

NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDO.BR

#60
OUT
2014



ANÁLISE

PRÉVIA

Professor Layton vs. Phoenix Wright (3DS)

◆ Bayonetta 2 (Wii U)



De volta às arenas!

Parece que foi ontem que especulávamos sobre os lutadores do novo Super Smash Bros. e, agora, já estamos na reta final do seu lançamento! Além da Prévia da versão para 3DS desse crossover de luta que promete deixar todos fissurados na telinha do portátil, você confere nosso Top 10 de lutadores mais inesperados da franquia e a nossa discussão sobre o papel das miniaturas Amiibo. Saiba também o que esperamos de Bayonetta 2 e Hyrule Warriors e o que achamos de Professor Layton VS. Phoenix Wright!
 – Rafael Neves

N-BLAST RESPONDE

04

Perguntas dos Leitores

ANÁLISE

Professor Layton vs. Phoenix Wright (3DS)

51

STAGE SELECT

07

Pokémon Stadium

TOP 10

Personagens inesperados de Super Smash Bros

60

FUTURE BLAST

13

O que os Amiibo teriam a oferecer no futuro?

ESPECIAL

Hyrule Warriors (Wii U)

66

PRÉVIA

17

Bayonetta 2 (WiiU)

ESHOP

Kirby Fighters Deluxe

72

PRÉVIA

27

Super Smash Bros for 3DS (3DS)

BLAST BATTLE

Super Smash Bros. Melee vs. Brawl

MAIS ONLINE!



ANÁLISE

40

Theatrythm FF: Curtain Call (3DS)

BLAST FROM THE PAST

Kirby Air Ride (GC)



O Smash que faltava! por **Fernando Souza**

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

Farley Santos
Fellipe Camarossi
Gilson Peres
Hugo Pereira
Ítalo Chianca
Rafael Neves
Vinicius Eleno

REVISÃO

Alberto Canen
Jaime Ninice
José Carlos Alves
Marcos Silveira
Vitor Tibério

DIAGRAMAÇÃO

Breno Madureira
Gabriel Leles
Guilherme Kennio
Ítalo Lourenço
Lucas Paes
Maria Rita Pinheiro

CAPA

Ricardo Leite



© 2014 FERNANDO SOUZA.

ASSINE GRATUITAMENTE A REVISTA NINTENDO BLAST!

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

ASSINAR!



N BLAST RESPONDE!

Diagramação: Breno Madureira



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, minha vida está um caos, acho que é por causa do meu fascínio por games. É saudável ser tão vidrado em games? Sinto que estou perdendo parte da minha vida. HELP, você já passou por algo assim? Pode me dar alguns conselhos? Estou com medo do meu futuro.

Anônimo "Vidrado" da Silva



Não, se você mesmo está percebendo que está jogando tanto videogame a ponto de trazer prejuízos para a sua vida, então com certeza a coisa já passou do limite do que é saudável. E, sim, eu sei bem como é isso, pois eu também já tive uma fase em que eu não conseguia parar de jogar... principalmente os jogos da MINHA série, claro! Acredita que eu não conseguia parar nem pra informar as horas?!?

Enfim, jogar videogame é muito bom, mas como qualquer outra coisa na vida, a partir do momento em que isso se converte em um vício, se transforma...

... em um problema sério, pois passa literalmente a causar dependência e, assim, a pessoa gradativamente começa a perder a sua vida social, ter problemas na escola, no trabalho, nos relacionamentos com as pessoas, etc.

A boa notícia é que você já deu o principal e mais difícil passo que é reconhecer o vício. Então, o que eu te aconselho é, primeiro, ir aos poucos. Não adianta querer diminuir o tempo que você passa jogando videogames bruscamente de uma hora para outra, pois isso só vai fazer a vontade de jogar ficar mais forte. Então, vá diminuindo gradativamente.

Em segundo lugar, busque outras formas de se divertir. Pode ser um esporte, leituras, sair com os amigos ou alguma atividade como desenho, teatro, dança, etc. Quando você encontrar outra coisa que te divirta e ocupe o seu tempo, vai ser bem mais fácil reduzir o tempo jogando videogame. E você me pareceu uma pessoa muito inteligente e com força de vontade, então eu sei que você irá conseguir sem grandes problemas! E, precisando de mais ajuda, sabe que pode falar comigo sempre que quiser! ;)

Pedra, qual o verdadeiro sexo da/ do Birdo??? Muitos falam que é ELE, mas na fase Royal Raceway do Mario Kart 8 tem uma placa escrito "Woman in the racing" apenas com mulheres e a/o Birdo esta lá.

Anônimo "Bird..." da Silva



Ah sim, essa talvez seja o principal mistério dos nossos tempos: Birdo é macho ou fêmea? E a resposta é... que ninguém sabe ao certo! xD Tudo começou em Super Mario Bros. 2, no qual o manual diz, na descrição do personagem que "Birdo pensa que é uma garota e gosta de ser chamado de Birdette. ELE gosta de usar um laço na cabeça e atira ovos pela boca." Claramente, a Nintendo não quis dar muita corda nesse tema com tanto potencial para polêmica e, depois disso, passou a ou descrevê-la como fêmea ou, no máximo, como de "sexo indeterminado". Mesmo assim, a Nintendo não deixou de fazer uma piada ou outra com o assunto, sendo mais notáveis os casos de Mario & Luigi Superstar Saga (GBA), onde o personagem Popple faz uma pausa de reflexão antes de chamar Birdo de "dama", e o jogo exclusivamente japonês e exclusivamente bizarro Captain Rainbow (Wii), no qual Birdo faz uma aparição com voz masculina e onde uma side-quest consiste em encontrar prova de que a personagem é fêmea, depois que a polícia a apreende por usar o banheiro feminino. No fim, uma prova é encontrada, confirmando o seu gênero feminino, mas o que essa prova é... digamos simplesmente que é algo censurado. Acredite se quiser.

Pedra, compro Oracle of Ages, Oracle of Seasons ou os dois? xD

Anônimo "Oráculo" da Silva



Compre os dois, pois são duas aventuras totalmente diferentes que se complementam. Quando você terminar o primeiro (tanto faz a ordem) você receberá um código para colocar no início do segundo e, assim, criar um vínculo entre os dois jogos. Só dessa forma é que você verá o verdadeiro final!

Pedra, o Sonic é da Nintendo agora? (Eu sei que a pergunta é pequena)

Anônimo "de Poucas Palavras" da Silva



Não, o Sonic continua pertencendo à Sega. O que acontece é que ela e a Nintendo agora são BFF (best friends forever) e, além de desenvolver vários jogos em conjunto, a Sega fez um contrato com a Nintendo de desenvolver uma quantidade de jogos do Sonic exclusivos aos consoles da Big N (imaginem ler essa frase no passado, gamers da década de 90!). Mas nada impede que, além dos jogos envolvidos nesse contrato, a Sega faça outros jogos do Sonic para outras plataformas não-Nintendo.



Como funciona o sistema de danos do Smash Bros?

Anônimo "Porrada" da Silva



O sistema de dano nos jogos da série Super Smash Bros. funciona assim: o dano de cada jogador é mostrado por um medidor de porcentagem que inicia em 0%. Cada ataque que o jogador recebe faz com que esta porcentagem aumente um pouco e quanto maior a porcentagem, mais "volátil" o personagem fica, ou seja, os ataques fazem ele voar pra cada vez mais longe. Desta forma, vai ficando cada vez mais difícil se manter dentro do cenário. Com 0%, mesmo um ataque bem forte dificilmente te jogará pra fora do cenário, mas com um dano acima de 100%, até ataques mais fracos podem ser o suficiente pra fazer você sair voando fora dos limites. E, quando isto acontece (seja caindo no abismo infinito, voando pra cima ou pras laterais), o jogador perde uma "vida". Daí depende de que regras estão sendo usadas na partida, mas o mais comum é que exista um número predeterminado de vidas que cada jogador tem. Quando estas chegam ao fim, o jogador está fora e o último a sobreviver é o vencedor.

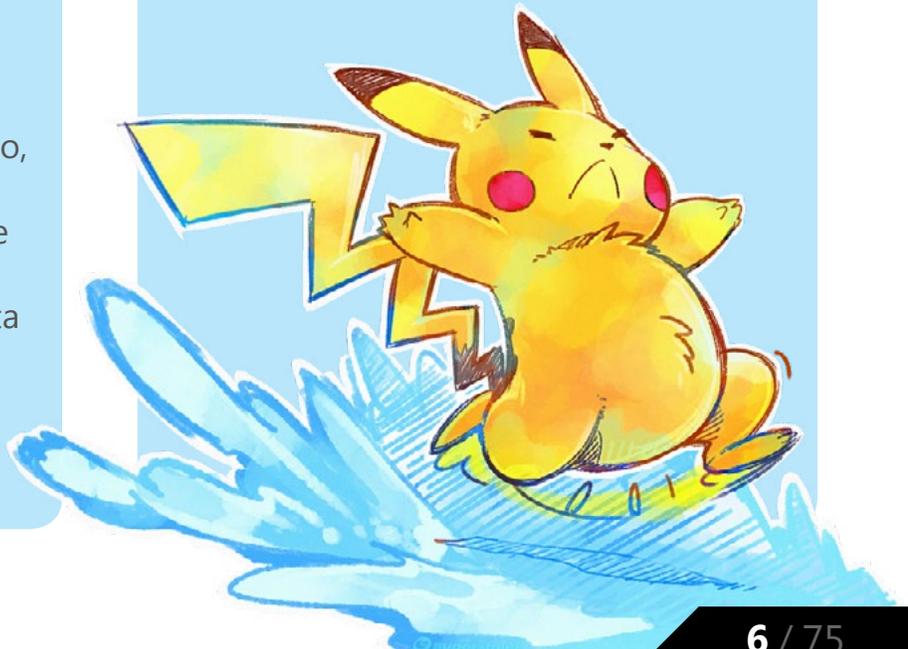
É um sistema bem original que foge dos padrões de demais jogos de luta e é muito divertido, porque não é algo exato. Você pode morrer com 0% de dano bem como chegar aos 300% e ainda se manter de pé (e os que já jogaram os jogos da série sabem a emoção que é resistir com danos tão altos). É bem diferente de um Street Fighter ou Mortal Kombat, por exemplo, onde você sabe que o personagem irá perder exatamente e somente no momento que a barra de energia chegar ao fim.

Pedra, como consigo um Pikachu com Fly no HeartGold/SoulSilver ??

Anônimo "Pokéalado" da Silva



Para encontrar um Pikachu que saiba Fly ou Surf em HG/SS, você precisa acessar a Yellow Forest, uma área do Pokéwalker onde dizem que há um 2% de chance de encontrar um desses Pikachus raros após andar no mínimo 9500 passos. Entretanto, essa área do Pokéwalker só podia ser obtido via um evento Wi-Fi, então se você não a tem, não há mais forma de obtê-la... 



por Ítalo Chiancá

Revisão: Marcos Silveira
Diagramação: Maria Rita



**SUPER
SMASH BROS.**



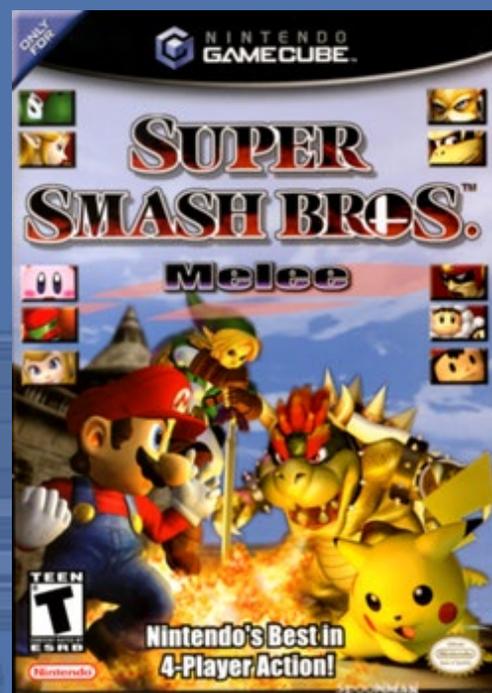
**POKÉMON
STADIUM**

Relembre toda a grandiosidade dos combates épicos e imprevisíveis do Pokémon Stadium

Com o novo Smash Bros. quase chegando, vamos conhecer mais sobre o emblemático estádio Pokémon, o coliseu dos tempos modernos.

Na série Super Smash Bros., o estágio Pokémon Stadium fez sua estreia no GameCube, em Super Smash Bros. Melee, não aparecendo no título do saudoso Nintendo 64. Retornou logo em seguida ao Wii em Super Smash Bros. Brawl, além de receber uma segunda versão, intitulada Pokémon Stadium 2. Acompanhe nesse Stage Select um pouco mais sobre esse palco de batalhas Pokémon que viria a se tornar importante cenário de lutas entre seus personagens favoritos da Nintendo.

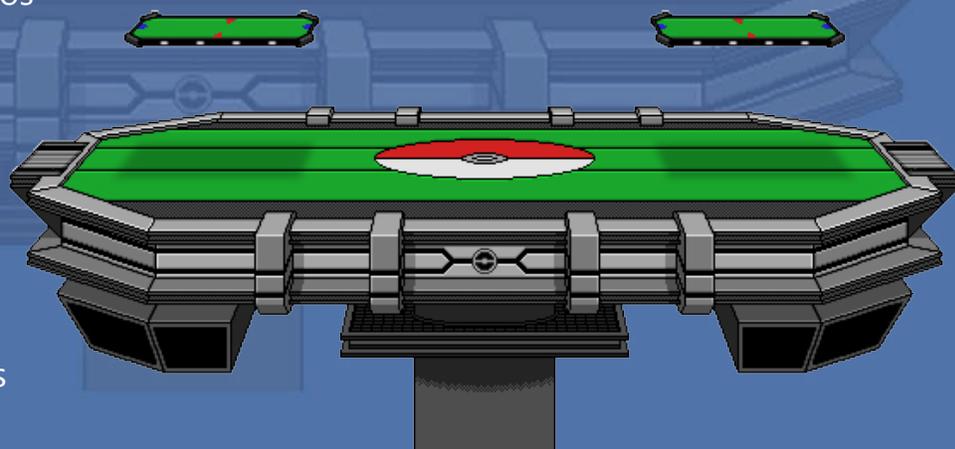
Famoso por reunir os principais personagens da Nintendo num único game, Super Smash Bros. é o palco de digladição para escolher o melhor lutador dos videogames. E esses combates não acontecem em qualquer lugar. Cada estágio é inspirado no fantástico universo criado pela gigante japonesa em seus títulos e em outros jogos que marcaram época em seus consoles. Indo dos mais tradicionais, como os castelos de Peach e Zelda, até os mais exóticos, como a pista de F-Zero e as naves de Star Fox. Uma delas, porém, se destaca pela magia e dinâmica, agradando a maioria dos aficionados por uma boa luta: o Pokémon Stadium.



Onde tudo começou

O Estádio Pokémon surgiu pela primeira vez no clássico Pokémon Stadium, título exclusivo do Nintendo 64, sendo febre entre a garotada que curti a franquia no início da década de 2000. O Estádio era o palco principal dos confrontos mágicos entre Pokémon. Contudo, especula-se que além de ser baseado no game, a equipe de desenvolvimento também tenha buscado inspiração nos campos de batalha da série animada, principalmente os vistos em grandes competições. O clima de coliseu toma conta do espetáculo.

No título do Nintendo 64 podemos observar as características que seriam marca do estágio na série de luta da Nintendo. Trata-se de um campo plano, com uma pokébola desenhada no centro, bem semelhante a um campo de futebol. Nas duas extremidades temos as marcações dos treinadores e seus Pokémon. Ao fundo do estágio ficam as arquibancadas, lotadas de torcedores entusiasmados.



Todo o calor e emoção das batalhas Pokémon

Em sua primeira aparição em Smash Bros., as referências ao clássico do N64 são claras e aos montes. O estádio está lá, quase idêntico em suas formas. O gramado plano ainda é sua principal característica, porém, sua estrutura foi modernizada, adquirindo aspecto mais futurista.

A pokébola ao centro da grama marca o ponto de encontro entre os lutadores antes do início da luta. Uma plataforma gigante suspende o campo numa altura bastante elevada, ficando, inclusive, superior as arquibancadas, que por sua vez, ficam praticamente coladas uma nas outras, cercando o campo de batalha.



Neste novo campo, duas pequenas plataformas completam a ação. Posicionadas estrategicamente nas extremidades, elas são responsáveis pelo equilíbrio e contraste das lutas. Ao fundo, existe um enorme telão centralizado, com o campo de duelo exibindo para a enorme torcida os dados estatísticos do combate, como tempo de luta e status dos lutadores, além de transmitir a luta propriamente dita, já que o campo fica a uma altura superior a dos telespectadores. Fogos de artifício dão o ar da graça durante os confrontos.

É justamente nesse telão que a maior novidade do estádio é anunciada a cada novo minuto de luta: as mudanças de terreno. Este acréscimo em relação ao estágio do Pokémon Stadium do N64 traz novas perspectivas ao combate e torna a arena uma das favoritas entre os jogadores. Vale destacar que os símbolos que aparecem no telão anunciando a mudança de terreno são semelhantes a alguns símbolos presentes nos jogos de carta da série Pokémon Trading Card Game.

Simples, imprevisível e épico

Pokémon Stadium (Melee) começa como um simples estágio, uma plataforma sólida e plana com duas plataformas flutuantes. Após algum tempo, o estágio se transforma, mudando totalmente o campo de batalha. As mudanças feitas são relacionadas aos elementos da série Pokémon, e cada uma é refletida no campo.

Os elementos são fogo, grama, pedra e água. O telão, nos fundos do estágio, mostra os pontos, atual líder e até um zoom na batalha.



Fire Mode: Este modo abriga uma grande árvore morta, uma casa em chamas e algumas pequenas árvores mortas ao fundo. O terreno é acidentado e marrom.



Water Mode: Este abriga um moinho de vento e algumas placas que são suportadas por vários fluxos de água. Ao fundo podemos observar uma grande rocha e ao meio um grande lago, tomando conta do cenário.



Rock Mode: Este campo abriga uma grande rocha e algumas plataformas industriais dando acesso às áreas mais altas das formações rochosas.



Grass Mode: Este modo transforma O estádio se transforma numa pequena selva, com pedras, árvores e uma pequena colina ao fundo. O chão está cheio de grama verde e ainda conta com um pequeno riacho.

Um coliseu dos tempos modernos

Em Super Smash Bros. Brawl, o famoso campo baseado na série Pokémon retorna com algumas melhorias significativas e passa a se chamar Pokémon Stadium 2. Vale ressaltar que a versão original do Melee também está presente no título, mas sem mudanças significativas. Ainda mais moderna, a decoração do estádio de Pokémon Stadium 2 ficou mais clara, em tom mais azulado. A separação das arquibancadas lembra mais um campo de futebol e a plataforma central onde acontecem as lutas foi baixada para que o público, dessa vez, possa acompanhar as lutas sem depender apenas do telão. Os elementos são gelo, terra, voador e elétrico desta vez.



Ground Mode: Aqui o palco assume o aspecto de um canteiro de obras, que abriga uma grande pilha de sujeira, pás e um carrinho de mão. Também existe uma pedra com duas plataformas construídas para hospedar um Cubone e um fóssil de Omanyte / Omastar. Finalmente, enterrado no chão, é possível observar um fóssil de Aerodactyl. O convidado da vez é Dugtrio, situado ao lado da estrutura.



Electric Mode: Electivire e Magnezone podem ser vistos no fundo do cenário alimentado as esteiras elétricas que enlouquecem as disputas entre lutadores nesse modo de cenário.



Fly Mode: Aqui os saltos de todos os personagens são substancialmente maiores, dando a impressão de baixa gravidade. O estágio ainda apresenta três moinhos de vento num terreno plano, sendo a sua característica mais marcante. Os Pokémon convidados são: Skarmory, Drifloon, e Hoppip.



Ice Mode: Este modo abriga um telhado que funciona como uma plataforma. O fundo também possui um grande pedaço de gelo e um pequeno edifício com uma janela. Tudo isso se torna um caos por conta do chão de gelo escorregadio. Snover e Snorunt aparecem como convidados nesta fase.

O que parecia de início uma proposta simples e com conotação nostálgica, acabou se tornando um símbolo para a franquia de lutas da Nintendo, sendo, inclusive, adorada pelos jogadores que curtem os campeonatos profissionais de Super Smash Bros.. Muitos jogadores consideram o estágio como justo no duelo corpo a corpo, principalmente por ser pequeno, plano e mudar aleatoriamente durante os embates, tornando a experiência de jogo bastante diversificada.

Com a proximidade do novo game da franquia, será que contaremos novamente com a presença do Estádio Pokémon? Com certeza épicos duelos estariam reservados para os apaixonados por uma bela luta entre amigos, seja nos portáteis ou no poderoso Wii U. Por enquanto, ficamos na torcida para que venham muitas outras aparições desse fantástico estágio. 





O que os amiibo Teriam a oferecer no futuro?

Amiibos e DLCs, as chaves para unificar os mundos da Nintedo

O que as figuras NFC teriam a oferecer a longo prazo? O que Link no Mario Kart significa para os outros jogos? Será que DLCs vão aumentar a longevidade de todos os títulos da empresa? Leia e descubra!

Não é de hoje que Super Smash Bros. e Mario Kart são alguns dos jogos mais aguardados para os consoles que a Big N lança. A empresa sabe tão bem disso que aproveitou o momento que esses títulos proporcionaram e irão proporcionar para alavancar as vendas do Wii U, utilizando-se de vários artifícios que iam de jogos grátis para quem adquirisse o jogo rapidamente até figuras NFC (os amiibo) com interação com os títulos.

Após o lançamento de Mario Kart 8 e a iminente chegada de Super Smash Bros for Wii U, a empresa soltou sua mais nova bomba: DLCs. Mas ao contrário do que muitos torciam e esperavam, ao invés de trazer apenas personagens novos ou veteranos da série (como Birdo e Diddy ou os tão pedidos E. Gadd e Plessie), o que pegou os jogadores de supetão foi o mix de franquias que entrarão na oitava iteração de Mario Kart: de The Legend of Zelda a Animal Crossing (pegando também um pouco de Excitebike e F-Zero), o que esse DLC pode indicar sobre os futuros títulos da empresa? E os amiibo, qual seria seus papeis nisso tudo?

por **Hugo H. Pereira**

Revisão: Vítor Tibério.
Diagramação: Ítalo Lourenço.

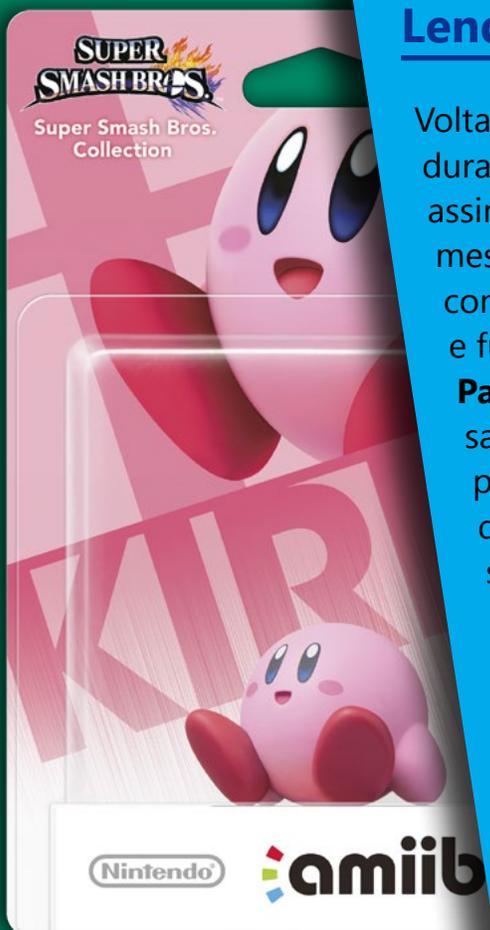
Lendo as entrelinhas do seus anúncios

Voltando ao anúncio das figuras NFC, juntamente à sua explicação durante a E3 2014, um dos principais destaque dos amiibo (escrito assim mesmo, em caixa baixa e sem plural) era o fato de que uma mesma figura poderia ser utilizada em diversos jogos. Dentre eles, confirmaram-se o novo Smash Bros, o já lançado **Mario Kart 8** e futuros títulos, como **Captain Toad: Treasure Tracker**, **Mario Party 10** e **Yoshi's Woolly World**. Desde sua revelação, a Nintendo salienta que os amiibo trarão conteúdo completamente opcional para os jogos, ao contrário de Disney Infinity, por exemplo, que só é jogável caso tenha-se uma miniatura. Na teoria, tudo soava interessante, mas na prática o que isso queria dizer?

Enquanto a única funcionalidade conhecida para os amiibo é a de Smash Bros. (no qual eles se tornarão lutadores independentes, como summon, e poderão passar de nível e copiar o estilo de luta do jogador, além de poderem ser controlados pelo próprio), as demais interações com os outros jogos se mantêm um mistério. Até então, pensava-se também que poucos amiibo teriam uso fora do Smash Bros. Enquanto Mario e cia. claramente poderiam ser usados em Mario Kart 8, Mario Party 10, e outros jogos da franquia, é difícil pensar em situações nas quais Link ou Zelda teriam utilidade.

E os jogos nos quais se tem apenas um protagonista? Iria Captain Toad ganhar um boneco só seu para o título que irá estrelar e seria esse amiibo o único que iria interagir com o jogo? Será que o Yoshi de Smash seria compatível com Woolly World? Até então, cada anúncio que envolvia os bonecos e os futuros títulos mais traziam dúvidas que respostas. Isto é, até o fatídico dia 26 de Agosto de 2014.

Não bastassem os leaks da versão de 3DS do Super Smash Bros, a Nintendo anunciou antes do previsto dois pacotes de DLC para Mario Kart 8. Contendo 8 pistas, quatro veículos e três personagens cada (além de variações de cores para Yoshi e Shy Guy, para quem comprasse ambos), o destaque ficou para pistas inspiradas em Excitebike, F-Zero (que também cedeu Blue Falcon como um dos novos possantes), Animal Crossing e The Legend of Zelda. As últimas duas





não só originaram pistas como também trouxeram personagens controláveis para o elenco, como Link, o Villager e a secretária Isabelle. Mas espere um momento: se Link está tanto em Smash quanto em Mario Kart 8 e ambos terão suporte a amiibo, isso significa que poderei usar a figura de Link — que até então parecia limitada — em ambos os jogos, tal qual a do Villager! Mas e os demais jogos e amiibo?

Se tem Zelda em Mario Kart, por que não Kirby em Mario Party?

Num momento em que a Nintendo se dispõe a tornar Mario Kart 8 em uma espécie de “Super Smash Kart”, ampliando assim a seleção de amiibo que podem interagir no jogo, não podemos deixar de nos questionar se outros personagens seriam incluídos. Com pista e carro da série F-Zero, pensar que um DLC de Captain Falcon possa eventualmente chegar não parece algo tão ilógico. E se a Big N o fez com Mario Kart, o que impede que ela faça com os próximos títulos?

Mario Party, por exemplo, é uma série na qual o jogador escolhe um de seus personagens favoritos como avatar mas, na prática, não há diferença nenhuma entre eles. Não seria muito difícil desbloquear, digamos, o Kirby ou o Dedede para ser utilizado nas partidas, seja via DLC ou amiibo. As figuras ainda poderiam guardar os recordes e performances do jogador e replicá-las, caso fossem usados como CPU ao invés de avatares.

Títulos de participação limitada, como Captain Toad: Treasure Tracker e Yoshi’s Woolly World — que contam com apenas um protagonista — ainda são uma certa incógnita no que diz respeito a como as figuras funcionariam, mas ainda podemos teorizar. Dada a natureza de enigmas de Captain Toad, DLC de novos desafios seriam uma adição lógica, padrão e bem vinda. Mas e caso tivéssemos um DLC de fases inspiradas no mundo de Pikmin? O amiibo do personagem poderia liberar um pequeno easter egg ou cameo dentro do jogo (como transformar Goombas em Bulborgs, moedas em pellets), por exemplo, ou até mesmo ajudar o Toad com um exército de Pikmins corresponde à quantidade que se encontra em seu save de Pikmin 3.



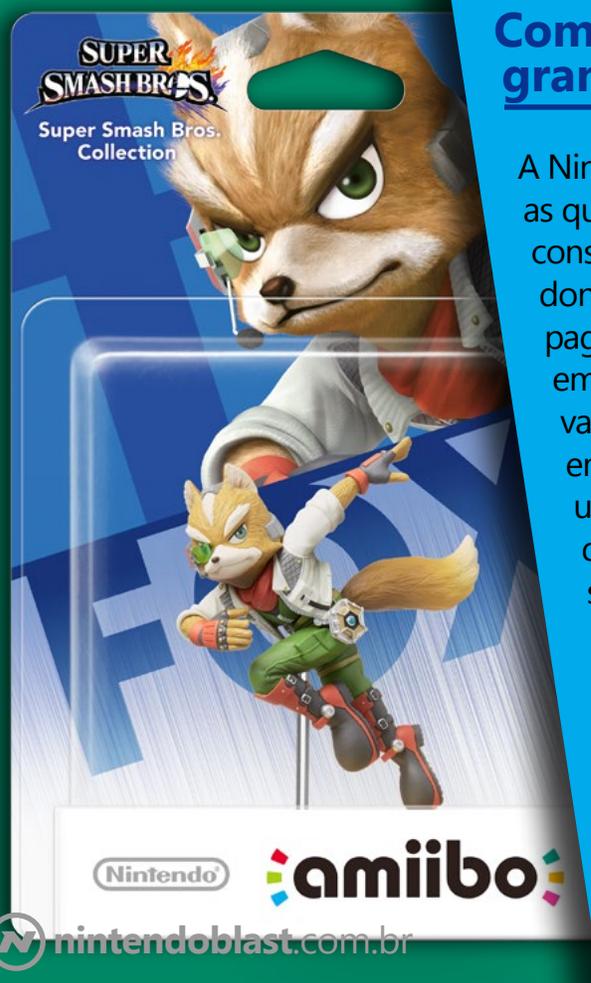
amiibo: os Pokémon da vida real!

Além disso tudo, ainda temos as recentes palavras de Reggie: que os amiibo iriam diferir dos Infinity e afins por funcionar como um companheiro de jogo. Estes vão estar aprendendo e absorvendo experiência conforme você joga. Dois amiibo do mesmo personagem podem ser idênticos por fora, mas por dentro certamente serão diferentes. Essa descrição bate diretamente com os monstrinhos de bolso, que embora existam vários da mesma espécie, são únicos em termos de ataques, personalidades, habilidades e afins.

Os Pokémon, que também foram os precursores da Nintendo na área de NFC (seja na forma de figuras para o Pokémon Rumble U ou na forma dos discos dos arcades japoneses), poderiam dar um significado muito maior aos amiibo. Imagine que a sétima geração das criaturas interaja de alguma forma com o futuro Pokkén Tournament. Eu poderia usar meu amiibo do Lucario, que já vou ter usado tanto em Smash, e ao colocar no sétimo jogo dos monstrinhos irá aparecer no PC um Lucario com níveis elevados, devido a tantos combates que ele encarou no crossover de luta. Não parando por aí, posso treiná-lo no jogo, mudar seus ataques e, por fim, colocar o amiibo no Pokkén Tournament, mudando os ataques padrões do Lucario no jogo para ficar igual ao moveset que eu uso nas batalhas por turno da franquia principal! Veja: as possibilidades são infinitas!

Com grandes poderes vêm grandes responsabilidades

A Nintendo ainda está se adaptando às atividades da nova era as quais outras empresas usam e abusam. Sua postura um tanto conservadora tem sido muito benéfica, gerando conteúdos de download pago acessíveis e que valem o dinheiro gasto, como pagar um sexto do valor de um jogo e aumentar seu conteúdo em 50%, como ocorrerá em Mario Kart 8. Os amiibo, tanto pelo valor de colecionador quanto pela utilidade prática, de funcionar em diversos títulos, serão um grande atrativo e, se pudermos utilizar Mario Kart como um indício, irão fazer os personagens da Nintendo dividir as telas mais frequentemente do que somente nas pelejas de Smash Bros. Com grande títulos à vista e periféricos e conteúdos que prometem tirar o máximo proveito dos mesmos, como a Nintendo tem nos mostrado, a Big N abraçou as novidades e tendências do mercado da melhor maneira possível, passando longe da prática mercenária que várias outras empresas têm realizado, e seus fãs não poderiam estar mais felizes com o futuro próspero que os espera. 



Wii U

por Ítalo Chianca

Revisão: Jaime Ninice
Diagramação: Lucas PaesA dynamic promotional illustration for Bayonetta 2. The central figure is Bayonetta, a woman with long black hair, wearing a black and white gothic-style outfit with a large, ornate blue and gold gun. She is in a dynamic, forward-leaning pose. To her left is a large, white and gold armored figure with a blue visor. Above them, a woman in a red dress and a woman in a yellow and green dress are also in dynamic poses. The background is a bright, cloudy sky. The title 'BAYONETTA' is written in a large, stylized, blue and gold font across the middle of the image.

BAYONETTA

Bayonetta 2 traz extravagância, charme e muita ação ao Wii-U

Tão graciosa e elegante ao caminhar sobre seus extravagantes saltos, que chega a hipnotizar por tamanha beleza e poder de sedução. Bayonetta é uma daquelas mulheres que machucam o coração de qualquer homem, deixando-os aos seus pés. E é com esse poder feminino, charme e originalidade que a bruxa mais poderosa dos games de ação vai dominar os sonhos de muitos marmanjos nesse final de ano. Os felizardos donos de um Wii U podem comemorar, pois Bayonetta vai quebrar tudo no atual console de mesa da Nintendo.

Exclusivo do Wii U, Bayonetta 2 promete arrasar quarteirões e deixar seu Wii U de ponta a cabeça com um game que esbanja sensualidade e muita pancadaria. Que a Bruxa rode solta no game de ação mais esperado do final de ano.

Um passado não tão distante

Surgida em meio a uma enxurrada de games de ação da geração passada, a bruxa Bayonetta estreou nos videogames sem muito alarde, em fins de 2009 e início de 2010, chegando ao X360 e PS3 com certa desconfiança, principalmente por lembrar bastante o que tínhamos visto em Devil May Cry e God of War. Porém, seu jogo logo se tornaria cultuado, principalmente pela abordagem original e inusitada num estilo tão desgastado. E não podia ser diferente. A estreia da Platinum Games na geração HD com Bayonetta tem entre seus desenvolvedores o game designer Hideki Kamiya, responsável por títulos como Resident Evil 2, Devil May Cry, Okami e Viewtiful Joe, entre outros mestres da produção de jogos.



Com personagens completamente desabituais e batalhas frenéticas, indo ainda mais além ao que foi visto nos títulos já citados, o jogo agradou críticos e fãs. Todavia, não foi o suficiente para obter êxito comercial, ficando um pouco a mercê de grandes e consagrados jogos na época. Nem mesmo as boas críticas alavancaram as vendas do game, fato que não deixou em nada satisfeito o presidente da Platinum Games, o que resultaria, assim, num certo abandono da marca durante aquela geração.

Foi justamente nesse momento de incertezas e esquecimento que surge a Nintendo na história. A gigante japonesa entra em parceria com a Platinum e banca a produção de dois novos títulos que seriam exclusivos do seu atual console, o Wii U. Entre os novos games em conjunto com a casa de Viewtiful Joe, estavam *The Wonderful 101* e uma sequência de *Bayonetta*. Esse projeto fazia parte de um plano da Nintendo em atrair um público dito hardcore para o seu primeiro console HD, explorando as bases até então estabelecidas pelo título anterior para criar uma jornada ainda mais épica e primorosa, tanto nos aspectos visuais, quanto na narrativa sobre a história da bruxa.



Enfeitiçando uma antiga fórmula

Embora games desse gênero acabem pecando pela repetitividade do esmagar botões, e permanecendo exclusivamente dependentes do carisma da personagem central, nessa sequência exclusiva do Wii U, o produtor, Inaba, pretende inovar o gênero hack'n slash, proporcionando ao jogador uma experiência única, onde cada movimento em batalha seja determinante. Com isto, deseja trazer uma sensação de recompensa, motivando o jogador a seguir firme no controle da heroína por toda a história, sem entrar numa rotina desestimulante. Pensando bem, o fator replay não seria tão doloroso quanto no primeiro game, que só trazia a opção new game +, onde o jogador começava uma nova aventura com os itens e experiência adquiridos na primeira jornada e enfrentava inimigos um pouco mais difíceis. Dessa vez, o título promete estimular o jogador com duelos que não se repetem, criando um ar de novidade com as várias alternativas de customização de armas e combos.



Um das novidades de Bayonetta 2, é o modo de jogo que faz uso exclusivo do GamePad. Nele, os jogadores controlarão a bruxa através da tela de toque do controle do Wii U. Andar pelo cenário e atacar os inimigos com o uso da Styllus, torna a experiência de jogo mais intuitiva e simples, algo muito semelhante ao visto nos títulos de Zelda para Nintendo DS, The Legend of Zelda: Phantom Hourglass e Spirit Tracks. Porém, assim como os games citados, a precisão fica um pouco a desejar, principalmente na hora de um confronto mais ferrenho. Embora a maioria dos jogadores mais experientes dificilmente fará uso dessa função, ela é válida para os que estão mais acostumados com jogos menos complexos, podendo fazer seqüências de combate mais elaboradas de forma quase automática no GamePad. Também é possível utilizar o recurso Off TV Play. Nessa função, a imagem da TV vem direto para a telinha do GamePad, não precisando mais estar vidrado em frente a TV. Com isso, o jogador pode curtir as curvas da bruxa em qualquer lugar da casa, transformando o Wii U num poderoso portátil, com as devidas comparações. Aqui, cabe ao jogador a escolha de controlar Bayonetta com os controles normais do jogo, ou utilizar a caneta Styllus, como dito logo a cima.



As expectativas de uma seqüência à altura

Com a imensa responsabilidade de superar, ou pelo menos manter o mesmo nível do primeiro game, Bayonetta 2 vem causando imensas expectativas entre fãs e críticos, que, com razão, apostam suas fichas no sucesso do jogo. Assim como no primeiro game, já sabemos que o antigo trio estará presente na trama. Além de Bayonetta, agora com cabelos mais curtos, Jeanne, a rival da bruxa protagonista, Rodin, o famoso vendedor de armas e Luka, o autoproclamado jornalista, marcam presença na história do game. Na tentativa de expandir ainda mais o vasto universo da série, o segundo título contará com localidades mais variadas. Seja embaixo d'água, no céu, voando, de moto ou transformada em lobo, o game vai além do que seu antecessor foi no quesito variedade de cenários. E se já não bastasse essa expansão, a Platinum promete realizar um trabalho gráfico ainda melhor. Tendo em vista o poderoso hardware do Wii U em comparação aos seus sucessores, o cuidado com o visual promete surpreender os jogadores amantes de um bom game de ação em terceira pessoa.



Pelo que vimos de Bayonetta 2 até agora, já podemos concluir que o novo título da bruxa mais sexy dos videogames será tão bonito e divertido quanto seu game de estreia nos consoles da geração passada. E isso significa que teremos um jogo à altura do nome que carrega, com gráficos estonteantes e ação ininterrupta. Isso, contudo, não significa que tivéssemos alguma desconfiança da qualidade do game, muito pelo contrário. Um título da Platinum (mestre em jogos de ação), supervisionado pela Nintendo (Precisa de descrição?), e com a mão da Sega (outra lenda), não poderia resultar em algo que não fosse, no mínimo, muito bem feito e produzido.

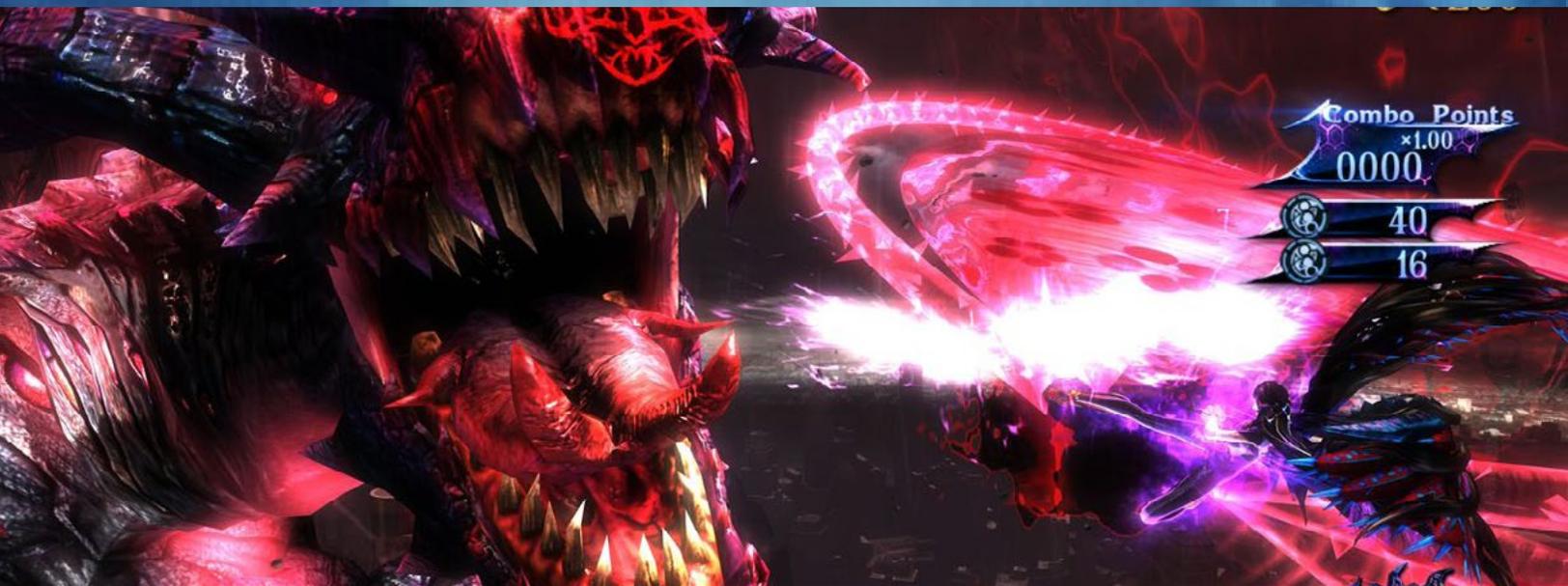


Retornando com estilo

Some uma dose desproporcional de sátira, matanças extremas em alta velocidade, e uma personagem sexy e atraente, misture tudo e coloque o selo Platinum Games de qualidade, e temos Bayonetta 2, game exclusivo do Wii U que promete resgatar o que já havia de melhor no título anterior e colocar fogo de vez na casa do reino do cogumelo. Desde seu anúncio em 13 de Setembro de 2012, a primeira novidade claramente observada pelos apaixonados pela bruxa, foi o corte de cabelo. Dessa vez curto, dando um ar de intelectual, a heroína agradou até os mais puristas. Embora parte dos seus poderes esteja diretamente ligado as suas madeixas, o novo corte em nada afetou seu desempenho, muito pelo contrário, nos vídeos disponibilizados até o momento, podemos vê-la botar para quebrar, desfilando agilidade e beleza enquanto arrasa hordas de inimigos.



Além das tradicionais pistolas, dessa vez temos o acréscimo de novos itens para nossa musa. Chicotes e katanas se juntam ao arsenal da poderosa bruxa, deixando tudo ainda mais frenético e destruidor do que antes. Com novas armas, habilidades e ataques, Bayonetta também é dona de um poder mágico único, denominado "Umbran Climax". Com esse poder, a nossa heroína é capaz de convocar monstros colossais e efetuar potentes ataques repetidamente, causando estrago em tudo que estiver pelo caminho. É ação e adrenalina para ninguém botar defeito.



É claro que não poderia faltar toda a bizarrice e cenas completamente fora do padrão de um game do gênero. Os inimigos angelicais com suas aureolas sendo jogadas ao chão após derrotados estão presentes, mas agora na companhia de criaturas vindo direto do inferno, como seres gigantes e desajeitados. Isso sem falar nos vários tipos de execução. Essa é uma das características marcantes do primeiro game que retorna de forma aprimorada. Bayonetta sabe, como poucas, exterminar um inimigo. De torturas medievais como uma seção de guilhotina, até um desmembramento, a bruxa usa e abusa de técnicas cruéis de finalização para encerrar com estilo os duelos.

Nada como uma dose bem exagerada de combos, magias e tiros

Você pode estar se perguntando como é controlar Bayonetta com tanta coisa acontecendo ao mesmo tempo na tela, além dos vários movimentos, golpes especiais e magias que enchem o campo de batalha. Tudo isto dá a impressão, pelo menos para quem assiste, de que é impossível saber o que está fazendo, resumindo tudo ao um esmagar de botões sem qualquer tipo de lógica. Mas é justamente aí que o game surpreende. Se você não teve a oportunidade de controlar a linda bruxa no X360 ou no PS3 (aqui com menos alegria, devido os problemas no port do game), não sabe o quanto que os controles são instintivos e precisos. Cada combo, movimento e ataque especial se encaixa, dando sequência e fluidez ao combate.



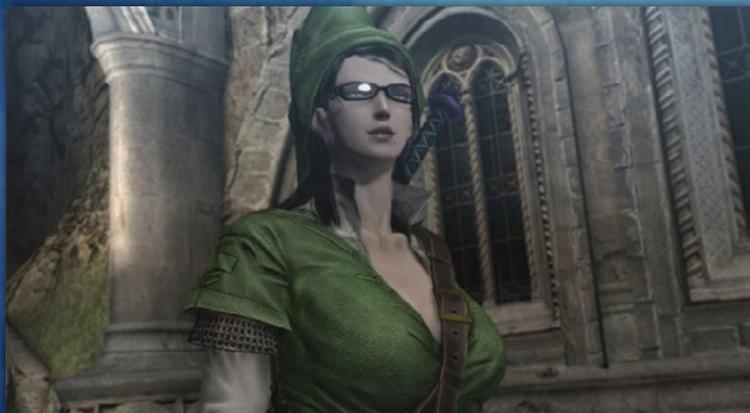
Um ponto positivo para aprender e praticar esses combos é a tela de loading, onde é mostrado alguns desses golpes na tela, deixando o jogador praticar suas sequências favoritas enquanto o jogo carrega. Não vai demorar até você estar quebrando tudo sem sequer ser tocado. Exageros a parte (e olhe que é de exageros que vive o jogo), você vai ser posto a prova quase que ininterruptamente, pois os inimigos surgem de todas as partes e o tempo todo. Será preciso derrotar cada um deles para poder desbloquear os portais selados com magia para seguir adiante na história do jogo.





Bruxaria e ação extrema em dose dupla

Uma das coisas que mais impressiona no modo de jogo que faz uso do GamePad, é como ele parece não perder qualidade na telinha do GamePad. Você já deve estar habituado a jogar apenas no controle do Wii U quando sua TV é disputada pela sua querida família na hora da novela, ou mesmo querendo aproveitar a comodidade que o controle permite, e sabe que a beleza dos títulos naquela telinha impressiona. Em Bayonetta 2, a diferença entre as duas telas é mínima. O game ainda conta com um modo de jogo online, onde será possível escolher entre alguns personagens e derrotar os inimigos ao lado de um companheiro, cada um com a sua tela (TV e GamePad).



Será possível escolher entre vários tipos de jogabilidade, tanto no modo para um quanto para dois jogadores, graças a liberdade de escolha permitida pelo Wii U. Além dos já citados modos que fazem uso do GamePad, será possível, também, jogar com o Pro Controller, aproximando ainda mais a experiência do jogo ao título anterior. E por falar no primeiro game da mais linda das bruxas virtuais, a primeira aventura de Bayonetta estará disponível, completamente de graça, para quem comprar o novo game. Isso mesmo, dois jogos pelo preço de um. E não pense que o primeiro jogo foi portado assim, sem nenhum cuidado extra. Melhorias gráficas e ação à 60 fps deixarão os jogadores de primeira viagem completamente por dentro do fantástico universo de Bayonetta e cia. Se já não bastassem essas melhorias, o primeiro título ainda virá com um pacote de skins que promete colocar a Bruxa dentro do maravilhoso mundo da Nintendo. Roupas de franquias consagradas da Nintendo darão as caras no mundo da bruxaria. O jogador poderá escolher inicialmente entre as roupas alternativas de Link, Peach, Fox e Samus

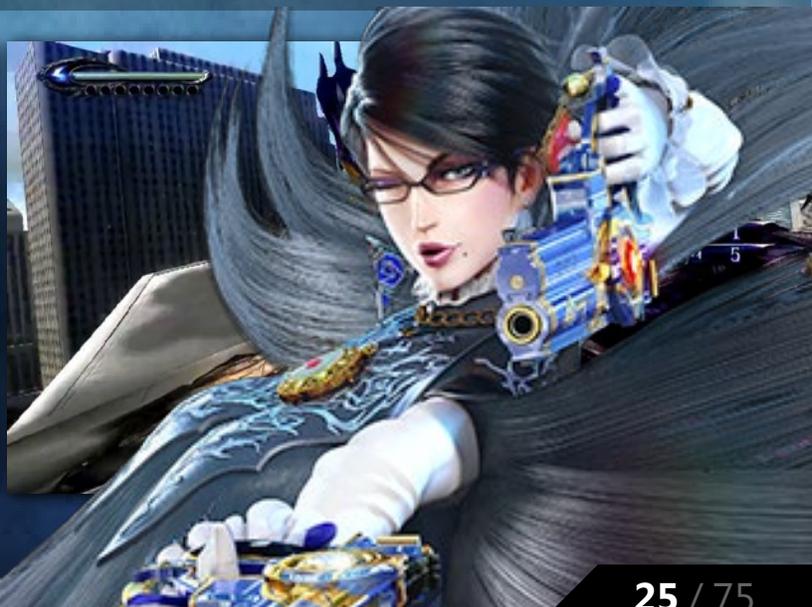
Operation Platinum

Depois que a Ubisoft deu uma declaração de que não tem mais planos de lançar títulos adultos para o Wii U, os fãs criaram uma campanha chamada Operation Platinum. Essa campanha tem como objetivo mostrar que existe público no console da Nintendo interessado em jogos "adultos" e Bayonetta 2 será usado como exemplo. A campanha consiste em fazer com que os donos de Wii U comprem Bayonetta 2 para que o jogo atinja a marca de um milhão de unidades vendidas como resposta à declaração da empresa francesa, além de servir de exemplo para outras desenvolvedoras levarem seus títulos adultos para o console HD da Nintendo.



O dia da Bruxa está quase chegando

Com batalhas cheias de efeitos especiais e acrobacias, nossa heroína mostra porque ela é tão respeitada entre os consagrados personagens dos games de ação. Chutes, socos, saltos, tiros e muita magia dão o toque especial ao título. Some isso aos poderes de invocar criaturas com as próprias madeixas, deixando-a praticamente nua em cena, e temos um dos games de ação mais espetaculares dos últimos tempos. E olhe que tudo isso não é exagero, tem muito marmanjo babando por essa sequência da Platinum Games, e que daria qualquer coisa para ter um Wii U apenas para conferir esse game.





Com visual renovado para o novo público, o auxílio de uma companheira para concluir as missões, visuais e som de cair o queixo, a bruxa Bayonetta é uma das maiores apostas do Wii U nesse ano e com certeza vai te impressionar, seja combatendo um mostro angelical no topo de um jato em movimento, enfrentando vários inimigos acima de um trem em alta velocidade, ou até mesmo duelando contra um dragão demoníaco sobre o controle de um poderoso Mecha. Vale lembrar que o primeiro game da bruxinha teve nota 40/40 da aclamada revista Famitsu. Com isso, fique de olho neste título, pois promete ser um dos melhores games de ação da atualidade. 



EXPECTATIVA

5 

Bayonetta 2 (Wii-U)

Desenvolvedora: Platinum Games
Gênero: Ação, Hack and Slash

Lançamento: 24 de Outubro de 2014

3DS

SUPER SMASH BROS.™

for
NINTENDO
3DS

por **Fellipe Camarossi**

Revisão: Jaime Ninice
Diagramação: Gabriel Leles

Super Smash Bros. (3DS) tem tudo para ser a versão definitiva da série

O novo jogo da franquia de combate entre os ícones na Nintendo possui todos os artifícios para chegar ao ápice da série. Agora é só colocar tudo em ação.



Uma das séries de maior sucesso da Nintendo é, sem sombra de dúvidas, **Super Smash Bros.** Convenhamos, um jogo que reúne os maiores ícones da Big N do presente, passado (e, às vezes, do futuro) não tinha como dar errado. Mesmo com uma escorregada aqui, outra ali, mas aprendendo com os erros, é possível aprimorar-se até atingir o nível mais próximo da perfeição. Bom, parece que este dia chegou, porque **Super Smash Bros. (3DS)** tem tudo para mostrar ser o ápice que a franquia pode alcançar até este momento.



Direto pra ação

Já que vamos falar sobre aprendizado, podemos começar com os pontos mais controversos deste título. Pouco depois de anunciado, uma das notícias de maior repercussão foi a falta de um modo que se assemelhasse ao Subspace Emissary de **Super Smash Bros. Brawl (Wii)**, descartando cenas cinemáticas de interação entre os personagens envolvidos numa trama específica. A princípio, houve uma série de reações negativas quanto ao passo para trás, mas aí que a pergunta surge: precisamos de um modo como esse?



Também é preciso levar em conta que a falta de um modo assim, com uma aventura cinemática, não significa que não teremos um modo história — como já foi comprovado que teremos, através das muitas imagens mostrando um grande foco nas escolhas do jogador ao atravessar um mapa e ao selecionar suas batalhas.

QUANTO VALE SUA FORÇA?

De maneira similar a **Kid Icarus: Uprising (3DS)**, a dificuldade das partidas poderá ser alterada a qualquer momento. Isso é feito através de uma taxa a ser paga em moedas antes de cada combate no modo aventura, podendo elevar ou reduzir o nível do oponente. Por que fazer isso? Com grandes apostas, temos grandes recompensas; então, elevar o poder dos oponentes só tende a aumentar a quantidade de moedas arrecadadas após a conclusão do embate. É a melhor forma de juntar pontos e adquirir mais colecionáveis!



Além disso, o aprendizado de Brawl não foi desperdiçado de forma alguma; os confrontos em *beat'em up* nas muitas fases exploratórias de Subspace Emissary serviram de inspiração para o modo **Smash Run**, exclusivo para a versão do jogo de Nintendo 3DS, onde os participantes enfrentam uma série de inimigos menores dos muitos jogos da Big N, enquanto acumulam poderes para enfrentar os outros jogadores num confronto final.

De maneira similar, o sistema de poderes do Smash Run nada mais será do que uma repaginada no modo de evolução de Subspace Emissary, onde podíamos equipar adesivos que aumentavam as capacidades de combate dos personagens. Vendo desta forma, o modo aventura de Brawl não morreu, mas reencarnou de uma forma aprimorada e sem as burocracias do original (como a liberação de personagens). Se tem algo triste aqui é apenas a perda da história, mas você mal teria tempo para tal de qualquer jeito.



Um time de estrelas



É de praxe que a franquia reúna alguns dos personagens mais notórios da história da Nintendo, e não somente os mais populares. Por exemplo, enquanto Mario e Link vivem nos holofotes, já tivemos Ness de Earthbound e Ice Climbers entre os membros do esquadrão Smash. A franquia Kid Icarus foi ressuscitada graças aos jogos de luta, onde Pit conseguiu brilhar novamente, e agora irá ganhar a companhia de Palutena na pancadaria.

Mas como não só de passado se vive uma empresa, representantes mais recentes também dão as caras. Enquanto Charizard representa a primeira geração de Pokémon, Greninja é o eleito para a mais recente. Com Mr. Game & Watch provindo de uma era onde nem Mario existia, é de se surpreender que alguém como Shulk de Xenoblade Chronicles (Wii) esteja na mesma tela. Little Mac saiu lá de Punch Out!! (NES) para dividir os ringues com Villager de Animal Crossing: New Leaf (3DS). É como viajar no tempo enquanto joga com os amigos.





PACMAN

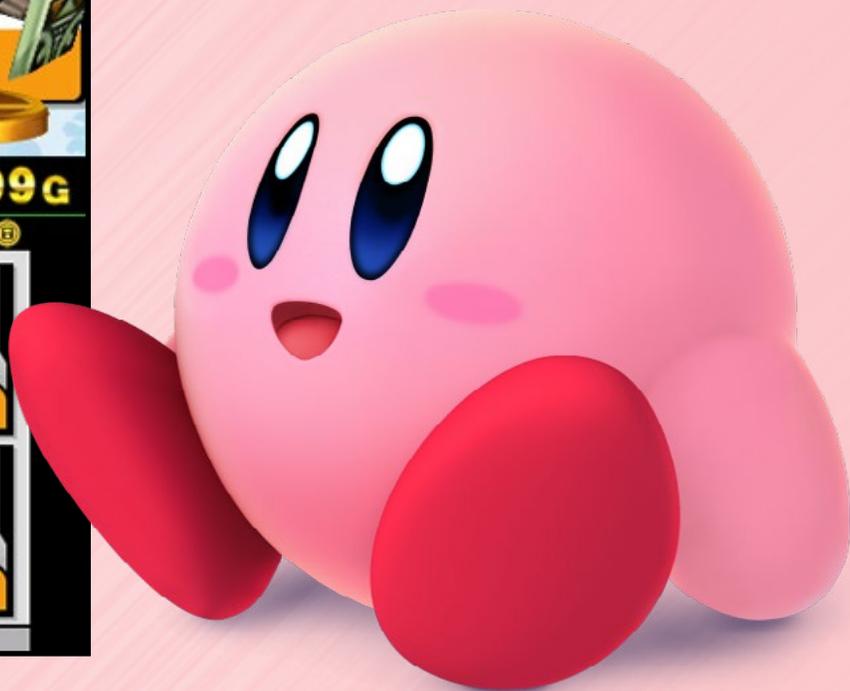
Além disso, jogos de outras franquias não oriundas das mentes nintendistas (lê-se "third parties") já deram as caras nos jogos de luta para participar da pancadaria. Sonic, o ouriço que já competiu muito com Mario no passado, hoje troca sopapos de forma amistosa. Solid Snake da franquia Metal Gear Solid deu o ar da graça em Brawl, mostrando uma face muito mais cômica do personagem outrora sério. Não é novidade essa interação, mas ela ganhou um novo nível nessa geração.

Mega Man, Pac-man, Rayman. Quantos "-man" forem possíveis e que já competiram de alguma forma com Mario no passado e hoje estão presentes no grupo do bigodudo? Alguns dos maiores ícones dos games dos últimos trinta anos poderão dividir a mesma tela e combater entre si num duelo que desafia o próprio tempo. É algo mágico, parece que saiu de uma história escrita por um fã sonhador que vive no porão da casa dos pais. Mas saiu de um jogo real.

Um baú sem fundo

O que não falta em Super Smash Bros. é conteúdo. O investimento em comunicação por redes sociais da Big N está nas alturas, e isso é perceptível pelo fato de que, quase diariamente, temos mais e mais conteúdo sendo compartilhado no **Miiverse**, **Facebook** e **Twitter**. Novos modos, novas imagens, inovação. Um novo aprendizado é que existe muito mais que pode ser feito com o jogo do que apenas a pancadaria genérica.

Para começar, colecionáveis. Como de praxe, os Trophys estão presentes novamente, permitindo uma visualização mais livre dos modelos dos personagens jogáveis e não jogáveis, e o efeito 3D do portátil apenas tende a aprimorar isso. Músicas de diversos jogos da Big N também prometem marcar presença. As formas de conquistar todos esses itens variam, podendo ser conquistados nos muitos modos de jogo ou mesmo comprados com as moedas ganhas em sua jogatina.



Falando em modos de jogo, não pense que Super Smash Bros. só promete pancadaria. Se você prefere minigames ou jogar sozinho, o jogo garante muito espaço para você. Passatempos como o **Target Smash** (jogo de destruir alvos) e **Home-Run Contest** (onde o objetivo é jogar o saco de areia o mais longe possível) estão de volta, trazendo consigo novos games como **Target Blast** (uma mistura dos dois anteriores onde o objetivo é jogar uma bomba contra os alvos). É conteúdo que não acaba mais!



De olho no competitivo

Mas é claro que existem aqueles jogadores que preferem se ater às raízes do jogo e se focar exclusivamente no combate. Tudo bem, sintam-se contemplados, porque a Nintendo agora está dando um enfoque especial para vocês, além de continuar aprendendo com seus erros. Os erros de programação de *Brawl* foram corrigidos, novos aspectos de combate foram introduzidos e a velocidade do jogo foi aumentada em relação à anterior. Agora o título aparenta ter a fluidez que **Super Smash Bros. Melee (GC)** um dia apresentou.



A Big N também parece estar interessada em instaurar o competitivo de Smash oficialmente, de maneira similar ao feito com Pokémon. A primeira prova disso foi o campeonato **Super Smash Bros. Invitational** que aconteceu durante a E3 2014, onde a empresa reuniu alguns dos nomes mais famosos do cenário para o primeiro grande torneio de um jogo ainda nem lançado. A segunda prova está no fato de que esse jogo foi programado para treinar campeões.



PRONTO PARA O MUNDO

Para poder classificar os jogadores do mundo todo e criar partidas mais justas entre pessoas de níveis semelhantes, o novo game trará o sistema apelidado **Global Smash Power**, que tem como função fazer um cálculo de seu nível de poder baseando-se nas suas conquistas em partidas solo. Dessa maneira, jogadores irão enfrentar sempre oponentes que estejam numa classificação equivalente, assim podendo escalar ou cair na contagem mundial. Será que você conseguirá ser o melhor do mundo?



No modo online do novo Smash, teremos um sistema para dividir jogadores atrás de uma boa e leve diversão, e outros que preferem um treino mais rígido para campeonatos. O modo **For Fun** terá como foco o público mais casual, que só quer descontrair e ter partidas flexíveis, menos regras e mais divertidas. Já o pessoal mais hardcore pode tentar o modo **For Glory**, onde as partidas não permitirão o uso de itens e todos combates ocorrerão em versões da arena Final Destination, deixando qualquer perigo do campo de batalha desativado e permitindo que os participantes se foquem apenas um no outro.

Diferente de tudo



Como se tudo isso já não demonstrasse que a Nintendo aprendeu com os erros passados e tentou criar a versão definitiva do jogo, ela vai ainda além e mostra que dar poder ao jogador nunca é demais. Enquanto nos jogos antigos tínhamos quatro cores alternativas para cada personagem, agora a customização se tornou parte crucial da jogatina, não somente como um fator estético, mas competitivo também.



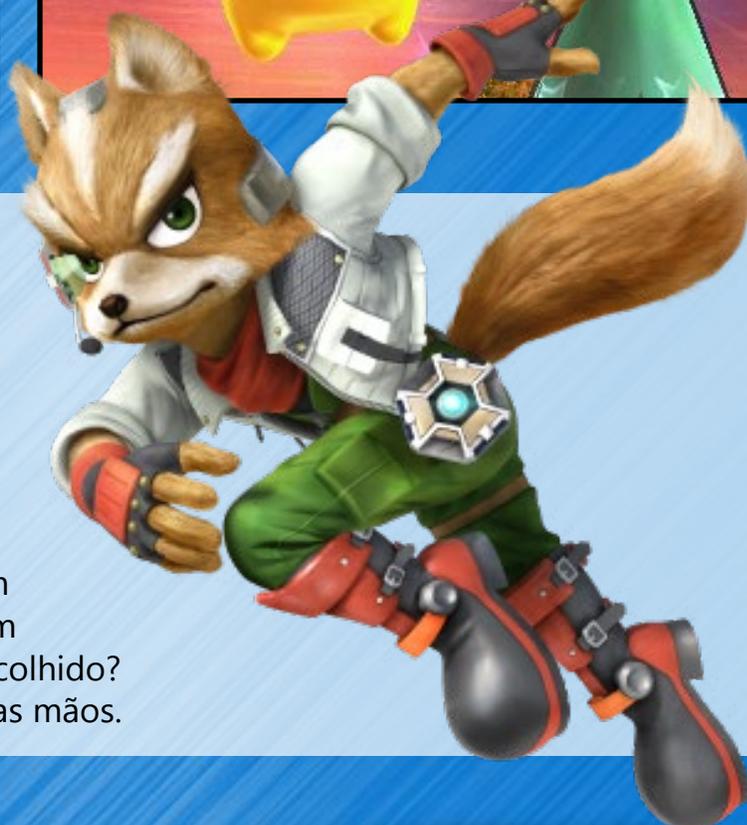
Ao invés de quatro modelos, cada membro da equipe de Smash terá oito formas diferentes, e muitas vezes não é apenas uma troca de cores. Personagens como Villager ou Robin, de Fire Emblem: Awakening (3DS) podem inclusive trocar de sexo. Samus Aran, de Metroid, ganha diferentes modelos de armaduras em sua forma padrão e diferentes vestimentas enquanto Zero Suit. Mesmo Link demonstra características únicas nessa brincadeira, podendo assumir a aparência de Fierce Deity Link, de The Legend of Zelda: Majora's Mask (N64).

TEM ESPAÇO PARA MIIM!

Os Miis finalmente chegaram em Super Smash Bros. sob a alcunha de Mii Fighters. Essa categoria de personagens permite não somente a total customização da aparência do seu avatar, desde as expressões faciais até a vestimenta, como também dá a oportunidade de elaborar todos os seus golpes. Divididos em três categorias (Brawler, Gunner e Swordfighter), todas suas formas possuem um arsenal de diferentes golpes para que você crie o seu da forma mais personalizada possível. Coloque-se no jogo ou coloque seus ídolos nele, a liberdade é toda sua!



Mas o destaque mesmo vai para a possibilidade de customizar os golpes dos seus personagens. Usando Mario como exemplo, ele pode ter diferentes formas de soltar sua famosa bola de fogo; um disparo mais rápido e fraco ou um mais demorado e concentrado, com um efeito de explosão. Todos os personagens terão a possibilidade de editar seus golpes, dando um novo fator de surpresa em competições. Quem será que consegue tirar mais de seu avatar escolhido? Neste Super Smash Bros., o poder está em suas mãos.



Em direção ao sucesso

Cada falha ou escorregão da Nintendo no passado rendeu uma experiência e um aprendizado, e agora eles têm tudo o que precisam para conquistar o ápice de sua evolução até o momento. Super Smash Bros. para 3DS está com todas as oportunidades para brilhar e ser o maior jogo da franquia, além de poder acompanhá-lo sempre em seu bolso para aonde quiser ir. Agradando a casuais e hardcores, gregos e troianos, fãs de Mario e de Sonic, essa é a arma definitiva da Big N para mostrar que ela não somente aprende com o passado e que pode fazer jogos de luta competitivos, mas que pode fazê-los muito bem. 



EXPECTATIVA

5


Super Smash Bros. for 3DS (3DS)

Desenvolvedor: Nintendo / Bandai Namco
Gênero: Luta

Lançamento: 03 de Outubro de 2014

por **Farley Santos**Revisão: Jaime Ninice
Diagramação: Gabriel Leles

3DS



Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call (3DS) é a versão definitiva do jogo de ritmo da Square Enix

Com muito conteúdo, novos modos e vários ajustes, o novo Theatrhythm tem tudo para agradar vários tipos de jogadores.

Mesmo com seu nome estranho e de difícil pronúncia, **Theatrhythm Final Fantasy** foi um grande sucesso no 3DS. O título revisitava a música da série Final Fantasy por meio de desafios rítmicos com pitadas de RPG. Foi pensando nessa grande aceitação que a Square Enix produziu a sequência, de nome **Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call**. Além de ter um nome ainda mais maluco e mais complicado, o novo jogo muda pouco a fórmula básica, mas adiciona uma quantidade impressionante de conteúdo e vários novos modos. Será que vale a pena o "bis"?

Um universo de conteúdo

Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call tem várias novidades. A primeira delas é a quantidade de conteúdo: mais de 200 músicas e 60 personagens estão disponíveis. O jogo abrange episódios mais recentes da série como Final Fantasy XIV (PS3/PS4/PC) e **Lightning Returns: Final Fantasy XIII** (PS3/X360), inclui todos os DLCs do primeiro título de 3DS (salvo a composição Sonmus de Final Fantasy XV) e possibilita a compra de várias outras músicas e

personagens por meio de DLC. Dessa vez, jogos secundários da série também têm representação no jogo, como **Final Fantasy Type-0 (PSP)**, **Final Fantasy Tactics** (PS/PSP), Final Fantasy Mystic Quest (SNES) e **Final Fantasy Crystal Chronicles** (GC). No Japão também foram lançados DLCs de **Romancing Saga**, uma série de RPGs da Square-Enix não muito conhecida no Ocidente. A variedade é tanta que fica difícil não encontrar várias músicas favoritas. Não deixe de usar fones de ouvido: a qualidade do áudio é excelente.





Outra boa notícia tem a ver com pequenos detalhes de progressão do título, vários ajustes foram feitos e tudo está mais acessível. Um bom exemplo são os estágios: desbloquear músicas e dificuldades no primeiro título era trabalhoso e exigia muitas partidas; em Curtain Call, mais da metade composições é liberada bem rápido, com todos os níveis de dificuldade já disponíveis desde o início. Outra melhoria tem a ver com a velocidade de algumas ações, como rever o resultado de um estágio ou o avanço de nível dos personagens — as informações aparecem rapidamente e não é mais necessário dar inúmeros toques na tela para avançar.



Um teatro musical variado

A palavra "Theatrhythm" é a junção de "theatre" (teatro) e "rhythm" (ritmo) e descreve perfeitamente a jogabilidade de Curtain Call: um jogo de ritmo com visual que lembra uma apresentação teatral de marionetes. Os astros dessa peça são as composições musicais e personagens da popular série Final Fantasy, sendo o resultado um título que mistura ritmo e RPG, com uma boa dose de nostalgia.



Como todo jogo musical, o objetivo em Curtain Call é acompanhar a música da melhor maneira possível. Para isso, é necessário executar movimentos na tela sensível ao toque do portátil. Um círculo vermelho exige um simples toque, uma seta amarela é ativada com um risco na direção indicada, já a linha verde pede que o jogador segure a stylus na tela de toque durante toda sua extensão. Os movimentos são fáceis de entender e aprender, mas a combinação de todos eles pode deixar as coisas bem complexas e desafiantes. Uma das novidades de Curtain Call é a possibilidade de se usar os botões e Circle Pad do 3DS para executar os comandos. Quem já está acostumado com a tela de toque vai ter dificuldade em usar os botões, pois eles não oferecem a mesma precisão e velocidade da caneta — ao menos em um primeiro momento.



Os estágios em *Curtain Call* são divididos em três tipos, que tentam reproduzir os principais momentos da série *Final Fantasy*. No **Field Music Sequence (FMS)**, os personagens avançam por cenários conhecidos ao som de composições mais tranquilas; nesse modo as linhas verdes são sinuosas e exigem que o marcador seja movimentado verticalmente. Já o **Battle Music Sequence (BMS)** retrata batalhas contra inimigos, com direito a summons e ataques especiais. Por fim, temos o **Event Music Sequence (EMS)**, onde momentos marcantes da série são revividos por meio de um vídeo com cenas dos jogos.

Treinando os heróis favoritos

Como seu antecessor, *Curtain Call* apresenta também características de RPG. Você escolhe um grupo de quatro personagens, sendo que vários heróis da série estão disponíveis. Vencer desafios dá experiência para os personagens, que sobem de nível e ganham habilidades e atributos. Isso afeta o jogo de várias maneiras: mais HP permite errar mais nas músicas; feitiços e ataques matam inimigos mais rápido (dando mais itens como recompensa) e assim por diante. Desbloquear personagens novos ainda exigem os infames *Crystal Shards*, mas dessa vez o processo é mais rápido e dinâmico.





Uma novidade na evolução de personagens é o **Collectacard Crystarium**. Por meio desse sistema é possível fortalecer os heróis com as cartas colecionáveis encontradas no jogo. O legal é que usar certas combinações de cartas, como uma sequência de cartões da mesma série ou várias iguais de diferentes raridades, podem gerar resultados mais fortes. Não gostou da maneira de como um personagem evoluiu? Curtain Call permite reverter os personagens para o nível 1 — o herói mantém alguns atributos adquiridos anteriormente e poderá ser treinado novamente.



Esses sistemas são divertidos, mas pouco afetam a jogabilidade básica no geral. O que ainda conta para o sucesso é a habilidade de conseguir acertar as notas e padrões. Tanto é que é perfeitamente possível ignorar os personagens e só jogar as músicas normalmente, sem comprometer a diversão. No fim das contas, a profundidade dos sistemas de RPG é muito baixa. Essas características não eram tão relevantes assim no primeiro título e, infelizmente, a Square Enix perdeu a oportunidade de deixá-las mais interessantes em Curtain Call.

Aventurando-se nos mapas de desafios

Quest Medley é um dos novos modos de Curtain Call. Essa modalidade, que apareceu inicialmente na versão iOS de Theatrhythm, lembra a exploração de grandes mundos presentes na série Final Fantasy. O objetivo é atravessar um mapa, sendo que cada ponto é uma música a ser superada. Os pontos de vida não são recuperados em cada estágio; logo, é importante montar um bom time e errar o mínimo possível. Os cenários são gerados aleatoriamente, o que resulta em aventuras distintas. Três durações podem ser escolhidas — curta, média e longa —, sendo que o tamanho do mapa afeta a dificuldade dos desafios e as recompensas obtidas.

Os mapas têm vários caminhos bifurcados, desafios especiais, baús com itens e até mesmo chefes extras, sendo necessária estratégia para se dar bem. Itens podem ser utilizados para conseguir vantagens como: recuperar HP, alterar a música de algum estágio ou proteger o grupo de heróis. Está preso em algum ponto difícil? Use as moedas de jogo do 3DS para comprar uma passagem de Airship e, assim, pular alguns estágios. É um modo muito divertido e imersivo, além de ser perfeito para conhecer estágios que você normalmente não jogaria — só fique atento à dificuldade, que sobe repentinamente em alguns momentos.



Enfrentando oponentes pelo mundo



O **Versus Battle** é outra novidade em *Curtain Call*. Neste modo, é possível enfrentar grupos oponentes em estágios do tipo BMS, sendo que quem tiver a melhor pontuação no final ganha a partida. É possível enfrentar o computador ou outras pessoas — localmente ou pela internet. As partidas à distancia funcionam perfeitamente bem e sem atrasos. A recompensa de jogar este modo são cartas que servem para fortalecer os personagens.



Poderes especiais de nome EX Burst podem ser ativados durante a partida. Eles atrapalham o oponente de alguma maneira. Alguns exemplos: um ataque faz com que qualquer comando fora da precisão Critical é marcado como Bad (ou seja, um erro); um outro golpe troca o HP dos oponentes; um terceiro confunde o oponente, bagunçando a ordem dos comandos. Os poderes são escolhidos aleatoriamente e são muito desbalanceados — eles podem tornar a partida uma bagunça frustrante.

Colecionando eternamente

Curtain Call tem uma quantidade incrível de colecionáveis. Além de *Collectacards* com vários níveis de raridade, o jogo tem também troféus que são adquiridos ao executar tarefas no jogo. Eles vão desde coisas simples como "complete dez músicas" a desafios trabalhosos como "ganhe classificação perfeita em todas as músicas". Uma novidade em Curtain Call são os sons desbloqueáveis, que podem substituir os sons das notas. Por fim, o jogo tem também uma galeria de vídeos e músicas. Conquistar tudo o que o jogo tem a oferecer é uma tarefa trabalhosa e tomará muito tempo.



シアトリズム ファイナルファンタジー カーテンコール

Algo legal são os *Proficards*: cartões customizáveis com todas as informações e estatísticas do jogador. Eles podem ser compartilhados via StreetPass ou Versus Battle no modo online. Superou algum desafio complicado ou conseguiu uma ótima pontuação? Tire uma foto! O jogo tem integração completa com o Miiverse, sendo assim, é muito mais fácil compartilhar seus feitos. Em alguns momentos, também é possível capturar imagens da tela, que ficam salvas no cartão SD do portátil.



Uma sequência incrível

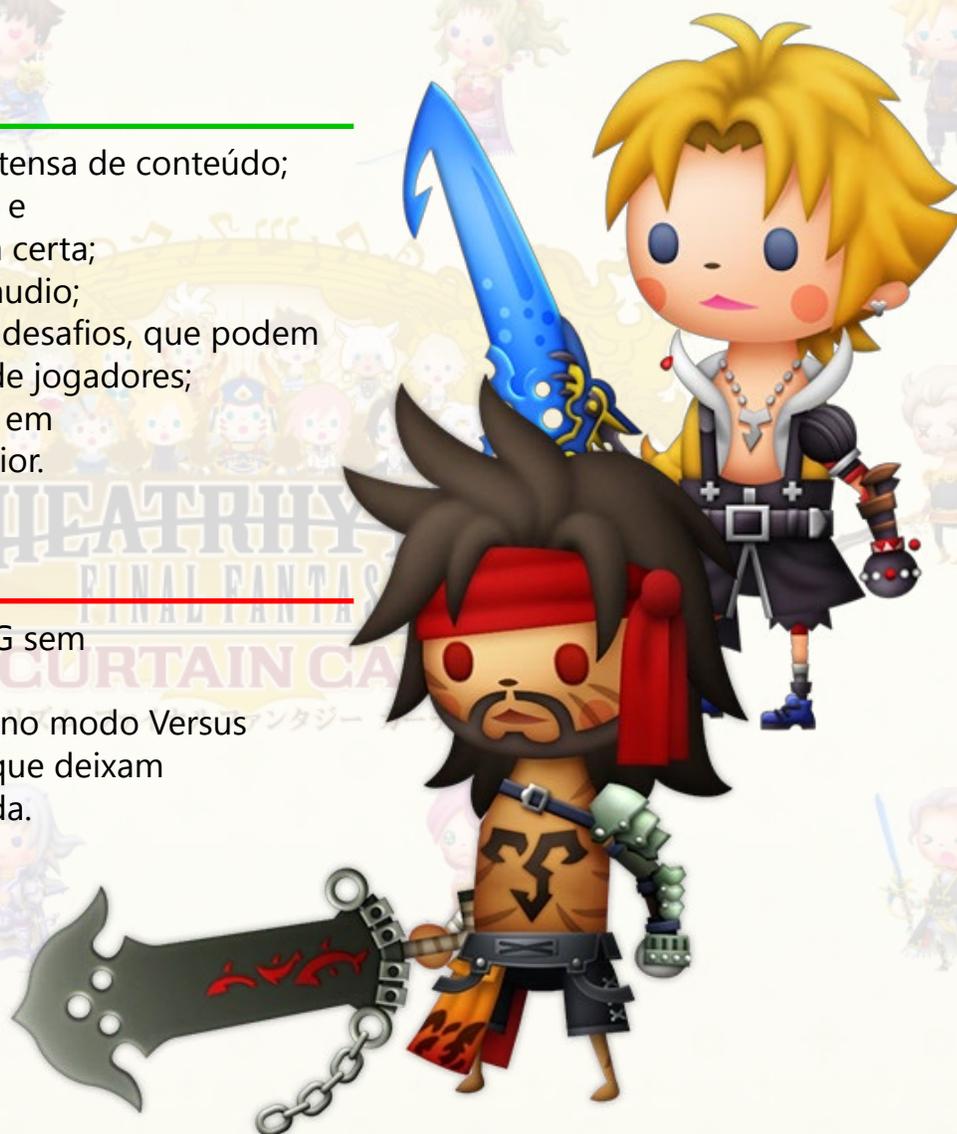
Mesmo se parecendo muito com seu antecessor, **Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call** tem características para agradar tanto veteranos quanto novatos. A quantidade imensa de conteúdo, a jogabilidade precisa e divertida e os novos modos são as principais qualidades desse jogo de ritmo. O título também tem várias características tradicionais de RPGs japoneses como, por exemplo, personagens que podem ser treinados, com direito a habilidades especiais e itens. Contudo, são sistemas simples e que não influenciam tanto na jogabilidade. Com tantas qualidades, **Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call** é um título que todo fã de jogos rítmicos não deve deixar de conferir — independentemente de gostar ou não da série de RPGs. 

Prós

- Quantidade muito extensa de conteúdo;
- Jogabilidade intuitiva e desafiante na medida certa;
- Ótima qualidade de áudio;
- Variedade grande de desafios, que podem agradar vários tipos de jogadores;
- Vários ótimos ajustes em relação ao jogo anterior.

Contras

- Características de RPG sem muita profundidade;
- Os ataques Ex Bursts no modo Versus mais atrapalham do que deixam a competição divertida.



NOTA

9.0

Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call (3DS)

Desenvolvedor: Square-Enix
Gênero: RPG rítmico



por **Hugo H. Pereira**Revisão: José Carlos Alves
Diagramação: Guilherme Kennio

3DS



Professor Layton vs Phoenix Wright: Ace Attorney chega a um patamar mais alto que ambas as séries

Julgamentos com imenso senso de novidade, momentos e animações épicas, enredo a lá Layton e repletos de easter eggs formam um dos melhores crossovers já feitos.

Encaremos a verdade: crossovers estão na moda. De Link dirigindo motocicletas e Villagers nos carros dos DLCs de Mario Kart 8 (Wii U) até as diversas roupas de Bayonetta inspiradas nas franquias da Nintendo. De Zelda importando as mecânicas de Dynasty Warriors até a porrada clássica dos Super Smash Bros... Mas dentre todos, tem uma pérola que brilha com uma luz única em meio à essa salada mista de propriedades intelectuais. Um jogo que soube mesclar perfeitamente mecânicas de duas franquias e, em termos de qualidade, exceder ambas. Um jogo que, depois de anunciado nos idos de 2010, se tornou uma ode a dois grandes nomes nos portáteis da Nintendo e, finalmente, chegou ao 3DS. Sem mais delongas, que fiquem todos de pé para o julgamento dos julgamentos: o de Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney.

Destruindo as memórias

Antes de mais nada, assista esse trailer de anúncio do jogo (com dublagem de fãs), que foi disponibilizado em 2010:



Agora esqueça tudo o que você viu. Esse trailer, que por um bom tempo foi a única informação que tínhamos sobre o título, não contém, literalmente, nada que esteja na versão final. Nada de alfinetadas entre Layton e Wright e o design dos personagens mudaram... até mesmo Labyrinthia é completamente diferente! Ao assistir o trailer de anúncio e ver as artes conceituais do jogo fica claro por quê a demora de quatro anos. Muitas alterações foram feitas no período de desenvolvimento e, por mais que o jogo ainda esteja sensacional, caso você ainda se atenha a este primeiro trailer, pode haver uma certa decepção.

Reconstruindo conceitos

Uma das tarefas mais difíceis de um crossover, principalmente quando este se dispõe a incluir personagens, mecânicas e diferentes aspectos de ambas as franquias envolvidas, é saber balancear os elementos e como adicioná-los. Nesse jogo em questão, eles o fizeram através da história, que foi dividida em capítulos, tal qual é de costume para Layton. Cada um desses segmentos possuem foco ou na exploração, nos quais coletamos evidências e resolvemos enigmas, ou em julgamentos, nos quais precisamos defender o réu de seus crimes, tal como sempre aconteceu em Ace Attorney. Apesar da mistura ser fluida e fazer sentido, caso alguém goste muito de uma das séries mas deteste a mecânica da outra, nos capítulos focados em aspectos e mecânicas inspiradas por esta, jogar o título pode se tornar uma experiência chata ou até frustrante.

Embora quase nenhum outro personagem de ambos os universos apareçam, fora os protagonistas Phoenix Wright, Hershel Layton, Luke Triton e Maya Fey, o crossover se limita a utilizar as mecânicas base de enigmas e julgamentos e utilizar alguns easter eggs aqui e ali. Fora isso, tudo o que você verá em Layton vs. Wright será completamente novo; e esse é justamente o seu ponto mais forte.



Uma estória que se torna história

Com duas grandes franquias reconhecidas principalmente por seus criativos, envolventes e surpreendentes enredos, era de se esperar que a história do crossover fosse ficar à altura das suas séries originais, mas isso não acontece. O enredo, dado o contexto místico e fantasioso e por estar livre dos padrões e personagens que ambas as franquias estabeleceram em seus jogos canônicos, consegue ser ainda mais criativo e superar as expectativas.

A história começa com Espella Cantabella, uma jovem que diz vir de uma cidade medieval chamada Labyrinthia, e Carmine Accidenti, antigo pupilo de Layton, sendo perseguidos por bruxas. Após estatuas ganharem vida e um estranho acidente ocorrer, Espella chega no escritório do Professor que, junto a Luke, a acolhe e a protege das bruxas, interferindo assim no "curso da história" e sendo transportado para dentro do livro "Historia Labyrinthia", no qual reside a fantasiosa cidade, como consequência. Phoenix Wright e Maya Fey, em contrapartida, se encontravam em Londres como parte de um programa de intercâmbio de advogados. O que era pra ser um simples caso de roubo e lesão, envolvendo Espella, que havia conseguido escapar em um navio cargueiro, acaba, como de costume, tomando proporções maiores e fazendo com que a dupla de defesa também acabe em Labyrinthia.

Na fantasiosa cidade na qual mágica e alquimia são tão comuns quanto enigmas e julgamentos, Layton e Wright acabam unindo forças para proteger novamente Espella. Em tempos de inquisição e caça as bruxas, a dupla (e seus respectivos ajudantes), precisam inocentar Espella do pior crime em Labyrinthia: ser uma bruxa. Um crime cuja punição é morte pelo fogo. Como se não fosse o suficiente, todos os cidadãos que vivem dentro das gigantescas e impenetráveis muralhas do local estão sujeitos às estórias escritas pelo Storyteller, a figura de mais poder da cidade, visto que tudo o que ele escreve se torna realidade.



Embora o bom humor característico de Ace Attorney continue permeando os diálogos, o enredo pega emprestado muitas das tensas ambientações que os jogos de Layton constantemente propõe, mas as eleva a outro nível. O contexto de inquisição e a chance de ter o réu, que você defendeu com unhas e dentes, queimado vivo devido a um pequeno erro dão um ar de maturidade e severidade à trama que envolve o jogador muito mais que nos jogos anteriores.

Professor Layton & Phoenix Wright

Depois de quatro anos de espera, recebemos um produto final muito diferente do que nos foi apresentado. Ao invés de Layton vs. Wright, com confrontos constantes entre as duas equipes, temos um Layton & Wright, com as duas maiores mentes dos mundos dos jogos unindo forças contra um inimigo comum. Embora isso tenha possibilitado mais interação entre os personagens e, em dado momento, tenhamos sentido um gostinho desse confronto, não dá para deixar de ficar triste por não podermos ver qual é o melhor dos dois de forma definitiva.

Eu protesto! Contra a fala da 7ª testemunha!

Enquanto os momentos investigativos, no qual resolvemos enigmas, coletamos hint coins e obtemos evidências, não tenham mudado muito (se você jogou Azran Legacy ou Miracle Mask se sentirá em casa), a maior surpresa do crossover fica no frescor e novidade que permeiam os julgamentos. Com exceção do primeiro julgamento, ainda na Inglaterra, os demais se passam em uma corte medieval e o jogo vai a extremos para passar a sensação mais realista o possível.

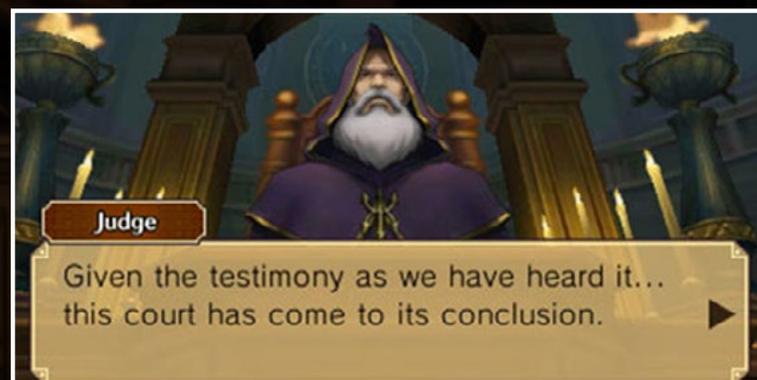
O primeiro impacto que Phoenix — e consequentemente o jogador — sente é não poder usar qualquer tipo de evidência forense. Isto é, nada de analisar digitais na arma do crime, muito menos fazer exame de DNA no sangue na roupa de alguém para colocá-los no local da morte de alguém. O quê dizer então da falta das fotos e vídeos, que sempre estão presente nos tribunais de Phoenix? Agora, foram reduzidos a ilustrações baseadas no depoimento das testemunhas, o que acaba gerando espaço para erro na imagem que representa o acidente em questão!

Mas se as evidências científicas deram um passo para trás, o advogado de defesa ganhou um novo item ao seu arsenal. Num mundo no qual mágica é um fato inquestionável, Wright e o Professor podem levantar questionamentos e objeções usando como base o "Grande Grimório", um livro gigantesco que contém todas as magias existentes e os pré-requisitos para utilizá-las. É muito interessante ver Phoenix discutindo que certa pessoa não poderia ser uma bruxa pois ela estava longe demais para usar tal magia.



Como se as mudanças nas evidências não fossem o suficiente, a defesa ainda tem que lidar com mudanças nas testemunhas. Ou melhor dizendo, nas testemunhas simultâneas. Por motivos de praticidade, todos os aldeões que presenciaram o momento do crime decidem se reunir no extenso palanque e dar seus depoimentos todos de uma vez. Embora comece como algo simples, já que cada testemunha apenas tem uma fala, a coisa complica quando Phoenix começa a poder ver a reação de outra testemunha ao que acabou de ser dito. Com seu novo "Hang On!", Wright pode questionar uma testemunha enquanto outra ainda está dando seu depoimento, deixando os inquiridos ainda mais complexos!

E se as várias testemunhas de uma só vez não forem o suficiente, vale lembrar que o julgamento de uma bruxa é um baita de um evento, então praticamente toda a cidade se encontra nas arquibancadas do tribunal. Por isso, não é incomum que, no meio de um depoimento, alguém que lá se encontre lembre de algo ou intervenha gritando algo para, na sequência, também subir ao palanque. Essa falta de organização, crença em magias e limitações tecnológicas acabam por transportar até mesmo o jogador inteiramente por esse mundo de Labyrinthia, dado o quão verossímil o ambiente nas cortes é.



Com um raciocínio de um padeiro

Estranhamente, ao ser transportado para Labyrinthia, ao contrário de Layton e Luke, Wright e Maya perdem sua memória e acordam acreditando serem padeiros que vivem na cidade há cinco anos. Cabe a Layton ajudar Wright a recobrar seus sentidos e salvar o dia nos tribunais. Entretanto, enquanto o professor se mostra até mais hábil que Wright na corte e ainda mantém seu rápido raciocínio quando o assunto é puzzles, o advogado tem uma baita dor de cabeça até pegar o jeito de como se resolvem os quebra-cabeças. Será que teve mais dedo da Level-5 do que da Capcom nesse crossover?



Magias que encantam os ouvidos e olhos

Embora a jogabilidade e o enredo sejam os principais atrativos do jogo, Layton vs. Wright é uma experiência que envolve todos os sentidos de forma prazerosa. Nossos ouvidos são agraciados com excelentes versões orquestradas e repaginadas de temas clássicos dos mais diversos jogos de ambas as franquias. De um novo Objection Theme e um novo arranjo para o Professor Layton's Theme (Espere só até ele tocar no tribunal pela primeira vez!) até o retorno de Turnabout Sisters e Professor's Deductions. Mas a trilha sonora não se baseia somente em nostalgia e remixes, tendo seu mérito por conta das novas composições, vide o excelente tema principal do crossover. A experiência auditiva, entretanto, vai além das músicas. Enquanto Phoenix Wright começou a incorporar falas dubladas em seus jogos apenas na quinta (e mais recente) iteração (salvo, obviamente os gritos de "objection" e afins), isso é algo recorrente em Layton desde seu primeiro jogo e foi amplamente utilizado no encontro das franquias. Usado em momentos pequenos, como quando algum dos cinco personagens resolve um enigma ("This Ace Attorney just aced this puzzle!", entre várias outras falas hilárias), e momentos chave da história, as falas ajudam ainda mais na imersão do jogador. A melhor adição das mesmas ocorre dentro dos tribunais. Assistir os clássicos "breakdowns" das testemunhas e as aberturas e encerramentos de julgamentos com dublagem ficam ainda mais impactante e memorável.



Já o visual, que foi alvo de crítica por quem já jogou Ace Attorney: Dual Destinies (3DS), não deixa, de forma alguma, a desejar. Muito pelo contrário, é belíssimo, independente sob qual perspectiva for analisado: as animações, designs de personagens, cenários e afins. A estranheza que toma conta de muitos se dá pelo fato da direção artística ser uma mescla das duas franquias. Enquanto os personagens ainda são caricatos como os do universo de Layton, eles foram um pouco mais humanizados, para remeter mais ao mundo de Wright. O próprio professor está mais alto e com um formato ligeiramente diferente para seu rosto. Em contrapartida, o gráfico em cell-shading visto em Dual Destinies dá lugar a texturas que parecem pintadas nos personagens, o que alguns viram como um retrocesso, mas simplesmente reflete o padrão que Layton manteve nos modelos 3D de seus personagens.

As cutscenes animadas em 2D continuam impecáveis e o efeito de profundidade as deixa ainda mais dinâmicas — embora quando o chão aparece na tela os personagens e prédios sempre pareçam estar flutuando. Mas enquanto as animações desenhadas mantêm a qualidade que Layton estabeleceu e Phoenix Wright recentemente adquiriu, uma novidade gratificante são as animações dos modelos 3D, principalmente nos julgamentos. Com mais do que as simples duas ou três animações por testemunhas e as padronizadas expressões de Wright, dessa vez podemos ver tudo acontecer no tribunal, de forma mais dinâmica. De Maya acertando um cano na cabeça de Nick pra provar um argumento até câmeras com zoom e giratórias ou ângulos diferenciados deixando os julgamentos mais dramáticos.

For British Eyes Only

Embora o jogo tenha sido lançado na metade do primeiro trimestre na Europa, só no final de agosto que o título chegou nas Américas. Num primeiro momento, acreditava-se que era para adaptar o diálogo escrito e a dublagem do inglês britânico para o americano, mas, após ligar o jogo, pode-se ver que não é o caso. Grafia britânica de palavras na fala até de personagens que não são ingleses (como Wright afirmando “the defence is ready, your honor!”) e dubladores das versões europeias para certos personagens (como Luke e Inspector Chelmevsky) são evidências que contradizem tal argumento. Por que o jogo demorou para sair por essas terras, então, acaba sendo um enigma que nem o professor consegue resolver.

Nenhuma objeção, meritíssimo!

Boa parte dos crossovers disponíveis são interessantes, mas raramente ficam a par das séries que os compõem. A mistura as vezes fica estranha ou desbalanceada, ou então é uma simples mistura de personagens icônicos que acaba sendo insossa. Esses, entretanto, não são nenhum dos casos de Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney. Pegando o melhor que há de cada uma das franquias e fugindo dos padrões estabelecidos por ambos — além de um enredo único que não os prende a convenções estabelecidas — o jogo consegue ser não apenas um dos melhores crossovers já feito como é também melhor que os jogos mais recentes de ambas as franquias. Um presente feito sob medida para os fãs, que permite um último contato com Layton além de reviver as memórias de Maya como assistente de Phoenix, pode até ter demorado para ficar pronto, mas essa espera valeu cada segundo. 



Prós

- Balanceia perfeitamente elementos de ambas as franquias;
- Nova ambientação permite novas abordagens de mecânicas conhecidas;
- Excelente história;
- Repleto de pequenos momentos fanservice e easter eggs;
- Os tribunais mais divertidos e autênticos da série Ace Attorney;
- Não é necessário ter jogado os outros jogos de nenhuma das outras franquias.

Contras

- Muito diferente do produto original mostrado em 2010;
- Os protagonistas não se enfrentam tanto como o vs. no título dá a entender.
- Se o jogador não gosta da mecânica de alguma das duas séries, a experiência pode ser massante nos capítulos respectivos.

NOTA

9

Professor Layton Vs Phoenix Wright: Ace Attorney (3DS)**Desenvolvedor:** LEVEL-5 & Capcom
Gênero: Aventura, Puzzle

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

TOP 10

por **Rafael Neves**

Revisão: Alberto Canen
Diagramação: Breno Madureira

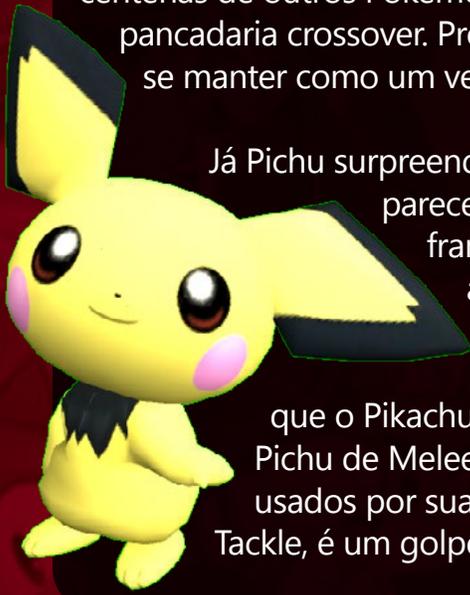
Personagens mais inesperados de Super Smash Bros.

SUPER SMASH BROS.

A cada novo Super Smash Bros., a atenção da comunidade gamer se volta para a lista de lutadores jogáveis, que aos poucos vai sendo divulgada. É nesse momento que muitos novatos muito esperados são revelados, como Megaman e Greninja, e outras apostas dos fãs continuam ignoradas, como Ridley e Rayman. No entanto, a Nintendo é especialista em introduzir novos personagens que passaram despercebidos por qualquer "Top 10: Personagens que mais queremos ver no próximo Super Smash Bros.". E é exatamente nessas horas que a empresa mostra como é sagaz na escolha dos novos lutadores, sempre arranjando espaço para nos pegar de surpresa. Pois bem, vamos aos dez lutadores mais imprevisíveis e inesperados da história da franquia!

10 Jigglypuff e Pichu

Ele não é lendário como Mewtwo, não é o mascote da franquia Pokémon como Pikachu, não é incrivelmente forte como Lucario e nem é um monstinho eternamente adorado como Charizard... Ainda assim, ele está presente na lista de lutadores de Super Smash Bros. desde o primeiro game da série, competindo sempre com centenas de outros Pokémon que lutam por uma vaga na pancadaria crossover. Provavelmente foi a fofura que o fez entrar no campo de batalha e lá se manter como um veterano obrigatório.



Já Pichu surpreendeu por ser a pré-evolução do veterano Pikachu, o que o faz parecer eternamente em desvantagem em relação ao mascote da franquia. Apesar de fisicamente mais fraco e se auto electrocutar acidentalmente a cada ataque elétrico, Pichu é o personagem mais rápido e leve de Melee. Infelizmente, ele não cativou tanto os jogadores e foi cortado a partir de Brawl. Porém, muitos acreditam que o Pikachu de Brawl e das versões para 3DS e Wii U seja a forma evoluída do Pichu de Melee, já que ele tem o wall jump e o óculos de natação originalmente usados por sua pré-evolução. Além disso, o Final Smash do rato elétrico, Volt Tackle, é um golpe que só pode ser aprendido antes de evoluir para Pikachu.

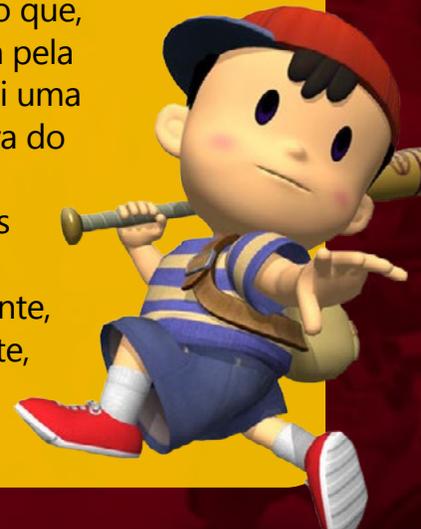


Ness

09

Embora Ness já seja um veterano obrigatório de Super Smash Bros., sua aparição no primeiro jogo da série não foi nada esperada (mesmo que, na época, não houvesse expectativa pela lista de lutadores). Mother nunca foi uma franquia tão popular, ainda mais fora do Japão, e o primeiro Super Smash Bros. claramente priorizou as figuras

mais icônicas possíveis como lutadoras. Ainda assim, lá estava o jovem de boné e taco de baseball, com suas magias e feitiços sobrenaturais. Felizmente, Ness foi muito bem recebido, impulsionando sua popularidade no Ocidente, consagrando-o como mascote de sua franquia e fazendo com que outros personagens e itens da série Mother aparecessem em Super Smash Bros.



08

Marth e Roy

Marth? Roy? Provavelmente foi com muitas interrogações que os jogadores ocidentais reagiram ao ver esses dois espadachins em Melee. Ambos pertencem a uma franquia que, na época, jamais tinha pisado fora do Japão. Para piorar, Roy era o protagonista de Fire Emblem: Fûin no Tsurugi (GBA), capítulo da série que nem havia sido lançado ainda.

Na verdade, Marth e Roy originalmente estariam presentes apenas na versão japonesa de Melee, fazendo de sua participação no jogo (e nos dois lados do globo) um acontecimento bem inesperado. O resultado, no entanto, foi positivamente inesperado também: muitos jogadores ocidentais conheceram Fire Emblem através de Marth e Roy e passaram a acompanhar a franquia Fire Emblem, além de hoje a série ter quatro personagens no novo Super Smash Bros.!



07

Ice Climbers

De todas as maneiras possíveis, a dupla de esquimós pegou todo mundo de surpresa em Melee. Primeiramente, porque os Ice Climbers pertencem a um jogo de NES ofuscado e sem sequer uma sequência. Além disso, lutam como dois personagens em um só, algo sem precedentes na franquia de luta. E foi assim que muita gente conheceu a dupla Popo e Nana, que infelizmente ficou de fora da mais recente versão de Super Smash Bros., mas que marcaram a história da série com seus sópros gélidos e marteladas mortais... e com sua estreia inesperada!



06

Sonic

Embora o design, os ataques vistos em sua série original e a fama de Sonic façam dele um personagem perfeito para Super Smash Bros., ninguém imaginava que o ícone da maior rival da Nintendo estaria no jogo que é uma exaltação à Big N. Ainda assim, Sonic ingressou em Super Smash Bros. Brawl tão logo lutadores de third-parties se tornaram realidade...



...e olhe que ele quase já tinha entrado em Melee. Com seu estilo rápido e sua personalidade radical, Sonic já é um personagem obrigatório em todas as versões de Super Smash Bros. Uma grata surpresa, é claro, pois, quando Brawl foi lançado, confrontar Mario e Sonic foi a primeira coisa que muitos jogadores fizeram.



Duck Hunt

05

Mesmo já tendo revivido diversas outras franquias antigas, como vimos com Ice Climbers, Super Smash Bros. pegou todos de surpresa com mais uma reaparição épica de um personagem esquecido por anos: o cachorro e o pato de Duck Hunt (NES). Uma dupla que lembra Banjo e Kazooie, Duck Hunt foi primeiramente mostrado por imagens vazadas do novo Super Smash Bros., mas, mesmo antes de ter sido oficialmente revelado, os jogadores já se mostraram

super entusiasmados com a possibilidade de poder jogar com o cão e a ave. Além de inesperado, Duck Hunt Dog é um personagem de jogabilidade única que conseguiu aproveitar muito bem o estilo original do clássico de NES.



Wii Fit Trainer

04

Quando o novo Super Smash Bros. foi mostrado pela primeira vez na E3 2013, a revelação de Mega Man e Habitante como lutadores jogáveis impressionou, mas ambos já eram altamente esperados pelos jogadores. Quem realmente surpreendeu foi a Wii Fit Trainer, que honrou a linha casual da Nintendo em Super Smash Bros., mostrou uma jogabilidade interessante e fez vários jogadores rirem felizes. Na verdade, o famoso caso de vazamento de informações do site Gematsu só capturou mesmo a atenção dos gamers quando a personal trainer virtual mais famosa do mundo foi confirmada para o jogo. De fato, ninguém esperava por ela (e ele) em Super Smash Bros.



03

Snake

Se Sonic foi imprevisível por ser o principal rival da Nintendo em um jogo que é o suprassumo dela mesma, Snake foi inesperado por ser um personagem que pouco apareceu nos consoles da empresa. Mesmo o agente secreto sendo adorado por muitos jogadores, ele provavelmente não entraria na lista de lutadores de Brawl se não fosse pela amizade entre Masahiro Sakurai e seu criador, Hideo Kojima, além de um pedido pessoal da filha de Kojima. Snake trouxe um design semelhante ao de Metal Gear Solid: Twin Snakes e golpes que trouxeram suas diversas armas e utensílios. Embora esteja de fora da nova versão de Super Smash Bros., Snake e sua aparição saindo da caixa foram gratíssimas surpresas em Brawl.



Mr. Game & Watch

02

Game & Watch foi uma linha de aparelhos da Nintendo que sintetizou o início dos videogames portáteis, portanto, tê-lo em Super Smash Bros. é uma verdadeira homenagem ao início dos jogos de bolso. Estreando em Melee, Mr. Game & Watch impressionou jogadores por sua simplicidade bidimensional, que com um estilo de luta nunca antes visto na franquia reuniu em cada um de seus golpes referências aos diversos games de sua "franquia". De fato, Mr. Game & Watch é uma homenagem ambulante ao Game & Watch, e consegue fazer isso sendo um lutador adorado pelos fãs.



01

ROB

A maioria dos personagens dessa lista são de séries esquecidas ou obscura ou pertencem a franquias ausentes em muitos consoles da Nintendo, mas o vencedor desse Top 10 está acima de todos os outros por nem mesmo ser de uma série, tampouco um personagem de videogame. R.O.B. é, na verdade, um "brinquedo" vendido nos EUA para ajudar os lojistas a aceitarem melhor o Nintendinho, pois estávamos numa época em que os consoles de mesa passavam por uma grave crise. Por ser vendido como um brinquedo e não como um acessório que necessita do NES para funcionar, R.O.B. ajudou a plataforma de jogos da Nintendo e penetrar nas Américas.

O robozinho, então, foi esquecido pelo tempo, embora seu design "fofo" tenha conquistado muitos fãs. Em Super Smash Bros. Brawl, muitos dos novos fãs da Nintendo se depararam pela primeira vez com R.O.B., agora como personagem jogável. Com ataques que enaltecem tecnologias muito mais avançadas do que a sua própria, R.O.B. surpreendeu vários jogadores com sua reaparição triunfal e fez muitos fãs antigos abrirem um sorriso ao ver que, enfim, ele encontrou seu lugar ao sol.



Caso polêmico: Pac-Man?

Desde o anúncio em 2012 da parceria com a Namco Bandai para a produção do novo Super Smash Bros. até a E3 2014, fãs se digladiaram em argumentações sobre Pac-Man dever ou não estar na lista de lutadores do novo jogo da série. De um lado, os a favor da pizza amarela, que não se justificavam apenas na participação da Namco no desenvolvimento do game (já que o próprio Sakurai disse que isso não interferiria na seleção de lutadores), mas também no quão icônico Pac-Man era para o mundo dos games e no quanto ele combinava com o estilo de Super Smash Bros. Do outro lado, jogadores que argumentavam que sua versão 2D seria muito limitada para um jogo de luta e que o Pac-Man tridimensional nunca teve um design sólido e cativante. No final das contas, o come-come ingressou a lista de jogadores com louvor, mas classificá-lo como uma "surpresa" é algo complicado, visto que a expectativa por ele estava dividida entre os fãs. 



por **Gilson Peres**Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Guilherme Kennio

Hyrule Warriors (Wii U) terá a melhor coleção de vilões da franquia

Está cada vez mais próxima a data de lançamento ocidental de Hyrule Warriors e precisamos abrir espaço para uma categoria que há muito não tinha tanta relevância nos games de Zelda: os vilões.

Quando falamos de vilões na série The Legend of Zelda, são poucos os que ultrapassam o limite temporal de seus jogos. Com exceção de **Ganondorf** e alguns outros vilões considerados clássicos, como **Dark Link** e **Gohma**, a relevância dos vilões na série é mínima. Reduzindo-os a chefões que causam problemas em algum território do jogo, e que precisam ser vencidos para algum item ser recuperado para um propósito maior.

Claro que algumas menções honrosas são necessárias, como **Zant** (Twilight Princess) e **Ghirahim** (Skyward Sword), que trouxeram um pouco mais de carisma e história para os tão apagados vilões da série. Importante ressaltar que, quando digo que eles são apagados, não quero dizer que não são criativos! Digo que a relevância deles na história, assim como o seu carisma particular, são quase nulos.

Mas é aí que entra o tão aguardado spin-off da franquia da Nintendo, que combina os personagens de Hyrule, Twilight Realm e Skyloft com a jogabilidade da franquia Dynasty Warriors. Hyrule Warriors, provavelmente, será o jogo da franquia Zelda que mais dará ênfase aos mais diversos vilões, "ressuscitando" muitos dos grandes vilões apagados no tempo, e trazendo outros tão bons quanto.

Vilões ou heróis?

Uma das diversas características inéditas do jogo produzido pela **Koei Tecmo** é a possibilidade de você, jogador, controlar alguns dos vilões da série. Confira os vilões divulgados até o momento que serão jogáveis durante as campanhas e o modo multiplayer.

Ganondorf, o Rei Demônio

Claro que não poderíamos começar essa lista de vilões sem citar o maior de todos. Ganondorf nunca esteve tão poderoso e imponente em uma de suas encarnações. Nota-se que a sua aparência é uma espécie de junção do Ganondorf clássico com o Ganon, seu avatar demoníaco que usa o Poder da Triforce. Isso pode ser observado pela extensa cabeleira (presente em Ganon e não em Ganondorf) e em suas armas principais: duas espadas enormes que seriam impossíveis de serem manejadas por qualquer um que não fosse o próprio Rei Gerudo.



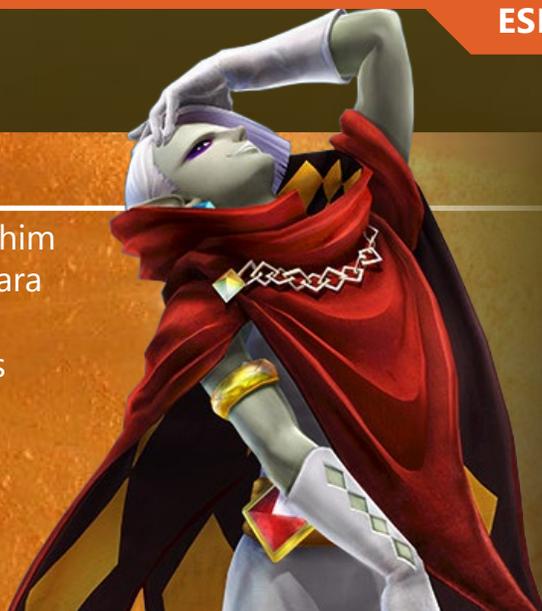
Zant, o Rei Usurpador

Aquele que, em Twilight Princess, glorificava Ganon. Zant era (ou é ainda) o terror de Midna e também será um personagem jogável em Hyrule Warriors. Além de usar, como arma principal, uma Cimitarra, Zant também consegue utilizar magias do crepúsculo para acertar diversos inimigos ao mesmo tempo. Inclusive, tem a habilidade de invocar uma mão gigante para golpear os adversários a distância. Como já é característico do vilão, em certos combos ele também consegue aumentar seu tamanho e criar certas "ilusões" megalomaniacas.



Ghirahim, o Lord Demônio

Um dos principais vilões das terras pré-Hyrule. Ghirahim aparentemente abandonou sua servidão a Demise para ganhar terreno nas outras dimensões. Usa a Lâmina Demoníaca como sua arma principal, além de muitas técnicas de magia negra. Em momentos de frenesi modifica sua aparência, o que torna seus golpes com a espada muito mais rápidos e poderosos. Mas seu foco principal, com certeza, são suas magias com alcances em área enormes.



Não se sabe ao certo como esses vilões incorrigíveis passam para o lado dos heróis, nem se eles realmente ajudam Link e os outros. Mas se o choque de realidades foi introduzido para justificar a utilização de tantos personagens diferentes em um mesmo local, com certeza teremos alguma explicação significativa para podermos usar essas três figuras marcantes na mitologia da série. O que nos resta é aguardar o dia 26 de setembro para descobrirmos por nós mesmos!

As forças do mal de Cia

Pela primeira vez na história de The Legend of Zelda, o principal antagonista da história será uma mulher. Isso já é conhecido de todos e a história da feiticeira **Cia** teve sua "sinopse" já divulgada tanto pela Nintendo quanto por diversas páginas ao redor da rede. Mas vamos dar uma olhadinha novamente na vilã:

Cia, a Bruxa Negra

Cia era a responsável por manter o equilíbrio da Triforce e chegou a impedir Ganondorf de acessar a parte do Poder. Porém, por conta de um ciúme há muito guardado de Link, ela é afetada pelos poderes das trevas e se corrompe. A bruxa tem grandes poderes mágicos e é a principal rival de **Lana**. Com a ajuda de dois companheiros igualmente malignos, ruma em busca de vingança e, em certo momento, é a responsável por transformar novamente **Midna** em uma Imp.



Mas algo que nem todos notaram é que Cia não está sozinha. Ela vagou por todos os universos que entraram em choque para coletar o pior de cada um deles para a sua armada. Veja agora quais são os principais aliados da feiticeira corrompida e de onde cada um deles veio:

Volga, o Berserker Escaldante

Volga é o braço direito de Cia, com quem negociou sua alma em troca de uma força física absoluta. Mesmo com tanto poder em seu corpo, o berserker ainda consegue usar magias de fogo e se transformar em um dragão! Uma característica interessante desse novo personagem é que tanto a sua armadura, quanto seu nome e até seus golpes fazem referência ao dragão Volvagia de Ocarina of Time. Mais uma vez, resta-nos jogar o jogo e descobrir se é apenas uma homenagem ao antigo vilão ou se realmente eles possuem alguma ligação na história do game.



Wizzro, o Sacerdote das Trevas

Se Volga são os braços e pernas de Cia, Wizzro com certeza é a perspicácia. O vilão trabalha para Cia em conjunto com seu companheiro de fogo. Suas habilidades envolvem o uso massivo de magias das trevas, a capacidade de ficar invisível e a invocação de mãos gigantes para arrebentar inimigos a distâncias maiores. Assim como Volga, Wizzro também remete a um vilão de Ocarina of Time, Bongo Bongo. O fato de possuir um olho só, usar magias negras, habilidades com mãos gigantes e invisibilidade e suas cores são referências claras ao chefão. Entretanto, também não sabemos se são só homenagens ou algo mais complexo.



King Dodongo, o Cuspidor de Fogo

Por falar em vilões de Ocarina of Time, Cia vai até a famosa região da Montanha da Morte para recrutar uma poderosa criatura anteriormente conhecida como Dinossauro Infernal. King Dodongo está de volta, muito mais poderoso e aparentemente aterrorizante. Agora com coloração dourada e espinhos avermelhados, o dinossauro serve como um verdadeiro tanque de guerra nas linhas de frente dos exércitos de Cia. Seu principal ataque, como seu novo título sugere, continua sendo sua baforada massacrante de chamas. Será que a forma de derrotá-lo permanecerá a mesma?



Manhandla, a Planta Comedora de Homens

Manhandla é uma criatura antiga nos jogos da franquia, apareceu no primeiro jogo (**The Legend of Zelda**), em **Oracle of Seasons**, **Four Swords** e **Four Swords Adventures**. A planta terrível, assim como o rei dos **Dodongos**, trabalha para Cia nas linhas de frente causando grandes problemas para os exércitos da aliança de Hyrule. Com quatro flores repletas de dentes pontiagudos e raízes que se movimentam pelo solo, a planta dará muita dor de cabeça para os nossos tão queridos guerreiros.



Argorok, o Dragão do Crepúsculo

Importado das terras de Midna, Argorok antes era responsável por guardar a City in the Sky, a mando de Zant. Por algum motivo, Cia conseguiu convencer (ou domar) o dragão e agora o utiliza como general em seu exército. O dragão agora guarda o **Palácio do Crepúsculo** para Cia, e a **Great Fairy**, rainha das fadas, ajuda os guerreiros a derrubá-lo dos céus, tornando a batalha mais justa.



Gohma, o Parasita de Armadura

O aracnídeo mais famoso da série retorna sob o comando da Bruxa das Trevas. Gohma é quase tão frequente na série quanto Ganondorf e Zelda, já que marcou presença em **The Legend of Zelda**, **Link's Awakening**, **Ocarina of Time**, **Oracle of Seasons**, **The Wind Waker**, **Four Swords Adventures** e **Twilight Princess**. Aquela que foi responsável pela morte da Grande Árvore Deku recebeu uma singela ajuda de Cia em troca de ajudar nas grandes batalhas de seu exército. Agora Gohma possui uma armadura que protege o seu ponto mais vulnerável: seu olho. Além de lanças de pedra poderosas na ponta de suas patas dianteiras. Com certeza ela está mais forte do que era em vidas passadas.



The Imprisoned, o Demônio

O último vilão conhecido que foi recrutado pela Bruxa Cia foi ninguém menos que The Imprisoned, um dos chefes presentes em Skyward Sword. A monstruosidade continua destemida, incontrolável e imensa como sempre foi, e tem como principal adversária Fi. Não se sabe ao certo como Cia conseguiu que esse demônio passasse para o seu "lado", mas uma coisa é certa: ele causará grandes destruições e grandes perdas ao exército dos Hyrule Warriors.



Que a guerra comece!

Mesmo que Hyrule Warriors não tenha sido lançado ainda, ele já é um marco na história da franquia The Legend of Zelda por conta da quantidade de inovações que ele traz. Não é difícil compará-lo aos fan fics mais inusitados e é muito divertido saber que ele é real. Chega a ser revigorante!

Uma franquia tão tradicional no mundo dos games receber um spin-off tão revolucionário e aparentemente bem construído nos mostra que, certas vezes, é preciso sair da zona de conforto e experimentar novos ares, além também de provar que A Lenda de Zelda tem muito a oferecer ainda para nós. Agora, que chegue logo o dia 26!!! 🍷



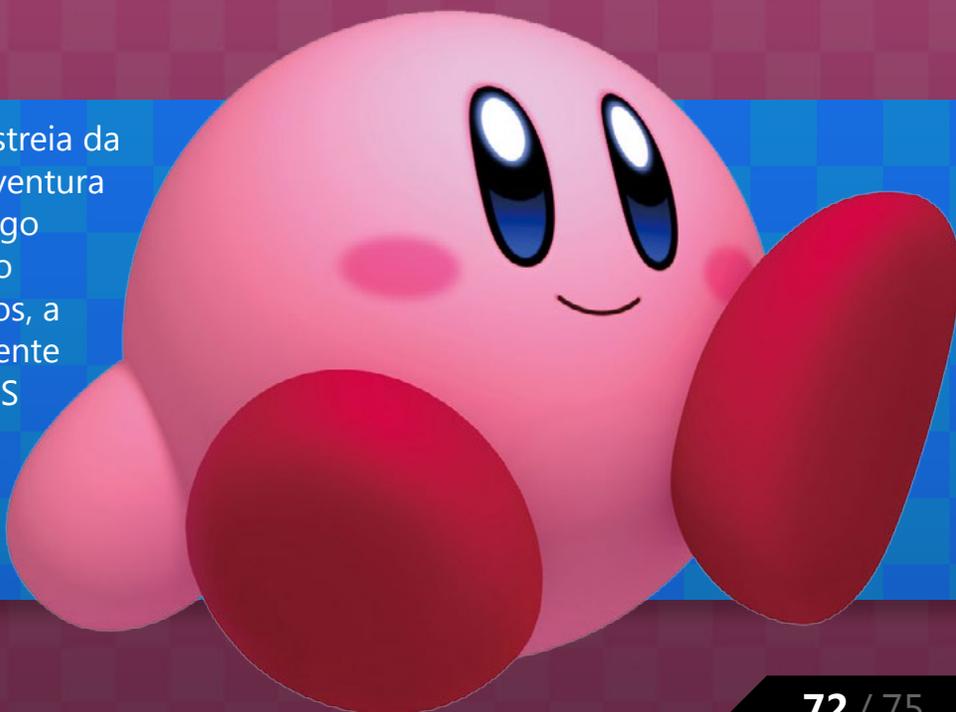
3DS

por **Farley Santos**Revisão: Alberto Canen
Diagramação: Guilherme Kennio

Kirby Fighters Deluxe (eShop/3DS) leva a bolota rosa para as arenas de luta

A nova versão do minigame de luta multiplayer tem poucas novidades, mas continua muito divertido.

Kirby: Triple Deluxe foi uma ótima estreia da bolota rosa no 3DS. Além de uma aventura divertida e repleta de segredos, o jogo também tinha dois minigames muito interessantes. Surpreendendo a todos, a Nintendo decidiu lançar separadamente esses modos extras na eShop do 3DS com direito a conteúdo adicional. Kirby Fighters Deluxe é um destes títulos e nele até quatro jogadores se enfrentam em lutas frenéticas.



Decidindo qual é o melhor poder

A premissa de Kirby Fighters Deluxe é muito simples: escolha um dos poderes da aventura e tente sair vitorioso de uma batalha contra até quatro outros Kirbys. Cada transformação tem uma grande quantidade de ataques, o que as torna bem distintas e interessantes. Movimentos defensivos como bloqueio e esquiva também estão disponíveis — dominá-los é importante para sobreviver aos desafios. As lutas acontecem em várias arenas repletas de perigos e itens, resultando em combates bem imprevisíveis.

Os comandos são muito precisos e as batalhas são bem frenéticas. A grande quantidade de poderes traz variedade às partidas, mas não espere algo balanceado: algumas transformações são claramente mais poderosas que outras, sendo exemplos claros os poderes hammer e fighter. A combinação de fatores como jogabilidade, itens e estágios dá a sensação de se estar jogando uma versão simplificada de Super Smash Bros.

Lutando até cansar

Kirby Fighters Deluxe tem um modo para um jogador, modalidade multiplayer e uma opção para treinar. No single player o objetivo é derrotar uma série de estágios em sequência, de dificuldade crescente. Em algumas lutas o jogador deve derrotar os oponentes sozinho, já em outras, os participantes são divididos em times (uma das novidades da versão de eShop). Além de enfrentar outros Kirbys, dois chefes devem ser derrotados: a nuvem Kracko e um exército de King Dededes. Completar este modo libera uma nova aparência para o poder utilizado. Vários níveis de dificuldade estão disponíveis, o que diverte por algum tempo. Pode parecer fácil no começo, mas mesmo jogadores mais experientes vão sofrer um pouco para terminar na dificuldade very hard.



Já no modo multiplayer, até quatro jogadores podem se enfrentar em batalhas locais — nada de combates online. Inúmeras opções de customização estão disponíveis como balanceamento de lutadores, batalhas em duplas e limite de tempo. Quem não tem o jogo pode participar por meio do Download Play, com a limitação de poder utilizar somente os poderes Sword, Cutter e Beam — infelizmente os donos de Triple Deluxe não podem utilizar sua cópia no multiplayer de Fighters Deluxe. É, de longe, o melhor modo do título: as batalhas são divertidas e o fator replay é alto por conta da boa quantidade de estágios e poderes, perfeito para jogar com os amigos.

A última modalidade é o training, que não é nada mais que o modo multiplayer para somente um jogador onde os oponentes são controlados pelo computador. É um ótimo modo para uma partida rápida ou para testar novas técnicas.

Combates portáteis frenéticos e divertidos

Kirby Fighters Deluxe é uma ótima opção para multiplayer local. O título tem ótima jogabilidade e boa quantidade de conteúdo para jogar com os amigos. Já o modo single player é bem básico e não dura muito tempo, principalmente para aqueles que não gostam de enfrentar os modos mais difíceis. Algo a se considerar é que poucas novidades foram adicionadas em relação à versão presente em Kirby: Triple Deluxe: dois chefes no modo para um jogador, batalhas em duplas, dois novos poderes e seis novas arenas — sendo que parte desse conteúdo só é liberada caso os dados de StreetPass de Triple Deluxe estejam ativados no console. Se gosta de jogos de luta e tem vários amigos por perto, Kirby Fighters Deluxe é perfeito para você. 🎮



NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

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