NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBLAST.COM.BR



ANÁLISE

MARIO KART 8 (WII U)

TOP 10

MELHORES JOGOS DO SONIC

#57 JUN 2014

CC BY NC ND



E3 2014: O elo entre Nintendo e fãs

Na E3 2014, vimos a Nintendo com outra estratégia de aproximação de seus fãs e conquista de consumidores. Agora, é o momento de pôr tudo na balança e se perguntar: será que foi uma boa tática? Os anúncios valeram a pena? Quais os ganhos para a E3 2015? Além desse grande tema, trazemos tudo sobre Mario Kart 8 e Super Smash Bros. os melhores jogos de Sonic e o misterioso caso de Watch Dogs no Wii U. **– Rafael Neves**

N-BLAST RESPONDE
Perguntas dos Leitores 04

E-BLAST
Ittle Dew, Turtle Tale e mais 39

ANÁLISE
NES Remix 2 (Wii U) 07

ESPECIAL
Watch_Dogs (Wii U) 47

ANÁLISE
Mario Kart 8 (Wii U) 11

BLASTOY
Executivos Nintendo 49

ESPECIAL
E3 2014 - Nintendo 18

ESPECIAL
Pokémon na Copa 2014 MAIS ONLINE!

ESPECIAL
Super Smash Bros. (3DS/Wii U) 23

ESPECIAL
E3 - Zelda

TOP 10
Melhores jogos do Sonic para Nintendo 28

ESPECIAL
E3 - Nintendo Treehouse

NINTENDO BLAST

DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO
Sérgio Estrella

DIRETOR EDITORIAL
Rafael Neves

DIRETOR DE PAUTAS
Luciana Anselmo

DIRETOR DE REVISÃO
Alberto Canen

DIRETOR DE DIAGRAMAÇÃO
Ricardo Ronda

REDAÇÃO

Alberto Canen
Alex Sandro
Fellipe Camarossi
Gabriel Vlatkovic
Hugo Pereira
Ítalo Chianca
Jaime Ninice
Rafael Neves

REVISÃO

Bruna Lima
Jaime Ninice
Luigi Santana
Vitor Tibério

DIAGRAMAÇÃO

Agatha Christine
David Vieira
Gabriel Leles
Ítalo Lourenço
Leonardo Correia
Lucas Paes
Ricardo Ronda

CAPA

Douglas Fernandes
Vitor Nascimento

#SamusChatyada *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: Ricardo Ronda



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

Carta do mês

Pedra, qual a relação entre Ventus, Vanitas e Xion com Sora?

Anônimo "Senta que lá vem história" da Silva



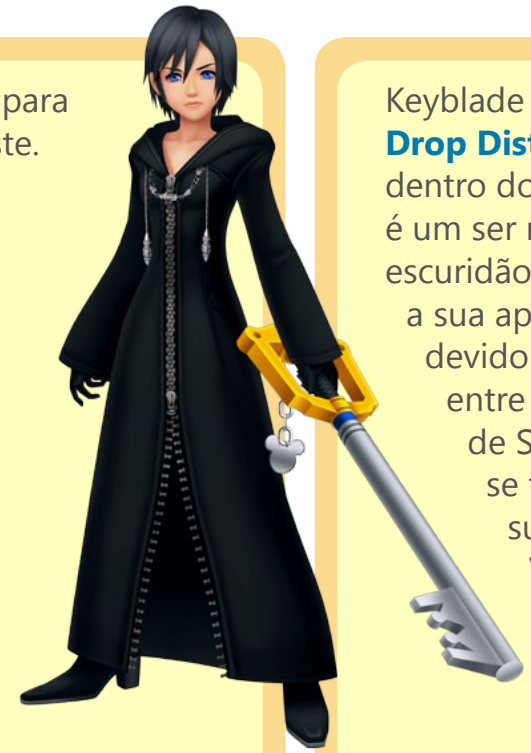
Droga, sabia que alguém ia fazer essa pergunta! Tá bom, mas depois não reclame da dor de cabeça! ¬¬'

Em primeiro lugar, antes mesmo de Sora, veio o Ventus, que também era um portador de Keyblade. O seu mestre era o Mestre Xehanort, um dos malvadões da série, que tinha o plano levar Ventus para a escuridão e usá-lo para criar a lendária χ-blade. Contudo, Ventus se recusou e, enfurecido, Xehanort usou a sua própria Keyblade para extrair a escuridão do coração de Ventus, o que levou à criação do maligno Vanitas. Ventus, por outro lado, ficou em um estado de coma. Xehanort então o levou para Destiny Islands para que passasse o restante de seus dias. Lá, entretanto, o coração de Ventus se encontrou com o de um Sora recém-nascido e foi capaz de permanecer vivo. Neste momento, criou-se uma conexão entre os dois e a habilidade de Ventus de usar a Keyblade foi transmitida para Sora. Em seguida, Ventus seguiu o seu caminho, encontrando-se com outros dois aprendizes de Keyblade, Aqua e Terra. Eventualmente, Ventus perde o seu coração como consequência de um confronto com Vanitas e volta a ficar em um estado de coma. O seu corpo é levado por Aqua para uma câmara no Castle Oblivion, mas o seu coração consegue retornar a Sora - que agora é





uma criança - e, sem ter para onde ir, entra dentro deste.



Tudo isto até aqui foram eventos que ocorrem em **KH Birth by Sleep (PSP)**. Agora nos resta falar sobre Xion, cuja história é mostrada principalmente em **KH 358/2 Days (DS/PS3)**. Sendo o Nobody de Sora, Roxas também era uma peça muito importante para a Organização XIII, pois era alguém que eles podiam controlar e, assim como Sora, possuía a valiosa habilidade de usar a Keyblade. O problema é que, enquanto Roxas existisse, Sora poderia recuperar as suas memórias - perdidas em **KH Chain of Memories (GBA/PS2/PS3)** - e voltar a ser uma ameaça para eles. Então, eles bolaram um plano de criar uma réplica de Roxas/Sora. Esta teria as mesmas habilidades e memórias e, assim, Roxas poderia ser destruído e Sora nunca mais poderia se recuperar. O resultado desta "cópia" é Xion que, por ter sido criado a partir das memórias de Sora, tem uma aparência muito semelhante à da sua melhor amiga, Kairi. No fim, o plano também fracassa, pois Xion descobre a sua origem e, com a ajuda de Riku, consegue se reunir com Sora, permitindo-o continuar se recuperando.

Resumindo: Ventus é quem passou para Sora a habilidade de usar a Keyblade e, até o fim de **Dream Drop Distance (3DS)**, encontra-se dentro do coração de Sora. Vanitas é um ser maligno criado a partir da escuridão do coração de Ventus e a sua aparência é igual à de Sora devido à conexão que existe entre os dois. Roxas é o Nobody de Sora, criado quando este se tornou um Heartless e a sua aparência é igual à de Ventus também devido à conexão entre os dois. Xion é uma réplica criada a partir de Sora/Roxas e a sua aparência é igual a de Kairy pelo fato de ter sido criado a partir das memórias de Sora.

Pronto, pode ir na farmácia comprar um remédio agora. xD

PEDRAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA por favor me responda: as moedas do Club Nintendo possuem validade depois que são geradas no site? E quando os membros Gold e Platinum poderão receber suas recompensas anuais? #BeijinhoNoOmbro

Anônimo "AAAAAzinimiga" da Silva

As moedas têm validade de dois anos de Club Nintendo. Cada ano vai de 1º de julho de um ano até 30 de junho do ano seguinte. A forma mais fácil de você

administrar as suas moedas é pela sua conta no Club Nintendo. Faça o login, depois vá em "Account & Coins" e em seguida clique na aba "Coins & Status". Lá, você verá uma mensagem dizendo "You have 'n' Coins expiring on June 30, 2014" ("n" é o número de moedas que irão expirar).

Os prêmios dos membros do grupo de elite normalmente são divulgados pelo meio do ano, lá pra julho. Vamos ver se desta vez eles seguem a minha sugestão de colocar, como prêmio, uma estátua minha em tamanho real, feita de mármore. Com certeza todo mundo vai ficar louco por uma dessas!! *-*

Pedra, qual desses jogos é melhor? (sem desmerecer nenhum é claro) Chrono Trigger ou Chrono Cross?

Anônimo "Chrono" da Silva

Como você falou, ambos são ótimos jogos, mas a MINHA opinião e certamente da maioria (não que outra opinião importe mais que a MINHA, claro!) é de que Chrono Trigger é beeem melhor que Chrono Cross. A ideia de Chrono Cross de ter uma quantidade enorme de personagens para escolher é bem interessante, mas o lado negativo disso é que a história não se aprofunda muito em nenhum deles, o que torna difícil criar vínculo com eles. É como se você estivesse jogando Pokémon e cada personagem fosse apenas mais um monstrinho na sua coleção pra escolher xD. Mas de forma alguma isso quer dizer que Chrono Cross seja ruim... ele é muito bom, mas é difícil superar um dos melhores RPGs de toda a história!

Pedra, quem dentre os bebês de Yoshi's Island é o mais cute-cute?

Anônimo "Cute-Cute" da Silva



Bom, dentre os bebês do jogo eu diria a Baby Peach, que é fofinha... mas isso só porque a MINHA versão bebê não foi incluída! Porque, se tivesse sido, é ÓBVIO que seria o mais fofo de todos!!!

Pedra sábia, eu prefiro comprar jogos no meu Wii U pela eShop, mas eu quero o MK8 e Pikmin 3 de graça da promoção. A minha dúvida é: tem como eu conseguir o código da promoção baixando pela eShop? Se sim, como? Pedra me responda pois tenho medo ter que ficar esperando alguma loja pra ter o jogo em mãos D:

Anônimo "Free" da Silva

Sim, dá pra participar da promoção comprando pela eShop sim! Mas pra isso você precisa ter vinculado uma conta do Club Nintendo nas configurações da eShop do Wii U, então se ainda não tiver, faça isso o quanto antes! Depois, quando você baixar um jogo, você receberá o código promocional que permitirá baixar um de quatro excelentes jogos (dica: escolha o jogo da MINHA série!).

por ***Gabriel Vlatkovic***

Revisão: Luigi Santana
Diagramação: Gabriel Leles



NES Remix 2 é uma viagem maluca pela história da Nintendo

Com uma seleção incrível de títulos cllássicos, o segundo título Remix da Nintendo é pura diversão no Wii U!

Quando o primeiro NES Remix foi lançado, muitos estranharam a abordagem que a Nintendo estava tendo com aquela peculiar nova franquia. Contando com mais de dez jogos clássicos lançados para o saudoso Nintendinho, o título nada mais era do que pequenos minigames no melhor estilo WarioWare em que o jogador devia superar pequenos desafios de cada jogo. Contudo, a cereja do bolo estava nas fases Remix, que misturavam vários jogos em um só criando desafios completamente inusitados, como, por exemplo, Link, que sem poder pular, teria que chegar ao topo de um estágio de Donkey Kong. Apesar da estranheza, o título fez um sucesso considerável, o que estimulou o desenvolvimento de NES Remix 2, que conta com jogos ainda mais interessantes e algumas boas surpresas aos jogadores.

Revitalizando os clássicos

Ao contrário do primeiro jogo em que alguns títulos mais dispensáveis como Wrecking Crew e Pinball faziam parte do pacote, desta vez a Nintendo decidiu utilizar apenas a nata de seu primeiro console de mesa. Do lendário Super Mario Bros. 3, passando pelos divertidos Kid Icarus, Metroid, Kirby's Adventure e o obscuro Zelda 2: The Adventure of Link, NES Remix não faz feio quando se trata de apresentar o legado da Nintendo aos jogadores mais jovens, que terão a chance de entender de onde veio o colossal sucesso de suas franquias mais icônicas.



Mais eclética, a lista de clássicos de NES Remix 2 incrível!

Os estágios Remix estão ainda mais insanos, contando com múltiplos Marios sendo controlados simultaneamente, vírus de Dr. Mario que se movem pelo cenário e até Boos (do universo Mario) tentando interromper Kirby de vencer a árvore Whispy Woods. Essas fases são destravadas conforme se avança nos desafios de cada um dos títulos presentes na coletânea, e é a cereja do bolo do jogo, adicionando muitas surpresas ao já divertidíssimo pacote.



Diversão para semanas!

Funcionando de forma muito parecida com o primeiro título da franquia, NES Remix 2 lembra muito aqueles jogos para smartphones em que pequenas missões são realizadas e o jogador é pontuado com estrelas que variam em quantidade dependendo de seu desempenho. É claro que o toque da Nintendo se faz presente o tempo todo, o que o distancia de ser apenas mais uma coletânea genérica de minigames.



Pobre Link...



As estrelas recebidas ao final de cada desafio são acumuladas para destravar novas fases, além de fornecer uma pontuação numérica que, quando acumulada, é trocada por um novo sticker para ser utilizado no Miiverse. Os stickers são lindos e retratam diversos personagens e objetos inesquecíveis dos jogos contidos na coletânea, e a busca por eles é capaz de prender a atenção dos jogadores por dias.

Contando com menos desafios que o primeiro título da franquia, NES Remix 2 tenta compensar a falta de conteúdo com dois bônus muito interessantes. O primeiro deles, Super Luigi Bros., coloca o jogador na pele de Luigi em uma versão modificada de Super Mario Bros. Com seus saltos desajeitados, o Mario verde deve enfrentar todas as fases da aventura original com um toque de loucura, já que todas são jogadas da direita para a esquerda, e não ao contrário, como estamos acostumados.



Super Luigi Bros. é uma grata surpresa

O outro, que só é destravado caso o jogador possua o primeiro NES Remix instalado em seu Wii U, consiste em uma homenagem ao lendário Nintendo World Championships, cartucho de Nintendinho utilizado pela Nintendo em competições. O cartucho, que contava com um mix de Tetris, Super Mario Bros. e Rad Racer, é um dos mais raros do mundo, e é muito interessante ver a Big N homenageando algo tão marcante em sua história na era de ouro dos videogames. Contudo, os jogos contidos no jogo são Super Mario Bros., Super Mario Bros. 3 e Dr. Mario, que apesar de não serem os utilizados nos anos 1990, ainda são muito divertidos, figurando os Championship Mode como um extra de respeito.

A velha resistência da Nintendo





Quando analisei o primeiro NES Remix, apontei que, apesar de contar com uma interação extremamente interessante no Miiverse, o jogo ficava devendo por não possuir leaderboards para que os jogadores pudessem comparar seus placares online e tentar superar os melhores colocados em cada um dos mais de 200 desafios presentes na coletânea. Ao contrário do que muitos esperavam, NES Remix 2 também não possui os placares, o que é bastante decepcionante se considerarmos que a Nintendo teve tempo para ouvir o feedback dos jogadores e mesmo assim não foi proativa para adicionar algo tão simples e ainda assim tão interessante para quem joga títulos que são cercados de placares gritando por rankings.

Futuro promissor?

Com o lançamento do segundo título NES Remix em menos de um ano, fica a dúvida do caminho que a Nintendo pretende seguir com sua nova empreitada. Com diversos clássicos lançados desde o Nintendinho até o Wii, a Big N pode ter descoberto uma fonte quase inesgotável de minigames promissores para os próximos anos.

O **Future Blast** que falava sobre um possível Nintendo 64 Remix, escrito pelo companheiro de redação André Segato, pode vir até a se tornar uma realidade caso a Nintendo deseje. E seria incrível se acontecesse, afinal, a Nintendo possui um legado de clássicos inigualável na indústria, e chega a ser um pecado deixar tanto material esquecido no passado.





Prós

- Seleção de títulos é superior à do primeiro NEX Remix;
- Super Luigi Bros. e Championship Mode são excelentes bônus;
- Fases remix muito criativas;
- Alto fator replay.

Contras

- Ausência de leaderboards;
- Menos fases do que o primeiro NES Remix.





NOTA **8.0**

NES Remix 2 (Wii U)

Desenvolvedor: Nintendo
Gênero: Ação/Aventura



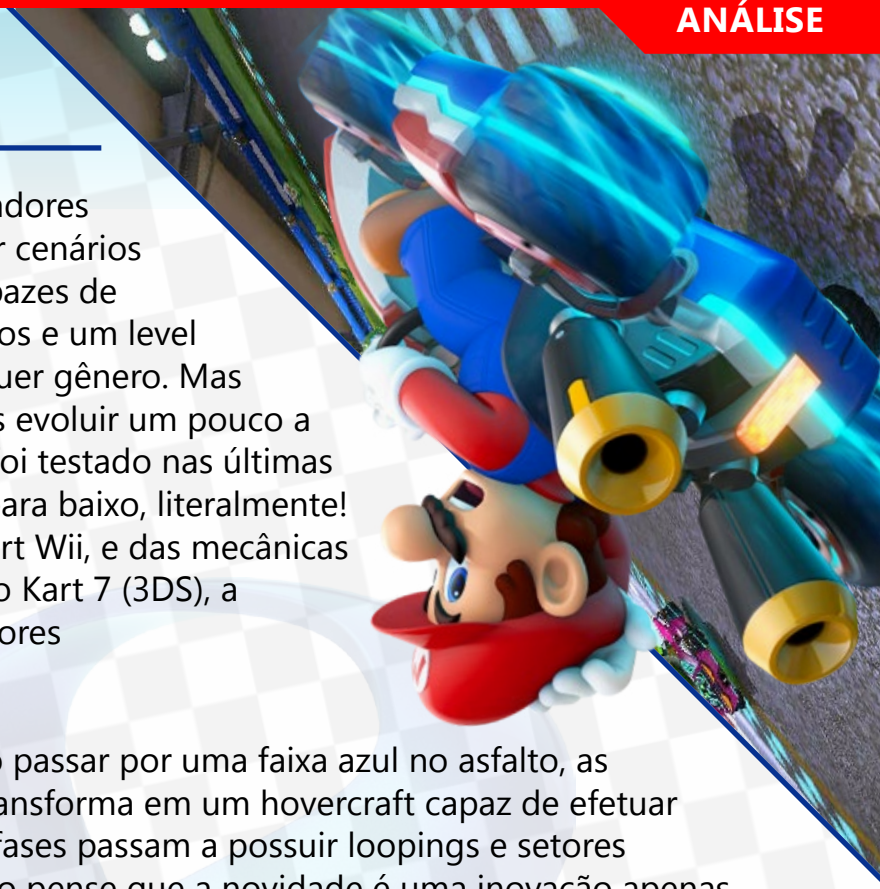
por ***Gabriel Vlatkovic***

Revisão: Jaime Ninice
Diagramação: David Vieira

Com Mario Kart 8 (Wii U), a Nintendo deixou tudo de pernas para o ar

Dentre todas as franquias mais consagradas da Nintendo, poucas conseguem chegar ao patamar de Mario Kart. A série de corrida protagonizada pela turma do maior mascote da história dos videogames é um fenômeno desde a sua primeira aparição, com Super Mario Kart, lançado no já longinquo ano de 1992 para o saudoso Super Nintendo. E não é para menos, já que a franquia é referência para todos os jogadores do mundo quando o assunto multiplayer em que a diversão se sobressai da competição exagerada dos jogos online de tiro. Com a situação delicada que a Nintendo vem passando com o Wii U, não havia alternativa melhor para mostrar por que o console veio ao mundo do que com esse título de peso, e Mario Kart 8, assim como todos os jogos da franquia lançados desde os anos 1990, tira essa tarefa de letra!

Igual mas diferente!



Mario Kart 8 conta com tudo o que os jogadores esperavam do título: corridas frenéticas por cenários baseados no Reino do Cogumelo, itens capazes de mudar uma corrida em questão de segundos e um level design de causar inveja em jogos de qualquer gênero. Mas a Nintendo não estava satisfeita em apenas evoluir um pouco a sua fórmula e resolveu utilizar tudo o que foi testado nas últimas entradas da franquia e virá-los de cabeça para baixo, literalmente! Além das motos, introduzidas em Mario Kart Wii, e das mecânicas de corridas subaquaticas e pelo ar de Mario Kart 7 (3DS), a Nintendo resolveu pirar de vez e inserir setores anti-gravidade nas pistas.

A mecânica funciona da seguinte forma: ao passar por uma faixa azul no asfalto, as rodas do kart se recolhem e o veículo se transforma em um hovercraft capaz de efetuar manobras anti-gravidade. Desta forma, as fases passam a possuir loopings e setores completamente de cabeça para baixo. E não pense que a novidade é uma inovação apenas estética, já que graças a ela, as mentes genialmente doentias da Nintendo puderam pensar sem nenhuma amarra para chegar ao ápice do level design da franquia. Os dezesseis estágios inéditos do título são de causar inveja a jogos de qualquer gênero disponível no mercado, tamanha a genialidade de cada um deles. Recheados de passagens secretas e trechos anti-gravidade de deixar qualquer jogador de queixo caído, os circuitos de Mario Kart 8 são uma verdadeira aula de level design e garantirão que os jogadores continuem voltando em busca de detalhes que passam despercebidos ou mesmo para apreciar certos momentos catárticos presentes nas pistas. Espere até você conhecer **Shy Guy Falls** e certamente entenderá o que estou querendo dizer!

Como de costume desde **Mario Kart: Super Circuit (GBA)**, as pistas retrô não ficaram de fora, e a seleção de trajetos de jogos antigos nunca foi tão afiada. Das incríveis T**oad´s Turnpike** e **Yoshi Valley**, ambas de **Mario Kart 64**, passando pelas divertidíssimas **Tick-Tock Clock** (Mario Kart DS) e **Music Park** (Mario Kart 7), as fases foram completamente redesenhadas para aproveitar ao máximo todas as mecânicas incluídas no título. Como se não bastasse, Mario Kart 8 traz aos jogadores duas **Raibow Roads**, uma inédita e a queridíssima versão de Mario Kart 64, onde o jogo mistura de forma perfeita a nostalgia de uma fase incrível com toda a tecnologia disponível do Wii U. Infelizmente a pista foi dividida em setores, fazendo com que toda a corrida equivalha a apenas uma volta por todo o trajeto, mas, ainda assim, revisitar uma pista tão querida é uma experiência mágica e extremamente empolgante para qualquer fã antigo da franquia.

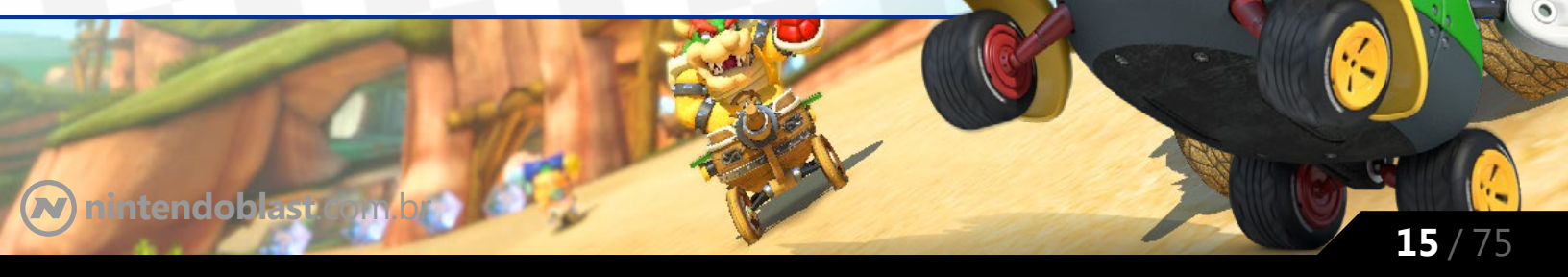


Um elenco invejável!

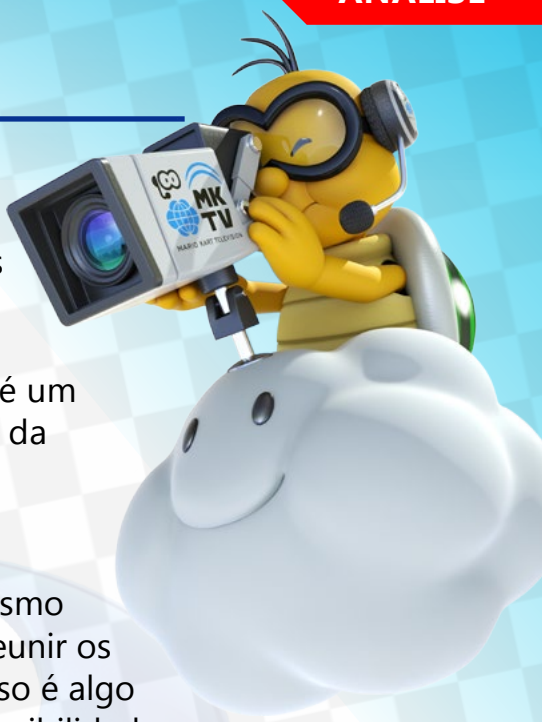
Mario Kart 8 conta com nada menos do que 30 personagens selecionáveis. Além de todos os já tradicionais da série, o título conta com Rosalina, Baby Peach,Baby Rosalina, a inusitada Pink Gold Peach e mais importante: todos osKoopalings! A adição, extremamente empolgante e divertida, adiciona uma variedade nunca vista ao elenco de personagens, que está maior do que nunca. Obviamente nem todos estão disponíveis logo de cara, mas para destravá-los basta vencer os campeonatos do jogo. Além disso, durante as corridas ainda é possível coletar moedas que resultam em novas peças para montar os veículos, o que obriga o jogador a se preocupar com mais coisas além de simplesmente vencer uma corrida (ainda mais se considerarmos que quanto mais moedas coletamos em uma corrida, mais rápido o kart se torna durante ela).



Para fechar com chave de ouro a enorme quantidade de elementos do jogo, ainda é possível colecionar Stamps para utilizar no Miiverse. Para destravá-los, basta finalizar as corridas com todos os personagens e em todas as dificuldades. Trabalho nenhum se considerarmos que cada segundo com o jogo é um verdadeiro deleite, de maneira que sem nem perceber você terá destravado tudo que o jogo tem a oferecer.



Aventurando-se pela rede



Se o modo online de Mario Kart 7 já era robusto, em Mario Kart 8 tudo é levado a um novo patamar. Isso porque o jogo oferece múltiplas possibilidades de jogo que vão desde corridas simples, passando por batalhas, até a organização de torneios fechados entre jogadores. Além disso, o modo é extremamente organizado e possibilita chat por voz entre os jogadores, o que é um gigantesco avanço em se tratando da abordagem quase arcaica da Nintendo com seus jogos em rede.

O tradicional modo em tela dividida também está de volta, mas agora também é possível jogar online com dois jogadores no mesmo console. Com isso, a Nintendo arrumou uma maneira genial de reunir os amigos ainda que estes também queiram jogar pela internet, e isso é algo extremamente empolgante, abrindo um leque ainda maior de possibilidade de diversão para todos.





Para completar o novo e maravilhoso direcionamento da Nintendo com o modo online do jogo, ainda é possível compartilhar vídeos dos melhores momentos das corridas não apenas no Miiverse, mas diretamente no Youtube! A funcionalidade chegou de surpresa e revela uma tendência completamente positiva para a Nintendo, que até pouco tempo atrás era vista como a desenvolvedora que mais restringia o uso de sua imagem em gravação de gameplay. Para organizar melhor os videos, a Nintendo também disponibilizou o Mario Kart TV, aplicativo ingame que reúne desde os gameplays mais populares da rede até o os videos de todos que estão na sua lista de amigos do console, o que lhe fará passar horas apenas procurando momentos épicos que envolvam o Luigi e seu olhar de psicopata sem escrúpulos.



nintendoblast.com.br

O Mario Kart mais balanceado de todos

Assim como em Mario Kart 7, o título de Wii U permite que os jogadores montem seus karts da maneira que mais lhe agrada, adicionando elementos de estratégia muito complexos à equação. Enquanto os Karts mais simples são mais balanceados e fáceis de derrapar, as motos contam com mais velocidade e os ATVs com mais força e controle. Cada corpo de veículo pode ser combinado com diferentes tipos de rodas e planadores, que sempre reagirão de maneiras diferentes. Mario Kart 8 estimula a experimentação, e certamente você encontrará algum carro que tenha exatamente o seu estilo de direção.



Os itens disponíveis durantes as pistas também nunca estiveram tão balanceados. Funcionando da mesma forma de todos os títulos da franquia, os itens são distribuídos levando em conta a posição do jogador que o obtém, ou seja, enquanto os primeiros colocados recebem apenas cascos verdes, moedas e cascos de banana, os corredores nas últimas posições recebem um arsenal muito pesado para tentar se recuperar de sua situação delicada.

Em Mario Kart 8, quatro novos itens fazem sua primeira aparição, e certamente eles são um dos maiores motivos do excelente balanceamento proporcionado pelo jogo. O **Crazy Eight** fornece oito itens simultaneamente para o corredor que o obtém, fazendo com que ele se recupere facilmente de uma situação difícil durante a corrida.

A **Boomerang Flower** é um item baseado no Boomerang Mario de **Super Mario 3D Land (3DS)**, e permite que os jogadores lancem um bumenrangue em seus adversários. O item pode ser lançado três vezes e cada lançamento pode atingir os adversários duas vezes (uma na ida e outra na volta). A **Piranha Plant** nada mais é do que um vaso com o icônico inimigo dos jogos da franquia Mario que come tudo o que vê pela frente. De cascos de banana até corredores rivais, a planta comerá tudo o que encontrar pelo percurso. Por fim temos o **Super Horn**, buzina super potente que tem o efeito parecido com o de uma bomba, devastando tudo e todos que estão pelo caminho. O item seria apenas mais um no meio de tantos se não fosse por seu poder especial: destruir cascos azuis! Isso mesmo! Pela primeira vez na franquia, a chegada de um casco azul pode não ser o fim do mundo, e basta uma buzinada para que ele seja reduzido a pó durante as corridas.



No meio do caminho tinha um casco de banana



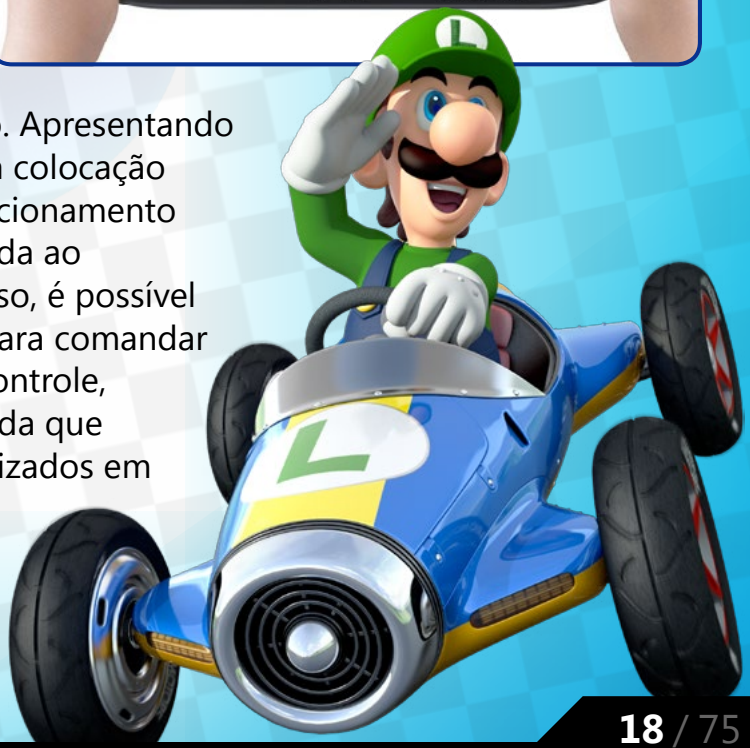




Mario Kart 8 é um jogo que beira à perfeição, mas ainda assim possui três problemas que não podem passar batidos. Em primeiro lugar, não é mais possível carregar dois itens por vez, o que faz com que o jogador não possa pensar de forma muito estratégica quanto ao uso de seus itens como podia nos outros jogos da franquia. Depois de um tempo jogando, a tendência é nos acostumarmos à nova regra, mas ainda assim é algo que causará estranheza a todos que sempre acompanharam a série.

Em segundo lugar, o modo Battle não possui mais arenas e passam a acontecer em pistas normais do título. Com isso, boa parte da diversão que o modo proporcionava vai por água abaixo, já que as batalhas passam a parecer simples corridas com balões, não sendo mais frenéticas como sempre foram nos outros sete títulos da franquia. A decisão da Nintendo ainda não me é muito clara. É muito decepcionante que não hajam mais arenas exclusivas para o modo Battle, ainda mais considerando-se que ele sempre foi um dos modos mais divertidos para se jogar entre amigos.

Por fim, o GamePad é mais uma vez subutilizado. Apresentando algumas informações na tela como um mapa e a colocação dos competidores, a tela de toque se limita ao acionamento da buzina dos karts, que também pode ser ativada ao pressionarmos o botão LZ do controle. Além disso, é possível utilizar os sensores de movimento do controle para comandar o veículo ou jogar o título apenas utilizando o controle, sem a necessidade da televisão. Infelizmente, nada que justifique o controle, já que movimentos são utilizados em Mario Kart Wii e Mario Kart 7 e a função Off-TV play já não é mais novidade para ninguém.



O Wii U levado ao limite

Desde que o Wii U foi lançado, muitos enchem a boca para dizer que o console não é poderoso e capaz de gerar gráficos que se equiparem aos consoles concorrentes. Bem, eu diria a todos para jogarem Mario Kart 8 e repensarem o que estão dizendo. Sendo facilmente o jogo mais belo já criado pela Nintendo, Mario Kart 8 é também um dos jogos mais bonitos já vistos em um console de mesa. Com fases amplas e cheia de detalhes, cores saltando por todos os lados e efeitos de luz arrasadores, o jogo é um deleite do começo ao fim, e fica evidente que o Wii U é muito mais poderoso que um Xbox 360 ou um PlayStation 3. A modelagem dos personagens também não fica para trás e traz um realismo nunca visto aos personagens do Reino do Cogumelo. A absurda quantidade de detalhes nos mostra como o Wii U é capaz de coisas incríveis, desde que as desenvolvedoras usem-no com sabedoria.

A trilha sonora, completamente orquestrada, é a cereja do bolo, com composições lindíssimas e remixes de clássicos da franquia. A reimaginação da música tema de Gusty Garden Galaxy (Super Mario Galaxy) é algo que não esquecerei tão cedo e certamente figura entre uma das mais belas composições que já ouvi em um videogame. Pois é, o nível de polimento é espetacular assim!





O melhor Mario Kart já criado!

Mario Kart 8 é o melhor Mario Kart já feito. Fim. Com um nível de polimento jamais visto na franquia, pistas que mostram a excelência da Nintendo em level design e uma infinidade de conteúdo destravável, o título é motivo de sobra para se comprar um Wii U, e certamente aumentará o respeito da comunidade gamer pelo console. Como jogador da Nintendo desde que me entendo por gente, posso afirmar categoricamente que não me divertia com Mario Kart dessa forma desde os tempos áureos de Mario Kart 64, e isso significa muito. Então, se você ainda está lendo isso, levante-se e vá logo adquirir o seu, mesmo que o console também precise ser adquirido!



Prós

- Level design espetacular;
- Sistema anti-gravidade é incrível e abre muitas possibilidades;
- Lista de personagens é imensa;
- Modo online robusto;
- Seleção de pistas retrô é impecável;
- Itens extremamente balanceados.

Contras

- Pouco uso do GamePad;
- Modo Battle não possui arenas exclusivas;
- Não é possível segurar dois itens de uma só vez.

NOTA
9.5

Mario Kart 8 (WiiU)

Desenvolvedor: Nintendo
Gênero: Corrida

E3 NINTENDO

IP's novas, jogos a perder de vista, uso inovador do GamePad, títulos das suas principais franquias e presença constante, tanto para frequentadores in loco quanto online, fez da E3 2014 a melhor da Nintendo em muito tempo.

por **Hugo Pereira**

Revisão: *Jaime Ninice*
Diagramação: *Leonardo Correia*

Esse foi definitivamente um excelente ano para ser um fã da Nintendo, especialmente se possuir um Wii U. Há algum tempo pessoas faziam três grandes reclamações perante a atual postura da Nintendo para com o mercado de jogos em geral: escassez títulos para o Wii U, poucos jogos realmente aproveitavam as funcionalidades do GamePad e a falta de novas IPs (propriedades intelectuais, de forma bruta, franquias novas) por parte da empresa. Eis que, com seu Digital Event e os três dias que se seguiram, a Big N provou que não só ouve seus fãs, mas como faz tudo (ou quase) que eles pedem.

Trocando pompa por eficácia... E MUITO SMASH

A manhã do dia 11 começou com tudo: depois das conferências cheias de pompa das outras empresas, com auditórios lotados, buffêts e muitas luzes e efeitos especiais, a companhia manteve o modelo eficaz aplicado em 2013 e fez uma única apresentação via streamming para o mundo inteiro. A opção permite não só algo mais conciso e direto mas também pode usar e abusar de trailers, piadas e comentários dos desenvolvedores enquanto ainda mantém os espectadores focados no que está sendo anunciado "diretamente para você", como diria o Iwata.



Falando em Iwata, um dos pontos principais do Digital Event foi logo no seu início, com sua batalha épica contra Reggie.

Até os Miis dos executivos tomarem a cena, muita gente estava acreditando que o próprio Fils-Aime finalmente entraria no elenco dos lutadores. Mais tarde na semana viriamos a descobrir como funcionam os Miis, que poderão ter os golpes customizados, com cada especial tendo três variantes para cada um dos estilos de luta (lutador, espadachim e atirador).



Não só eles como também todos os outros personagens teriam 3 slots de itens para serem customizados, como botas mais leves, podendo pular mais alto mas perdendo força nos chutes. O diferencial é que os Miis mudarão as aparências de acordo com os itens equipados.



No mesmo trailer ainda tivemos o anúncio oficial das plataformas NFC da Big N, as figuras Amiibo. Podendo usá-las em múltiplos jogos, como o já lançado Mario Kart 8, e sem a necessidade de um periférico, pois o GamePad já possui sensor de NFC, as figuras tem o potencial de se tornar as mais rentáveis do gênero. Embora suas aplicações ainda sejam meio obscuras, sabemos que poderemos invocá-las no Smash para lutar ao nosso lado e que as mesmas ainda passarão de níveis individualmente, podendo tornar-se mais forte até mais do que a CPU no nível 9 de dificuldade (o nível máximo).



Os Smashes ainda tiveram mais destaque final do Nintendo Direct e ao longo da semana com mais dois personagens sendo revelados: Palutena, a deusa dos céus de Kid Icarus, e a pizza faltando uma fatia, o disco de hockey amarelo, o "waka waka", o único que faltava pra completar o nostálgico quarteto dos jogos: **Pac-Man!**



De lã à massinha, de Mario a Zelda e de remakes a IPs novas

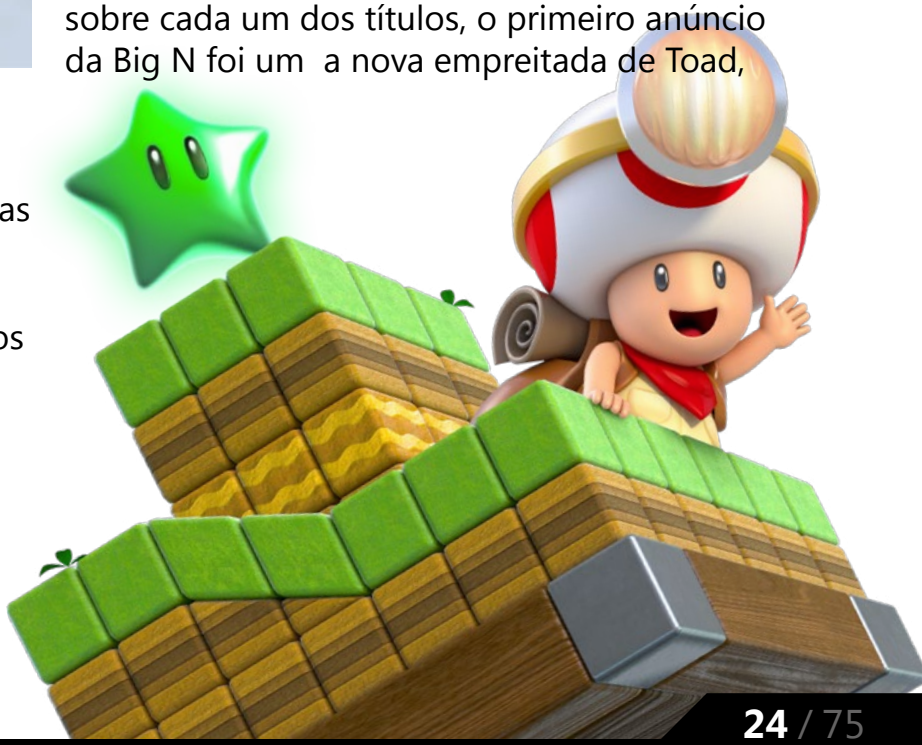


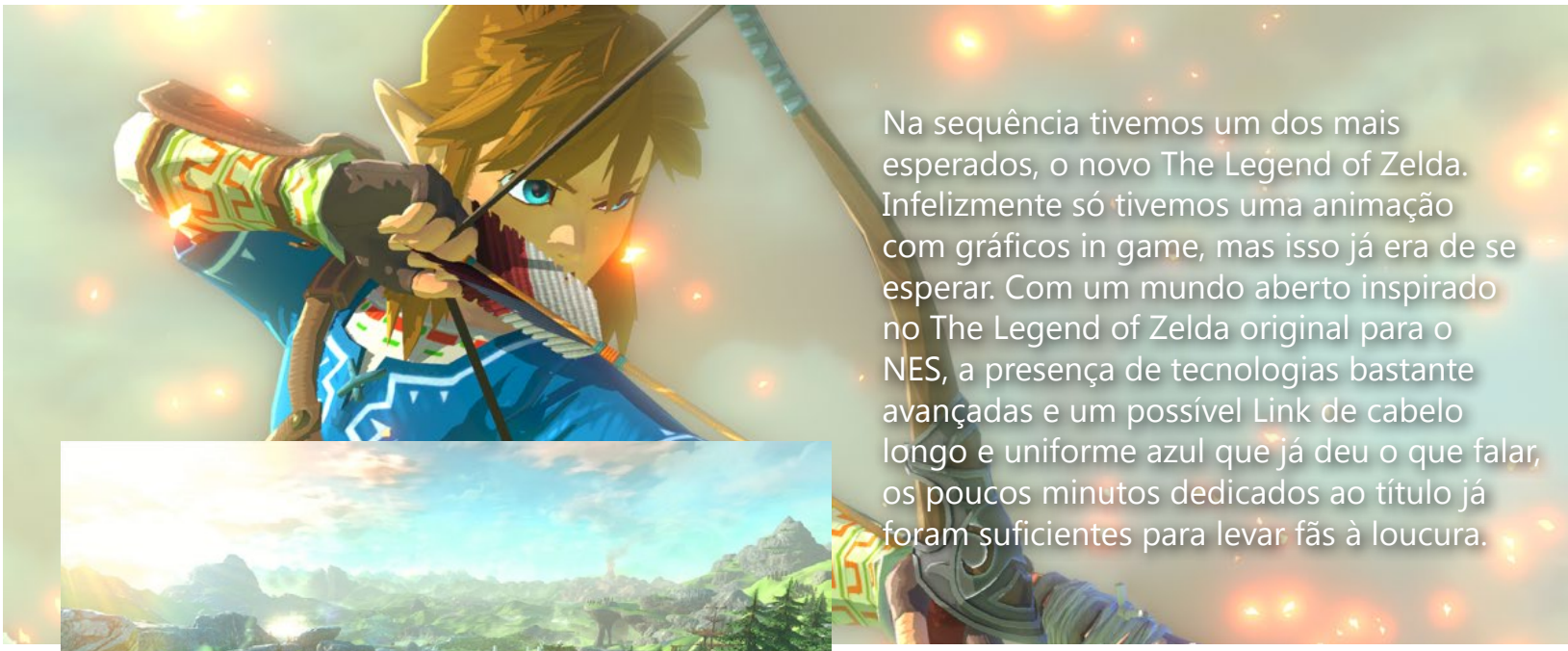
Dentre "a volta dos que não foram", **Yoshi Wooly World** finalmente deu as caras, com várias mudanças do que quando vimos pela primeira vez, no começo do ano passado. Desistindo do Yoshi 2D, feito de poucas linhas, agora tudo é tridimensional e feito de lã. A interação com o cenário continua tão grande quanto em Epic Yarn mas Good-Feel aprendeu com seus erros e está trazendo boas doses de desafio, embora os visuais infantís e caricatos que o foco em tecido proporciona.



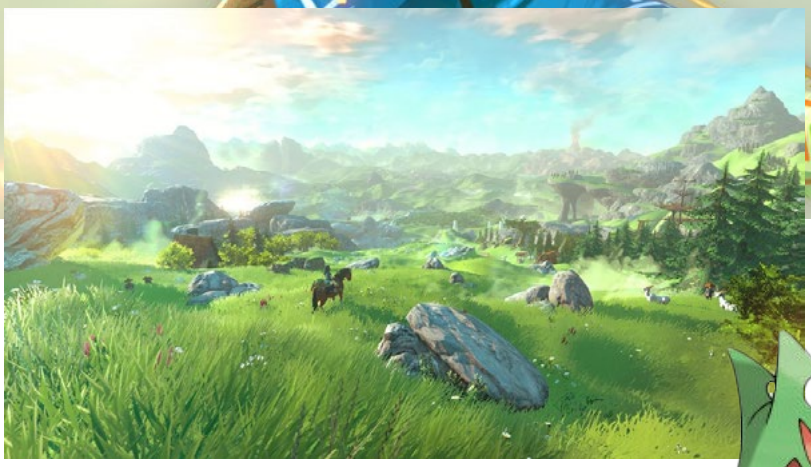


O Digital Event, entretanto, não se resumiu a novas informações sobre títulos já anunciados; pelo contrário: ele não poupou anúncios. Contando com muitos vídeos de gamplay (ao contrário das outras empresas, que usavam e abusavam de animações CGI) sobre cada um dos títulos, o primeiro anúncio da Big N foi um a nova empreitada de Toad, explorando o conceito visto em 3D World, com Captain Toad Tresure Tracker. Contando com poderes e várias referências a Super Mario Bros. 2, Toad ainda não pode pular, mas apresentou vários níveis diversos, alguns focando em ação e outros focando em resolução de enigmas.





Na sequência tivemos um dos mais esperados, o novo The Legend of Zelda. Infelizmente só tivemos uma animação com gráficos in game, mas isso já era de se esperar. Com um mundo aberto inspirado no The Legend of Zelda original para o NES, a presença de tecnologias bastante avançadas e um possível Link de cabelo longo e uniforme azul que já deu o que falar, os poucos minutos dedicados ao título já foram suficientes para levar fãs à loucura.



Estranhamente, os tão esperados Remakes das edições Rubí e Safira de Pokémon tiveram muito pouco destaque na E3 e sua presença se limitou a um vídeo em um pequeno estande ao fundo do booth da Nintendo. Ao longo da semana tivemos a revelação das novas Mega-Evoluções, contando com uma para cada um dos iniciais: Mega Sceptile, agora Dragon/Grass e com Lightining Rod (ameaçando aqueles Rotom-W), Mega Swampert, com um visual bombado e Swift Swim (alguém disse Uber?), o já conhecido Mega Blaziken, Mega Sableye e Mega Diance, com a confirmação da distribuição desse último para as américas em breve.







a tal da "Ancient Mega Evolution", que transforma Groundon e Kyogre nas formas que aparecem nas capas de Omega Ruby e Alpha Sapphire, respectivamente.

Tivemos, então, um trailer de **Bayonetta 2**, que há algum tempo estávamos sem informações. A bruxa, agora de cabelos curtos, contará com mais combos e armas em seu arsenal, além de novas lutas insanas que incluirão uma forma Mecha e batalhas aéreas. Uma das principais novidades, entretanto, foi que a Platinum Games se propôs a fazer algo que a EA não fez antes de lançar Mass Effect 3, e irá nos brindar com um remake do título anterior no mesmo pacote de Bayonetta 2. O primeiro jogo ainda contará com fantasias para a bruxa inspiradas nos mundos da Nintendo, que ainda alteram algumas coisas no mundo do jogo, como alguns sons e itens coletáveis. Já confirmadas, temos as roupas de Peach, Samus (Varia Suit) e Link. As atendentes dos Booths ainda afirmavam ter uma baseada em Daisy na versão final.

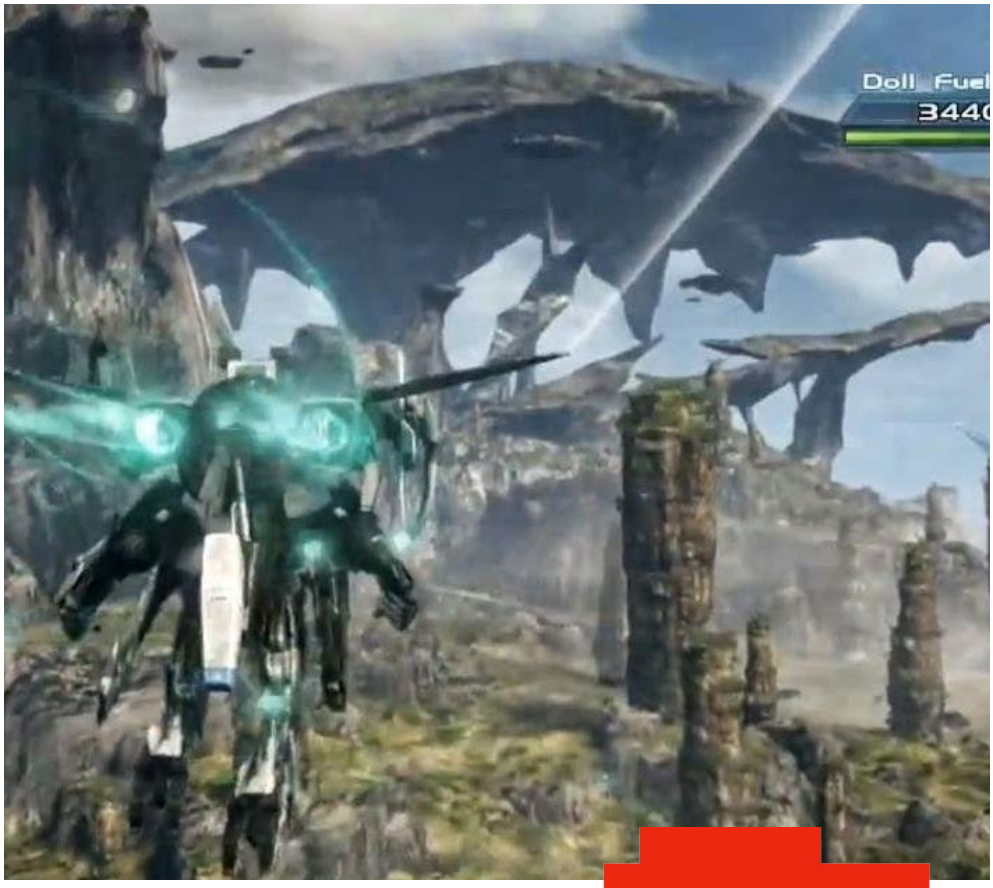
Hyrule Warriors atraiu a atenção de todos no Digital Event, o que, por consequência, criou filas quase tão grandes para o jogo quanto havia para jogar Smash no estande da Big N. Curiosamente, o primeiro jogo da série em que podemos controlar Zelda será justamente aquele que não contém seu nome no título. Além da princesa, tivemos a confirmação de Midna como uma das personagens controláveis e um empolgante teaser de Ganondorf ao final do trailer no YouTube. Ao longo da semana, Aonuma confirmou a não cannonidade do título, dizendo que ele se passa em algo como um universo alternativo, tal qual Majora's Mask, mas sob certas condições especiais. Com **Great Fairy** e uma versão ainda mais medonha da lua, que já foi causa de pesadelos para muitos, várias novidades sobre esse título foram reveladas, tal qual uma edição especial no Japão que virá com um relógio de triforce e o cachecol azul de Link. Será que veremos Tingle como um dos personagens controláveis também?

Kirby and the Rainbow Curse inovou em

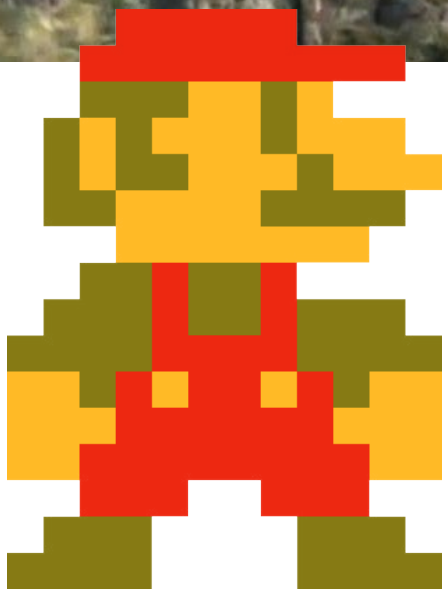


seus gráficos de massinha feitos com um absurdo nível de atenção aos detalhes, mas pouco mexeu na mecânica consagrada 8 anos atrás em Canvas Curse. Sem poder copiar habilidades, Kirby mantém o padrão Epic Yarn e somente se transforma em áreas específicas. Na sequência tivemos uma pegadinha do malandro dos sem-coração da Monolith, que criaram uma introdução para **Xenoblade Chronicles X** que fez vários de nós acreditarmos se tratar de um novo Metroid Prime. O trailer era a única coisa disponível no evento, e mostrava mais um pouco desse expansivo mundo repleto de naves e robôs gigantes e o enredo que teceria a trama do jogo.

Foi a vez de Mario Maker, que já havia vazado uma foto alguns dias antes, tomar o estágio. O criador de fases de Mario permite o jogador fazer seus diversos níveis e compartilhá-los. Uma das coisas interessantes é a capacidade de criar coisas até então impossíveis, como colocar objetos após a bandeira do final da fase ou criar pilhas de **Piranha Plants** ou colocar asas em **Hammer Bros.** Contando com gráficos do jogo original pra NES e da versão U de New Super Mario Bros., o título ainda terá a inclusão da identidade visual de outros títulos, bem como mais inimigos para aumentar as possibilidades e diversão.









Splatoon ocupou uma boa porção do evento digital, tal qual ocupou uma boa porção do estande da Nintendo. A nova IP da empresa, que tantas pessoas pediam, tem parte da galera que produz Animal Crossing na sua equipe, então podemos esperar por um alto fator replay. O shooter com visão em terceira pessoa é um tapa na cara quem dizia que shooters não conseguem ser tão diferentes. Com o objetivo de pintar o máximo de



território e, se possível, dominar a base do adversário, o colorido jogo ainda transforma os protagonistas em lulas, para recarregar tinta e se movimentar mais rápido pelo seu território. O jogo viciante contará com batalhas 4 contra 4 no modo online e é muito mais interessante do que parece.



Projetos do tio Miya, **Showfloor e Invitational**

um primeiro dia com muito a ser visto!



Ao fim do Digital Event, tivemos um pequeno teaser de Shigeru Miyamoto quanto aos seus projetos, que fazem uso inovador do combo de GamePad + TV. Enquanto Project Guard, um tower defense baseado em câmeras de segurança, e Project Giant Robot, uma luta-sumô de robôs gigantes customizáveis, estavam jogáveis na feira, o Star Fox de Wii U foi guardado a sete chaves e quase não teve gameplay. Na realidade, sempre que o jogo era mencionado e telas rodando ele apareciam, elas estavam quase sempre desfocadas. Isso não quer dizer que o tio Shija não revelou informações: a nova iteração da franquia contará com Multiplayer cooperativo e, aparentemente, tanto Project Giant Robot e Project Guard devem ser incorporados de alguma forma no Star Fox.

Pouco tempo após o fim do Digital Event as portas da E3 se abriram pela primeira vez em 2014 e jornalistas, comerciantes e pessoas da indústria do entretenimento eletrônico lotaram os estandes de todas as empresas, mas o da Big N recebeu um bom destaque. Possuindo o maior dentre as três grandes empresas, a Nintendo focou, como era de se esperar, em Super Smash Bros. for Wii U/3DS. Presenteando os vencedores de cada round com camisetas e os campeões das batalhas que aconteciam no telão com uma medalha de edição limitada, era quase impossível ver uma estação sem fila.

Mas esses não foram os únicos anúncios de jogos. Através da Treehouse Live, desenvolvedores pintavam na E3 e, via livestream, para todo mundo, comentavam sobre os jogos revelados e cediam mais informações sobre os mesmos. Durante a cobertura da Treehouse, tivemos também o anúncio de Mario Party 10, que mantém os personagens se movimentando juntos pelo tabuleiro, mas adiciona o modo Bowser Party, que apresenta um gameplay assimétrico com um quinto jogador controlando Bowser via GamePad e criando as dificuldades dos minigames (algo parecido com boa parte dos jogos do modo 3x1).



Affordable Space Adventures *(Wii U)*



Tivemos também o anúncio de **Devil's Third**, mais um exclusivo de Wii U, que trata-se de um Third Person Shooter muito violento, cheio de sangue e exageros a lá Bayonetta, mas com um protagonista masculino. Vídeos no Nintendo Minute e na Treehouse deram também mais visibilidade a diversos jogos *indies* que estão para chegar no portátil e console de mesa. Dentre os destaques, temos **Affordable Space Adventures** para Wii U, **Gunman Clive 2** para 3DS e **Shantae and the Pirate's Curse, Citizens of Earth** e **Shovel Knight** para ambos.

O primeiro dia foi coroado com o Super Smash Bros. Invitational, que conseguiu me deixar mais rouco enquanto eu torcia do que os jogos do Brasil nessa Copa do Mundo. Com a surpreendente aparição de Sakurai e Reggie em momentos chave, tal qual diversas outras celebridades e mídia especializada, o torneio constantemente surpreendia a todos. O Invitational, que chegou a entrar no Guiness World Records, devido à quantidade de visualizações, foi uma ótima maneira de promover o jogo e seus diversos modos, além de mostrar o quão balanceado o mesmo está.

Devil's Third *(Wii U)*

Mesmo não sendo no nível desejado, as Third Parties compareceram, e o 3DS não foi esquecido!





Nos dias seguintes também foi possível experimentar a line-up third party da Nintendo, através dos diversos estandes que permeavam o West Hall. Os novos Sonics, baseados na série de TV que está por sair, **Sonic Boom**, ainda serão exclusivos da Big N e terão abordagens





diferentes dependendo da plataforma: **Rise of Lyric**, de Wii U, terá um foco mais action-adventure com bastante hack'n slash e seções plataforma, enquanto **Shattered Crystals**, de 3DS, terá enfase na plataforma com elementos de resolução de puzzles e exploração.

A Square-Enix nos trouxe Theathrythm Final Fantasy: Curtain Call, com algumas novidades como mapas a serem explorados, novos veículos para as FMS's e visuais mais claros para os movimentos a serem realizados. Já a Ubisoft, dentre tantos excelentes anúncios, preferiu apostar no certo e apenas trouxe Just Dance 2015 para o Wii U. Eu teria ficado mais bravo com a empresa se as músicas não tivessem ficado tão divertidas. Destaque especial para a baseada em Tetris, que é uma loucura só, embora tenha sido feita claramente pensando em cameras de captura de movimento, e não controles.



Outra que quase deixou o Wii U e o 3DS completamente na secura foi a Warner Bros. Games, que dentre jogos como **DyingLight**, **Mortal Kombat X** e **Batman Arkham Knight**, trouxe apenas **Lego Batman 3: Beyond Gotham** para as plataformas Nintendo. Será o foco na Liga da Justiça e o universo DC expandido o suficiente para perdoarmos a empresa pela falta de mais anúncios?





Dentre as Thirds, quem mais deu atenção à Big N foi a Capcom, que garantiu que o 3DS não passasse em branco: com **Phoenix Wright Trilogy** jogadores podiam revisitar os primeiros e, para alguns fãs, os favoritos casos do advogado de cabelo espetado, enquanto outros aproveitavam para experimentar Monster Hunter 4 e as novidades que o título trazia à franquia, como algumas acrobacias e maior e mais dinâmica interação com o ambiente. Isso sem falar no seu Crossover com a Level-5 e o gentleman mais adorado do mundo: **Professor Layton Vs. Phoenix Wright**, que já tem data de lançamento marcada (29 de agosto) e



estampará a capa da próxima edição da revista Nintendo Blast. Outra surpresa bem vinda da Level-5 foi o anúncio de Fantasy Life, um simulador de vida com elementos de batalha e RPG, para o ocidente.

O segundo dia encerrou-se com uma roundtable sobre mais uma nova IP da Big N, essa exclusiva de 3DS. Code Name: S.T.E.A.M. é o mais novo título que está sendo produzido pelas mentes da Intelligent Systems (conhecida por seus Fire Emblems e Paper Marios) e cria uma mescla bizarra, mas interessante, de RPG tático com elementos de shooter. Ambientados em uma Londres steampunk do século 19, cabe ao jogador comandar um exército liderado por ninguém menos que Abraham Lincoln para exterminar aliens "Lovercraftanos", tudo isso com um visual *cell shading* inspirado na era de ouro dos quadrinhos. É um projeto tão diferente e tão "não Nintendo" que só daria certo se fosse a própria Nintendo que o produzisse.







Nintendo abalou na E3: **Sim ou com certeza?**

Cumprindo as promessas de criar uma line up com jogos de peso para o Wii U em curto e longo prazo, fazendo intenso e inovativo uso do GamePad e apresentando não uma, mas duas grandes IPs que receberam muito destaque na feira, a Nintendo atendeu às expectivas de longa data que seus fãs possuíam. Contando com títulos para quase todas suas franquias, além de jogos programados para outras (como Metroids 2D e 3D) e jogos em desenvolvimentos para outras (como o crossover de Fire Emblem e Shin Megami Tensei), nem mesmo o remake de Majora's Mask passou batido, com Aonuma confirmando seu desejo de fazê-lo e Greezo (a responsavel do remake de Ocarina of Time) contratando novos funcionários para criar uma "Lenda".

Embora o 3DS tenha ficado um pouco apagado e o suporte das Third Parties continue sendo quase inexistente, a Nintendo arrebentou nessa E3 e superou muito as expectativas, interagindo constantemente com os espectadores, divulgando muita informação através do Treehouse Live e criando hype com eventos como o Smash Fest das Best Buy's e o Super Smash Bros. Invitational. Considerando os títulos que o tanto o console quanto o portátil já tem e os que terão até o final de 2015, salvo atrasos, é difícil pensar em uma época que foi tão boa para ser um fã da Nintendo.

Diversão para todas as idades?

Caso não saibam, o evento sediado em Los Angeles não é só restrito à mídia, comerciantes e empresas do setor de entreterimento eletrônico como também tem uma idade mínima para entrar: 17 anos. Ou seja, várias daquelas crianças que assistem as apresentações pela internet e sonham em comparecer à E3 ainda terão que esperar muito.



Mas a Nintendo, realizadora de sonhos como é, trouxe uma gurizada ao Nintendo Kids Corner, uma lugar especial dentro da área VIP do segundo estande da Big N. Melhor ainda que apenas jogar os títulos lá disponíveis (e alguns, como o Pokémon Art Academy, que nem estavam disponíveis para o público geral), as crianças puderam jogar junto aos desenvolvedores dos jogos, como **Takashi Tezuka** e Shigeru Miyamoto. Os jogos disponíveis focavam em cooperação, criatividade e intuição; uma forma sútil de mostrar como os jogos podem se aliar à qualidade de vida, uma das novas políticas da Big N.



Cara & Coroa: as novas velhas faces de Super Smash Bros.

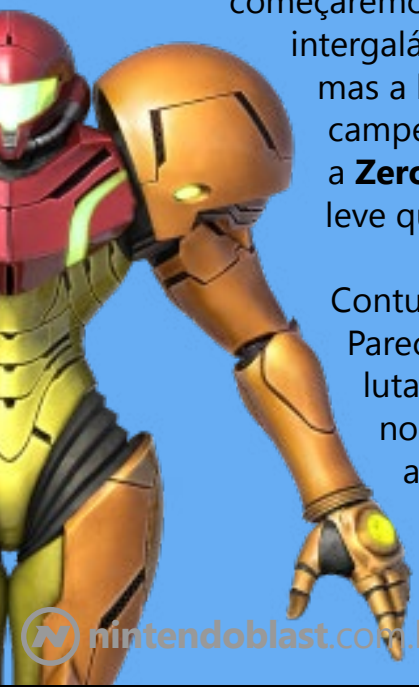
por ***Fellipe Camarossi***

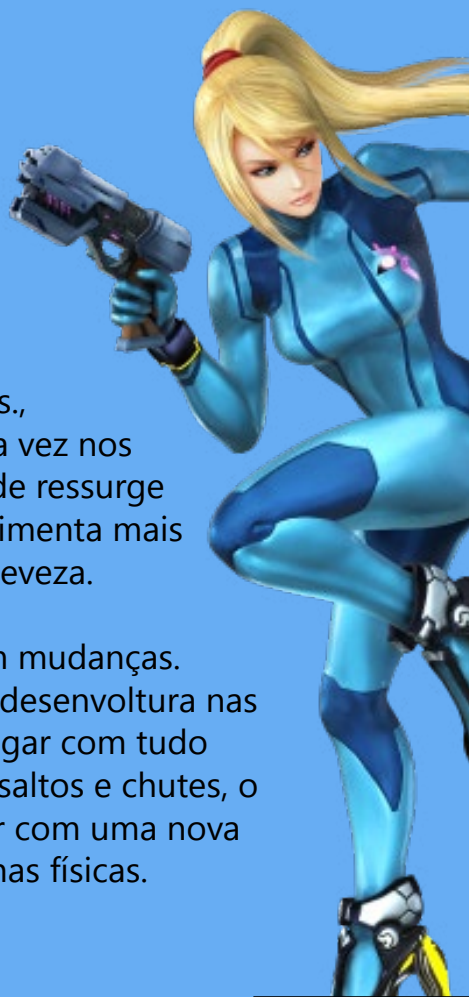
Revisão: Jaime Ninice
Diagramação: Ítalo Lourenço

Viaje no tempo e veja como os mesmos personagens e itens podem ter várias caras em Super Smash Bros.!

Jogar videogames sempre é uma viagem no tempo. **Super Smash Bros. for 3DS/Wii U** está chegando este ano e mal parece que já se passaram 15 anos desde o lançamento do primeiro jogo da série, para **Nintendo 64**. Embora seja óbvio que muita coisa mudou desde a primeira edição da pancadaria licenciada pela Nintendo, existem detalhes que, às vezes deixamos passar, ou que simplesmente vale a pena conferir mais uma vez. Dito isso, embarquem conosco na Halberd e vamos fazer uma viagem além do Subspaço em direção ao próprio tempo.

O tempo muda as pessoas



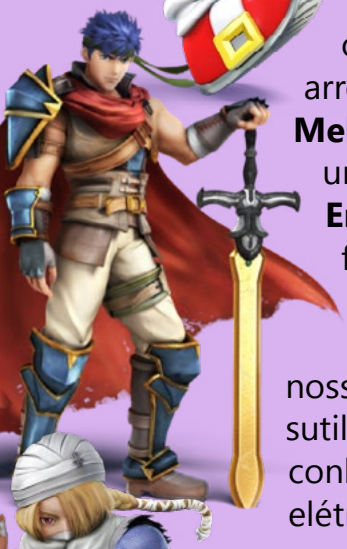


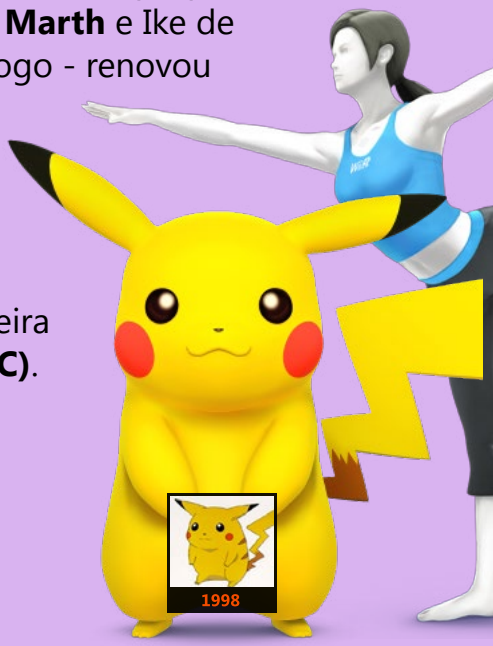
Aproveitando que estamos no espaço e vamos falar sobre mudanças, começaremos por **Samus Aran**. A caçadora de recompensas intergalática é velha de guerra no universo de Smash Bros., mas a beleza da beldade só pôde ser vista pela primeira vez nos campeonatos em **Super Smash Bros. Brawl (Wii)**, onde ressurge a **Zero Suit Samus**, forma na qual a loira usa uma vestimenta mais leve que sua Varia Suit e combate com graciosidade e leveza.

Contudo, mal chegou e a diva da Nintendo já está com mudanças. Parece que a caçadora gostou de poder esbanjar sua desenvoltura nas lutas e resolveu aprimorar suas vestes azuis para chegar com tudo no 3DS e no Wii U. Com sapatos que melhoram os saltos e chutes, o alcance da heroína foi aumentado, além de contar com uma nova pistola e toda perícia característica sua em batalhas físicas.



Mas não somente a guerreira futurista foi melhorada. Viajando mais no tempo, podemos ver que período medieval também tem sua própria maneira de melhorar seus guerreiros, como acontece com **Marth** e Ike de **Fire Emblem**. O príncipe - ou rei, dependendo do jogo - renovou suas vestes e parece ainda mais pronto para o combate com o peitoral e as ombreiras mais arredondadas, diferente das usadas em Brawl e **Melee (GC)**. Já Ike deu uma grande encorpada e uma envelhecida, um reflexo à sua aparência em **Fire Emblem: Radiant Dawn (Wii)**, enquanto que a primeira forma remetia a **Fire Emblem: Path of Radiance (GC)**.





Mas não somente de mudanças gritantes que nossa viagem se faz valer. Uma alteração muito sutil que vale a pena ressaltar é no **Pokémon** mais conhecido da história, **Pikachu**. O camundongo elétrico, ícone da série de monstrinhos de bolso, parece que resolveu malhar junto com **Ike**, pois ficou mais esguio e menos pançudinho se comparado às suas primeiras aparições na série. Curiosamente, essa é a mesma transformação que o Pikachu do anime Pokémon passou no decorrer dos anos e nas mudanças de traço.



Muitos outros personagens passaram por mudanças ainda mais sutis, como a troca de sapatos de **Sonic** na nova geração, o vermelho e laranja mais vivo de **Charizard** e os equipamentos renovados de **Link** e **Zelda**. Contudo, existem casos onde a própria realidade parece se confundir e nascem muitas versões de uma mesma existência. Confusos? Apertem os cintos e vamos um pouco mais fundo.



Que tal um personagem diferente?

Acreditem se quiser, mas Mario não tem só um irmão; o encanador também possui um gêmeo formado em medicina. Bem, ou isso ou temos um choque entre duas realidades em Melee, pois **Mario** e **Dr. Mario** são considerados personagens diferentes, apesar de terem movimentos praticamente iguais. Tudo bem que a lógica das realidades se aplica bem, levando em conta que Link pode encontrar sua versão mais jovem nesse mesmo jogo, **Young Link**. E isso porque nem falamos sobre a sua vertente de **Wind Waker (GC)**, **Toon Link**.



Esses personagens são uma prova de que um mesmo personagem pode ser reaproveitado de diversas formas no multiverso incrível de Smash Bros. Além de várias faces de um mesmo ícone, também acontecem

nintendoblast.com.br

casos onde existem outros seres que, por convivência, acabam tendo o mesmo estilo de luta. Esses personagens são chamados de "**Clones**" pelos fãs, por terem um mesmo esqueleto de um outro personagem existente. Um exemplo? **Falco**, de **Star Fox (N64)**, possui golpes praticamente idênticos aos de **Fox**, seu companheiro de nave, mudando apenas em alguns aspectos como velocidade e força.



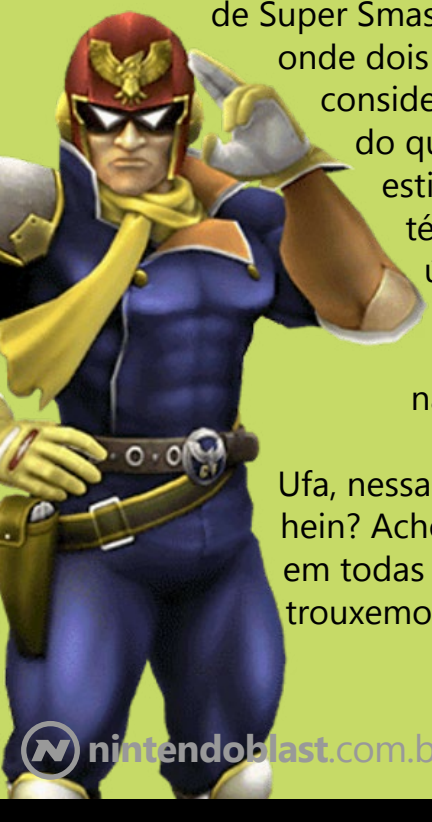
Lucas e **Ness**, ambos de **Earthbound**, passaram pelo mesmo. Com técnicas e visuais parecidos, a diferença entre eles é quase insignificante na escolha de um dos dois combate. **Roy** era um Marth mais rápido e menos forte em Melee, tendo como principal diferença o ponto de impacto de suas armas; enquanto a lâmina de Roy atingia melhor no centro da arma, a Falchion de Marth sempre teve mais eficácia atingindo com a ponta.

Ainda existem casos onde o clone consegue ser pior que o original. Óbvio que **Pichu** era uma versão ainda mais fofa de **Pikachu**, mas o uso de golpes elétricos feria o usuário também, o que tornava inviável o seu uso. Outros clones estão divididos por gerações; **Lucario** possui muitas técnicas semelhantes às de **Mewtwo**, principalmente quando comparamos sua Aura Sphere ao Shadow Ball de seu antecessor.

Mas alguns clones ganham sua individualização, um processo que os fãs chamam de "**Luigification**", ou "Luigificação". Evidente que o exemplo é o personagem **Luigi**, que originalmente possuía técnicas iguais aos de seu irmão, mas que ganhou seu próprio lugar ao sol com o passar das gerações. Falco se tornou mais independente em sua segunda aparição na série, e a tendência é que continue assim (caso volte a aparecer).



E falando sobre voltar ou não a aparecer, é preciso citar o caso de clonagem mais bizarro de Super Smash Bros.: **Captain Falcon** e **Ganondorf**. O único caso onde dois personagens não são da mesma franquia e podem ser considerados clones, já que eles têm muito mais em comum do que muitos personagens da mesma série possuem um estilo de combate focado em golpes fortíssimos, além de técnicas semelhantes e um ataque assinatura que é um único potente ataque. Vejamos se no futuro eles continuarão ficando mais diferentes, se é que existe um futuro para os dois, visto que ainda não foram confirmados no novo jogo da série.





Ufa, nessa viagem toda nós passamos por muitos lugares, hein? Acho que deu para recolher alguns belos souvenirs em todas essas eras. Agora, que tal verificarmos o que trouxemos dessa viagem no tempo-espaço?

Notificação de atualização

Os itens são uma parte fundamental de Super Smash Bros. Os combates se tornam ainda mais frenéticos quando um equipamento surge do nada, mudando completamente o rumo de forma inesperada, dependendo de quem coloca as mãos no objeto primeiro. Não era para menos que eles também sofressem diversas repaginadas no decorrer dos anos, alguns com mudanças leves, outros completamente diferentes.

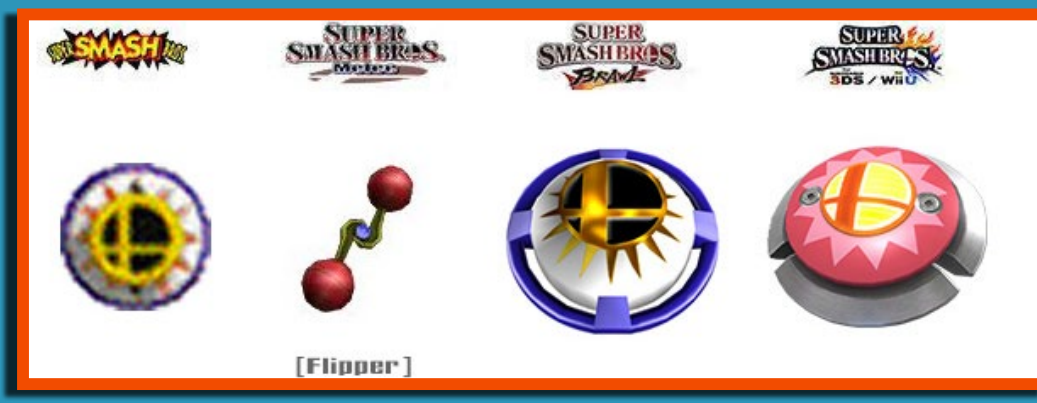
A clássica **Beam Sword**, que perdura desde o primeiro título, foi totalmente repaginada no novo jogo. Enquanto antes seu design era mais medieval, agora se parece mais com uma katana (espada japonesa) de energia. O **Home-run Bat** também passou pelo processo de modernização, deixando de lado o modelo clássico de madeira para dar lugar a um verdadeiro porrete de guerra futurista.



Armamento de combate à distância também costuma mudar muito na série, vide a **Ray Gun** que, após anos se parecendo com uma arma de verdade com munição laser, agora possui um visual mais parecido com aquele equipamento policial para medição de velocidade nos carros. Ao menos o tamanho do canhão assusta. A **Fire Flower** também sofreu alterações, pois já tinha um visual diferente para cada jogo! Ironicamente, foi somente em Brawl que ela finalmente ficou parecida com a original de Super Mario.



Existem também itens que funcionam como projéteis, para serem arremessados nos adversários, e estes também mudaram. Embora seja difícil notar, a **Motion-Sensor Bomb** possui um design diferente para cada jogo da série, e todos completamente diferentes um dos outros! O **Bumper** também mudou bastante, principalmente nos jogos mais recentes, onde não apenas sua cor se alterou, mas seu equipamento de propulsão também.





Por fim, temos itens que não se classificam nos acima citados, mas que também mudaram. Enquanto não sofreu alterações por si só, a **Poké Ball** está sempre ganhando monstrinhos novos para serem disparados, e também ganhou uma nova forma na **Master Ball**, que permite levou ao campo apenas Pokémon lendários. E se você acabou se machucando demais, o **Heart Container** pode salvar sua vida, e agora com o design diretamente de **The Legend of Zelda: Skyward Sword (Wii)**!



De olho no futuro

Voltando para o presente, podemos ver que ainda há muito de novo a ser visto. Com todas essas mudanças, sutis ou não, que se acumularam em 15 anos de Super Smash Bros., podemos esperar por mais e mais novidades com a chegada dos novos títulos. **Trophies** agora podem dar as caras com o ***amiibo***, personagens podem vir de novos universos e talvez até novos clones comecem a surgir.



De qualquer forma, estaremos aqui, prontos para embarcar nessa viagem para o futuro e ver mais segredos que Super Smash Bros. nos aguarda.



nintendoblast.com.br

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



twitter.com/nintendoblast

Seguir



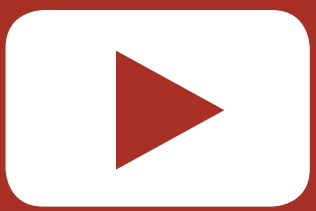
facebook.com/nintendoblast

Curtir



google.com/+nintendoblast

Seguir



youtube.com/GameBlastTV

Inscrever-se



por **Italo Chianca e Jaime Ninice**

Revisão: Bruna Lima
Diagramação: Lucas Paes

Top 10: Melhores jogos do SONIC para plataformas Nintendo

Após a lendária guerra entre mascotes na década de 1990, o Reino do Cogumelo abre suas portas para um antigo rival. Confira os 10 melhores jogos do Sonic em consoles da Nintendo.

Pegar todos os games do Sonic e listá-los em ordem poderia parecer difícil até tempos atrás. Mas agora, diante de uma maior parceria entre Nintendo e Sega, as coisas estão se firmando e mais jogos têm sido lançados, incluindo os exclusivos para plataformas Nintendo. Mas será que todos esses jogos Sonic lançados recentemente, ou desde o início da junção entre as duas maiores rivais dos games nos anos 1990, honram suas existências? E como os gamers reagiriam diante de tais títulos? Reunimos agora um Top 10 dos jogos deste nosso querido ouriço azul que mais marcaram e fizeram sucesso nos consoles de um certo encanador... Acompanhe-nos!



O que antes parecia impossível agora torna-se realidade

A década de ouro dos videogames, como são chamados os anos 90 pelos gamers e a crítica especializada. Mas o porquê desse período ser tão especial para a história dos jogos eletrônicos é uma questão que muitas vezes intriga os novos jogadores. Contudo, se você fez parte dessa geração, com certeza presenciou **uma das maiores rivalidades da história dos videogames.** Em um mercado dominado pela Nintendo após a crise dos videogames no início da década de 1990, nada parecia abalar sua soberania como maior empresa de jogos eletrônicos no Ocidente e no Oriente. Porém, uma concorrente arriscaria a sorte num duelo indigesto, mas possível. Uma rivalidade lendária que trouxe títulos inesquecíveis, assim foi o cenário da época, quando Sega e Nintendo disputavam cada jogador. Movidas pela disputa de mercado que ambas protagonizaram **o duelo mais lendário da história dos videogames.** Mario e Sonic eram os heróis que recrutavam jogadores para seus times. Assim, escolher entre as duas gigantes do entretenimento digital tornava-se uma questão quase religiosa para os jovens que cresceram em locadoras de games e jogando um bom videogame em casa.



Encontrar Sonic correndo pelos lindos campos de Hyrule após uma temporada de disputas nas Olimpíadas com toda a turma do Mario não era nada comum na década de 1990. Os dois mascotes e símbolos dos videogames não se davam muito bem no mundo virtual. Mario e Sonic, como Nintendo e Sega, eram praticamente duas religiões, duas ideologias completamente distintas, duelando pela hegemonia do promissor mercado de games. Ofensivas propagandas, citações e referências de desprezo em desenhos, revistas e jogos, marcaram definitivamente o confronto entre o jovial e moderno ouriço e o encanador aventureiro. Mas o mascote da Sega perdia seu lar com o fracasso do **Dreamcast.**





O ouriço correndo pelas plataformas Nintendo

Após a má sorte com o Dreamcast, a SEGA passaria de gigante do hardware para apenas uma gigante empresa desenvolvedora de software, mas com um histórico imenso, que a beneficiava em termos de franquias marcantes, qualidade e muitos outros aspectos secundários. Passaria a SEGA a produzir seus games para todas as plataformas ou seria confiada a uma gigante, como Second Party? Alguns títulos caíram melhor em outros consoles, mas fica claro que a Nintendo foi o espaço mais propício para os jogos do ouriço azul, dadas as semelhanças de sua personalidade com outros jogos da casa do Mario. E cá estamos, em um tempo onde a SEGA anda lançando cada vez mais títulos exclusivos da franquia para os consoles da Big N. Diante deste fato, vejamos os principais e melhores jogos protagonizados por Sonic já lançados nas plataformas Nintendo.



Os 10 maiores sucessos de Sonic nos consoles Nintendo

10. Sonic Advance (GBA)

Iniciando a parceria entre as duas gigantes do entretenimento eletrônico, surgia um novo Sonic, naqueles mesmos moldes dos jogos de plataforma lateral que tanto cativaram jogadores no Master System e **Mega Drive**. Vários elementos deles estariam presentes em Sonic Advance, com ar inovador e um gostinho de velocidade alucinante. Dentre eles havia rampas, cordas e molas característicos, além dos inimigos florestais mais eletrônicos que já vimos. Ah, e claro, não poderíamos esquecer das esmeraldas! As fases especiais mostravam um Sonic skatista que deveria coletar uma certa quantidade de argolas no ar. Destaque para as diversas manobras especiais e todas as maneiras mais práticas de acumular pontos. Uma das novidades deste jogo foi sua interação com o **GameCube**. Através do modo de criação do Chao, era possível transferi-lo para o jogo Sonic Adventure 2: Battle, um remake de um dos maiores sucessos do Dreamcast lançado para o GameCube quase simultaneamente. O GBA possuía minigames mais viciantes e com nível de aproveitamento mais veloz, possibilitando que o seu Chao ficasse firme e forte para a batalha quando "crescesse". Uma boa para intercalar com os movimentados estágios de ação que o modo principal do jogo trazia.







9. Sonic Rush (DS)

Para tentar conquistar o público dos jogos 2D de Sonic, e aproveitando as duas telas do 3DS, foi lançado este jogo que reúne, num mesmo pacote, ação, estágios de fazer cair o queixo com transições entre telas, muita velocidade e diversos elementos da série do principal mascote da SEGA. Como de praxe, na história do jogo, Sonic e Tails são sugados para uma ilha tropical e devem ajudar Blaze, um dos personagens, a resgatar um importante artefato das mãos de um terrível Capitão enquanto tentam voltar para casa. As clássicas fases são geradas no portátil com qualidade ímpar. Recheado de percursos com molas, argolas, inimigos, e tudo o mais presente nos jogos do nosso querido ouriço azul. O jogo adiciona movimentos e convida a replays para se conseguir melhores rankings, além de possuir um interessante modo multiplayer.









8. Sonic Classic Collection (DS)

A transição de Sonic para os ambientes em 3D ainda inspira dúvidas e controvérsias, contudo, seus jogos clássicos em plataforma 2D são a prova de que o mascote pode sim ter um lugar ao sol entre os principais heróis dos videogames. Lançados para Mega Drive no início da década de 1990, os quatro primeiros títulos do ouriço retornavam em um único cartucho de Nintendo DS, mostrando para os novos jogadores todo o potencial do principal mascote da SEGA e, para os que tiveram a sorte de ver surgir o maior rival do Mario, relembrar suas clássicas aventuras do Mega Drive na palma da mão.







Sonic Classic Collection traz o melhor do Sonic em 2D: **Sonic The Hedgehog**, **Sonic 2**, Sonic 3 e **Sonic & Knuckles,** tudo pelo preço de um. Os jogos contam muito da história de Sonic na indústria dos games, reproduzindo quase fielmente o que foi visto na sua plataforma original (embora exista uma pequena queda de frames quando temos muita coisa no cenário). Mesmo com poucos extras e a falta de um modo multiplayer em Sonic 2, o jogo é um presente para os fãs, trazendo num pequeno pacote grandes obras. A coletânea do Sonic para o DS diverte e agrada, lembrando-nos do quão divertido o azulzinho foi e ainda é em suas aventuras contra Eggman. Mesmo não brilhando tanto como antes, devido a uma série de pequenos problemas técnicos, poder jogar quatro dos melhores títulos do Sonic no portátil da Nintendo, percorrendo uma pequena parte da história dos videogames na palma da mão, coloca Sonic Collection no nosso oitavo lugar.



7. Sonic Generations (3DS)

Levado para o passado através de um buraco do tempo enquanto comemorava seu 20º aniversário, o Sonic moderno dá de cara com sua versão clássica, e juntos se aventuram mais uma vez pelos tradicionais cenários que consagraram o mascote da Sega. Este é o enredo de **Sonic Generations** para 3DS. Mesmo não sendo nada grandioso e profundo, foi suficiente para unir em um mesmo jogo duas gerações do pequeno corredor azul. É uma ótima e nostálgica aventura do ouriço da Sega no novo portátil 3D da Nintendo. Anuciado para consoles HD, e frustrantemente esperado pelos fãs no Wii, foi no 3DS que um dos melhores jogos do Sonic em tempos deu as caras aos fãs do seu antigo rival.







Buscando entender o que havia acontecido, Sonics e Tails desbravam cenários familiares e enfrentam antigos vilões de jogos passados. E é esse sentimento de nostalgia e novidade que torna Generations um dos melhores títulos do Sonic após suas corridas nos consoles da Nintendo. Mesmo sem toda a beleza da versão em HD para consoles de mesa, a do 3DS agrada pela fluidez e velocidade no decorrer das fases. É incrivelmente gratificante controlar ambos heróis em cenários refeitos e modernos, com aquele ar de nostalgia e saudosismo. A versão do portátil ainda tem fases exclusivas e um modo multiplayer, que pode ser jogado, inclusive online. O efeito 3D estereotipado do console dá mais vida aos belos cenários do jogo, principalmente nas fases do Sonic moderno. Mesmo não sendo tão refinado quanto suas outras versões, Generations rapidamente se tornou um clássico da biblioteca do 3DS. O jogo celebra de forma sublime os 20 anos do Sonic nos videogames, vale a pena reviver o melhor do mascote em todas as dimensões.



6. Sonic and the Black Knight (Wii)

Continuando a série de spin-offs "Sonic Story Book Series", iniciada com Sonic and the Secret Rings, **Sonic and the Black Knight** nos transporta para um universo paralelo do Rei Arthur onde Sonic, em posse da Caliburn (equivalente à Excalibur), deve enfrentar os Cavaleiros da Távola Redonda: Sir Lancelot, Sir Gawain e Sir Percival (personagens da franquia caracterizados). A história é simples, mesmo com a reviravolta que coloca os vilões iniciais do seu lado para enfrentar o verdadeiro inimigo e restaurar a paz em Camelot, mas suficiente para deixar nosso herói medieval no clima da aventura.







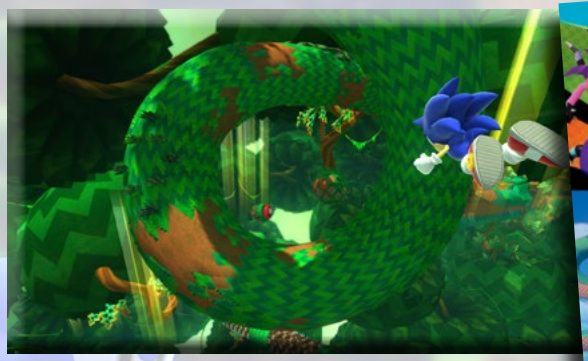
O belíssimo trabalho de arte gráfica impressiona, sendo um dos melhores do console tornando-o um marco na biblioteca do Wii. A grama, a água, a lava e todos os movimentos dos personagens enchem os olhos do jogador, enfatizados por belos efeitos de luz, sombra e textura. A trilha sonora mantém o padrão Sonic de qualidade, transportando todo o clima medieval da aventura. Se não fossem pequenos problemas de jogabilidade, que tornam necessário balançar o controle repetidamente até o fim do game, tudo seria ainda mais épico. A jogabilidade é muitas vezes desastrosa, e poderia ter se assemelhado ao que vimos anos mais tarde em Skyward Sword. Mas a novidade, a ação e os belos gráficos impressionam e tornam a aventura um marco na extensa lista de títulos do herói. Este é um dos maiores exemplos da dualidade do universo de Sonic, um jogo com aspectos incríveis e outros desastrosos. Mesmo dividindo opiniões, é um dos melhores games do Ouriço para Wii.



5. Sonic Lost World (Wii U/3DS)

Após a inesperada parceria entre Nintendo e Sega, **Sonic Lost World** é o primeiro de uma série de jogos exclusivos do Sonic nas plataformas da Big N. Lançado também para 3DS, é no Wii U que ele se destaca. Apresentando certa inspiração nas mecânicas de Super Mario Galaxy e no melhor de Sonic Colors, o jogo reproduz momentos bastantes semelhantes aos dois ótimos títulos de Wii, revivendo o uso de pequenos planetas como cenários e itens de transformação do Sonic no Wii. O acréscimo de novas formas de jogabilidade, como o uso de um botão especifico para correr e saltos ao estilo parkour, adicionam boas novidades ao título.







A história, algo dificilmente relevante em jogos desse tipo, começa com Eggman escravizando um grupo de criaturas chamadas Zetir para usar seu poder contra Sonic e Tails. Mas tudo muda quando os Deadly Six, ao escapar das garras do vilão, se apoderam de seus robôs e máquinas e planejam destruir todo o planeta. Surge então mais uma parceria impensável na carreira do ouriço. Sonic e Eggman, juntos, precisavam derrotar este inimigo em comum. Mesmo com tantas influências o jogo mantém a identidade da série; correr desenfreadamente, loopings de tirar o fôlego e cenários belíssimos dominam a jogatina, sem falar na trilha sonora soberba, como no resto da franquia. A linearidade padrão da sérieé quebrada neste título. A maioria das fases possui rotas alternativas e itens colecionáveis que fazem o jogador querer explorar cada cantinho de seus belos cenários. As novidades podem não agradar os mais puristas: correr pelas paredes como o Assassino da Ubisoft e viajar por planetóides como em Galaxy, mas suas clássicas habilidades estão presentes, inclusive as mais recentes, como os divertidos Colors.

A jogatina se completa com um competente, mas simples, modo online, onde jogadores podem trocar itens antes de cada fase e comparar seus feitos do modo contra o tempo com outros jogadores ao redor do globo. Ainda podem receber a ajudinha de um amigo que possua a cópia de 3DS através de um robozinho que quebra um tremendo galho durante as fases. Mesmo oscilando um pouco entre problemas de câmera e a nova jogabilidade, o game é um dos pontos altos da franquia nos últimos anos, com dificuldade adequada, novas propostas de jogo e um universo lindo e carismárico, Lost World é a prova de que Sonic começa a tomar o caminho certo em sua antiga rival.



4. Sonic Colors (Wii)

Um gigantesco parque de diversões é construído no espaço, justamente acima da terra natal do ouriço azul, englobando diversos outros planetas. Com temas diversos, eles são habitados por pequenas e coloridas criaturinhas espaciais chamadas de Wisps, que têm seu lar tomado e são transformadas em NegaWisps, buscando usar suas energias para o mal. É ai que entra nosso querido herói corredor, tentando resgatar os sequestrados Wisps e devolver seu lar das garras do malvado Eggman. O enredo de **Sonic Colors**, para variar, é simples e objetivo, tanto que logo de cara somos postos no comando do Sonic em ambientes tridimensionais em alta velocidade, sem perder muito tempo com apresentações. O game traz o que de melhor existe no mundo do ouriço da Sega, consagrado nas versões mais recentes do Adventure para GameCube. A velocidade dos games de Mega Drive, somada à jogabilidade e incríveis cenários 3D da série original do Dreamcast, encontram em Colors a perfeita transição entre as diferentes perspectivas.







Exclusivas dos consoles Nintendo, as versões de DS e Wii mantém sua essência, embora com perspectivas diferentes. No DS o game segue a tradicional progressão lateral, como na série Rush, enquanto no Wii intercala momentos 2D e 3D. Tudo que foi feito até então na franquia parece ter encontrado o equilíbrio e a harmonia necessários para dar vida ao universo pensado em anos pela Sega, agora no revolucionário console de Nintendo. A velocidade dos originais, batalhas de chefes vindas do Unleashed, além dos elementos cadenciais, belos loopings da série do Dreamcast e introduções maravilhosas de Black Knight, tudo está perfeitamente encaixado em Colors.





As fases variam de curtas e simples para longas e complexas, formando um todo realmente agradável e muito bem construído. As habilidades tradicionais estão todas lá, agora somadas aos poderes obtidos com os Wisps. De todas as cores e formas, essas criaturas dão por alguns instantes grandes poderes ao nosso protagonista. Maior velocidade, perfurar o chão, mandar inimigos para o espaço com apenas um encontrão, planar, disparar na velocidade da luz, se transformar em foguete e até numa rocha cheia de espinhos capaz de escalar paredes são algumas habilidades que Sonic adquire com a ajuda dos seus coloridos ajudantes. Os cenários são sensacionais, repletos de detalhes e cores, mostrando todo o poder do Wii: sem dúvida um dos mais belos do console, somados, claro, à trilha sonora eletrônica que embala a aventura. Mesmo com multiplayer fraco, o jogo possui conteúdo de sobra, e mostra que a união entre o velho e o novo pode sim dar certo no universo do Sonic. Este é um dos games da vasta biblioteca do ouriço da Sega indispensável para qualquer fã do antigo rival de Mario.









3. Sonic Adventure DX: Director's Cut (GC)

Após o lançamento do remake de Sonic Adventure 2: Battle, eis que esta pérola também chega para a plataforma de mesa da Nintendo à época. A história de Sonic Adventure DX: Director's Cut conta o início de tudo, como o perigo que corre o planeta Terra após Dr. Egmann utilizar seus poderes para criar um ser chamado Chaos, com a finalidade de conseguir todas as sete esmeraldas e, assim, reinar absoluto e obter total controle do planeta. O interessante aqui é que você possui acesso livre ao cenário principal da cidade Station Square: um local rico de opções para se descobrir, pessoas para conversar e atalhos que levam a outras partes do mundo.







O jogo introduziu na série um sistema de fases abertas, além de um mundo que podia ser explorado em cenários de montanhas, praias, entre outros. A utilização de elementos dos jogos anteriores deu a este Sonic um ar de inovação que garantiu uma gama de novidades na série. O game o coloca em missões como coletar itens, achar passagens secretas, entre outras além dos estágios tradicionais. Adicionalmente, existe possibilidade de se jogar com Metal Sonic, mudanças no Chao Garden, missões extras após terminar o jogo, além de minigames vindos direto do Game Gear a cada 20 emblemas coletados.



2. Sonic Heroes (GC)

Três personagens, três poderes e muitos minutos de acão em cada estágio; este é **Sonic Heroes**! Lançado como um atendimento aos pedidos dos fãs que clamavam por melhorias em alguns aspectos nos jogos Sonic, em especial para a série Adventure, este talvez tenha sido um dos melhores games da turma do Sonic para os fãs daquela geração.
E sim, saudades de uma época em que Sonic estava no auge e vinha conquistando e enlouquecendo (no bom sentido da palavra) cada vez mais adeptos de seu mundo mágico. A quantidade de upgrades era absurda e a implementação de todos os elementos funcionava da forma mais tradicional e funcional possível. Estava tudo lá: história aprimorada, que parecia ser mesmo um desenho interessantíssimo tal o carisma dos personagens e trazia novas músicas e temas para eles; estágios de velocidade e com duração tripla dos Adventures; um colorido e vivacidade ainda maior nos cenários, proporcionados pela maior potencialidade gráfica do 128 turbinado da Nintendo. E ainda aquele desafio latente de fechar as fases com o melhor ranking possível estava de volta. Nada mal para comemorar os 10 anos da franquia mais veloz de todos os tempos!









1. Sonic Adventure 2: Battle (GC)

Para completar o círculo dos 10 melhores jogos Sonic nas plataformas Nintendo, nada melhor do que anunciar como primeiro colocado outro que também foi, junto de Sonic Advance, o pioneiro desta junção. A história envolvente de **Sonic Adventure 2: Battle**, colocando Sonic por um lado e Shadow, de outro, pela magnitude que envolvia o planeta, era uma inovação, assim como a divisão dos estágios, classificados de acordo com cada personagem: fases de corrida para Sonic e **Shadow**, de exploração para **Knuckles** e **Rouge**, e de artilharia para **Tails** e **Eggman**. Tudo muito bem colocado na história, que também era carregada de um humor digno de tramas cativantes entre os mascotes da SEGA.







Este port tinha todos os extras da versão original, como estágios variados, sistema de rankings, soundtrack list, ótimo multiplayer, modo Chao, além de um novo sistema de jogo, o famigerado modo Battle. Este era um multiplayer mais incrementado, trazendo todos os personagens secretos já habilitados, possibilidade de jogar com dois times do lado Dark, além de mais mapas disponíveis em duelos de corrida, tiro ou exploração. Uma boa para disputas com amigos em altas tardes na locadora mais próxima ou em uma jogatina descompromissada no final de semana. Recheado de aditivos, completo no seu conteúdo, e por reviver de maneira fiel a saga do herói mais veloz do mundo dos games, este seria o jogo Sonic com maior credibilidade para figurar como primeiro colocado do nosso Top 10. Afinal, não é à toa que ele se tornou um dos **10 jogos mais vendidos para o GameCube.**







Menções honrosas

Sonic the Hedgehog 4 (WiiWare)

Anunciado sob enorme ar de mistério, **Sonic the Hedgehog 4** é continuação direta dos clássicos jogos para Mega Drive. O jogo é completamente em 2D, assim como seus antecessores, mostrando enorme cuidado com a proposta original dos primeiros títulos do mascote da Sega. Mas o que devia ser uma continuação completamente original, na maioria das vezes parece um remake. As fases, inimigos e até os chefes sãoquase totalmente tirados dos primeiros títulos. Inspirações diretas, mas retrabalhadas e aprimoradas. Em relação aos cenários, o jogo é muito bem feito graficamente e, mesmo seguindo a premissa dos títulos de plataforma mais antigos, enchem os olhos. Se os cenários e inimigos são reaproveitados, as músicas, pelo contrário, são todas originais e bastante fiéis ao estilo tradicional das antigas aventuras em 16-bits. O mesmo não se pode falar da física. Muitas vezes o jogador vai se frustar com momentos de falta de controle e até lentidão do herói para embalar de vez. Contudo, o jogo cumpre o proposto, mesmo sem reviver os momentos dourados do mascote da Sega na década de 1990.









Sonic Unleashed (Wii)

Sonic Unleashed talvez seja o título que gerou maior hype entre os jogadores, muito por conta do marketing em cima dele sobre a volta das das fases clássicas misturadas com tridimensionais, além de um maior uso dos estágios de velocidade, algo já pedido pelos fãs há um tempo. Mesmo sem muitos dos recursos prometidos, Unleashed trouxe uma novidade: o personagem lobo de Sonic, Werehog, que o colocava em fases de exploração e batalha contra inimigos nas pacatas ruas da Grécia noturna. O brilho deste título veio à tona com uma grande quantidade de belos cenários, efeitos visuais de velocidade de cair o queixo e um ar renovado à série. Mas o excesso de fases como Werehog aborreceria muitos fãs, e o jogo acabaria sendo deixado de lado.

Esquecido: Sonic Battle (GBA)

Está aí um título que muitos não jogaram mas que merece ser lembrado em nossa coluna. Um autêntico game lançado para o GBA em 2003 trazendo uma grande e envolvente história sobre personagens amigos de Sonic, que agora formam uma gangue, e de um robô, chamado Emert. Além dos modos de combate, que possuíam lá o seu charme, Sonic Battle mantinha uma viva qualidade gráfica alinhada com os muitos efeitos sonoros do game. Havia oito lutadores disponíveis e era possível escolher arenas para batalhar com diferentes tipos de regras e estilos de luta. O modo multiplayer dava um up a mais, possibilitando jogatinas com até três amigos nas violentas arenas e uma boa quantidade de minigames..



Grande fiasco

Shadow the Hedgehog (GC)

Se os jogos protagonizados pelo carismático mascote da Sega, Sonic, já sofrem com certa rejeição do público, o que dizer de um game onde nosso ouriço não é o protagonista, mas sim o misterioso Shadow. Mesmo sendo bastante querido até então, e com o aval dos fãs, a Sonic team resolve promover o anti-herói como astro central de uma aventura. Aproveitando o que foi utilizado no ótimo Sonic Heroes, Shadow the Hedgehog adiciona aventura, uso de armas e veículos, causando muita estranheza pelo público fiel do mascote azul. Mesmo com um interessante sistema de fases que vão mudando conforme as escolhas do jogador, permitindo, inclusive, vários finais distintos, o jogo deixa muito a desejar nos gráficos, sendo inferior ao seu antecessor. Com muitos serrilhados e cenários pobres e mal trabalhados, o game acaba decepcionando qualquer jogador, fã ou não da franquia. Problemas na câmera e na física, somados ao péssimo multiplayer, aumentam o desgosto com o título. Até a trilha sonora deixa um pouco a desejar (mesmo com ótimos riffs de guitarra, é muito repetitiva). Ainda temos as batalhas contra chefes que, assim como a maior parte do game, não agradam. No entanto, Shadow the Hedgehog possui sistemas de jogo interessantes, como as várias alternativas de rota e mais de 10 finais diferentes.







Ittle Dew

é uma lenda em forma de videogame

por ***Jaime Ninice***

Revisão: Bruna Lima
Diagramação: Agatha Christine

Ittle Dew (eShop - Wii U) e sua brincadeira em torno de The Legend of Zelda surge como um bom título para cativar os fãs do gênero.



Cópias e inspirações de títulos famosos já são realidade em diversas produções, e o que dizer daquelas produzidas por estúdios mais consagrados nesse ramo. Com certeza são sinônimo de sucesso em jogos já conhecidos e que merece ter suas peculiaridades destacadas. E Ittle Dew caminha neste sentido. Inspirado na série do herói **Link** e da **Princesa Zelda**, que dá nome à franquia, esta paródia mudará sua visão sobre os termos mais abstratos e concretos do mundo de **The Legend of Zelda**, transportando-o para outro patamar repleto de graça e qualidade.

Entre calabouços, florestas e paródias



Ittle Dew o coloca em cenários praianos, com muita mata e cavernas interessantes repletas de puzzles. Nelas será preciso acionar cristais, acender tochas, abrir baús... tá bom, vai! A essa altura vocês já devem ter percebido o quanto este jogo se inspira (pra não dizer "copia descaradamente") The Legend of Zelda. É impossível não pensar nisto desde o primeiro minuto em que assistimos aos vídeos deste jogo ou mesmo quando nos aventurarmos por seus agradáveis cenários coloridos.

Destaque para a trilha sonora e elementos do cenário, que cabem perfeitamente tão bem que nem nos sentimos tão ofendidos por parodiarem uma série respeitável como a lenda da princesa que Link tanto resgatou em suas aventuras. As músicas, por seu aspecto relaxante e criativo, fazem-nos querer jogar até cansar, quando isto acontece.

Ittle Dew vai tirar de você altas gargalhadas com um personagem estiloso e loiro que usa uma camisa verde e fita na cabeça. Ele também é acompanhado por um cachorro alado que fica sempre atrás do seu ombro, levitando no ar como se isso fosse normal.



Colete o próximo Piece of... Paper?



Sim, é isso mesmo que você leu. Aqui também há os famosos itens, baús, e pedaços de papel, que te darão uma vida ao coletar quatro deles. Muitos outros momentos hilários acontecerão, como quando você pegar a Fire Sword e perceber que sua principal utilidade é... soltar fogo, poupando-lhe de carregar flechas de fogo ou mesmo de uma tocha para acendê-la.

Os personagens e inimigos também são muito parecidos com os da franquia original. É hilário receber conselhos de um sábio ancião, ver uma garota tocando um instrumento e se deparar com cebolas voadoras, entre mesas de piquenique e escadas para cavernas subterrâneas, durante suas caminhadas pelas florestas e campos do mundo do jogo. Há também várias similaridades com os pisos do primeiro The Legend of Zelda em algumas dungeons.

It's dangerous to go alone...



Ittle Dew não pode ser aproveitado completamente utilizando a tela do GamePad: não há saída de som no controle para este jogo e o mapa deve ser alternado entre a tela da TV ou do GamePad, nunca os dois juntos em uma tela só. Também acontecem algumas travas ao sair de um local e acessar outro, o que parece

um absurdo, visto que estamos em um console da geração atual, com a potência dos dias hoje e carregando um jogo que não aparenta exigir tanta dedicação de processamento.



Descartado este pequeno problema, Ittle Dew é um game ideal para ser conferido e apreciado pelos fãs de The Legend of Zelda. Ele agrada na medida certa e traz quebra-cabeças capazes de nos prender por horas na frente da telinha (ou da telona, já que ela estará ligada de qualquer forma) para resolver alguns casos e recuperar os tão preciosos (só que não) card games.



TURTLE TALE

traz simplicidade e colorido para o 3DS

por ***Alberto Canen***

Revisão: Bruna Lima
Diagramação: Agatha Christine

Com cenários e mecânica simples ao extremo, o game da Saturnine é uma boa opção para crianças e iniciantes no gênero plataforma.

A Saturnine Games é uma pequena desenvolvedora com pouca experiência no mercado e que ainda assim conseguiu emplacar dois jogos para o Nintendo DS, distribuídos via DSiWare: Antipole e Cosmos X2. No mês de maio, a empresa fez sua estreia na eShop do 3DS com o lançamento de Turtle Tale, um game de plataforma 2D, com progressão lateral e estilo retrô que remete à época do NES, além de uma boa dose de "run and gun", no qual você deve atirar em tudo que aparece pelo seu caminho.



A história do game é bem simples: a tartaruga Shelldon estava descansando em sua rede na Ilha da Tartaruga (Turtle Island) quando o capitão O'Haire, um coelhão, e sua gangue de macacos-piratas invadiram a ilha. Shelldon não fica nem um pouco satisfeito — afinal, ninguém gosta de ser incomodado durante uma soneca, certo? — e, com sua "letal" arma que atira jatos d'água, parte em uma aventura ilha adentro para derrotar esses folgados, recuperar o lugar e voltar ao seu merecido descanso. Até aí tudo bem, o estranho é que Shelldon não ataca apenas os macacos-piratas, mas qualquer habitante local que encontrar pelo caminho, como siris, tucanos e gaivotas. Na verdade, os tais piratas sequer estão incomodando os animais, e parecem conviver bem entre eles, até Shelldon chegar causando tumulto.

Uma tartaruga simples até demais

Deixando o enredo furado de lado — afinal, gênero plataforma não exige tanto nesse aspecto —, Shelldon tem controles simples e relativamente precisos. Ele é movimentado com o analógico ou através do D-Pad, pula com B e atira os jatos d'água com Y. Note que o jogo é uma mistura de plataforma com "run and gun", então não tente pular em cima dos seus inimigos, e mate-os apenas com a sua arma d'água que, por algum motivo que só games de baixo orçamento trazem para você , mata todos bichos com algumas borrifadas (vai saber com o que essa água foi "batizada").



os bichos com algumas borrifadas (vai saber com o que essa água foi "batizada"). Por sinal, a água em Turtle Tale é tão mortal que Shelldon, uma tartaruga, morre instantaneamente ao cair nela — ou o pessoal da Saturnine curte uma ironia ou não manja nada de biologia.

Atirar com a arma d'água é uma experiência muito boa, já que os jatos não saem em linha reta e fazem uma curva mais real para baixo, obedecendo a Lei da Gravidade. Em compensação, não é possível atirar em qualquer outra direção: nem para cima, nem para baixo. A arma também não carrega um tiro mais poderoso ao segurar o botão, mecânica simples e já muito usada em outros títulos do gênero.

De fato, o pessoal da Saturnine deixou toda a jogatina o mais simples possível, para não dizer simplória: é pular de uma plataforma a outra, atirar na mesma direção e mais nada. Não há power-ups, melhorias para a arma, puzzles, level ups ou qualquer outra característica comum e até esperada para esse estilo de game.



Turtle Tale parece mesmo um jogo inacabado, não há tempo limite para completar as fases, nem pontuação, o que desestimula o jogador a derrotar todos os inimigos e a ter alguma preocupação em chegar logo ao final.

O único objetivo, além de concluir a fase, é coletar as 100 frutas encontradas ao longo do percurso, mas que não ficam escondidas ou em locais de difícil acesso, bastando seguir o seu caminho para pegá-las sem problemas. Elas servem para desbloquear um segundo nível, desde que sejam todas coletadas. Mas caso você deixe alguma passar, depois pode repetir qualquer fase já terminada, quantas vezes for necessário para conseguir todas as frutas.

A Ilha da Tartaruga



O jogo inteiro tem cinco ambientes diferentes (praia, floresta, caverna, tiki e céu), bem genéricos e simplórios — mas o efeito 3D ficou bem feito, o que até impressiona pelo pouco capricho na construção das fases. Cada ambiente é dividido em três fases, sendo 15 no total. Ao coletar todas as frutas, um novo nível com 15 fases mais difíceis é desbloqueado, somando assim 30 fases. Podemos dizer que no primeiro nível jogamos no fácil, e no segundo, no modo normal, pois o game não chega a ficar difícil em momento algum.

Cada um dos cinco cenários possui um tipo diferente de música. São agradáveis, mas nada que mereça destaque. Estranho notar que o volume do áudio, mesmo no máximo, ainda fica muito baixo. Dependendo do local onde você estiver jogando, provavelmente não escutará coisa alguma. Mais um ponto indicando que se trata de um game não terminado.

Uma tartaruga para quem está começando

Com aparência de inacabado, grande falta de desafio e opções típicas dos jogos de plataforma atuais, jogadores veteranos devem passar longe desse game. Em compensação, a falta de competitividade e pressa de se jogar, além de um cenário muito colorido, ausência de armas letais, bem como a adição de continues infinitos e diversos checkpoints pelo caminho transformam Turtle Tale em um excelente título para crianças, que podem até curtir a cara de mal de Shelldon.





Nintendo eShop

Aplicativo do mês: Mario Kart TV



Pois é, caros leitores. A essa altura todos já devem estar trilhando altos rachas com amigos ou tentando coletar as três estrelas de cada copa em **Mario Kart 8**, o mais novo motivo para se ter um Wii U e desfrutar ao máximo do modo online. E este, além de ter um sistema ainda mais interessante, inclui um "aplicativo", que também pode ser acessado via web browser, para gravação e edição de vídeos das suas partidas e de outros jogadores.

As possibilidades são muitas e compensam cada mudança e percepção de detalhes entre os personagens mais carismáticos do mundo dos videogames. Compartilhar suas criações no **YouTube** e **Miiverse** também é gratificante e irá lhe entreter por horas.

eShop (Wii U)

Virtual Console: The Legend of Zelda: The Minish Cap — $7.99 (eshop americana)

A fantástica e minúscula lenda do Game Boy Advance pode ser jogada agora no Wii U. The Legend of Zelda: The Minish Cap, lançado originalmente para o portátil 32-bits em 2005, traz Link em uma aventura pela terra dos Minish, um pequeno e misterioso reino na própria Hyrule. Explore dungeons com itens criativos e a parceria de Ezlo.



1001 Spikes — $10.01 (eshop americana)

Pois é, o preço é o próprio nome do jogo! Inúmeros tesouros perdidos lhe aguardam em Ukampa. Você controla Aban Hawkins que procura seu famoso pai arqueólogo, porém, enfrentando armadilhas cruéis e desafios que irão testar suas habilidades, reflexo e paciência.

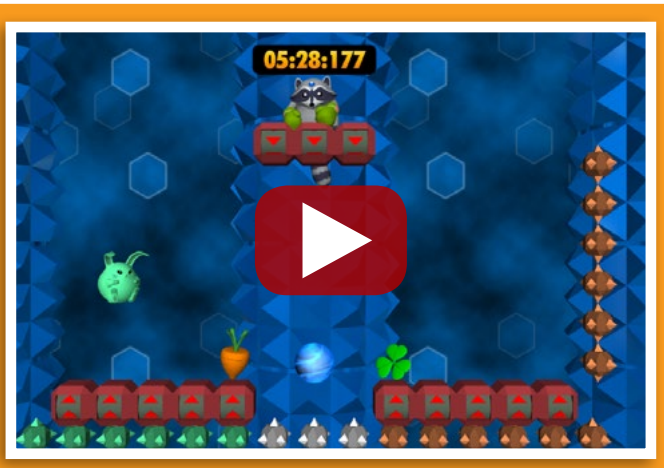


*por **Alex Sandro, Jaime Ninice***

Revisão: Bruna Lima
Diagramação: Ítalo Lourenço

Chubbins — $5.99 (eshop americana)

Guie o coelho gordinho e herói chamado Chubbins em mais de 40 fases divididas em cinco mundos. Chubbins não para de saltar e você só precisa controlá-lo para a direita ou esquerda. Há ainda o modo Time Attack para você melhorar seus tempos.dungeons com itens criativos e a parceria de Ezlo.



I've Got to Run! — $1.99 (eshop americana)

Com três modos diferentes, seu objetivo é controlar Roy Marshmallow Boy que corre sem parar. Tudo o que você precisa fazer é saltar corretamente evitando abismo e obstáculos. Ainda é possível compartilhar e comparar sua pontuação no Miiverse.





Pac-Land — $4.99 (eshop americana)

Pac-Man foi confirmado com lutador em Super Smash Bros. e novos jogos do personagem chegaram na eShop do Wii U. No primeiro deles, lançado em 1985 para o NES, assuma o controle de Pac-Man e ajude uma fada perdida a encontrar sua casa. A mascote da Namco irá viajar entre as cidades de Pac-Land, evitar inimigos e obstáculos.



Pac-Man Collection — $6.99 (eshop americana)

O segundo é uma coletânea lançada para o GBA em 2001. Aproveite quatro jogos do Pac-Man em um só! Jogue com herói amarelo mastigador em Pac-Man, Pac-Mania, Pac-Man Arrangement e Pac Attack.





Soccer — $4.99 (eshop americana)

A Copa começou hoje, então, nada melhor do que aproveitar para jogar uma pelada em 8-bit. Dispute partidas escolhendo entre sete diferentes seleções: Brasil, Estados Unidos, Inglaterra, França, Alemanha, Japão e Espanha.



eShop (3 DS)



1001 Spikes — R$ 21,99 (eShop nacional)

Se você se interessou por 1001 Spikes e não possui um Wii U, saiba que o título também está disponível para a compra na eShop do portátil 3D para você jogá-lo em qualquer lugar e a qualquer momento.



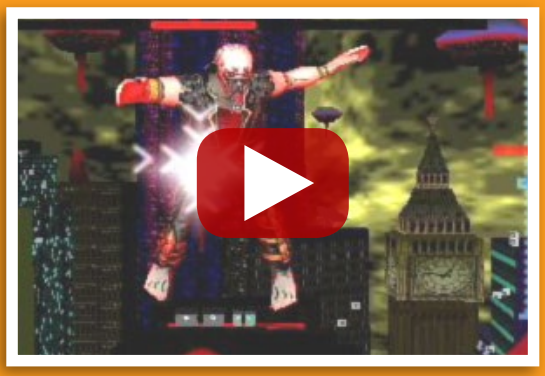
Color Zen — R$ 7,99 (eShop nacional)

Color Zen já foi lançado na eShop do Wii U e agora chega também na loja virtual do portátil 3D. Trata-se de um puzzle relaxante com mais de 460 fases de conceito simples, em um mundo abstrato de cores e formas. Com uma trilha sonora envolvente, sem tempo e sem limite de vida, seu objetivo aqui é combinar as cores para superar estágios.



AiRace Xeno — R$ 5,49 (eShop nacional)

O sucessor e AiRace chegou na eShop. Para quem sente saudades de um novo F-Zero, em Xeno é possível pilotar jatos velozes para competir pelo melhor tempo. Também há um ranking online para você disputar os melhores tempos com outros jogadores e achievements para desbloquear.



Van Helsing sniper Zx100 — R$ 14,90 (eShop nacional)

Encarne Van Helsing, o maior exterminador de vampiros do mundo e use a sua sniper para acabar com os bebedores de sangue! Você usa o giroscópio do portátil para movimentar a mira e acabar com os vampirões que invadiram Londres. Ainda há um minigame desbloqueável cujo objetivo é ganhar 666 pontos. Jogo do tinhoso!



Virtual Console - Double Dragon II: The Revenge — R$ 8,99 (eShop nacional)

Complete nove missões enfrentando gangues de rua mortais, ninjas e lutadores mutantes para vingar a perda de Marion. Controle Billy e Jimmy Lee atravessando becos, esconderijos submarinos e outras áreas para salvar o mundo.

Lançamento

Tomodachi Life — R$ 149,90 (eShop nacional)



Com o lançamento do dia 6 de junho, dê ao seu Mii itens, voz, personalidade e viva uma segunda vida em Tomodachi Life. É possível encontrar amigos, familiares e celebridades no jogo, andar de montanha-russa, participar de um desfile de moda, comer donuts, cantar rap e rock e até participar de uma mini-aventura RPG Tomodachi Quest. Se você gosta de jogos de simulação e se encantou com Animal Crossing: New Leaf (3DS) tem um novo título lhe aguardando para tomar seu precioso tempo de vida.



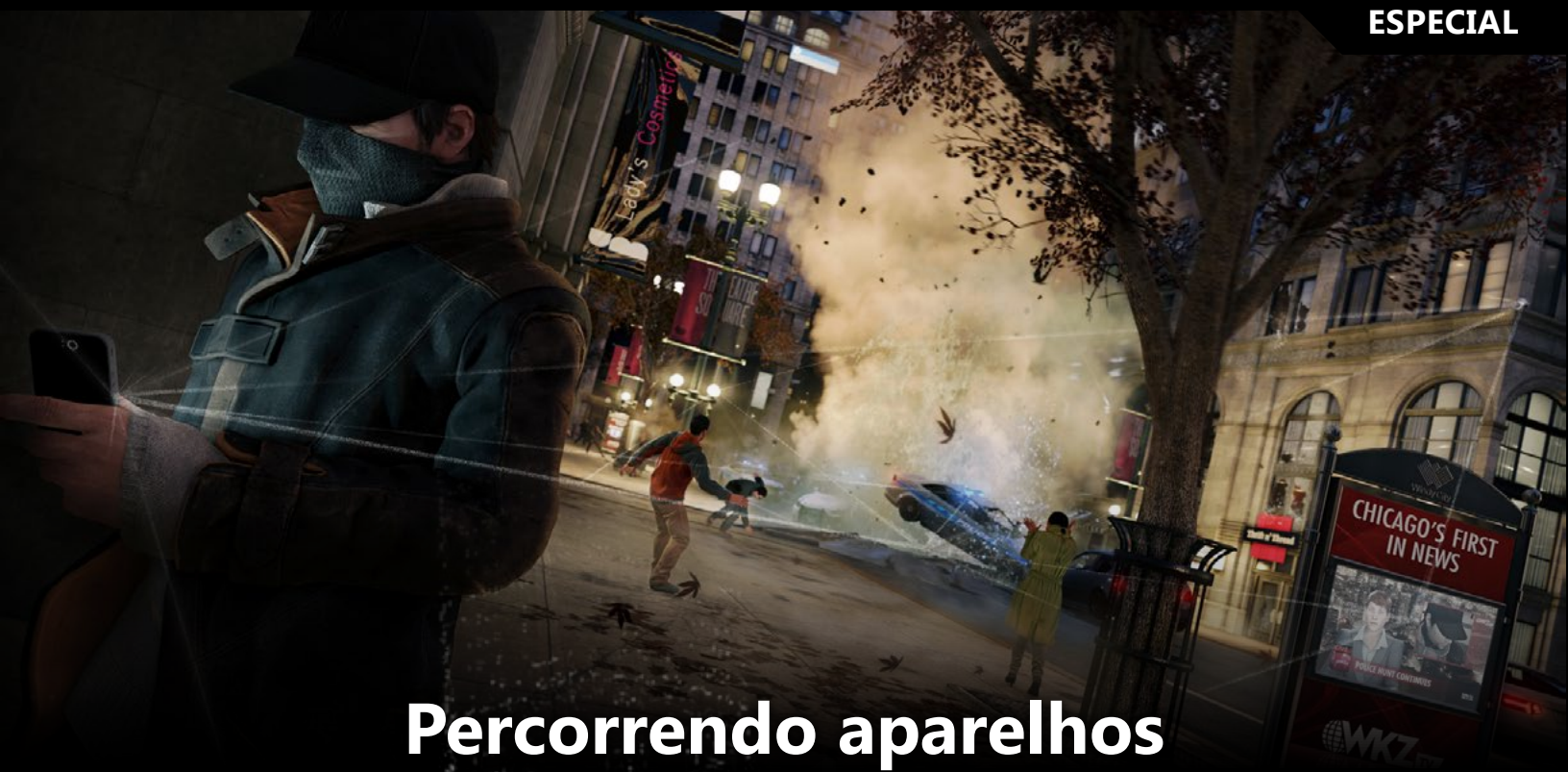
por ***Rafael Neves***

Revisão: Bruna Lima
Diagramação: Lucas Paes



A promessa adiada: afinal, quando (e como) sai Watch_Dogs para Wii U?

Com lançamento adiado e rumores de cancelamento, Watch Dogs é uma das apostas da Ubisoft no Wii U que tem causado mais dor de cabeça do que alegrias.



Percorrendo aparelhos

A trajetória de Watch Dogs tem altos e baixos. Primeiramente, o game foi anunciado na E3 2012 em um misterioso vídeo da Ubisoft ainda sem nome, gênero, previsão de lançamento ou plataformas-alvo. Tudo o que podíamos ver era uma grande metrópole aberta à exploração, o conceito de várias informações emergindo digitalmente e a possibilidade de hackear dispositivos e sistemas. Rivalizando com GTA V, que chamava muita atenção na época devido ao seu anúncio, o recém revelado Watch Dogs da Ubisoft parecia ser o concorrente da famosa franquia da Rockstar. Naquele ano, muitos pensavam que Watch Dogs fosse a primeira demonstração de um jogo da oitava geração da Sony e Microsoft - o que acabou sendo verdade com o lançamento do game para PS4 e Xbox One. Watch Dogs ainda permaneceu em silêncio por muito tempo, sendo adiado e tendo poucas informações reveladas. Apenas na E3 2013, pudemos jogar Watch Dogs e nos antecipar para seu lançamento. A essa altura do campeonato, uma versão de Wii U já estava confirmada e aparentemente não teria grandes diferenças em relação às de PS3 e Xbox 360, assim como Assassin's Creed III e IV. Posteriormente, a Ubisoft revelou que a qualidade gráfica de Watch Dogs para Wii U estaria num ponto intermediário entre o PS4 e o PS3, o que agradou alguns fãs.





E o sistema caiu

A coisa começou a desandar quando Watch Dogs não foi listado nos anúncios third-party do Wii U e rumores começaram a surgir sobre seu possível cancelamento. Afinal, o que estava acontecendo? Primeiro, precisamos analisar a relação da Ubisoft com a Nintendo (e, mais especificamente, com o Wii U). Quando o Wii U começou a ser apresentado pela Big N, a Ubisoft logo se colocou como uma das grandes aliadas do novo console. Em 2012, tínhamos ZombiU aproveitando ao máximo o Gamepad do Wii U e Rayman Legends como um dos mais belos e geniais exclusivos da plataforma. Além disso, séries como Assassin's Creed receberiam suas primeiras versões para consoles de mesa da Nintendo.





Infelizmente, o Wii U passou por graves problemas em seu primeiro ano, muitos deles vistos até hoje na plataforma. Rapidamente, third-parties que prometeram "alianças nunca antes vistas" com a Nintendo tiraram seus cavalos da chuva. A EA pode ser o caso mais icônico, mas outras como Capcom e Square-Enix ainda deixam seus títulos da sétima e oitava geração fora de terras nintendistas. Outras, como Activision, Warner e Ubisoft, optaram por manter suas promessas de lançamento, mas, é claro, sofreram decepções e acabaram fazendo algumas sansões ao Wii U. Por exemplo, Call of Duty: Black Ops 2 foi lançado no Wii U como a melhor versão do jogo, mas vendeu pouquíssimo.

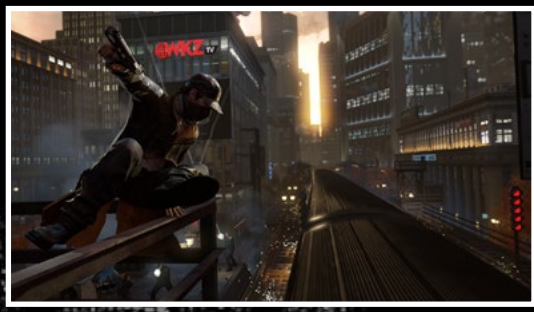
Aqui vão as palavras da suposta declaração de um funcionário da Activision sobre o assunto:

"A Activision não esperava muito das vendas de Call of Duty: Black Ops II no Wii U, mas, com certeza, não esperava que fosse tão abismal. A Activision deu aos donos do Wii U a melhor versão de Black Ops II, com recurso Off-TV Play, e os fãs da Nintendo não o apoiaram. É fácil para os fãs da Nintendo difamar as publishers por não dar-lhes ports, mas as publishers estão atentas. Elas percebem que os fãs da Nintendo só falam. Os fãs da Nintendo falam demais, mas na hora de abrir suas carteiras eles gastam 60 dólares em New Super Mario Bros."

"Simplesmente não há entusiasmo por ele [Wii U]. A única razão para as publishers ainda fazerem ports por Wii U é porque não querem prejudicar a relação com a Nintendo."







Verdadeiras ou não, as palavras mostram uma insatisfação generalizada com o Wii U. Se nem o citado New Super Mario Bros. U (Wii U) atingiu as expectativas, imagine um Call of Duty. Daí em diante, vimos jogos "capados" para o Wii U, como Batman: Arkham Origins e Sniper Elite V2 sem modo multiplayer, Assassin's Creed IV: Black Flag sem DLCs no console da Nintendo e Splinter Cell: Blacklist sem modo cooperativo local. Esses dois últimos são de ninguém menos que a Ubisoft. O caso que mais chocou os fãs foi o de Rayman Legends. Diante da beleza e criatividade do game, muitos donos de Wii U esperavam ansiosamente o jogo e batiam no peito para dizer que ele era exclusivo de seu console. No entanto, a Ubisoft não apenas adiou o jogo por meses no Wii U, deixando um doloroso vazio entre os lançamentos do primeiro semestre de 2013, como também anunciou que ele sairia para PS3 e Xbox 360. Hoje em dia, até o PS Vita, o PS4 e o Xbox One são plataformas de Rayman Legends. Mesmo a versão de Wii U sendo a mais interessante e tendo tido um modo challenge diário para compensar o atraso, a Ubisoft deixou os fãs da Nintendo descrentes com a empresa.



Voltando a Watch Dogs

Mesmo tendo inegavelmente sido (e talvez até hoje sendo) a produtora mais interessada no Wii U, a Ubisoft não pode colocar eternamente na conta da "boa vontade" as vendas fracas que conseguiu com seus jogos no console da Nintendo. Embora tenha acalmado os fãs confirmando pela centésima vez que Watch Dogs será lançado no Wii U, a Ubisoft também adiou o lançamento da versão para o console da Nintendo. E o pior: o adiamento ainda nem tem data marcada, previsto apenas para algum dia de 2014. Enquanto as versões para plataformas da Sony e Microsoft bateram o recorde de vendas da Ubisoft em seu lançamento, a do Wii U nem tem data para sair. Trata-se, é claro, de um ciclo vicioso. Ao mesmo tempo que a Ubisoft não tem ânimo financeiro para lançar um jogo no Wii U pelas vendas fracas, o descaso com as versões para Wii U acaba por si só enfraquecendo as vendas. E a situação parece ainda mais precária, pois, na E3 2014, a empresa anunciou games incríveis, mas não confirmou nenhum deles para o Wii U - com exceção de Just Dance 2015. Ou seja, mais parece que Watch Dogs é a última esmola dada pela Ubisoft ao Wii U para esquecer o console de vez e se focar no PS4 e XBO. Será? Bem, é o que parece.





Nessa mesma E3, a Ubisoft não disse nada sobre a versão de Watch Dogs para a plataforma da Nintendo. Na verdade, nem a Big N fez muita questão de colocar o jogo na sua lista de lançamentos. O máximo que ele teve foi um curto trailer (apenas em CGI) que nem para revelar a data de lançamento oficial serviu.





O que Watch Dogs poderia ser

As palavras do produtor do jogo, Dominic Guay, sobre a versão de Wii U de Watch Dogs foram as seguintes: o GamePad é naturalmente adequado para Watch Dogs. Quando li isso, óbvio que me animei com o que a Ubisoft poderia fazer com o controle tablet da Nintendo. Afinal, seus experimentos com ZombiU e Rayman Legends foram mais satisfatórios do que o que muitos games da Nintendo mostraram em matéria de GamePad. Watch Dogs tem como principal ferramenta o smartphone, utilizado para coletar informações, invadir bancos de dados, hackear sistemas e controlar dispositivos remotamente. Ter isso na palma da mão com o GamePad seria muito mais imersivo, impedindo que os menus do celular interrompessem a jogatina e poluíssem a tela. A qualidade gráfica do game, embora tenha decepcionado em comparação à sua aparição em 2012, pode receber uma boa repaginada com o maior tempo de desenvolvimento do Wii U. Infelizmente, as experiências da Ubisoft com o Wii U não apontam para uma versão melhorada de Watch Dogs no console da Nintendo, muito menos para criativos aproveitamentos do GamePad. Ainda assim, ficam as nossas esperanças, afinal, a Ubisoft supostamente está com uma equipe dedicada exclusivamente à versão de Wii U do título. Só o que podemos fazer agora é esperar pelo lançamento de Watch Dogs no Wii U e aguardar que, mesmo tantos meses após o lançamento das outras versões do jogo, ainda tenha quem queira jogar uma versão tão duvidosa do game.



BlasToy

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

Executivos - Nintendo



Como você pode conferir na nossa matéria, a **Nintendo** abalou nessa **E3 2014**, com jogos novos como Splatoon e momentos épicos como a luta entre **Reggie Fils-Aime** e **Satoru Iwata.** Com os BlasToy dessa edição você poderá recriar esses momentos com os principais executivos da Nintendo e o pai de tantas franquias, o próprio **Shigeru Miyamoto**!



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

Pegue seu BlasToy aqui!

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista