NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBLAST.COM.BR

#64
FEV
2015

CC
BY NC ND

TOP 10:

MELHORES TRANSFORMAÇÕES DE KIRBY

BLAST FROM THE PAST:

KIRBY CANVAS CURSE (NINTENDO DS)

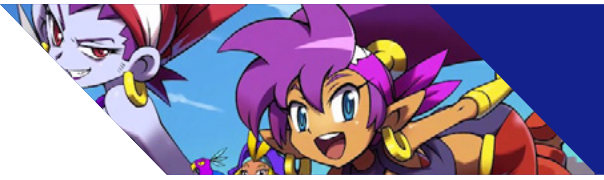
Kirby de massinha

Como se não bastasse sua fofura bidimensional, sua beleza tridimensional e sua fantástica versão de pano e tecido, Kirby brilha com um novo estilo visual e um novo conceito de mundo com Kirby and the Rainbow Curse! Nós não só trazemos nossas expectativas para esse fantástico jogo, como também revisitamos seu antecessor Kirby: Canvas Curse para DS. Esta edição da Revista Nintendo Blast traz tudo sobre a bolota rosa que estreia o Wii U em 2015! – **Rafael Neves**

CARTAS
N-Blast Responde **04**

BLAST FROM THE PAST
Kirby: Canvas Curse (DS) **08**

PRÉVIA
Kirby and the Rainbow Curse (WiiU) **15**



ANÁLISE
Shantae and the Pirate's Curse (3DS) **28**

TOP 10
As melhores transformações de Kirby **36**

ESHOP
Chariot e Paper Monsters Recut **43**

DISCUSSÃO
Amiibo: Os erros, os acertos e o futuro **ONLINE**

EVENTOS
Animal Crossing: New Leaf (3DS) **ONLINE**

NINTENDO BLAST

DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO
Sérgio Estrella

DIRETOR EDITORIAL
Rafael Neves

DIRETOR DE PAUTAS
Italo Chianca

DIRETOR DE REVISÃO
Alberto Canen

DIRETOR DE DIAGRAMAÇÃO
Gabriel Leles

REDAÇÃO
Alex Sandro
Farley Santos
Ítalo Chianca
Jaime Ninice
Rafael Neves

REVISÃO
Alan Murilo
Alberto Canen
Jaime Ninice
José Carlos Alves
Vitor Tibério

DIAGRAMAÇÃO
Aline Miki
Breno Madureira
Gabriel Leles
Ítalo Lourenço

CAPA
Wellington Fox

Capas cortadas

Artes que quase estamparam esta edição

Kirby and the Rainbow Curse

FAÇA SUA ASSINATURA
GRÁTIS
DA REVISTA
NINTENDO BLAST!

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

ASSINAR!

N-BLAST RESPONDE!

Diagramação: Ítalo Lourenço

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 me ajude! Comprei um 2DS e tenho umas dúvidas: 1) Pra que servem as moedas que ganho quando caminho? 2)Minha conta foi registrada no Brasil, posso usar cards do eShop americanos nela? 3) Como linko meu Club Nintendo dos USA em minha conta? 4) Nenhum de meus credit cards funcionam na eshop, o que posso fazer?

Anônimo "2D e 4D" da Silva

1) Essas moedas são chamadas Play Coins. Você ganha 1 a cada 100 passos, sendo que você pode juntar um máximo de 10 moedas por dia e ter um total máximo acumulado de 300 moedas. O mais comum é usá-las nos jogos da Praça Mii, como para comprar peças dos quebra-cabeças ou recrutar ajudantes no Resgate Mii, mas vários outros jogos permitem usar as moedas para várias finalidades. Um exemplo recente é o **Super Smash Bros. for 3DS**, que permite usar as Play Coins para comprar troféus;

2) Não. Os cartões pré-pagos devem ser do mesmo pais que o seu 3DS está configurado para funcionarem. Ou seja que cartões pré-pagos americanos só funcionam se a região do seu 3DS é os EUA. E, não, não existem cartões pré-pagos brasileiros;

3) A mesma coisa, para poder linkar o Club Nintendo, a região deve ser correspondente ao Club. Então você precisa estar registrado na região americana para linkar no Club dos EUA. E nem preciso dizer que não existe Club brasileiro né? Infelizmente, agora que você já registrou uma conta com região brasileira no seu 3DS, a única forma de alterar para a região americana é ou apagar a NNID ou formatar o 3DS e criar uma nova. Em ambos casos, você irá perder qualquer conteúdo que já tenha baixado da eShop usando a conta brasileira... mas se você acabou de ganhar o portátil, talvez isso não seja um problema e agora pode ser o momento ideal de fazer isso, antes que você baixe qualquer coisa;

4) Até um tempo atrás, a única vantagem da conta brasileira era poder usar cartões de crédito brasileiros pra comprar as coisas na eShop... mas agora não tem mais nem isso, graças a uma **nova política adotada por vários bancos brasileiros**, que impede a compra de produtos cujos preços são mostrados em reais, mas a cobrança é em dólares. É uma pena que a Nintendo ainda não resolveu essa situação, mas ainda existem alguns poucos cartões de crédito brasileiros que funcionam. Um exemplo que posso dizer com certeza é o cartão de crédito Internacional do Banco do Brasil.

Pedra eu to querendo um shiny no Pokémon X, mas eu não sei como eu faço pra conseguir um. Tem um jeito mais facil?

Anônimo "Brilhante" da Silva

Depende de qual Pokémon é. Se for um que você consegue encontrar em grama comum, o método mais garantido é o de chaining, usando o Poké Radar. Se for um Pokémon que aparece no Friend Safari, consiga uma pessoa que tenha esse Pokémon e tente por lá. Por último, se for um Pokémon que não dá nem pra achar em grama comum nem no Safari, o jeito é usar o método Masuda e procriar até conseguir o shiny. Caso queira informações mais detalhadas sobre algum dos métodos, é só perguntar.

Pedra, vc nao responde minhas perguntas por quê????????????? O que acontece se eu usar um HD externo da Sony no meu Wii U?

Carlos Roberto (o rei da música invertido)

Vai aparecer um vídeo do tio Iwata te chamando de traidor e o HD queimará instantaneamente!!!.... Brincadeira, praticamente qualquer HD funciona no Wii U, então pode usar sem nenhum problema.

Pedrinha da Sabedoria,tenho duas duvidas,a primeira é que em hipótese alguma,em nenhum canto de Hoenn,eu não consegui achar Net Ball e Timer Ball a venda,aonde tem? ;-; A segunda duvida é,como consigo as duas Bikes em AS/OR? É que achei uma Mirage Cave com os 'puzzles' das duas bikes...

Anônimo "Pokébike" da Silva

Ambos os tipos de Pokébola podem ser comprados no Poké Mart de Rustboro City, mas primeiro você precisa falar com o cientista na rota 116. Para conseguir ter as duas bicicletas ao mesmo tempo, você tem que fazer propaganda das bicicletas para algumas pessoas específicas: Mostre a Mach Bike para a Hex Maniac no deserto da Rota 111; Mostre a Acro Bike para o

Bird Keeper na rota 119, na área que é acessada usando Surf e Waterfall; Mostre qualquer uma das bicicletas para o Triathlete no Battle Resort. Depois disso, basta falar com o dono da loja de bicicletas e ele deixará você ter as duas.

Pedra notei hoje no Wind Waker que dependendo da foto aparecia um ícone "Good". O que significa? Da pra ser melhor que good??

Anônimo "Paparazzi" da Silva

Não, não há nada além do "good". Esse "good" indica se a foto está boa ou não para criar um boneco a partir dela.
Se você jogou o Wind Waker original, você deve se lembrar a trabalheira que era completar a coleção de bonecos, porque você só podia armazenar três fotos por vez e você nunca sabia se a foto serviria ou não até levá-la até o Carlov. No remake isso ficou muito mais fácil, podendo guardar até 12 fotos e já sabendo de cara se a foto de algum personagem ou inimigo vai poder ser transformada em boneco ou não.

Pedra, porque apaceceu no meu Wii U menu, o Wii Sports Club sem eu ter comprado?

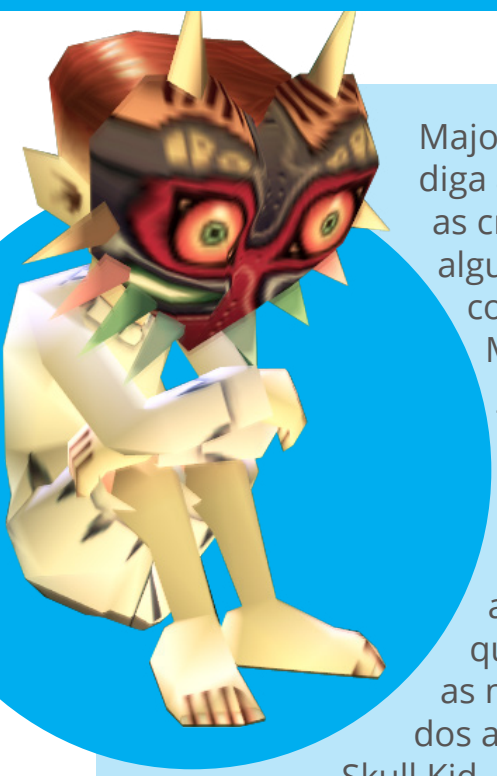
Anônimo "Sportista" da Silva

Há uma opção da eShop que você pode ativar ou desativar que permite o download automático de demos de jogos. Esse Wii Sports Club que apareceu no seu Wii U é a versão demo do jogo que, caso você se interesse e compre, pode se tornar o jogo completo.
Se não tiver interesse, pode apagar ele do console sem nenhum problema.

Pedra, listen please! O que significam aquelas crianças com as máscaras dos chefes derrotados quando chegamos na Lua no Majoras Mask???

Anônimo "MMs" da Silva

Em um jogo que já é bizarro e sombrio, as Crianças da Lua são um dos aspectos mais misteriosos e até arrepiantes. Nunca foi dada muita explicação sobre quem elas são, mas existem várias teorias. Uns dizem que são remanescentes da antiga tribo que possuía a Majora's Mask. Outros dizem que são vítimas da guerra contra

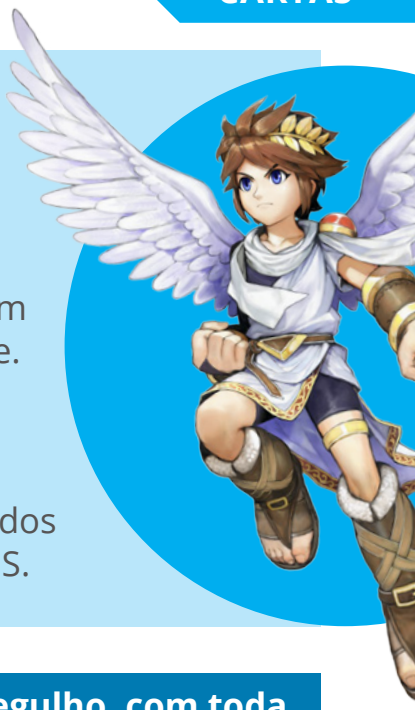


Majora. Há quem diga ainda que as crianças tem alguma relação com o Happy Mask Salesman, já que eles são fisicamente parecidos. Por fim, existe também a teoria de que sejam as memórias dos amigos do Skull Kid, antes de se tornarem os Quatro Gigantes.

Pedra, Kid Icarus: Uprising vale a pena? Estou jogando muito Smash e achei os personagens muito interessantes. Vi uns videos dos dialogos de Uprising e é super engraçado. Mas não entendi o gameplay do jogo em si, usa a stylus e o analogico ao mesmo tempo? O.o

Anônimo "Palutena" da Silva

Vale a pena sim. Como você já percebeu, o jogo é muito divertido e engraçado. O problema maior é o que você também mencionou, a jogabilidade. É isso mesmo, você usa a stylus e o analógico ao mesmo tempo para controlar, sendo que com o analógico você movimenta o Pit e com a stylus você mira. As missões do jogo são divididas em duas partes: uma com o Pit voando, num estilo shooter tipo Star Fox, e outra com o Pit no chão, em um estilo de ação. Os controles funcionam muito bem nas partes de voo, mas as partes terrestres podem dar uma boa dor nas mãos depois de jogar por um tempo continuamente. Mas apesar disso, eu ainda considero o jogo muito bom e ainda acho que é um dos mais divertidos do 3DS.



Pedra pedrosa pedregulho, com toda sua sabedoria me diga, um pokemon shiny fica shiny em sua mega (estou sem interrogaçao :O) Pergunta extra: se eu jogar uma hack de pokemon em um emulador de gba, eu estarei estimulando a pirataria (AINDA estou sem interrogaçao aff D:)

Anônimo "???" da Silva

Sim. Os Pokémon shiny continuam shiny na sua mega evolução. Apesar dos jogos hackeados serem diferentes dos jogos comerciais a partir dos quais foram criados, eles usam muitos recursos gráficos e código dos originais, então não deixa de ser distribuição ilegal de material registrado.

DS

por ***Ítalo Chianca***

Revisão: José Carlos Alves
Diagramação: Aline Miki

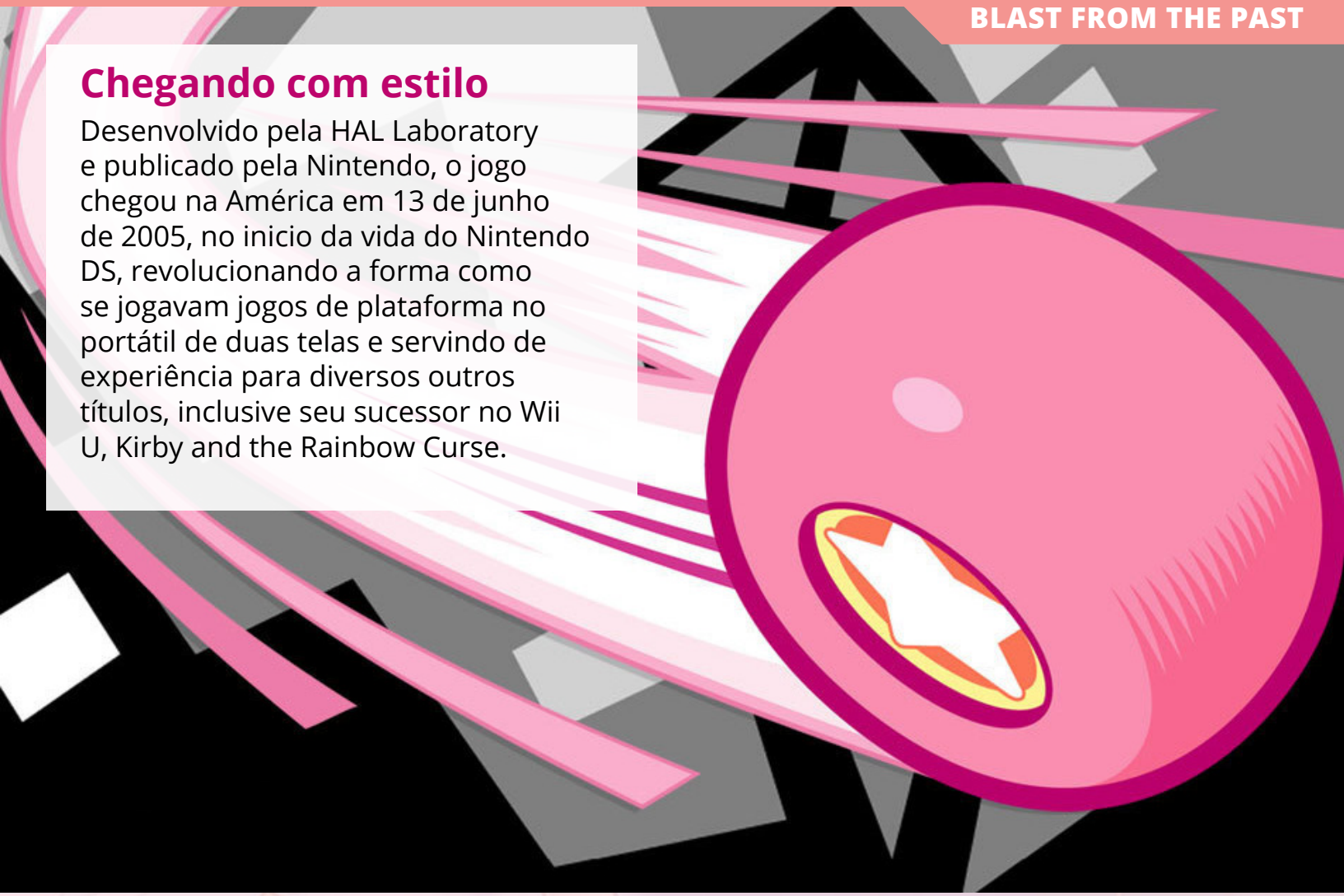
Kirby: Canvas Curse (DS) revoluciou a forma de jogar em duas telas

Primeiro jogo de Kirby para o DS mostrou o potencial do portátil, criando um novo estilo de jogar na tela de toque presente até hoje.

Quando o Nintendo DS foi lançado, poucas pessoas entenderam a proposta de se jogar com duas telas, até mesmo os desenvolvedores. Porém, um jogo chamou atenção logo nos primeiros meses do portátil: Kirby: Canvas Curse. O título surpreendeu pela jogabilidade original, utilizando apenas a tela sensível ao toque do console. Com a Stylus, o jogador desenhava rotas na tela para Kirby seguir na missão de trazer Dream Land à normalidade após ser transformada em pintura pela bruxa Drawcia. Sucesso de crítica, Canvas Curse traçou o caminho para outros jogos de sucesso no próprio DS, como os dois títulos da série The Legend of Zelda, e é responsável direto pela primeira aventura do herói rosado no Wii U. Relembre conosco essa aventura cheia de pinceladas e cores.

Amaldiçoaram Dream Land

Era só mais um dia comum na pacífica Dream Land, onde Kirby, seu mais famoso habitante, curtia a paz e a tranquilidade de um agradável passeio, como em todos os outros dias na Terra dos Sonhos. Mas, repentinamente, as cores do mundo começaram a se deformar. Em meio ao caos, surgiu uma estranha bruxa chamada Drawcia, transformando o planeta em pintura com suas pinceladas. Contudo, ao ver nosso ameaçador herói, a bruxa foge em direção ao portal de onde saiu no céu, mas não antes de Kirby despertar seu senso de justiça e perseguí-la. Mas as coisas não deram muito certo. Com um golpe rápido de magia, Drawcia transforma Kirby numa bolinha rosada (como se já não fosse uma) sem braços e pernas. Sem forças para seguir a bruxa, Kirby desiste e retorna desconsolado até seu planeta. Contudo, por acaso Kirby encontra o pincel mágico da sua inimiga, e com um toque, consegue criar raios da cor do arco-íris. Em posso desse objeto mágico, precisamos encontrar Drawcia e restaurar Dream Land.



Chegando com estilo

Desenvolvido pela HAL Laboratory e publicado pela Nintendo, o jogo chegou na América em 13 de junho de 2005, no inicio da vida do Nintendo DS, revolucionando a forma como se jogavam jogos de plataforma no portátil de duas telas e servindo de experiência para diversos outros títulos, inclusive seu sucessor no Wii U, Kirby and the Rainbow Curse.

Como água

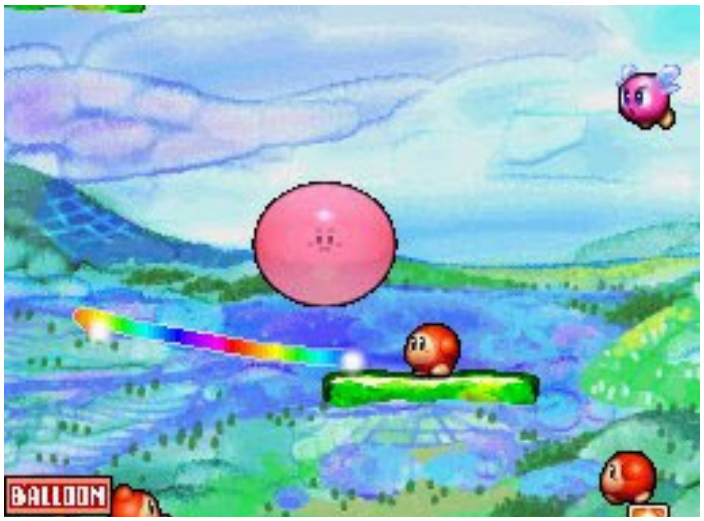
A criaturinha rosada é um dos personagens mais adaptáveis e propícios a mudanças do time de frente da Nintendo. Além dos jogos da série serem palco de exprimentações constantes, Kirby também passa por mudanças mercadológicas, adaptando-se às culturas de cada mercado. Exemplo disso são as capas de Canvas Curse. Nelas podemos observar pequenas diferenças entre si. Na versão japonesa, a bolota rosada é apresentada com aparência mais fofa e infantil, enquanto a versão da americana mostra Kirby com olhar destemido e ameaçador, passando a impressão de seriedade. Até o título do jogo sofreu alterações entre os três grandes centros: Kirby: Power Paintbrush na Europa e Touch! Kirby no Japão.

Marcando época

Kirby Canvas Curse, quando lançado, causou ótimas impressões no grande público e na mídia especializada. O site IGN concedeu a CC os títulos de Escolha do Editor, Melhor jogo Plataforma, Mais Inovador e Melhor uso do Touchscreen, na categoria para jogos de DS em 2005.

Arco-íris de inovação

Mais arredondado ainda, Kirby precisa se virar para chegar até a bruxa que tocou o terror em Dream Land. Para não ficar de mãos atadas (que mãos?) com a situação, teremos que deixar de lado os botões do DS e utilizar apenas a caneta Stylus na tela de toque do DS. Com a caneta do portátil, o jogador desenha linhas de arco-íris, pelas quais Kirby se movimenta pelo cenário, atravessando obstáculos e servindo como pontes e proteção contra os inimigos.

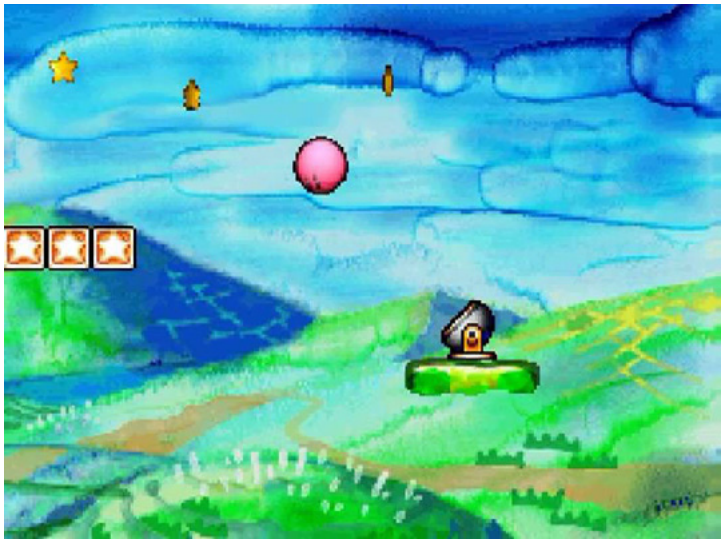


A saga por recuperar sua antiga forma, assim como Dream Land (transformada em pintura depois da maldição da bruxa Drawcia), tem inicio com um estágio de treinamento, onde o jogador é apresentado às novas mecânicas do título. Nele, somos fisgados pela originalidade e diversão da nova jogabilidade. Sem poder correr como antes, resta ao jogador pintar caminhos para que a bolota rosada consiga seguir caminho. Desafiador na medida certa, os reflexos e coordenação motora do jogador são postos em teste, assim como a resistência da telinha do DS, que pode ficar lotada de arranhões antes mesmo da conclusão do jogo.

O jogo é dividido em oito mundos, com três fases cada. Alternando entre estágios gelados, vulcões, cavernas e lugares futuristas sem gravidade. Não pense que terá vida fácil como na maioria dos jogos da franquia. Canos sugando o personagem e ventiladores arremessando a bolinha rosada em direção a espinhos vão exigir soluções rápidas, fazendo com que o jogador improvise desenhos. Intenso e divertido do começo ao fim, espere por muito desafio.

Rolando por caminhos pintados pelo jogador, Kirby precisa de ajuda para se mover pelos estágios. Com a caneta Stylus fazendo o papel de pincel mágico, o jogador pincela traços que servem como plataformas para o herói. Mas devido à limitação do suprimento de tinta, é preciso cautela e planejamento com os desenhos para superar os desafios propostos que, por sinal, ficam mais complexos com o passar dos estágios.

Assim como a tela de toque, a tela superior do DS também tem papel fundamental no jogo, servindo como mapa. Nela é possível planejar os passos seguintes e prever os obstáculos que surgirão. Na tela inferior é preciso destreza com a caneta, pois o jogador terá sua imaginação desafiada constantemente, precisando criar formas e rotas criativas para o protagonista.

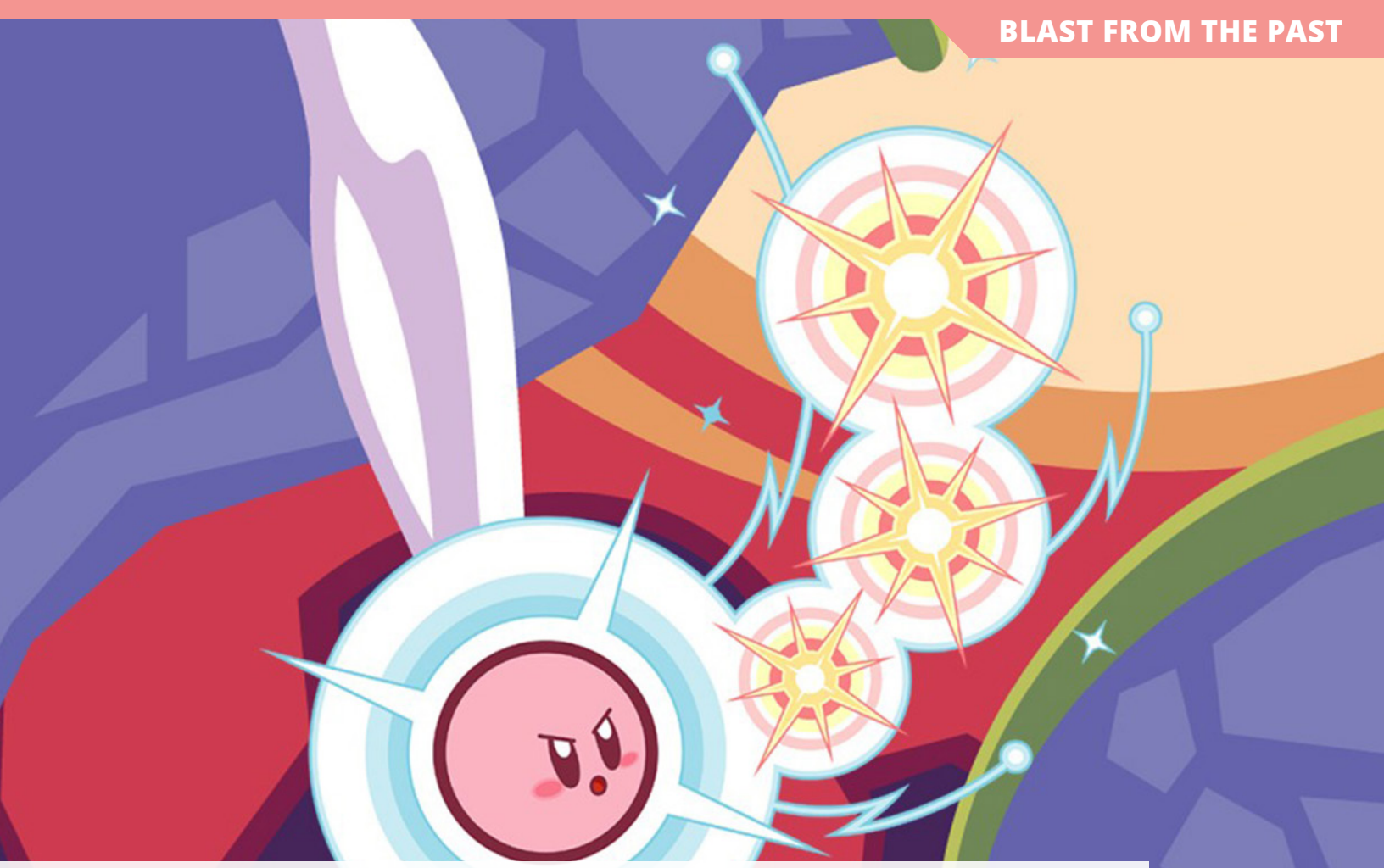


Beleza em duas telas

Mesmo com jogabilidade completamente distinta dos outros jogos da série, Canvas Curse ainda mantem muito das origens que consagraram o mascote mais fofo da Nintendo. E Kirby não seria Kirby se não fosse pela sua característica de engolir e absorver os poderes do inimigo. Caso contrário, ele provavelmente seria um Pokémon, e talvez cantasse para adormecer seu rival. Aqui, Kirby precisa apenas tocar no inimigo para conseguir seus poderes, ganhando ataques de raio, fogo, pedra, e podendo até se transformar em pneu e sair velozmente pelos campos coloridos de Dream Land.

A variedade de poderes acrescenta novas possibilidades à jogabilidade, evitando a monotonia das fases. Os estágios criativos também contribuem para a diversão do jogador, exigindo novas combinações de traços e técnicas mais apuradas. Mesmo sem tanta originalidade na diversidade dos mundos, seguindo o padrão da série, com florestas, cavernas e montanhas de forma geral, é o design de fases que chama atenção. A disposição e interação dos elementos, inimigos e objetos, é um grande diferencial do título, possibilitando ainda mais imersão.

Além do design criativo dos cenários, os mesmo esbanjam cores, formas e detalhes. Cada cantinho parece ter sido desenhado à mão, lembrando a arte dos cenários de Yoshi's Island (SNES). É um show de beleza e direção artística, impressionando pela qualidade e riqueza.



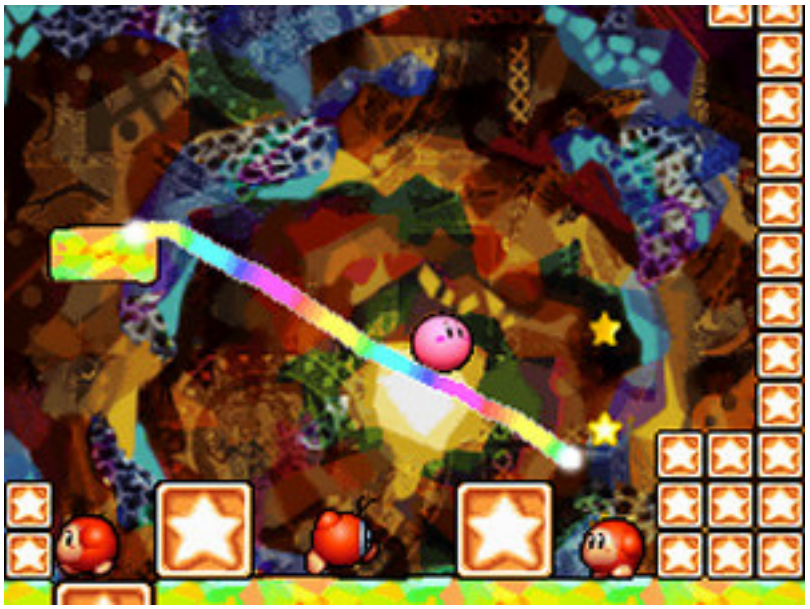
Canvas Curse muda radicalmente a maneira de jogar títulos de plataforma, transformando o gênero e abrindo possibilidades inéditas. Saem os controles através de botões e entra o movimento pela tela sensível ao toque, originando novas mecânicas e jogabilidades.

Simples e divertido

Além de pintar o caminho, o jogador pode tocar os inimigos, deixando-os atordoados para que Kirby os ataque. Esse é um esquema simples se visto com olhares atuais, mas em 2005 foi algo inovador e divertido.

Na ponta da caneta

A Magical Paintbrush é a grande novidade do jogo. Basta clicar e arrastar a caneta Stylus na tela sensível ao toque que seu desenho se torna magicamente uma rota para Kirby. Por elas, ele pode interagir com o cenário enquanto tenta trazer paz a terra dos sonhos.



Level design de respeito

O design das fases é um dos diferenciais para que a nova mecânica funcione tão bem. Cada estágio possui características e obstáculos específicos que só podem ser superados com determinados desenhos ou combinações de rotas. Não se engane pela simplicidade, pois com o passar das fases o jogo vai exigindo cada vez agilidade e raciocínio.

Legado promissor

Canvas Curse não foi apenas o primeiro de muitos títulos de Kirby para o Nintendo DS. Ele marcou época e contribuiu diretamente para propagação de jogos que utilizavam a tela de toque, tão comuns nos smartphones e tablets atualmente. A experiência também serviu de exemplo para futuros jogos do DS, demostrando o real potencial do portátil para jogadores e desenvolvedores. A própria Nintendo utilizou ideias do jogo para os aclamados The Legend of Zelda: Spirit Tracks e The Legend of Zelda: Phantom Hourglass.

Tendo revolucionado a forma como se jogava videogame na primeira metade dos anos 2000, o título é a base para o primeiro jogo do herói rosado para o Wii U. Seu sucessor espiritual, Kirby and The Raibown Curse, atualiza o que foi visto no DS, dando continuidade ao legado do seu irmão mais velho. Por fim, dez anos após seu lançamento, Kirby: Canvas Curse ainda continua atual e relevante para o cenário dos jogos eletrônicos, divertindo e inspirando gerações de jogadores e produtores ao redor do planeta. Que tal tirar seu DS da gaveta e pincelar algumas linhas na telinha enquanto Raibown Curse não chega?

por Ítalo Chianca

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Gabriel Leles

Kirby and the Rainbow Curse (Wii U) é promessa de inovação sob velhas mecânicas

Modelado à mão e colorido pelo arco-íris, Kirby and the Rainbow Curse está chegando ao Wii U.

2015 será um ano especial para o Wii U. Grandes lançamentos das principais franquias da empresa chegam ao console. A primeira delas é **Kirby**. Anunciado durante a última E3, **Kirby and the Rainbow Curse** pegou todos de surpresa durante a maior feira de jogos do planeta. O jogo é desenvolvido pela **HAL Laboratory** e mistura elementos de toda a série, com destaque para **Kirby Epic Yarn (Wii)** e **Kirby Canvas Curse (DS)**. O resultado é um título belíssimo. Feito completamente de massa de modelar e usando o **GamePad** como poucos, a primeira aventura de **Kirby** em HD promete desafio e originalidade, com doses de fofura e diversão cooperativa.

ELITE FOUR

Ao lado de **Link**, **Fox** e **Yoshi**, o herói cor de rosa será parte da linha de frente da Nintendo em 2015, com Kirby and the Rainbow Curse. Com exclusivos de peso, as esperanças para este ano são altas, mesmo para nós, brasileiros órfãos da empresa. Podemos esperar um ano cheio de novidades e jogos com a qualidade de excelência que esses nomes carregarão. Kirby, é a sua vez!

Sem cores no mundo de massinha

Era um dia normal no planeta **Popstar**. Flores, borboletas, árvores e tudo mais estavam em máxima harmonia, tempo perfeito para pescar e comer algumas maçãs. Isso era o que os nossos heróis pensavam. Em meio às suas atividades matinais, Kirby e **Waddle Dee** são surpreendidos por uma fenda no céu. Aos poucos o buraco vai tomando grandes proporções e dispara um raio em direção aos campos floridos do pequeno planeta, absorvendo todas as cores do lugar, inclusive seus habitantes mais ilustres, deixando a bela terra dos sonhos sem vida. Tudo parecia perdido, até uma pequena fada em forma de pincel sair de dentro da fenda, fugindo de uma criatura feita apenas de duas mãos com olhos (seria um irmão da **Master Hand**?).

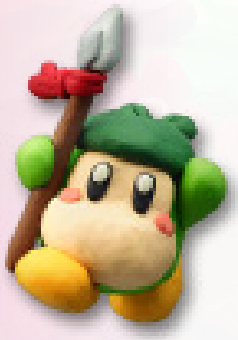
Aqui Kirby não corre, apenas rola. mas não é por estar fora de forma, e sim por precisar se mover através das pinceladas que damos com a Stylus.

Quando está prestes a ser capturada pelo vilão, a fadinha esbarra em Kirby, completamente sem vida e cor, e resolve dar algumas pinceladas cor de rosa na bolinha, trazendo-o de volta à vida, assim como seu ajudante, que logo retorna ao normal e já dispara um golpe certeiro “na mão”, botando o inimigo para correr. Desesperados com a triste situação do seu lar (sem cor), os mocinhos escutam os pedidos da fadinha e partem na missão em busca de trazer as cores de volta ao seu mundo. Com seu poder de criar “caminhos” com as cores do arco-íris, nossa ajudante mágica trilha a rota até a fenda e é aí que a aventura começa.

Como um toque mágico, o jogador precisa desenhar linhas na tela do GamePad para criar cordas da cor do arco-íris para mover o adorável Kirby pelos cenários

JOGUE COMO QUISER

O GamePad será obrigatório durante a jogatina, ou seja, o jogador só poderá controlar Kirby fazendo uso da tela de toque. Porém, os outros três jogadores terão liberdade de escolher uma entre as várias opções de controle, como o **Wii Remote**, o **Wii U Pro Controller** ou o **Classic Controller Pro**.



Uma nova terra dos sonhos

Desde as primeiras imagens divulgadas, a primeira iteração de Kirby no Wii U tem chamado bastante atenção dos jogadores, seja pela sua jogabilidade baseada inteiramente no GamePad, ou pela originalidade da sua beleza singular. Continuando com o estilo de *gameplay* visto em **Canvas Curse**, o jogo adiciona um olhar artístico diferenciado, misturando um mundo completamente feito de massinha de modelar com a jogabilidade baseada no uso da caneta Stylus na tela de toque, onde precisamos desenhar linhas da cor do arco-íris para que Kirby interaja com elas.

Em vários momentos precisaremos mover blocos, acertar inimigos e clicar na bolota rosa para atacar — tudo com a caneta Stylus no GamePad

O poder de absorção infelizmente não estará disponível neste game, mas as formas de transformações seguirão linha semelhante a **Epic Yarn (Wii)**, no qual Kirby adquire formas de submarino, foquete e tanque, mudando um pouco a jogabilidade, criando assim novas alternativas de gameplay e desafios. Além da opção para um jogador, também será possível dividir a aventura com outros três amigos. Enquanto um desenha o caminho para Kirby, os outros três jogam como Waddle Dees, ajudando no desfecho do estágio, seja carregando o herói principal ou atacando os inimigos.

O espaço ocupado pelo jogo será de 3.5GB, enquanto cada arquivo de save ocupará mais 1.5MB — sendo que será possível criar até três arquivos no game.

TUDO NA TELA

Com jogabilidade similar ao seu antecessor no DS, o personagem deve utilizar a **Stylus** para interagir com a tela de toque do GamePad, onde precisamos traçar os caminhos a serem percorridos por Kirby, ou tocar nele para que golpes sejam desferidos em seus inimigos ou em barreiras.

No modo cooperativo, teremos algo semelhante ao que vimos em **New Super Mario Bros. U (Wii U)**, em que um jogador fica com o GamePad, neste caso, controlando indiretamente Kirby, realizando os comandos na tela de toque ao traçar linhas sobre as quais o protagonista passará rolando. Enquanto isso, os outros jogadores controlam, por meio de um dos tipos de controle disponíveis, diferentes versões entre si do Waddle Dee, podendo carregar e ajudar o herói principal nas diversas tarefas do jogo, passando por obstáculos, coletando itens e peças colecionáveis.

O título usará o GamePad como parte fundamental da jogabilidade. Será necessário guiar o Kirby bolinha pelos diversos cenários criando caminhos e apontando direções, tudo na tela do controle.

COM AJUDA DE UM BOM AMIIBO

Parece que a aposta da Nintendo nos **amiibos** tem dado certo. Em Kirby and the Rainbow Curse, será possível utilizar o jogo em conjunto com os bonecos da séries Kirby já lançados, Além da bolota rosa, contamos com **Meta Knight** e **King Dedede**. O amiibo de Kirby permitirá ao jogador utilizar o ataque Star Dash a qualquer momento; Meta Knight, além de emprestar sua máscara para Kirby, aumentará o status de ataque; enquanto King Dedede empresta sua touquinha e proporciona uma barra de energia maior.

Controlando a bolota rosada

Além de fazer o personagem se mover pelo cenário, a energia “arco-íris” também pode ser utilizada para interagir com o cenário, modificando a trajetória dos inimigos, defendendo Kirby de ataques e mudando cursos de vento ou a trajetória da água. E é com essa habilidade única que você precisará concluir os estágios do jogo enquanto coleta tesouros escondidos e estrelas. Por sua vez, são com essas pequenas estrelas espalhadas no estágio que Kirby ganha mais um poder. Coletando cem delas, basta clicar e segurar a caneta sobre seu corpo para que ele cresça e saia destruindo tudo pelo caminho, ricocheteando pelas paredes até o poder acabar.

Uma das novidades principais do título foi a arte utilizada com base em massa de modelar. É uma mistura exótica, mas que resultou numa arte belíssima e original.

Um herói em transformação

Quando o assunto é transformação nos videogames, parece que poucos levam tão a sério quanto Kirby, um dos principais e mais mutáveis mascotes da Nintendo desde seus primeiros passos no mercado de jogos eletrônicos. Mas não é para menos. Seu corpo flexível o permite adquirir praticamente qualquer forma, transformando-se em versões dos inimigos que ele engole e absorve o poder. De **Link**, cozinheiro, cantor, até bola de fogo e cabelos de plasma, praticamente nada mais é surpresa nas suas formas. Mas as mudanças de visual não ficam restritas apenas ao seu próprio corpo. Seus jogos são um excelente local de experimentações artísticas e conceituais.

Você vai precisar ficar atento às linhas que você pincela no cenário, pois elas desaparecem com certa velocidade.

LOUCURAS COOPERATIVAS

Assim como na série **New Super Mario Bros.**, o modo cooperativo promete altas doses de risos. Os jogadores poderão pegar e arremessar o companheiro para outro player. Dá até pra fazer uma zoação com quem estiver controlando Kirby (o único que pode ser jogado pelos outros), e deixar o coitado do *player 1* indo de um lado para o outro no cenário. Mas caso você e seus amigos sejam jogadores sérios (coisa que eu duvido), dá para usar essa interação entre os quatro jogadores em estratégias para alcançar itens e lugares inacessíveis à primeira vista.

Lançado no início da vida do **Nintendo DS**, **Kirby Canvas Curse** fazia questão de usar e abusar dos recursos do novo portátil, unindo, como poucos jogos, as duas telas do videogame. Agora, com a escassez de títulos que demostrem um uso criativo das funcionalidades do GamePad, inclusive os da própria empresa, a Nintendo ressuscitou a velha fórmula e a atualizou com gráficos estontantes e uma jogabilidade que promete encher de arranhões a telinha do seu controle.

Nessa aventura não temos o poder de nos transformar de acordo com as habilidades dos inimigos sugados. Ao invés disso, temos uma mecânica semelhante à de Epic Yarn, no qual podemos nos transformar em espécieis de veículos em fases específicas.

Kirby Tank — com altíssimo poder de fogo, o tanque rosado continua seguindo em frente e cabe ao jogador clicar na tela onde desejar que o personagem mire e atire.

Kirby Submarine — Exclusivo de fases subaquáticas, Kirby ganha uma maior mobilidade nas águas e a capacidade de soltar torpedos.

Kirby Rocket — Voando em linha reta, cabe ao jogador criar curvas e ângulos com seus caminhos de arco-íris para alterar a trajetória de Kirby e guiá-lo pelas fases.

É melhor você se prevenir e comprar uma película para o seu GamePad, caso não queria ver ele cheio de arranhões depois de algumas horas de jogo.

Preto e branco, colorido, 2D, 3D, desenhado à mão e até feito de lã, **Dream Land** parece mais uma exposição de arte quando recordamos os cenários dos jogos do rosadinho. E quando pensávamos que Epic Yarn seria insuperável em originalidade de designer, a **Hal Laboratory** recria todo o universo multicolorido da série usando massa de modelar. Neste jogo, tudo é feito de massinha — menus, cenários, inimigos, efeitos especiais e o protagonista. É impressionante a qualidade e a atenção aos detalhes. Nada é completamente liso e repetido. Parece que tudo foi realmente modelado à mão. Cada cantinho tem uma marca de unha e amassa como se fosse massa de verdade quando passamos. O cuidado foi tão grande, que a Nintendo teve a atenção de pular alguns frames nas animações dos objetos para que pareçam uma animação *stop motion*.

As batalhas contra chefes trarão novos níveis de desafio e interação com o uso da caneta Stylus.

PINTANDO NA ÁGUA

Terror de muitos jogadores, as fases aquáticas marcarão presença em Rainbow Curse. E para manter a fama que possuem na maioria dos jogos, vão trazer muitos arranhões a mais para sua telinha, principalmente por conta das correntezas contrárias a sua rota e os vários seres repletos de espinhos no corpo só esperando um esbarrão para tirar sua vida.

Artisticamente atemporal

Não se engane com o visual infantil e caricato do jogo. Provavelmente a Nintendo dever ter aprendido a lição com Epic Yarn (lindo, mas muito fácil), e provavelmente acrescentou um pouco mais de desafio. Neste ponto, o novo título deve se assemelhar mais com sua inspiração do DS, que exigia mais habilidade e reflexos do que a maioria dos jogos da série. Para manter a tradição dos últimos títulos do Kirby, podemos esperar uma enorme quantidade de conteúdo colecionável, exigindo que o jogador gaste algumas boas horas explorando todos os mundos do jogo na tentativa de completá-lo 100%. Todavia, nem é o visual mais infantil do jogo que tem deixado com uma pulga atrás da orelha naqueles jogadores que se autodenominam **hardcores** ou puristas. Na verdade, o jogo passa a impressão de ser um título muito simples, com uma mecânica vista pela primeira vez há quase uma década.

A bolinha sempre foi alvo de muitos experimentos em jogabilidade, desde "Kirby Dream Course" com seus ares de golfe no Super Nintendo até "Kirby's Epic Yarn" com seu estilão de lã no Wii.

DE ENCHER OS OLHOS

O cenário parece que foi feito realmente à mão. Os objetos, árvores e cada mínimo detalhe balança, amassa e se move com tanta delicadeza e maestria que impressiona. Os efeitos de luz e sombra trazem ainda mais profundidade, e quando combinados com a retirada de alguns frames na movimentação de objetos e personagens, cria uma atmosfera única, transformando a aventura quase num filme Stop Motion.

Mas mesmo com os preconceitos, dúvidas e a inevitável ansiedade pela primeira aventura de **Kirby** no Wii U, uma coisa é certa: sua tradição de décadas garante que o título será indubitavelmente um jogo divertidíssimo e trará vários momentos inesquecíveis, sozinho ou com os amigos. Afaste os móveis da sala, convide aquela turma bacana e se prepare para encarar os desafios em forma de massa de modelar com Kirby e seus amigos, exclusivamente no Wii U.

Kirby and the Rainbow Curse (Wii U)

Desenvolvedor HAL Laboratory
Gênero Plataforma
Lançamento 20 de fevereiro de 2015

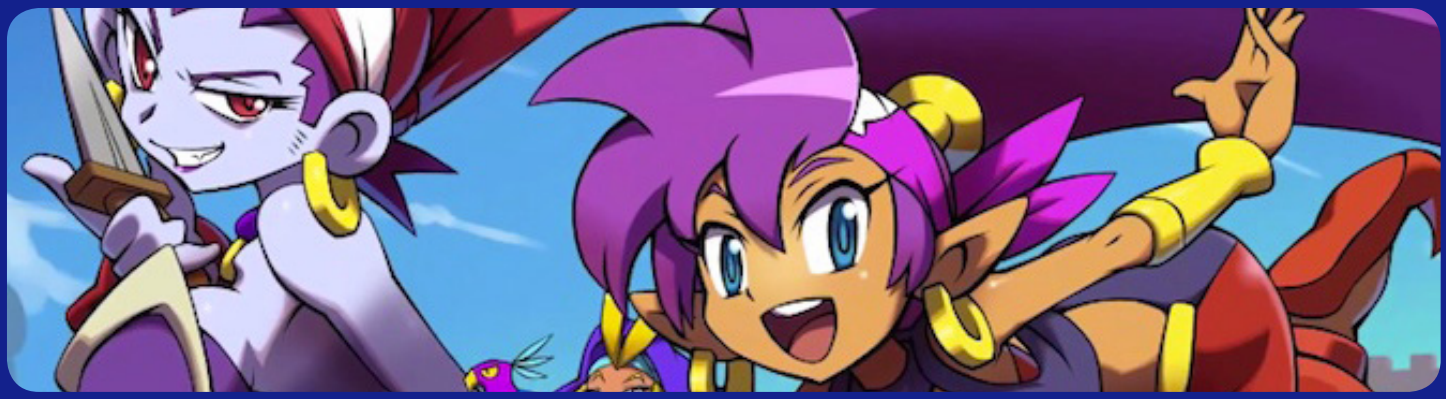
Expectativa 4

3DS

por ***Farley Santos***

Revisão: Alan Murilo
Diagramação: Breno Madureira

O terceiro título da garota meio-gênio pega os melhores aspectos dos episódios anteriores e os aplica em uma aventura divertida e bem trabalhada.



Shantae foi um marco quando foi lançado para GBC, em 2002. O jogo, que misturava plataforma e exploração, saiu já no final da vida do console e foi um sucesso de crítica por causa de sua qualidade. A garota meio-gênio que ataca com seu grande rabo-de-cavalo e se transforma em animais por meio de danças mágicas se tornou a principal personagem da produtora indie WayForward.

Shantae and the Pirate's Curse é o terceiro título da série e foi lançado no eShop de 3DS (futuramente também chegará ao eShop do Wii U) mais de dez anos após o jogo de GBC. O novo jogo acolhe a jogabilidade básica do estilo conhecido por metroidvania, mas muda conceitos básicos: Shantae não tem mais poderes mágicos e usa equipamentos de piratas para progredir na aventura. Em conjunto com uma parte técnica impecável, Pirate's Curse é facilmente o melhor jogo da série até o momento.

Parceria inesperada

Depois de sua última aventura, **Shantae** perdeu seus poderes mágicos. Mas mesmo sem poder conjurar feitiços e se transformar em animais com o poder da dança, a garota continua no posto de protetora do porto de Scuttle Town. Um dia, Shantae é surpreendida com uma visita inesperada: sua arqui-inimiga Risky Boots, responsável por inúmeros problemas no passado.

A pirata afirma que teve seus equipamentos e tripulação roubados por Shantae, que diz não saber nada disso. A dupla encontra um dos comparsas de Risky Boots, mas ele se transforma em uma criatura feroz ao entrar em contato com uma magia sombria. A pirata percebe então que o responsável pelo sumiço de suas coisas é Pirate King, um terrível ser com poder de destruir toda a Sequin Land. Risky explica que ele já tinha sido derrotado no passado, mas agora estava aproveitando resquícios do poder de Shantae para retornar à vida.

Risky Boots detesta o Pirate King e por isso quer impedir seu retorno a todo custo. Por estar sem tripulação e ser odiada por toda Sequin Land, a pirata propõe uma trégua à ex meio-gênio para que as duas trabalhem juntas. É uma situação benéfica para ambas: Risky recuperará sua glória como pirata, enquanto Shantae poderá reaver seus poderes mágicos. Diante disso, Shantae deixa as diferenças de lado e se une a Risky Boots em uma aventura por toda Sequin Land.

Explorando as ilhas de Sequin Land

Shantae and the Pirate's Curse segue a estrutura básica dos jogos anteriores da série em uma aventura de ação e plataforma 2D. Em suas viagens, Shantae enfrenta inúmeros inimigos e explora vários locais. O estilo do jogo é do consagrado gênero "metroidvania", contando com áreas grandes repletas de segredos — muitos deles só podem ser acessados após adquirir habilidades específicas.

Ao invés de um grande mapa com áreas interligadas, a aventura em Pirate's Curse é dividida em várias ilhas, cada qual com um tema e localidades distintas para explorar, de maneira bem similar à Castlevania: Order of Ecclesia (DS). É uma divisão inteligente, pois torna fácil revisitar locais previamente explorados — algo que acontece com frequência, já que muitas vezes itens necessários para avançar na história estão escondidos nesses lugares.

Um mundo construído com esmero

Além dos vários segredos espalhados pelo mundo, outro detalhe torna prazerosa a exploração: o visual. Os gráficos de Pirate's Curse são desenhados à mão e contam com pixel art detalhado. É tudo muito bonito e bem trabalhado, sendo que os personagens e inimigos têm animação fluida. O visual é complementado pelo efeito 3D, que cria várias camadas diferentes no cenário, sendo o resultado bem agradável. Até mesmo as ilustrações dos personagens têm camadas, o que mostra o esmero da produtora WayForward. Pirate's Curse é um daqueles títulos que deve ser jogado com o efeito 3D no máximo.

A música também é destaque. Ela é de autoria de Jake Kaufmann, responsável pelo áudio dos jogos anteriores da série e outros títulos como **Shovel Knight** (Wii U/3DS/PC). A variedade de composições é grande e com melodias que combinam bem com as várias localidades do jogo — por mais que algumas poucas tenham uma pegada "pop" demais para alguns momentos. A trilha sonora também conta com ótimos remixes de músicas de capítulos anteriores da série.

Outro ponto alto são os diálogos: eles são divertidos e repletos de humor, contando também com referências à cultura pop. Um exemplo legal é quando Shantae encontra um dos chefes do jogo anterior, que está muito depressivo por ter sido deixado de lado nessa nova aventura e torce para ao menos ser colocado como sub-chefe. Já em outro momento uma certa "princesa espacial" de uma série muito popular é mencionada.

Meio-gênio ou pirata?

As regiões de Sequin Land estão repletas de inimigos que farão de tudo para impedir Shantae, mas isso não é problema para a garota. A principal forma de derrotar os monstros é com o grande rabo-de-cavalo da jovem: ela o usa como se fosse um chicote, atacando tudo o que encontrar pela frente. Alguns itens ajudam na sobrevivência, como uma bola com espinhos que gira em volta de Shantae e comida capaz de aumentar ataque e defesa. Inimigos derrotados deixam dinheiro, que pode ser utilizado para comprar melhorias — coisas como um xampu que aumenta a força do cabelo da garota e até mesmo novos movimentos defensivos e ofensivos. A tela de toque tem vários usos, podendo ser utilizada para exibir o mapa do local ou para utilizar itens.

Shantae perdeu seus poderes mágicos, logo ela não pode utilizar seus feitiços e danças de transformação dos títulos anteriores. Mas isso não será problema: pela aventura a jovem encontra os equipamentos da pirata Risky Boots, que lhe conferem novos ataques e habilidades. A pistola é ótima para ativar botões e acertar inimigos distantes, mesmo que os tiros sejam fracos. Já o chapéu de capitão pirata permite flutuar pelo ar e alcançar locais distantes. Vários equipamentos estão espalhados pela a aventura, trazendo uma boa sensação de progressão, além de grande variedade de ataques. Estes novos itens e habilidades são bem divertidos de usar, fato que é reforçado pelos controles precisos.

Não pense que a jornada de Shantae será fácil: mesmo com um arsenal de novos truques, a dificuldade é constante e crescente. Prepare-se para enfrentar trechos repletos de inimigos, sessões que exigem pulos complicados e calabouços repletos de puzzles. O desafio é alto e pode chegar a níveis frustrantes nas partes finais da aventura, mas em nenhum momento beira o impossível. Um ponto fraco são os chefes: eles são fáceis e protagonizam batalhas sem muita inspiração — as situações e padrões de ataques deles já foram muito explorados anteriormente em outros jogos do gênero.

Pirate's Curse não se resume a matar inimigos e pular, o jogo conta com várias situações distintas que ajudam a quebrar o ritmo. Em um momento, por exemplo, Shantae tem que se esgueirar nas sombras para escapar furtivamente de um castelo. Já em outro, a garota tem que atravessar correndo uma sessão repleta de obstáculos complicados, parando o mínimo possível. Além disso, vários segredos e colecionáveis estão espalhados pelas ilhas, como inimigos especiais e polvos que aumentam a energia máxima da heroína. Muitos deles estão bem escondidos e é necessário explorar minuciosamente os lugares para encontrar tudo. A aventura não é muito longa, mas vários finais e um modo extra são incentivos para revisitar o jogo.

Uma aventura memorável

Shantae and the Pirate's Curse tem tudo o que um bom jogo de plataforma precisa: belo visual, jogabilidade divertida e boa quantidade de conteúdo. É fácil mergulhar nesse mundo repleto de personagens divertidos e situações variadas em busca de todos os segredos escondidos nas várias ilhas de Sequin Land. O ponto negativo fica por conta dos chefes que não são muito inspirados — mas a dificuldade na medida certa compensa esse pequeno defeito. Se você gosta de aventura e exploração em duas dimensões, não deixe de jogar Shantae and the Pirate's Curse.

✓ Prós

- Belos gráficos e efeito 3D bem utilizado;
- Comandos precisos e jogabilidade variada;
- Muitos segredos espalhados pela aventura;
- Ótima trilha sonora;
- Texto divertido.

✗ Contras

- Chefes fáceis e pouco inspirados.

Shantae and the Pirate's Curse (3DS)
Desenvolvedor WayForward Technologies
Gênero Plataforma
Lançamento 23 de outubro de 2014

Nota **9.0**

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

twitter.com/nintendoblast

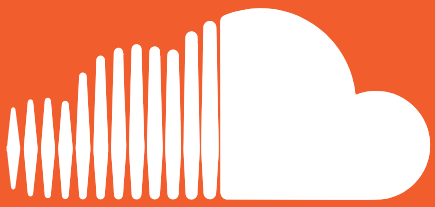
Seguir

facebook.com/nintendoblast

Curtir

google.com/+NintendoBlast

Seguir



soundcloud.com/gameblast

Inscrever-se

youtube.com/GameBlastTV

Inscrever-se

por ***Ítalo Chianca***

Revisão: Jaime Ninice
Diagramação: Aline Miki

Engolir e mudar: elegemos as melhores transformações de Kirby

Kirby seria só mais um irmão perdido de **Jigglypuff** se não fosse pela sua habilidade de absorver as características dos seus inimigos, dando-lhe novas formas e poderes. Sua técnica avançada de sugar, engolir e se transformar tem sido seu grande diferencial, principalmente no tempo concorrido das gerações de 8-bit e 16 bit, onde o estilo plataforma era predominante. Representante máximo da fofura nos jogos, o carismático herói da **Nintendo** tem resistido bem ao tempo e se adaptado melhor ainda às novas gerações de consoles, mantendo sua relevância num cenário tão competitivo. Isso se deve muito a sua característica de adaptação e transformação.

A cada novo game lançado, jogadores de consoles de mesa e portátil se enchem de ansiedade para saber quais novas formas o eterno fofinho vai adquirir ao longo da jornada. Fica até difícil numerar todas as formas que ele já teve em todos esses anos (na **edição Nº 25 da Revista NBlast** [pág. 50], listamos todos os poderes do Kirby vistos até então), mas cada jogador tem a sua favorita. Aproveitando a proximidade da chegada de sua aventura ao Wii U, separamos as 10 melhores transformações de Kirby para você.

Crueldade fofa

Esse carinha pode não ser tão fofo quando você imagina. Engolir os inimigos para absorver seus poderes seria um ato de crueldade para qualquer outro personagem. Por sorte, essas bochechas rosadas deixam tudo muito mais fofo e bonitinho, não causando, desta forma, nenhum tipo de receio na hora de praticar o ato "cruel" contra os monstrinhos do jogo.

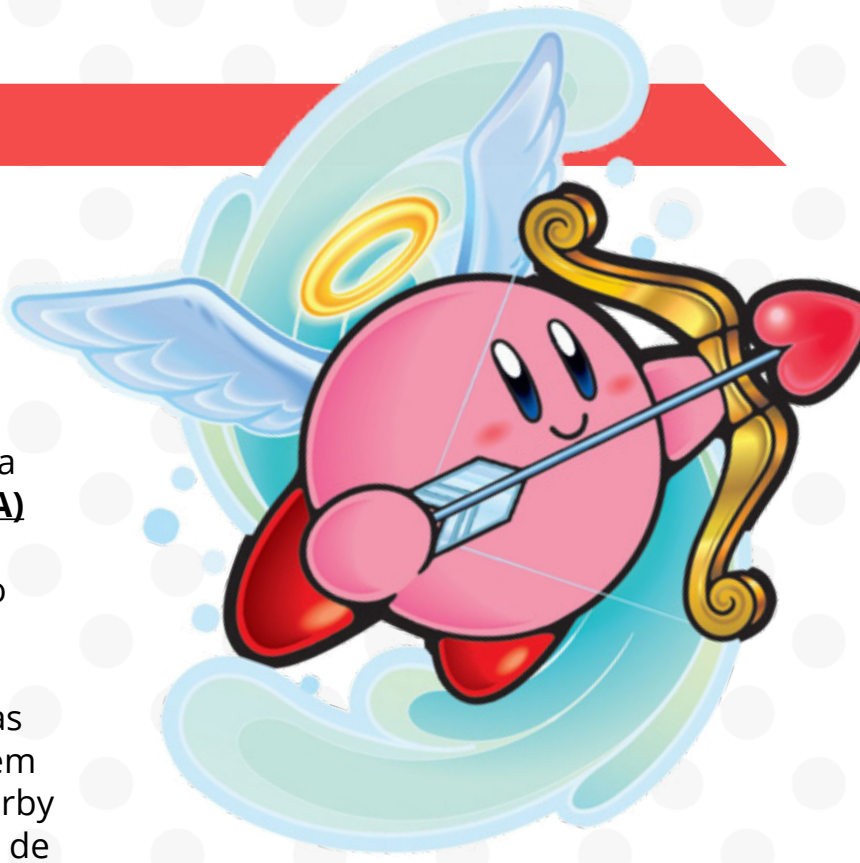
10 Circus

Não existe um padrão nas transformações de Kirby, indo de referências a personagens de jogos clássicos e elementos da natureza, até animais ou objetos. Mas, o que dizer de uma forma onde Kirby assume características de um astro do circo? Pois é, essa forma existe, e está presente na **última aventura** do pequeno aspirador rosa no **Nintendo 3DS**. Com os poderes do **Circus**, ele pode atacar com pinos de boliche flamejantes enquanto faz malabarismos, como inflar esculturas de balões, saltar através de aros de fogo, equilibrar-se em bolas e saltar em trampolins -– é um show completo.

09 Sleep

A vida de Kirby não sé feita só de ação e aventuras. Entre suas viagens para **Dream Land**, o mais esférico dos mascotes da Nintendo precisa manter sua beleza com um belo sono rejuvenescedor (ou você pensa que ele mantém essa aparência jovem por tantos anos apenas comendo e enfrentando criaturas malignas?). É, eu sei que você está se perguntando sobre o motivo desse poder praticamente inútil estar aqui (apenas alguns jogos te recompensam, com certa quantidade de HP, enquanto ele dorme), mas, seja você, ou mesmo uma bolinha rosada cheia de fofura, todos precisamos de alguns minutos de sono. E essa é justamente a função da transformação em **Sleep** – além do contra-ataque causado nos jogos da série Super Smash Bros.. Dormir, simplesmente dormir. Pode a terra dos sonhos estar prestes a desabar, mas se você encosta num dorminhoco, não tem outra, é sono na certa. Muitos jogadores já devem ter perdido a paciência com o Sleep, enquanto outros, como eu, apenas curtem o momento de descontração com um sorriso no rosto, admirando a beleza e a serenidade do cochilo no auge da sua beleza rosada.

08 Cupid

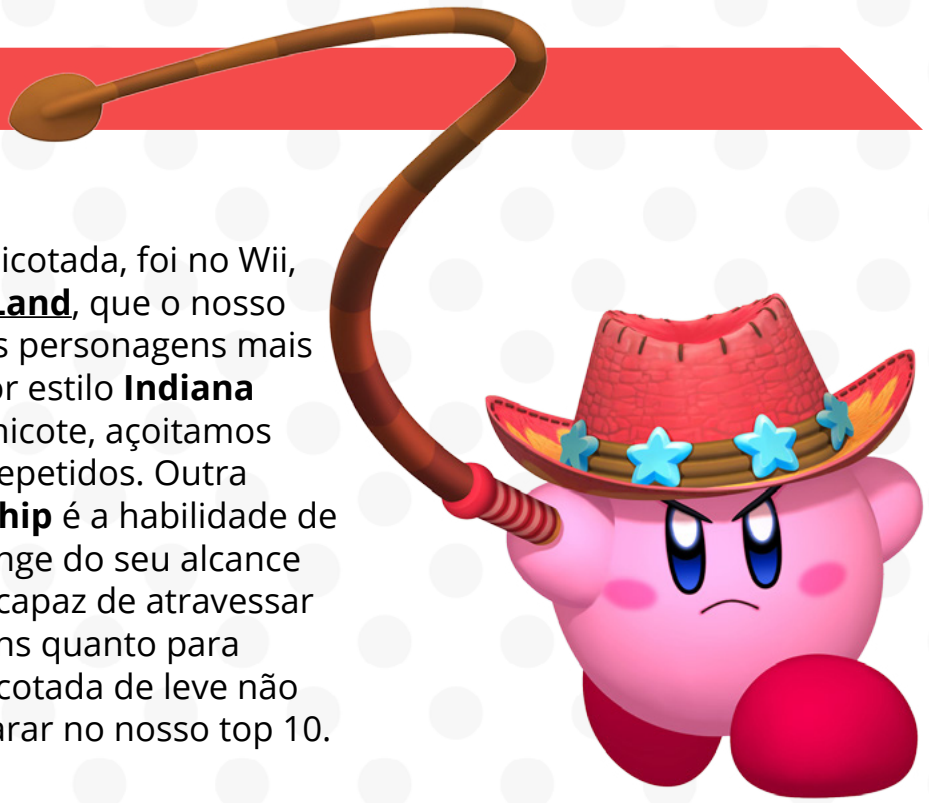


O que pode ser mais fofo do que um anjo cor de rosa? É justamente por essa combinação divina que elegemos a transformação em **Cupid** uma das dez melhores dessa criatura angelical. Nacida em **Kirby and the Amazing Mirror (GBA)** e tendo seu legado estendido a **Squeak Squad (DS)**, Kirby adquiri asas e um arco com flechas, tal qual a representação usual dos cupidos. Não posso esquecer da auréola e de que as pontas das flechas foram substituídas por corações. Mas nem só de fofura dos céus vive essa forma. Kirby se torna uma espécie de arqueiro, capaz de carregar uma quantidade infinitas de suas flechas. Some a isso a habilidade de voar e de atirar vários projéteis de uma vez, e temos um dos melhores poderes de toda a série.

07 Ninja

Saído das sombras e capaz de desaparecer na escuridão, **Kirby Ninja** é pura ação e estilo. Se não fosse pela fofura da série, que não dá espaço para a violência desenfreada, esta seria uma das habilidades mais mortais dos nosso protagonista. Como é de se esperar de um ninja, com esta habilidade, Kirby tem sua velocidade dobrada, movendo-se com destreza pelo cenário, podendo até se segurar nas paredes e lançar projéteis com tanta maestria que nem conseguimos ver o trajeto das suas **shurikens**. Se já não bastassem todas as técnicas e estilos vistos em **Kirby Super Star (SNES)**, em **Squeak Squad (DS)**, artimanhas como o ninjutsu e a habilidade de andar sobre a água se juntam ao vasto arsenal ninja. O pouco dano causado pelos seus golpes é recompensado pela sua agilidade, permitindo ao jogador disparar ataques ininterruptos. Em **Super Smash Bros.**, Kirby adquire uma forma semelhante a esta quando engole **Sheik**.

06 Whip



Para os amantes de uma boa chicotada, foi no Wii, com **Kirby's Return to Dream Land**, que o nosso herói rosado incorporou um dos personagens mais marcantes do cinema. Ao melhor estilo **Indiana Jones**, com direito a chapéu e chicote, açoitamos inimigos com golpes rápidos e repetidos. Outra função interessante do **Kirby Whip** é a habilidade de alcançar objetos que estejam longe do seu alcance normal. Inclusive, seu chicote é capaz de atravessar paredes, tanto para recolher itens quanto para acertar inimigos. Como uma chicotada de leve não faz mal a ninguém, Whip veio parar no nosso top 10.

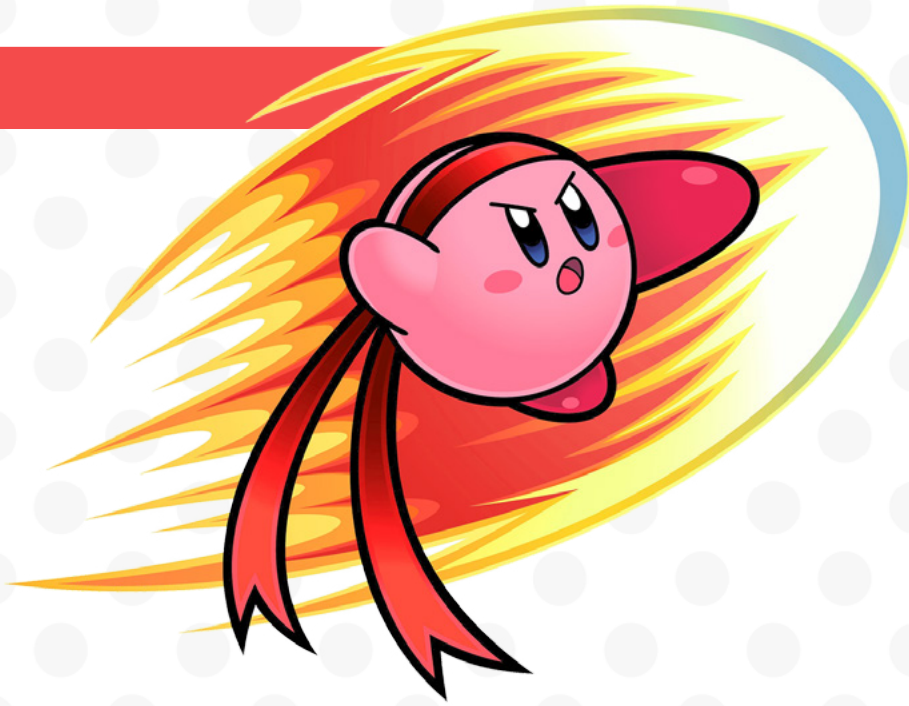
05 Plasma

Uma das habilidades mais completas de Kirby, sua forma **Plasma**, equilibra poder de ataque e defesa. Com ele, podemos lançar pequenas quantidades de energia estática nos adversários. Porém, caso queira causar um estrago ainda maior, basta movimentar o personagem de um lado para o outro, gerando um campo de energia ao redor de Kirby, que, quando disparado, sai destruindo tudo pelo caminho. Caso prefira, você pode usar a energia como escudo, evitando que objetos menores acertem o personagem, e até causando danos aos inimigos. E essa é só a a parte prática dessa transformação. O visual também é um grande atrativo do **Kirby Plasma**. Com direito a tiara e cabelos em forma de raios, nosso herói esbanja estilo.

04 Wheel Rider

Uma das formas mais interessantes e presentes ao longo de toda a série é a *Wheel*. Com esse poder, Kirby pode se transformar num pneu e correr desenfreado pelo cenário. Mas, é na sua forma **Wheel Rider** que o rechonchudo se torna o verdadeiro rei do asfalto. Para utilizar este "poder", Kirby, na sua forma Whell, precisa acionar o segundo jogador, gerando uma espécie de monociclo. Basta montar no veículo para a "fusão" se completar. De chapéu e óculos, os parceiros se tornam uma combinação explosiva de velocidade de poder e destruição. Além de quebrar tudo o que vem pela frente, ainda é possível atirar projéteis enquanto o seu amigo controla a direção. É diversão para ninguém botar defeito.

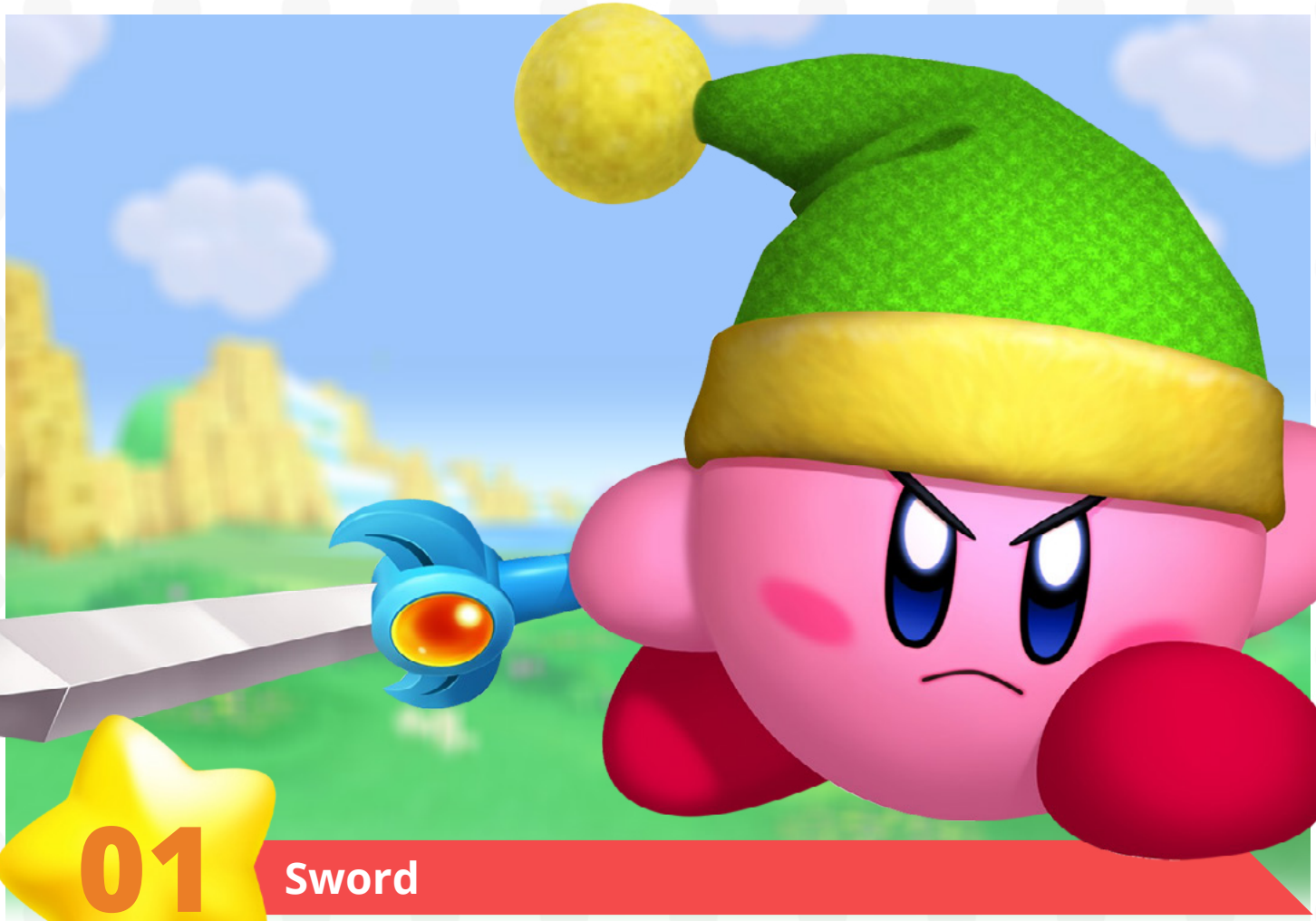
03 Fighter



O que aconteceria se Kirby engolisse **Ryu**, da série **Street Fighter**? Bem, isso pode não ter acontecido realmente nos jogos da série do rosadinho, mas as referências ao lendário dono do Hadouken são evidentes nesta transformação. Como **Kirby Fighter**, temos uma gama de golpes baseados em diversas artes marciais e estilos de luta, além das magias ao melhor estilo **Dragon Ball Z**. Agarrões, socos, chutes e golpes à distância tornam esta forma uma das mais devastadoras dentro do rico arsenal do fofinho. Com uma faixa vermelha de lutador na cabeça, Kirby sai dando porrada e soltando **Hadoukens** e **Shoryukens** por DreamLand, e até em **Super Smash Bros**.

02 UFO

Já chegou o disco voador! Sim, os OVNIs existem. Ou pelos menos habitam a **DreamLand**. Uma das transformações mais raras e legais do nosso herói, faz com que ele assuma a forma de um objeto voador não identificado. Em sua forma **UFO**, o Kirby é capaz de flutuar livremente (a menos que você encontre uma escada) pelo cenário e desferir golpes na medida em que o botão B é pressionado. Pode não ser o mais poderoso dos poderes, mas sua beleza e raridade (são poucos os estágios em que podemos assumir esta forma) tornam esta uma das mais incríveis e marcantes transformações do Kirby. Já se foi o disco voador!



01 Sword

Empunhando uma das mais clássicas e nobres armas de todos os tempos – uma espada de cabo azul – nosso herói de gorro verde precisa superar desafios e vencer poderosos inimigos ao longo de uma difícil missão. Não, essa não é nenhuma introdução de algum jogo da série **The Legend of Zelda**. Na verdade, esta é forma de **Kirby Sword**, o lendário (e meigo) espadachim de **Dream Land**. Inspirado no visual e nas habilidades de **Link**, Sword é uma das transformações mais comuns, simples e poderosas dos jogos do imortal aspirador de monstrinhos. É possível atacar a curtas distâncias, lançar energias quando o nível de vida está no máximo (assim como nos jogos da série Zelda), saltar e cair cortando tudo (como Link em Smash Bros.), além de poder misturar os poderes da sua espada com outros elementos (em alguns jogos). Fogo, água e trovão são alguns exemplos que podem te trazer poderes de destruição inimagináveis. Sem dúvidas, esta é a transformação que une as melhores referências, poder de ataque, magia, beleza, estilo e simplicidade.

E você, caro leitor, qual a sua transformação favorita de Kirby? Concorda com nossa lista? Deixamos alguma forma de fora? Não deixe de comentar.

WiiU

por ***Rafael Neves***

Revisão: Alberto Canen
Diagramação: Gabriel Leles

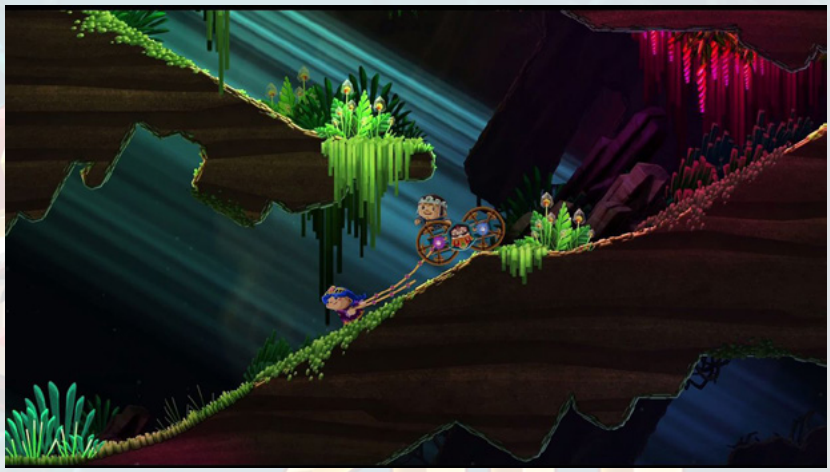
Chariot™

Chariot inova com um inesperado power-up: um peso de papel

Em questão de jogos de plataforma, o Wii U tem se mostrado um verdadeiro coração de mãe. Mesmo com Rayman Legends, Donkey Kong Country: Tropical Freeze, Super Mario 3D World já oferecendo centenas de fases geniais, os estúdios indie continuam a apostar nas pequenas grandes ideias e na nostalgia de um bom visual 2D trabalhado aos mínimos detalhes. E Chariot é a mais recente aposta nesse tipo de jogo, lançado para PC e os consoles da oitava geração.

Mas como Chariot poderia fazer frente a outros jogos indie de plataforma já bem estabelecidos? Shovel Knight, Cloudberry Kingdom e tantos outros também oferecem aventuras em progressão lateral recheadas de desafios, saudosismo e ideias únicas.

Bom, um power-up talvez fizesse a diferença em Chariot. E que power-up mais brilhante e inovador do que... um peso de papel!? Em Chariot, a protagonista Princess, com a ajuda de seu noivo, não apenas precisa chegar ao fim das fases, como também levar durante a viagem o túmulo de seu pai, o rei, para o seu local de repouso eterno.



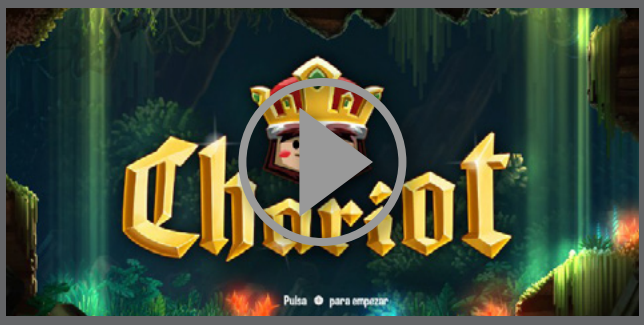
A aventura subterrânea de Chariot é fenomenal, contando com mais de 20 estágios gigantescos, divididos em cinco mundos com temáticas únicas. Em cada uma das fases, o túmulo do rei será tanto um elemento dificultador a mais quanto um auxílio, servindo como peso e plataforma extras. Apenas uma corda é usada para puxar e levantar o pesado caixão. Há outras habilidades e itens disponíveis no game, todos obtidos com os materiais coletados pelos estágios. Elas são essenciais para se livrar dos irritantes inimigos encontrados nas fases. E, acredite, há muito o que se coletar no jogo!

Chariot fica ainda mais incrível quando jogado em dupla. A aventura cooperativa é fantástica, rendendo muitos risos e uma boa dose de trabalho em equipe. Claro que dá pra jogar tranquilamente no single-player, mas o game verdadeiramente brilha quando jogado a dois.

Para embelezar a aventura, temos visuais bidimensionais recheados de detalhes. Em certas plataformas, por exemplo, andar por cima delas fará flores brotarem. Mesmo podendo jogar apenas no GamePad, Chariot é lindíssimo na televisão. Se você ama games de plataforma, a mecânica de carregar um caixão é uma experiência que merece ser vivida... especialmente em dupla!

Charriot (Wii U)

Lançamento: 08/01/2015
Publisher/Developers: Firma Studio
Gênero: Ação, aventura
Jogadores: 1
Preço: $14,99



WiiU

por ***Jaime Ninice***

Revisão: Alberto Canen
Diagramação: Gabriel Leles

Paper Monsters Recut

Paper Monsters Recut o leva a belos mundos de papel

Estamos sendo abarrotados por diversos jogos indie de qualidade e isso é um bom sinal. Aliás, os indie estão tomando cada vez mais força e essa tendência promete, além de já dar sinais de inspiração na cadeia da indústria de entretenimento eletrônicos atual. Em vista disso, muitos jogos desenvolvidos por empresas pequenas também pegam carona em franquias de peso, mas incluindo novos aspectos, uso novo da jogabilidade e aspectos de mundo diversos, agregando qualidade ao conteúdo, como é o caso que veremos agora, no platformer **Paper Monsters Recut**.

Um maravilhoso mundo de papel

Logo que você inicia o jogo, dá para ver que tudo ao seu redor é feito de papel - mais precisamente papertoys - e elementos que nos remetem ao mundo dos tecidos e crochês. A jogatina segue a ordem comum dos jogos desse gênero. A cada sequência de fases, enfrentamos um chefe, mas também passamos por esttágios bônus. O mundo é aberto até certo ponto, mas necessita de certa quantidade de clipes coletados para passar em de alguns trechos (onde será que já vimos isso antes?).

A qualidade gráfica é um dos seus pontos fortes. Entre os cenários apresentados, vemos representações nas mais diversas localidades, a citar: velho oeste, cidades de gelo, espaço lunático, florestas, e mais. Todos são muito bem representados e guardam como característica a existência de 3 clipes e um botão dourado, para completar com 100 % de cada missão.

O jogo sai da mesmice ao lhe colocar em situações diferentes, e com propósitos diversos. Você se verá, em certas partes, transformado-se para acessar pontos estratégicos. Entre as mutações que mudam nosso visual e comportamento nas fases estão veículos como helicóptero, tapetes de gelo, submarino lançador de mísseis, entre outros.

Super Rayman Country 2: Turbo Edition!

Outra das coisas que agradam em Paper Monsters Recut é que tudo nos remete a uma franquia. Plataformas soltas, cenários característicos, transições entre profundidades - que lembram muito os estágios de **Donkey Kong Country Returns** - são coisas bonitas de se ver e funcionam muito bem. Detalhe: elas sempre carregam um toque característico especial da aventura em pauta.

O jogo apresenta um misto de portais de estágios, vindos de **Rayman Legends**; com clipes fazendo a vez dos cristais, como em **Captain Toad**; incluindo um botão dourado, em vez dos moedões de **Yoshi's Island**, e o palco de chegada, como na série **Super Mario**. Ainda temos viagens ao espaço, lutas contra chefões, paradas em Checkpoints de catavento, Piranha Terouras (em vez de Plants), baús como caixa de papelão, construções em movimento, e muito mais, todos altamente caracterizados e dispostos com o ambiente do jogo. Ou seja, assim como seu amigo **Guacamelee**, o game é repleto dessas referências e as utiliza à sua maneira, em um mundo próprio, para prender o jogador do início ao fim.

Mas nem pense que tudo são as mil maravilhas. Paper Monsters Recut também tem seus defeitos, como a trilha sonora que, quando não se repete, falha ao não ajustar uma continuação para acertar como loop, e a existência de uma física não tão legal de se controlar (os pulos de Super Mario não fizeram tanto sucesso à toa).

Uma papelada de coisas a fazer

Como já falamos, Paper Monsters Recut possui uma penca de coisas para se fazer. Um platformer tradicional, com belos visuais, como se fossem feitos à mão, e muitos pontos para alcançar, não lhe deixarão sem vontade de jogá-lo repetidas vezes. Produzido pela **Mobot Studios**, portado de versões para celulares, o jogo faz bem seu papel e aporta como um dos melhores indies do console, e tudo ao custo de $7.99, nada mal.

Paper Monsters Recut (Wii U)
Lançamento: 16/10/2014
Publisher/Developers: Mobot Studios
Gênero: Plataforma
Jogadores: 1
Preço: $7,99

Lançamentos do mês

*por **Alex Sandro***

Diagramação: Gabriel Leles

eShop (Wii U)

FAMILY TENNIS SP

Escolha entre oito personagens com estilo anime e pratique tênis. É possível jogar partidas simples ou em duplas e com até quatro amigos simultaneamente. O jogo oferece ainda vários minigames para descontrair.

$4.99

ELECTRONIC SUPER JOY: GROOVE CITY

$4.99

Pule, esquive e dance entre perigos, mísseis e inimigos. São 15 fases com segredos, áreas escondidas e colecionáveis, tudo isso ao som de música eletrônica.

UWORDSMITH

uWordsmith faz uso das duas telas. Enquanto a tela da TV exibe uma imagem, você precisa organizar as letras na tela da TV para escrever o nome da figura. O jogo ainda possui diferentes modos como Arcade, Challenge, Mosaic e Multiplayer.

$1.99

STREET FIGHTER 2010: THE FINAL FIGHT

$4.99

Lançado originalmente para o NES em 1990, neste jogo de ação e plataforma 2D você controla o ciborgue Ken para destruir inimigos até alcançar o portal transdimensional que o leva para o próximo estágio. Entretanto, Ken precisa destruir inimigos específicos para abrir o portal e possui tempo limitado escapar.

SUPER MARIO GALAXY 2

O segundo Galaxy é indescritível. Um dos melhores jogos da última geração está disponível na eShop do Wii U. Vale lembrar que é a mesma versão do Wii, a única diferença é a possibilidade de iniciar o jogo pelo menu do Wii U, sem precisar entrar no Wii Mode.

$19.99

eShop (3DS)

3D AFTER BURNER II

A versão remasterizada em 3D desse arcade clássico coloca o jogador para pilotar o caça F-14D para invadir e detonar esquadrões inimigos.

R$11,90
eShop nacional

$4.99
eShop americana

$4.99
eShop Canadense

WRC OFFICIAL GAME OF THE FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

R$96,00
eShop nacional

$34.99
eShop americana

$41.00
eShop Canadense

Dispute o campeonato mundial de Rally desde estradas geladas na Suécia até as areias do deserto no México. Danos no seu veículo podem ser vistos em tempo real e é preciso repará-lo entre cada corrida, além de ser possível comprar novos carangos. Uma **demo** do jogo está disponível na eShop do 3DS.

SOCCER UP ONLINE

A nova versão de Soccer Up oferece um modo online, a capacidade de 2 jogadores aproveitarem o jogo com apenas uma cópia (via Download Play), a possibilidade de usar Miis e disputar a Copa do Mundo.

R$9,99
eShop nacional

$3.99
eShop americana

$4.49
eShop Canadense

SPACE LIFT DANGER PANIC!

R$6,99 *eShop nacional*

$2.99 *eShop americana*

$3.49 *eShop Canadense*

Supere as 40 fases para proteger o seu planeta dos ataques dos Ceranthians (não do Corinthians!). Você precisa clicar na tela inferior do 3DS para criar portais e impedir que os disparos inimigos atinjam o planeta.

BEST OF MAHJONG

Relaxe a sua mente e jogue o clássico Mahjong. É possível jogar tanto usando a stylus ou o direcional digital e customizar a imagem de fundo.

R$7,99 *eShop nacional*

$2.99 *eShop americana*

$2.99 *eShop Canadense*

QUELL MEMENTO

R$10,69 *eShop nacional*

$3.99 *eShop americana*

$4.69 *eShop Canadense*

Quell Memento é um jogo de puzzle relaxante no qual você precisa superar 150 desafios para restaurar as memórias do último residente da mansão abandonada.

LUFIA: THE LEGEND RETURNS

Lançado originalmente em 2001 para o Game Boy Color, junte-se a um grupo de 12 personagens controláveis e se aventure em uma história que mistura amor, esperança, terror e vingança. Complete missões, evolua seu personagens e explore calabouços e cavernas.

R$9,99
eShop nacional

$5.99
eShop americana

$5.99
eShop Canadense

ASTERIX THE MANSIONS OF THE GODS

$34.99
eShop americana

Trazendo 16 modos de jogo e dois níveis de dificuldade, jogue como Asterix, Obelix e Dogmatix. Você pode andar livremente pela aldeia, caçar javalis, preparar poções e proteger a floresta de invasores romanos. A demo do jogo foi disponibilizada hoje, mas o título completo está disponível desde novembro na eShop.

Revista GameBlast 03

Nesta edição, você confere o nosso Top 10 de jogos mais esperados de 2015!

Além de um balanço da oitava geração, Dragon Age: Inquisiton, The Order: 1886 e mais!

Baixa já a sua!

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista