NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBLAST.COM.BR



#69
JUL
2015

CC
BY NC ND

ANÁLISE

SPLATOON (WII U)

BLAST FROM THE PAST

NINJA GAIDEN TRILOGY(SNES)

Reinventando a E3

A Nintendo trouxe uma agenda cheia para a E3 2015, recheando quase que uma semana inteira com anúncios, apresentações digitais e até um campeonato mundial. Mesmo que nem tudo tenha agradado o hype dos fãs, há muita coisa sobre a participação da Big N no maior evento de videogames do planeta que trazemos para você nessa edição! Confira também o que achamos de Splatoon e outros títulos do momento! – **Rafael Neves**



BLAST FROM THE PAST
Ninja Gaiden Trilogy (SNES) **07**



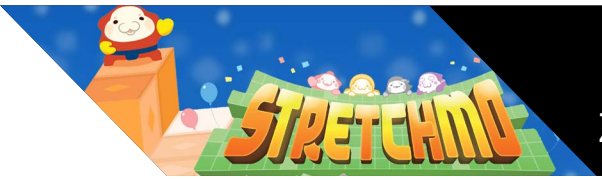
ANÁLISE
Splatoon (WiiU) **14**



ANÁLISE
Xenoblade Chronicles 3D (3DS) **20**



ESPECIAL
E3 2015: A Nintendo no evento **27**



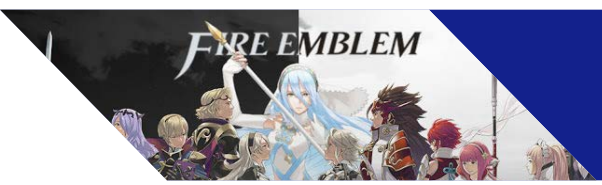
ESHOP
Stretchmo / 3D Fantasy Zone Opa-Opa Bros. (3DS) **37**



HANDS ON
Super Mario Maker (WiiU) **ONLINE**



DISCUSSÃO
O futuro do Wii U pós-E3 2015 **ONLINE**



EXPECTATIVAS
Fire Emblem: Fates (3DS) **ONLINE**

NINTENDO BLAST

DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO
Sérgio Estrella

DIRETOR EDITORIAL
Rafael Neves

DIRETOR DE PAUTAS
Alberto Canen
Gabriel Vlatkovic
Italo Chianca
João Pedro Meireles

DIRETOR DE REVISÃO
Alberto Canen

DIRETOR DE DIAGRAMAÇÃO
Gabriel Leles

REDAÇÃO
Anna Gabriela Coelho
Italo Chianca
Jaime Ninice
Lucas Palma Mistrello
Luíz Antônio Costa
Rafael Neves

REVISÃO
Alberto Canen
Jaime Ninice
José Carlos Alves
Luigi Santana
Vitor Tibério

DIAGRAMAÇÃO
Aline Miki
Breno Madureira
Guilherme Kennio
Ítalo Lourenço

CAPA
Felipe Araújo

Capas cortadas

Artes que quase estamparam esta edição









E3 2015



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: 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

Pedrinha querida! Eu gostaria de saber como funciona os controles do Wii u, inclusive o gamepad, pois achei meio confuso sua funcionalidade. Obrigada :D

Peach Leprosa

O controle GamePad do Wii U pode parecer esquisito, mas é bem simples de usar. Nas laterais, você tem os direcionais e botões, que você usa normalmente como qualquer outro controle tradicional. E no meio há uma tela sensível a toque. Essa tela pode ser usada para muitas coisas, como para mostrar informação complementar ao jogo (como mapas, inventários, etc.).



Você pode usar a tela do GamePad para interagir com o jogo e para mostrar a imagem da TV.

Outra grande utilidade da tela do GamePad é a de permitir jogar o Wii U sem usar a TV: a tela passa a mostrar o que a TV mostraria e você pode jogar normalmente enquanto outra pessoa assiste outra coisa na televisão, por exemplo (tenha em mente apenas que, mesmo neste modo, o console precisa estar ligado e você tem que estar próximo a ele, pois o GamePad precisa receber o sinal do console para funcionar).
Você pode usar a tela do GamePad para interagir com o jogo e para mostrar a imagem da TV.
Você pode usar a tela do GamePad para interagir com o jogo e para mostrar a imagem da TV.
Fora o GamePad, outros controles compatíveis com o Wii U são o Pro Controller, que é um controle em estilo tradicional, sem a tela no meio e também o Wii Remote, que é o controle antigo do Wii (que, por sua vez, pode ser usado com todas as suas variações, com Nunchuck, Wii Classic Controller, o zapper, o volante, etc., etc.). A compatibilidade de cada controle depende do jogo, mas a maioria dá suporte a todos.

o pedra sua linda , me responda umas perguntas, quais sao todos os jogos da serie boktai? tentei achar na net e nn consegui os nomes, e qual foi o game da "sua seria" que vc mais gostou ?

Anônimo "Django" da Silva

A série Boktai é composta por 4 jogos:



• Boktai: The Sun Is in Your Hand (GBA/2003);
• Boktai 2: Solar Boy Django (GBA/2004);
• Shin Bokura no Taiyō: Gyakushū no Sabata (GBA/2005, seria o Boktai 3, mas foi lançado apenas no Japão devido à baixa popularidade do segundo jogo);
• Lunar Knights (DS/2007).

Pedrita, eu não consegui testar o splatoon, mas soube que teve uns problemas de acesso para o pessoal. Será que não terá problema quando lançar? esse jogo é bom mesmo? pelos vídeos parece muito repetitivo.

Inkling(uarudo)

Bom, problemas de acesso em modos online são totalmente comuns – até esperados, eu diria – em fases beta e mesmo logo que o jogo é lançado. É aquele momento em que todo mundo está tentando acessar junto, todos ansiosos pra começar a jogar online, os servidores ainda não estão bem preparados, etc. , etc... isso é algo que quase sempre acontece com jogos online, imagino que ainda haverá alguns problemas no lançamento, mas também acredito que logo serão solucionados e em alguns dias estará tudo funcionando bem.

Agora, quanto ao fato do jogo ser repetitivo, esse realmente parece ser o maior ponto negativo apontado pela maioria das análises... não pela sua jogabilidade, que é super divertida e inovadora, mas sim pelo pouco conteúdo que o jogo apresenta no momento. São pouquíssimos modos e pouquíssimos mapas... 5 para ser mais exato, sendo que no modo online apenas 2 deles ficam disponíveis por vez, sendo trocados a cada hora. Sem dúvida mais conteúdo será liberado futuramente e está bem claro que a Nintendo decidiu adiantar talvez um pouco demais o lançamento do jogo... o que é uma pena, porque a ideia e a jogabilidade são excelentes. No momento, Splatoon é muito divertido, mas com muito pouco conteúdo... tenho certeza que isso vai melhorar mais pra frente, mas é uma pena que ele seja lançado assim, porque a primeira impressão de muitos não vai ser tão boa quanto poderia ter sido...



Pedra, eu vi uns amiibo que estava em uma embalagem do Smash, mais eu queria usa-lo em Hyrule Warriors, posso fazer isso? Esse jogo tem quase 50 dólares em DLC pra comprar, se puder, dá uma dica das melhores dlcs disponíveis para eu comprar. O que acontece se vc olhar para a medusa? Kk.Obrigado.

Ronyel Escobar, guerreiro de Hyrule



Sim, os amiibo da edição Smash Bros. funcionam com Hyrule Warriors... até porque não existe uma edição de bonecos específica desse jogo, então são os de Smash mesmo que você tem que usar. xD Lembrando que os bonecos compatíveis são o do Alfacinho (tanto ele adulto como versão Toon), da Zelda, do Sheik e do Ganondorf. Os demais amiibo também podem ser usados, mas eles servirão apenas para dar armas, rupees e materiais.

Quanto às DLCs, eu só não digo que tem uma que vale a pena de verdade mesmo porque até agora nenhum delas inclui o que mais importava de verdade:... EU! Mas enfim... u.ú"... o que vale mais a pena é comprar o Hero of Hyrule Pack, que é um pacote das 4 DLCs em uma só, por um preço especial de $19.99 e que ainda inclui a roupa adicional do Dark Alfacinho!

Por último, se eu olhar para a Medusa, comigo não acontece nada... mas ela vira um prato de espaguete.

Pedra mística das respostas, me responda uma coisa, existe diferença de "Ganon" para "Ganondorf"?

Sableye Anônimorf da Silva

Sim, existe. Na verdade, o nome "Ganondorf" é usado para se referir à forma humana do malvadão, enquanto que "Ganon" normalmente é usado para se referir à sua forma de porco suíno Pumba demônio.

Pedra, onde A Link Between World fica na cronologia da SUA série? E qual sua linha do tempo favorita?

Toni Miya, meu fã

Pois é, do jeito que a cronologia da MINHA série é confusa, a Nintendo tinha que lançar uma versão atualizada do Hyrule Historia a cada jogo! u.u"

A Link Between Worlds está posicionado cronologicamente depois de Link's Awakening (sendo que, ao contrário do que se pensava inicialmente, os alfacinhos desses dois jogos NÃO são os mesmos) e antes do Legend of Zelda original, na linha do tempo em que o alfacinho é derrotado. E essa é justamente a minha linha do tempo favorita porque... bem, porque o Alfacinho morre. xD

por Ítalo Chianca

Revisão: José Carlos Alves
Diagramação: Breno Madureira

SNES

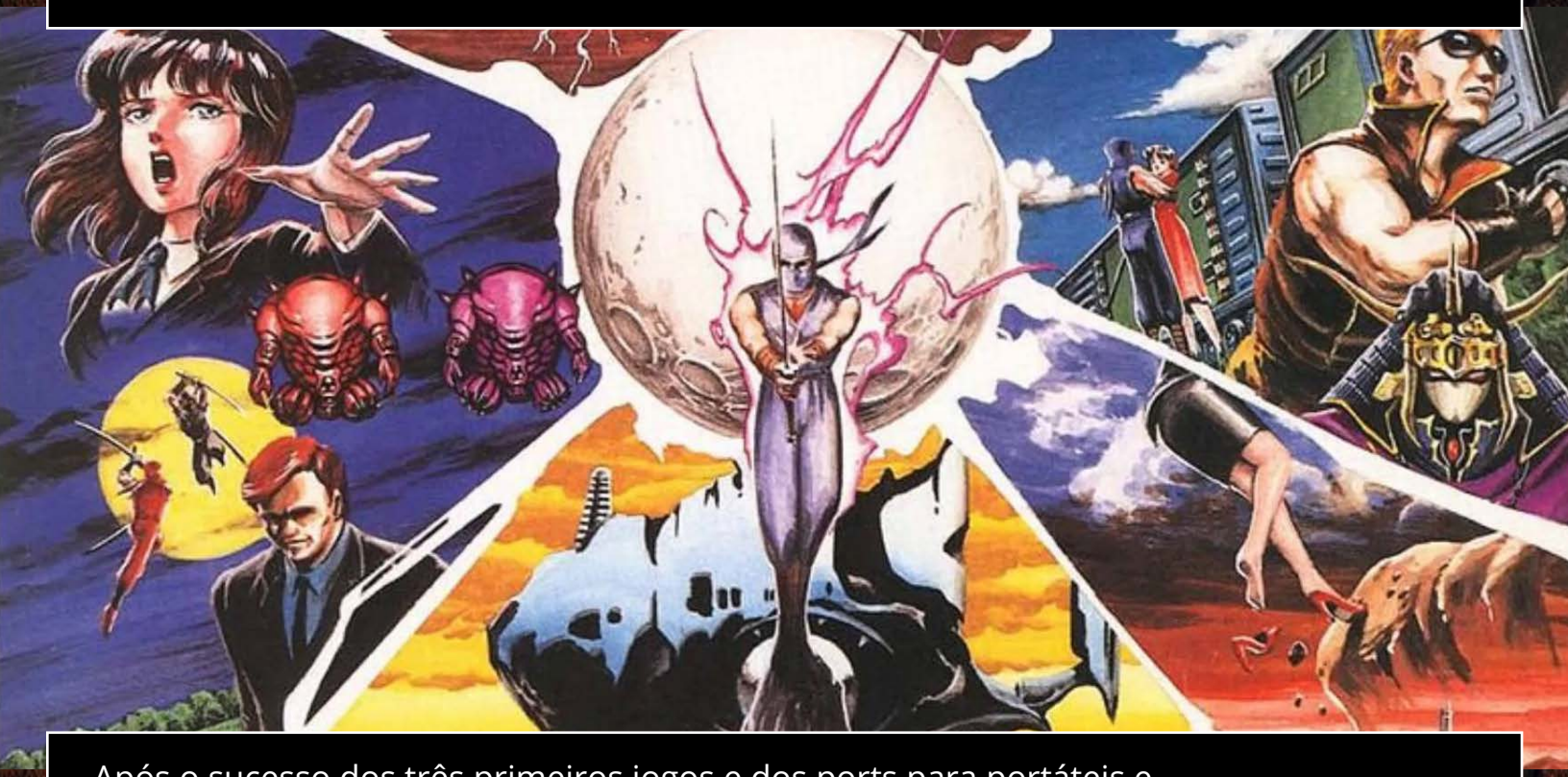


Ninja Gaiden Trilogy (SNES): 15 anos da trilogia cinematográfica

No dia 10 de agosto de 1995 o Super Nintendo recebia um cartucho especial. Contando com os três jogos da série Ninja Gaiden lançados para NES, os donos do 16-bit da Nintendo tiveram mais uma chance de se aventurar com Ryu na luta contra as forças das trevas com seus poderes de Ninjutsu. Com características cinematográficas revolucionárias para a época dos lançamentos originais, o título marcou, definitivamente, a história da franquia nos videogames. Sendo assim, nada melhor do que relembrar essa jornada.

A lenda da espada do dragão

Entre os anos de 1989 e 1991, o NES, ou Nintendinho, como conhecemos no Brasil, recebeu uma série que entraria para a história dos videogames pelas suas cenas que mais pareciam filmes e pelo alto grau de dificuldade. Foram três jogos, cada um contando capítulos da saga do ninja Ryu na busca incessante por acabar com as forças malígnas e resolver mistérios envolvendo seus entes queridos. Assim surgia a série Ninja Gaiden, a mais completa e primorosa experiência ninja nos videogames durante a geração 8-bits.

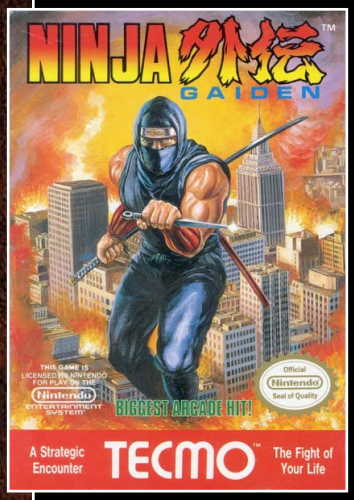


Após o sucesso dos três primeiros jogos e dos ports para portáteis e concorrentes do NES, a Tecmo resolveu presentear os fãs da franquia com Ninja Gaiden Trilogy, para Super Nintendo, em 1995. O título trazia os três jogos do NES num mesmo cartucho: Ninja Gaiden, Ninja Gaiden II: The Dark Sword of Chaos e Ninja Gaiden III: The Ancient Ship of Doom. Preparado para relembrar as misteriosas e enigmáticas aventuras do ninja Ryu?

Por outras terras

O sucesso da franquia no arcade (plataforma na qual foi lançado o primeiro jogo) foi imenso, dando origem aos jogos do NES. Contudo, foi no console da Nintendo que o título alcançou status necessário para alçar voos ainda maiores, fazendo com que jogadores comentassem sobre o jogo por toda parte. A maioria, claro, impressionada pelos efeitos cinematográficos das cenas entre fases. Com o feedback necessário, a Tecmo, produtora do jogo, resolveu lançar Ninja Gaiden em outras plataformas. Foi assim que o jogo chegou ao Master System, Game Gear e até ao Game Boy.

Ninja Gaiden







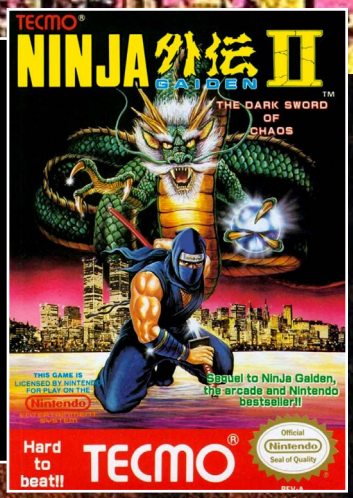
Último descendente de uma tradicional família de ninjas possuidores da famosa Espada do Dragão, Ryu Hayabusa encontra em seu quarto uma carta do pai, Ken Hayabusa, contando que, caso não retornasse vivo nos próximos dias, que o filho fosse em busca de um arqueólogo chamado Walter Smith, possuidor de uma estranha estátua. Tomado por dúvidas e medos, o jovem herói parte para os Estados Unidos em busca de respostas e, como não poderia deixar de ser, vingança.

Essa é a história que serve de pano de fundo para uma das mais fantásticas aventuras que o NES já viu. Repleto de desafio, ação, gráficos caprichados, trilha sonora arrebatadora e cenas belíssimas para época — este foi um dos primeiros jogos a exibir cutscenes entre as fases —, o jogo fez de Ninja Gaiden um dos símbolos da geração e marco inicial para uma série de sucesso nos videogames.



Ninja Gaiden 2: The Dark Sword of Chaos

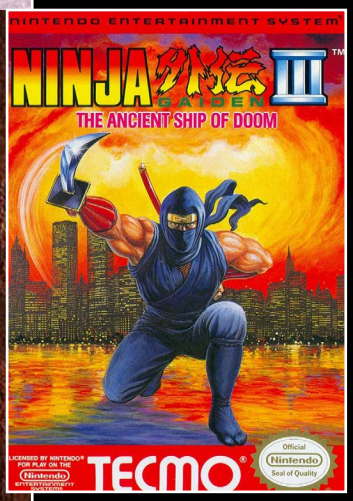
A vida de ninja não é nada fácil. Ryu que o diga. Um ano após os acontecimentos do primeiro jogo, a bela Irene Lew, agente da CIA e amor do herói, é sequestrada pelo poderoso Asthar. Os planos do malvadão são de governar o mundo ao abrir o Portal das Trevas com a Espada Negra do Caos. Por sorte, Ryu contava com a ajuda de Robert T.S., agente das Forças Armadas Americanas, na tarefa de impedir os planos do vilão.





Ainda mais bonito e profundo do que seu antecessor, Ninja Gaiden II surpreendeu os jogadores com uma trama cheia de reviravoltas — envolvendo mortes, retornos surpreendentes e até sacrifícios —, novos itens, maior dificuldade e cenas ainda mais caprichadas. Aqui, a série conquista de vez seu espaço na disputada biblioteca de grandes título do NES e é, até hoje, considerado o melhor jogo da série.

Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom



Após as reviravoltas do jogo anterior, nosso herói vivia tranquilo e feliz ao lado da sua amada. Contudo, como os jogos da série já provaram, a vida de ninja é feita de perdas e provações. E em Ninja Gaiden III a situação ficou realmente complicada para Ryu, já que ele foi acusado de assassinar a própria namorada, quando na verdade um ninja sósia do protagonista foi o responsável pelo crime.

Perseguido pela CIA, Ryu Hayabusa teve que correr atrás dos verdadeiros culpados e provar sua inocência em um jogo que encerrou de forma magistral a trilogia de Ninja Gaiden no NES. Com cenários ainda mais bonitos, cenas surpreendentemente mais caprichadas, novos itens e movimentos e uma leve diminuição da dificuldade, Ninja Gaiden III trouxe uma experiência de jogo que levou ao limite os 8-bits da Nintendo e corou os jogadores que se aventuraram pelas três jornadas no Super Nintendo, transformando Ninja Gaiden Trilogy em um título essencial para os fãs dos jogos de plataforma.

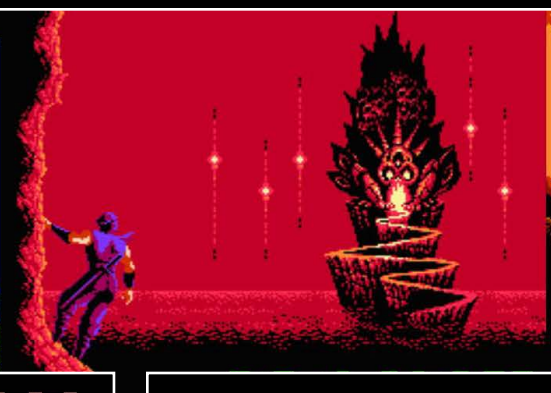


Na boca dos ninjas

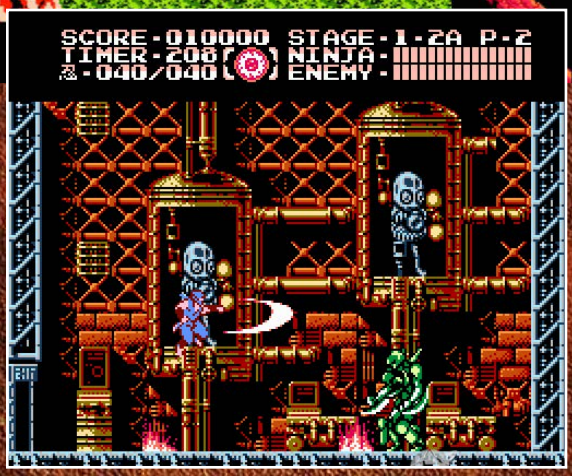
Que os três jogos da série foram um tremendo sucesso quando lançados no NES, isso não há dúvidas, mas quando a compilação chegou ao SNES as coisas não foram tão bem assim. Mesmo trazendo os títulos com extrema fidelidade para a nova plataforma da Nintendo, alguns jogadores e críticos não gostaram do resultado.

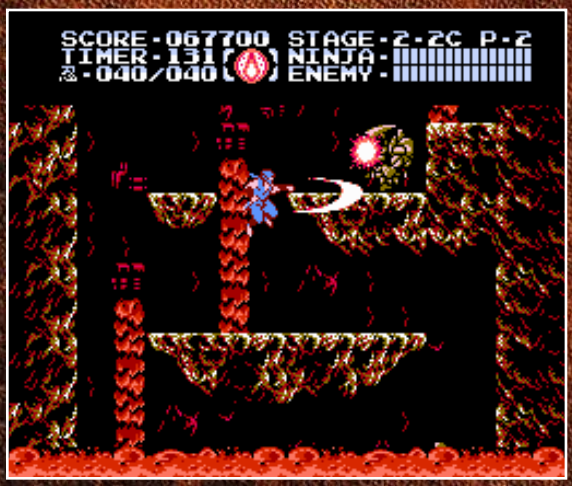
Entre as queixas publicadas na época, temos, principalmente, a falta de melhoria gráfica. Os fãs do ninja Ryu esperavam um trabalho semelhante ao que a Nintendo fez com Super Mario All-Star, remodelando graficamente os jogos e adapatando-os à nova geração. Contudo, alguns, inclusive, encontraram problemas na transição de plataformas, encontrando falhas técnicas nos cenários.











Outro ponto quase unânime entre os críticos é em relação ao som do jogo. Muitos não gostaram da forma como a trilha sonora dos três jogos foi adaptada no Super Nintendo. Fãs da série dizem que os efeitos e músicas perderam um pouco da agressividade e nitidez quando transportados para o SNES. Há até quem classifique como irritantes alguns sons do jogo, tamanho descuido da Tecmo em readaptar os jogos.

Porém, a jogabilidade primorosa e o acréscimo dos passwords foram muito comemorados em Ninja Gaiden Trilogy, deixando a experiência de jogo mais agradável e fluida. Um prato cheio para aqueles menos habilidosos que não conseguiam terminar o jogo de uma só vez — caso desse redator que experimentou os primeiros jogos quando criança e gastou mais de 50 tentativas para derrotar o último chefe do primeiro jogo.

Nas páginas da história



Como não lembrar com carinho e saudade das antigas revistas sobre videogames que tanto fizeram sucesso nas décadas de 1990 e 2000? Era através delas que ficávamos por dentro de todas as novidades do mundo dos games e acompanhávamos os primeiros passos da história dessa indústria que tanto cresce. Pensando nisso, abrimos o nosso baú de relíquias e relembramos algumas das principais aparições de Ninja Gaiden Trilogy nas revistas de videogame.

Na revista Super Game Power 19, na seção "Direto dos USA" (coluna em parceria com a revista americana GamePro), Ninja Gaiden Trilogy recebeu uma análise especial. Destacando a importância da série para os jogos de ação lateral, a edição comentou que, mesmo se tratando de jogos da geração passada, todos ainda traziam um bom desafio e muita ação. Com algumas dicas para enfrentar as fases mais difíceis e chamar nosso querido Ryu de "velhinho bom de briga", a análise fechou com uma nota 3,5/5,0, destacando a diversão e o visual como pontos fortes.



Anos mais tarde, na edição 46 da Super Game Power, o título retornou, dessa vez com uma matéria na coluna Flashback. Nas palavras do lendário Lord Mathias, “Ninja Gaiden é um dos melhores jogos lançados para Nintendinho, consequentemente, é diversão garantida no Super Nintendo”. No final da matéria, após dar dicas preciosas de cada jogo, nosso querido redator ainda tira onda dizendo: “Acreditem na voz da experiência e aluguem o cart, concentrem-se nos poderes de ninja e detonem os inimigos”.

Outra importante aparição do título 3 em 1 foi na revista Ação Games 91. Detalhando a história do jogo, a revista focou na importância da série para a história dos videogames, mas fez duras críticas quanto a preguiça da Tecmo em produzir algo melhor, deixando parecer que visavam apenas o lucro, já que o Super Nintendo vendia como água. Contudo, a publicação deixava claro que, “apesar de não aproveitar a capacidade do console, o cart merece ser jogado pelos saudosistas ou por quem não jogou na época”.

Seguindo a tradição das concorrentes, a Ação Games trazia imagens com dicas importantes para seguir na aventura, como, por exemplo, a maneira correta de vencer o último chefe ou conseguir determinado item. Além disso, para os que adoravam anotar códigos, a edição publicou todos. Era só digitar e escolher a fase que queria jogar. Por fim, o decreto final dizia, “uma boa idéia, comprometida pela falta de capricho. Mesmo assim, vale o desafio.”

20 anos de lenda

Mesmo não trazendo nada de muito novo na época, Ninja Gaiden Trilogy foi importante para celebrar a história de uma franquia que criaria novos paradigmas para indústria e daria origem a outros tantos títulos de qualidade. Fica aqui a homenagem da revista Nintendo Blast aos 20 anos desse cartuchinho lotado de significados e relevância para os jogos. Que a força e a coragem jamais deixem de acompanhar aqueles que tiveram a honra de ajudar Ryu a enfrentar os seus desafios.



WiiU

Splatoon



por **Rafael Neves**

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Ítalo Lourenço

Splatoon é uma mistura quase perfeita de diversão, novidade e muita tinta

A Nintendo não estava de brincadeira quando criou o projeto Garage e prometeu investir em novas franquias. E, se Code Name S.T.E.A.M. (3DS), apesar de interessante, inteligente e bem feito, não conquistou o público, Splatoon ensinou que a Big N pode sim adequar-se à nova geração. Mas é realmente "pode", uma vez que, mesmo sendo um shooter altamente divertido, viciante e original, Splatoon é um mergulho superficial no oceano de possibilidades que a Nintendo ainda tem de ideias e renovações na criação de jogos.

Reinventando o shooter





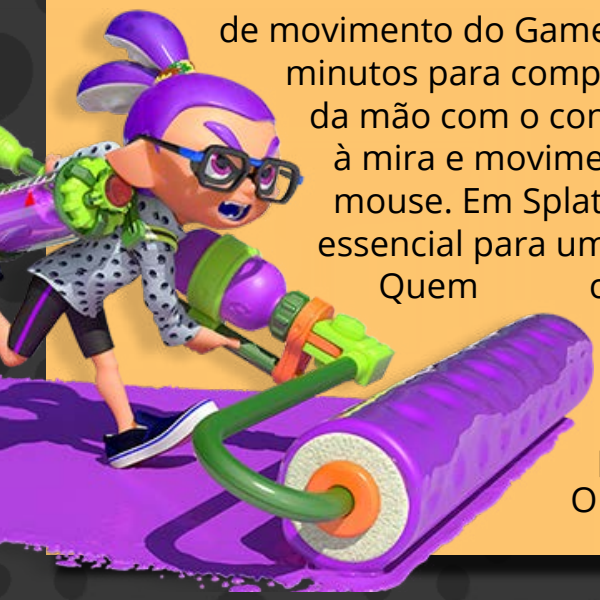
Apesar de a Nintendo já experimentar mecânicas interessantes no gênero dos shooters desde Duck Hunt (NES) e Yoshi's Safari (SNES) até Metroid Prime (GC) e Kid Icarus: Uprising (3DS), são sempre ousadas as tentativas da empresa de emplacar nos jogos de tiro. Com Splatoon, por sua vez, a Nintendo fez bonito, construindo um shooter no qual, além de destruir nossos adversários, devemos nos preocupar no quanto do cenários está sob o domínio de nossa tinta. Assim, estourar os miolos dos outros jogadores deixa de ser a meta e passa a ser apenas um dos passos para se chegar ao objetivo final: tomar a maior parte do território.

Saiba quando é a hora certa de se atacar e quando é a de se esconder na forma de lula, abuse do melhor aspecto de sua arma e trabalhe suas desvantagens, aprimore suas habilidades furtivas como lula, use com cautela sua arma secundária e arma especial... o campo de batalha em Splatoon é sempre intenso e divertido. E também nunca o mesmo, graças a mapas que, embora sejam poucos em quantidade, são tão diferentes em formato que garantem sempre confrontos variados.

Adicione a tudo isso as características únicas de cada modo de jogo. Enquanto o Turf War permite maior liberdade de movimentação e experimentação, uma vez que a tarefa é pintar o máximo que puder do cenário inteiro, o modo Splat Zones concentra a batalha no centro da fase, zona que precisa ser tomada e mantida sobre controle da equipe até o fim da partida. O resultado é uma chacina intensa na zona em disputa.



E, mais uma vez, a Nintendo conseguiu utilizar sabiamente o GamePad do Wii U, odiado por tantos, como peça fundamental de uma mecânica de gameplay prática e fluida. Apesar de a opção de utilizar os sensores



de movimento do GamePad ser opcional, basta jogar Splatoon por alguns minutos para compreender como a combinação de sutis movimentos da mão com o controle das alavancas analógicas dá uma profundidade à mira e movimentação do personagem comparável à de um mouse. Em Splatoon, a culpa nunca é dos controles, um elemento essencial para um jogo que exige aprimoramento de habilidades.

Quem curte multiplayer local irá se decepcionar com Splatoon neste aspecto. O modo Battle Dojo permite a dois jogadores espirrarem tinta pelo mesmo Wii U, utilizando a tela da televisão para uma pessoa e a do GamePad para a outra. O desafio consiste em estourar balões, que não

Guerra aos Octarians!

chega perto da diversão dos modos Turf War e Splat Zones.
Em Splatoon, o modo multiplayer pode até ser o foco, mas, nem por isso, a campanha singleplayer é menos interessante. Muito pelo contrário, é ela quem nos mergulha ainda mais no universo dos Inklings e seus inimigos Octarians e demonstra ainda mais a criatividade da equipe com a mecânica do jogo. Há, na campanha individual, muito mais elementos com os quais podemos interagir usando a tinta, muito mais variedade nas formas de derrotar inimigos e muito mais desafios de plataforma.

Mesmo com um enredo simples, o modo singleplayer de Splatoon é muito divertido! Muitas das fases são verdadeiramente fáceis, cabendo para a sensação de novidade e interatividade a tarefa de nos impressionar. Ainda assim, procurar pelos Scrolls (pergaminhos que revelam mais sobre a mitologia do jogo) é um desafio à parte. Tal qual o Scan Mode da trilogia Metroid Prime, essa opção recompensa com mais informações aqueles interessados no universo de Splatoon.

Para quem é louco por amiibo, saiba que Splatoon utiliza sua própria coleção de miniaturas interativas. Os três amiibo exclusivo desse novo jogo liberam desafios extras para o modo singleplayer. Não são fases novas, mas uma maneira nova de jogá-las. Por exemplo, usando uma arma do tipo Roller, em vez da tradicional Shooter. Esses desafios garantem roupas e acessórios exclusivos, uma infelicidade



Seu Inkling

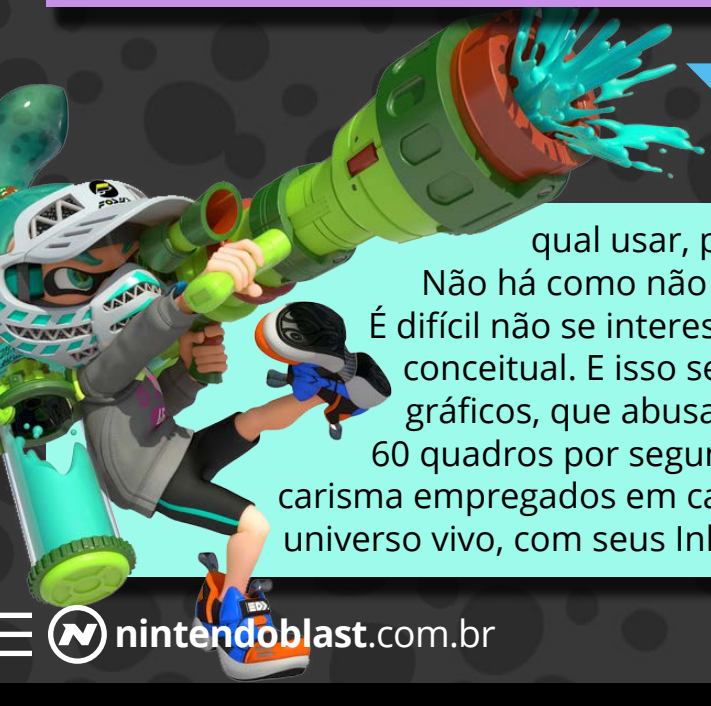
cesso aos amiibo.



Desde a primeira vez que ligamos Splatoon, somos apresentados a um de seus principais aspectos: customização. Inicialmente, podemos alterar a cor da pele, do “cabelo” e dos olhos do nosso Inkling, bem como seu gênero. Posteriormente, as lojas que compõem Inkopolis, o mundo central do jogo, abrem um leque imenso de possibilidades com armas, camisetas, calçados e acessórios. A customização do seu Inkling para os modos singleplayer e multiplayer são totalmente independentes, algo que ajuda a balancear os jogadores.

O aspecto principal da personalização do seu personagem é a arma que ele irá usar. Elas vêm em conjuntos que incluem uma arma principal, uma arma secundára (que funciona como um item auxiliar) e uma arma especial (mais poderosa, porém exige tempo para carregar). As armas são divididas em Shooter (armas de fogo mais balanceadas), Roller (rolos de tinta de curto alcance, porém com altíssima capacidade de pintura) e Charger (armas de alcance muito grande, porém os disparos precisam ser carregados). Cada estilo traz uma variedade imensa de modelos, e é crucial dominar os atributos de seu armamento, bem como a melhor maneira de utilizá-la em cada modo de jogo.

As roupas e acessórios concedem bônus no tempo de carregamento das armas especiais, na velocidade do seu personagem, nos seus vários atributos e em outros aspectos. Esses bônus podem evoluir e novos serem adicionados à sua vestimenta conforme você o utiliza na batalha. O visual, tanto das roupas quanto das armas, vai disputar bastante sua atenção na hora de escolher



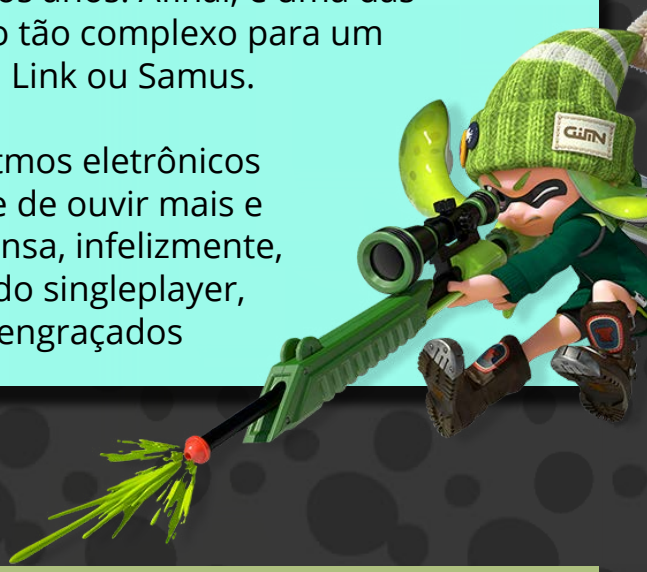
Uma aquarela em alta definição

qual usar, pois as possibilidades são muitas!

Não há como não dizer que Splatoon é absolutamente lindo. É difícil não se interessar pelo jogo só de ver uma imagem conceitual. E isso se deve tanto ao aspecto técnico dos gráficos, que abusam do poder de fogo do Wii U (rodando a 60 quadros por segundo suavemente), quanto à criatividade e carisma empregados em cada mínimo aspecto do jogo. Splatoon é um universo vivo, com seus Inklings e Octarians, universo subterrâneo,

mitologia detalhada e até mesmo uma razão para os duelos por território. Há tanto charme no visual de cada vendedor, na decoração de cada cenário, no design de cada chefe e no humor de cada efeito sonoro que é difícil não ver Splatoon como uma das maiores séries da Nintendo nos próximos anos. Afinal, é uma das poucas vezes em que a empresa construiu um universo tão complexo para um jogo sem depender de figuras tradicionais como Mario, Link ou Samus.

O estilo musical de Splatoon combina hip-hop, jazz e ritmos eletrônicos com tanta originalidade que ficamos até com a vontade de ouvir mais e mais músicas do jogo. A lista de canções não é tão extensa, infelizmente, o que pode cansar pela repetição das faixas até no modo singleplayer, mas não decepciona. Há efeitos sonoros muito bons e engraçados



A kid or a squid?

e até mudanças no tom da música a depender da loja em que você se encontra. Splatoon é, do início ao fim, um jogo muito bem construído. Sua mecânica é extremamente intuitiva e interessante, sua proposta é uma digna novidade para o gênero dos shooters, seu multiplayer é viciante, há um esforço de construir um universo e mitologia para os Inklings, a customização é um papel crucial. E, além do mais, fazendo tudo isso como um jogo da Nintendo. Splatoon é, facilmente, um dos melhores jogos do Wii U, mas que, com um pouco mais de ousadia, desbancaria Super Smash Bros. for Wii U e Mario Kart 8.

Infelizmente, as opções e funcionalidades do modo online sofrem das mesmas "teimosias" de sempre da Nintendo. Rankings online, chat por voz, criação de salas... muitos dos recursos obrigatórios para uma jogatina online ficar tão interessante quanto uma local são mais uma vez deixados de lado. E, mesmo que a razão tenha sido tornar a interface mais amigável, temos que admitir que, na atual época dos jogos online, a falta destas opções acaba, pelo contrário, atrapalhando a interação. Nem mesmo podemos trocar de arma entre as partidas, algo que Kid Icarus: Uprising já havia feito em 2012!



E isso é uma verdadeira dor para quem acompanhou os anúncios de Splatoon, uma vez que a mecânica de jogo tão divertida e fluida foi colocada como único grande chamariz do game, deixando de lado maior profundidade no modo

online, maior relevância para a customização (além do visual), mais mapas, mais modos de jogo... Ok, muitos desses elementos superficiais serão preenchidos por atualizações (até então gratuitas), mas a sensação geral de Splatoon é de "isso é muito divertido, mas eu quero ir além". Se a última atualização, que trouxe o modo Splat Zones e uma nova arena, já deu uma ótima refrescada no jogo, imagine como Splatoon seria se tivesse sido lançado com todos os modos e mapas que virão!

Pois é, apesar de ser um jogo de uma empresa conhecida por levar ao limite mecânicas de gameplay inovadoras e intuitivas, Splatoon chega apenas à superfície do potencial de sua mecânica. Uma superfície que, por si só, já é muito divertida. A recomendação? Se Splatoon lhe desperta interesse, não pense duas vezes: é uma experiência única. É praticamente impossível não se sentir agradado por este jogo. Só não espere muito mais do que os trailers e imagens já demonstraram.



✓ Prós

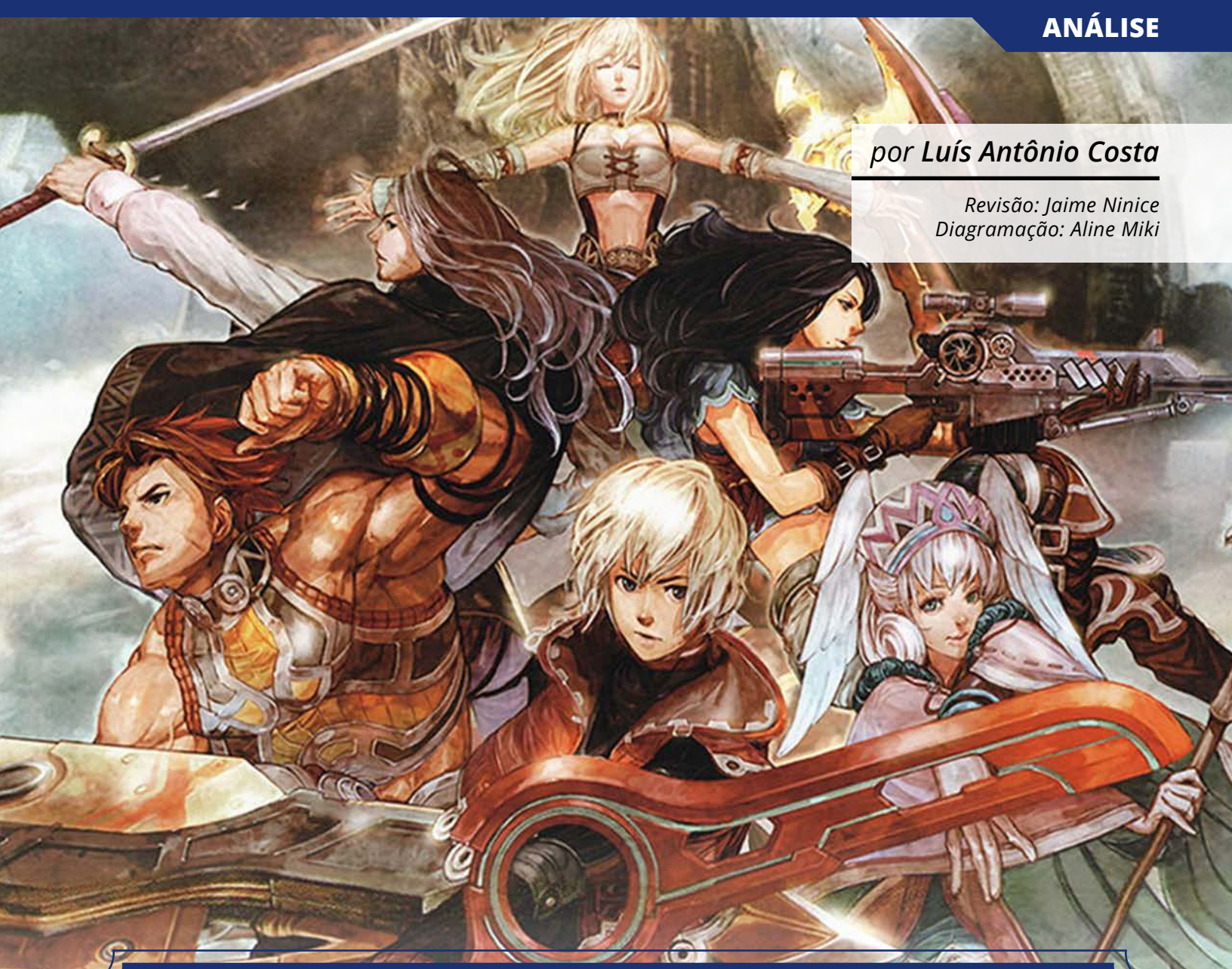
- Mecânica de jogo intuitiva, inovadora e muito divertida;
- Partidas são sempre diferentes, interessantes e sem lag;
- Modo singleplayer explora ainda mais a mecânica de tinta e a mitologia do jogo;
- Visuais belíssimos já enchem os olhos em seu elemento mais básico: a tinta;
- Opções de customizações garantem muita variedade no visual dos personagens;

✗ Contras

- Trilha sonora poderia ter ido além na variedade e quantidade de faixas;
- Muitos dos recursos (como modos, mapas e armas) dependem de atualizações futuras;
- Modo Battle Dojo é sem graça como opção de multiplayer local
- As opções de jogo e funcionalidades revelam uma superficialidade na proposta do jogo.

Splatoon (WiiU)
Desenvolvedor Nintendo EAD Group No.2
Gênero Shooter/Plataforma
Lançamento 29 de maio de 2015

Nota **8.5**



por ***Luís Antônio Costa***

Revisão: Jaime Ninice
Diagramação: Aline Miki

Xenoblade Chronicles 3D (3DS) é uma aventura gigantesca que cabe no seu bolso

O New 3DS acaba de ser lançado e, apesar de possuir um poder de processamento e um efeito 3D muito melhor que o antigo modelo, muitos se perguntavam que tipos de game seriam lançados para o novo portátil. Eis que um dos títulos mais belos já lançados para o Wii faz sua estreia no mundo de bolso da Nintendo. Xenoblade Chronicles 3D é a adaptação de um clássico do gênero JRPG que faz todo o uso do poder gráfico do New 3DS para entregar ao jogador a experiência que muitos não tiveram a sorte de vivenciar na tela da televisão.



Um vasto mundo todo seu para explorar e descobrir!

O mesmo jogo, uma incrível odisseia

É preciso dar os parabéns à Big N por conseguir transferir todo o mundo de Xenoblade Chronicles para dentro do compacto espaço do New 3DS. Não é uma tarefa simples adaptar o game para o portátil e um certo nível de downgrade foi necessário, principalmente no quesito visual. As texturas dessa nova versão são menos trabalhadas, mas nada que vá atrapalhar o desenvolvimento da história ou os combates. De resto, todos os elementos presentes na versão original foram preservados, pois, Xenoblade Chronicles 3D não é um remake, mas sim um port. Os jogadores que já experienciaram as aventuras de Shulk no Wii vão se sentir em casa ao revivê-las na tela do New 3DS.

Uma das grandes qualidades de Xenoblade Chronicles quando estreou no Wii era a vastidão de seu mundo. Além das belas paisagens, praticamente toda a área ao redor do personagem era acessível. Eram poucos os locais carregáveis do games (como cavernas e catacumbas) e você podia ir aonde quisesse ao alcance da vista. A maior preocupação ao portar o game para a pequena tela do New 3DS era que ele poderia perder essa sensação de vastidão. Felizmente, o efeito 3D esteroscópico do novo portátil supre essa necessidade e permite que o jogador experiencie o mundo de Xenoblade com todo o seu tamanho gigantesco diretamente em suas mãos.



Logo que você entra nesse mundo fantástico, aprende que combater inimigos é um processo simples, divertido e muito recompensador. Para entrar em confronto contra um adversário, basta atacá-lo ou, se estiver lidando com um inimigo de nível mais elevado, esperar que ele se aproxime ou correr em fuga. Podendo selecionar diferentes tipos de ataques com apenas as setas do direcional digital, o combate se torna fluído. Além disso, o jogador ainda pode criar estratégias ao criar ataques coordenados com os outros companheiros de equipe ou selecionar uma habilidade que irá beneficiar alguns membros. É importante escolher a forma de atacar com sabedoria, pois cada poder tem um tempo diferente de recarregamento.

Sobre as opções de customização, elas são inúmeras. Desde a armadura até itens especiais para as armas, praticamente tudo pode ser alterado pelo jogador no game para tornar seu personagem melhor. Ao subir de nível, além de aumentar seus atrbitutos únicos, ainda é possível escolher quais artes e habilidades você irá ensinar ao seu personagem. Os itens obtidos em cada combate vitorioso podem ser trocados em comércios locais ou utilizados para melhorar equipamentos. Trocar entre o personagem líder do grupo é simples e manejar o inventario é feito de forma que o jogador pode trocar os artefatos entre os diferentes membros da equipe rapidamente.

A beleza dos cenários impressiona.



Time unico é sempre certeza de vitória!

História e personagens inesquecíveis

A história de Xenoblade Chronicles não é nenhuma novidade para aqueles que estão acostumados ao mundo dos RPGs. Mesmo assim, o tom que ela toma ao longo da jornada do jogador consegue se encaixar perfeitamente como plano de fundo para as aventuras dos personagens. Em um mundo fictício, durante milênios só existiram duas criaturas, os titãs gigantes chamados **Bionis** e **Mechonis**. Eles travavam uma batalha interminável até que, um dia, ambos desferiram golpes fatais e o combate terminou. Em seus gigantescos corpos, duas raças diferentes floresceram: **os humanos e os Mechons**. O problema era que esses últimos se tratavam de máquinas de guerra com o único propósito de caçar e exterminar os humanos.



Com tecnologia limitada e inferior ao poder bélico dos Mechons, a humanidade estava a beira da extinção, não fosse pelos feitos do bravo guerreiro Dunban, que era o único capaz de dominar o poder da **Monado**, uma espada especial, dita ter vindo do corpo do próprio Mechonis e a única capaz de destruir os corpos metálicos dos inimigos. O problema é que Dunban ficou seriamente ferido após um último confronto contra as bestas de metal e, mesmo agora que os inimigos parecem ter dado uma trégua à humanidade, o futuro permanece incerto e a Monado, cheia de segredos.

Eis que a aventura começa de fato quando Shulk, um jovem cientista habilidoso, torna-se capaz de controlar a Monado e precisa lutar junto de seus amigos para impedir a nova invasão dos Mechons e descobrir os mistérios que cercam seu destino e o da misteriosa espada. Serão muitas reviravoltas e muitos combates de vida e morte que ele encontrará em sua frente, mas o jogador precisará cruzar enormes distâncias e utilizar sua sabedoria para escolher a melhor estratégia durantes as lutas e vencer os desafios.



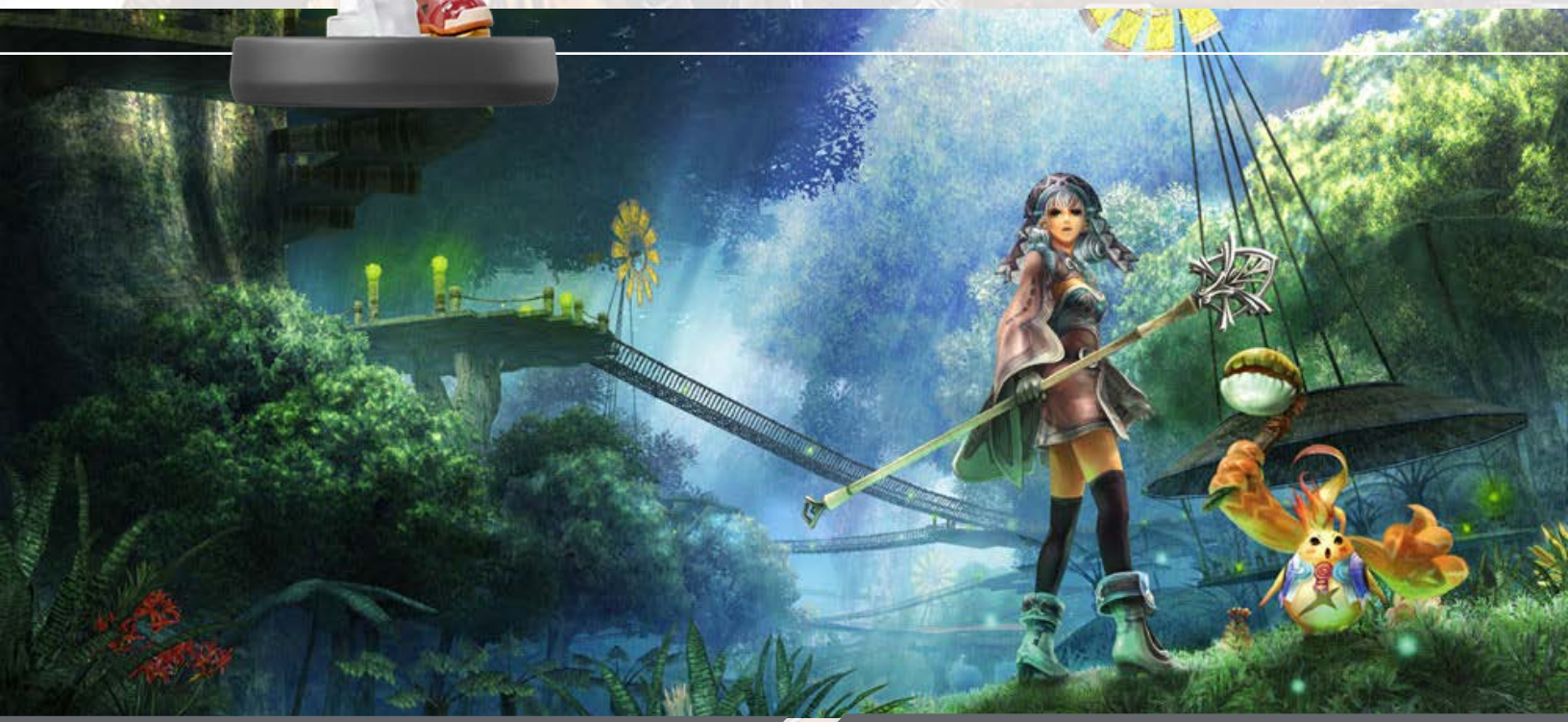


Junte a tudo isso personagens com um carisma impressionante e que se envolvem instrinsicamente em cada combate e você terá a receita para o sucesso! As falas são bem construídas e o jogo reune o nível de intimidade necessário entre os amigos para o que o jogador se afeiçoe por cada um deles. Uma pena que a dublagem original em japonês ficou fora dessa versão do game (possivelmente para poupar espaço no cartucho) mas, mesmo assim, a qualidade do áudio em inglês é impressionante. O melhor de tudo é que a versão para o New 3DS ainda conta com a belíssima trilha sonora completa do game para você ouvir a hora que quiser. Cada faixa pode ser desbloqueadaatravés do uso de tokens, que podem ser obtidos via StreetPass.

A luta entre os dois Titãs durou milênios.



Falando em funcionalidades, Xenoblade Chronicles 3D possui suporte aos amiibos (mais especificamente, ao amiibo de Shulk). Apesar disso, o uso do boneco é limitado a liberar alguns modelos e artworks do game para se visualizar em 3D. A vantagem é que o game é tão repleto de missões, histórias, aventuras e monstros para combater, que funcionalidades extras serão coisas que o jogador não terá que se preocupar.



✓ Prós

- Mecânica de combate simples e intuitiva;
- Muitas missões e opções de customização;
- Personagens carismáticos;
- Efeito 3D do N3DS cria um mundo gigantesco.

✗ Contras

- Falta do áudio original em japonês.

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



twitter.com/nintendoblast

Seguir



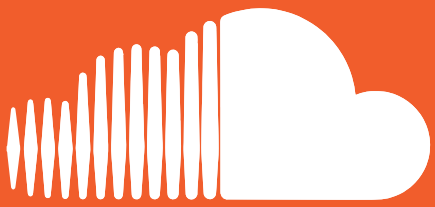
facebook.com/nintendoblast

Curtir



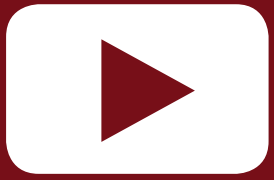
google.com/+NintendoBlast

Seguir



soundcloud.com/gameblast

Inscrever-se



youtube.com/GameBlastTV

Inscrever-se

por ***Jaime Ninice***

Revisão: José Carlos Alves
Diagramação: Breno Madureira



A Nintendo anuncia os vencedores e mostra seus jogos na E3 2015

Com um campeonato, dois Nintendo Direct criativos e novos títulos, a Nintendo mostra suas armas na E3 2015 e o resultado vocês conferem a seguir.

Se pararmos para pensar sobre todos os fatores positivos, negativos e aqueles que nos pegaram de surpresa na maior feira de videogames do mundo, uma coisa é certa, a Nintendo deu uma boa largada, com um campeonato nos moldes clássicos e interativos. Mais ainda, após um Nintendo Digital Event de muitas novidades, algumas até inesperadas, mas de ausências dolorosas, pudemos testar os jogos mais badalados da companhia e contamos como foi a sensação de mais um ano de Nintendo na E3.



Winners! The Nintendo World Championships 2015!

A manhã do dia 14 de junho de 2015 começou quente para os fãs da Nintendo. Primeiro, um Nintendo Direct especial sobre Super Smash Bros. nos presenteia com as DLCs dos personagens Ryu, Lucas e Roy, além cenários especiais, como o Suzaku Castle, de Street Fighter, a clássica Dreamland (N64), bem como a arena Miiverse. Também foram lançadas skins para os Lutadores Mii de personagens como Isabelle (Animal Crossing), Zero (Mega Man) e Heihachi (Tekken). A confirmação desta DLC já anunciava que o dia começaria com força total para a Nintendo, e foi isso mesmo que aconteceu.

Na sequência, corremos para pegar nossas credenciais para o maior campeonato da Nintendo, após um hiato de 25 anos, o Nintendo World Championships 2015. Com filas enormes e muita gente do mundo inteiro vestida a rigor, todos se reuniam para garantir um lugar nas poltronas do recém renomeado Microsoft Theater para este evento épico.

Em 1990, foi realizado o Nintendo World Championships, campeonato que figurava dentro do evento Nintendo PowerFest '90, que ocorreu em 30 cidades dos EUA e Canadá naquele ano. Carregando um nome diferente, muitos devem se lembrar do chamado "Vídeo Armageddon", competição que figurou no filme de 1989 "The Wizard", ou "O gênio dos videogames", que fez certo sucesso nas tardes do Brasil e foi muito usado na promoção de Super Mario Bros. 3 (NES). A inspiração pode ter vindo daí.

Tivemos a honra de presenciar esta edição do evento dias antes da E3 propriamente dita, o que serviu para esquentá-la ainda mais. As preliminares do evento de 2015 contaram com entrevistas com os jogadores, estantes com venda de roupas oficiais do evento, músicas do CD...





Ryu , Lucas e Roy anunciados em Smash Bros.







...especial de Super Smash Bros., além de vídeos de alguns dos jogos mais aguardados e também de outros inesperados pelo público, como Yoshi's Woolly World e Earthbound Beginnings, respectivamente, e, claro, o anúncio de Blast Ball.

O campeonato em si usou oito games de peso da Big N, entre os quais Splatoon, Super Metroid, Super Smash Bros. (que contou com a presença de Reggie Fils-Aimé), Blast Ball (a inda sem Metroid no título) e Super Mario Maker. Entre os competidores, estavam grandes personalidades dos e-sports, além de oito dos vencedores das preliminares que ocorreram em lojas Best Buy selecionadas dos EUA.

Ao final do dia, para emoção nintendista, ainda contamos, em pleno Walt Disney Concert Hall, com um concerto sinfônico de The Legend of Zelda, o Symphony of the Godesses — Master Quest. Músicas clássicas de uma das mais adoradas séries eram apresentadas em arranjos orquestrados e finamente executados pelos instrumentistas da orquestra e coral regidos pela muito aplaudida Eimear Noone.

Dando a largada com um Digital Event no primeiro dia de E3!

Antes das portas da E3 2015 abrirem, a Nintendo apresentou seu Digital Event. Muitas de suas franquias principais, como Star Fox, The Legend of Zelda, Metroid, Super Mario e outros jogos de grande aceitação apareciam em cena, transmitidos com muita graça e humor, carregados pela montagem fantasiosa de fantoches incorporados por Satoru Iwata, Reggie e Shigeru Miyamoto.









A emoção tomava conta a cada anúncio, e se intensificava a cada confirmação. Star Fox Zero, Metroid Prime: Federation Forces, The Legend of Zelda: TriForce Heroes, Mario & Luigi: Paper Jam e Hyrule Warriors Legends, além de Skylanders Supercharged, que traz bonecos híbridos Skylanders/amiibo que desbloqueiam conteúdo dos personagens Nintendo no jogo da Activision. Apesar de serem novos lançamentos das maiores franquias da Nintendo, a maioria se tratava se spin-offs, e não jogos da linha principal, o que tornou a emoção em frustação, para alguns.

Um especial sobre os 30 anos da série Super Mario foi feito, agrupando diversas montagens de fãs da franquia em um vídeo especial. E a Nintendo finalizou, assim, o seu Digital Event, convidando mais fãs a enviarem seus feitos à **página comemorativa de aniversário do bigodudo.** É, a Nintendo sempre mantendo a interatividade entre seus jogadores e fãs fiéis.

Apesar de ser a empresa que mais revelou títulos com datas de lançamento mais próximas, ficou claro que este Digital Event não foi dos melhores na história da Nintendo. A falta de grandes anúncios para o Wii U, incluindo The Legend of Zelda, já visto na E3 2014, além da promessa de aparição na próxima E3, junto a seu novo sistema, o NX, podem ter sido os causadores deste sentimento negativo da plateia. Um resultado não tão agradável para os fãs da companhia, que agora esperam ansiosamente por um Nintendo Direct com mais novidades ao longo do ano.

Os jogos no estande da Nintendo na E3 2015

A Nintendo é capaz de criar palcos interessantes e criativos para suas exibições na E3. Desta vez, não tivemos tanta variedade de jogos nos arredores do estande da Nintendo, mas ele transmitia um agradável clima dos anos 1990, carregado de pôsteres dos jogos de Super Mario Bros., com um palco no centro, onde Charles Martinet, dublador do Mario, chamava as pessoas para competições de melhor dublagem. Também estavam presentes algumas Arwing de Star Fox, em cockpits super concorridos para jogar e diversos Link apostando alto em uma única Triforce. Dava para juntar broches, distribuídos a cada seção de testes, e reuní-los em uma cartela para trocar por uma broxe ainda mais especial do Mario, em comemoração aos seus 30 anos. Coisa fina. Acompanhe abaixo os jogos que estiveram no estande da Nintendo e que serão lançados tão breve, em uma loja (ou eShop, no nosso caso) mais perto de você.



Super Mario Maker (Wii U)

Desenvolvedora: Nintendo;
Lançamento: 11 de setembro de 2015.

O responsável pelo alto hype no Nintendo World Championships 2015 e principal atração no palco do estande da Nintendo já conta com uma qualidade imensa por reunir muito do mundo de Super Mario (títulos como Super Mario Bros., Super Mario Bros. 3, Super Mario World e New Super Mario Bros. U estarão presentes) em um único jogo. E agora teremos algumas fases pré-selecionadas que já virão com o jogo, para incentivar ainda a criação e divulgação entre os amigos.

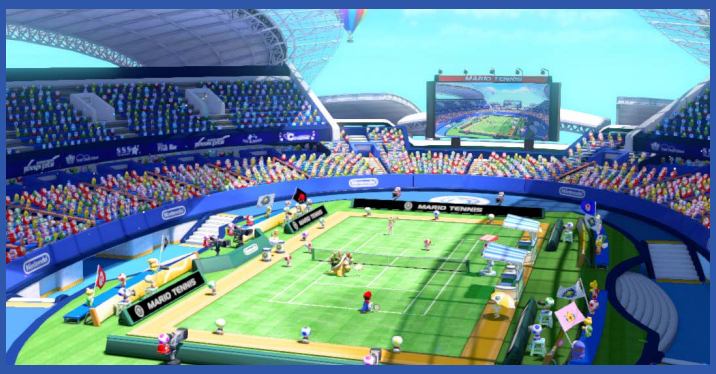




Yoshi's Woolly World (Wii U)

Desenvolvedora: Good-Feel;
Lançamento: 16 de outubro de 2015.

O fofíssimo jogo de plataforma da Nintendo, cuja estrela é a fiel montaria de Mario, já aponta como um dos melhores jogos do ano. Tanta criatividade em fases distintas já pode ser vista com coleta de flores, cápsulas de Yoshi, passagens secretas, uso inteligente das mecânicas de física, e o melhor: a falta de um Baby Mario chorão.



Mario Tennis: Ultra Smash (Wii U)

Desenvolvedora: Camelot;
Lançamento: 4º trimestre de 2015.

Para a alegria dos esportistas de plantão, mais um jogo com toda a graça e disputas amistosas entre os personagens do Reino do Cogumelo. Seus amigos irão disputar aquele racha de Tennis em um pega-pra-capar com direito a diversos itens, incluindo um cogumelo gigante e outras novas possibilidades que ainda serão anunciadas.



Star Fox Zero (Wii U)

Desenvolvedora: Platinum Games;
Lançamento: 4º trimestre de 2015.

Yey! Um novo Star Fox está à caminho! Aproveitando-se das maiores qualidades dos títulos anteriores e tirando o máximo proveito das características do Wii U, o jogo promete altas doses de batalhas espaciais com o uso do GamePad como mira. Tudo incluso em um novo motor gráfico de causar inveja à maioria dos jogos de naves.



Just Dance 2016 (Wii/Wii U)

Desenvolvedora: Ubisoft;
Lançamento: Outubro de 2015.

A Ubisoft nunca nos deixa para trás quando o assunto é mexer o esqueleto. Também pudera, a quantidade de fãs do jogo que adquirem-no para os consoles Nintendo é grande e faz valer todo o potencial do Wii Remote enquanto fazemos as melhores coreografias possíveis. Novas músicas, cenários e personagens são aguardados.



Skylanders SuperChargers (Wii U)

Desenvolvedora: Vicarious Visions, Inc;
Lançamento: 20 de setembro de 2015.

Colecionar nunca esteve tão em voga como hoje em dia. Pelo menos quando o assunto são amiibo ou figuras de ação minúsculas. Os personagens da franquia Mario, Bowser e Donkey Kong irão se unir, em versões híbridas de amiibo/Skylanders, para os embates de exploração e corrida neste novo título da franquia pioneira nos bonequinhos de realidade aumentada em consoles de videogames.



Mario & Luigi: Paper Jam (3DS)

Desenvolvedora: Alpha Dream;
Lançamento: 1º trimestre de 2016.

Contando agora com três protagonistas, o mais novo jogo da série de RPG dos irmãos bigodudos promete trazer aventuras ainda mais cerebrais e uma grande quantidade de enigmas a serem descobertos. Agora, com um personagem novinho em folha (perdão o trocadilho) no time, poderemos efetuar batalhas de maneiras ainda mais distintas, descobrir modos de exploração e embarcar em diversos minigames.



Metroid Prime: Blast Ball (3DS)

Desenvolvedora: Next Level Games;
Lançamento: 2016.

O minigame Blast Ball, anunciado no NWC 2015, é uma espécie de tutorial para Metroid Prime: Federation Force (3DS). Nos mesmo moldes de Metroid Prime Hunters (DS), o jogo o coloca em um campo espacial para, no controle de membros da Galactic Federation, disputar umas belas partidas de "futebol", tudo ao disparo de tiros das armaduras galácticas do universo do jogo. Infelizmente, esse era o único modo de jogo de Federation Force disponível. Não pudemos testar o confronto cooperativo contra criaturas alienígenas, que parece ser o foco do jogo.



Yo-Kai Watch (3DS)

Desenvolvedora: Level-5;
Lançamento: 4º trimestre de 2015.

Um dos RPGs de maior sucesso entre os japoneses está vindo para cá, e já podemos ponderar que se trata de um título muito mais sombrio que o dos monstrinhos fofos de bolso da Nintendo. Yo-Kai Watch mostra conceitos relevantes e mais realistas sobre vivência e relacionamentos entre pessoas, além de lhe colocar em batalhas empolgantes.



Chibi-Robo! Zip Lash (3DS)

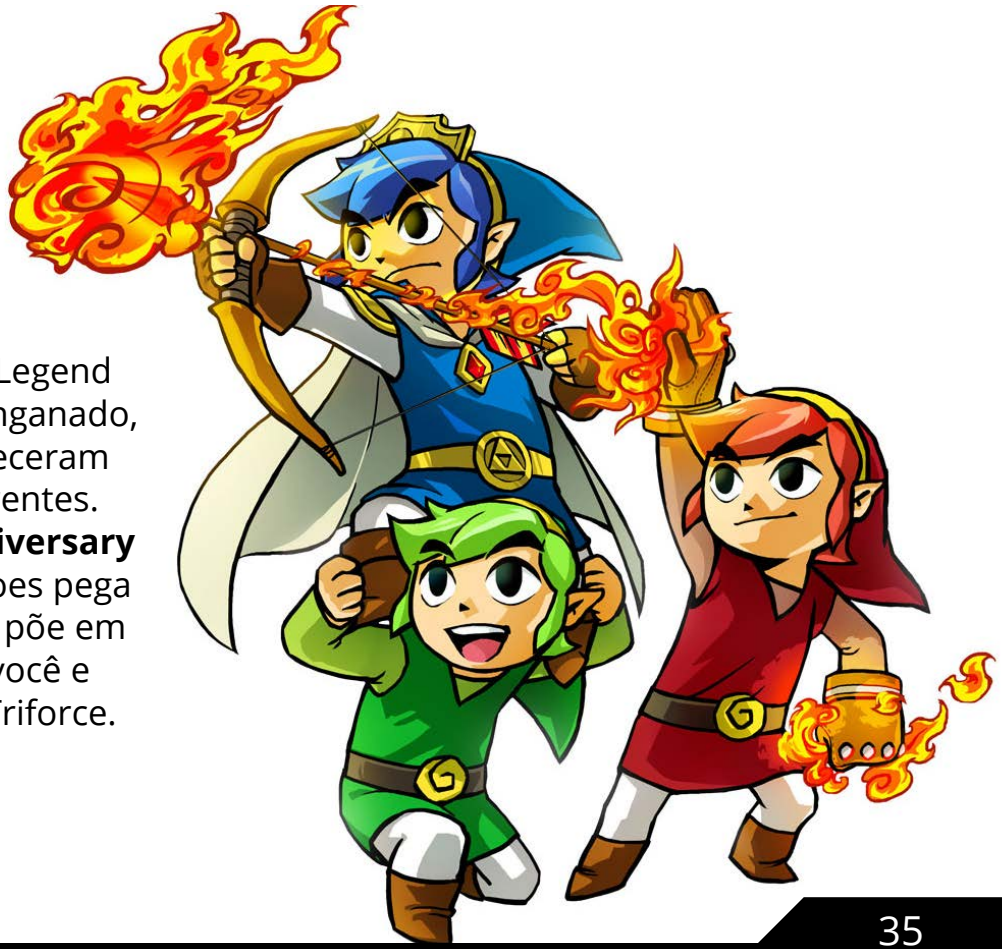
Desenvolvedora: Nintendo;
Lançamento: Outubro de 2015.

Um título de plataforma com elementos de Super Mario, Castlevania e outros títulos consagrados de ação em 2D. Na pele de um robozinho super simpático, você deve atravessar obstáculos, pendurando-se, devendo combater os inimigos que atravessarem seu caminho, tudo em cenários caseiros e bem aconchegantes. E o que dizer do novo amiibo de Chibi-Robo, que concede poderes especiais ao personagem?

The Legend of Zelda: TriForce Heroes (3DS

Desenvolvedora: Nintendo; **Lançamento:** 4º trimentre de 2015.

Para quem achava que esta E3 terminaria sem um The Legend of Zelda, saiu totalmente enganado, pois duas versões da série apareceram para dar um gás aos fãs já descrentes. Inspirado em **Four Swords Anniversary (DSiWare/eShop)**, TriForce Heroes pega o que a série tem de melhor e o põe em uma batalha cooperativa entre você e mais dois amigos em busca da Triforce.



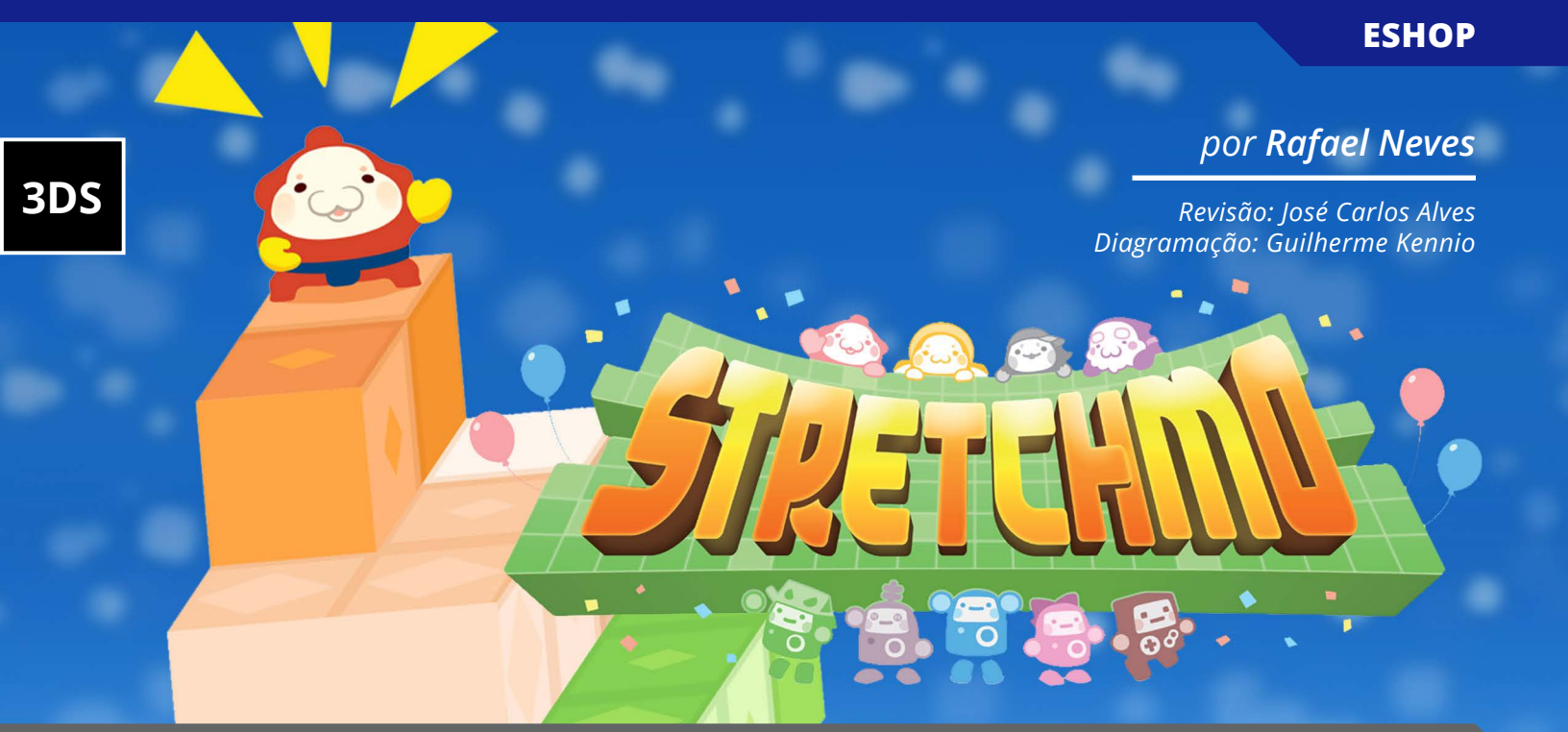
Apresentando, pelo terceiro ano consecutivo, um Digital Event, ao invés das tradicionais conferencias, e, desde o ano passado, uma E3 focada em apresentações via Nintendo Live Treehouse, a Nintendo faz parecer que ela está sempre guardando algo nas mangas para anunciar em um Direct futuro ou mesmo para o próximo ano. Poucos jogos disponíveis para teste entreteram, por isso ficou aquele ar de quero mais. Contudo, esse foi o sentimento, não só com ela, mas também com muitas outras empresas nesta E3. Tempos modernos de desenvolvimento, estamos ficando mais exigentes, ou será que a nossa querida empresa está se preparando para uma revolução, ainda inimaginável em nossas mentes? Seja como for, o importante é que a criatividade não pare e que tenhamos cada vez mais jogos dentro e fora da companhia dos encanadores de Quioto!



3DS

por ***Rafael Neves***

Revisão: José Carlos Alves
Diagramação: Guilherme Kennio



Strechmo é a verdadeira sequência dos puzzles de Pushmo

Apesar da pouca ênfase dada pela Nintendo a esse lançamento, Strechmo chegou ao eShop do 3DS como mais um capítulo da franquia de puzzles iniciada por **Pushmo (3DS)**. Some a pouca divulgação a uma proposta de *free-to-play* mal compreendida e temos um jogo brilhante, porém ignorado por muitos. Acredite, Strechmo é, na verdade, a melhor sequência de Pushmo até agora, e seu método de venda em pedaços, no fundo, não faz do jogo nem um pouco mercenário.



Free-to-play mesmo?

O título é dividido em quatro porções de enigmas. Playtime Plaza (cem puzzles variados), Sculpture Square (cinquenta enigmas com temática de animais e objetos), Fortress of Fun (cinquenta difíceis puzzles) e NES Expo (cinquenta enigmas com temática dos jogos 8-bit). Esses 250 puzzles acabam saindo por apenas US$9.99 se você comprar o pacote completo. Depois disso, todo o conteúdo estará disponibilizado, sem precisar se preocupar com assinaturas temporárias ou microtransações adicionais.

Cada porção de puzzles traz um personagem jogável diferente, o que não muda em nada a jogabilidade, mas, como os gráficos do jogo são idênticos aos das versões anteriores, essas pequenas mudanças visuais são sempre bem vindas. Pessoalmente, acho que seria muito melhor que o jogo já fosse comprado inteiramente de uma vez, pois, na prática, o que o game tem de gratuito é apenas um tutorial inicial. Para todos os efeitos, considere-o como um jogo de eShop que custa déz dólares.

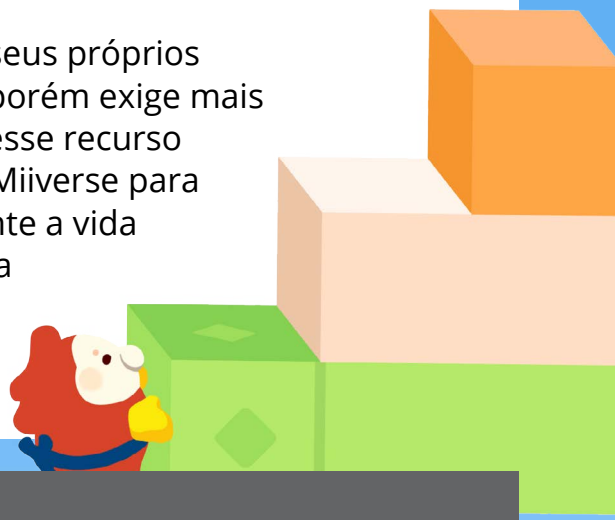
3D sem confusão



Mas, afinal, o que há de tão especial em Strechmo que já não vimos em Pushmo, **Crashmo (3DS)** ou **Pushmo World (Wii U)**? Tal qual a primeira sequência, Strechmo adiciona uma nova "dimensão" à resolução de puzzles, porém, sem ser tão frustrante e complicado quanto Crashmo. Strechmo permite que você "estique" partes dos blocos, como se fossem compartimentos extras. Os blocos são mais "fixos" do que em Crashmo, assemelhando-se à curva de aprendizado tranquila de Pushmo, porém adicionando, mais uma vez, uma tridimensionalidade.

E, assim como seus antecessores, a Intelligent Systems foi longe com a criação dos puzzles. Cada novo estágio é uma desafio à parte, explorando sempre o raciocínio e ensinando técnicas avançadas de resolução dos enigmas de maneira natural. É inegável, porém, que essa nova tridimensionalidade pode confundir um pouco, mas muito menos do que em Crashmo. Há também a estreia de inimigos nos cenários, que dão um maior senso de urgência e aprimoram o aspecto plataforma do título.

E, como sempre, há a opção de construir e compartilhar seus próprios puzzles. A ferramenta de criação é amigável e funcional, porém exige mais comprometimento do que em Pushmo, uma vez que há esse recurso de esticar os blocos. Dessa vez, a Nintendo aproveitou o Miiverse para facilitar a troca de criações, aumentando exponencialmente a vida útil do jogo. Não se engane pela pouca publicidade dada a Strechmo, muito menos ao seu modelo de venda em partes, pois ele é mais uma rica coletânea de puzzles adoráveis e inteligentíssimos a preço de banana.



Obtenha **STRETCHMO** para 3DS gratuitamente na eShop

Lançamento: 14 de maio de 2015
Desenvolvedora: Intelligent Systems
Publicadora: Nintendo
Gênero: Puzzle
Jogadores: 1



3DS



por ***Alberto Canen***

Revisão: José Carlos Alves
Diagramação: Guilherme Kennio



3D Fantasy Zone: Opa-Opa Bros. é um clássico que envelheceu bem

O primeiro Fantasy Zone foi lançado em 1986 para os arcades de 16-bits da SEGA e foi portado para diversos consoles, incluindo o Master System, em que teve uma ótima conversão. A versão do 3DS, felizmente, é baseada na com mais bits, mais colorida e completa, até porque, mesmo sendo uma versão bem decente no console da SEGA, sempre há um certo comprometimento gráfico por ser um console 8-bits.

Opa-Opa, o herói da série e do game, é uma pequena nave sensitiva colorida em formato de ovo, com pernas e asas, que tem como missão salvar um local conhecido como Fantasy Zone de um exército invasor comandado por um ser desconhecido, revelado em um surpreendente final. Apesar de ser um shoot 'em up de movimentação lateral, Fantasy Zone também ficou conhecido por ser um dos games inaugurais do subgênero "cute 'em up", pelos cenários e personagens serem muito coloridos e bonitinhos — mesmo os inimigos.



O jogo conta com oito fases. Em cada uma delas (menos a última), é necessário destruir dez geradores enquanto diversos tipos de inimigos tentam destruí-lo a todo custo. Após realizar o feito, é hora de enfrentar o chefe da fase para poder prosseguir para a seguinte. O interessante é que as fases são feitas em loop horizontal, ou seja, não se chega ao final delas, apenas volta-se para o começo.

Além disso, diferente de muitos jogos do gênero, Opa-Opa pode progredir tanto para a direita quanto para a esquerda, não sendo obrigado a ir sempre em uma direção. Ao chegar na última fase, é necessário enfrentar os chefes anteriores e finalmente encarar o chefão final — que reserva uma bela surpresa para todos.

Armado até as penas

Opa-Opa inicia com duas opções de arma: metralhadora de tiro duplo e bombas. Mas como um bom shooter, Fantasy Zone conta com algumas opções de melhorias, porém, elas não são coletadas durante o caminho, e sim compradas graças às moedas que os inimigos deixam ao serem abatidos. Para entrar na loja, basta pegar um balão vermelho que aparece de tempos em tempos.

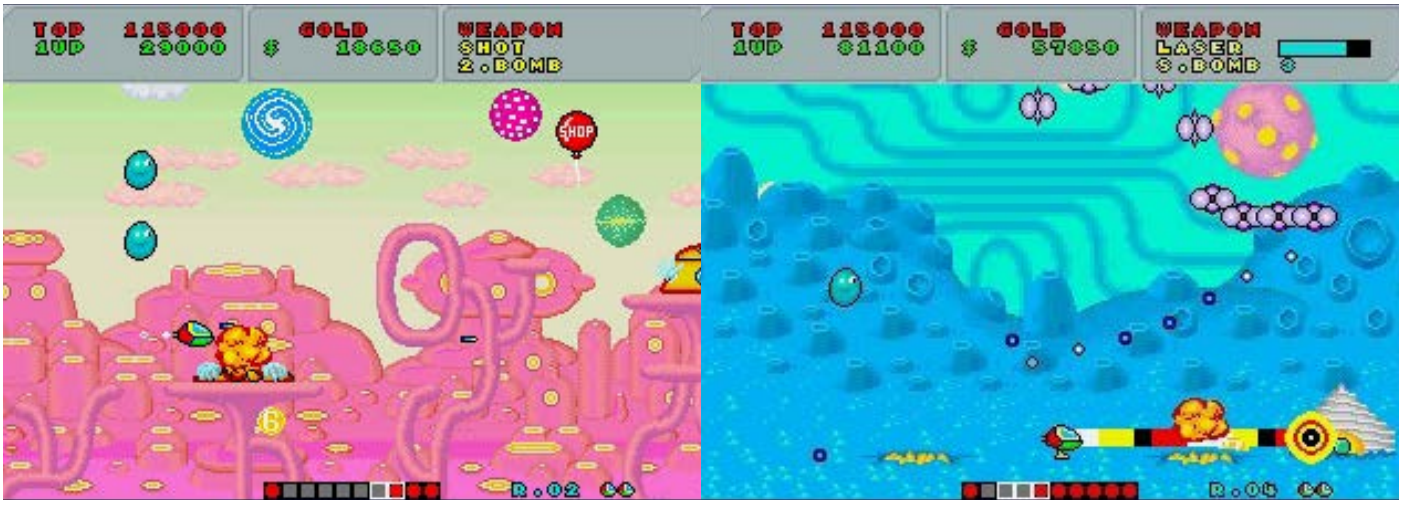




As opções não são tão extensas, você pode escolher um propulsor melhor para aumentar a velocidade, uma arma com tiros mais potentes e bombas com maior poder destrutivo, contudo, elas não duram muito tempo — tem uma barra que decresce rapidamente indicando o tempo para elas desaparecerem. Além disso, caso você morra, perde todos os power-ups que possuía. Interessante é poder comprar vidas dentro da loja, que eram fundamentais antigamente, pois o jogo é muito difícil. No 3DS, entretanto, existem diversas facilidades, como os continues infinitos, as vidas que pode ser até cinco por partida, além de quatro níveis de dificuldade. Sem contar que a partida pode ser salva a qualquer momento — claro que você só vai fazer isso quando precisar dar uma pausa, certo?

Cute ‘em up

Fantazy Zone é um dos jogos com visual mais bonito já criados, cheio de cores, com campos verdes, arco-íris brilhantes e belas cascatas. Os inimigos não aparentam perigo algum, mesmo quando você é atacado por eles. Até os chefes são agradáveis de se ver, como um grande tronco de árvore que atira folhas ou um enorme boneco de neve protegido por diversos outros menores.



Dessa vez, o 3DS trouxe poucas opções de visuais, sem a opção de arcade de outros títulos da coletânea, e o efeito 3D, apesar de claramente bem feito, não é significativo, a não ser na opção que emula uma tela de TV de tubo, que fica muito bem feita. A música se encaixa bem com o cenário, sendo igualmente agradáveis e animadas.

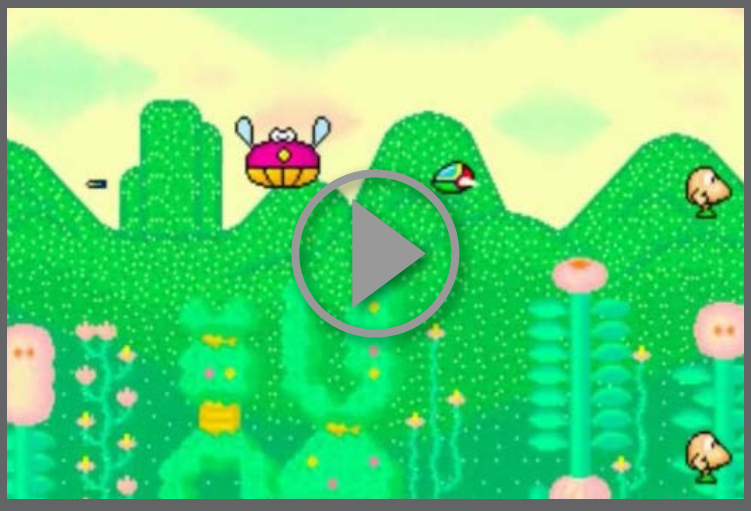
A versão para 3DS tem um subtítulo que chama a atenção: **Bros.** Isso se deve ao fato de, após completar o jogo, ser possível jogar com o **Upa-Upa**, irmão do Opa-Opa. A jogatina tem algumas pequenas mudanças, tornando-se ainda mais difícil e apenas os verdadeiros pilotos se sentirão confortáveis no comando.



Nem todos os jogos envelhecem bem, tornando-se desagradáveis com o passar do tempo. Esse não é o caso dos títulos da série Fantasy Zone, que contam com ótima jogabilidade, protagonista carismático e nível de desafio elaborado tanto para os iniciantes quanto para os mais adeptos de shooters difíceis.

Obtenha **3D FANTASY ZONE: OPA-OPA BROS.** para 3DS por R$11,90 na eShop

Lançamento: 12 de fevereiro de 2015
Desenvolvedora: Sega
Publicadora: Sega
Gênero: Shoot 'em up
Jogadores: 1



Guia N-Blast

Super Smash Bros. (WiiU/3DS)

Conheça o guia definitivo de Super Smash Bros.! Trazemos tudo sobre personagens, modos de jogo, amiibo, estágios, challenges e muito mais!



BAIXAR NO Google play

COMPRAR NO Google play

BlasToy

Os paper toys do GameBlast

Grandes ícones do mundo dos games, para você imprimir, montar e enfeitar sua estante.

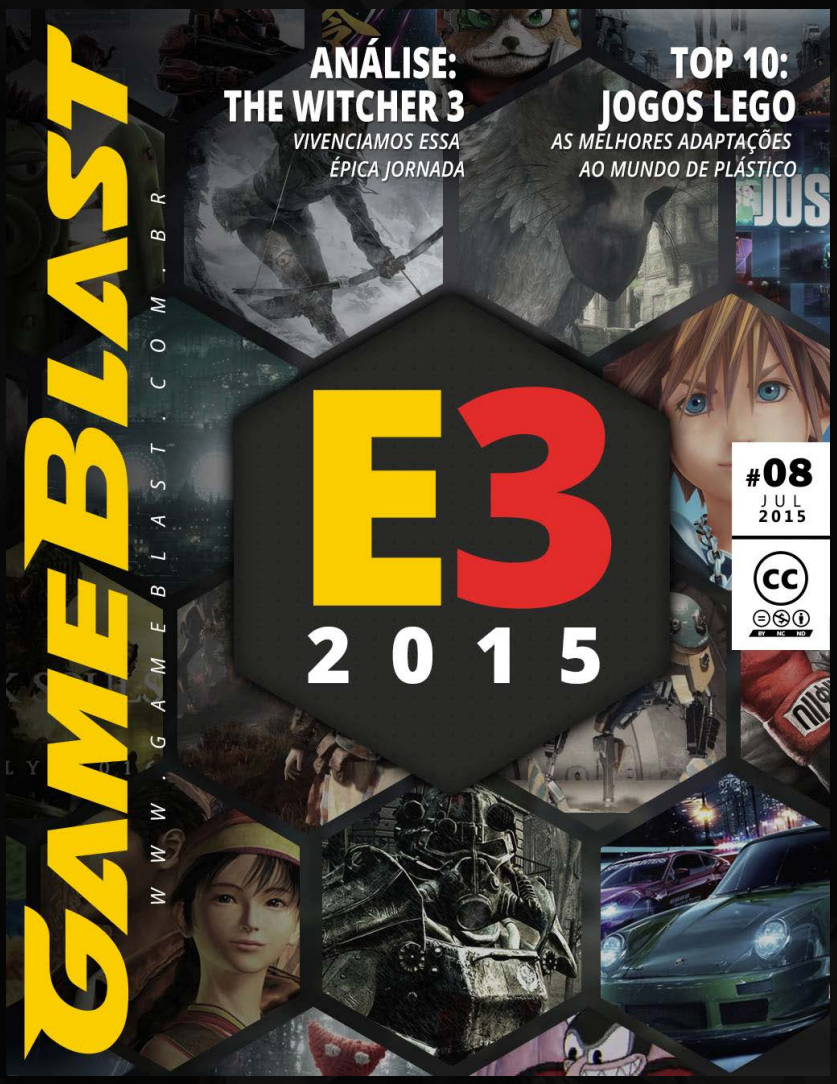


BAIXAR NO Google play

COMPRAR NO Google play

Revista GameBlast 08

Nesta edição trazemos uma matéria especial com todas as novidades da E3 2015.



Além de The Witcher 3, os melhores jogos da série LEGO e muito mais!

Baixa já a sua!

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista