculo visual é constante. Cada vez que você corre na pista, percebe algo novo ao seu redor.

Dito isso, o jogo ainda usa algo que parece gifs de baixa qualidade para recriar os personagens em multidões, como em Mario Kart Stadium. Por outro lado, pelo menos os personagens mais próximos às beiradas da pista são feitos de modelos completamente tridimensionais, ainda que completamente fora de proporção aos pilotos e seus karts (vide os Hammer Bros. maiores que Bowser e seu Landship).

Embora exista essa pequena ressalva, o jogo ainda esbanja muito carisma. As animações estão muito mais detalhadas e divertidas do que em Mario Kart Wii e Mario Kart 7 (com Metal Mario fazendo poses clássicas mas de uma forma bem robótica a Bowser olhando para trás e dando uma baforada de fogo) e as interações especiais, como os outros corredores se assustarando ao ouvirem uma buzina ou um rindo da cara do outro ao acertar um casco verde, definitivamente acrescentam um bem-vindo toque de humor ao jogo.

No geral, a experiência foi excelente. Embora não tivesse sido possível experimentar nenhuma pista retro ou algumas das pistas as quais eu mais estava ansioso (nominalmente, Mount Wario, Twisted Mansion e Dolphin Shoals), a jogada de marketing da Big N foi efetiva e fez com que não só eu, mas vários outros consumidores saíssem da GameStop com uma cópia de Mario Kart 8 garantida.





por ***Jaime Ninice***

Revisão: José Carlos Alves
Diagramação: Gabriel Leles



O que podemos esperar da Nintendo na E3 2014?

Confira as atrações que a Nintendo está preparando para a E3 2014, com este guia de 20 expectativas, resumidas na sua Revista Nintendo Blast.



Todos já devem estar mais do que na expectativa para acompanhar as novidades que serão apresentadas na **E3 2014**. A esta altura do campeonato, vocês já devem ter lido a **matéria do Gabriel Vlatkovick que fala sobre esta que deve ser a maior E3 da história para a Nintendo**. Como nos **anos anteriores** (2012 e 2013), a equipe **Nintendo Blast** estará lá **mais uma vez** cobrindo o evento, que acontecerá entre os dias 10 e 12 de junho dentro do **Los Angeles Convention Center**, palco clássico onde as novidades na área dos games são apresentadas todos os anos.



Mas, antes disso acontecer, que tal olharmos para todas as novidades que serão apresentadas dentro de alguns dias e analisarmos as principais metas da Nintendo para mais uma épica E3? Preparamos 20 promessas desta E3 e damos nossos palpites nas linhas abaixo. Confira as novidades e vamos já sonhar com a E3 2014!

1. Transmissão oficial online direto da E3 2014

Novamente a Nintendo irá optar por uma ideia diferente de apresentação dentro da E3, ausentando-se das tradicionais conferências para uma transmissão ao vivo e mais direta com os jornalistas e membros da indústria que estarão presentes na feira. Para a E3 de 2014, foi anunciado em um **divertido vídeo** que a empresa fará não só um Nintendo Direct, como de costume, para apresentar as suas novidades, mas um especial "**Nintendo Digital Event**", onde os principais anúncios e vídeos dos próximos jogos serão apresentados.



Complementando esta ideia, o "evento digital" trará também uma série de vídeos em tempo real, via streaming, por dentro da feira através da "**Nintendo Treehouse: Live @ E3**", uma série diária que acontecerá durante os três dias de E3 e que contará com entrevistas com desenvolvedores, produtores e artistas contando e vivendo a experiência de uma grande E3. Pois é, agora o público terá muito mais do lado de fora para acompanhar nestes dias tão especiais de anúncios gamísticos. E quem estiver pelos EUA ainda poderá jogar em algumas das lojas da rede Best Buy a versão para Wii U de **Super Smash Bros.**!

2. Torneio oficial de Super Smash Bros. dentro dos pavilhões da E3

Além do evento de Super Smash Bros. nas lojas Best Buy dos EUA, será realizado um torneio dentro dos pavilhões da E3, com todos aqueles aparatos oficiais e, quem sabe, brindes de altíssimo nível, com muitos produtos de nossas franquias favoritas. Já estamos imaginando como será essa atração e mesmo assim fica difícil vislumbrar algo tão diferente dentro de uma feira de negócios que é a E3. Seja como for, esperamos que alguém da nossa equipe leve, **mais uma vez**, o prêmio máximo de lá. Lógico, após conseguir altas entrevistas com muitas personalidades e que, com certeza, valerão muito mais a pena!



3. Super Smash Bros. for Wii U & 3DS: a batalha só está começando...

E o tão esperado embate cada vez mais próximo. Está chegando a hora de pormos as mãos novamente no jogo que reúne os mais importantes personagens das franquias mais famosas da Nintendo em apenas uma arena de combate: estamos falado sim do mais novo Super Smash Bros. Seja para a glória ou para a diversão, parece que esta nova versão conseguirá trazer uma quantidade ainda maior de elementos e itens colecionáveis que **Brawl**.

Muitas novidades estão chegando e um dos destaques é a quantidade elevada de lutadores na disputa. Também esperamos que muitos cenários estejam à disposição, além dos já revelados. E se depender do modo online, que está ainda mais incrementado e com novas opções de partidas, incluindo um novo ranking online chamado **Global Smash Power**, podemos já levantar os braços e fazer contagem regressiva para o lançamento desta pérola!





4. X, da Monolith, deve trazer um novo ar para os puristas dos RPGs



Imensos e lindos cenários, artes de cair o queixo e um mundo de gigantes mechas emplacarão um novo RPG que se qualifica como a continuação do bem-sucedido **Xenoblade Chronicles**. O mais novo jogo da **Monolith**, intitulado **X** (ou talvez Xenogears: Origins, segundo a **lista de títulos, não oficial**, para a E3 2014), está por vir e deverá trazer uma história com um longo e variado tempo de gameplay. Enquanto sonhamos aqui acordados, já podemos ir lendo as várias matérias que saem, além dos vídeos inspiradores que nos mostram um pouco mais deste título. Fãs de RPG, partidas multiplayer online e campanhas desafiadoras, preparem-se para detonar, em breve, um dos possíveis candidatos a jogo do ano de 2014.

5. Bayonetta 2, será que agora vai?



Já não estamos mais tão animados quanto à exclusividade de **Bayonetta 2**, porém a ânsia pelo jogo é grande, principalmente por se tratar do aparecimento de uma franquia tão diferente nos consoles Nintendo. A protagonista do jogo, **Cereza**, que carrega um visual ainda mais estonteante, agora contará com a ajuda da jovem e loira **Jeanne**, que dará aquela força para a guerreira de longos cabelos e de pouca sanidade; e de um menino, ainda sem nome revelado, que possui aspectos mais misteriosos e similaridades com o protagonista de As Aventuras de Pi.

Estamos preparados para muitas referências e gráficos ainda mais realistas, longas batalhas, além, é claro, de diversão ao extremo com as diversas aventuras que serão transmitidas ao longo do jogo. Tirem as crianças da sala, ou esconda a visão do GamePad, que muita carnificina vai rolar com uma dose empolgante de ação concedida pela Platinum Games.

6. Hyrule Warriors, o spin-off mais aguardado de toda Hyrule



Temos aí um interessante spin-off, um crossover das franquias **The Legend of Zelda** e **Dinasty Warriors**. Em muitas das imagens já divulgadas, pudemos ver os clássicos personagens da franquia de Link presentes, além de diversos itens e outros elementos já conhecidos da franquia. O jogo consistirá em um autêntico hack 'n' slash e que colocará o jovem Link contra hordas de Lizalfos e Bokoblins nos vastos campos verdes de Hyrule. Também teremos batalhas ao lado de Epona, alguns enigmas, com ativação de *switches* e elementos de RPG dentro da aventura.

7. Shin Megami Tensei X Fire Emblem promete altas estratégias



Já é longa a espera por Shin Megami Tensei X Fire Emblem e adiantamos que é pequena a expectativa pelo pouco que nos foi apresentado. Juntar duas franquias importantes da Nintendo em um jogo pode ser uma tarefa bem difícil, mas nada que seja impossível para os mestres da Intelligent Systems e da Atlus. Resta-nos esperar por este crossover exclusivo para Wii U que trará muitas batalhas contra demônios imersos em um mundo com uma boa base de estratégia nos campos feudais de Fire Emblem.

8. "Layton 7" trará de volta todos os bons momentos que tivemos com a série?

Após o sucesso de **Azran Legacy** e desfecho da série principal que teve o **Professor Layton** como protagonista de um mundo de mistérios e enigmas sempre em busca da verdade, nada mais justo do que apresentar - e arrebatar corações - mais um anúncio de peso da franquia. Admiradores de jogos de puzzle e fãs da franquia podem comemorar, um novo jogo da série está vindo para fazer ferver os nossos cérebros e capacidade de investigação, regados a bons toques de humor britânico. Será que veremos o Professor Layton mais uma vez? Ou teremos uma história completamente diferente e sem mencionar as anteriores, em um novo mar azul... O que interessa é que teremos mais quebra-cabeças para solucionar e mais historinhas para nos alegrar. Aguardem por muitas mudanças e vida longa à **série Layton**!



9. Preparem os corações para o novíssimo The Legend of Zelda U



E a nova lenda de Zelda está próxima a dar seus primeiros suspiros. O título que está no coração de muitos fãs da série promete fazer uma aparição especial na E3 2014, já que nenhuma informação sobre o jogo foi revelada, apenas um suposto título: **Shard of Nightmare**. Será que desta vez a série passará realmente por uma revolução, como tem dito **Eiji Aonuma**? Só saberemos quando o jogo for revelado diante dos nossos olhos em mais um Nintendo Direct especial de E3. Até lá, podemos ir nos preparando com os outros títulos da franquia já lançados para conter o turbilhão que se anunciará quando este jogo for lançado.

10. Rumor: teremos um novo Metroid ou jogo da Retro Studios?



Depois de tantas coisas que já falamos, ainda há a esperança de que um arrasa quarteirões da Retro seja lançado, compensando o esquecimento da Nintendo pelos 25 anos de carreira da caçadora de recompensas mais famosa dos videogames. Ou será que talvez estejam preparando o cenário para comemorar, com chave de ouro, os seus 30 anos de existência?

Seja como for, um novo **Metroid** é o que falta para o Wii U no que diz respeito a franquias de peso, os carros-chefe da Nintendo. Sem que o trio esteja completo (Mario, Metroid e Zelda) não podemos completar a Triforce do poder para que o console mais interessante da atual geração tenha o seu devido sucesso. Mas, caso apareça um novo **Donkey Kong Country**, não ficaríamos nada tristes também.

11. Yarn Yoshi, alguém se lembra?



Esta aí um caso curioso: um novo jogo do dinossaurinho mais querido da Nintendo foi anunciado tempos atrás para o Wii U, mas, após um tempo, ficou esquecido, como uma fórmula que não daria certo ou que precisaria de mais tempo para ser preparado. Estamos falando de **Yarn Yoshi**, o misterioso jogo que misturaria a fórmula de **Kirby's Epic Yarn** com os jogos do Yoshi. Muitas ideias novas estavam programadas, mas realmente não sabemos se o título foi cancelado ou se pretende fazer uma nova aparição, em um estágio mais evoluído, para os nossos olhos e sentidos durante a E3 2014.

12. Localizações de jogos para o ocidente



Um fato que alarmou muito a geração anterior de consoles Nintendo foi a chamada Operation Rainfall, um manifesto gamer que conseguiu trazer para o Ocidente os principais RPGs de sucesso do Japão: **Xenoblade**, **The Last Story** e **Pandora's Tower**. Agora a bola da vez é o jogo **Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney!** Trata-se de um spin-off das duas franquias mais cerebrais publicadas pela Nintendo e desenvolvidas pela **Level-5** e **Capcom**, respectivamente, e que traz à corte do tribunal mistérios e resoluções de puzzles ainda mais cabulosos, com a adição de frases como "Every puzzle has an answer" e "Objection!" rolando na telinha e ao mesmo tempo! O jogo já foi disponibilizado no Japão e na Europa, mas nada das Américas. É uma grande promessa e, visto o sucesso das duas franquias neste lado do globo, parece estar cada vez mais perto de se tornar realidade o seu lançamento por aqui. Cruzem os dedos!

13. Jogos indie como arma de frente



Sabemos do crescente apoio que a Nintendo está dando para os jogos indie e já contamos até com uma página especialmente dedicada a estes jogos, disponibilizada pela Nintendo dentro do seu canal da eShop online: **http://www.nintendo.com/eshop/indie**

Entre alguns dos games que já podemos esperar está o agora exclusivo **Stealth Inc. 2**, um jogo da Curve Studios que possui como base a utilização das sombras em um universo de plataformas 2D. Vamos torcer para que mais parcerias e ideias geniais pousem nos consoles da Big N e que assim cresça também a oportunidade de novas mentes brilhantes mostrarem o seu potencial no mundo dos games.

14. Jogos de GC e DS na eShop do Wii U



Já foi dito que o lançamento de jogos de GameCube e, mais recentemente, de DS seria realidade um dia e estamos esperando. Entre os jogos mais esperados, e recentemente divulgados em uma **possível lista para a apresentação na E3 2014**, estão: **Super Mario Sunshine**, **F-Zero GX**, **Luigi's Mansion**, **Super Smash Bros. Melee** e **Mario Kart: Double Dash**. Esta seria mais uma carta na manga da Nintendo, visto a expectativa do público por estes títulos "mais incrementados" em sua loja virtual. Já está na hora da eShop do Wii U (e porque não do 3DS também trazer os títulos para GBA) receber um upgrade daqueles, colocando à venda os jogos mais badalados das gerações anteriores e que muitos jogadores não conheceram. Vamos torcer!

15. Enriquecer a função do GamePad e mostrar ao mundo o apelo do Wii U em razão do Wii

Está aí um impasse que ocorreu tempos atrás com o 3DS e que está acontecendo agora como Wii U: as baixas vendas. Basta vermos como o novo portátil da empresa cresceu nos últimos anos para termos uma ideia do que poderá acontecer com o Wii U, se tudo correr bem. Os grandes títulos já estão chegando, incluindo um bundle especial de Mario Kart 8 que promete ascender e muito as vendas do console, mas talvez isso ainda seja pouco.



A Nintendo já declarou que errou em sua campanha de marketing com o Wii U, por muitos ainda ficarem em dúvida sobre o que se trata do novo videogame: ser apenas o controle ou um update leve do console anterior. Diante deste cenário, a Big N promete fazer esforços cada vez maiores para atingir estas pessoas e conseguir emplacar o Wii U como lider da geração atual, assim como fez com o Wii na geração anterior. Há grandes expectativas de anúncios de **jogos que utilizem a telinha de uma maneira ainda mais única nesta E3**, resta-nos esperar. Um **modo de inicialização rápido do console** também já foi mostrado e pretende atender a demanda pela velocidade e praticidade aos novos donos do console.

16. Novo sistema de saúde, qualidade de vida



E a Nintendo embarca em uma quest que será talvez a mais ousada experiência desde o anúncio do Wii Remote: uma nova empreitada, à parte dos jogos, usando como base sua experiência em oferecer entretenimento em setores de saúde, como hospitais infantis, asilos e casas de caridade. Em **coletiva anunciada para acionistas**, **Satoru Iwata** revela esta que parece ser uma ideia revolucionária, mas também



pouco definida ainda. É certo que a companhia conseguiu muito sucesso nestes setores por sempre querer levar diversão a quem quer que seja, ainda mais quando se trata de colocar um sorriso no rosto das pessoas com seus personagens carismáticos e jogos inteligentes. Mas será que investir pesado nesta área pode trazer resultados?

Já sabemos que esta iniciativa parte de uma **inspiração de Satoru Iwata**, atual presidente da companhia, no seu antigo chefe, que também foi presidente da companhia, **Hiroshi Yamauchi**. Segundo Iwata, Yamauchi esteve sempre anunciando a Nintendo como uma empresa de entretenimento, e não de qualquer outra coisa, e, assim, reconhece que o entretenimento não se limita apenas aos videogames.

Este novo negócio, além de visar uma área independente da de games da companhia, investirá em aplicativos que farão interação com diversos outros, como celulares, visores, e com base em muitos jogos de aprendizagem e medições que a Nintendo lançou ao longo dos anos, como **Brain Age**, **Wii Fit**, **English Trainning**, **Art Academy**, Cooking Navigator, entre outros, usando a potencialidade e know-how da Nintendo. Talvez algo como o recente **aplicativo para celulares de Mario Kart 8** ganhe uma nova dimensão em breve com outros títulos e ideias.

17. Novas conexões, recursos NFC, produtos NFP e aplicativos mobile dão o ar da novidade



Uma das propostas também anunciadas na coletiva dada por Satoru Iwata para acionistas aponta para o novo uso e aproveitamento maior do recurso **NFC** (Near Field Communication) do GamePad do Wii U, que, para quem não sabe, trata-se daquele retângulo localizado abaixo do direcional digital esquerdo do controle. Através dele, pode-se reconhecer objetos que são colocados acima do GamePad, possibilitando a inserção de personagens ou elementos ao mundo do jogo, entre outras ideias.



Uma das inovações já confirmadas será o **lançamento das Nintendo Figurine Plataforms** (NFP), que gravarão dados de jogos, IDs dos jogadores, além de possibilitar o "treinamento" dos bonecos para serem levados a qualquer canto. Um leitor de NFC para os 3DS também está sendo programado para o ano de 2015, até lá já podemos nos acostumar com a ideia.



Outra das inovações em uso de aparatos tecnológicos será a utilização de novos aplicativos que integrem o uso dos já comercialmente populares smartphones nos serviços da Nintendo, como **novos aplicativos que foram detalhados em uma seção de perguntas e respostas da empresa**. Assim como o aplicativo de Mario Kart 8, que possibilitará aos usuários a visualização de rankings no jogo, além de disponibilizar vídeos oficiais e gameplays de seus amigos, também estão agendadas novas formas de propaganda e interação que permitam deixar o jogador ainda mais conectado com o universo Nintendo. Seja como for, estas novidades que irão aparecer em breve prometem revolucionar, mais uma vez, a maneira como interagimos com a rede online dos videogames.

18. Novidades na eShop podem aparecer logo



Já foi dito que será disponibilizado um sistema para pagamentos usando ainda o recurso da tecnologia NFC dentro da eShop, que já é realidade em outros sipositivos através do eMoney no Japão. Compras e propagandas usando outros dispositivos, como acessar a eShop através de aplicativos para smarthphones, novas ideias de promoções e conectividades também devem fazer uma aparição recente na loja virtual da Nintendo. O que podemos esperar em termos mais concretos ainda são novos vídeos, um sistema melhorado de demos e testes pré-lançamentos, além de um "programa de TV" mais ativo e com interações diferenciadas para incrementar tudo.

19. Um novo console para mercados emergentes



Pois é, e olha que os rumores de um novo console não estavam totalmente errados. É possível que vejamos, nos anos de 2015 e 2016 algo semelhante ao que aconteceu com o **iQue Player**, aparelho correspondente ao Nintendo 64, em forma de controle, que rodava jogos através de um cartão que armazenava títulos baixados em quiosques chamados **iQue Depot**, lançado na China em 17 de fevereiro de 2003.

Já foi anunciado que os **mercados emergentes irão receber uma nova versão dos consoles Nintendo**, visando um novo equilíbrio do preço e características do produto, mas nada ainda foi dito sobre os países que receberão esta plataforma. Vamos torcer para que tenhamos ainda mais possibilidades de jogatina por aqui e que voltem os tempos gloriosos de gameplay em locadoras e pontos de encontro entre amigos ainda mais fortes.

20. E o Brasil, como fica?



A eShop brasileira do Wii U ainda não foi lançada por aqui, além da do 3DS estar com um impasse nas compras com cartão de crédito não autorizados pela quase totalidade dos bancos brasileiros. Além disso, ainda temos que lidar com a tela de compras no idioma em inglês, ao invés do português que era disponível, ou seja, um retrocesso desde que foi lançada a eShop do 3DS por aqui.

Também estamos de olho nas traduções para os jogos e sistemas da Nintendo, pois deve-se reconhecer que o Brasil é um dos mercados mais promissores para a empresa, e que por isso merece uma dedicação ainda maior. **Club Nintendo** nacional? Por que não? Vamos alimentar esforços no que for possível para conseguir ainda mais informações decorrentes dessa jornada durante a E3 2014. Aguardem por novidades!

Veja quem domina as paradas nas pistas de corrida mais empolgantes da Nintendo neste

BLAST BATTLE

por ***Jaime Ninice***

Revisão: *Bruno Nominato*
Diagramação: *Leonardo Correia*



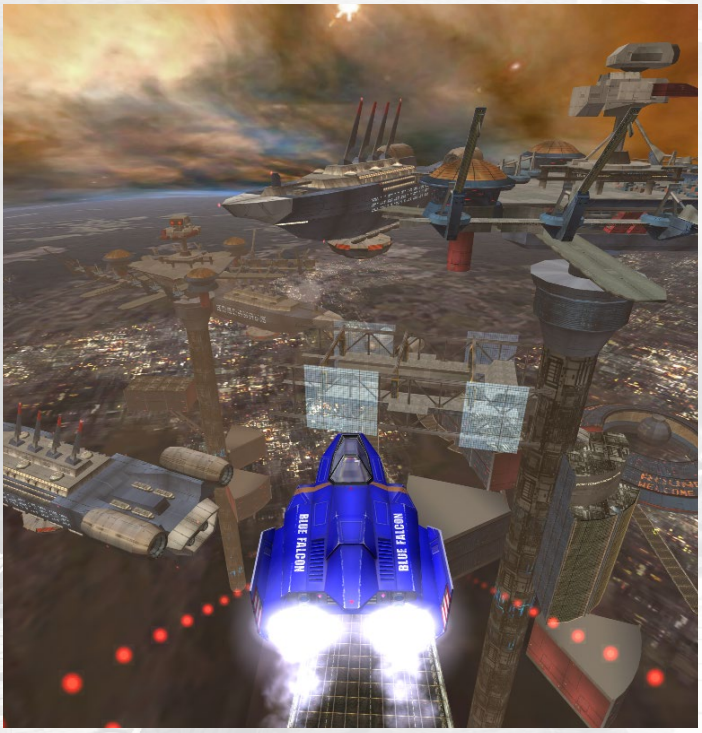


Duas séries, uma só emoção! A velocidade corre nas veias quando falamos de **F-Zero** e a diversão descompromissada e interativa dá sinal ao jogarmos **Mario Kart**. Mas, e se tivéssemos de escolher um só para subir ao topo do pódio, com as três estrelinhas e o que mais fosse necessário para obter a pontuação máxima? Está será a proposta deste Blast Battle: colocar as duas séries frente a frente em categorias como inovação, jogabilidade, enredo, entre outros para testar o que cada uma tem de melhor. O resultado vocês conferem abaixo nesta empolgante matéria. Segurem firme nos seus volantes e cockpits e boa leitura!

I. A inovação que faltava

Chega a ser um contrassenso dizer isso, mas, apesar de colocar à tona aspectos futurísticos e de mundos ultramodernos, não vemos um novo jogo da franquia F-Zero desde seu último lançamento: **F-Zero: Climax**, um jogo para GBA que apareceu apenas no Japão após **F-Zero: GP Legend**, o último título americano da franquia.

Por conta disso, a série tem perdido muito e não passou por diversas mudanças que a era dos jogos online e de realidade social passaram. Mario Kart já é facilmente um dos títulos com o maior apelo online e sua mais nova sequência, Mario Kart 8, parece estar vindo revolucionar esse meio mais uma vez e de uma maneira ainda mais impressionante.





Chat online, novos itens, pilotos, pistas, novas ideias, interações, gráficos, tudo de bom que sempre tivemos e de uma maneira nova é o que promete este novo lançamento de corrida da turma do bigodudo. Ficamos satisfeitos pelo progresso da série velocista da Nintendo, mas como fica F-Zero? A desculpa por não se adaptar às idéias do Wii não caiu muito bem e esperamos mesmo por novidades desta série que esta parada já há um bom tempo.

v e n c e d o r

MARIO KART™

2. Características multimídia cheias e completas

Temos aí um combate difícil. Se por um lado a franquia Mario Kart vem inovando em seus visuais e sistemas de jogo, é inegável que F-Zero já estava um pouco à frente nesses quesitos tempos atrás. Os estonteantes gráficos de F-Zero GX, para GameCube, são capazes de fazer frente até aos jogos da última geração, o que por si só já é um feito grandioso. A realidade na tela esbanjando efeitos e adrenalina são capazes de deixar qualquer um no clima de um verdadeiro piloto da fórmula Zero!



No tocante às músicas, também podemos dar um bom destaque para as melodias clássicas de F-Zero, em preterimento às de Mario Kart, que fazem um papel um pouco mais de sons climáticos e de músicas com inspiração para formar backgrounds (o que também acontece com GX). As músicas de F-Zero X (N64) e de Maximum Velocity (GBA) trazem um ar mais clássico, com composições mais memoráveis e com melodias que são lembradas em muitos jogos como nos da série Super Smash Bros., vide a famosa Big Blue. Agora, tente se lembrar de alguma música característica de toda a série Mario Kart e você também vai concordar comigo quanto ao merecedor da vitória nessa categoria.

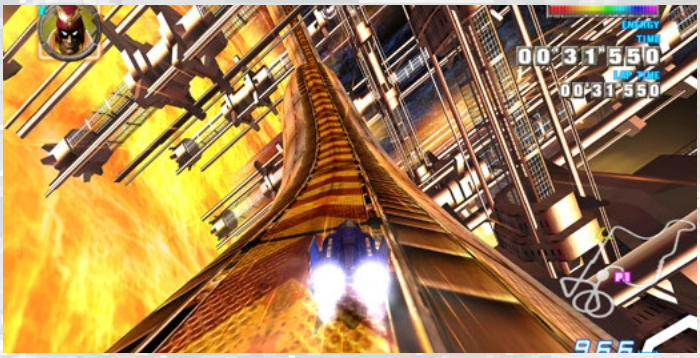


vencedor

F-ZERO

3. Diversão multiplayer e extras são o que mais importam

Tudo bem que não nos divertimos tanto no multiplayer de um F-Zero como nos divertimos a mil em um título da franquia Mario Kart. Afinal, esta é uma das séries mais consagradas do universo multiplayer e online, batendo de frente com grandes títulos como Super Smash Bros., Mario Party e Call of Duty quando o assunto é jogatina em conjunto.



Já quanto aos colecionáveis, F-Zero brilha um pouco mais por trazer peças de nave, músicas desbloqueáveis, dentre outros já clássicos, como personagens, novas naves etc. Uma pena o jogo estar tanto tempo longe dos consoles, o que o deixa um pouco atrás de Mario Kart em alguns quesitos como o rank de vitórias, pontuações online e acréscimo de itens e interações com Miis, deixando o bigodudo mais uma vez, e por pouco, à frente de seu rival F-Zero.



vencedor

MARIO KART™

4. Jogabilidade velocista ahead!

Aqui há de se comentar algo deveras interessante. Mario Kart sempre foi um título que chegou antes nas plataformas Nintendo, deixando espaço, após um tempo, para o seu irmão mais veloz chegar, que dava uma injeção de velocidade e fazia o jogo da turma do bigodudo parecer... lento. Para efeito de comparação, isto pôde ser sentido em jogos como **Super Circuit**/Maximum Velocity e também ficou bem claro em Double Dash/GX.





Ainda que tragam uma variedade bem diferenciada de recursos em pista: Mario Kart com seus diversos itens e pilotagem mais cerebral com ritmo de quebra-cabeças, e F-Zero com seus rachas violentos, sistema de batidas em rivais e controle nas curvas, os dois games se completam por trazerem, cada um, uma atração diferente e bastante válida nos jogos de corrida: velocidade vs. diversão. E não é que cada um deles desempenha e muito bem o seu papel? É aquela mecânica, aquele sistema físico que não perde a autenticidade e transporta os jogadores da Nintendo a altos níveis de qualidade ao se tratar de jogos de corrida.

v e n c e d o r

EMPATE

5. História da série e dos personagens

A turma do reino do cogumelo já é numerosa, e vai ficar mais ainda com o grupo dos koopalings chegando, além de novos corredores que trazem boas histórias no reino da princesa cabeça-de-cogumelo. Já vimos que as histórias destes personagens ganham uma complexidade dimensional nos RPGs já lançados e que remontam aspectos gerais da turma.

Também não podemos esquecer que os pilotos de F-Zero trazem boas histórias em seus currículos, fazendo até pontes com personagens de outras séries, como é o caso do piloto **James McCloud** e sua relação com a série Star Fox. Destaque também para o anime de 51 capítulos que inspirou os títulos GP Legend e Climax, que conta com novos protagonistas atuando em um mundo de corridas F-Zero no ano de 2201, em busca da tão sonhada vitória e de investigações criminais em uma nova cidade.



vencedor

EMPATE

E a vitória vai para:

MARIO KART™

Não há como negar que a grande maioria já esperava pelo resultado final. A série **Mario Kart** vem obtendo um enorme sucesso a cada dia e isto se deve aos lançamentos e consolidação da franquia nos consoles da Nintendo. Não há nada mais legal do que jogar um multiplayer de Mario Kart com os amigos ou então tentar conseguir todas as estrelas das copas para se vangloriar no modo online. Por outro lado, F-Zero também estaria muito bem caso continuasse a ser lançado (quem sabe apareça algo nesta E3?) e isto foi uma das coisas que mais o afetou. Sua permanência no passado não o deu oportunidade de utilizar modos online, nem mesmo de testar ainda as capacidades das plataformas mais atuais da casa. Contente ou não com o resultado, a dica é uma só: o que importa mesmo é se divertir da melhor forma com o seu jogo predileto. Mario Kart traz horas de diversão com amigos em um mundo fantasioso e cheio de itens. Já F-Zero destaca a realidade sobre pistas futurísticas e sinuosas através de naves ultra velozes em um mundo onde apenas o primeiro lugar importa. Em dúvida sobre qual jogar primeiro? Pegue o seu jogo predileto e acelere rumo à diversão!



NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista