NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBLAST.COM.BR



#70
AGO
2015

CC
BY NC ND

PRÉVIA

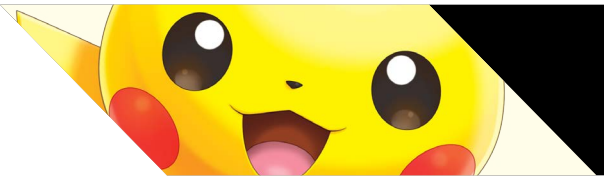
DEVIL'S THIRD (WII U)

BLAST FROM THE PAST

YOSHI'S ISLAND (SNES)

70 vezes

Às vezes, quando venho escrever o editorial de uma nova edição, me pergunto "Será que ainda são convincentes essas breves palavras de introdução?". Depois de 70 edições, tenho que dizer que é incansável tecer essas palavras, pois são sempre o abrir das cortinas de mais uma edição da Revista Nintendo Blast. E, nessa edição, nós comemoramos justamente os setenta editoriais, os setenta meses de publicação, as setenta edições. Junte-se a nós nessa celebração, leitor! – **Rafael Neves**



CARTAS
N-Blast Responde **04**



PERFIL
Inklings **07**



BLAST FROM THE PAST
Super Mario World 2: Yoshi's Island **10**



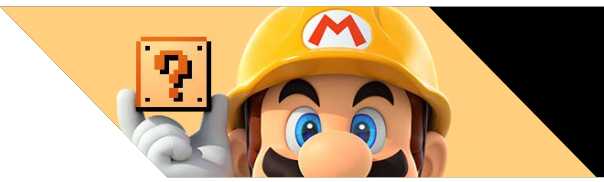
PRÉVIA
Etrian Odissey Untold 2 (3DS) **32**



PRÉVIA
Devil's Third (WiiU) **37**



ESPECIAL
70 edições: o marco da revista comemorado **44**



HANDS ON
Nintendo E3 2015 **51**



HOMENAGEM
Satoru Iwata **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
Alex Sandro de Mattos
Eduardo Jardim
Farley Santos
Ítalo Chianca
Rafael Neves

REVISÃO
Alberto Canen
Jaime Ninice
Vitor Tibério

DIAGRAMAÇÃO
Ana Rocha
Fábio Hamada
Gabriel Leles
Ítalo Lourenço
Jean Bohlen
Letícia Fernandes

CAPA
Felipe Araújo

HQ Blast

"Invejinha..." por ***Nivaldo Wesley***



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: Ana Rocha



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, a Nintendo tem chances de ultrapassar a Sony e Microsoft com as franquias dela à sua disposição? Qual o motivo da Nintendo não lançar um novo earthbond ou Chrono Trigger para Wii U? Seria um sucesso de vendas esses dois jogos, não!?

Anônimo "NX" da Silva

A Nintendo com certeza tem a vantagem no que diz respeito a franquias first-party, já que nenhuma outra das grandes empresas de consoles tem séries com um legado tão grande quanto a Nintendo. Entretanto, no momento atual isso não tem adiantado muito, pois mesmo tendo esse ponto forte, a Nintendo ficou muito para trás devido ao Wii U ser bem menos poderoso que os consoles concorrentes e devido ao baixíssimo apoio de third-parties. Portanto, as franquias da Nintendo com certeza podem ser a peça-chave para a Nintendo recuperar uma boa posição na guerra dos consoles, mas infelizmente as chances disso acontecer neste geração de consoles já é nula. Quem sabe com o NX...?

Um **Earthbound** para o Wii U com certeza seria muito legal... mas a série já está parada há um bom tempo e até o lançamento dos jogos antigos no Virtual Console tem sido extremamente difícil, então um novo jogo parece um pouco improvável por enquanto. Mas se eles pelo menos lançarem uma versão americana de Mother 3 (que originalmente foi apenas lançado no Japão, para o GBA), já vai ser muito bom. E agora que tanto o Earthbound do SNES como o seu precursor Mother do NES (que até então também



só havia sido lançado no Japão e agora vai ser lançado no Virtual Console com o nome Earthbound Begginings) vão ser relançados, talvez não demore muito para vermos uma versão americana de Mother 3... e então, quem sabe, isso possa dar lugar a uma continuação com um novo jogo...

Por fim, um novo **Chrono Trigger** também seria incrível, mas aí não está nas mãos da Nintendo, e sim da Square Enix, que é a "mãe" da série Chrono. E, dado o já mencionado baixo suporte de third-parties à Nintendo, nem preciso dizer que se tal jogo fosse anunciado, ele muito provavelmente não seria para um console da Nintendo, né?



Pedra, sobre o Splatoon, você acha que ele tem potencial pra ganhar algumas sequências no futuro, ou será o tipo que jogo que nasce e morre e no mesmo console? Outra coisa, estava vendo o vídeo do zangado sobre o jogo e achei que ele cairia muito bem no 3DS, você acha que existe essa possibilidade?

Anônimo "Tintureiro" da Silva



Bom, se um jogo tem grande sucesso, considerar uma continuação é inevitável. E Splatoon tem tido um sucesso considerável, pelo menos pra um jogo de Wii U, então eu acho que é bem provável que ainda vejamos mais dessa franquia sim. E com os ports é a mesma história, se um jogo fez bastante sucesso no seu console original, é muito provável que se pense em levá-lo para outros consoles. Aliás, foi exatamente o que aconteceu com o jogo da MINHA série: Hyrule Warriors foi tão bem recebido no Wii U, que eles acabaram criando uma versão pra 3DS. E isso faz sentido, já que o 3DS está bem mais popular que o Wii U. Então, sim, acho que há grandes possibilidades de vermos um Splatoon no 3DS, seja um port do jogo de Wii U, ou até mesmo um jogo novo.

Pedra, só eu que percebi que a Nintendo adiou o Zelda U pra 2016 por causa dos 30 Anos da série The Legend of Zelda?

O Curioso (e perceptivo)

Muito bem observado, sr. curioso! Assim como foi adiado e acabou combinando com os 25 anos da franquia, o novo jogo da MINHA série para Wii U seguirá o mesmo caminho. Possivelmente essa não era a ideia inicial, mas já que

o Aonuma quis mais tempo pra adicionar mais coisas no jogo...

Lembre-se que Metroid também completará 30 anos em 2016. Será que a Nintendo tem um novo jogo para celebrar a data (Federation Force não conta xD)?

Pedra, teve algum jogo de Pokémon lançado para o Wii U?

max Wilson



Teve sim, mas apenas um. Foi lá em 2013 e se chama Pokémon Rumble U. Naquela ocasião, foi o primeiro jogo a usar bonecos via recurso NFC do GamePad, quando os amiibo ainda nem existiam. Você joga em arenas e precisa combater dezenas de Pokémon com um toque de estratégia. Você pode conferir mais detalhes do jogo na **análise no Nintendo Blast**.



Ah e nem preciso dizer que, hoje em dia, esses bonecos NFC de Rumble U (que não são obrigatórios para aproveitar o jogo) são mais caros e raros que amiibo, né? xD

Majestosa pedra, é possível que a Rare saia da Microsoft ou a Monolith Soft saia da Nintendo, ou seja comprada por outra empresa? Quando você acha que será o próximo Nintendo Direct? Que raios é Pokémon Réburst? Qual link é o mais forte? Answer this time please! #pedraforsmash!

charinzardon e uma porradon de questions

1) Sendo que ambas Rare e Monolotith agora são First-Party da Microsoft e Nintendo respectivamente, é muito mais difícil e improvável que elas se separem. Não é impossível, claro, mas as "empresas-mãe" (a Micro$oft e a Nintendo) teriam que desistir da parceria e duvido muito que elas fizessem isso, pelo menos atualmente.

2) Ainda não foi anunciado o próximo Nintendo Direct, mas como a E3 aconteceu há poucos dias, acredito que ainda vai demorar um pouco para um novo anúncio de novidades... talvez uns 2 meses, pelo menos.

3) Pokémon RéBURST é uma história do universo Pokémon que foi publicada em mangá, no Japão, em 2011. O diferencial dessa série é que os personagens humanos podiam usar uma habilidade chamada "Burst" para se transformarem em híbridos de humanos e Pokémon. É, muito bizarro.

4) O Alfacinho? Forte?? Ainda estou esperando pra ver!! xD

por ***Eduardo Jardim***

Revisão: Alberto Canen
Diagramação: Ítalo Lourenço



Ardilosos, territoriais e extremamente adaptáveis. Filhos de uma incomensurável catástrofe marítima que marcou eternamente a história do planeta, colocando um fim diluviano a toda a raça humana como a conhecemos que, há mais de dois mil anos, deu seu mergulho final com destino súbito à extinção. Eles são uma espécie superior sobrevivente, os guerreiros do amanhã que ergueram-se sencientes no maior incidente evolucionário que o mundo já viu. Eles são os Inklings, uma raça de lulas humanoides superdesenvolvidas que, com sua vividez multicolorida, protagonizam o shooter Splatoon, constante nas prateleiras do Wii U desde maio de 2015.

Pintando o sete, os Inklings de Splatoon chegaram para ficar

Guerra e Paz



Milênios antes dos eventos de Splatoon, criaturas marítimas evolucionaram como uma raça sábia e ascenderam das águas em busca de novas conquistas — porções habitáveis de terra seca que haviam ressurgido após a grande inundação. Neste ponto na linha do tempo, iniciou-se a Mollusc Era, ou era dos moluscos do planeta Terra. Devido à escassez de terrenos potencialmente habitáveis, esse período foi crucial para que polvos e lulas, que seguiram caminhos distintos do traço de progresso das espécies, dessem início a uma agressiva disputa territorial por estas terras. Esse foi o ponto de partida para as muitas faces da Turf War, ou "disputa de território", modalidade que ganharia incontáveis versões posteriores ao longo dos séculos. Como há de bem conhecer o jogador versado de Splatoon, o objetivo deste modo é espalhar tinta ao longo da maior quantidade de áreas, estabelecendo, desta forma, dominância sobre os opositores.

Ao contrário do que podem parecer, estas intensas batalhas entre lulas (Inklings) e polvos (Octarians) eram muito bem organizadas, com direito a armamento bélico, estratégias mirabolantes de conquista e até mesmo um árbitro que desafia todas as probabilidades existenciais — Judd, um gato misterioso com um passado surpreendente. A origem destas guerras foi o evento que se registra na história como Great Turf War, uma vigorosa contenda de tinta que parecia não ter fim. Esta "grande disputa de territórios" marcara um ponto final em todas as relações amistosas cultivadas entre os Inklings e os Octarians, que se viram forçados a pelear pelo território remanescente. Apesar de todas as dificuldades, o desfecho foi feliz para as lulas humanoides que, com a ajuda do velho lobo do mar Cap'n Cuttlefish, fecharam o cerco contra os Octarians e os forçaram a recuar para Octo Valley.



Desnecessário dizer que, contra muitas probabilidades, os Inklings sempre se sobressaem vantajosos devido ao número superior de membros anatômicos desenvolvidos em comparação com os polvos; o combate, sempre muito acirrado, não parece ter previsão para findar, consolidando-se na era dos moluscos como um tradicional evento esportivo.

Em Carne e Tinta



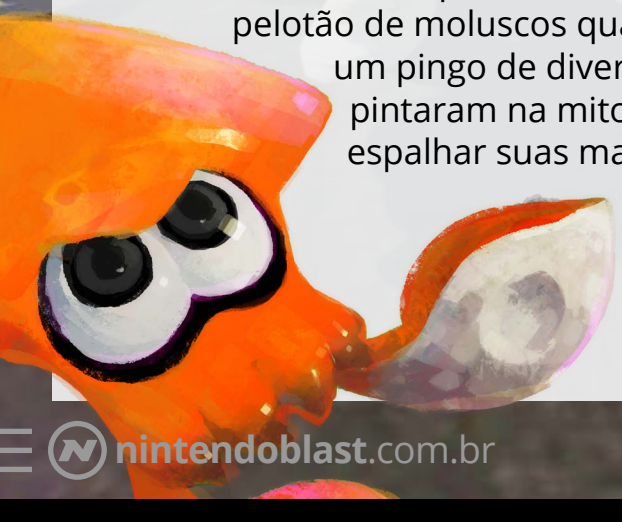
Sendo o próximo passo da linha evolucionária senciente, os Inklings também possuem poderes e habilidades especiais que foram talhados ao longo de séculos de adaptação. Eles podem, por exemplo, manipular seu próprio corpo para alternar entre as formas humanoide e molusco. Esta habilidade é adquirida quando um Inkling completa 14 anos de idade. Na forma de lula, os Inklings são completamente impotentes quando estão fora de sua própria tinta, mas enquanto estão em contato com ela, podem dar saltos absurdos e atingir velocidades de nado e locomoção quatro vezes maiores que as de sua versão humanoide.

Esta versão bípede, por sua vez, também possui uma série de características únicas. A mais notável é a porção preta delineada em torno dos olhos da espécie, que remete tanto aos olhos de um Blooper — as lulas da série Mario — quanto a um par de óculos de mergulho. Sem muitas preocupações com tratamento de folículos capilares, o "cabelo" dos Inklings é um tipo de tentáculo estilizado que pode mudar de cor para adequar-se à paleta de sua respectiva tinta. Apesar de possuírem dentes, não há estrutura óssea visível e, em especial, nada que impossibilite suas transformações em cefalópodes completos.

Inklings manipulam armas que geram e redirecionam disparos de fluidos coloridos similares ao material produzido pela glândula de tinta de diversos moluscos da vida real. Essa tinta, que pode ser espalhada facilmente por diversas superfícies, consegue inibir os movimentos de outros Inklings que não possuem o mesmo padrão de cor. Ao ser atingido por tinta inimiga, splat! O Inkling se dissolve, seus equipamentos caem e uma figura ectoplasmática, ou sua alma de lula, é vista abandonando seu corpo; ainda não se sabe se Inklings são capazes de morrer, visto que ressurgem — o famoso "respawn" — a partir do último checkpoint. Fato é que, perdendo ou não, sempre aparentam se divertir em demasia durante suas acirradas tentativas de tomada territorial e estão sempre motivados a travar novas disputas.



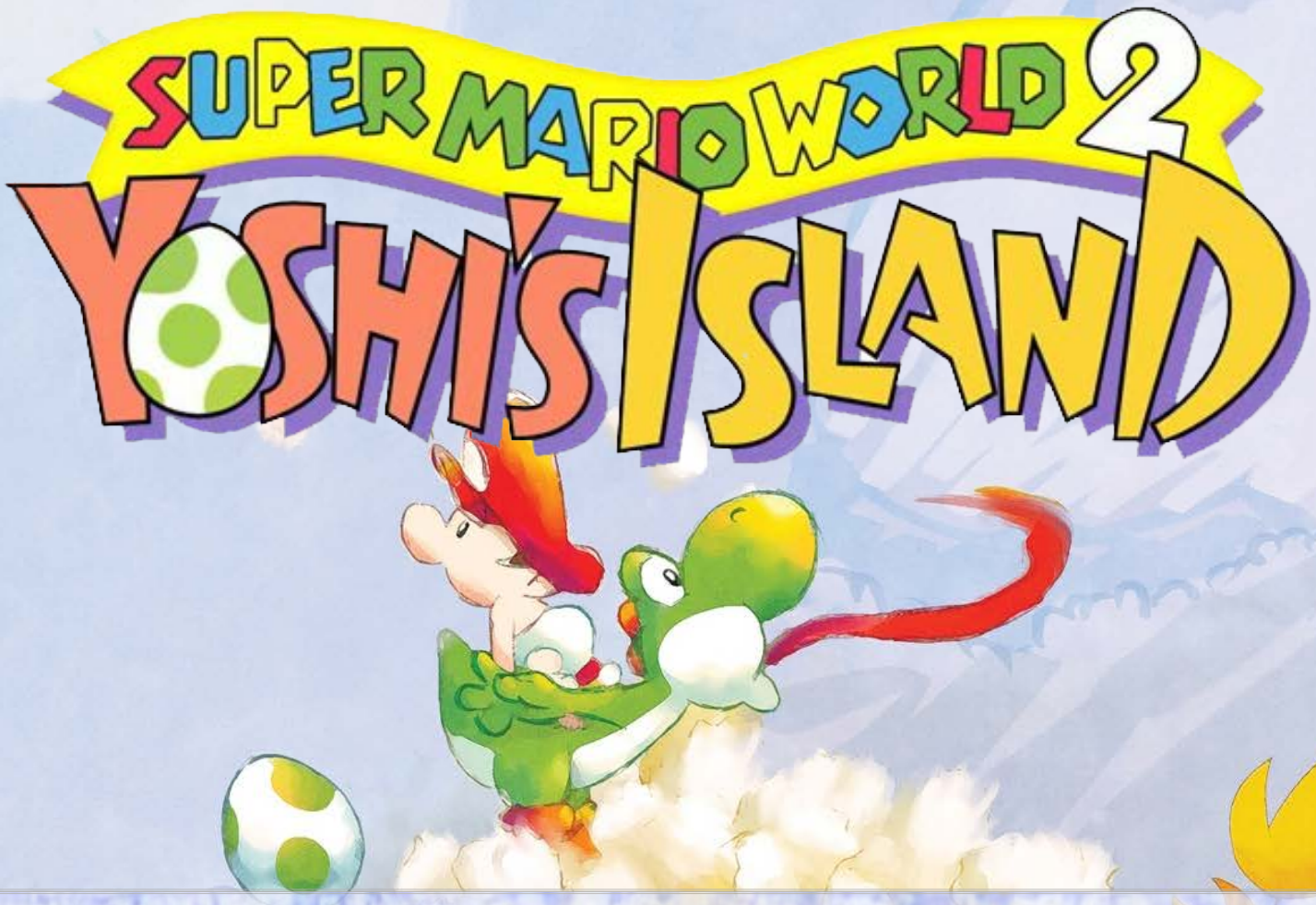
Hoje uma espécie, digamos, civilizada, os customizáveis e controláveis habitantes da multicolorida Inkopolis vivem pelo espírito da rivalidade; nada pode parar o pelotão de moluscos quando o assunto é competir, nem que seja por um pingo de diversão. Uma das entradas mais criativas que já pintaram na mitologia da Nintendo, os Inklings chegaram para espalhar suas marcas definitivas na história dos videogames.



Parceiro do Nintendo Blast, o Reino do Cogumelo escreve principalmente sobre o universo Mario. Acesse reinodocogumelo.com e confira.

por ***Ítalo Chianca***

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Fábio Hamada



20 anos da mais bela, sensível e tocante jornada de amizade no Super Nintendo

Em 1995, quando o mundo dos jogos eletrônicos já se deleitava com a modernidade dos polígonos, a Nintendo produz uma das mais belas obras de arte da história dos videogames: Super Mario World 2: Yoshi's Island. Graciosamente pincelado com cores vivas e magistralmente orquestrado com delicadas canções, a jornada de amizade e coragem de Yoshi e Baby Mario marcou história no Super Nintendo, tornando-se um dos títulos mais aclamados de todos os tempos. Difícil não pensar nos jogos como arte após apreciar esta maravilha, que mesmo 20 anos após seu despertar ainda causa as mais lindas sensações em quem lhe direciona um olhar sensível, semelhante ao que separamos para as belas pinturas ou nos fantásticos contos de fadas.





Há muito tempo...

Era uma noite tranquila e escura.
Ao longe, uma cegonha batia forte as asas pelo céu.
Parecia feliz, mas apressada.
Em seu bico, ela carrega, com certo esforço, dois irmãos gêmeos,
recém-nascidos, prontos para encontrar sua família.
Mas, no cair da noite, entre as nuvens, surge uma criatura
aterrorizante voando em direção à cegonha.
– Crááááá! – gritou a cegonha assustada.
– Os bebês são meus! – repetia, aos berros, o pequeno ser voador
que, aos poucos, mostrava-se para a cegonha.
– Não, por favor, não – a cegonha implorava.
Mas, agarrando um dos bebês, a criatura foge, em sua vassoura
voadora, por entre a escuridão de onde havia surgido,
Contudo, para surpresa de todos, o segundo bebê não foi capturado.
Enquanto o terrível ser fugia com o bebê de vestes verdes, o
segundo caiu sem ser notado em direção ao mar.
É neste instante que o destino resolve pregar das suas.
O bebê não caiu no mar. Na verdade, estava despencando bem perto de lá,
na ilha Yoshi, onde todos os Yoshis, aparantemente pequenos
e fofos dinossauros, vivem.
Enquanto o bebê caía desgovernado, o dia estava amanhecendo na ilha dos Yoshis.
E, por coincidência ou puro destino, este é justamente
o momento que os dinossaurinhos caminham.
De repente, enquanto sentia a brisa do mar e observava as árvores
coloridas da ilha, o dito bebê caiu nas costas do jovem Yoshi.
– Nossa, de onde veio isso? – perguntava-se o destraído Yoshi.
Passado o espanto, Yoshi percebe que mesmo com a queda,
o bebê parece bem, deixando-o aliviado.
– O que é isso junto do bebê? perguntou surpreso.
À primeira vista, Yoshi consegue identificar que se trata de um
mapa. Porém, não lhe pareceu compreensível.
Não consigo ler, deve estar em outra língua.
Preciso contar para os outros – pensou Yoshi.
Enquanto Yoshi resolve buscar ajuda dos seus amigos,
o malvado Kamek, sequestrador do outro bebê, envia rapidamente seus
servos assim que descobre que perdeu o segundo irmão.



Sem imaginar que estava correndo perigo, Yoshi se junta aos outros Yoshis para decidir o que fazer com aquele bebê.
Assustados, os coloridos dinossauros resolvem ouvir os sentimentos do bebê.
Parece que o pequenino sabe aonde quer ir – disse um dos coloridos Yoshis, cercado de outros amigos.
Existe um elo fortíssimo com seu irmão, eu também posso sentir – completou outros dos dinossauros coloridos, enquanto todos aprovavam as ponderações.
Assim, os destemidos Yoshis decidem levá-lo para seu destino.
Todos, de todas as cores, resolvem ajudar o bebê Mario. Chegava, desta forma, o momento de enfrentar os desafios da Ilha dos Yoshis.
E assim começa a aventura e uma futura grande amizade.

A sequência de um clássico



Título de lançamento do Super Nintendo, em 1990, Super Mario World foi um marco na história dos videogames. Trazendo um mundo imenso, vivo e repleto de segredos, a aventura de Mario e Luigi em busca da princesa sequestrada na Dinossaur Land rendeu bons frutos para a Nintendo, vendendo milhões e moldando o mercado. Consequentemente, uma sequência parecia inevitável.



Como nas selvas

Enquanto produziam a sequência de Super Mario World, a Nintendo pressionou a equipe de desenvolvimento a fazer uso de gráficos 3D pré-renderizados, como a Rare fez com Donkey Kong Country. Contudo, o próprio Miyamoto bancou a ideia de ter sprites 2D que adquirissem aspecto de giz de cera. Uma provável amostra de como poderia ter sido o jogo é a introdução que mostra os personagens modelados de forma renderizada. Embora não tenha sido utilizado em Yoshi's Island, sua sequência, Yoshi's Story (N64) apresentou os visuais sonhados para o primeiro jogo.

Cinco anos mais tarde, quando os primeiros jogos em 3D começavam a surgir e os sprites eram ridicularizados frente à aparente superioridade dos modernos e "realistas" polígonos, a Nintendo surpreendia com o anúncio da tão esperada continuação do seu primeiro grande jogo em 16-bits. Super Mario World 2 estava a caminho.

Segundo o próprio Miyamoto, o jogo entrou em produção logo após o lançamento de Super Mario World. Foram quatro anos de desenvolvimento que resultaram num trabalho impecável.

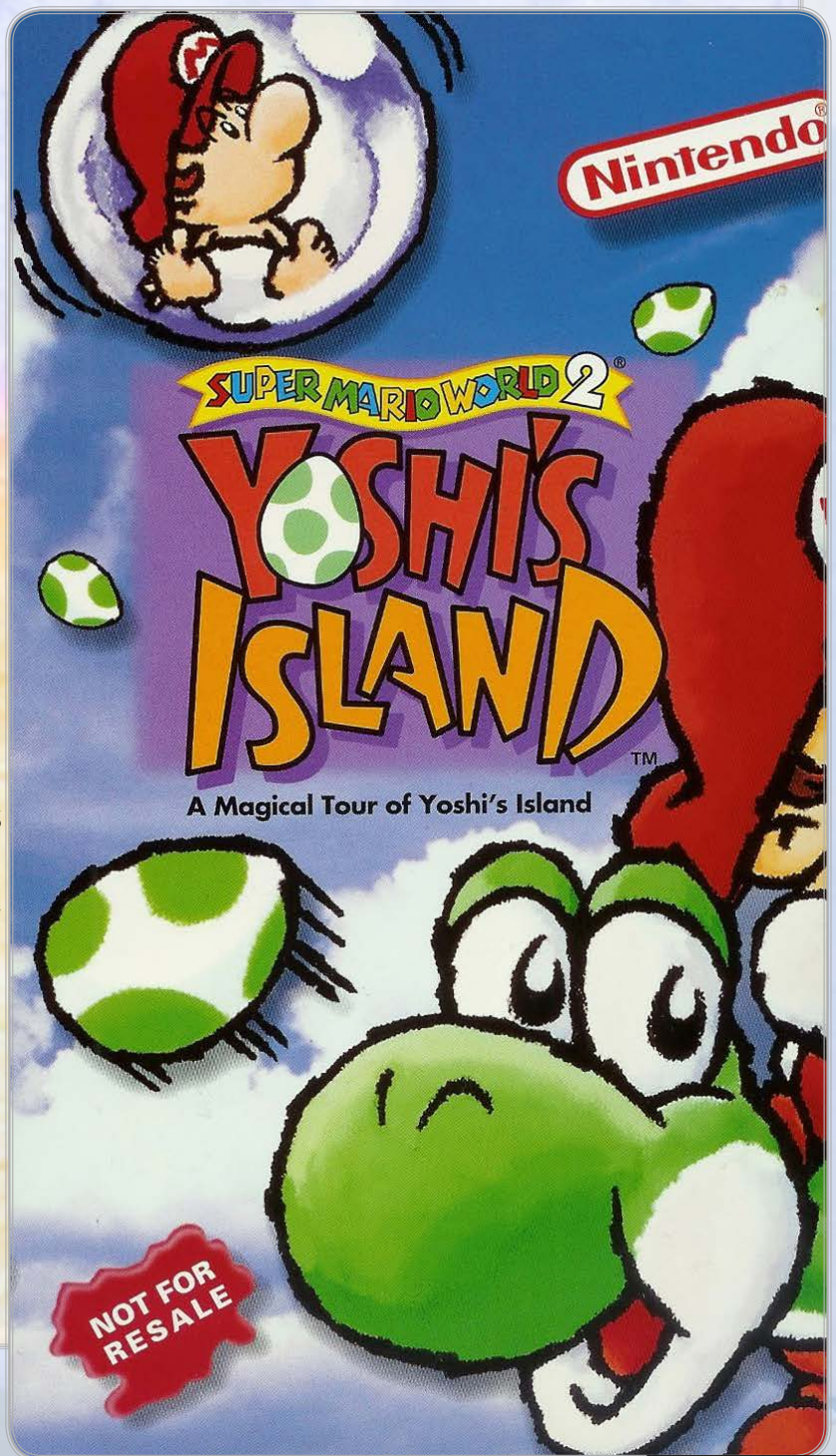


Time dos sonhos
Diretores: Takashi Tezuka, Toshihiko Nakago, Shigefumi Hino e Hideki Konno.
Programadores: Toshio Iwawaki, Masaru Nii, Kiyoshi Koda, Satoru Takahata, Kazuaki, Morita, Yuichi Yamamoto, Shigehiro Kasamatsu, Shigeki Yoshida e Yasunori Taketani
Designers de fases: Yasuhisa Yamamura, Kenta Usui, Yoshihiro Nomoto e Eiji Noto.
Compositor: Koji Kondo
Designers de personagens: Shigefumi Hino, Hisashi Nogami, Asashiro Iimura e Tomoaki Kuroume.
Designer de C.G.: Yoshiaki Koizumi
Produtor: Shigeru Miyamoto
Produtor Executivo: Hiroshi Yamauchi

Desenvolvido pela Nintendo EAD, com nomes como Shigeru Miyamoto (produtor) e Kōji Kondō (trilha sonora), Super Mario World 2 chegava às prateleiras em 5 de agosto de 1995 no Japão e dois meses depois foi lançado nos Estados Unidos. Embora o "2" no título não represente o real conteúdo do jogo — tanto é, que no Japão o jogo foi lançado como Super Mario: Yossy Island —, o jogo faz jus ao legado do bigodudo, tornando -se, como o tempo provaria, algo original e inovador, inclusive, dando origem a um novo universo a ser explorado pela casa do Mario.

Chocando o jogo

Em 5 de outubro de 1995, na cidade de Culver City, na Califórnia, a Nintendo promoveu o lançamento norte-americano de Super Mario World 2: Yoshi's Island em um evento no mínimo exótico. De baixo de um sol de rachar, a Nintendo colou no chão um ovo gigantesco, forrado com feno. A ideia era chocar o ovo e dar vida ao tão aguardado jogo. Enquanto dois corajosos fantasiados de Mario e Yoshi dividiam o topo do ovo com o diretor de uma escola local — vale salientar que o cidadão recebeu U$ 500,00 para sua escola por este feito — , crianças receberam martelos de borracha para arrombar uma pequena área do ovo que guardava uma surpresa. Após várias tentativas, foi revelado um cartucho do título em tamanho família, anunciando, com isso, o seu lançamento. Após as brincadeiras, a Nintendo sorteou, entre os participantes, um Super Nintendo acompanhando de uma cópia de Yoshi's Island. Continuando com a divulgação, foi distribuído, para lojistas e jornalistas, um VHS promocional de seis minutos intitulado Super Mario World 2: Yoshi's Island: A Magical Tour of Yoshi's Island. Para completar a propaganda, cards promocionais baseados no jogo foram distribuídos juntos da Revista Nintendo Power e mangás temáticos foram vendidos como complemento da história principal.



Assim, celebrando os dez anos de Mario nos videogames e com a responsabilidade de suceder um dos jogos de maior sucesso na história do entretenimento eletrônico, Super Mario World 2: Yoshi's Island chegava ao mercado, surpreendendo jogadores e críticos com sua beleza poética ímpar.



Um prequel, assim é denominado Super Mario World 2. Embora a língua portuguesa não tenha uma tradução oficial para este termo inglês, ele é utilizado para se referir a uma obra artística que contém elementos passados no mesmo universo ficcional, ou paralelo, segundo o contexto que uma narrativa prévia completa, desde que esses elementos ocorram anteriormente aos narrados no primeiro trabalho — o termo foi popularizado com o lançamento de Star Wars: A Ameaça Fantasma, em 1999.

O título se debruça sobre o mesmo universo do arrasador Super Mario World, passando-se num passado no qual Mario e Luigi são apenas bebês, mesmo sem maiores explicações sobre as conexões. Mas, é aí que as semelhanças com seu antecessor acabam e somos levados à belíssima Yoshi's Island.

Como nos contos de fadas



Diferente da maioria dos jogos do encanador, nos quais a única explicação para sairmos feito loucos por perigosos mundos é o resgate da princesa sequestrada pelo vilão, em Yoshi's Island a trama ganha contornos de contos de fadas, revelando a nobreza dos pequenos dinossauros através da fidelidade e coragem, tão características nos títulos seguintes. E como uma boa história deve ser, aqui temos ação, aventura e muitos desafios na jornada dos nossos queridos heróis.

A missão não será das mais fáceis, já que Kamek é um mago bastante poderoso, capaz de transformar criaturas fofas em inimigos terríveis. Além disso, o caminho até o castelo onde Luigi estava era cheio de desafios, exigindo bastante coragem, destreza e determinação por parte dos vários e coloridos Yoshis. Por sorte, nosso querido companheiro conta com habilidades dignas dos heróis mais icônicos dos videogames.. Até mesmo Mario ficaria surpreso com tamanha desenvoltura.

Os poderes da ferinha

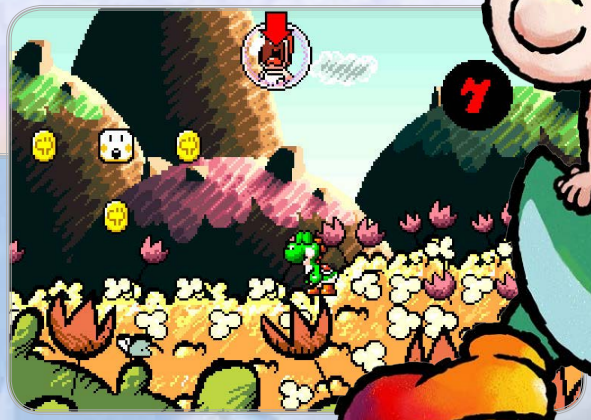


Não, a estrela do jogo não é o bigodudo, como sugere o título do jogo — pode chorar à vontade, bebê Mario. Em Yoshi's Island, o verdadeiro protagonista e herói é Yoshi, nosso fiel companheiro em Dinossaur Land. O dinossauro que já tinha feito bonito em sua participação em Super Mario World, dessa vez supera as expectativas e não mede esforços e habilidades para superar todos os obstáculos para reunir os irmãos e fazer uma família feliz.

Seguindo a premissa dos tradicionais jogos de plataforma bidimensional side-scrolling, Yoshi é capaz de correr, saltar, acertar inimigos e adquirir novas formas. Todavia, a grande diferença para os outros heróis das plataformas é a forma como ele realiza suas proezas.

Chorando de desespero

Mesmo com tantas habilidades, Yoshi ainda é uma criatura frágil. Qualquer encontro com outro inimigo lhe causa dano, derrubando o bebê imediatamente. Aí é um Deus nos acuda. Mario voa numa bolha enquanto chora desesperadamente. É simplesmente ensurdecedor ouvir o choro do moleque — é tão alto que Kamek consegue ouvir no último castelo. Se não bastasse o barulho, é neste momento que um contador regressivo dispara. E para piorar, quando esse marcador zera, os capangas de Kamek aparecem para levar o bebê Mario e fazendo o jogador perder uma vida e retomar o último checkpoint.







Os saltos são seguidos de um movimento desesperado, no qual Yoshi esperneia freneticamente alcançar lugares mais distantes. A corrida é completamente desesperada, inclinando a cabeça para frente e movendo os pés com enorme velocidade. Já os ataques podem ser linguadas capazes de engolir os inimigos, transformando-os em ovos que podem ser arremessados como projéteis, com direito até a mira, ou "bundadas" que destroem barreiras e estacas.





Para completar o poder de fogo dos Yoshis, uma série de itens estão disponíveis para auxiliar na jornada.



Obtidos ao longo das fases — no caso dos ovos coloridos — ou em bônus e minigames — no caso dos itens selecionáveis no menu de pause —, cada item produz um efeito específico, como recarregar o contador de tempo e os ovos, e deve ser exaustivamente explorado para conseguir a pontuação máxima em todas as fases, superando seus obstáculos e revelando seus segredos.

Arsenal pré-histórico

Ao vencer os desafios Bônus e Mini Battles, o jogador ganha itens que podem ser usados a qualquer momento durante as fases (exceto durante batalhas). Basta acessar o menu de pause e selecionar um deles. Recomenda-se fazer bom uso de cada um caso queira concluir o jogo com porcentagem máxima, pois a tarefa não é das mais fáceis.



10-Point Star: Aumenta a quantidade de tempo no cronômetro de contagem regressiva em dez segundos.
20-Point Star: Aumenta a quantidade de tempo no cronômetro de contagem regressiva em 20 segundos.
Full Egg: Recarrega os seis ovos do Yoshi.
Anywhere POW: Transforma todos os inimigos em estrelas.
Winged Cloud Maker: Transforma todos os inimigos da tela em nuvens.
Magnifying Glass: Revela moedas vermelhas e nuvens escondidas.
Super Green Watermelon: Permite Yoshi atirar sementes.
Super Red Watermelon: Permite Yoshi cuspir fogo.
Super Blue Watermelon: Permite Yoshi congelar os inimigos com seu hálito.

Munição colorida
Cada ovo tem uma cor e efeito diferente.
Ovo verde: é um ovo normal.
Ovo amarelo: dá uma moeda se você acertá-lo em um inimigo.
Ovo vermelho: dá duas estrelas se acertá-lo em um inimigo.
Ovo brilhante: dá uma moeda vermelha se acertá-lo em um inimigo.
Ovos gigantes: quando arremessado, transforma todos os inimigos da tela em estrelas.



Desafio camuflado

Não pense que a temática colorida e fofa do jogo significa um caminho mais suave a seguir. Muito pelo contrário. Yoshi's Island é tão desafiante quanto Super Mario World. Não falo de simplesmente concluir o jogo. Se esse for seu real objetivo, realmente encontrará pouca dificuldade. Mas se quiser "detonar", conseguindo 100% em todas as fases, não espere por moleza.



O objetivo de cada nível é simples: basta chegar até o final e passar entre o círculo de flores — torcendo para que a roleta pare em uma das flores. O level designe é magistral, aumentando gradativamente o desafio, mas nunca exigindo técnicas muito avançadas para vencer. A forma instintiva e ágil de controlar Yoshi também ajuda no desenrolar da ação.

Contudo, tudo muda quando o objetivo é coletar todos os itens do jogo e descobrir os inúmeros segredos. Exigindo controle absoluto do personagem, reflexos e estratégia perfeitos, o jogo ganha contornos hardcore. Além de lugares de difícil acesso e itens muito bem escondidos, tudo isso precisa ser superado enquanto administra o tempo gasto quando Mario sai de controle. E é justamente essa a parte mais complicada de atingir os 100%.

Muitas vezes o jogador consegue encontrar todos os segredos do jogo, mas, perto do final, acaba atingido por um inimigo escondido e perde os 100%. Nessa hora chora Mario, chora você.



A conta para os 100% em cada fase é fácil de ser feita. Cada uma das cinco flores traz 10%, totalizando 50%. Mais 30% vêm dos 30 segundos advindos das estrelas que aumentam o tempo do bebê Mario fora do Yoshi. Os 20% restantes são das 20 moedas vermelhas espalhadas em pontos estratégicos ao longo da fase.



Chegando ao final com tudo isso você conseguirá os 100% necessários para completar o jogo. Conseguindo a pontuação perfeita em todas as oito fases do mundo você desbloqueia duas novas fases: um desafio extra e um novo nível.

A diversidade de cenários impressiona. Florestas, montanhas, cavernas e castelos, todos lindamente representados, trazem variedade durante a jornada.





Por falar em níveis, o jogo é divido em seis mundos com oito fases cada, mais dois níveis bônus. Para concluir o mundo, é preciso superar cada uma das fases, sem liberdade de movimentação como em Super Mario World. Aqui, o mapa do jogo é, literalmente, um mapa, no qual a cada nova fase um Yoshi de cor diferente está esperando, pronto para levar o bebê Mario pelos perigosos caminho da Ilha dos Yoshies, povoada por criaturas perigosas, como os chefes que guardam as fortalezas do jogo.



A vida selvagem

Assim como nas melhores histórias infantis, a vida em Yoshi's Island é repleta de criaturas mágicas e únicas, trazendo uma ambientação especial para o jogo. Neste ponto, podemos considerar que a Nintendo foi ainda mais além do que foi visto em Super Mario World, criando inimigos e aliados carismáticos e divertidos.

Ao lado da turma dos Yoshis, temos uma variedade de amigos prontos para ajudar no resgate do bebê Luigi e devolver os gêmeos aos pais, como Huffin' Puffin, Melon Bug, Muddy Buddy e Poochy. Já do outro lado, Kamek e Bowser possuem um time de respeito, com 116 variações de inimigos, como Bandit, Cactus Jack, Dizzy Dandy, Zeus Guy, Tap-Tap, Hot Lips, Hootie the Blue Fish e Fuzzy — responsável por deixar Yoshi, digamos, um pouco mais "feliz" —, e mais 12 chefes de fase.



Melon Bugs: Este bichinho é uma espécie de formiga, que quando enrolada pelas suas "vestes" adquire a aparência de um melão. Eles apararecem nos estágios pulando para cima e para baixo, mas quando Yoshi se aproxima eles se escondem, como tartarugas assustadas. Como não causam nenhum dano ao personagem, é nesse momento que podemos engoli-los e depois jogá-los contra os inimigos. Caso não queira abocanhar o coitado, você pode simplesmente empurrá-lo em direção pelo caminho.



Huffin' Puffins: É um pássaro? É um boneco de neve com bico? Não, é o Huffin' Puffins. Esses pássaros/papagaios/albinos que andam por aí segurando as calças são amigos fiéis durante a jornada. Andando sempre em família, os pequenos filhotes podem ser utilizados como arma. Pode parecer cruel, mas quando você vir o primeiro sendo arremessado e fazendo as vezes de bumerangue, logo esquecerá que separou uma família feliz — não, isso não é verdade. Você ficará triste e arrependido de separar os filhos da mãe.

Poochy: O fiel amigo do dinossauro. Esse é Poochy, o cãozinho de pelugem malhada, língua longa e vermelha, lábios de pato e rabo diferente. Este é um dos ajudantes mais úteis do jogo, podendo correr em altas velocidades, suportar lava, espinhos e água, e atropelar todos os inimigos. Sempre companheiro, Poochy não mede esforços para ajudar, permanecendo alerta às necessidades de Yoshi durante as fases que é convocado. Só não esqueça de brincar com ele depois da ajuda.



Combater os guardiões dos castelos é um show à parte. Com mecânicas criativas e originais, nunca foi tão divertido e prazeroso enfrentar os chefões — principalmente se lembrarmos das infinitas repetições em Super Mario World. Presentes no quarto e no oitavo níveis de cada mundo, os chefões são inimigos comuns encontrados nas fases, mas turbinados pela magia de Kamek — com exceção de Prince Froggy. Mas é a forma de derrotá-los que os torna únicos.



Burt the Bashful: O fofinho guardião do primeiro castelo é vencido pela sua vergonha. Após ser acertado por seis ovos, suas calças caem. E ele, vermelho de vergonha, acaba implodindo.

Salvo the Slime: Uma gota de limão com aspecto de saliva transformada em inimigo. Esse é o chefe final do primeiro mundo. Enquanto salta na tentativa de empurrar Yoshi e Mario para um poço de lava abaixo dele, precisamos atirar até fazê-lo desaparecer por completo.





Bigger Boo: O bom e velho Boo está de volta, mas em uma versão gigante. Como ele desaparece ao ser encarado, precisamos atirar ovos contra a parede para que o acertem enquanto estiver visível. Cada acerto faz o fantasma crescer até explodir.

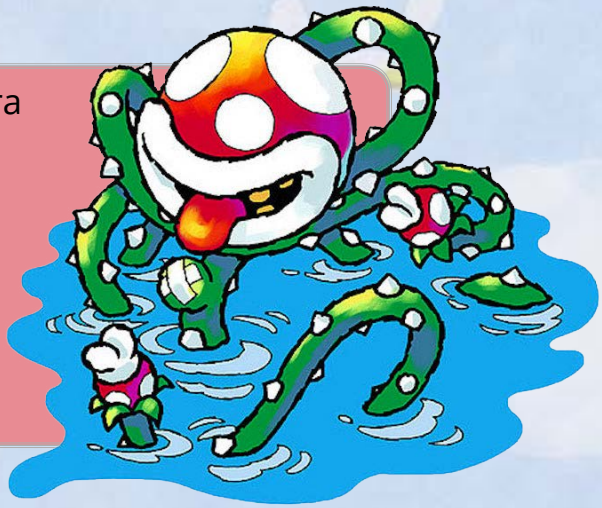


Roger the Potted Ghost: Quem imaginaria que um simples vaso poderia se transformar em uma fantasmagórica ameaça para Yoshi? Para derrotá-lo, precisaremos desviar das suas chamas azuis e empurrá-lo em um buraco numa disputa de força contra dois Shy Guys.



Prince Froggy: O único dos chefões que não ganhou poderes especiais de Kamek é o responsável por um dos duelos mais criativos do jogo. Encolhidos e em seguida engolidos pelo sapo, nossos heróis precisam desviar de ácidos e atirar ovos de dentro do estômago do bicho.

Naval Piranha: Transformada em uma destruidora planta assassina habitante dos mares pela magia de Kamek, este chefe é, de longe, o mais... fácil do jogo. Caso não queira atirar ovos no seu umbigo enfaixado de band-aid, basta se posicionar no lugar correto e arremessar um ovo para derrotá-lo antes mesmo dele ganhar seus tentáculos espinhosos.





Marching Milde: Esta gigantesca criatura é praticamente invulnerável. Contudo, Kamek não contava com uma super habilidade do Yoshi. Para derrotá-lo é preciso aplicar a destruidora "bundada" na parte superior do seu corpo, fazendo a criatura se dividir em partes cada vez menores até não sobrar nada.

Hookbill the Koopa: Nunca um Koopa Troopa foi tão perigoso. Em seu tamanho monstruoso, a tartaruga desliza, pula e ataca em todas as direções. Cabe a Yoshi saltar sobe seu casco (ou cabeça) para recolher ovos e atirá-los contra o grandalhão até ele cair. Aproveitando a falta de movimentos e só aplicar bundadas para acabar com o bicho.





Sluggy the Unshaven: Essa meleca transparente e cabeluda parte para cima de Yoshi na metade da rota do quinto mundo. O desafio é abrir caminho com disparos no corpo da criatura até atingir seu coração — igualmente peludo — antes que ele empurre os heróis para fora da plataforma.



Raphael the Raven: Em um duelo na lua, Yoshi precisa enfrentar esse terrível corvo capaz de saltar e produzir ondas de choque. Sem ajuda dos ovos, o dinossauro precisará encontrar o momento certo para atingir Raphael com uma das duas estacas presas ao chão no cenário.



Tap-Tap the Red Nose: Com seu corpo metálico coberto por espinhos e um nariz bem chamativo, este é um chefão imune contra as habilidades dos nossos heróis. Contudo, ele só não contava com nossa astúcia. Para derrotá-lo, basta destruir o piso colorido do castelo, fazendo com que ele caia na lava e seja derretido. Ou pelo menos era isso que pensávamos. Mais tarde ele retorna em uma versão dourada nos momentos finais do jogo.



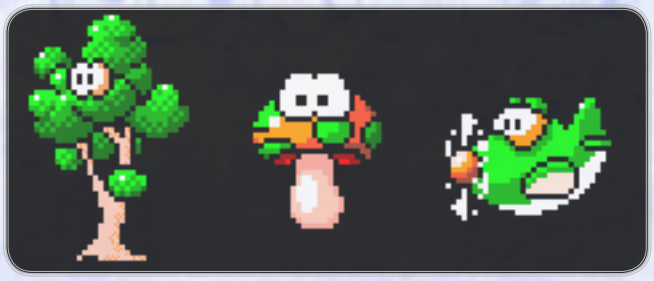
Baby Bowser: Por fim, o último chefe do jogo. Em um duelo duplo, precisamos derrotar baby Bowser na sua versão normal, utilizando de pulos e muita estratégia, e depois enfrentá-lo na sua versão gigante em um combate épico nas ruínas do castelo, onde precisamos atirar ovos certeiros e desviar das bolas de fogo enquanto nos equilibramos em pequenas plataformas.

Se os aliados são em número reduzido em comparação com os inimigos, pelo menos Yoshi compensa isso com suas habilidades de transformação. Ao tocar uma das bolhas especiais, Yoshi assume a forma de um dos cinco tipos de veículos do jogo: Carro, Helicóptero, Tanque, Submarino e Trem, deixando o chorão Mario por um instante.





Escondido



Por pouco não tivemos novas transformações, itens e personagens em Yoshi's Island. Analisando o código do jogo, foi possível encontrar sprites escondidos que foram cortados da versão final. Entre os que se destacam, temos um cogumelo verde, uma árvore com rosto de Yoshi e uma transformação de Yoshi em avião — possivelmente substituído pelo helicóptero.

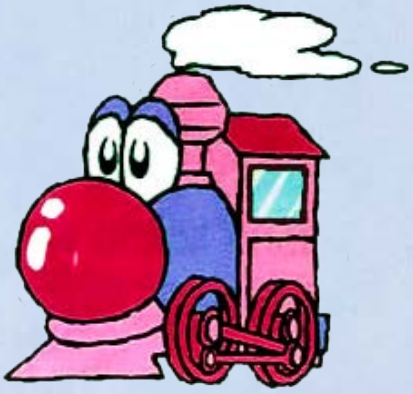


Capaz de correr velozmente, voar, cavar, nadar e navegar por trilhos nas paredes, Yoshi se mostra incrivelmente versátil, trazendo variedade e diversão ao jogo, quebrando um pouco a rotina de correr, pular, atirar ovos e resgatar o bebê.





E por falar no pequeno Mario, ele também tem seus momentos de herói. Mesmo de fraudas, ele é capaz de se transformar no Superstar Mario. Tocado por uma estrela especial, Mario é capaz de correr — inclusive pelas paredes —, saltar, fazer pequenos voos com sua capa e destruir inimigos com sua invencibilidade.





Desenhado com carinho

Da arte na capa do cartucho, passando pela linda introdução até as primeiras imagens do jogo, o que mais chama a atenção em Yoshi's Island são seus visuais. Beneficiado pelo chip Super FX, Shigeru Miyamoto e seu time apostaram em gráficos mais estilizados, com aparência inigualável na época.

Cada detalhe nos cenários possui vida, gerando uma beleza artística sem precedentes no Super Nintendo. Tudo isso graças ao cuidado com que cada textura, cor e objeto do cenário foram aparentemente feitos à mão, com cores e contornos fortes, lembrando um desenho feito com giz de cera. Se não fossem pelas formas precisas, dava até para arriscar que teria sido feito por uma criança.

Os visuais de Yoshi's Island possuem sensibilidade, lembrando os rabiscos de uma criança enquanto brinca com giz de cera.



Para completar o requinte, o poder do chip Super FX para otimizar o processamento do console garantiu a inserção de diversos planos de fundo, dando a incrível sensação de profundidade. Além disso, as técnicas utilizadas para rotação, zoom e perspectiva resultaram em efeitos belíssimos ao longo dos seis mundos.

Música para as flores

Assim como seus lindos visuais, a trilha sonora encanta ao primeiro acorde. Produzida pelo lendário compositor Kōji Kondō, cada canção remete ao que é visto em jogo, alternando entre momentos calmos, frenéticos e aterrorizantes. Basta ouvir os primeiros minutos da canção de abertura “Story Music Box”, que mais parece um canção de ninar, para viajar em memórias felizes e sentir toda a atmosfera carinhosa do jogo.

Para coleção
Lançado em 25 de novembro de 1995 no Japão, The Super Mario: Yoshi Island Original Sound Version é o CD que trazia todas as 26 canções compostas por Kōji Kondō em um único CD. Publicado pela NTT Publishing Co., Ltd. e distribuído pela Datum Polystar Co., Ltd., a peça é um item raro de colecionador, custando centenas de dólares no mercado japonês.



Outra canção marcante é a tropical “Yoshi’s Island”. Iniciada com sons do mar seguidos de cantos de pássaros, somos rapidamente envolvidos pelas notas que tanto lembram uma ocarina entoando uma melodia calma, como se viesse do interior da floresta.

Temas como “Practice Course” passam uma sensação de urgência. “Map” e “The Flower Garden”, por sua vez, remetem a um passeio alegre enquanto observamos a natureza brilhar vida. Já “Underground” repassa a sensação de escuridão e mistério das fases nas cavernas repletas de morcegos, lembrando a belíssima e misteriosa “Castle & Fortress”, tema dos castelos — ganhando o complemento mais agitado e divertido da canção “Mini-Boss” — e fortalezas do jogo.

Combinando um ritmo mais rápido com um ar descontraído e alegre, temos “Athletic”, uma das mais amadas músicas do jogo ao lado da magnífica “Aboveground”, tema que ambienta as fases na floresta e que traduz em som a sensação do verde entre as árvores e vida selvagem.

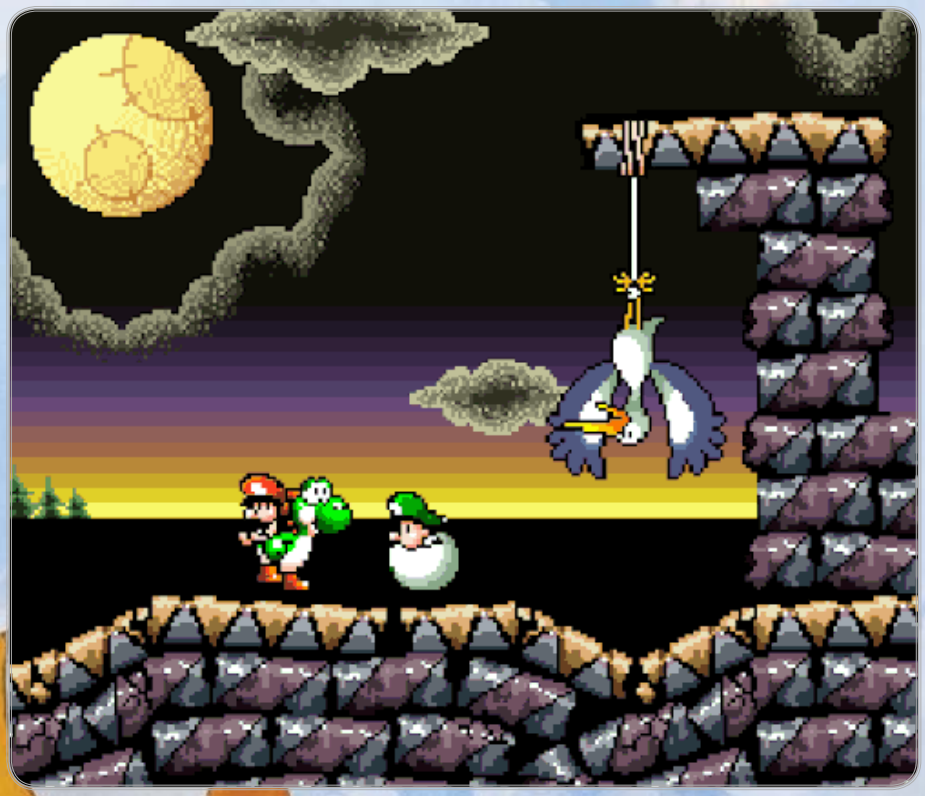


Mas nem só de momentos tranquilos e despreocupados é feita a trilha de Yoshi's Island. Canções como "In Front of the Boss' Room" e "Big Boss" trazem órgãos mais pesados e um clima de tensão ao jogo, soando em ritmos agitados e alucinantes, e transmitindo para o jogador o clima de terror vivido pelos amigos Mario e Yoshi. Mas o momento alto da tensão é, sem dúvida, a ótima "Koopa", trilha que embala o confronto final contra o Bowser gigante. Nela, somos surpreendidos pela introdução monstruosa com solos de guitarra seguidos de uma batida digna dos bons rocks dos anos 1980.



Por sorte, temos temas como "Goal & Score", o tema da vitória, e "Bonus Game", uma linda valsa presente nos minigames do jogo, para trazerem o clima descontraído de volta. Outros momentos marcantes do jogo também ganharam canções próprias, como "Powerful Baby", tema que embala o bebê Mario quando adquire a invencibilidade através da estrela dourada — aqui, temos um momento digno de uma Rainbown Road em Mario Kart.





Por fim, "Luigi Rescue" retoma a temática de ninar após o sucesso da empreitada de Yoshi em devolver os gêmeos aos seus pais, em uma releitura ainda mais fofa da "Story Music Box", seguida pela belíssima "Ending", canção de encerramento tocada lindamente no piano, capaz de despertar, simultaneamente, alegria e saudade após concluir uma das mais belas obras feitas pela modernidade — confesso que terminei com os olhos marejados quando concluí Yoshi's Island pela primeira vez.

Nas páginas da história

Antes da internet ser acessada pelos celulares e as informações chegarem em tempo real, como hoje, era nas revistas especializadas que os principais capítulos da história dos videogames eram escritos. Nessas publicações, principalmente durantes as décadas de 1990 e 2000, ficávamos informados sobre as novidades do mundo dos jogos. A influência dessas revistas, inclusive, poderia determinar se um título faria, ou não, sucesso entre a garotada nas locadoras.

Sendo assim, abrimos o nosso baú de tesouros e revisitamos nossas antigas revistas para ver como a mídia especializada recebeu Super Mario World 2: Yoshi's Island na época do seu lançamento.

Infelizmente, folheando as edições da época, podemos perceber que o mercado vivia um momento de transição entre gerações. O Super Nintendo e o Mega Drive estavam em seus últimos suspiros, enquanto que o PlayStation já demonstrava seu poder contra o Sega Saturn e todos aguardavam ansiosos por informações do Nintendo 64. Talvez por isso Yoshi's Island não tenha conseguido o espaço que merecia — dividiu capa com Earthworm Jim na Super Game Power nº 20. Mas nem por isso deixou de brilhar nas páginas das nossas edições favoritas.



Na edição 94 da Revista Ação Games, Super Mario World 2: Yoshi's Island era anunciado como grande celebração aos dez anos da primeira aventura de Mario no NES. Com o título de "Protegendo um bebê chorão", a matéria trouxe uma breve análise, explicando os comandos, a história e o funcionamento dos itens, além de um pequeno detonado do primeiro mundo — estranhamente o detonado não continuaria nas edições seguintes.

SUPER NES

SUPER MARIO WORLD 2 YOSHI'S ISLAND
Nintendo
Aventura - 1 jogador
16 Mega
Lançamento Playtronic

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●

O game é enorme e exige muita curiosidade e atenção para a coleta completa de itens. O desafio vale a pena, pois as fases extras e de bônus são muito legais.

COMANDOS

A	Aparece a mira para jogar ovos
A, A	Arremessa ovo
R	Pára a movimentação da mira de ovos
Pause	Mostra tela de itens
Pause, Direcional	Seleciona item (Use apertando A).
B	Pula
B segurado	Yoshi plana por pouco tempo
B + ↓	Pula com força sobre inimigos/ Afunda tocos com itens
Y	Joga a língüa para capturar
Y, Y	Cospe inimigo capturado
Y, ↓	Transforma o inimigo em ovo

YOSHI'S ISLAND
SUPER MARIO WORLD 2

Para comemorar os dez anos de Super Mario, um dos personagens mais populares de todos os tempos, a Nintendo está lançando a versão 2 do melhor game da série. Yoshi comanda a ação, numa história que antecede a de Super Mario World e na qual o encanador bigodudo é apenas um bebê desprotegido. A Nintendo caprichou em algumas coisas e pisou na bola em outras. Confira você mesmo, pois continuação de clássico não pode passar batido. Demos apenas uma geral no começo do jogo pra você pegar a mecânica. O resto é com você!

O bom e o ruim

A Nintendo esmerilhou, reinventando toda a lógica do jogo e da movimentação. Para facilitar a sua vida, agora você conta com um informativo de desempenho ao final de cada etapa, como em Donkey Kong Country. O cartucho salva automaticamente seu jogo no momento em que você marca a tela e dá pra gravar até três jogos. Além disso, os gráficos ficaram dez, graças ao novo chip Super FX2. Infelizmente, o game não traz algumas fórmulas que garantiam a diversão no primeiro jogo. Você tem vidas de montão pelo caminho, mas se morrer volta trechos enormes. Além disso, as fases são longas demais. Agora é debulhar para conferir.

Dinossauro babá

A história mostra que as aventuras de Mario começaram bem cedo. Quando ainda era bebê e estava nas asas da cegonha junto com o irmão Luigi, os dois foram atacados por um capanga do terrível Kamek. Informado de que seu maior inimigo acabara de nascer, Kamek acaba seqüestrando apenas Luigi e Mario cai na ilha de Yoshi. Agora, Yoshi deve resgatar Luigi e mandá-lo junto com seu irmão para os seus ansiosos papais.

Mundos enormes

O game é dividido em seis mundos, com oito fases cada um. Além de atravessar a fase protegendo Mario, você deve pegar trinta estrelas com rosto, vinte moedas vermelhas e cinco flores. Apenas assim você atinge os 100 pontos necessários para o acesso a uma fase extra e outra de bônus. Além disso, essas estrelas servem para aumentar o tempo que Mario pode ficar fora das costas de Yoshi. Em todas as fases, menos nas dos chefes (4 e 8), você tem um bônus no final, desde que pegue 70 moedas de ouro. Também pintam chaves que abrem portas para os bônus.

As caras do dino



Ovos e mais ovos

Yoshi pode engolir todos os inimigos pequenos e transformá-los em ovos. Todos os ovos servem para matar inimigos, pegar plantas, itens e moedas em lugares difíceis. Mas os ovos verdes só fazem isso e os outros têm, cada um, mais uma função específica. Vá pra cima de tocos e caixas, pois escondem itens. Confira os ovos e outros itens que você armazena no inventário:

Bolhas de vidro - São valiosas e de 5 tipos. Transformam Yoshi em helicóptero, carro, trem, submarino e toupeira.
Ovos amarelos - Transformam os inimigos em estrelas.
Ovos vermelhos - Transformam em moedas de ouro.
Ovos piscantes - Transformam em moedas vermelhas.
Ovos gigantes - Destroem todos os inimigos da tela e transforma-os em estrelas.
Melancias verdes - Use como armas; soltam caroços.
Melancias vermelhas - Soltam fogo.
Melancias azuis - Soltam gelo.
Pow - Destrói todos os inimigos da tela.
Nuvem - Item surpresa.
Item do ovo - Dá 6 ovos de munição.
Estrela com rosto - Dá mais tempo para recuperar Mario quando ele voa.
Estrela amarela com brilhos - Permite controlar Mario e deixa o bebê invulnerável.

PROTEGENDO UM BEBÊ CHORÃO

MUNDO 1

1-2



Ao transformar Yoshi, vá em frente até pegar a cara de dino e recuperar seu bebê

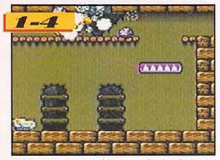


Neste bônus, a tela mostra alguns comandos. Se você repetir corretamente, ganha um item ou vida extra

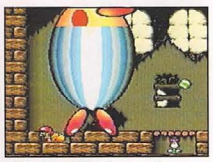


As nuvens escondem itens como vidas, flores etc. As sementes criam plantas trepadeiras e as cápsulas vermelhas indicam caminhos e plataformas

1-4



Jogue um ovo no bloco rachado: há uma passagem atrás do muro, cheia de moedas



Chefe. Fique abaixado em um dos cantos e saia apenas para pegar e jogar ovos

1-5



Todas as fases, exceto a 4 e 8, dão fases de bônus. Aqui o lance é jogar ovos nos quadrados e ganhar itens. Se aparecer a cara de Kamek, você perde tudo

1-6



Jogue um ovo dentro da flor vermelha, para que ela solte estrelas e moedas

1-7



Outro bônus que você acessa com uma chave. Agora, vence quem pegar mais moedas. Note que no meio da tela está a contagem regressiva. Seja rápido!



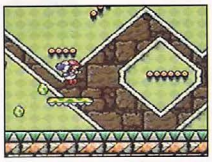
Mais um bônus para quem junta as 70 moedas. São três tentativas para encontrar Mario: se achar, ganha uma vida extra



1-8



Suba nesta plataforma, entre no cano da esquerda e pegue uma flor. Siga as setas



Ops! Plataformas com espinhos. Atire ovos ou bata nas setas circulares para inverter as plataformas e passar em segurança



A roda com a seta leva Yoshi a lugares altos. Pule para girá-la na direção desejada



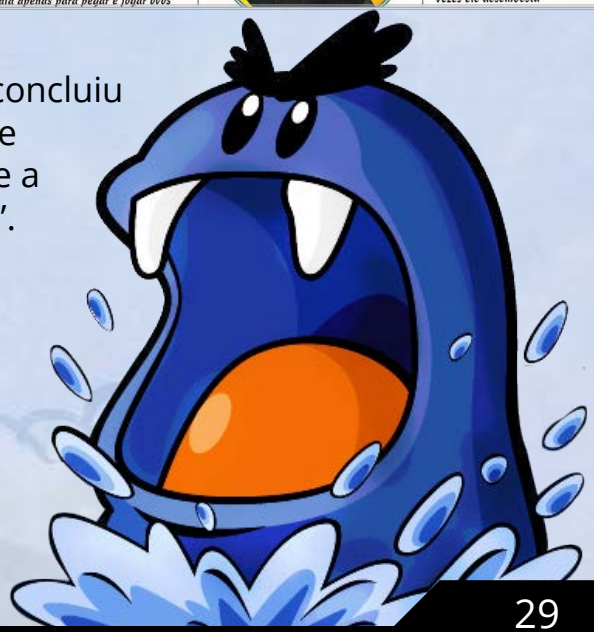
Quando este chefe é atacado, divide-se em bichos menores. Aproveite os inimigos pequenos para formar novos ovos

Fase Extra 1



É importante usar bem o cachorro. Quando Yoshi pula, o dog pára. Cuidado, pois às vezes ele desembesta

Destacando os gráficos e a jogabilidade, a publicação concluiu dizendo, "o game é enorme e exige muita curiosidade e atenção para a coleta completa de itens. O desafio vale a pena, pois as fases extras e de bônus são muito legais".



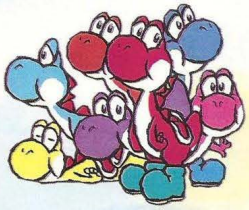


Se a Ação Games foi um pouco superficial, a Super Game Power, na edição 20, tratou do jogo com o carinho de uma babá. Com um texto simpático e divertido, a musa gamer da época, Marjorie Bros., tratou de detalhar as principais caraterísticas do jogo. Segundo a Marjorie, “Super Mario World 2 não é apenas um jogo, é uma verdadeira obra de arte”.

Com dicas valiosas em cada uma das belíssimas imagens, a musa explica as mecânicas do jogo e prepara o jogador para o que virá. Por fim, ela conclui: “com choro ou sem choro o game é obrigatório para os fãs de Mario e uma supernovidade para os simples mortais”, deixando a galera com um gostinho do que seria se aventurar pela ilha dos Yoshis.

SNES

Super Mario World 2: Yoshi's Island





Enormes e ameaçadores, os inimigos atacam a dupla de estrelas do jogo



DICA: lembra desses fantasmas? Eles só avançam quando você está de costas pra eles



DICA: as pedras são suas aliadas. Empurre-as para baixo inclinadas para atingir os inimigos



Por Marjorie Bros

Pronto! Não precisa esperar mais. Chegou, finalmente, a continuação de **Super Mario World**. Depois de quatro anos sem uma nova aventura de um dos mais populares personagens do mundo do videogame, ele volta aos palcos do SNes. Aliás, palco é a palavra certa, pois **Super Mario World 2: Yoshi's Island** não é apenas um jogo, é uma verdadeira obra de arte. Prepare-se para o espetáculo.

COMEÇANDO DO INÍCIO

A história começa muito antes dos outros jogos de Mario, quando nosso herói era apenas um indefeso bebê, pra lá de chorão. O baby Mario é sequestrado. Adivinha o que você tem de fazer? Buscar a criança? Errou, Yoshi já fez metade do trabalho, quer dizer, agora só falta entregá-lo para os pais. Mas não vai ser fácil: são seis mundos carregados de segredos, lugares escondidos e muitos meninos maus, tudo só para atrapalhar seus planos. Você joga com Yoshi. E Mario? Está onde costumam estar os bebês, no colo. Mas não fique triste, você pode jogar com ele sempre que pegar a estrela de força extra. É claro que o encanto não dura muito. Ah, mais uma coisa da maior importância: cuidado para não deixar Mario cair. Se isso acontecer, solte rápido o joystick e proteja suas orelhas do choro do pequeno.



DICA: pegue a estrela, ela é um power-up. Pegou? Então você virou o jogo e agora controla o Baby Mario



DICA: pegue as bolas de fogo em movimento sobre a lava. Assim, Yoshi se transforma em um lança-chamas



DICA: toque o sino mágico. Ele é um check point

GIZ DE CERA NO COMPUTADOR

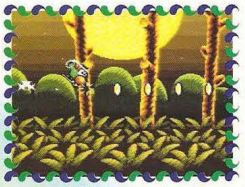
Os controles são quase perfeitos e isso é mais que bom, já que esse game exige muito mais técnica que os títulos anteriores. Yoshi pode usar a língua para para pegar inimigos, cuspi-los e jogar ovos pegando fogo nos caras. Os gráficos não deixam por menos: o jogo está carregado de visuais devastadores. Alguns cenários se parecem com desenhos feitos com giz de cera. Coisa do chip FX2, que aumenta muito a qualidade gráfica. Lembra daquela musiquinha que a tia do berçário colocava para embalar seus sonhos? Se não está lembrado, **Yoshi's Island** vai dar uma forcinha. Os sons são basicamente os mesmos de **Super Mario World**, tirando o choro de Mario, é claro. Com choro ou sem choro o game é obrigatório para os fãs de Mario e uma supernovidade para os simples mortais. fim



Uma variedade de visuais estonteantes- como Yoshi sendo esmagado como massa de panqueca- mostra o poder do chip FX-2



DICA: engula a melancia para Yoshi poder começar a cuspir os caroços feito máquina



DICA: ao se transformar em um helicóptero, não abuse. O tempo é limitado e, se bater em alguma coisa, você volta a ser o que era



DICA: poucos ovos? Espere no cano e engula quantos inimigos você precisar



DICA: quando houver ovos pegando fogo em espaço aberto, esconda-se

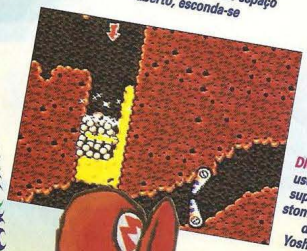
RECONHECENDO O PEDAÇO



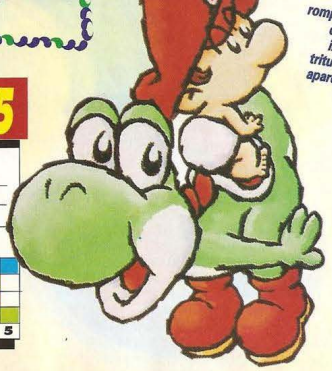
Plano geral...



...e um visual mais detalhado



DICA: use o super stomp de Yoshi para romper o chão, destruir os inimigos e triturar o que aparecer pela frente

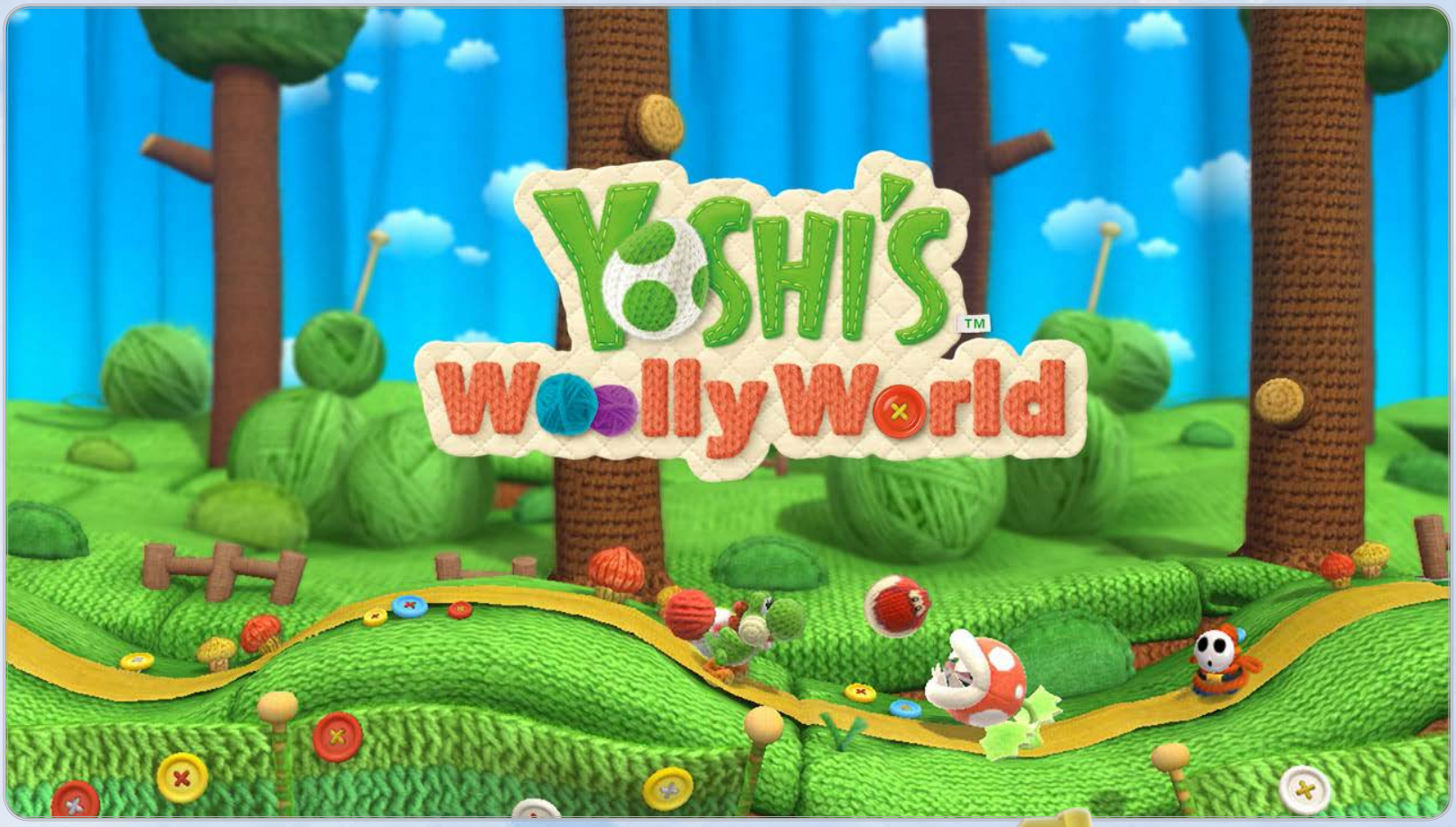


YOSHI'S ISLAND	4.5
SNES	
NINTENDO	
16 Mega - + 54 Fases	
1 Jogador	
Ação - Aventura	
GRÁFICO	
SOM	
CONTROLE	
FUN FACTOR	
1 2 3 4 5	

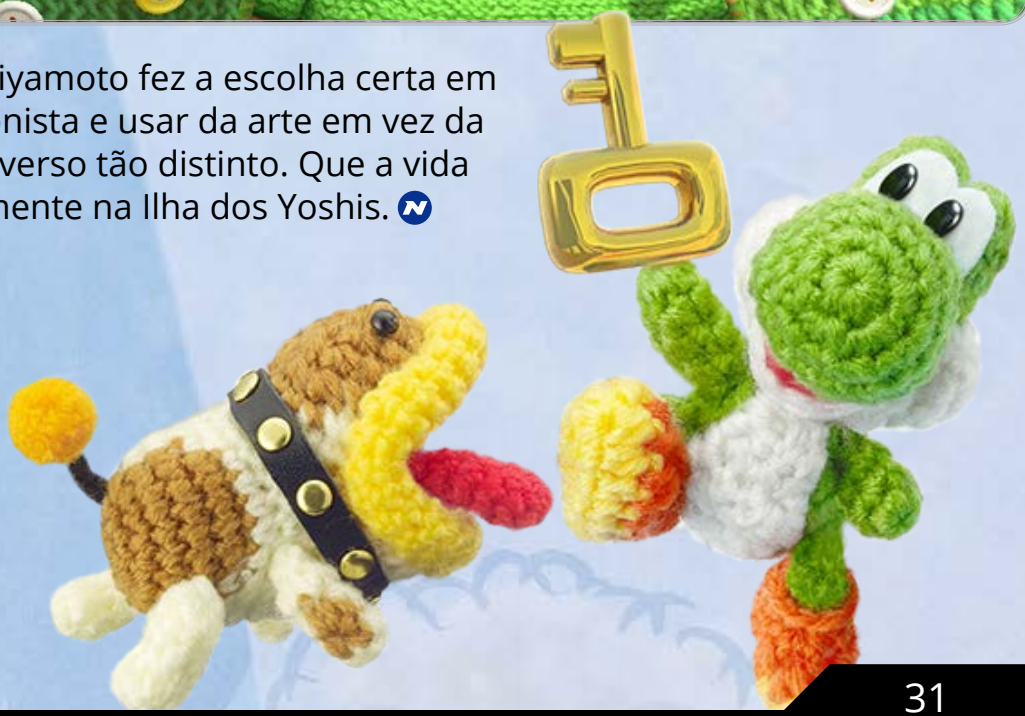
nintendoblast.com.br

A fofura tem que continuar

Sucesso de crítica e vendas — foram mais de quatro milhões de cópias vendidas — o título daria origem a uma nova série, com foco no fiel amigo dinossauro, além de ganhar um remake. A fofura teve sequência com Yoshi's Story (1988, N64) e seus visuais pré-renderizados. Em seguida vieram os spin-offs Yoshi Topsy-Turvy (2004, GBA) e Yoshi Touch & Go (2005, NDS). Por fim, as sequências diretas, Yoshi's Island DS (2006, NDS), Yoshi's New Island (2013, 3DS) e o belíssimo Yoshi's Woolly World (2015, Wii U).



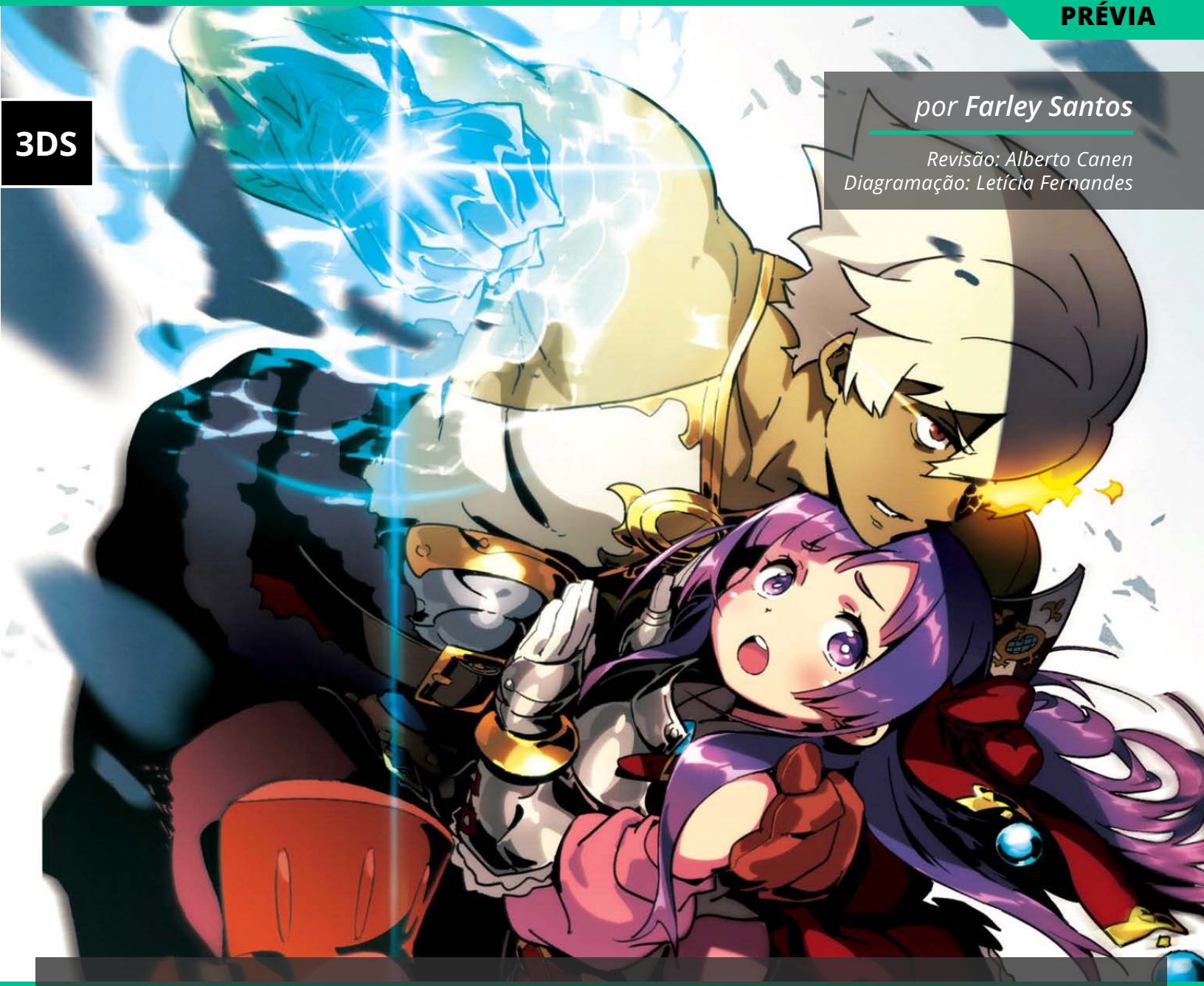
Não restam dúvidas de que Miyamoto fez a escolha certa em transformar Yoshi em protagonista e usar da arte em vez da tecnologia para colorir um universo tão distinto. Que a vida continue florescendo magicamente na Ilha dos Yoshis.



3DS

por ***Farley Santos***

Revisão: Alberto Canen
Diagramação: Letícia Fernandes



Etrian Odyssey 2 Untold promete uma aventura desafiante, porém acessível

Etrian Odyssey é uma série de RPGs que resgata o gênero dungeon crawling e tem como os maiores destaques a grande dificuldade das aventuras e o sistema de cartografia. A franquia nasceu no DS, que recebeu três títulos, e depois continuou no 3DS. A Atlus, pensando nos donos do portátil mais recente da Nintendo e que não conheceram os primeiros títulos da série, introduziu a sub-série Untold, que reimagina os episódios de DS. **Etrian Odyssey 2 Untold: The Fafnir Knight** é o remake de Etrian Odyssey II: Heroes of Lagaard (DS) e tem tudo para ser um dos melhores da série até o momento.

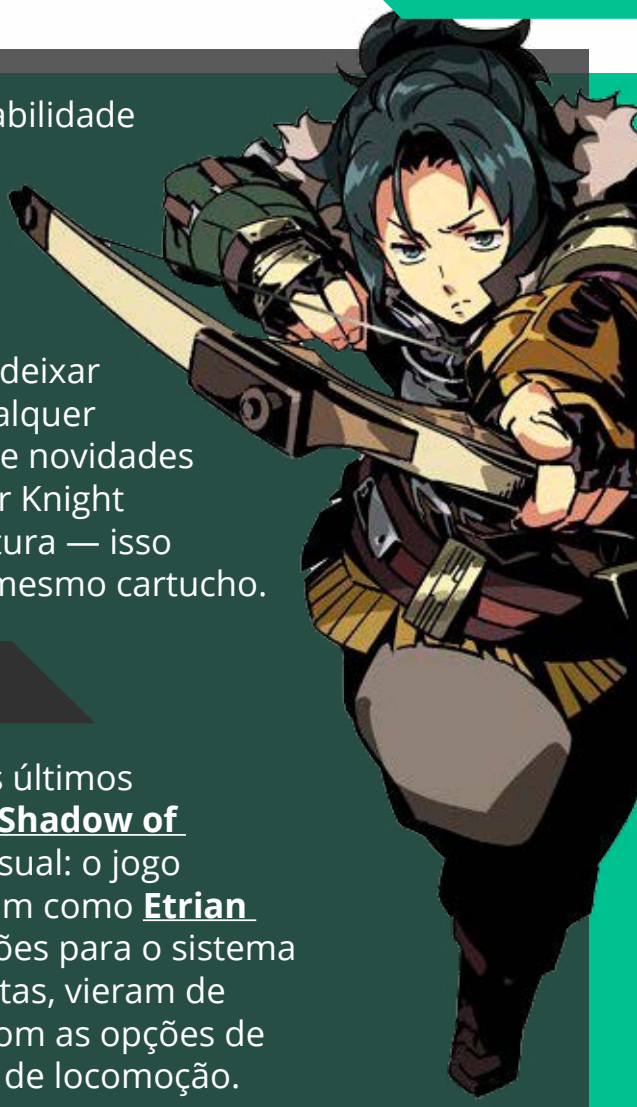
Escoltando a realeza

A principal característica da sub-série Untold é que a aventura conta com uma história elaborada e personagens fixos. Em The Fafnir Knight, o jogador acompanha um grupo de heróis que tem como missão escoltar uma princesa chamada **Arianna**. A garota precisa executar um ritual sagrado nas ruínas de Ginnungagap, mas sua jornada acaba sendo mais complicada do que o esperado. Os novos personagens contam com dublagem e momentos cruciais da história têm cenas animadas.





A estrutura básica da série se mantém: o objetivo é explorar inúmeros calabouços em uma visão de primeira pessoa, ao mesmo tempo em que se desenha um mapa na tela de toque do 3DS. Os combates são por turnos e várias classes estão disponíveis, o que possibilita muitas opções de estratégias. Como é baseado em Etrian Odyssey II, The Fafnir Knight não conta com o expansivo mapa-mundi introduzido em **Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan (3DS)**. Prepare-se para uma aventura desafiante: a dificuldade característica da série também estará presente no novo jogo — vários diferentes níveis de dificuldade estarão disponíveis, atendendo a qualquer tipo de jogador.



O jogo também conta com o Classic Mode, que traz jogabilidade mais parecida com o original de DS. Nessa modalidade é possível montar um grupo de aventureiros e explorar o labirinto de Yggdrasil livremente em busca de seus segredos, sem uma trama muito elaborada — a trilha sonora original, que conta com composições executadas por sintetizadores, pode ser escolhida para deixar a experiência ainda mais próxima do jogo de DS. De qualquer maneira, o Classic Mode conta com as várias melhorias e novidades dos últimos títulos. Pela primeira vez na série, The Fafnir Knight terá mais de um slot para guardar o progresso da aventura — isso possibilitará jogar os dois modos simultaneamente no mesmo cartucho.

Ouvindo os fãs e trazendo novidades

The Fafnir Knight terá várias melhorias introduzidas nos últimos títulos, inclusive algumas características de **Persona Q: Shadow of the Labyrinth (3DS)**. A primeira delas diz respeito ao visual: o jogo utiliza o mesmo motor gráfico de Etrian Odyssey IV, assim como **Etrian Odyssey Untold: The Millenium Girl (3DS)**. Novas opções para o sistema de cartografia, como novos marcadores e sistema de rotas, vieram de Persona Q. Explorar os labirintos será mais prazeroso com as opções de desenhar o mapa automaticamente e maior velocidade de locomoção.



O novo jogo terá conteúdo que não estava presente no original. O mais interessante deles é um novo calabouço relacionado à trama do modo história. Em relação aos personagens, The Fafnir Knight terá novas classes (uma delas vem direto de Etrian Odyssey III), sendo que suas habilidades foram rebalanceadas. Por fim, o **protagonista** do modo história conta com a classe exclusiva Fafnir, que permite que ele se transforme durante o combate por alguns turnos — várias técnicas poderosas só podem ser usadas assim. O sistema de Grimorie Stones, que foi introduzido em The Millenium Girl e que permite os personagens equiparem habilidades de outras classes, foi retrabalhado e melhorado — os jogadores criticaram duramente a implementação desse recurso no primeiro Untold.



Fora da aventura principal, será possível administrar um restaurante. Nesse local os jogadores poderão cozinhar receitas para receber benefícios durante a exploração, criar campanhas de marketing para ganhar dinheiro e até mesmo desenvolver a cidade de High Lagaard. Outra novidade é a inclusão de DLCs: missões, chefes e calabouços adicionais poderão ser adquiridos.

Uma aventura promissora

Etrian Odyssey 2 Untold: The Fafnir Knight promete ter tudo o que os fãs de RPGs procuram: uma aventura extensa, combate bem pensado e repleto de possibilidades e muito conteúdo. Por oferecer um modo história e um modo clássico, o título agradará tanto a veteranos da série quanto a novatos. Por conta das várias novidades e dos rebalanceamentos, The Fafnir Knight tem tudo para ser um dos melhores títulos da série.

Etrian Odyssey 2 Untold: The Fafnir Knight (3DS)
Desenvolvedor Atlus
Gênero RPG
Lançamento 04 de agosto de 2015

Expectativa 4

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



twitter.com/nintendoblast

Seguir



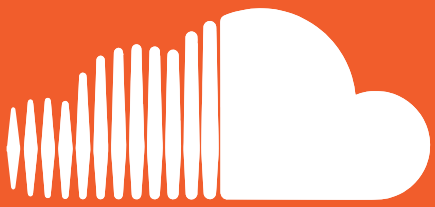
facebook.com/nintendoblast

Curtir



google.com/+NintendoBlast

Seguir



soundcloud.com/gameblast

Inscrever-se



youtube.com/GameBlastTV

Inscrever-se

WiiU

por Ítalo Chianca

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Jean Bohlen



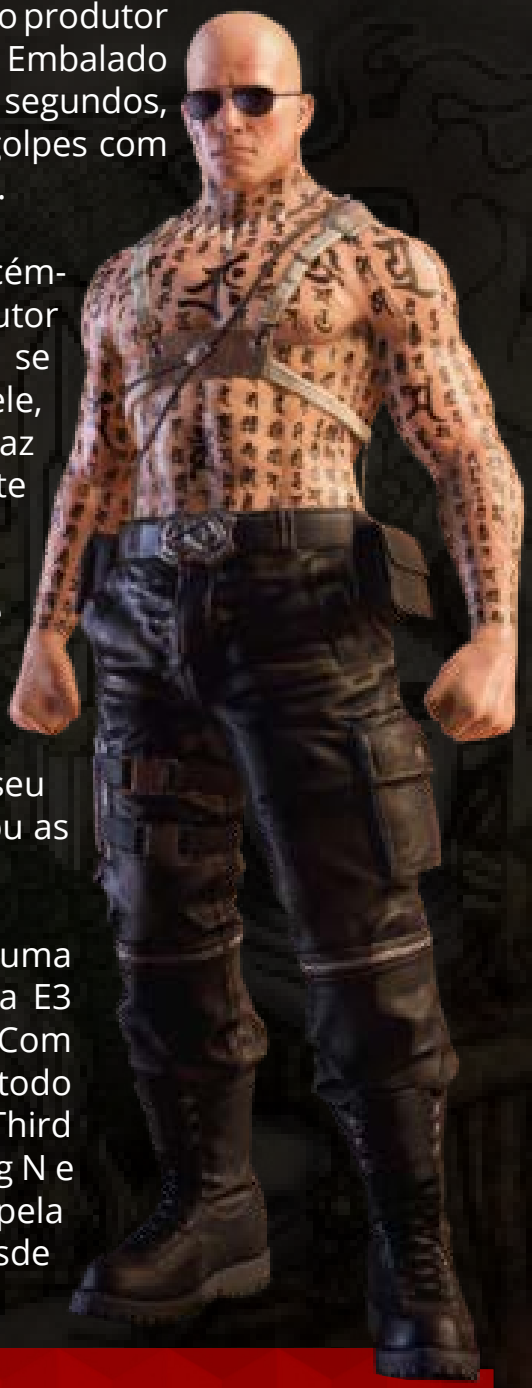
Devil's Third mostrará tudo que você não esperava ver no Wii U

Exclusivo da Nintendo, título do cultuado produtor Tomonobu Itagaki esbanja violência sanguinária, como poucas vezes vimos na história recente da empresa.

Anunciado durante a **E3 2014**, **Devil's Third** surpreendeu jornalistas e jogadores com a sua proposta nada convencional para os padrões da Nintendo. O título que segue o tradicional modelo de aventura em terceira pessoa aposta em tiros, lutas com espadas, sangue espirrando na tela, cabeças cortadas, mulheres seminuas, palavrões e rock pesado. Ou seja, tudo que você não esperava em um título exclusivo para o Wii U.

Do clássico ao rock

Foi na E3 2010 que fomos apresentados ao novo título do famoso produtor de **Dead or Alive** e das incursões modernas de **Ninja Gaiden**. Embalado por uma canção clássica, Devil's Third mostrava, em poucos segundos, um jogo de ação em terceira pessoa que apelava com tiros, golpes com espadas, explosões e gráficos interessantes para o PS3 e X360.



O jogo marcava uma promissora parceria entre a **THQ** e a recém-formada Valhalla Game Studios (estúdio criado pelo produtor **Tomonobu Itagaki** após sua saída da Tecmo). O título se passaria em um futuro próximo, após uma tragédia global. Nele, os desenvolvedores prometiam uma experiência única, capaz de aliar uma história profunda com uma mecânica de combate original e cenários grandiosos.

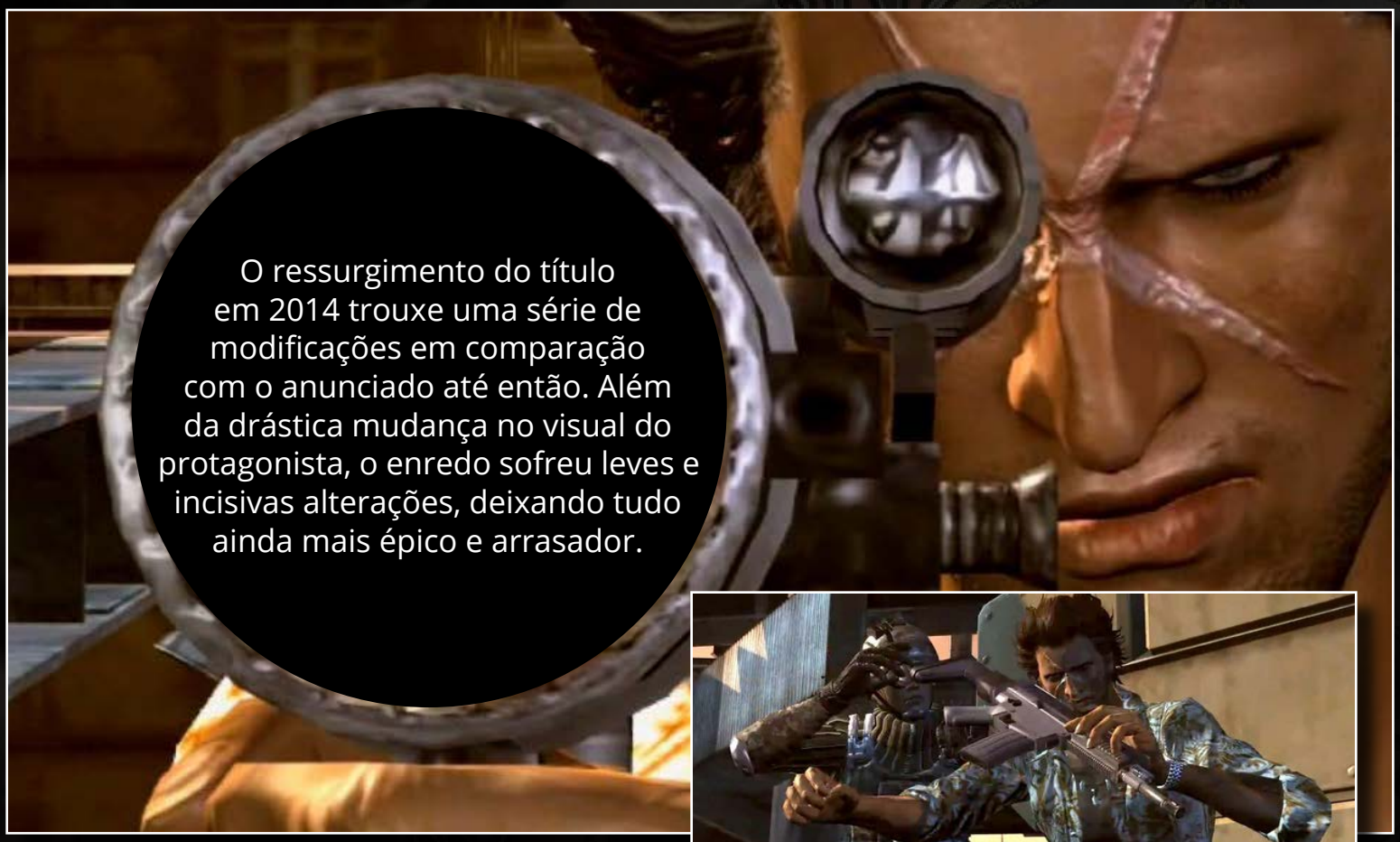
A premissa era bastante promissora, fazendo com que muitos donos de PS3 e X360 esperassem, ansiosos, por mais novidades. Mas, infelizmente, não seria nessa geração que Devil's Third quebraria os padrões prometidos, já que vários problemas no desenvolvimento do jogo comprometeram seu lançamento. Por fim, renegado ao limbo quando a THQ fechou as portas em 2012, o jogo sumiu dos holofotes.

Mas, nem tudo estava perdido para o time de Itagaki. Em uma jogada completamente inesperada, a Nintendo anunciou, na E3 2014, o retorno da aventura, desta vez exclusivo para o Wii U. Com um trailer regado a cenas de pura violência, sangue para todo lado e um rock daqueles de estourar caixas de som, Devil's Third assustou e animou os donos do console de mesa em HD da Big N e fez muito fã concorrente lamentar o anúncio, principalmente pela sua proposta original — que ainda sofreu várias melhorias desde seu anúncio em 2010.

EXPLICAÇÃO NADA CONVINCENTE

Segundo Tomonobu Itagaki, diretor do jogo, ele escolheu fazer o jogo exclusivo de Wii U porque a Nintendo "entendeu sua visão" e, então, ele sentiu que deveria trabalhar com ela. Difícil é entender como a Nintendo, empresa tradicionalmente conservadora e moralista, entenderia essa visão, digamos, violentamente exótica. O que importa, porém, é que o jogo chegará para aqueles mais entusiastas da velha pancadaria.

A catástrofe por trás da destruição



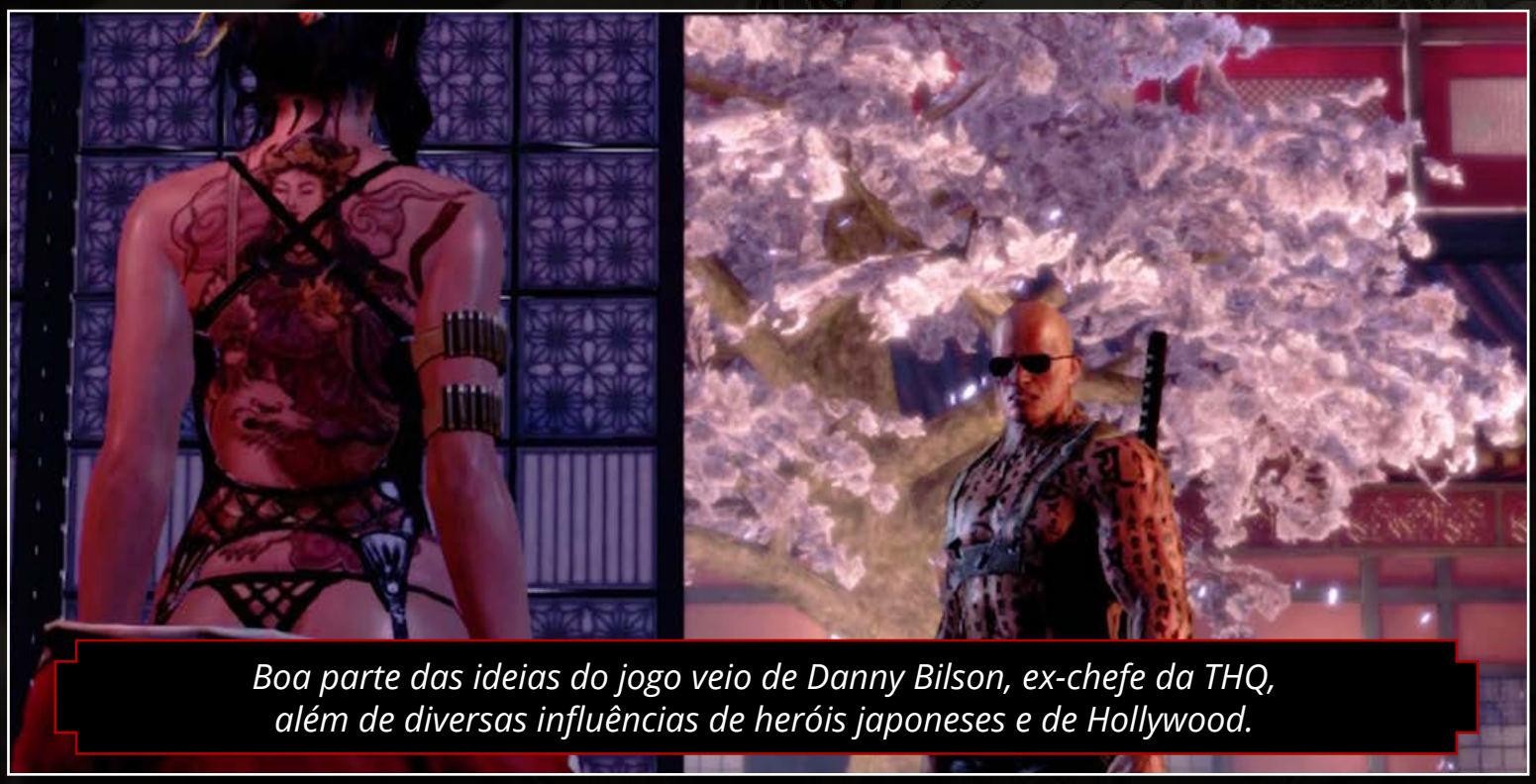
O ressurgimento do título em 2014 trouxe uma série de modificações em comparação com o anunciado até então. Além da drástica mudança no visual do protagonista, o enredo sofreu leves e incisivas alterações, deixando tudo ainda mais épico e arrasador.

O visual de Ivan na versão cancelada para o PS3

UMA ESPADADA NOS VISUAIS

De acordo com produtor executivo, Yoshifuru Okamoto, Devil's Third sofreu várias mudanças ao longo desses anos. Além dos visuais mais caprichados e de uns retoques no enredo e jogabilidade, o próprio protagonista foi quase que completamente refeito. O que antes era um homem de cabelos bagunçados e roupas tropicais, agora era um grandalhão careca, cheio de tatuagens e armado com espadas e pesadas armas de fogo, capazes de detonar hordas de inimigos. Uma coisa é certa, o cara agora tem um estilo único.

O enredo, dessa vez, conta uma complexa história envolvendo a destruição de quase todos os satélites da Terra, gerando um conflito sem precedentes entre as forças civis e militares em busca do controle da população mundial, levando, consequentemente, tudo ao caos e destruição. É nesse cenário completamente avassalador que surge o nosso herói, pronto para encarar uma poderosa máfia até alcançar seus objetivos.



Boa parte das ideias do jogo veio de Danny Bilson, ex-chefe da THQ, além de diversas influências de heróis japoneses e de Hollywood.

O protagonista atende pelo nome de Ivan, um ex-mercenário libertado do seu encarceramento para tentar emendar o seu passado e derrotar uma malévola organização terrorista à qual já pertenceu. Com os satélites e o armamento elétrico do mundo eliminados e a guerra de novo reduzida a combates corpo a corpo entre os soldados, Ivan deve usar uma destruidora gama de armas para exterminar qualquer inimigo que se coloque entre ele e a redenção.

PROMESSAS ANIMADORAS

Combinando ação sem limites, armamento militar com lutas de espadas dignas de ninjas e combates corpo a corpo, Devil's Third oferece uma visão única para um gênero exaustivamente explorado na geração passada. Se não bastasse tudo isso, o modo online promete desafios e interatividade inéditos no console da Nintendo, contando com elementos de gestão de recursos, estratégia, ação e, acredite, humor. Se o estúdio conseguir entregar pelo menos metade do que foi prometido, com certeza teremos um jogo memorável na escassa biblioteca do Wii U.

Customização insana para todos

Verdade seja dita, tem muito fã acostumado aos coloridos virtuais ansioso para encarar as missões de Ivan. E se o modo campanha já empolga, podemos esperar um modo multiplayer bastante sólido e divertido. Pelo menos é isso que promete a Valhalla Games nos seus vídeos de divulgação.



Apresentando um modo bastante customizável, no qual o jogador poderá escolher os traços do seu personagem, roupas, equipamentos, armas (aos montes), equipar sua base e até editar os cenários de batalha, Devil's Third ainda acrescenta na experiência de jogo cooperativo uma gama imensa de momentos insanos, como carregar melancias até determinado ponto, arremessar bananas em barris e guiar uma tropa de galinhas coloridas entre hordas de inimigos armados até os dentes. Loucura, não?

Segundo informações da página do próprio Itagaki, duas pessoas no mesmo console não poderão jogar online. Nada de chamar o amigo para umas partidas marotas como em Mario Kart 8.

O grau de customização é tanto, que em certos momentos você verá uma batalha no deserto travada por militares com máscaras chinesas enfrentando ninjas armados com metralhadoras e bananas explosivas fugindo de aviões da Segunda Guerra Mundial atirando panfletos de mulheres de biquíni na tela. Pois é, assim é Devil's Third. Agora entende o espanto por este jogo sair (assim esperamos) para o Wii U?

Segundo Itagaki, Devil's Third suportará até 16 pessoas no modo online e que ainda gostaria de incluir elementos que normalmente se vê em jogos do gênero. Inicialmente o jogador começará como um cidadão comum, com armas como canos de ferro e pistolas, porém, assim que a guerra civil estourar, será possível escolher entre lutar sozinho ou construir sua própria organização para batalhar. Itagaki continua dizendo que o título terá uma jogabilidade sofisticada, mesclando o melhor dos FPS, TPS e Hack'n Slash, e que, bebendo nas fontes de jogos consolidados, como Gears of War, Call of Duty, Battlefield e, especialmente, Halo, Devil's Third colocará abaixo os padrões atuais de multiplayer online para consoles.



ESTILO DE SOBRA

Devil's Third é uma grata mistura de vários elementos de diferentes gêneros, como Hack'n Slash e FPS. Resolver puzzles, superar plataformas, atirar com visão em terceira pessoa, travar duelos com espadas até a morte e mirar com a precisão única da visão em primeira pessoa são apenas algumas das possibilidades deste título. É variedade e estilo, com pitadas de violência e humor, para ninguém botar defeito.

Entendendo a criação

Designer japonês responsável pela criação da série de lutas Dead or Alive e pelas versões 3D de Ninja Gaiden, Tomonobu Itagaki é a mente brilhante por trás de Devil's Third. Famoso pela alta qualidade das suas produções e pelos comentários sinceros (polêmicos na maioria das vezes), essa figura exótica é uma das mentes mais brilhantes da história dos videogames recentemente.

Tendo iniciado sua carreira em 1992, Itagaki chefiou a equipe de desenvolvimento da Tecmo e da **Team Ninja**, e foi, por um breve período, conselheiro executivo da empresa, até sair após 16 anos de serviço, entrando com uma ação judicial exigindo pagamentos bônus prometidos pela empresa.

A figura exótica que mais lembra um astro do rock é conhecido por extrair os pontos fortes do hardware que trabalha. Justamente por isso é bastante exigente quando escolhe a plataforma para lançar seus títulos, selecionando, de costume, a opção mais potente ou que melhor traduz suas ideias, sem se prender muito com questões comerciais. Outra característica do seu trabalho é o cuidado e primor com que desenvolve suas criações. Segundo ele, só libera o jogo quando acredita ter feito o melhor possível nele.

Segundo Itagaki, o jogo não será compatível com Wii Remote + Nunchuk nem com o controle clássico do Wii. Ou seja, só GamePad e Pro Controller.



A julgar pelas suas principais criações, podemos esperar de Devil's Third um jogo absolutamente bem feito, com mecânicas originais e visuais bem trabalhados, além, claro, de violência e desafio acima da média. Contudo, a ausência do título na última E3 deixou muita gente preocupada com o futuro do título. Porém, Itagaki foi direto ao publicar no seu Facebook a seguinte frase: "Eu vou lançar meu Devil's Third na América do Norte/Sul! É a minha vontade".

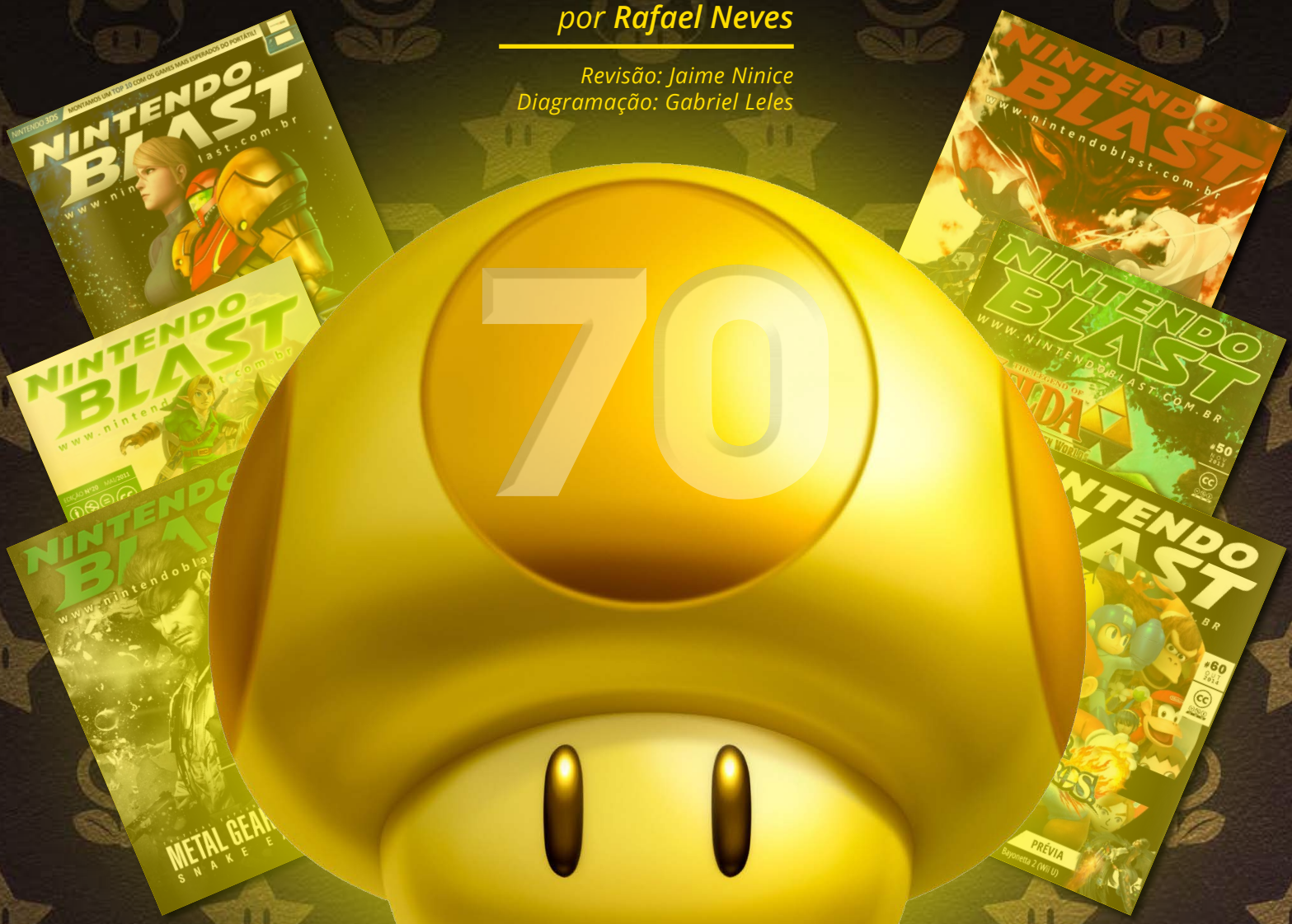
Sendo assim, resta esperar para colocar as mãos nesta bela obra e encher de destruição e caos nosso querido Wii U.

Devil's Third (WiiU)
Desenvolvedor Valhalla Game Studios
Gênero Tiro em terceira pessoa
Lançamento 28 de agosto na Europa / Sem data na América

Expectativa 4

por Rafael Neves

Revisão: Jaime Ninice
Diagramação: Gabriel Leles



70 edições da Revista Nintendo Blast

Seria muito clichê começar dizendo "Caramba... lembro que, quando comecei a escrever para a Revista Nintendo Blast, ainda estávamos na quarta edição"? De fato, seria. Mas não há como fugir do peso dos números. Diante de cinco anos de publicação, centenas de matérias e milhares de páginas, é hora de olhar para todas essas edições da nossa querida revista e respirar orgulhoso por cada uma. Por mais que, às vezes, pareça difícil calcular quanto tempo eu e toda a equipe estamos nessa longa viagem, o número da edição sempre nos faz lembrar o tamanho dessa caminhada. Portanto, vamos comemorar os setenta passos, as setenta edições, as setenta vezes em que redatores, revisores, diagramadores, designers e toda a equipe da Nintendo Blast pôde expressar a vocês, leitores, nosso amor por videogames.

Se estamos agora comemorando as **70 edições da Revista Nintendo Blast**, é porque temos essa mania de adorar os números "redondos". Afinal, 68 edições também foi uma boa quantidade, mas cá estamos, homenageando na 70ª. Fato é que, a cada novo zero na numeração da revista, aplaudimos, comemoramos, festejamos. E, obviamente, essa é a sétima vez que subimos esse degrau. Portanto, vamos dar uma revisitadazinha nas outras seis vezes em que somamos uma dezena ao nosso número de edições!



Edição Nº 10 - Metroid: Other M (Wii)



Polêmico ou não, Metroid: Other M (Wii) estava causando muito hype no Wii em 2010. E foi por isso que preparamos uma Prévia com várias dúvidas e mistérios sobre a última aventura da caçadora de recompensas. Falando em Samus, foi nessa edição que revivemos todo o trajeto da guerreira espacial, desde o NES até o Wii. Também falamos muito sobre Dragon Quest IX e os primeiros lançamentos para 3DS. Sim, o DS ainda estava em vias de ser substituído naquela época! Foi o primeiro 10 da Revista Nintendo Blast... o primeiro de muitos!

Edição Nº 20 - The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D (3DS)

Ah... que tema incrível para a vigésima edição da Revista Nintendo Blast! Era a grande estreia do 3DS, que não só foi analisado por nós, como também se preparou para seu primeiro grande lançamento: o remake 3D de Zelda: Ocarina of Time. Foi nessa edição que também demos nosso adeus ao DS e Wii, afinal, estávamos prestes a prestigiar a E3 2011, que traria não apenas mais lançamentos para o 3DS, como também o anúncio do Wii U. Uma edição que marcou com alegria a transição entre a sétima e a oitava geração de videogames.



Edição Nº 30 - Metal Gear Solid: Snake Eater 3D (3DS)



Com uma bela capa em preto e branco e tons de verde, a série Metal Gear Solid invadiu a Revista Nintendo Blast! Coincidentemente, Snake também é capa da edição deste mês de nossa irmã mais nova, a Revista GameBlast! Além de muito conteúdo sobre essa brilhante franquia, a 30ª edição foi bem variada. Rhythm Heaven, Tekken e Mario Party também vieram prestigiar essa edição histórica, que contou com uma matéria narrando toda a trajetória da Konami. Em um momento em que a empresa mãe de Metal Gear anda se transformando e se reestruturando, vale a pena dar uma relida!

Edição Nº 40 - Fire Emblem: Awakening (3DS)

Para os amantes de um bom RPG tático, essa edição foi espetacular! No clima do lançamento de Fire Emblem: Awakening (3DS), trouxemos tudo sobre esse subgênero dos RGPs e recontamos a história da Intelligent Systems, responsável pelos primeiros e melhores jogos desse tipo, que, inclusive, receberam matérias próprias, como a da série Nintendo Wars! Prestes a conferir a E3 2013, preparamos o hype para a edição daquele ano do evento... mal sabíamos quais incríveis títulos seriam revelados!



Edição Nº 50 - The Legend of Zelda: A Link Between Worlds (3DS)



Que época boa para a 50ª edição da Revista Nintendo Blast, não é? Não apenas tínhamos Zelda: A Link Between Worlds nos fazendo trocar rupees por nostalgia, mas também recebíamos incríveis games para Wii U: Super Mario 3D World, Sonic: Lost World, Watch_Dogs! Como essa edição marcava também nosso quarto ano de publicação (aliás, vocês PRECISAM dar uma olhada na matéria comemorativa dessa data), foi também por ela que estreamos nossa distribuição pelo Google Play. Ah... foi um mês fenomenal.

Edição Nº 60 - Super Smash Bros. for 3DS & Wii U

E a última edição dessa sequência foi de... SUPER... SMASH...BROS! Tem jogo melhor para representar toda a história da Nintendo nesses últimos trinta anos? Da mesma forma, também não há título que melhor pudesse ter sido o tema dessa histórica edição. Rolaram também matérias sobre Bayonetta 2, Hyrule Warriors e Professor Layton vs. Ace Attorney. Títulos bem atuais, não? Nem parece que estamos falando de uma edição de... dez meses atrás?! Como o tempo voa...



Quando uma edição não é o bastante

Fazer uma edição da Revista Nintendo Blast por mês já dá muito trabalho, mas, ainda assim, tem vezes que não resistimos e precisamos de mais! Em ocasiões especiais, também lançamos edições extras da revista. Afinal, fazemos o que fazemos porque amamos a Nintendo e há sempre momentos em que precisamos dedicar uma edição inteirinha a um tema.



Quando o Wii U estava prestes a ser lançado, não pudemos deixar de dedicar a ele uma **edição especial**. Trazendo tudo sobre os rumores que envolveram o "Project Café" e um Top 50 dos jogos anunciados mais aguardados, foi uma edição para guardar para sempre. Também já rolaram pacotes compilando todas as edições do **primeiro** e **segundo ano** de publicação e todas as matérias do Nintendo Chronicle, distribuidas na época para os assinantes.

Mais do que uma revista

Além de todas as setenta edições regulares e as especiais, a Revista Nintendo Blast também gerou outras publicações do portal GameBlast. Foi a partir da experiência com a Nintendo Blast que construímos vinte e seis edições da que, junto à primeira edição da Revista Xbox Blast, acabou resultando na **Revista GameBlast**, que também já está próxima de sua décima edição!

As revistas também geraram os Guias N-Blast que, em edições gratuita e de colecionador, salvaram a vida de muitos jogadores em **Donkey Kong Tropical Freeze (Wii U)**, **Super Mario 3D World (Wii U)** e **Zelda: The Wind Waker HD (Wii U)**, além de ter detalhado tudo sobre **Super Smash Bros. for Wii U & 3DS**, **Pokémon Omega Ruby & Alpha Sapphire (3DS)** e **Mario Kart 8 (Wii U)**!



Setenta agradecimentos!

Ao longo dessas setenta edições, esperamos ter oferecido a todos vocês, leitores e leitoras, um pouco do nosso amor pela Nintendo. E digo “um pouco” porque ainda temos muito mais pela frente! Que venham a 80ª, 90ª e 100ª edições, com ainda mais caracteres, páginas e matérias cuidadosamente feitas para você! Por isso, **deixe seu comentário** sobre o que achou dessa longa jornada até aqui!



por Jaime Ninice
e Equipe Nintendo Blast

Revisão: Alberto Canen
Diagramação: Letícia Fernandes



Os principais jogos que testamos na E3 2015

A E3 passou, mas ainda temos muitas memórias do que jogamos. Em vista disso, e para preparar terreno para os lançamentos que estão por vir, elaboramos este compilado com todos os jogos do estande da Nintendo que testamos na E3 2015. Acompanhe as características principais de cada um deles e prepare-se, pois muita diversão está por vir.

3DS

Chibi-Robo! Zip Lash (3DS)



Carregados por uma tomada e muita energia, testamos a mais nova aventura do robozinho em diversas fases disponíveis. A semelhança com **Castlevania**, através do uso do chicote, foi imediata. No controle do personagem, pudemos coletar itens com o uso da corrente, carregar poderes de ataque, planar no ar, desviar de barreiras e batalhar com os grandes chefões das fases. Tudo em ambientes plataforma 2D com muito carisma e diversão.

Ponto alto: Usar um amiibo do personagem e ganhar mais poder e velocidade.

Yo-Kai Watch (3DS)

Este RPG japonês apresenta uma história centrada no menino **Keita Amano** e os **Yo-Kai**, espécies de fantasmas (bons e maus) que precisam ser encontrados, e derrotados, numa cidade. Andamos por diversos pontos do mapa para pegar localizações dos tais monstrinhos, sempre através de pessoas, e também iniciamos batalhas que se utilizavam bastante da tela de toque. Desenhar linhas, acertar esferas douradas, quebrar vidros e rodar para tirar a fumaça, eram constantes para realizar os golpes e especiais.

Ponto alto: Encontrar e se assustar com espíritos através da lente.



Mario & Luigi: Paper Jam (3DS)



Agora com três personagens, através da entrada de **Paper Mario** no RPG dos irmãos bigodudos, tivemos algumas tarefas a resolver em meio ao reino. Dentro dos três modos disponíveis para teste no estande da Nintendo, pudemos conferir as mecânicas de exploração (encontrar sete **Toads** espalhados na região), batalha e minigame. A demo mostrava uma batalha com uma **Petey Piranha** gigante, com um monstro de areia e também com grupos de **Shy Guys**. Em alguns momentos, os minigames são ativados e eles incluem acertar o alvo, correr da planta carnívora, entre outros.

Ponto alto: Lutar e dar de cara com minigames ao melhor estilo Mario Party.

The Legend of Zelda: Tri Force Heroes (3DS)

A Nintendo nos mostrou um modo cooperativo entre **Links**, em que devíamos chegar a determinado ponto, tendo que, para isso, abrir portas, acionar alavancas, enfrentar inimigos e coletar **Triforces**. Fizemos essas tarefas ao lado das atendentes e constatamos que a diversão pode ficar ainda maior entre amigos. Chamar por nomes, preparar armadilhas e discutir o que fizemos de errado ficaria ainda muito mais divertido.



Ponto alto: Levantar os Links para que acertem a flecha na altura certa.

Metroid Prime: Blast Ball (3DS)

Texto: José Carlos Alves

Este minigame com cara de tutorial era o que estava disponível para saciar nossa curiosidade. Assim como o apresentado durante o NWC, era uma partida de três contra três do que lembra o futebol: os times Indigo e Gold deviam levar a bola até o gol adversário, tudo isso vestindo armaduras semelhantes à **Power Suit** de **Samus** e, usando para condução da bola, um canhão de tiro semelhante ao **Power Beam**. Tiros simples, carregados, mira, pulos e movimentação ágil são pontos que nos acompanham durante a disputa.

A cada gol marcado, o seu próprio diminuía, dificultando o trabalho dos adversários. Ao marcar o terceiro, seu gol se fecha completamente e a partida encerra.

Ponto alto: A bola, na última partida, fica em chamas e deixa um rastro de lava pela arena.



Wii U

Yoshi's Woolly World (Wii U)



Yoshi's Woolly World nos mostrou desta vez as possibilidades de arremesso e de absorção, que nos colocavam a par de mais situações complexas, capazes de torrar nossos cérebros e coordenação motora. Blocos que aparecem e somem de acordo com as sombras, plataformas que precisam ser costuradas e passagens secretas que carecem de um desfilamento são as coisas mais normais de se fazer em um jogo do **Yoshi**. O uso dos **amiibo** também é algo que dá toda a graça e alimenta o povoamento do jogo.

Ponto alto: A hora em que testamos os amiibo e o jogo ganhou novos poderes.

Super Mario Maker (Wii U)



Jogar Super Mario Maker é como estar nos anos 1990 e desbravar novos mundos dentro das engines já conhecidas da série **Mario**. Fora as fases pré-existentes do jogo, provindas dos desenvolvedores — algumas virão acompanhadas no game —, os meios de construção de imagens e adição de elementos para os cenários está muito bem servido (são canos, piranhas plant, blocos de madeira e muitas outras), fazendo-nos entrar de vez no mundo de Mario.

Ponto alto: Jogar as fases diferenciadas feitas pelos desenvolvedores.

Star Fox Zero (Wii U)

Controlar uma nave antiga nos moldes da nova geração nunca poderia ser mais generoso. **Fox** e seus amigos sobrevoam lindos cenários com as novas possibilidades de controle do GamePad do Wii U. Confessamos que foi difícil nos acostumarmos no início, mas, logo em alguns minutos, estávamos lá dando nossas piruetas no espaço, coletando moedas e passando por entre argolas, isso quando não nos transformávamos em máquina terrestre para andar pelos terrenos locais.

Ponto alto: Ver toda a beleza de Corneria em HD.



nintendoblast.com.br

Mario Tennis: Ultra Smash (Wii U)



Com mecânicas habituais da série, além da adição de alguns fatores, como o uso de um cogumelo gigante, controlamos a turma do **Reino do Cogumelo** por partidas amistosas de tênis em quadras de cenários conhecidos. Os movimentos de saque e contra-ataque continuam esportivos e a presença de dois jogadores em cada lado do campo aumenta a disputa. Está tudo lá, até o **Toad** como juiz, para nossa felicidade em ver match points sendo alcançados e severa, mas divertidamente, disputados.

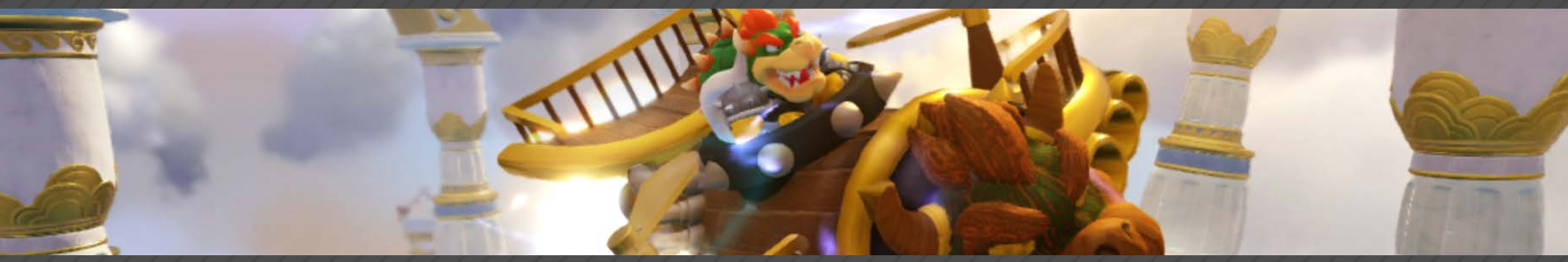
Ponto alto: Pegar o cogumelo grandão e ser o rei da partida.

Skylanders SuperChargers (Wii U)

Texto: Luís Antônio Costa

A grande novidade por trás do novo Skylanders é a adição de carros ao game, incluindo agora a presença inédita de dois personagens da Nintendo: **Bowser** e **Donkey Kong**. Além do modo normal, que consiste em batalhar com os já conhecidos bonecos, agora o jogador poderá utilizar carros para criar seu próprio estilo de corrida pelos diferentes cenários. Ao longo do percurso de uma pista, o jogador pode coletar moedas que servem para realizar upgrades em seu veículo. O game é simples, divertido e permite uma gama de possibilidades na hora de disputar uma corrida.

Ponto alto: Acelerar com vários modelos de carros turbinados junto de novos personagens.



Ainda que tenhamos mais novidades ao longo do ano sobre títulos vindouros (**Xenoblade Chronicles X** e **Fire Emblem Fates** e **Animal Crossing: Happy Home Designer** que o digam), já podemos esperar por muitos jogos com o selo N de qualidade. Fiquemos nas expectativas e na ansiedade por mais aventuras e diversão, incluindo todas essas maravilhas que vimos durante a E3 2015 e os anúncios ainda não disponíveis que chegarão tão breve.

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

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

Revista GameBlast 09

Confira tudo sobre Heavensward, a nova expansão de Final Fantasy XIV: A Realm Reborn.



Além de Batman: Arkham Knight, LEGO Jurassic World, Mega Man e muito mais!

Baixa já a sua!

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista