



NINTENDO BLAST

www.nintblast.com.br

Edição 1000

Nesta edição comemorativa, recontamos a história da revista, elegemos as melhores capas e mais!

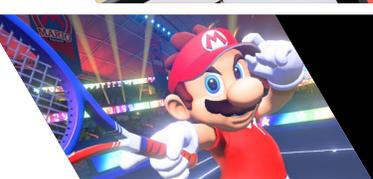
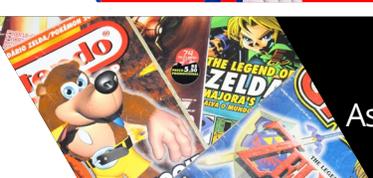
#100 FEV 2018



Por mais 100 edições!

Quando uma revista chega à sua **centésima edição**, quer dizer que ela vai bem, não é mesmo? Mas eu vou mais fundo, essa edição representa muito mais da nossa querida revista, significa que amamos o que fazemos e acreditamos no seu conteúdo. Por isso, este mês trazemos 14 pautas recheadas com muita informação e nostalgia. Além de matérias especiais sobre a revista, contamos com a análise de **Fire Emblem Warriors** (3DS/Switch) e **Yo-Kai Watch 2: Psychic Specters** (3DS), além do perfil especial da nossa mascote, a **Pedra**. Então prepare aí um lugar bem confortável para a leitura, pois a **Nintendo Blast edição 100** chegou! - **Leandro Alves**



 <p>CARTAS N-Blast Responde 04</p>	<p>PERFIL 08 Pedra (The Legend of Zelda)</p> 
 <p>ANÁLISE Yo-kai Watch 2: Psychic Specters 18</p>	<p>ANÁLISE 29 Fire Emblem Warriors (3DS/Switch)</p> 
 <p>TOP 10 Melhores capas 38</p>	<p>NOTA 10 50 Melhores games analisados por nós</p> 
 <p>DEPOIMENTOS A importância da revista 63</p>	<p>EDIÇÃO 100! 71 Finalmente, a centésima edição!</p> 
 <p>NINTENDO 2018 O que esperar? 79</p>	<p>NINTENDO 86 A história contada através da revista</p> 
 <p>NINTENDO E SEGA De rivais a parceiras 101</p>	<p>DISCUSSÃO 110 Switch será um bom sucessor do 3DS?</p> 
 <p>CRÔNICA As revistas de games na minha vida 116</p>	<p>POKÉMON BLAST 122 Dicas para alcançar o Level 100 com seus Pokémon</p> 

HQ Blast

"Centésima Edição!" por *Nivaldo Wesley*

NINTENDO BLAST

**DIRETOR GERAL /
PROJETO GRÁFICO**
Sérgio Estrella

DIRETOR EDITORIAL
Leandro Alves

DIRETOR DE PAUTAS
Gilson Peres Tosta
Vinícius Veloso

DIRETOR DE REVISÃO
Sérgio Estrella

DIRETOR DE ARTE
Leandro Alves

REDAÇÃO
Gilson Peres
Guilherme Lima
Leandro Alves
Lúcio Amaral
Rafael Neves
Robson Júnior
Sérgio Estrella
Thiago Caires

REVISÃO
Ana Krishna Peixoto
Arthur Maia
Diogo Mendes
João Paulo Benevides
Luigi Santana
Vitor Tibério

DIAGRAMAÇÃO
Ana Rocha
Emanuel Fellipe Neves
Fellipe Vargas
Guilherme Lima
Leandro Alves
Leonardo villas
Vinícius Veloso

Ilustração
Nivaldo Wesley
Robson de Jesus

CAPA
Leandro Alves



FAÇA SUA ASSINATURA

GRÁTIS
DA REVISTA
NINTENDO BLAST!

ASSINAR!

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





Diagramação: Leandro Alves

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



Bom dia, Dona Pedra! Qual sua opinião sobre a dificuldade elevada nos games? Por exemplo, alguns jogos são tão difíceis que na minha opinião acabam perdendo o prazer da jogatina, pois a gente passa muita raiva e só tem o desejo de se livrar da fase. (obs: estou passando por isso nesse exato momento jogando donkey kong coutry returns).

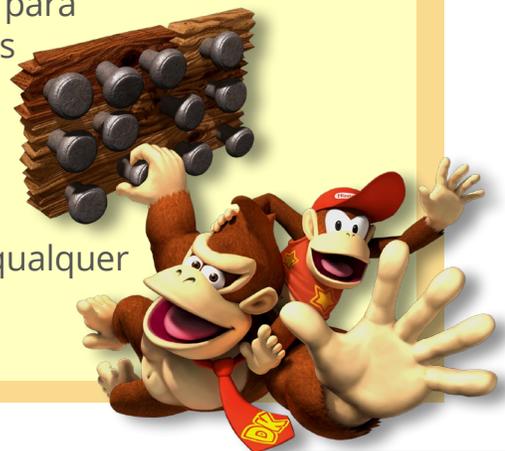
Thiago Batalha, batalhando contra a dificuldade



Eu acho que o ideal é ter um bom equilíbrio na dificuldade, já que ao mesmo tempo que um jogo extremamente difícil pode ser muito frustrante, um jogo que você termina sem nada que desafie as suas habilidades pode muito bem se tornar monótono. Acho que a melhor forma de conseguir esse equilíbrio é deixando o conteúdo mais difícil como opcional. Dessa forma, os que são mais novatos e querem simplesmente terminar o jogo sem sofrer demais podem fazer isso, e os

mais veteranos e/ou sado-masoquistas, podem enfrentar uns desafios mais descabelantes se assim quiserem. Isso pode ser obtido por seleção de dificuldade ou por fases e desafios extras pós-jogo. Ou ambos, hehe.

Não sei com o que você está sofrendo exatamente no [DK Country Returns](#), mas eu acho que esse é um jogo que conseguiu esse equilíbrio muito bem. Terminar o jogo — no sentido de vencer o chefe final — é desafiante, mas não há nada assim para arrancar os cabelos. Agora, completar ele 100% — ou melhor, 200% xD —, aí sim é para fazer qualquer marmanjo chorar... mas só enfrenta isso quem quer passar por algo realmente desafiador. [Super Mario Odyssey](#) é outro bom exemplo. Chegar nos créditos finais até que é bem fácil, principalmente para veteranos... mas muitas das Power Moons que aparecem depois disso podem deixar qualquer um maluco.



Pedra, como funciona o armazenamento do Switch? Com quanto espaço inicial ele vem? E o que é usado pra expandir o armazenamento?
Anônimo "Storage" da Silva



O Nintendo Switch vem com 32GB de espaço interno, o que não é muito, mas não deve ser tão problemático para quem apenas pretende ter jogos em mídia física e apenas alguns jogos menores digitais. Por outro lado, há a possibilidade de expandir o espaço de armazenamento utilizando um cartão micro SD, e aí você pode pegar até mesmo um de 200GB e não se preocupar com armazenamento por um bom tempo.

com UHS-I (Ultra High Speed Phase I), pois a velocidade de transferência indicada pela Big N é de 60 – 95 MB/s (quanto maior essa velocidade, melhor, mas não precisa mais que isso). E como você precisará de bastante espaço, melhor que o cartão seja microSDXC, que tem mais de 64GB. Resumindo: procure um cartão que seja SDXC – I (existe SDXC – II, mas já é mais rápido que o necessário e apenas estaria pagando mais caro pelo mesmo desempenho, mas claro que ele serve também).



Nintendo Switch	Wii U
	
32GB	8GB 32GB

Ei pedra esse cartão é bom para meu futuro Switch?
Rafael Mascarenhas Souza e a memória extra



Existem diversos tipos de cartões e muitos servem para o Switch, mas eu não vou explicar cada um deles e vou direto ao ponto. Procure cartões compatíveis

Pedra, é possível transferir fundos da Switch para a 3DS?
Bernic, o compartilhador de saldo



Sim, desde que você use a mesma NNID em ambos os consoles, é possível. Basta você acessar a sua conta Nintendo através deste link e selecionar a opção "Merge Wallets" (combinar carteiras). Como é típico da Nintendo, é fácil e complicado ao mesmo tempo... o procedimento é simples, mas ao usar a mesma conta, a junção dos créditos bem que poderia ser automática... →"

Pedra de saber infinito, responda por favor essa dúvida minha. Meu Joy-Con esquerdo (o -) está com o seguinte problema: em alguns momentos eu paro de mexer no analógico dele, mas o personagem continua se movendo. O problema começou em meados de setembro, mas comprei o console no fim de março.

Mateus Maringoli e o analógico possuído



A Nintendo sugere alguns passos que você pode realizar para tentar resolver o problema. Espero que uma dessas soluções resolva o seu problema:

1. Deixar o console com a atualização mais recente;
2. Conferir se os Joy-Con estão carregados;
3. Diminuir a distância entre o Joy-Con e o Switch;
4. Coloque o Switch em uma posição aberta e que não esteja: atrás da TV; Próximo a um aquário; Embaixo de um objeto metálico; Prensado entre fios; Entre 90 cm e 122 cm de outro dispositivo wireless, como um access point, por exemplo.
5. Procure fontes de interferência e as desligue. Exemplos: laptops, tablets, etc.; Headsets sem fio; Impressoras sem fio; Micro-ondas; Caixas de som sem fio; Fones sem fio; Dispositivos compatíveis com USB 3.0, como hard drives e adaptadores de rede.

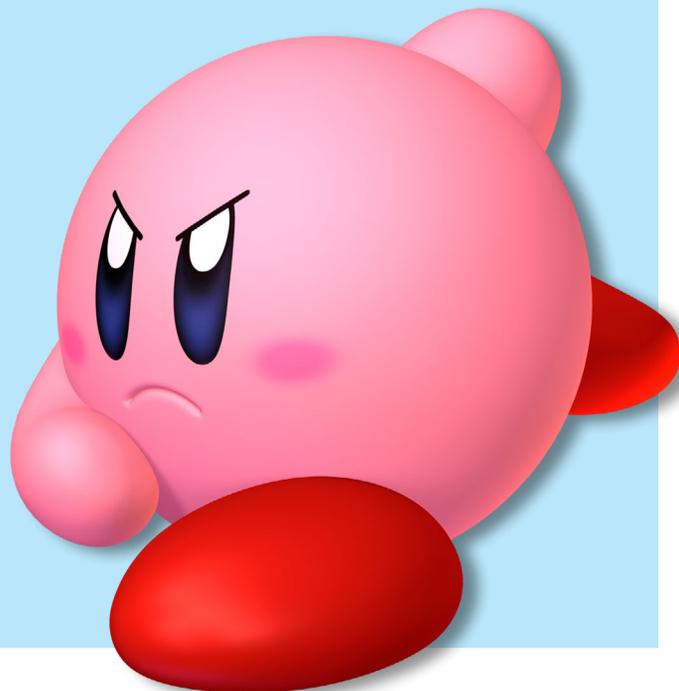


Olá pedra, queria saber se você consegue resolver esse mistério, o que aconteceu com Shinichi Shimomura? O diretor dos 3 jogos principais de Kirby como Kirby Dream Land 2, Dream Land 3 e Kirby 64. Muitos dizem que ele abandonou a Hal e até mesmo faleceu, mas nem a Nintendo ou a Hal diz sobre isso.

Jean Cotta e o desaparecido



Pois é, Cotta, esse mistério já é antigo e ainda não foi revelado o que aconteceu ao Shinichi Shimomura, que desapareceu sem deixar vestígios após o seu trabalho como diretor de Nightmare in Dreamland. Nem a Nintendo nem a HAL Laboratory se pronunciaram sobre ele e muitos imaginam que ele tenha morrido, enquanto outros acreditam que ele sequer existiu, e ainda há aquele que tem certeza que ele foi abduzido. O mistério continua. Pedramente falando, acho que o Kirby engoliu ele, isso sim. xD



Pedra, em vez de descontinuar o Miitomo, a Nintendo não deveria tentar melhorar o aplicativo? Muita gente curtiu no início, mas depois ficou cansativo. Talvez com mais joguinhos ou alguma outra forma de interação.
Anônimo "Miitomo" da Silva



O ideal seria incrementar o Miitomo para mantê-lo ativo, como você disse, mas após perder muitos usuários ativos, seria difícil atrair o público de volta. De que adiantaria manter um aplicativo focado na interação social se você não pode se comunicar com seus amigos porque eles pararam de jogar?

Diferentemente de outros jogos da Nintendo para smartphones, Miitomo não recebeu eventos e atualizações frequentes e caiu no esquecimento. Por outro lado, a Nintendo utilizará tudo o que aprendeu com esse aplicativo, que foi o primeiro dela para o mercado mobile, para incrementar futuros jogos. Quem sabe assim ela lê minhas respostas no Miitomo pedindo o MEU jogo... --'



Olá grande Pedra, como a linha principal do Pokémon vindo pro Switch você acha que trará o Pokémon Bank também ou perderemos todos nossos monstrinhos de bolso?
Carlos Eduardo Oliveira, o Pokébancário



Eu acho bastante provável que os monstrinhos possam ser transferidos, sim, já que até hoje, a cada nova geração da série Pokémon, a Game Freak sempre criou alguma forma de transportar os monstrinhos da geração anterior (exceto pela 3ª geração, mas podemos culpar as limitações dos portáteis da época). Apesar do Switch não ter nenhum tipo de retrocompatibilidade com o 3DS, esse transporte seria perfeitamente possível através do Pokémon Bank, como você mesmo disse. Bastaria eles lançarem uma versão do Bank para o Switch e acessarmos ele com a mesma conta do 3DS. Ou seja, é totalmente possível... resta torcer agora para não nos decepcionarem. 



GOSSIP STONE, A SAPIENTE PEDRA DE THE LEGEND OF ZELDA

por Pedra

Revisão: Alberto Canen
Diagramação: Vinícius Veloso



Boing-oiing! A Revista N-Blast está atingindo a marca de 100 edições. Isso é resultado de um trabalho árduo dos meus escravos, digo, redatores, revisores e diagramadores que, ao longo desses cem meses, trabalham com muitas chicotad..., quero dizer, muita dedicação e empenho. E é claro que essa edição precisava de uma matéria tão importante quanto a celebração: um Perfil sobre EUzinha!

Hora de falar a verdade sobre a MINHA importância na MINHA série. A lenda é da Zelda e o Alfacinho é quem tem todo o trabalho (e se dá mal), mas sem as minhas dicas, fofocas e sabedoria milenar, Hyrule estaria destruída pelas mãos de Ganon há tempos.

Onipresença atemporal

A minha estreia na série foi justamente em um dos mais memoráveis jogos de todos os tempos. Coincidência? Óbvio que sim! Em Ocarina of Time (N64), minha presença está em todos os lugares: atrás da Great Deku Tree, dentro das dungeons, nos buracos espalhados por Hyrule Field... Essa é a minha habilidade de onipresença.



Claro que a minha função em Ocarina of Time vai muito além do que dizer as horas quando o Alfacinho me agredia com espadadas. Para não ter que ficar olhando aquela cara feia e poligonal dele, eu só revelava informações e os segredos do jogo (afinal, com meu pequeno olho vejo tudo) quando ele estava usando a Mask of Truth. Se o Alfacinho fosse gentil e tocasse Zelda's Lullaby, Sun's Song ou Song of Storms na Ocarina pra mim, eu gentilmente cedia uma fada para ele.

Mas a verdade é que o Alfacinho não perdia a oportunidade de praticar bullying comigo. Eu ficava girando quando ele me acertava com as chamas do Din's Fire, acabava enterrada ao levar uma marretada e ele me explodia só pra me ver voando como um foguete. → Porém, o mais importante em Ocarina of Time é que, mesmo depois de sete anos, mantive meu corpinho intacto.



Quem é estranha???



Por trás da máscara

O que é mais divertido em Majora's Mask (N64)? Ver o Alfacinho se transformando em um Deku, é claro! Mas deixando de lado esse castigo, minha participação é bastante parecida com a de Ocarina of Time, até porque a Nintendo não quis aumentar o cachê e manteve todos os personagens do antecessor, com algumas poucas adições.

Sempre que o Alfacinho me acerta com a espada, ao invés de falar as horas, digo quanto tempo falta para a Lua cair e destruir Termina. Alguém tinha que lembrá-lo de seu objetivo já que ele só ficava correndo atrás de máscaras e de Pieces of Hearts, né? Minhas dicas em Majora's Mask são bem mais explícitas, pois dou informações de localização de máscaras, personagens e sidequests.

Entretanto, ganhei meus quinze minutos de fama em Majora's Mask. Quatro buracos estão espalhados em Termina Field e há quatro de mim alinhadas. O Alfacinho precisa tocar Sonata of Awakening ou Goron Lullaby ou New Wave Bossa Nova para me agradar e me deixar com uma cor diferente (verde, vermelho ou azul, respectivamente). Quando eu e minhas irmãs gêmeas estiverem da mesma cor, o Alfacinho ganha um Piece of Heart — sou ou não sou magnânima?



Esculpida em um amuleto

Você acreditaria se eu dissesse que também estive presente em The Wind Waker (GC)? Sim, eu estou lá, mas não na forma como você me conhece, até porque tem aquele velho ditado que diz “água mole em pedra dura, tanto bate até que fura”. Eu é que não queria ter o meu corpinho perfurado pelas águas do The Great Sea!

Eu sou o Pirate's Charm, aquele amuleto que Tetra dá para o Alfacinho quando é disparado por um canhão em Forsaken Fortress e dá de cara com a rocha (minha cena preferida do jogo). O Pirate's Charm é uma versão melhorada minha e esculpida pelo rei Daphnes Nohansen Hyrule. Sou tão importante que há menções sobre mim nas lendas da Família Real de Hyrule!

Com o meu poder como amuleto, Tetra e King of Red Lions podem se comunicar telepaticamente com o Alfacinho e dar dicas do que precisa ser feito. Afinal, esse anão de vestido verde não sabe fazer nada sozinho mesmo. →→'



Pedra monetizada

Depois de longas eras ajudando o Alfacinho de graça, decidi que precisava juntar uns Rupees para investir na poupança. Nunca se sabe quando Hyrule entrará em crise quando o mal reaparecer novamente, não é mesmo?

Estou presente em diferentes ilhas de Phantom Hourglass (DS) com meu nariz e bigode esbeltos (já estava na hora de mudar o meu visual) e só falo com o Alfacinho quando ele me acerta com a espada (quem foi que teve essa ideia mesmo? →→). Minha função nesses locais é apenas ativar minigames, mas quando estou dentro das dungeons, assumo a função da bússola. Em cada andar dos calabouços, o Alfacinho pode falar comigo para eu revelar a localização de todos os baús da área. E nada de graça, cobro 20 Rupees pela informação — não tá fácil pra ninguém, tenho que encher o cofrinho.



Com os Rupees ganhos, consegui inaugurar o Digging Game na Harrow Island de Phantom Hourglass. Por 50 Rupees, o Alfacinho pode participar de um minigame para cavar dez buracos e tentar encontrar tesouros. Às vezes ele é teimoso, cavando mais do que o combinado, e obrigo-o a pagar 100 Rupees. Se ele insistir, pego todos os Rupees que ele possui. E caso ele não pare mesmo assim, expulso-o da minha ilha e só deixo ele participar do minigame se pagar 300 Rupees. Alguém tem que impor limites para esse destruidor de vasos. →→'

O despertar da Pedra



Para participar de Spirit Tracks (DS), mudei meu visual mais uma vez. Decidi mostrar o meu lado feminino, por isso tenho cílios e orelhas fofinhas. Dessa vez, o Alfacinho precisa me despertar para conversar comigo e deve tocar Song of Awakening para isso. Nada de espadadas, humpf!

Minha função é idêntica a de Phantom Hourglass. Em dungeons, o Alfacinho pode me pagar 20 Rupees para que eu revele dicas, a localização dos baús de tesouros e também de Stamp Stations. Minha participação mais importante é na caverna secreta em Lost at Sea Station. O Alfacinho deve me despertar para acessar um templo secreto, no qual o desafio a superá-lo sem usar a espada e o arco e flecha. Sempre gosto de vê-lo sofrer. xD

Comerciante do céu

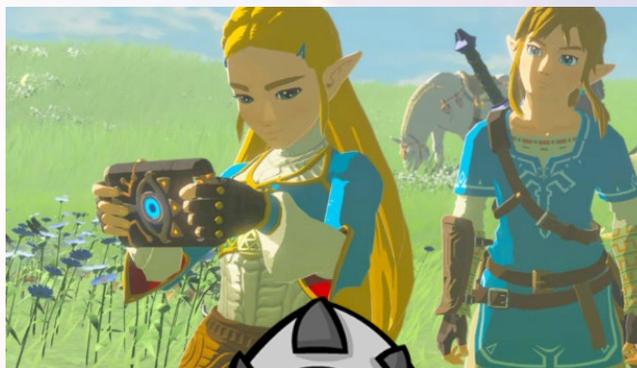
Depois de alguns anos longe dos jogos da MINHA série nos consoles de mesa, retornei de forma esbelta em Skyward Sword (Wii). Fico escondida próximo às borboletas e o Alfacinho deve tocar a harpa para que eu apareça. Sou tão gentil que até dou um tesouro pra ele quando isso acontece e dicas caso ele queira conversar comigo. Por falar na harpa, não consigo resistir e sempre danço quando o Alfacinho toca ela próximo a mim — cada um com o seu *guilty pleasure*, não é mesmo?



Infelizmente, esse é mais um título em que sofro bullying do Alfacinho. Ele me acerta flechadas no olho para ganhar um mísero Rupee, fica me rodando com o chicote, me diminui de tamanho ao usar o Gust Bellows e jogar líquidos, e usa bombas para me ver decolar e explodir.



Em Skyloft, na caverna da cachoeira, abri uma loja para vender tesouros para o Alfacinho. Às vezes ele é preguiçoso e não tem muita vontade de procurar itens raros por aí, então decidi ajudá-lo cobrando caro dele. Como a famosa Moonlight Merchant, minha loja só funciona à noite, pois meu corpinho fica mais brilhante na luz do luar. Só não me pergunte como eu consigo minhas mercadorias porque não vou dizer!



Participações pedrásticas

Sou tão importante que fui convidada para participar do DLC The Legend of Zelda Zone em Sonic Lost World (Wii U). No mundo perdido do ouriço, também não consegui evitar ser atacada e sou explodida quando o azulado, fazendo cosplay de Alfacinho, usa uma Black Bomb. →'

Também faço uma pontinha em Hyrule Warriors (Wii U). No spin-off da MINHA série, apareço brevemente quando as imagens estão sendo carregadas nas opções do tutorial e no Adventure Mode nos quadrados com Goddess Butterfly, mas só depois de tocar a Goddess's Harp.

Por fim, apesar de não terem feito nenhum registro oficial confirmando o fato, todo mundo sabe que a Sheikah Slate de Breath of the Wild (Switch/Wii U) não é nada mais também do que EU, demonstrando a minha enorme variedade de poderes. O motivo de ninguém ter confirmado isso oficialmente é simples: porque daí teriam que admitir que Breath of the Wild é O MEU JOGO. Não é à toa que ele está sendo considerado um dos melhores jogos de todos os tempos. Humpf.



No meio do caminho tinha uma pedra

Para não dizer que só eu quero participar dos jogos da MINHA série, algumas vezes compartilho as participações com minhas parentes. Confira:

Pedra dos uivos: as Howling Stones (não os Rolling Stones, hein!?), minhas sete parentes distantes com um furo no centro, aparecem em Twilight Princess (GC/Wii). O Alfacinho só pode interagir com elas na forma de pulguento, digo, de lobo para uivar e aprender uma melodia. Assim, um lobo dourado aparece em Hyrule e leva o Alfacinho para aprender novas habilidades com Hero's Shade;



Visão do futuro: próximo do Sparring Hall e em Eldin Volcano, minha prima Sheikah Stone pode ser encontrada. Apesar de ser bem parecida comigo (ela só tem o mau gosto de se exibir com lente lilás e três chifres), sua função é oferecer dicas em vídeo para solucionar puzzles. Mas de nada adianta ajudar o Alfacinho, ela sofre o mesmo bullying que eu;



Engolindo alface: em Ocarina of Time 3D e em Majora's Mask 3D, as minhas primas Sheikah Stones também estão presentes, mas com uma aparência, digamos, mais excêntrica. Encontradas na Kokiri Forest e no Temple of Time em Ocarina, e na Clock Tower de Majora's, elas fornecem uma visões do futuro. Quando o Alfacinho entra agachado dentro delas, pode ver vídeos com dicas de quests e de enigmas de templos. Tenho pena delas, deve ser difícil ter que engolir o Alfacinho...



Como todos podem ver, os jogos da MINHA série não seriam os mesmos e nem tão memoráveis se não tivessem a minha ilustre presença. Além disso, entre um jogo ou outro, tenho meu hobby favorito que é demonstrar minha sabedoria lendária respondendo as dúvidas dos leitores no site do Nintendo Blast. Não deixe de mandar sua pergunta lá na minha página no Facebook, você pode até aparecer na minha coluna semanal. Só não deixe bombas perto de mim, disso eu não gosto... →' 



Revista Nintendo Blast Especial

Zelda: 30 Anos de aventuras

www.nintendoblast.com.br



**Timeline atualizada,
ilustrações, raças,
Triforce e mais!**



Yo-kai Watch 2: Psychic Specters tem uma jornada sobrenatural muito divertida

por Gilson Peres

Revisão: Diogo Mendes
Diagramação: Ana Rocha

3DS



Lançado em setembro como uma terceira parte que combina os dois jogos anteriores da franquia, **Yo-kai Watch 2: Psychic Specters** (3DS) acrescenta alguns elementos interessantes para quem jogou os primeiros capítulos do game, mas também é uma ótima pedida para os marinheiros de primeira viagem desta aventura que chegou ao ocidente há pouco tempo e já está chamando atenção. Com ótimas mecânicas de interação com o ambiente, formas criativas de se batalhar e conteúdo extra mais expressivo que os games anteriores, Psychic Specters é uma prova de que a franquia das assombrações colecionáveis pode ter muito a mostrar ainda.

A mesma história, mas um pouco diferente



Psyctic Specters segue um enredo muito parecido com os dois jogos anteriores da franquia, **Yo-kai Watch 2: Bony Spirits/Fleshy Souls** (3DS), com algumas Yo-kai com aparência de velhinhas roubando nosso Yo-kai Watch e apagando nossa memória temporariamente. A introdução do jogo gira em torno de recuperarmos a memória e começar a reencontrar alguns amigos feitos nos jogos anteriores, ao mesmo tempo que conhecemos alguns novos.



Essa fórmula lembra bastante o que a franquia Pokémon já fez em algumas gerações de seus monstrinhos com o famoso “terceiro jogo”, como foi em **Pokémon Crystal** (GBC), **Pokémon Emerald** (GBA) e **Pokémon Platinum** (DS). Em Yo-kai Watch 2: Psychic Specters, existem alguns acréscimos interessantes, como a possibilidade de escolher qual “versão” do game você irá jogar dentro do próprio jogo, escolhendo quais rosquinhas você irá comprar para os seus pais. Isso interfere um pouco a história do game e algumas criaturas com as quais você irá se deparar ao longo da jogatina.





Mas escolher um ou outro não impede o jogador de acessar os conteúdos da parte não escolhida, isso porque *slots* de salvamento retornaram (algo que nunca existiu nos jogos principais de Pokémon). Assim, um único cartucho do game pode ter até três saves diferentes, possibilitando um maior acesso aos conteúdos disponíveis no game sem perder seu avanço anterior. Outro elemento que ajuda bastante nisso é a possibilidade de migrar o save dos seus jogos anteriores (Bony Spirits/Fleshy Souls) para Psychic Specters, seguindo a história de um jogo para o outro.

Novos conteúdos complementam a experiência

Alguns elementos deste terceiro jogo do segundo capítulo de Yo-kai Watch são bem interessantes e justificam sua existência, enquanto outros não são tão expressivos assim. Para início de conversa, são muito poucos os novos monstrinhos introduzidos em Psychic Specters se comparado aos jogos anteriores da franquia, além do fato da maioria ser acessível só mais para o final do jogo. Em compensação, outros acréscimos são muito positivos, como missões específicas, que explicam mais sobre a história do jogo.

Uma dessas missões inclui até uma viagem no tempo, dando acesso a uma sequência de missões relacionadas à primeira versão do relógio que dá nome ao jogo, ou então outra missão na qual conhecemos mais sobre a origem de Darknyan, um dos gatos Yo-kai referência da franquia. A possibilidade de se tornar amigo de alguns Yo-kai malignos também é outro ponto muito positivo, já que isso não era possível nos títulos anteriores, onde só podíamos enfrentá-los.





Fora isso temos o **Hexpress**, um trem repleto de Yo-kai que possui itens, missões e inimigos próprios. Para completar o conteúdo extra, temos novos bosses e áreas para enfrentar e explorar respectivamente; algumas modificações no recurso Blasters, deixando-o mais interativo e instigante.



Uma cidade cheia de coisas para fazer

Ao contrário de muitos jogos de RPG e de coleções que vemos por aí, a franquia Yo-kai Watch se passa no mundo real, com crianças vivendo em uma cidade típica do Japão. Isso poderia ser um ponto para tornar o jogo menos convidativo ou então monótono, mas a verdade é que essa é uma das características mais cativantes da franquia e que está presente com força total em *Psychic Specters*. Ao longo de capítulos curtos, que mais lembram "episódios", temos missões principais, secundárias e repetíveis a serem feitas, tendo bastante interação com os NPC e com Yo-kai específicos no mapa.



Se você não está familiarizado com a franquia, em Yo-kai Watch temos algumas diferenças muito importantes se comparado com a franquia mais próxima dele, Pokémon: aqui não dominamos os monstrinhos, nos tornamos amigos deles para que possamos invocá-los na hora das lutas ou em qualquer outro momento de necessidade; os próprios monstrinhos são espíritos inicialmente malignos que podem atrapalhar a vida das pessoas de várias formas e; podemos batalhar com até três criaturas ao mesmo tempo, podendo carregar seis no total conosco.



Junto a essas características próprias de Yo-kai Watch, temos algumas formas de interação com o ambiente em geral que dá um banho em muitos jogos do gênero. Os gráficos são bonitos, coloridos e muito detalhistas, com interações simples que enriquecem bastante a jogatina. Podemos abrir a geladeira, escovar os dentes, dormir, usar a privada, tirar os tênis para entrar em casa, além de outras coisas mais efetivas no gameplay, como apertar o sinal de pare para atravessar a rua, vasculhar embaixo de carros para encontrar monstros ou itens, buscar insetos e monstros em árvores, postes, gramas altas, margens de rios e lagos, amontoados de lixo, becos vazios e muito mais.

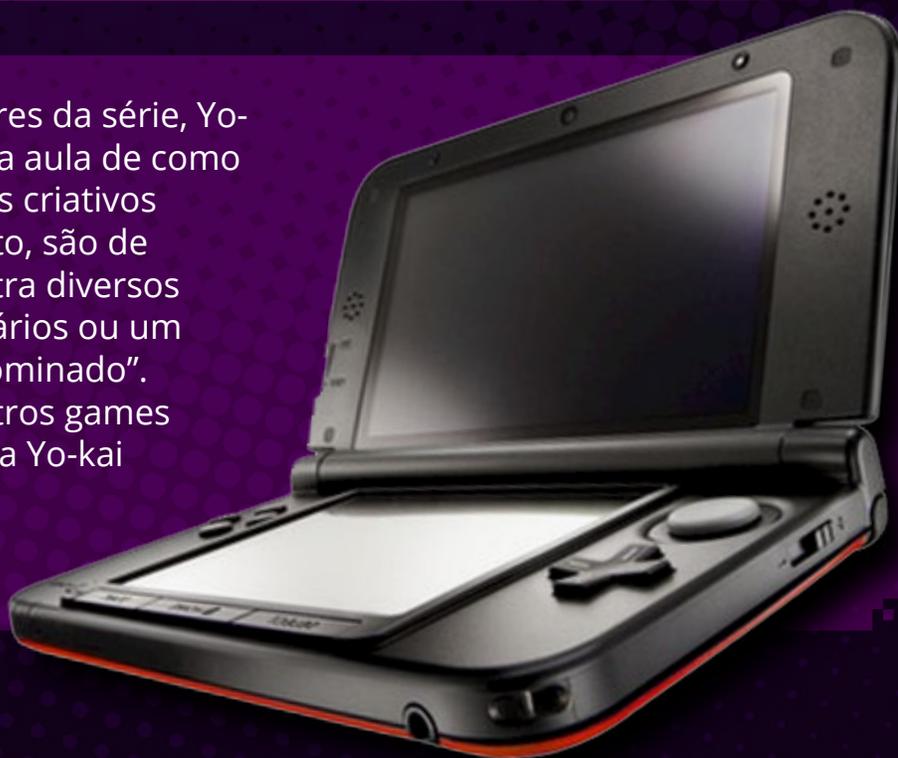




Toda essa interação com o mapa é encorajada por elementos tanto das missões principais como também das secundárias, como juntar diversos insetos raros, usar o metrô ou o ônibus para ir ao subúrbio, ao centro ou à zona rural da cidade e várias outras coisas que já estavam presentes nos outros jogos da franquia, mas que são muito bem-vindas de volta, principalmente com uma trilha sonora estupenda que consegue unir o macabro e o humor de uma forma muito carismática e cativante. Isso tudo dá ao jogo uma extensão muito gratificante e divertida, com dezenas e até centenas de horas de jogatina para os mais ávidos por coletar tudo que o mapa possui.

Uso mais que adequado dos recursos do 3DS

Assim como os games anteriores da série, Yo-kai Watch 2: Psychic Specters dá uma aula de como utilizar os recursos do 3DS de modos criativos e divertidos. As batalhas, como já dito, são de até três de nossos monstrinhos contra diversos inimigos, sendo eles até três adversários ou um chefe gigante impossível de ser “dominado”. Nessas batalhas, ao contrário de outros games do gênero, os golpes simples de cada Yo-kai são automáticos e seus especiais, os Soul Ultimate, é que são o ás na manga do jogador.





O mais divertido desses combates é o fato de que esses especiais são ativados com o uso da caneta Stylus na segunda tela do 3DS. De modo aleatório, diversos desafios surgem na tela para ativar o especial o mais rápido possível: em um é preciso desenhar corretamente alguns traços, enquanto que em outro precisamos coletar o mais rápido possível todas as moedas que surgem na tela; já em um terceiro precisamos girar a stylus na tela o mais rápido possível e por aí vai. Os especiais dos Yo-kai podem ser tanto ofensivos, de defesa ou suporte, aumentando assim o nível de estratégia durante as partidas. Além disso, a segunda tela serve também para girar a roda de seu relógio, mudando os três Yo-kai que estão na frente de batalha. Determinados recursos e opções de combate só são possíveis quando os Yo-kai não estão na linha de frente, aumentando ainda mais a dinamicidade das batalhas.

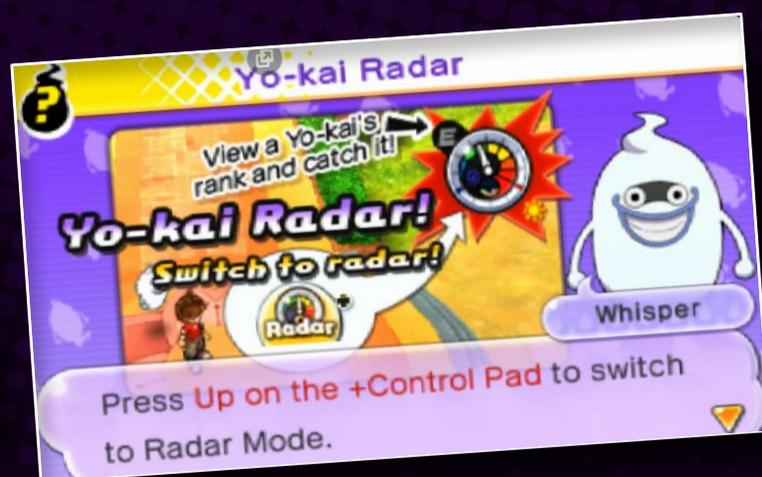
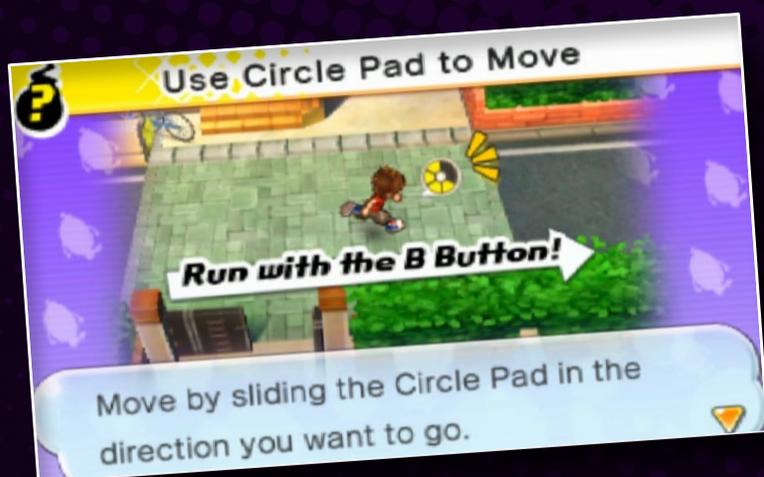




Como se não bastasse esses usos da segunda tela e da caneta stylus, o próprio modo de encontrar os Yo-kai requer o uso da segunda tela para manipular a lente que os revela. Isso tudo com um 3D de excelente qualidade tanto em projeção como em profundidade durante toda a aventura, com praticamente nenhuma queda em frames ou em qualidade gráfica. Muito pelo contrário, o jogo só fica mais bonito com o 3D ligado.

Bom desenvolvimento, mas um início morno demais

Infelizmente nem tudo são flores em Psychic Specters. O jogo bebe bastante da fórmula da franquia bem sucedida dos monstros de bolso da Nintendo, mas arrisca bastante e inova onde é preciso, tornando a aventura genuína e singular. Entretanto, como seu alvo é o grande público e não nichos específicos, o jogo em alguns momentos abusa demais de tutoriais o que torna seu início um tanto quanto irritante.





Mesmo que esses tutoriais sejam até gratificantes para quem nunca teve contato com a franquia, pode ser um pouco frustrante a insistência deles para os jogadores que já experimentaram os títulos anteriores. Junto a isso, no início do game, a história demora um pouco para deslançar, deixando as coisas um tanto monótonas



nas primeiras três horas de jogatina. Junte isso a uma baixa quantidade de Yo-kai que encontramos nesse período e temos um início de jogo no mínimo desanimador. Felizmente esse começo é recompensado com as horas seguintes, onde a evolução do personagem começa a ser sentida de verdade e a história começa a possuir eventos verdadeiramente cativantes. Tudo com um nível de dificuldade que não chega a ser de fato desafiador, mas que serve para entreter e divertir qualquer idade.



Uma ótima aventura sobrenatural

Se você gostou de Bony Spirits/Fleshy Souls, com certeza irá aproveitar bastante o que **Yo-kai Watch 2: Psychic Specters** (3DS) tem a oferecer. Ao mesmo tempo, caso você nunca tenha tido contato com nada da franquia, o game também é uma ótima pedida, pois cativa e instiga o suficiente para que você procure saber mais sobre essa nova febre nipônica. No que tange as mecânicas de jogo em si, poucas inovações são percebidas em relação aos jogos anteriores, mas em compensação, tudo que foi acertado anteriormente está ainda melhor agora.



Sem dúvidas a quantidade de mecânicas variadas, a vastidão de lugares para conhecer, explorar e descobrir, os mais de 400 monstros para colecionar, as inúmeras missões e colecionáveis presentes no jogo e um conteúdo pós-game expressivo e divertido garantem que Yo-kai Watch 2 seja um título que vale a pena ser jogado. Além é claro da aula de usos do 3DS, mesmo com o portátil chegando cada vez mais ao fim de sua vida. 



✓ Prós

- Gráficos muito bonitos e coloridos;
- Interação com o ambiente muito rica;
- Ótimos usos para a segunda tela e a caneta stylus;
- 3D muito bem utilizado;
- Jogo extenso e cheio de conteúdo;
- Grande variedade de mecânicas diminui senso de repetição;
- Nível de desafio adequado;
- História curiosa e carismática;
- Batalhas com mecânicas criativas.

✗ Contras

- Início um tanto quanto devagar;
- Excesso de tutoriais irrita às vezes;
- Baixa variedade de monstrinhos nas primeiras horas de jogo.

Yo-kai Watch 2: Psychic Specters (3DS)

Desenvolvedor Level-5

Gênero Role-playing

Lançamento 29 de setembro de 2017

Nota **9.0**

por Leandro Alves

Revisão: Ana Krishna Peixoto
Diagramação: Ana Rocha

3DS

Switch



FIRE EMBLEM WARRIORS

a evolução tática do musou

Mais um *musou* que chega para alegrar e unir diversos jogos de uma mesma franquia com uma história super clichê, mas que diverte por horas e mais horas. Apesar de ser uma franquia antiga e que quase chegou ao seu fim, **Fire Emblem Awakening** (3DS) surpreendeu a todos e vem sendo um sucesso, então porque não aproveitar tudo isso em mais um *musou*?

The war is coming

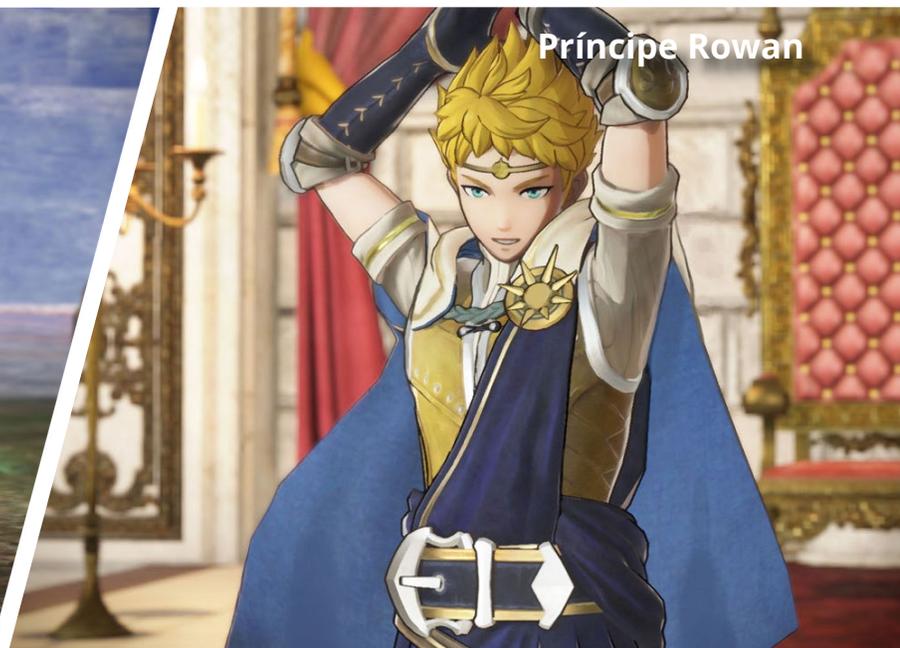
Desta vez nós estamos em uma linha temporal diferente de todas que já participamos até o momento na franquia. Príncipe Rowan e a princesa Lianna estão sofrendo ataques de outro reino e precisam de ajuda para salvar a sua mãe e seu reino, mas não será uma tarefa fácil. Por isso, os príncipes gêmeos terão ajuda dos heróis lendários de outros reinos, como: Chrom, Lucina, Corrin, Xander, Ryoma, Caeda, Marth, etc. São vinte personagens disponíveis que serão desbloqueados na campanha e nas crônicas. Assim como os diversos personagens da série, set de armas da franquia como "Brave", "Bronze", "Silver", entre outros também estão presentes.



Princesa Lianna



Príncipe Rowan



O modo campanha conta com mais de vinte capítulos, e muitos inimigos como é comum em um *musou*. A dificuldade pode ser ajustada no menu antes da escolha dos capítulos, assim como em **Hyrule Warriors** (Wii U) e **Hyrule Warriors Legends** (3DS). Existem opções de escolha para o visual gráfico e desempenho do game, caso escolha o "Quality", o jogo rodará em 1080p e 30 fps no dock e 720p no modo portátil, caso escolha "Performance", ele rodará em 720p e 60fps no dock e no modo portátil.

Veloz como um Pegasus Knight, e bonito como a Cordélia

Falando em desempenho e visual, **Fire Emblem Warriors** (3DS/Switch) não deixa a desejar. Sim, existem quedas de frames quando diversos inimigos estão em uma mesma sala, por exemplo, mas não é algo que chega a incomodar. Contudo, jogando em *multiplayer* essas quedas são maiores e atrapalham quando ambos estão em salas lotadas de NPCs, mesmo jogando no dock.



Por outro lado, a qualidade gráfica é impecável. Não percebi perda de resolução, seja jogando *single player* ou *multiplayer*, diferente de **Hyrule Warriors** (Wii U) que a resolução caía consideravelmente. Eu joguei a maior parte do tempo no portátil com a opção de desempenho ligada, e o jogo continuou muito agradável, chega a ser difícil notar a diferença. Vamos torcer para que **Hyrule Warriors: Definitive Edition** (Switch) seja assim. Vale lembrar também que os menus são todos bem intuitivos graças ao design — em pouco tempo você se acostuma com as funcionalidades e opções que o *game* lhe oferece.

Sempre precisamos da mãozinha de amiibo amigos

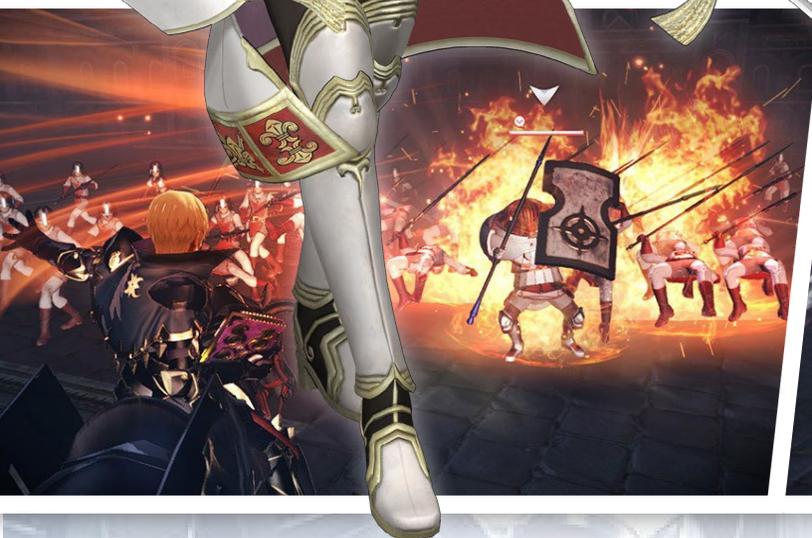
Existem capítulos que necessitam de um nível de habilidade mais elevado, nada que um treino não ajude, mas demandará tempo. Caso isso seja um problema, o jogo lhe dá duas opções: a primeira é a ajuda de amigos, pois assim você conseguirá derrotar e conquistar as missões mais rapidamente e facilmente e a outra opção fica com os amiibo, que lhe darão armas, dinheiro e materiais para ajudar nas habilidades de seus personagens.



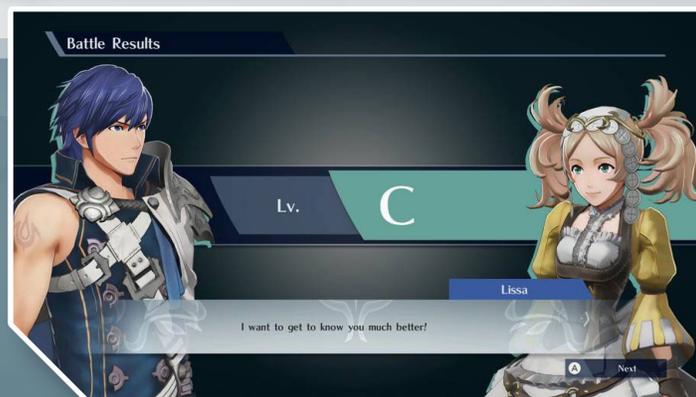
Os novos amiibo da série, Chrom e Tiki lhe darão recompensas exclusivas na primeira vez que utilizá-los. Com o primeiro, você receberá "Chrom's Training Sword" que aumenta a velocidade de ataque e com o da Tiki, receberá "Tiki's tear" que lhe dará bônus em todos os seus *stats*. O jogo limita a utilizá-los apenas cinco vezes por dia.

Lutando como um verdadeiro guerreiro do Emblema de Fogo

É claro que diversos sistemas originais da franquia original estariam presentes aqui, contudo, essas implementações fizeram sentido, tornando um sistema mais evoluído que Hyrule Warriors ou Destiny Warriors já foi. Sistemas como o "Pair Up", relacionamento entre os personagens e, claro, o sistema de vantagens e fraquezas do triângulo de armas, fazem deste game um dos melhores *musou* que já pude experimentar.



Aliás, Fire Emblem é um dos melhores jogos da Nintendo do gênero, tática e planejamento são palavras chaves. Esses quesitos foram levados para o game de uma forma muito natural, o "Pair Up" irá ajudar o seu personagem e muito: basta escolher um de seus companheiros para lhe fazer companhia, e por diversas vezes ele irá aparecer na sua frente para lhe defender, como também atacar, — este último você escolhe o momento certo com um comando — como se isso já não fosse o suficiente, experimente usar um especial neste modo, ambos personagens irão atacar e o dano será maior. Já os relacionamentos irão lhe garantir um efeito maior nas defesas aparecendo mais vezes e materiais de cada personagem.





Quanto ao sistema do triângulo de armas, este é bem objetivo. Assim como papel, pedra e tesoura, se você está com personagem que utiliza espada, terá vantagem contra inimigos que utilizam machados, machados terão vantagens contra inimigos com lanças e lanças vantagem contra inimigos que utilizam espadas. Porém, isso não envolve apenas o seu personagem, se um de seus companheiros estiver em desvantagem na batalha, todos ficarão também, logo, é preciso pensar bem as unidades que escolherá para cada missão antes de cada batalha, e enviá-los aos lugares certos.

Melhor *musou*

É claro que o game não é perfeito. Além dos pontos negativos que destaquei anteriormente, preciso falar de outro ponto. O *Season Pass*, exatamente. O problema não é o conteúdo, mas sim o valor cobrado: serão adicionados nove personagens, mais nove cenários para as crônicas, algumas vestimentas novas e algumas armas. Não que o valor seja um absurdo — U\$19,99 na eShop americana —, mas se compararmos com *Season Pass* de outros games, percebermos que o valor deveria ser outro.



Ainda assim, quem é fã da franquia com certeza irá adquirir o pacote adicional, pois teremos grandes personagens, como Azura (*Fire Emblem Fates*), Navarre (*Fire Emblem: Shadow of Dragon*) e Owain (*Fire Emblem: Awakening*).





Fire Emblem se encaixou perfeitamente no gênero *musou*, com algumas melhorias simples que fizeram dele uma evolução se comparado aos seus antecessores. Com vinte personagens, diversas armas e combos, **Fire Emblem Warriors** (3DS/Switch) mostrou que o gênero pode melhorar ainda mais. Como todo *musou*, horas e horas serão gastas aqui com muita diversão e progressão na evolução de seus personagens preferidos somados a táticas e planejamentos, transformando em uma experiência fantástica. 

✓ Prós

- Ótimo desempenho gráfico;
- Horas de diversão;
- Evolução do gênero.

✗ Contras

- Preço justo e *pack* de *DLCs* inclusos;
- Quedas de frame no modo multiplayer.

Fire Emblem Warriors (3DS/Switch)

Desenvolvedor ω-Force, Intelligent Systems, Koei T.G.

Gênero Hack and slash/ Musou

Lançamento 28 de setembro de 2017

Nota **8.5**

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



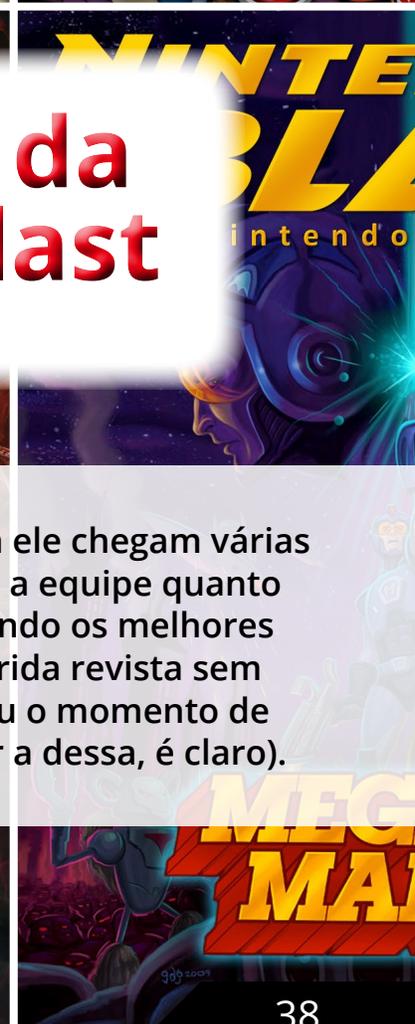
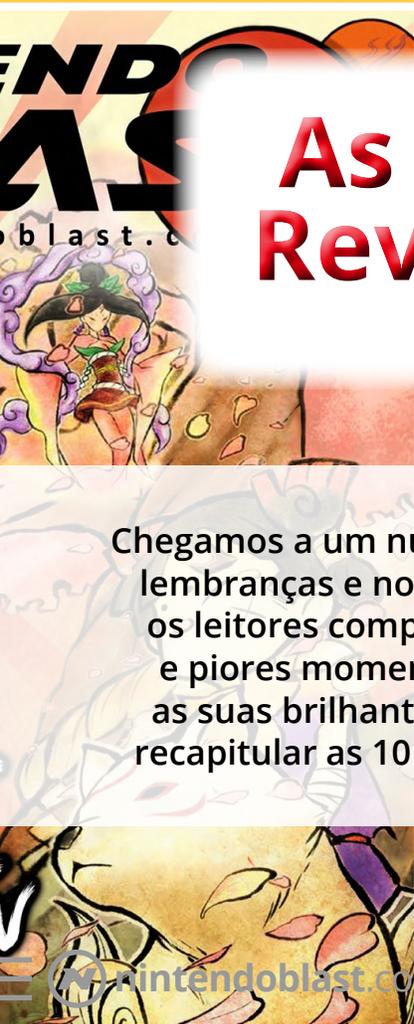
gameblast.com.br/podcast

Inscrever-se



youtube.com/GameBlastTV

Inscrever-se



As Melhores Capas da Revista Nintendo Blast

Chegamos a um número muito marcante da Nintendo Blast e com ele chegam várias lembranças e nostalgias. Vários momentos marcantes que tanto a equipe quanto os leitores compartilharam de alguma forma, sempre presenciando os melhores e piores momentos da Nintendo. Mas o que seria de nossa querida revista sem as suas brilhantes capas? Agora, chegando à 100ª edição, chegou o momento de recapitular as 10 melhores capas que vimos até aqui (sem contar a dessa, é claro).

10

Nintendo Blast n. 1 (New Super Mario Bros. Wii)



Começando do início, temos uma capa muito marcante, lá de 2009. A primeiríssima edição da Nintendo Blast que trouxe uma análise completa do lançamento da época, New Super Mario Bros. Wii, que trouxe o encanador bigodudo de volta às mecânicas clássicas da série em plataforma. Foi a primeira NBlast, teve Mario na capa e ainda por cima falou de um dos jogos mais icônicos do Wii, que rendeu diversos desmembramentos depois tanto no Wii U como no 3DS. Por essas e outras, a 10ª colocação fica para esta pérola.

9

Nintendo Blast n. 38 (ZombiU)



Pulando para o final de 2012, temos essa belíssima capa de um dos jogos estreantes do polêmico Wii U. ZombiU foi muito bem falado na época, principalmente por suas mecânicas que utilizavam com todo o gosto as especificidades do GamePad do Wii U e também por retratar a parceria até então bem sólida da Ubisoft com a Big N. Sobre a capa, foi interessante ver uma fuga do óbvio, não mostrando simplesmente o zumbi da capa do jogo, mas uma cena muito bem desenhada do caos que ZombiU se ambienta em Londres. Sem dúvida o resultado final ficou belíssimo.

8

Nintendo Blast n. 21 (E3 2011)



Como de costume, a edição do meio do ano sempre retrata o que teve de melhor durante a E3. Em 2011, essa capa maravilhosa representou muito bem o que era a Nintendo naquele ano, com inúmeros personagens aparecendo de forma muito atrativa e simpática na capa. Para quem não lembra, foi em 2011 que tivemos o primeiro anúncio do Wii U, o lançamento de **The Legend of Zelda: Skyward Sword** (Wii) e os primeiros anúncios de **Mario Kart 7** (3DS), **Star Fox 64 3D** (3DS), **Super Mario 3D Land** (3DS), **Kid Icarus Uprising** (3DS) e **Luigi's Mansion: Dark Moon** (3DS). Momento épico, lembranças maravilhosas e capa belíssima.

7

Nintendo Blast n. 19 (Okamiden)



Okami é uma franquia que ficou muito conhecida por sua arte sem igual. Lá em Abril de 2011, o lançamento de Okamiden, para DS, estava mais que certo. Com isso a Nintendo Blast recebeu uma belíssima capa sobre o jogo, que conta inclusive com um sol vermelho atrás do título, tudo muito artístico e elegante. Claro que toda essa estética diferenciada não poderia estar de fora do nosso TOP 10 especial, não é mesmo?

6

Nintendo Blast n. 42 (Castlevania)



Junto com ZombiU, esta é uma das capas mais sombrias que a Nintendo Blast já recebeu. No primeiro semestre de 2013, o 3DS recebia **Castlevania - Lords of Shadow: Mirror Fate** (3DS), e ele foi a causa dessa capa tão tenebrosa. Com uma diagramação belíssima e um contraste na medida entre um fundo vermelho escuro e um azul forte igualmente escuro nas letras de título, essa edição ficou sensacional, fugindo bastante do clima leve e feliz que a revista costuma ter.

5

Nintendo Blast n. 6 (Mega Man 10)



Nossa quinta colocação fica com uma das primeiras edições da revista, lá do início de 2010. Nessa época, o histórico e até então último jogo do robzinho da Capcom estava para chegar e a Nintendo Blast tratou de preparar uma capa bem old school, com uma arte toda retrô celebrando o retorno de Mega Man. Uma pena que esse retorno não foi tão bom como gostaríamos, mas a capa, independentemente disso, ficou muito boa! Agora teremos o tão esperado lançamento de **Mega Man 11** (Multi), oito anos após essa capa. Podemos esperar ótimas diagramações da nossa equipe, com certeza!

4

Nintendo Blast n. 99 (Retrospectiva 2017)



Essa daí está fresquinha na cabeça de todos que acompanham fielmente a nossa revista. A última edição do ano passado, que contava com uma retrospectiva de um dos melhores anos da Nintendo desde Skyward Sword! A mescla de grandes títulos como o Switch, Breath of the Wild, Mario Odyssey, Pokémon Ultra Sun e Ultra Moon e tantos outros nos fazem até arrepiar, lembrando tudo que a empresa trouxe de sensacional ou, pelo menos, de muito bom para esse ano. Essa capa vai ficar marcada na história da nossa equipe, bem como todos os lançamentos e momentos marcantes que presenciamos da Big N em 2017.

3

3- Nintendo Blast n. 89 (Breath of the Wild)



A medalha de bronze do nosso TOP 10 ficou com ninguém menos que a incrível edição de Fevereiro de 2017, com uma prévia belíssima de The Legend of Zelda: Breath of the Wild na capa. Assim como citei em ZombiU, aqui fugimos completamente dos clichês sobre o jogo, evitando imagens já batidas como as do Link escalando ou contemplando o vasto mundo aberto do game. Aproveitando tudo que tem de melhor nas belíssimas artes do jogo, a capa retrata de forma excelente uma das melhores relações entre Link e Zelda já construídas na franquia. Para um jogo que já entrou para a história dos videogames e da Nintendo, claro que precisávamos de uma capa à altura.

2

2- Nintendo Blast n. 71 (Super Mario Maker)



Mas quem poderia ter vencido Breath of the Wild como uma capa tão linda? Não poderíamos deixar de falar da edição de Setembro de 2015, quando Super Mario Maker estava pra chegar. O revolucionário jogo do bigodudo que conseguiu transformar o *level design* em brincadeira acessível a todos serviu de inspiração para uma belíssima capa que traduz toda a alegria e divertimento do jogo. E claro, não poderíamos deixar de falar da interação sensacional do tema com o título da revista, representando uma das mecânicas mais geniais do game.

1

1- Nintendo Blast n. 57 (E3 2014)



Agora a campeã de todas as 99 últimas edições é esse especial sobre a E3 de 2014. Para quem não se lembra, esta foi uma E3 muito boa para a Nintendo, diria que a melhor de toda a breve vida do Wii U. Anúncios sensacionais como **Hyrule Warriors** (Wii U) e o premiado **Super Smash Bros.** (Wii U/3DS) estavam presentes, bem como o lançamento dos até hoje muito lucrativos **Amiibo**. Mas uma das cenas mais icônicas da feira ficou retratada de forma fenomenal nesta capa: a luta entre **Reggie Fils-Aimé** e **Satoru Iwata**, como se fossem personagens de Smash Bros.

Além disso, **Breath of the Wild** foi anunciado pela primeira vez nesta feira, bem como **Splatoon** (Wii U) e os "pokéremakes" **Omega Ruby** e **Alpha Sapphire**. A capa foi muito criativa, informativa e bem humorada, representando tudo que a Nintendo foi naquela E3. Por essas e outras que ela recebeu o primeiro e mais honrado lugar da nossa lista. Mas claro que várias outras poderiam estar aqui.

Menções Honrosas

Muitas capas belíssimas não apareceram na lista, seja por falta de espaço, seja por não serem edições propriamente ditas da revista, seja por não serem tão boas como as que apareceram aqui. Entretanto várias dessas merecem ser ao menos citadas também, como é o caso do E-Book especial de 30 ano da franquia The Legend of Zelda, as capas das coletâneas do Ano 1 e Ano 2 da Nintendo Blast, com um visual muito luxuoso de Mario e Link com fios dourados. Temos também edições muito bonitas como a de Kirby na 12, Majora's Mask 3D na 65, Skyward Sword na 27, Bravelly Default na 53 e Kid Icarus Uprising na 31.

Sem dúvidas, muitas histórias foram contadas por baixo dessas capas e de muitas outras ao longo dessas mais de 100 edições contando e-books e especiais. Vamos conosco acompanhar então toda a jornada do Switch, dos novos jogos de Pokémon, do retorno de Samus para os consoles de mesa e tantas outras coisas que nos aguardam no futuro. Te vejo por aqui quando estivermos para lançar o "TOP 10" melhores capas das 200 edições! 





Nota 10: Os melhores jogos das 100 edições da Revista Nintendo Blast



por **Robson Junior**

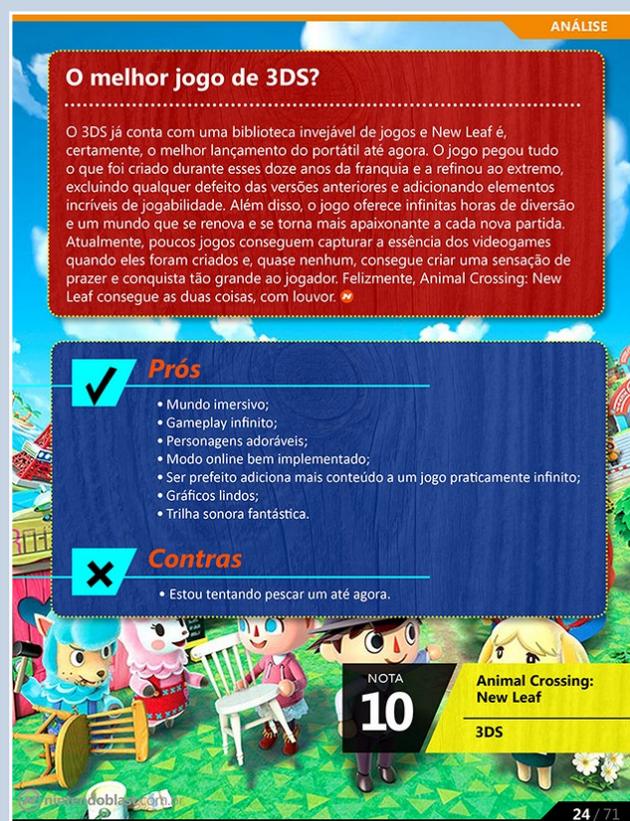
Revisão: João Paulo Benevides
Diagramação: Emanuel Neves

Analisar jogos é uma atividade complexa, mas é fácil destacar o que mais dá dor de cabeça ao redator no momento de colocar os últimos pontos em sua matéria: atribuir a nota final. A subjetividade envolvida nessa questão é um tanto óbvia e se estende ao tom empregado na análise em si — basta dar uma olhada no Metacritic, um dos mais populares agregadores de notas. Podemos pegar o exemplo de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Switch/Wii U). Apesar de seu metaspcore (pontuação calculada de maneira a indicar a tendência de recepção da crítica) indicar aclamação, pode-se notar que o mesmo jogo que recebeu nota máxima da grande maioria das publicações conseguiu amargar um 3/5 de outras duas.

É difícil definir o que é a perfeição para um jogo — sendo mais realistas, a quase perfeição. Nosso guia de análises nos recomenda que um título propenso a nota máxima deve ser “um ponto de inflexão na indústria que deve ser lembrado por todas as gerações futuras”. E é o que parece que podemos concluir a partir dos onze jogos que formam um seletíssimo grupo dentre os 192 jogos (sim, nós contamos!) que foram analisados por membros e ex-membros da nossa equipe para a Revista Nintendo Blast e que celebramos nesta matéria.



Edição #45: Animal Crossing: New Leaf (3DS)



Na opinião de nosso ex-redator Gabriel Vlatkovic, o quarto Animal Crossing era “o melhor lançamento do portátil” até o momento de sua análise. E isso não é motivo para espanto; como justificado, “o jogo oferece infinitas horas de diversão e um mundo que se renova e se torna mais apaixonante a cada nova partida”. No fim, ele foi incapaz de apontar um contra para o jogo, motivo mais que suficiente para indicar que se tratava de uma obra prima em forma de cartucho (ou mídia digital, para que os menos colecionadores não deixem de se sentir representados).



Edição #48: Rayman Legends (Wii U)



Alex Sandro já começou a análise disparando no título que estava escrevendo sobre “o melhor jogo 2D dos últimos anos”. Rayman Legends estava sendo desenvolvido apenas para Wii U até ser anunciado para múltiplas plataformas, mas preservou “aquela cara de exclusivo” ao fazer um excelente uso do GamePad. Alex encerrou sua matéria destacando o humor, os gráficos e a trilha sonora que compuseram um “game obrigatório para todos os donos de Wii U”.



ANÁLISE

A primeira lenda do Wii U



Kung Foot, o divertido modo multiplayer que mistura porrada e futebol. Não precisámas mais de FIFA #choraEA

Rayman Legends traz ainda uma variedade extensa de extras e coisas para se fazer. É preciso salvar os Teensies aprisionados pelas fases (a grande maioria está em gaiolas visíveis, porém, há outros escondidos em passagens secretas que às vezes estão evidentes), coletar determinado número de Lums, desbloquear personagens e fases, batalhar contra chefes variados e criativos, realizar desafios diários e semanais online, com a possibilidade de desafiar um amigo e correr contra os ghosts (fantasmas) de adversários, além de disputar a leaderboard online.

O título possui o humor característico da série, com dezenas de fases variadíssimas, um visual exuberante e carismático, como se fosse um desenhado animado com vida, além de exibir um uso do GamePad de forma única, interativa e inovadora. Legends é maior, melhor, mais impressionante e desafiador que Origins. Rayman pode não ter nascido em um console Nintendo, mas é no Wii U que se torna uma lenda dos jogos de plataforma 2D. Rayman Legends é uma obra-prima e o melhor jogo side-scrolling dos últimos anos. Não dá uma de Rayman João-sem-braço e jogue Legends, pois este é um game obrigatório para todos os donos de Wii U. Pode haver falta de membros em Rayman, mas ausência é algo que não se reflete em Legends. 🙌

✓

Prós

- Cenários belíssimos e brilhantes, demonstrando a engine Ubi Art Framework;
- Uso criativo, variado e único do GamePad ao controlar Murphy;
- Desafios diários e semanais e leaderboard online;
- Áudio e fases musicais extremamente viciantes.

✗

Contras

- Ter demorado tanto tempo para jogarmos essa obra-prima (não nos esqueçamos dos adiamentos, somos rancorosos mesmo!).



nintendoblast.com.br

NOTA

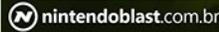
10

Rayman Legends

Ubisoft

Gênero: Plataforma

34 / 58







Edição #49: The Legend of Zelda: The Wind Waker HD (Wii U)



Para Gabriel Vlatkovic, o lançamento de *The Wind Waker HD* foi a Nintendo percebendo uma ótima chance de fazer com que novos jogadores pudessem conhecer “um dos melhores jogos de aventura já criados”. Embora os relançamentos de jogos estivessem se popularizando como uma forma de trazer títulos de volta à tona sem muito esforço por parte das desenvolvedoras, Gabriel considerou que o jogo parecia ter sido refeito do zero, “tamanho o capricho e cuidado com cada detalhe”. Em seu texto, ilustrou que até mesmo um jogo com certos defeitos (nesse caso, a não orquestração da trilha sonora) não pode “ter todas as suas maiores qualidades ofuscadas por eles”.



ANÁLISE

Clássico inesquecível... duas vezes

Se *The Wind Waker* foi um marco para a franquia *The Legend of Zelda* em 2002, sua versão HD faz o mesmo trabalho hoje, mas para a Nintendo como um todo. O jogo não só mostra do que o Wii U é capaz como também prova que a Big N é capaz de recriar seus clássicos a ponto de mantê-los atuais mesmo muito tempo após seu lançamento. *The Wind Waker* tem tudo para fazer com que as vendas do Wii U cresçam e a visão do console de boa parte da indústria mude da água para o vinho.

Com grandes melhorias em praticamente todos os aspectos técnicos e de jogabilidade do título, *The Wind Waker HD* é, facilmente, o melhor jogo lançado até agora para o Wii U, sendo obrigatório para qualquer proprietário do console. A situação se torna ainda melhor se pensarmos que o game é apenas uma pequena amostra do que podemos aguardar do novíssimo título da série, que deve ser anunciado em breve. Geralmente parto do princípio de que nada é perfeito, mas certas obras são tão gratificantes que, mesmo com alguns defeitos mínimos, não podem ter todas as suas maiores qualidades ofuscadas por eles, e *The Wind Waker HD* é uma das – senão a maior – prova desta filosofia. 

 **Prós**

- Um dos melhores enredos de toda a série;
- Grandes melhorias nos pontos criticados dez anos atrás;
- Adições incíveis à jogabilidade;
- Gráficos espetaculares que demonstram todo o poder do Wii U;
- Excelente uso do MiiVerse;
- Efeitos sonoros cristalinos.



 **Contras**

- As composições poderiam ter sido orquestradas.



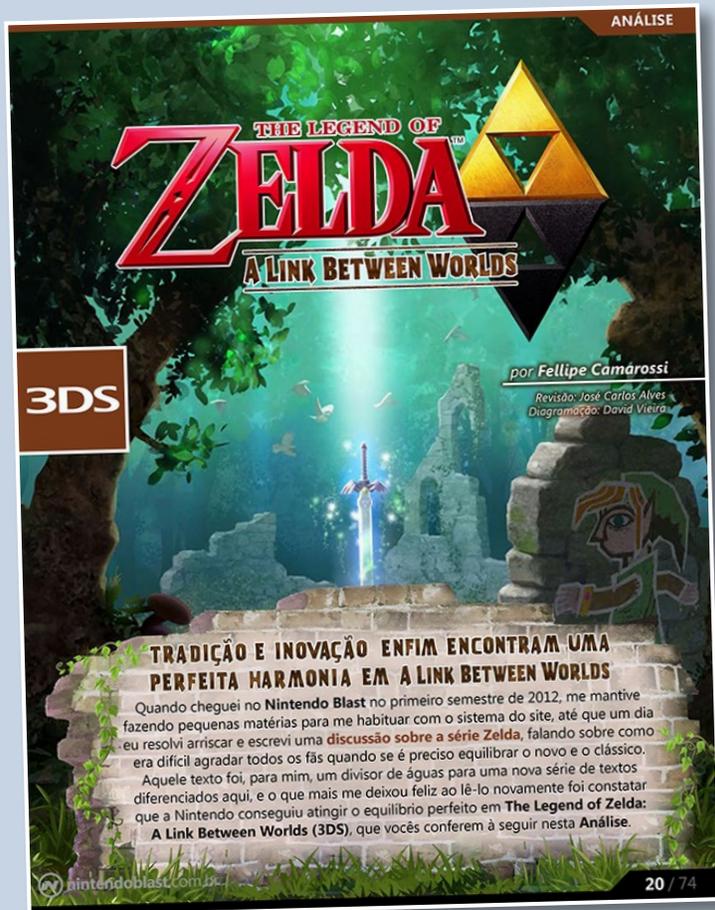
NOTA
10

The Legend of Zelda: The Wind Waker HD (WiiU)

nintendoblast.com.br 22 / 71



Edição #50: The Legend of Zelda: A Link Between Worlds (3DS)



Já que acabamos de falar de um Zelda, que tal lembrar outro jogo marcante da franquia? Na edição número 50 da revista, Fellipe Camarossi considerou que A Link Between Worlds (3DS) “conseguiu atingir o equilíbrio perfeito”. Jogabilidade e desafios na medida certa convergiram para torná-lo “necessário para qualquer dono de 3DS” — um consenso entre praticamente toda a nossa equipe, mais de três anos após a publicação da revista. Entretanto, é claro que existia um certo problema no jogo: não é possível esquecê-lo para “experimentar tudo de novo”.

ANÁLISE

É um vínculo que você vai querer ter

Admito que fiquei cético quando soube que o novo jogo da franquia seria uma continuação espiritual de ALttP, me perguntando se iriam apenas abusar da fama do primeiro jogo para tentar vender este, mas quando lembrei da qualidade ímpar de *Majora's Mask* (N64) (que por acaso está presente nesse jogo, mas deixarei que vocês descubram o porquê sozinhos), imaginei que o jogo seria um sucesso.

The Legend of Zelda: A Link Between Worlds é necessário para qualquer dono de 3DS, fã da franquia ou não. É mais do que um jogo, é uma experiência que irá transcender o tempo como seus antecessores, e podemos esperar que este lançamento marque uma grande mudança e toda a franquia Zelda. Agora, se me permitem, eu tenho dois reinos para salvar mais uma vez. 🗡️

Prós

- Jogabilidade simples, instintiva e de fácil aprendizado;
- História envolvente e com segredos que se desenrolam lentamente, mantendo o interesse;
- Quebra da linearidade, dando total liberdade ao jogador;
- Arte e trilha sonora excelentes;
- Desafiante sem ser abusivo;
- Quebra-cabeças divertidos.

Contras

- Eu não posso apagar minha memória para experimentar tudo de novo.

NOTA
10

The Legend of Zelda: A Link Between Worlds (3DS)
Desenvolvimento: Nintendo
Gênero: Aventura

nintendoblast.com.br

28 / 74



Edição #50: Super Mario 3D World (Wii U)



Hugo Pereira julgou que Super Mario 3D World é uma ilustração perfeita para as máximas “não julgue um livro pela capa” e “a Nintendo é sempre boa no que faz”. Em sua análise, discorreu quanto ao jogo ser um bom aperitivo do que estava por vir ao Wii U e que o mesmo marcava a chegada de importantes first party ao console e “um motivo definitivo para comprar um Wii U”.



ANÁLISE

Pode não ser o Mario definitivo, mas é definitivamente um bom Mario

Super Mario 3D World veio com tudo pra retificar duas célebres frases: “Não julgue um livro pela capa” (ou nesse caso, “não julgue um jogo pelo primeiro trailer”) e que “a Nintendo é sempre boa no que faz”. Embora ainda não tenha aquela sensação de Mario que será o ícone do Wii U, este já é um bom começo e já nos deixa com água na boca para o que virá nos próximos anos do console.

Com um gameplay muito prazeroso e cheio de easter eggs (destaque para o Luigi 8bits escondido em, literalmente, todos os níveis), 3D World marca o início da chegada dos grandes títulos First Party no console da Nintendo – que segue com Donkey Kong, Mario Kart 8 e Smash Bros num futuro não tão distante – e um motivo definitivo para comprar um Wii U. 🍄



✓ Prós

- Excelente adaptação do Multiplayer para um platformer 3D
- Diferenças entre os personagens incentivam jogar novamente níveis antigos
- Level design interessante e sempre novo
- Gameplay diverso graças a poderes, itens e mecânicas
- Suficientes alusões à Galaxy para quem sentiu falta de um “Galaxy 3”
- Gráficos impressionantes sem perder o estilo da franquia
- Trilha sonora envolvente e com variações de acordo com o ambiente

✗ Contras

- Gamepad mal utilizado
- Câmera às vezes se torna problemática no multiplayer

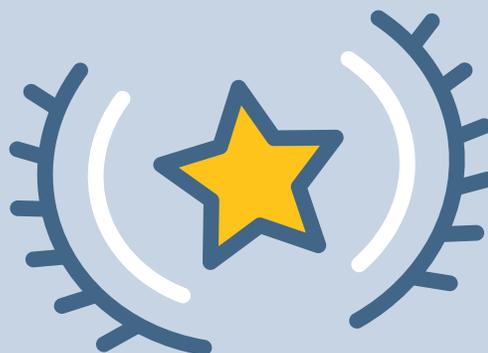
NOTA

10

Super Mario 3D World

Wii U

nintendoblast.com.br
44 / 74





Edição #59: Shovel Knight (Wii U)



Nostalgia é a “palavrinha mágica” que é uma das peças-chave de Shovel Knight, o único indie que alcançou a nota máxima ao longo da história da revista — opa, espero que isso não conte como spoiler. Em seu texto, Hugo Pereira mostra que o jogo, embora tenha o apelo saudoso, “não se limita em viver do passado”, uma vez que mescla “tudo o que a indústria gamer aprendeu ao longo desses anos e todo o contexto nostálgico da geração 8-bits que tanto amamos”.

ANÁLISE

✓ **Prós**

- Personagens, chefes e níveis diversos e carismáticos;
- Dose de dificuldade na medida exata;
- Level design inteligente e cheio de segredos;
- DLCs grátis com novos modos aumentarão a longevidade do título;
- Ótima direção artística e homenagem à pixel art;
- Trilha sonora empolgante e envolvente;
- Excelente tributo aos clássicos da era 8-bits;
- Eficiente uso dos recursos do Wii U;
- Sistema de “Feats” é desafiador e viciante.

✗ **Contras**

- Jogo curto para os padrões atuais;
- Nem todas as funcionalidades previstas estão disponíveis no lançamento.

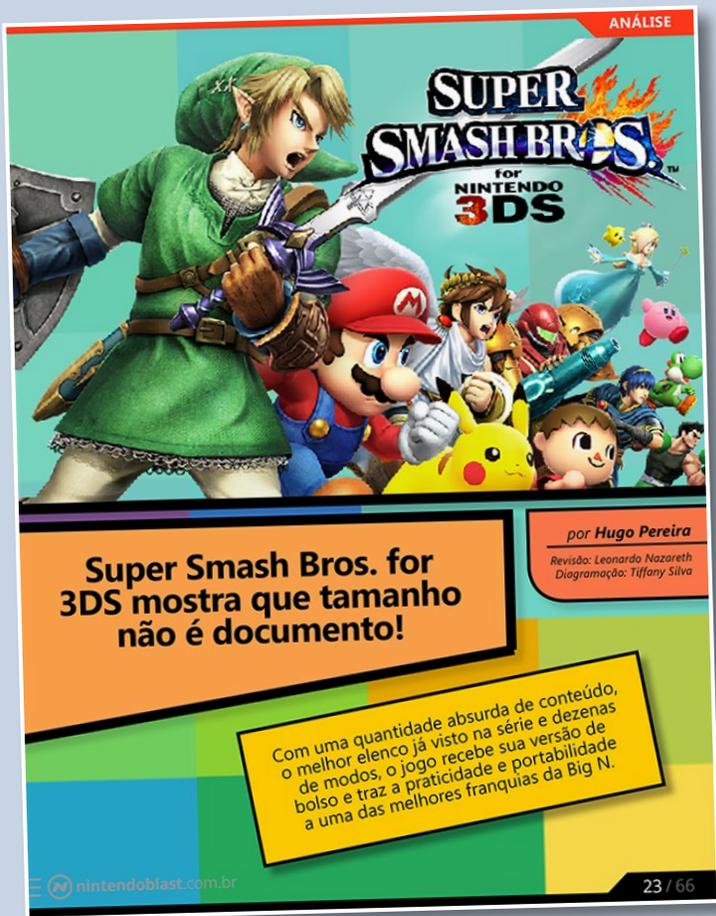
NOTA **10** **Shovel Knight (Wii U)**
 Desenvolvedor: Yacht Club Games
 Gênero: Plataforma

nintendoblast.com.br 24 / 70





Edição #61: Super Smash Bros (3DS)



O mesmo Hugo das duas análises mencionadas anteriormente — sim, ele ficou responsável por analisar alguns dos melhores jogos dessa época e talvez nesse ponto da matéria você esteja com inveja — destrinchou a primeira vez que a série Super Smash Bros. deu “as caras em um portátil”. Apesar da desconfiança geral quanto à capacidade do 3DS de trazer um desempenho aceitável, ainda mais para uma franquia de jogabilidade tão frenética, um dos destaques do título foi o “esforço claro em balancear todos os personagens” que o permitiu retirar “o máximo do 3DS”.



AND THE WINNER IS...

Depois de grande espera e muita insegurança, devido ao medo de que o 3DS nivelasse por baixo o novo Super Smash Bros., o grande Sakurai mostrou que não temos o que temer. Com um esforço claro em balancear todos os personagens - sejam novos ou antigos - e tornar a experiência ainda mais única através da customização de movesets e personagens, Super Smash Bros. for 3DS claramente soube adicionar elementos novos ao core da franquia sem estragar a experiência (muito pelo contrário). Modos novos, como o excelente Smash Run, adaptação de antigos (como o Coin Launcher se tornar Trophy Rush e as alterações feitas ao Classic Mode) além, é claro, do sólido e constante modo online, sem deixar de mencionar o roste de primeira categoria (ainda que, por enquanto, não tenha o Ridley), são apenas algumas das coisas que se escondem dentro daquele pequeno cartucho.

Retirando o máximo do 3DS (o que faz com que o pobre coitado não consiga sequer abrir o Browser ou o Miiverse enquanto o jogo roda), Sakurai novamente fez milagre. Mesmo que não existisse a versão de Wii U que está prestes a chegar, a versão de 3DS certamente seria mais que suficiente para nos manter entretidos por mais seis anos. 🎮

Prós

- Excelente mescla de novatos e veteranos
- Ótimas opções de customizações de personagens e Miis
- Perfeitamente adaptado para jogatinas portáteis
- Smash Run é insanamente divertido e sempre se mantém fresco
- Excelentes reformulações de modos antigos
- Balanceamento exímio dos personagens
- Online sólido e agrada a todos os públicos

Contras

- O pouco inspirado Target Blast foi uma péssima troca pelo “Break the Targets”
- Pouca variedade na última seção de Challenges

NOTA 10

Super Smash Bros (3DS)
Desenvolvedor: Nintendo
Gênero: Luta

nintendoblast.com.br 36 / 66



Edição #62: Bayonetta 2 (Wii U)



Gilson Peres analisou a sequência de um jogo que “chamou atenção em sua época, mas não foi suficiente para bancar sozinho uma continuação”. Com alguns empurrões aqui e lá, Bayonetta 2 tornou-se um dos destaques do Wii U graças a “uma combinação de enredo, personagens, gráficos, jogabilidade, criatividade e trilha sonora sensacionais”. Enquanto outros títulos fortes já ostentavam a marca do console da Nintendo e deixavam perceber a qualidade dos jogos da geração da época, Gilson considerou que “Bayonetta 2 só solidificou essa ideia ainda mais”.



ANÁLISE

Um quê de perfeição

Bayonetta chamou atenção em sua época, mas não foi suficiente para bancar sozinho uma continuação. Com a ajuda financeira da Nintendo, a SEGA e a Platinum conseguiram fazer com que Bayonetta 2 exercesse esse papel, tirando a sombra da “continuação fracassada” e garantindo sua posição como um dos melhores jogos de Wii U lançados este ano. Não seria surpresa se na E3 de 2015 ou 2016 fosse anunciado um Bayonetta 3 também exclusivo, mas isso é papo para outra coluna.

A verdade é que o jogo conseguiu surpreender até as mais positivas expectativas e, numa combinação de enredo, personagens, gráficos, jogabilidade, criatividade e trilha sonora sensacionais, pode ser um forte candidato a melhor jogo de ação do ano. Se Mario Kart 8 e Hyrule Warriors convenceram o grande público que o console da nova geração da Nintendo está aí pra ficar, Bayonetta 2 só solidificou essa ideia ainda mais. 🎮

✓ Prós

- Enredo bem adaptado tanto ao estilo de jogo quanto ao seu antecessor;
- Gráficos belíssimos e sem queda na taxa de frames;
- Controles instintivos que aumentam a adrenalina dos combates;
- Ótimo uso do GamePad;
- Modo multiplayer interessante;
- Trilha sonora só aumenta a adrenalina da jogatina;
- Personagens carismáticos e bem adaptados à trama;
- Fator replay fortíssimo;
- Grande variedade de inimigos, golpes e combos;
- Nível de desafio bem distribuído através dos três modos de jogo;
- Vem com a mídia física do primeiro jogo da série sem alteração no preço.

✗ Contras

- Tela tátil do GamePad, mesmo com boa funcionalidade, não é totalmente necessária;
- Não possui multiplayer local.

Bayonetta 2 (WiiU)
Desenvolvedor Platinum Games Inc.
Gênero Ação
Lançamento 24 de outubro de 2014

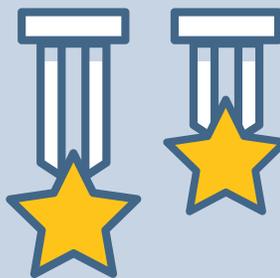
10

🌐 nintendoblast.com.br

45



Edição #87: Pokémon Sun & Moon (3DS)



ANÁLISE
por **Ailton Bueno**
Revisão: Pedro Vicente
Diagramação: Leandro Alves

3DS

Pokémon Sun & Moon: Uma maravilhosa aventura entre a noite e o dia

Pokémon é uma série que está sempre se renovando e em 2016 isso aconteceu mais uma vez. No ano de comemoração de vinte anos da franquia, a Game Freak e a Nintendo apresentaram a sétima geração a partir das aguardadíssimas versões Sun & Moon. Eles conseguiram, mais uma vez, reinventar o jogo usando tudo o que os fãs amam, acrescentando, ainda, os elementos que faltavam à sexta geração, resultando no melhor jogo da franquia produzido até hoje.

nintendoblast.com.br 15

ANÁLISE

✓ **Prós**

- Gráficos excelentes;
- Trilha sonora de alta qualidade;
- Batalha mais bem desenvolvida;
- Montarias divertidas.

✗ **Contras**

- Novo sistema de encontro de amigos;
- Desafios um pouco decepcionantes;
- Péssimo bloqueio temporário nas trocas online.

Pokémon Sun/Moon (3DS)
Desenvolvedor Game Freak
Gênero RPG
Lançamento 18 de Novembro de 2016

nintendoblast.com.br 24

Nota **10**

Para Ailton Bueno, Pokémon Sun & Moon “veio para corrigir todos os erros e falhas que X & Y e [...] Omega Ruby & Alpha Sapphire possuem”. O redator relembrou todo o hype formado ao redor do nascimento da sétima geração que culminou na “Nintendo alcançando o seu recorde de pré-venda de toda a sua história”. Ele opinou que a recompensa da espera foi, apesar de defeitos pontuais, os melhores jogos da franquia até hoje desenvolvidos.





Edição #90: The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Switch/Wii U)



A edição 90 da Revista foi totalmente voltada ao Nintendo Switch, trazendo análises de vários launch titles e até mesmo do próprio console. Um daqueles jogos era ansiosamente aguardado por muitos nintendistas, e o resultado foi, nas palavras retiradas da análise redigida por Luís Antônio Costa, "um título tão perfeito que talvez consiga superar a qualidade, beleza e jogabilidade do clássico Ocarina of Time". E bem, se a aclamação da crítica não fosse suficiente, Breath of the Wild é atualmente o detentor do título de Game of the Year atribuído no The Game Awards 2017.

ANÁLISE

Boa parte das poucas composições que estão na trilha sonora do game foram compostas exclusivamente com o uso do piano e, curiosamente, é a primeira vez que o instrumento é utilizado na franquia. Sua estreia não poderia ter sido em melhor hora. O tom suave do piano é perfeito para não ofuscar os sons do ambiente e consegue passar o sentimento perfeito de alguém que está descobrindo um mundo novo.

As composições épicas ainda fazem parte do game, podendo ouvi-las nos vilarejos que visitamos ou durante as batalhas com os chefes das dungeons. Algumas composições retornam com diferentes arranjos como a melodia do vilarejo dos Rito que é uma adaptação da música de Dragon Roost Island, em Wind Waker. A trilha sonora em Breath of the Wild ganha papel de ator coadjuvante agora, mas mesmo assim não perde seu prestígio e qualidade quando acompanha o jogador durante sua jornada da forma mais profunda e sutil que uma música consegue.

Nada será como antes

Breath of the Wild é um jogo feito com extremo cuidado e que sobressai em todos os detalhes, desde seu visual exuberante até as novas mecânicas de jogabilidade. A mais recente entrada na série Zelda mostra que, depois dele, o universo de Link nunca mais será o mesmo. E isso é ótimo. Breath of the Wild literalmente traz um sopro novo à franquia e expande Hyrule de uma forma jamais vista. E que essa seja a primeira de muitas novas aventuras grandiosas! 🎮

Versão utilizada na análise: Wii U

✓ *Prós*

- Brilhante reinvenção da série;
- Visual espetacular;
- Mundo gigantesco que estimula exploração;
- Uso de vozes fortalece a trama.

✗ *Contras*

- Queda de framerate;
- História é colocada em segundo plano.

The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Wii U/Switch)
Desenvolvedor Nintendo
Gênero Ação/aventura/puzzle
Lançamento 03 de março de 2017

Nota 10

nintendoblast.com.br
45



Edição #98: Super Mario Odyssey (Switch)



Uma mistura de nostalgia e novidades com o gosto de quero mais

Desde o primeiro trailer lançado em janeiro no canal oficial da Nintendo no YouTube — que mostrou um game totalmente diferente do Mario na tela da TV — não parou mais de se falar sobre. De lá para cá, a Nintendo veio aos poucos nos apresentando o novo game do ex-encapador na medida certa. O jogo traz um formato diferente — não tanto quanto *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Wii U/Switch), porém *Odyssey* acertou tanto que concorre à categoria de jogo do ano. Prepare-se para viver uma verdadeira odisséia.

nintendoblast.com.br

30



ANÁLISE

Se você quer possuir um Nintendo Switch, esta compra é obrigatória. Se você ainda não tem um Switch e gosta da Nintendo, você precisa obter um o mais rápido possível e desfrutar desta obra-prima, pois acredite, vale cada centavo, aquele sentimento de um negócio bem feito vem a cada reino visitado. Super Mario Odyssey é o melhor game da franquia Mario e merece cada título que vem recebendo. Resumindo, eu diria que *Odyssey* é uma mistura de nostalgia com novidades, o antigo e o novo se encontram e trazem um sabor totalmente novo! 🍄

✓ Prós

- Conteúdo gigantesco;
- Grande variedade de colecionáveis;
- Diversos reinos;
- Inovação e nostalgia na medida certa;
- Visual é uma obra de arte;
- Boa diversidade e quantidade de capturas;
- Conteúdo extra e pós-game;
- Trilha sonora ímpar;
- Campanha sólida e cheia de surpresas.

✗ Contras

- Câmera atrapalha às vezes;
- Algumas ações são exclusivas do sensor de movimento.

Super Mario Odyssey (Switch)
 Desenvolvedor Nintendo
 Gênero Plataforma/Aventura
 Lançamento 27 de outubro de 2017

Nota **10**

nintendoblast.com.br

41

Outra franquia consagrada da Nintendo chegou ao Switch abalando todas as maiores expectativas do público. Uma das pessoas que já o vivenciou foi Leandro Alves, que o declarou como “o melhor game da franquia Mario”, “uma mistura de nostalgia com novidades” que já discutimos dar certo quando aplicada corretamente. E caso você esteja totalmente desatento quanto às idas e vindas recentes da Nintendo, mais um motivo para te convencer a conhecê-lo: dá para jogar com o Mario sem camiseta. Com isso, não precisamos mostrar mais argumentos para provar que Super Mario Odyssey é uma “compra obrigatória” para os donos (e aspirantes a donos) do novo console da Nintendo.



QUASE LÁ...



Curioso quanto aos jogos que quase conseguiram entrar nessa lista? Não fique mais: confira a lista a seguir de jogos que conseguiram nota 9.5 ao longo das 100 edições da Revista Nintendo Blast. 



Monster Hunter Tri (Wii)
Super Mario Galaxy 2 (Wii)

Sin & Punishment: Star Successor (Wii)

Kirby Super Star Ultra (DS)

Metroid: Other M (Wii)

Ghost Trick: Phantom Detective (DS)

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D (3DS)

Xenoblade Chronicles (Wii)

The Legend of Zelda: Skyward Sword (Wii)

Rayman Origins (Wii)

The Last Story (Wii)

Kid Icarus: Uprising (3DS)

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance (3DS)

Pikmin 3 (Wii U)

Pokémon X & Y (3DS)

Bravely Default (3DS)

Professor Layton: Azran Legacy (3DS)

Donkey Kong Tropical Freeze (Wii U)

Mario Kart 8 (Wii U)

Captain Toad: Treasure Tracker (Wii U)

Persona Q: Shadow of the Labyrinth (3DS)

Super Smash Bros. for Wii U (Wii U)

Monster Hunter 4 Ultimate (3DS)

The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D (3DS)

Xenoblade Chronicles 3D (3DS)

Splatoon 2 (Switch)

Resident Evil: Revelations (Switch)

Resident Evil: Revelations 2 (Switch)



por Leandro Alves

Revisão: Ana Krishna Peixoto
Diagramação: Leandro Alves

RETROSPECTIVA 2016 Nintendo®



A revista e sua importância

Me lembro exatamente do dia em que li pela primeira vez a revista Nintendo Blast, estava na quinta edição, com a capa de Pokémon HeartGold e SoulSilver, foi paixão a primeira lida, deste dia em diante, me tornei um leitor assíduo. E chegamos na centésima edição, edição mais que especial, mas sabemos que não foi fácil chegar tão longe, por isso, essa matéria é tão única, ela traz depoimentos de pessoas que já fizeram parte da equipe e os atuais membros que continuam nesta trajetória.

Leandro Rizzardi — ex-redator/colaborador

Edição favorita #5

Se hoje trabalho escrevendo para jogos, devo muito ao Gameblast e Nintendo Blast. Quando entrei, em 2014, encontrei ali uma enorme comunidade de pessoas apaixonadas pelo mercado que tentavam transmitir informação através de textos divertidos e conteúdos interativos. O surgimento da Revista Nintendo Blast e GameBlast ocorreu pouco antes da minha chegada, sendo esse um dos motivos pelo qual pude participar da sua redação a partir da terceira edição. Com ela, pude entender mais sobre diagramação, escolha de imagens, revisão e comunicação com equipe, o que me levou a conseguir escrever para a Nintendo World e me abriu muitas portas. Vendo o trabalho que é feito atualmente, sinto grande orgulho de poder ter contribuído e de ver que a qualidade das revistas está cada vez melhor. E digo mais: ainda acredito que ela pode se tornar referência em um momento tão delicado para o mercado editorial, já que não depende de vendas para o seu sucesso, e sim de um único fator: o apreço dos leitores. E isso eu tenho certeza que tanto o site quanto a revista têm aos montes.



Vinícius Veloso — diretor de redação/diagramador

Edição favorita #82

Até os dias de hoje me lembro de quando a primeira edição da revista Nintendo World chegou em casa. Na época, tinha apenas oito anos e fiquei maravilhado com a possibilidade de poder acompanhar todas as novidades que estavam chegando ao Nintendo 64. Depois deste contato inicial, criei uma certa tradição de esperar mensalmente a publicação me atualizar sobre tudo o que acontecia no mundo mágico da Big N. Com essa boa lembrança na memória, concluí a faculdade de jornalismo sem sequer imaginar que um dia teria textos publicados em uma revista tão importante quanto a querida NW. Assim, é fácil de pensar o tamanho da emoção que senti quando recebi o arquivo com minha matéria sobre Mario Artist totalmente diagramada e preparada para estar na edição número 71 da Nintendo Blast. Desde então, já foram dezenas de outros textos produzidos para a NB, no entanto, o sentimento de felicidade ao vê-los no ar é o mesmo desde sempre. Eu só tenho o que agradecer por tudo que a Nintendo Blast me proporcionou e alimentou uma motivação gigantesca para continuar trabalhando forte com o objetivo de tornar a revista cada vez melhor!



Gilson Peres — diretor de redação/redator

Edição favorita #61

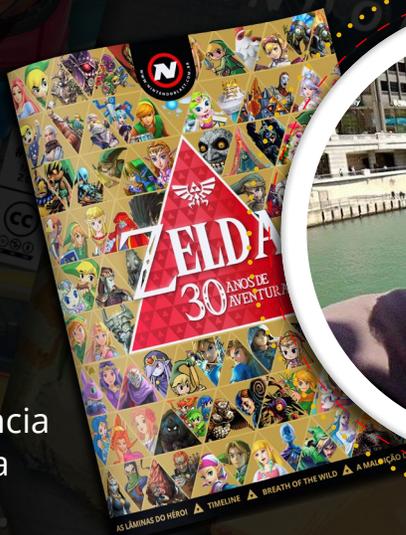
A maioria dos jovens jogadores que cresceram nos anos 1980 ou 1990 pegou o ápice das revistas de games, com edições maravilhosas da Nintendo World, Nintendo Power e outras tantas mais. O mais gratificante pra mim, como pessoa mesmo, é sentir minha criança interior feliz e orgulhosa ao me ver aqui, contribuindo para a Nintendo Blast e produzindo textos assim como aqueles que eu lia quando tinha os meus 10 anos de idade. Escrever para a revista me ajudou bastante como profissional, hoje, sou mestrando em comunicação e grande parte da minha escrita é treinada semanalmente e/ou mensalmente seja na revista eletrônica ou nos sites GameBlast. Fora isso, foram tantas experiências bacanas até aqui, tantos jogos divertidíssimos, tantos textos curiosos que acabei escrevendo e nem imaginava que iria e agora, estou aqui como um dos diretores de redação. Quem diria. Enfim, que a Nintendo Blast continue sempre com o excelente trabalho e cada vez melhor! Sem dúvidas é uma honra fazer parte desta equipe.



Luís Antônio Costa — ex-diretor da revista GameBlast

Edição favorita Especial #1 Zelda: 30 anos de aventuras

A qualidade artística e editorial da Nintendo Blast sempre foi excepcional. No entanto, de todas as edições da revista, certamente a que mais me marcou por ter tido a chance de participar foi o Especial de 30 anos da série Zelda. Poder escrever sobre uma das minhas franquias favoritas do mundo dos games para depois ver o resultado desse trabalho sendo exibido de forma tão bela (digna da qualidade do universo Zelda), foi uma experiência fantástica! Acredito que essa edição representa a quintessência da revista: uma publicação de excelente qualidade que trata com carinho e atenção um conteúdo incrível criado pela Nintendo. Das poucas publicações nacionais que abordam material da Big N, a Nintendo Blast é, sem sombra de dúvidas, o melhor canal de comunicação digital que existe em relação à Nintendo, oferecendo um conteúdo excelente totalmente de graça aos seus leitores.



Fellipe Camarossi — ex-redator, conselheiro editorial

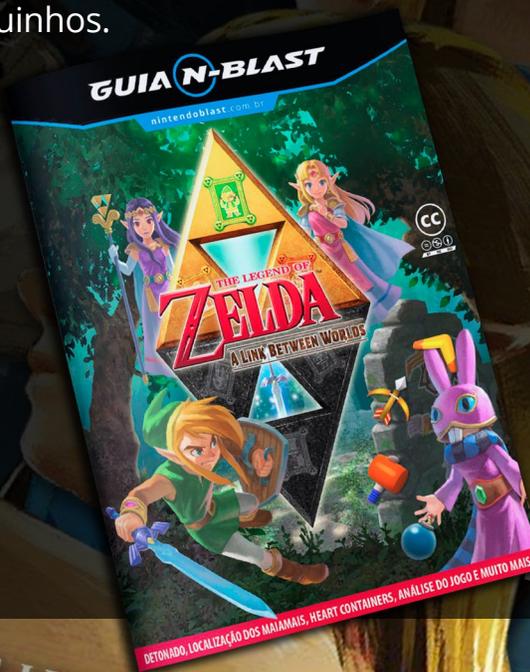
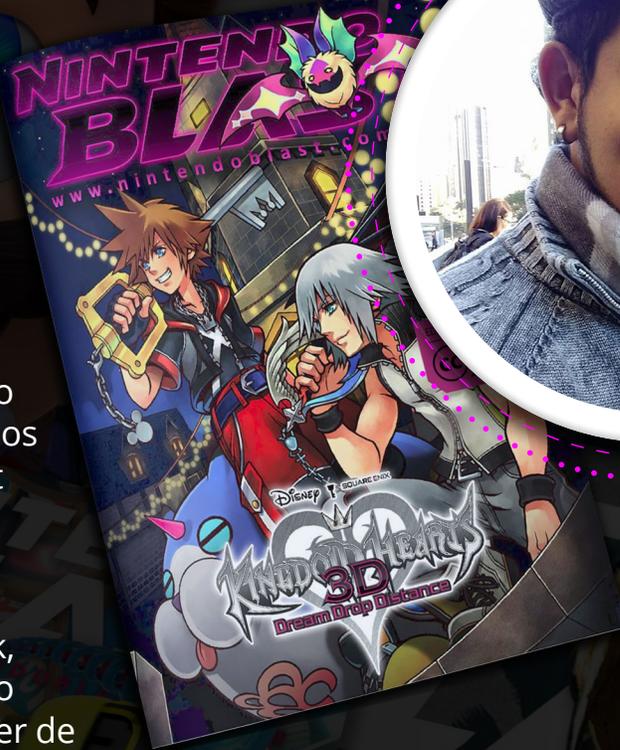
Edição Favorita: Nº 35

Entrei no Nintendo Blast como redator em 2012, aos 18 anos. Era pra ter sido só um hobby, algo pra gastar o tempo livre entre um joguinho e uma aula da faculdade. Acabou que escrever para o portal abriu uma série de portas, além de me mostrar onde estava minha verdadeira vocação.

Participei, a princípio, apenas como redator e depois ajudei em múltiplos outros campos da rede GameBlast em muitos cargos diferentes. Fui anfitrião de muitas das primeiras LiveBlasts, um dos fundadores do grupo Pokémon Blast no Facebook, até palestras na Campus Party e no primeiro Pokémon Day tive o prazer de encabeçar. Além de ter sido divertido pra caramba, também me fez conhecer muita gente e partes de mim que não conhecia.

Quando deixei o Blast, foi para me tornar redator — e, posteriormente, editor-assistente e editor — na revista Nintendo World, a revista oficial no Brasil. Atualmente trabalho gerenciando games em uma publisher brasileira, e tudo isso porque lá atrás alguém resolveu me dar uma chance de escrever sobre joguinhos. Meu sentimento de gratidão pelo portal e pela equipe é inigualável, e é um lugar que sempre terei prazer em chamar de lar e dar uns pitacos de vez em quando!

Curiosidade: Apesar da edição 35 ser a minha favorita das normais (não é pra menos, foi nela que estreei na revista e com a matéria de capa), minha edição favorita de todas publicações do Blast fica para o Guia N-Blast de A Link Between Worlds. O motivo? Bem, a análise que fiz do jogo e que foi diagramada para essa edição especial foi reproduzida na página oficial da franquia no Facebook! É ou não é motivo pra se encher de orgulho?



Igor Andrade — ex-Editor chefe da Nintendo World parceiro da Nintendo Blast

Edição favorita Nintendo Blast #17

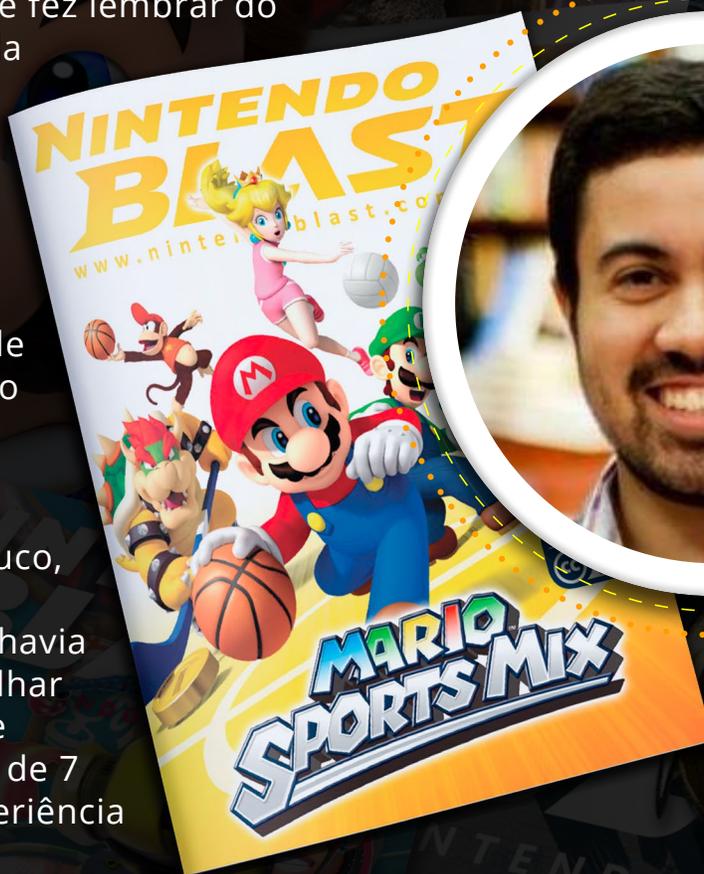
A 100ª edição da revista me fez lembrar do dia em que o Sérgio Estrella apareceu na Tambor. Eu ainda não tinha completado um mês como editor da Nintendo World. Era início de dezembro de 2010, e, se não estiver enganado, lá ele estava para assinar um tipo de contrato.

Como tinha acabado de entrar nesse universo maluco, não estava por dentro dos parâmetros. A ordem que havia recebido era apenas trabalhar em conjunto. Durante esse tempo todo — foram mais de 7 anos —, vivemos uma experiência bem interessante.

O primeiro destaque foi a matéria crossover de Mario Sports Mix, que saiu tanto na NW142 quanto na NB17. No entanto, o clímax dessa parceria foi além das páginas físicas e digitais. Me refiro às coberturas de eventos, como meetups e lançamentos de jogos, e da E3.

A gente trocava muita figurinha durante a feira em Los Angeles. Viajamos no mesmo avião, dividimos quartos de hotel (há tantas histórias...) e até fizemos entrevistas juntos nos estandes. Conheci muita gente legal, e parte dessa turma talentosa chegou a escrever para a Nintendo World.

Para alguém cujo nome já apareceu nesta publicação por algumas vezes, é uma honra deixar aqui esta homenagem singela. Homenagem que quero dirigir diretamente para a cada redator ou designer que se voluntariou a produzi-la, cedendo então seu tempo (e muito amor) para que vocês conseguissem bater essa louvável marca.



Ítalo Chianca — ex-redator e ex-diretor da Nintendo Blast

Edição favorita: Nintendo Blast #65

Sabe quando algo completamente inesperado acontece e muda a sua vida completamente? Foi exatamente isso que aconteceu comigo em 2014, quando fui selecionado para fazer parte da revista Nintendo Blast.

Eu sempre desejei escrever em uma revista de videogame. Desde criança eu ficava imaginando como seria incrível divertir as pessoas com textos sobre a minha maior paixão: os games. Mas por viver no interior do RN, tão longe das oportunidades, poucas vezes acreditei que esse sonho fosse possível de verdade.

Portanto, quando eu vi o meu primeiro texto publicado na revista Nintendo Blast #57, foi uma tremenda realização. Uma alegria difícil de mensurar. Mas um sentimento que eu não poderia mais viver sem. Eu, mesmo vivendo quase no fim do mundo, estava informando e divertindo milhares de pessoas pelos quatro cantos do Brasil através de uma revista de videogame. Era surreal pensar nisso.

Trabalhei como redator, diretor e editor da revista Nintendo Blast por alguns anos. Foram edições memoráveis, momentos de muito aprendizado, oportunidades únicas (como escrever para a revista Nintendo World), muitas alegrias e, principalmente, pessoas maravilhosas.

Ter realizado o meu sonho de fazer parte de uma redação gamer e de ter seguido carreira depois da minha passagem pela Nintendo Blast é algo que guardarei com enorme apreço. Mas isso é pequeno perto das amizades que fiz durante os anos nesse time. Redatores, revisores, diagramadores, diretores e leitores. Todos amigos, compartilhando conhecimentos, alegrias e sonhos.

Esse talvez seja o segredo por trás da revista Nintendo Blast. As pessoas que a fazem, fazem por amor. E quando é assim, a magia acontece.



Alberto Canen — Diretor da Revista GameBlast

Edição favorita #25

Eu conheci o Nintendo Blast justamente pela Revista. Por acaso mesmo, ao navegar pela internet. Fiquei surpreso com a qualidade incrível de uma revista totalmente gratuita. Revistas sobre videogames sempre fizeram parte do meu cotidiano, já que nem sempre a internet esteve aí para facilitar, e fiquei muito feliz em saber que mais pessoas compartilhavam desse meu entusiasmo e seguiam em um projeto tão bacana.

A Nintendo Blast ganhou ainda mais importância neste momento em que estamos e nunca foi tão relevante como agora, por continuar firme mesmo diante da decadência das revistas do gênero. Para mim, pessoalmente, ela ganha contornos mais singelos, já que me traz boas lembranças de cada edição e do pessoal que ajudou a construí-la. É dessa forma que a revista chegou à centésima edição, e também continuará por muito mais tempo, contando com um grupo unido que adora joguinhos de videogame e com leitores igualmente apaixonados, que acompanham cada edição com o mesmo entusiasmo com que ela é produzida.



Leandro Alves — Diretor editorial da Revista Nintendo Blast

e guias/especiais, diretor de artes das revistas e diretor de redação

Edição favorita #90

Claro que não poderia deixar de dar o meu depoimento aqui, como falei na introdução, sou apaixonado pelas revistas Blast, principalmente a Nintendo Blast que acompanho desde o início assim como a Nintendo World. Poder participar dela e coordenar a revista com a ajuda desta incrível equipe é fantástico. Como leitor das revistas, posso dizer que ela ocupa um espaço muito importante no meio *gamer*. Em um momento tão crítico que passamos nos últimos anos, e agora sem uma grande representatividade da Nintendo no Brasil sem a querida Nintendo World, temos ainda mais responsabilidade de trazer este material a cada mês, nos dedicando mais para termos sempre um conteúdo de qualidade. A Revista Nintendo Blast permanece forte e com uma equipe dedicada, e assim continuaremos, com todo *hype*, dedicação e competência, com diversas matérias sensacionais, assim como queremos trazer mais especiais e guias.

Uma curiosidade, a edição #90, minha edição favorita, foi uma das mais difíceis, pois ainda tínhamos pouco material sobre o Nintendo Switch. Eu acabei fazendo a pré-compra do console e recebendo no segundo dia de lançamento. Unindo ao material que tínhamos, e os redatores que o haviam comprado, criamos uma Revista totalmente dedicada a trazer as informações sobre o console, e tudo muito em cima da hora. Apesar de ter sido uma tarefa difícil, foi de toda forma muito recompensadora. 🎮



HQ Blast

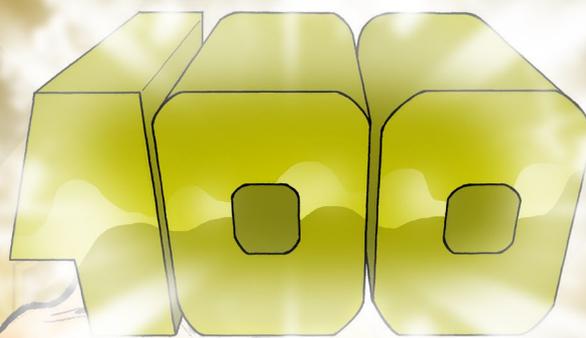
"Direção Ninja" por Robson de Jesus



Finalmente, a Centésima edição!

por *Leandro Alves*
Rafael Neves e
Sérgio Estrella

Revisão: *Luigi Santana*
Diagramação: *Leandro Alves*



Não muito tempo depois de o site Nintendo Blast ser criado e começar a ganhar popularidade, surgiu a ideia de criar uma revista com a nossa cara. Desenhar o projeto gráfico e a primeira capa (de New Super Mario Bros. Wii) foi muito divertido, e eu pude contar com o Gustavo Assumpção (a primeira pessoa a entrar para a equipe, e essencial para a continuidade do Blast na época) e os vários parceiros da 'blogosfera' que tínhamos na época para desenvolver um conteúdo e uma linha editorial para a publicação. Um cuidado que eu tive foi não criar uma cópia das revistas impressas em versão digital, por isso, a revista tinha um layout todo focado para ser lido em página única, botões de navegação e links — teve até um vídeo explicando porque a Revista Nintendo Blast não era igual a uma revista impressa! continuava crescendo e foi aí que precisei dar mais atenção a uma quantidade maior de responsabilidades. Era hora de buscar alguém apaixonado pela revista para tomar a frente.

Conforme fomos adicionando pessoas à equipe, percebemos que o interesse das pessoas pela revista só crescia. Lembro-me de uma das primeiras Brasil Game Show que cobrimos e do momento em que dividimos o elevador com outras pessoas, fomos reconhecidos e parabenizados pela revista. Eles já até tinham lido a edição que havíamos lançado há poucos dias. Essa é uma sensação indescritível, e acredito que cada um que já passou pelo Blast teve algum momento especial como esse de realização. Com a revista, o Blast também continuava crescendo e foi aí que precisei dar mais atenção a uma quantidade maior de responsabilidades. Era hora de buscar alguém apaixonado pela revista para tomar a frente.



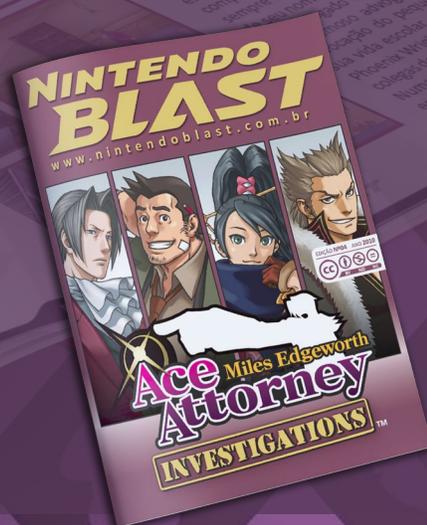
Amor à primeira lida

Minha relação com a Revista Nintendo Blast diz muito sobre a minha relação com o próprio Blast e o jornalismo de games em si. Lembro que, num fórum de internet sobre videogames, vi um post de divulgação da 3ª edição de uma tal “revista Nintendo Blast”. O ano era 2009, e eu tinha uma grande admiração por revistas de jogos. Com um clique, tinha baixado. Com mais um, já estava lendo a primeira matéria. Eu não podia não me impressionar com o quanto aquela revista digital tinha das outras publicações mensais de games que eu tanto amava nas bancas de revistas — e até um pouco mais. Matérias de jogos antigos, análises de lançamentos recentes, artigos sobre a história dos videogames e até sobre o desenvolvimento de jogos! Não devia em nada para as revistas impressas. Quando vi que tudo era um trabalho independente, feito de fã para fã, a única coisa que pensei era “eu quero escrever também, quero estar lá!”. Naquela época, meu sonho era ser escritor, e começar como redator de jogos não podia ser um pontapé inicial melhor. Aproveitei que as vagas estavam abertas, mandei meus dados para a equipe (com muito medo de minha pouca idade ser um problema) e... fui aceito pelo Sérgio Estrella!



Eis que, na edição 4, eu já estava lá, prontinho para escrever. E minha participação acabou sendo muito bem-vinda, pois o tema era nada menos nada mais do que uma das minhas séries favoritas: Ace Attorney! A emoção de ter minha matéria revisada, diagramada e publicada foi indescritível... Escrever para a Revista Nintendo Blast passou a ser uma imensa paixão, e eu realmente me dedicava a entregar tudo na data, certinho, com medo de ser expulso da equipe. No final das contas, encontrei um pessoal muito mais tranquilo e apaixonado por games do que eu poderia imaginar.

Meu foco na revista era tão grande (eu cheguei a demorar um bom tempo para saber que existia um site e um fórum Nintendo Blast!) que acabei virando Supervisor de Prazos. Na época, o Sérgio Estrella cuidava diretamente da revista, assim como fazia com várias outras partes da rede Blast. Assim, deixar comigo a tarefa de pegar no pé dos redatores, revisores e diagramadores para entregar tudo na data certa era o início de uma expansão no Blast. Quando essa expansão chegou ao ponto de criarem diretorias específicas para cada área, eu logo me candidatei à diretoria editorial, que cuidaria da revista.



De edição em edição

Por volta da edição 20, comecei a tomar conta de todo a gerência da revista (pedindo ajuda ao Sérgio aqui e ali). Era um desafio cuidar de uma equipe tão grande (cujos membros eram majoritariamente mais velhos do que eu), seguir um cronograma complexo e manter tudo coeso. Mas também era uma época muito boa para a revista: estávamos lançando um novo design, entrávamos com tudo na era 3DS e nossa última edição, cuja capa era Zelda: Ocarina of Time 3D, tinha batido o recorde de downloads!

A partir daí, meus meses, semanas e dias acabavam sendo definidos pelo cronograma da revista. Planejar a próxima edição enquanto a atual era confeccionada, fiscalizar o cumprimento de prazos e tentar resolver os atrasos, pensar em projetos extras e lidar com uma extensa equipe. Era muito legal acompanhar a evolução dos jogos e consoles na perspectiva de uma revista, lançando sempre edições feitas por uma equipe incrível. Alguns veteranos nos deixavam, outros novatos chegavam, e a revista era constantemente oxigenada por novos gamers.



O fôlego era tanto que logo começamos também a Revista PlayStation Blast, publicada simultaneamente à Nintendo Blast de agosto de 2012 até agosto de 2014. Encerrar a publicação da PlayStation Blast foi doloroso para alguém que se orgulhava de ter, todo mês, duas publicações, mas foi para melhor, pois isso nos permitiu juntar a revista ao projeto da Revista Xbox Blast, começando assim a Revista GameBlast, publicada atualmente desde dezembro de 2014. Outros projetos também orbitavam nossa rotina, como edições especiais dedicadas ao lançamento de um console, guias, detonados, artbooks e compilações de matérias. Era muita trabalhadeira porque nenhum desses projetos justificava uma pausa nas edições mensais. Mas era também muito prazeroso e gratificante, ainda mais quando sentíamos a recepção dos leitores. Na verdade, ainda é! Afinal, a Revista Nintendo Blast chegou à edição 100, mas a meta é alcançarmos a 999ª edição!



Passando o bastão

Foi em janeiro de 2016 que me despedi do posto de diretor de publicações. Estávamos na edição 76 da Nintendo Blast e 15 da GameBlast, depois de tanto tempo coordenando as revistas, foi uma tarefa bem difícil deixar tudo arrumado para minha saída (que não foi exatamente uma despedida, porque continuei como redator). O mais complicado mesmo era definir e passar os ensinamentos para quem ficasse no cargo. O primeiro a assumir foi o Ítalo Chianca, que manteve a direção das duas publicações até a edição 79 da Nintendo Blast. Depois, veio o Leandro Alves, que passou a ocupar a direção tanto editorial quanto de arte. Na verdade, eu sempre sentia que poderia aprimorar muito mais a coordenação das revistas se tivesse domínio de diagramação, e por isso um diretor-diagramador souu muito bem. E é justamente o Leandro quem pilota esse nave até hoje, quando comemoramos a 100ª edição! Olhando agora, para o tanto de tempo que estive na Revista Nintendo Blast, tenha sido inicialmente como redator, posteriormente como diretor e novamente apenas como redator, sinto que fizemos um grande trabalho. A equipe hoje é bem diferente de quando eu entrei, mas vejo uma paixão imensa pelo ofício de entregar, mensalmente, mais uma edição da nossa revista favorita!



Histórias legais

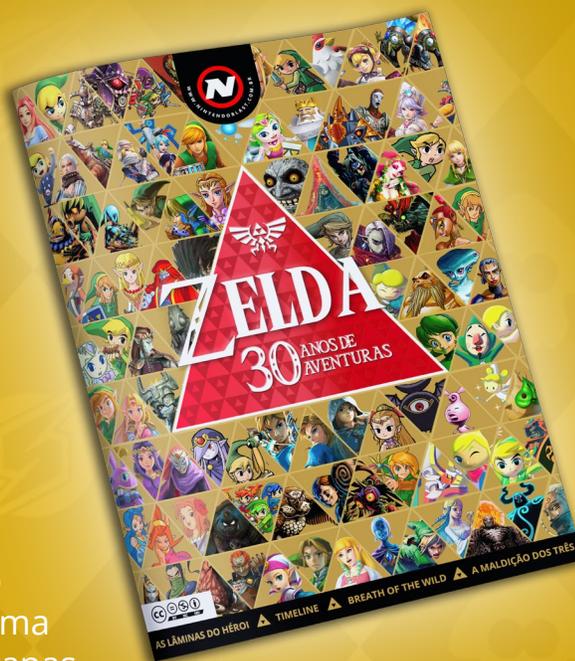
Quando estávamos publicando simultaneamente as revistas Nintendo e PlayStation Blast, uma falha de comunicação acabou fazendo com que a gente, por alguns meses, lançasse as duas edições com 16 matérias cada! Na época, isso exigia muitíssimo trabalho, e a ideia era lançar cada edição com 8, totalizando 16. Até esse mal entendido ser corrigido, no entanto, as revistas continuaram sendo lançadas mensalmente e, usando todas as nossas forças, com 16 matérias em cada edição.

Antes dos detonados passarem a ser lançados em edições especiais e separadas das mensais, eles eram integrados na edição do mês, entrando no cronograma normal de produção das revistas. Olhando para trás agora, parece loucura incluir uma matéria de dezenas de páginas no mesmo cronograma de matérias de poucas páginas, mas surpreendentemente a gente conseguia fazer dar certo! Por causa disso, algumas edições, como a 16ª, têm mais de 100 páginas.

Continuando o legado

Em uma bela tarde de domingo por volta das 15h em outubro de 2015, fui convocado pelo conselho das revistas para estar à frente da direção de arte da revista Nintendo Blast, juntando-me ao então diretor de arte da revista GameBlast, Breno Madureira. E foi incrível, pois eu amava demais essas revistas, assim como amava a Nintendo World, que acompanho desde as primeiras edições e as mantenho guardadas a sete chaves. Na época eu atuava como diagramador e, a cada diagramação, minha paixão crescia.

No início perturbava muito o Rafael Neves para entender a forma de trabalho e como melhorá-la, e com toda gentileza o rapaz ajudava-me bastante, da mesma forma fazia Breno, que acompanhava todas as etapas. Acreditem, é muito trabalho, e tudo é feito com muita dedicação. Quando Breno saiu da diretoria de arte da revista GameBlast, eu assumi o cargo, assim pude acompanhar melhor. Conseguimos ver e rever algumas coisas, conseguimos mais diagramadores para ajudar neste trabalho, vários geniais, e aos quais sou muito grato pela contribuição desse material tão rico. E graças a essa equipe pudemos criar a revista especial em comemoração aos trinta anos da franquia Zelda, Zelda: 30 Anos de Aventuras. Hoje estamos na centésima edição da Nintendo Blast e estou muito feliz por fazer parte desta edição comemorativa e especial para todos nós (leitores e equipe Blast), por isso irei contar um pouco em etapas como as revistas são criadas desde a decisão do tema da capa.



Pesquisa, pauta e bastante conversa

Como todo projeto editorial, seguimos métodos para chegar ao objetivo do processo criativo, da capa a arte, dessa mesma forma fazemos com o material especial, como guias e edições comemorativas. Começando pela capa, pesquisas são feitas, como base de fãs, importância do tema/ game e relevância editorial — já que, dependendo do tema, poucas informações podem ter sido liberadas. Tendo isso em mente e esses passos aplicados, criamos uma enquete no grupo de trabalho da equipe com os temas para que possam ser escolhidos, também recebemos outras ideias da equipe. No final avaliamos os temas mais votados e voltamos à primeira etapa de relevância do material, para a decisão final do tema daquele mês, e já começamos a pesquisar as pautas para começar mais uma discussão com o conselho da revista e validar cada matéria.

Após concluir essa etapa, damos os prazos para cada trabalho, redação, revisão, diagramação, ilustração, revisão da arte e revisão final. Acompanho cada parte destes trabalhos: como diretor editorial e diretor de arte, preciso acompanhar e dar suporte em todas as áreas. Fico em uma correria muito grande, pois além de exercer o papel de diretor, também escrevo, reviso e diagramo, e isso acrescenta-me muito, sinto-me um aluno aprendendo bastante com essa equipe cheia de talentos. Percebo que muitas vezes exerço esses papéis simultaneamente e também percebo o quanto cresci aqui, apesar de ficar com o prazo apertado, pois preciso jogar, finalizar e descobrir o que for possível do game, escrever, aplicar a revisão ao material, dar suporte à equipe, diagramar, criar a capa e partir para a revisão final enquanto já estou pesquisando o tema e as pautas do mês seguinte.





Quem trabalha com material criativo entende muito bem como os prazos são super apertados, e cada um aqui tem sua vida social, seu trabalho e muitas outras coisas no dia-a-dia, mas, ainda assim, estão dispostos a colaborar e muitas das vezes receber aquela mensagem do diretor cobrando aquele textinho/revisão/arte ou pedido de alterações, e, apesar de tudo, acredito que assim como eu, ficam super felizes com o material final. É um trabalho gratificante e se torna muito mais quando recebemos feedback dos nossos leitores. Temos leitores que cobram até quando a revista atrasa, e ficamos felizes de ver leitores que aguardam todos os meses as revistas. Acabamos fazendo parte da vida deles indiretamente, e a sensação é muito bacana, principalmente quando nos encontramos na rua e nos reconhecem, como o Sérgio citou na introdução da matéria.

Essa edição é muito especial para todos nós, são materiais feitos de gamers para gamers, estudado e criado com muita dedicação e paixão e por que não com o hype?! Que venham mais e mais edições da nossa querida revista Nintendo Blast. 



por Thiago Caires

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Fellipe Vargas

O que esperar da Nintendo em 2018

O ano de 2017 foi muito especial para a Nintendo. Além do lançamento bem-sucedido do Switch, jogos como Super Mario Odyssey e The Legend of Zelda: Breath of the Wild ajudaram a levar o nome da empresa novamente a um lugar de destaque na mente dos fãs e consumidores. Nas próximas páginas reunimos as principais novidades da empresa para este ano, assim como fazemos nossas apostas sobre o que a Big N pode apresentar em 2018.



Novas formas de jogar

Logo no começo do ano a empresa balançou toda a internet com o Nintendo Labo, uma coleção de minigames que utiliza as funcionalidades especiais do Switch combinadas a acessórios feitos de papelão. Com ele a empresa busca unir a diversão dos videogames com a educação, incentivando a descoberta e experiências no público infantil, que precisará montar desde varas de pescar a uma armadura de robô.

Esta é uma ótima evolução do que vimos em 1, 2 Switch!, deixando de lado a apresentação das características do console e partindo para como elas podem ser utilizadas para transformar a forma que interagimos com o videogame. Ainda que o apelo para o público adulto seja menor, o jogo parece ser um pontapé interessante para ideias ainda mais criativas.



O provável fim do 3DS

Se tem algo que não podemos falar sobre a Nintendo ultimamente é que ela não cumpre suas promessas. Quem viu a apresentação do Switch ano passado deve se lembrar da promessa da Big N de que o lançamento da nova plataforma não significaria a morte instantânea do seu portátil, o Nintendo 3DS. E a promessa vem sendo cumprida com estilo.

Da chegada do Switch às lojas e até agora, o 3DS recebeu muitos jogos de peso, como Metroid: Samus Returns, Etrian Odyssey V, Pokémon Ultra Sun e Ultra Moon e Layton's Mystery Journey, entre outros. Porém, nada mais natural do que a agenda de lançamentos diminuir até que o novo hardware seja o único nas prateleiras. Basta observar a lista de títulos que serão publicados pela empresa neste ano: três. Somente dois deles de razoável impacto.



Fora Detective Pikachu: Birth of a New Team e Dillon's Rolling Western: The Dead Heat Breakers, temos poucos lançamentos grandes de outras empresas.

Se você ainda tem o seu 3DS na mochila vale a pena ficar de olho em Shin Megami Tensei: Strange Journey Redux, Dragon Quest XI, Radiant Historia: Perfect Chronology e Shovel Knight: King of Cards.



Novas versões de velhos jogos



Em 2017 Mario Kart 8 Deluxe e Pokkén Tournament DX deram a oportunidade para que um público novo jogasse as pérolas que ficaram quase esquecidas no Wii U. A boa recepção de ambos fez a Nintendo preparar outros relançamentos que devem chegar esse ano. A coletânea de Bayonetta e Bayonetta 2 revivem o game clássico e sua sequência, este último chega com suporte a multiplayer local e aos amiibo que desbloqueiam novas roupas para a bruxa.

Outro que retorna é Donkey Kong Country Tropical Freeze, trazendo todo o conteúdo do jogo original mais o personagem Funky Kong e um modo cooperativo local. A versão definitiva de Hyrule Warriors também promete muito conteúdo. Além de trazer todos os personagens, itens, estágios e roupas das versões Wii U e 3DS do jogo, ela conta com roupas adicionais para Link e Zelda inspiradas em Breath of the Wild.



Agora que sabemos o que está para chegar, quais ports queremos ver no Switch? Uma das apostas é Super Mario Maker, a ferramenta definitiva para matar a vontade de jogar novas fases do bom e velho Super Mario em 2D, e combina bem com a plataforma. Xenoblade Chronicles X, Pikmin 3 e Tokyo Mirage Sessions #FE são ótimos candidatos a ganhar novas versões, mesmo que não mostrem muitas novidades. Não custa nada sonhar!



Apps de entretenimento e plataforma online

Quem está acostumado a utilizar consoles para assistir a vídeos, séries e filmes em plataformas como o Netflix e YouTube pode se decepcionar ao notar que nenhum aplicativo está disponível no híbrido da Big N, com exceção do Hulu. Com o número de consoles vendidos ultrapassando a marca de dez milhões, esses e outros apps de streaming de conteúdo têm grandes chances de chegar ao Switch ainda em 2018.

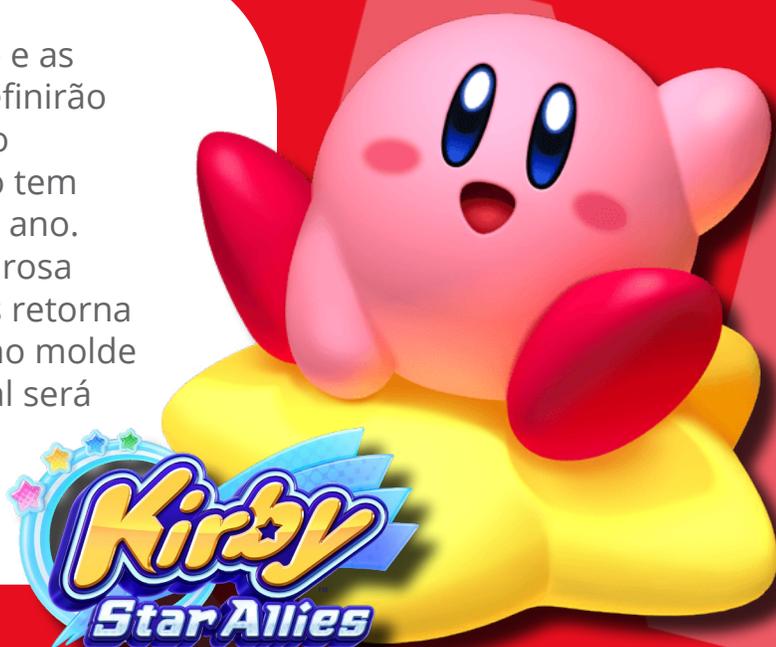
Outro serviço ainda não bem desenvolvido no console é o serviço online, que pela primeira vez na história da empresa será cobrado. Com um valor praticamente simbólico de US\$ 20,00, bem abaixo que os das concorrentes Sony e Microsoft, o Nintendo Switch Online será inaugurado em setembro. Fora o direito à jogatina online, teremos descontos exclusivos na eShop e ainda receberemos jogos clássicos da Nintendo.


 The logo for Nintendo Switch Online, featuring the Switch console icon on the left and the word "ONLINE" in a large, bold, white sans-serif font on the right, all set against a red background.

Nintendo Switch Online

Novos jogos da Nintendo e third parties

Tão importante quanto o hardware e as remasterizações, os novos jogos definirão se o Switch consolidará a reputação conquistada em 2017. E a Nintendo tem muitos títulos agendados para este ano. Para começar, em março a bolinha rosa mais faminta do mundo dos games retorna após seis anos de seu último jogo no molde clássico em Kirby Star Allies, no qual será possível jogar com até três amigos.



Em algum momento do outono chega outro grande player, Mario Tennis Aces, que promete trazer a glória de volta aos jogos de tênis do bigodudo. Para isso, o destaque será um modo história, com desafios feitos para tornar o jogador um mestre nas mecânicas. Yoshi, o mais novo jogo da série estrelada pelo dinossauro parceiro de Mario e Luigi e ainda sem título definido, levará o personagem a um mundo feito todo de papelão onde é possível mudar a perspectiva para descobrir novos caminhos.



Ainda um completo mistério, Fire Emblem ganha uma sequência ainda este ano. Dificilmente ele fugirá da receita de sucesso de Fire Emblem Awakening e Fates, porém, o modo de exploração de Shadows of Valentia seria muito bem-vindo. Mais um jogo sem data de lançamento é Bayonetta 3, que provavelmente não chega antes do fim do ano e deve ter uma Direct com mais detalhes em breve.

FIRE EMBLEM

NINTENDO SWITCH™





Mesmo que a probabilidade de serem lançados em 2018 seja baixíssima, podemos sonhar com Metroid Prime 4 e o novo Pokémon para Switch, ou pelo menos mais informações sobre as continuações. Também não custa sonhar com o anúncio de novos jogos de séries esquecidas como F-Zero, Golden Sun ou Advance Wars. Mas com os pés um pouco mais no chão, ouvir algo sobre Pikmin 4 ou ainda um Punch Out Switch seria ótimo.

Fora isso, o apoio de third parties com jogos do porte de Shin Megami Tensei V, No More Heroes: Travis Strikes Back, Project Octopath Traveler e Wolfenstein II: The New Order faz com que a plataforma seja ainda mais valiosa para o público. Com todas essas novidades e possibilidades, o ano de 2018 promete ser um ano excepcional para a Big N e seu híbrido quebrador de recordes. Carregue seu Switch, abasteça a sua carteira e prepare-se para jogar muito! 



2018

A história recente da Big N contada através da revista Nintendo Blast



por Rafael Neves

Revisão: Arthur Maia
Diagramação: Vinícius Veloso



Nessas 100 edições da Revista Nintendo Blast, MUITA coisa aconteceu com nossa querida Nintendo. Lançamentos e despedidas de consoles, jogos incrivelmente bons e outros inegavelmente ruins, tudo permeado pela imprevisibilidade e conservadorismo da gigante japonesa. Já que a última vez que a gente comemorou o trajeto da revista foi na 70ª edição, porque não relembrar tudo o que aconteceu com a Nintendo e a indústria de games em si desde então? Encaixe a Master Sword no pedestal, pois chegou a hora da viagem no tempo!



Expectativas por Pokémon GO

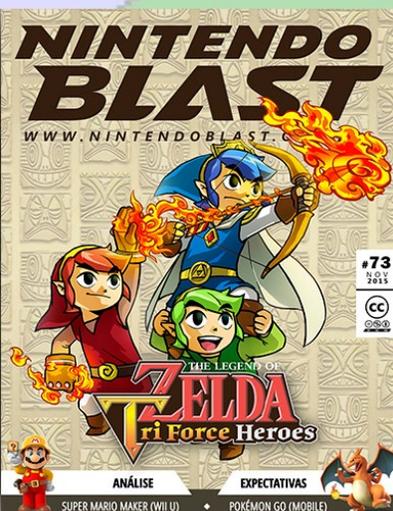
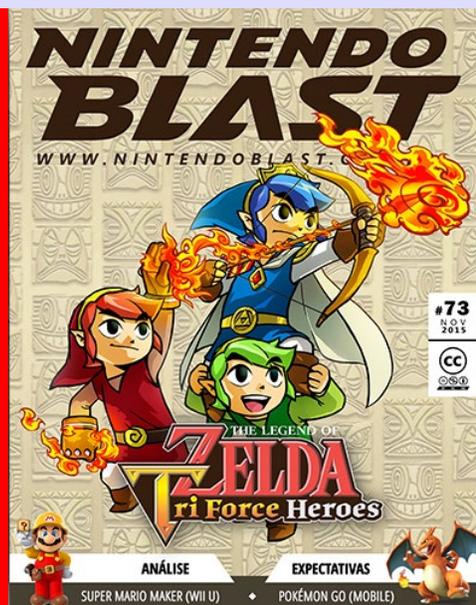
“Mesmo com tão poucas informações (na verdade, o único dado concreto sem ser produtora e ano de lançamento que temos é um trailer promocional, muito longe do produto final), o aplicativo já carrega um peso enorme: ser a cartada inicial da Nintendo nesse mercado cada vez maior dos celulares.”

“Não podemos esperar em Pokémon GO a mesma experiência de batalha que temos nos jogos da série principal, mas todos imaginam que seja algo ainda sim viciante.”

“Se usarmos como base tanto a força que Ingress tem quanto a recepção da internet ao anúncio de Pokémon GO, podemos acreditar que uma segunda “pokémania”, uma repetição daquela febre do fim dos anos 90 com tudo relacionado a pokémon, está prestes a acontecer.”

Meu comentário: e não é que acertamos na mosca?

Por Dácio Augusto na edição 73 (novembro, 2015)



Brincando de construir com Mario

“Super Mario Maker já se consagra como um dos melhores título do Wii U. Sua simplicidade e intuitividade torna amigável uma proposta de jogo complexa e trabalhosa. Tudo bem que, para cada ferramenta de criação, há um desejo por uma não disponível, mas seria impossível agradar a todos.”

Por Rafael Neves na edição 73 (novembro, 2015)



Fingindo que aquilo foi um Mario Tennis

"A sensação é que faltou algo, que este é um jogo incompleto ou que foi concluído às pressas para eliminar o vácuo de títulos do bigodudo. Talvez seja um pouco de cada."

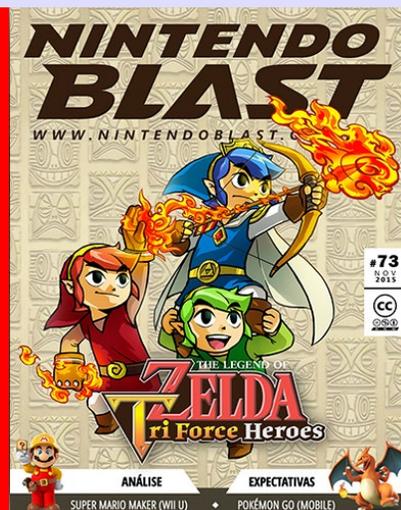
Por Alveni Lisboa na edição 75 (janeiro, 2016)



Contentando-se com Tri Force Heroes

"Se há algo em que Zelda: Tri Force Heroes foi infeliz, esse algo foi seu período de lançamento. Afinal, era mais ou menos nesta época do ano que deveríamos estar recebendo Zelda U, não? Apesar de ser encarado como um prêmio de consolação, Zelda: Tri Force Heroes pode, sim, agradar aos fãs da série."

Por Rafael Neves na edição 73 (novembro, 2015)



Bem vindo, Yo-Kai Watch

"Yo-Kai Watch pode até ser equivocadamente considerado cópia de algo, mas é, ao contrário, um jogo original que traz muito do DNA da competente Level-5."

Por Pedro Vicente na edição 75 (janeiro de 2016)



Expectativas para o futuro...

"Pode ser que 2016 seja um ano mais de expectativas geradas do que de grandes produtos que realmente cheguem ao mercado."

Por Vitor Tibério na edição 76 (fevereiro de 2016)



eXagerando no tamanho

"Poucos jogos conseguem alcançar a vastidão e liberdade oferecidas por Xenoblade Chronicles X. E menos jogos ainda conseguem oferecer um mundo gigantesco sem deixar que tudo se torne genérico e enfadonho."

Por Rafael Neves na edição 76 (fevereiro de 2016)



Fire Emblem em dobro

"Fire Emblem: Conquest tem um *level design* inteligente quando olhamos para os capítulos de forma individual, mas também pensando a progressão entre os capítulos. Suas mecânicas e sistemas contribuem para a criação de um RPG estratégico divertido e desafiador [...] É, entre os dois primeiros caminhos, a melhor "evolução" de Awakening."

Por Renan Greca e Pedro Vicente na edição 78 (abril de 2016)





Vidrados em Pokkén

“Na medida em que o *metagame* evoluir, o cenário competitivo se tornará mais profundo e interessante e os torneios podem acabar ficando menos equilibrado como resultado.”

Por Renan Greca na edição 79 (maio de 2016)



Onde está você, Samus?

“podemos ter esperanças de encontrar um caminho interessante para a franquia Metroid. Só esperamos que não demore muito para encontrá-lo!”

Por Rafael Neves, na edição 79 (maio de 2016)

Meu comentário: e se eu pudesse voltar no tempo e avisar a mim mesmo que, um ano depois, estaria jogando Metroid: Samus Returns (3DS) e incrédulo com o anúncio de Prime 4?



Meio incertos quanto a Star Fox Zero...

“É um jogo divertidíssimo e muito bem feito, mas isso não será percebido por muitos que o jogarem, se estes não conseguirem se acostumar com os controles ou esperarem uma experiência muito mais nos moldes de 2016.”

Por Renan Greca na edição 80 (junho de 2016)



...porém positivamente surpreendidos por Star Fox Guard

"Guard tem uma jogabilidade simples, porém extremamente viciante, que promete e entrega diversão para qualquer tipo de jogador, do casual ao hardcore. Como diria Grippy Toad: 'Vamos, girino, elimine estes malditos robôs!'"

Por Thiago Caires na edição 80 (junho de 2016)



Pirando com Zelda na E3 2016!

"Assim que assistimos o trailer de Zelda: Breath of the Wild, fomos correndo testar o jogo... Uma pena que a fila para entrar no estande da Nintendo era quilométrica do início ao fim da E3! E destaquei o entrar porque não dava nem para andar pelo estande da Big N sem passar por sua inevitável fila. Ao menos o que estava lá dentro valia a pena, não?"

"A E3 2016 da Nintendo foi diferente de tudo o que a empresa já fez, porém, acabou resultando em ótimas surpresas. Afinal, é inegável que Breath of the Wild entrou na lista de desejos de muitas pessoas."

Por Rafael Neves na edição 82 (agosto de 2016)

NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBBLAST.COM.BR



#82
JUL
2016



**THE LEGEND OF ZELDA:
BREATH OF THE WILD**
CONHEÇA E SE AVENTURE
MAIS UMA VEZ POR HYRULE

**POKÉMON:
SUN & MOON**
NOVOS POKÉMON,
NOVA REGIÃO



Pensando o NX e o futuro

"Além da mudança de CEO, ocorreram outras reestruturações na empresa. Ainda sob a liderança de Iwata, foi criada a Nintendo Integrated Research & Development, que uniu as equipes que antes trabalhavam separadamente nos hardwares dos consoles e dos portáteis da Nintendo."

"a empresa finalmente cedeu à pressão de investidores e da mídia e anunciou uma parceria com a DeNA para começar a produzir jogos para iOS e Android."



"Uma parceria com a Universal confirma atrações em parques temáticos da Flórida e do Japão (quem nunca sonhou com isso?) e, mais recentemente, o próprio Kimishima anunciou que a empresa começará a produzir seus próprios filmes."

"Sabemos que a empresa pretende lançar um novo console, de codinome 'NX', em março de 2017."

Por Renan Greca na edição 81 (julho de 2016)

Meu comentário: quando a Nintendo anunciou seus planos para 2017, definiu a morte do Wii U e alavancou hype pelo Swit...quer dizer, NX!



"O último trimestre do ano costuma ser o mais movimentado comercialmente no mercado de videogames. As produtoras iniciam a distribuição de seus jogos e consoles perto do Natal para alavancar as vendas e garantir bons resultados. Entretanto, em 2016, o Papai Noel nintendista deve ter uma quantidade de trabalho bem menor, pois nem Wii U, nem 3DS receberão grandes novidades. Afinal, o que está acontecendo com os lançamentos da Big N?"

Por Vinicius Veloso na edição 82 (agosto de 2016)



Misturando Fire Emblem e SMT

“Unir duas séries icônicas é sempre uma tarefa muito difícil, ainda que façam parte de um mesmo gênero [...] Tokyo Mirage Sessions #FE é um daqueles jogos cativantes.”

Por Vinicius Veloso na edição 83
(setembro de 2016)



Em papel e tinta

“Paper Mario Color Splash é definitivamente um dos games mais divertidos (e talvez um dos últimos) do Wii U.”

Por Luís Antônio Costa na edição
86 (dezembro de 2016)



Super empolgados com Pokémon

“Pokémon Sun & Moon veio para corrigir todos os erros e falhas que X & Y e os remakes presentes em Omega Ruby & Alpha Sapphire possuem [...] o jogo cumpriu com as suas promessas e ele é realmente excelente.”

Por Ailton Bueno na edição 87 (janeiro de 2017)

NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBBLAST.COM.BR



Repensando 2016

“Um Nintendo Direct muito especial foi veiculado no dia 20 de outubro deste ano. Nele, fomos finalmente apresentados ao Nintendo Switch”

Por Pedro Vicente na edição 87 (janeiro de 2017)

Nintendo fora do Brasil

“Agora só nos resta torcer. O futuro da Nintendo com o Switch têm tudo para ser ótimo e agradar tanto jogadores casuais quanto jogadores hardcore. O brasileiro gosta da Nintendo e tem uma ótima ligação com as franquias e consoles da Big N. E tudo o que podemos fazer agora é esperar que eles venham para cá de maneira oficial e tragam o suporte necessário para que possam voltar ao topo do mercado nacional de consoles.”

Por Ailton Bueno, na edição 87 (janeiro de 2017)

NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBBLAST.COM.BR



NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBBLAST.COM.BR



Corre, Mario!

“Super Mario Run chega para mostrar que a Nintendo ainda sabe muito bem fazer um jogo divertido aproveitando-se de um sistema completamente distinto do tradicional.”

Por Renan Greca na edição 88 (fevereiro de 2017)





Habemus Switch!

"No último dia 12 de janeiro, mais precisamente no início do dia 13 para nós aqui do Brasil, a Nintendo revelou o tão aguardado Nintendo Switch. Entre alguns trailers empolgantes e outros menos reveladores, a lineup apresentada agrada."

Por Pedro Vicente na edição 88 (fevereiro de 2017)



Entre heróis

"Fire Emblem Heroes é, até o momento, o melhor jogo da Nintendo em dispositivos móveis. [...] levando em conta sua proposta, o jogo entrega uma sólida fonte de diversão utilizando personagens queridos e que promete oferecer desafios por muitos meses. Imperdível!"

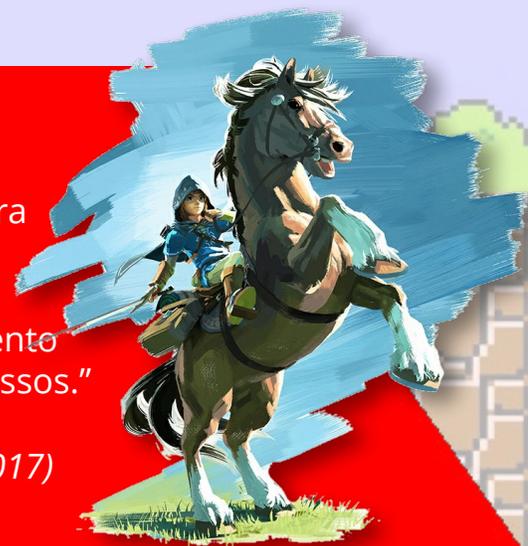
Por Thiago Caires na edição 89 (março de 2017)



Caras novas

"Jovem e tido como uma das apostas para o futuro da Big N, Kouichi Kawamoto tem um caminho longo para trilhar, e a julgar pelo talento e acertos até o momento sua trajetória promete ser cheia de sucessos."

Por Thiago Caires na edição 90 (abril de 2017)





De Switch na mão...

"Após as primeiras semanas com o Nintendo Switch, a minha conclusão é que o console realmente cumpre aquilo que havia sido prometido. Os jogadores podem confortavelmente aproveitar seus games favoritos em qualquer lugar sem se preocupar com a disponibilidade ou não de um televisor."

Por Vinicius Veloso na edição 90 (abril de 2017)



...e Zelda também!

"Breath of the Wild é um jogo feito com extremo cuidado e que sobressai em todos os detalhes, desde seu visual exuberante até as novas mecânicas de jogabilidade [...] literalmente traz um sopro novo à franquia e expande Hyrule de uma forma jamais vista."

Por Luís Antônio Costa na edição 90 (abril de 2017)



As pequenas iguarias do Switch

"Além de ser um ótimo jogo para demonstrar as possibilidades do Nintendo Switch, Snipperclips também é único ao ser um jogo de um estúdio independente bancado e publicado pela Nintendo."

Por Renan Greca na edição 90 (abril de 2017)

"Portanto, o game faz bem o seu papel, principalmente quando demonstra a tecnologia e a diversidade que somente o Nintendo Switch pode trazer. Entretanto, caso você não tenha uma boa disponibilidade de amigos e de tempo, 1-2-Switch falhará..."

Por Leandro Alves na edição 90 (abril de 2017)



Preocupados com o Virtual Console

“A Nintendo tem uma grande responsabilidade nas mãos com o Switch, e um Virtual Console bem implementado pode significar ainda mais sucesso para o novo console da Big N.”

Por Arthur Maia na edição 91 (maio de 2017)

Vidrados em Mario Kart!

“Apesar de alguns detalhes não permitirem o polimento perfeito, os defeitos são pequenos e não chegam a atrapalhar o jogo no geral. Mario Kart 8 Deluxe é uma obra-prima que deve ser jogada por qualquer fã da franquia.”

Por Vitor Tibério na edição 92 (junho de 2017)



Fire Emblem despede-se do 3DS

“Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia é um intermédio entre o Fire Emblem moderno, o clássico e algo completamente diferente e, se apenas por isso, merece ser jogado pelos fãs da série...”

Por Renan Greca na edição 93 (julho de 2017)





A estreia de ARMS!

"ARMS certamente ganhará seu lugar ao sol devido ao seu visual multicolorido, carisma e jogabilidade peculiar que, ao mesmo tempo que nos leva em uma viagem ao passado, tem cara e pulso próprios."

Por Marcell Solano na edição 94 (agosto de 2017)



Splatoon ressurge

"Splatoon 2 é um game digno de reconhecimento, que irá lhe proporcionar horas e mais horas de jogatina."

Por Leandro Alves na edição 95 (setembro de 2017)



Prime 4: uma realidade

"Em menos de um minuto de vídeo, o anúncio de Metroid Prime 4 para Switch arrancou lágrimas de felicidade."

Por Rafael Neves na edição 95 (setembro de 2017)





De volta a Pikmin

"De uma perspectiva diferente, [Hey, Pikmin!] é uma jornada com defeitos, mas acessível e adaptável, ainda mantendo o mesmo carisma de sempre."

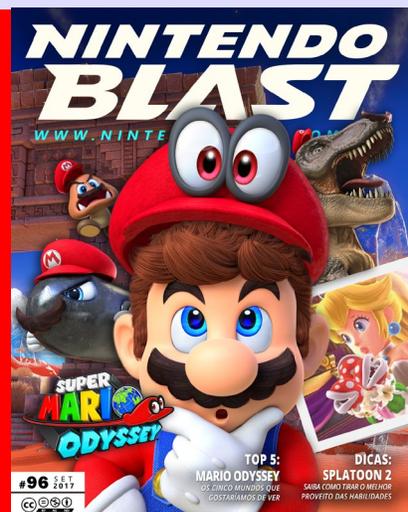
Alex Sandro de Matos na edição 96 (outubro de 2017)



Aquela mistura inacreditável

"Mario + Rabbids é fruto de muita paixão [...] e requer muita atenção ao posicionamento de suas unidades, possibilitando estratégias complexas de saltos entre personagens e decisão sobre quando proteger-se e quando atacar."

Por Rafael Neves na edição 96 (outubro de 2017)



Cadê o Switch?

"O console híbrido da Nintendo vem sendo um grande sucesso comercial em todas as partes do planeta. [...] são diversos os relatos de clientes encontrando muita dificuldade para adquirir o videogame [...] a Big N está encontrando sérios problemas para adquirir os componentes necessários para a fabricação do Switch."

Por Vinicius Veloso na edição 96 (outubro de 2017)



Enfim, Metroid!

"Trata-se de um *metroidvania* com bastante complexidade e profundidade [...]. As mudanças na mecânica da série variam: algumas são inegavelmente benéficas e outras poderiam ter sido melhor apresentadas."

Por Rafael Neves na edição 97 (novembro de 2017)



Odyssey!

"Super Mario Odyssey é o melhor game da franquia Mario e merece cada título que vem recebendo [...] é uma mistura de nostalgia com novidades, o antigo e o novo se encontram e trazem um sabor totalmente novo!"

Por Leandro Alves na edição 98 (dezembro de 2017)



Que ano!

"[...] 2017 ficará eternamente marcado na história da Nintendo. A empresa partiu de um janeiro repleto de incertezas, com o melancólico fim da vida útil do Wii U, e chegou a dezembro comemorando o sucesso de vendas do Switch. Além disso, levou para casa o prêmio de Game of the Year e viu seu mascote estrelar uma odisseia que recebeu nota máxima nas avaliações de centenas de veículos especializados do mundo inteiro. Ufa, que ano!"

Por Vinicius Veloso na edição 99 (janeiro de 2017) 



por *Lúcio Amaral*

Revisão: João Paulo Benevides
Diagramação: Fellipe Vargas

De rivais a parceiras a história da relação entre Nintendo e SEGA

Na década de 1980 se inicia uma das mais importantes relações no mundo dos games, foi o início de uma rivalidade que durou mais de 20 anos e se transformou numa parceria que promete prosperar.

SEGA



A década de 1980 foi crucial para a vida dos consoles caseiros. Suas vendas estavam caindo e a tendência era que os videogames sumissem do mercado com o fatídico crash de 1983. Porém, nesse período, duas empresas surgiram renovando e resgatando o mercado fazendo com que o mundo dos videogames nunca mais fosse o mesmo.



Nintendo surge e reanima o mercado de videogames

Foi então que uma centenária empresa japonesa resolve entrar no mercado. A Nintendo desde o final da década de 1970 já produzia jogos para arcade e para o Atari 2600. Nesta época um tal de Shigeru Myamoto já havia criado o clássico Donkey Kong, introduzindo dois nomes fortes da empresa: o próprio Donkey Kong e o seu rival do jogo, o Jumpman, atualmente conhecido como Mario.



FAMILY COMPUTER

ファミリーコンピュータ



Então mesmo com o crash a Nintendo entra de cabeça no mercado, lançando em 1983, no Japão, o Family Computer, ou Famicom. Foi um sucesso de vendas no seu país de origem, o que fez a Nintendo, dois anos depois, arriscar o mercado americano. Para isso houve algumas mudanças, pois devido ao crash de 1983 os videogames ficaram com uma péssima fama nos EUA e Europa, e para enfrentar esse problema a solução veio no marketing. Mudou-se o design do console para algo mais adulto, lembrando um VHS, e também o nome.

A Nintendo focou na ideia de vender seu novo console como uma central de entretenimento, por isso o rebatizou de Nintendo Entertainment System, ou simplesmente NES, e fez um teste. Disponibilizou 50.000 unidades para serem vendidas em Nova York, e foi um sucesso! Em pouco tempo já havia se esgotado todo o estoque. Foi o sinal verde para a Nintendo investir no mercado Americano.



Nasce um rival

No mesmo ano em que o crash quase decretava o fim dos consoles caseiros, uma empresa de origem americana com experiência nos arcades, tendo criado jogos como Zaxxon e Frogger, lança no mercado o seu primeiro console caseiro: o Sega SG 1000. Porém não obtém êxito, vendendo o aparelho somente para o Japão e Austrália.



SEGA®



Em 1984 o conglomerado japonês CSK compra a Sega, a renomeia como Sega Enterprises LTD., e traz sua sede para o Japão. Nesse mesmo ano lança o SG-1000 II, trazendo apenas algumas modificações em relação ao seu antecessor, como a possibilidade de adaptar um teclado ao console e o CardCatcher, acessório que permitia a leitura de cartões no console.

Somente em 1985 a Sega lança um console à altura da demanda do mercado. O terceiro console da Sega se chama Mark III, possuindo um hardware melhor que o console da Nintendo – que a essa altura já dominava o mercado – e o poderoso chip de som FM YM2413. Porém, com toda essa superioridade técnica, a Sega encontrou inúmeras dificuldades, principalmente pelo contrato de exclusividade que as empresas third-party tinham com a Nintendo, forçando a Sega a ter que produzir e emplacar seus próprios jogos. No ano seguinte a Sega entra no mercado americano e, a exemplo do seu concorrente, muda o design e o nome do aparelho, passando a se chamar Master System. Também foi substituído o FM YM2413 pelo chip Texas Instruments SN76489, o que empobreceu bastante o som, porém diminuiu seu custo e, conseqüentemente, seu preço.



Assim com o poderoso Master System a Sega entrou de vez no mercado, ameaçando a hegemonia da Nintendo e ganhando cada vez mais território. Nasce a maior rivalidade do século XX e tem-se o início da guerra dos consoles.

A Guerra dos Consoles

No início dos anos 90, com a chegada da quarta geração de videogames, a guerra dos consoles chega ao seu ápice. A Nintendo e a Sega polarizam o mercado. Com isso cada uma das empresas tentava se superar.

A Sega já havia lançado o Mega Drive entrado para a quarta geração. Um console muito potente com uma incrível velocidade de processamento. Trouxe ports importantes dos arcades, como o Outrun e Altered Beast. Foi um salto tecnológico, e a Nintendo não podia ficar atrás. Dois anos após o lançamento do Mega Drive a Nintendo entra na 4ª geração com o Super Nes e com ele vieram mais avanços tecnológicos, como a utilização da tecnologia Mode 7, que permitia efeitos de zoom e de rotação, muito bem aproveitada em jogos como o Super Mario World, Mario Kart e F-Zero. Mais tarde a Nintendo lança o chip Super FX, capaz de renderizar gráficos poligonais, o que dava um incrível efeito em 3D, como se pode ver no jogo Star Fox. Foi uma verdadeira revolução de gráficos.



A Sega apostava na velocidade de processamento do Mega Drive, e para demonstrar isso juntou uma equipe de peso, com Yuji Naka, Naoto Ohshima e Hirokazu Yasuhara, para criar um jogo que usasse todo esse poder. A equipe não só fez o jogo como, de quebra, acabou criando um novo mascote para a empresa. Graças a essa disputa nasce Sonic: The Hedgehog. Mais tarde, para concorrer com o Super FX, a Sega cria o seu próprio chip, o SVP, porém ele teve vida curta. Lançado tardiamente em somente um jogo, o Virtua Racing, o chip não foi mais utilizado. Um dos motivos era o preço, o chip encarecia muito o jogo tornando ele pouco acessível, outro foi o lançamento do 32x, que tinha o seu próprio port do Virtua Racing (bem superior ao lançado com o SVP). Além do mais o Sega Saturn já estava a caminho, tornando a tecnologia do SVP obsoleta.



Por toda a primeira metade dos anos 90 a Sega e a Nintendo disputavam a ponta do mercado de consoles, o que fez cada uma das empresas se superarem para tomar a dianteira. Graças a isso houve um avanço incrível, tanto tecnológico, como na produção de jogos. Mudou o modo como os videogames são vistos e criou-se um critério muito grande na confecção dos jogos. Foi a era de ouro dos videogames que mudou definitivamente o mercado transformando-o numa gigantesca cultura de massa.

O minguar de uma guerra sem vencedores

Com a chegada da 5ª geração de consoles, na segunda metade dos anos 90, Sega e Nintendo começam a perder espaço. A Sega já havia sofrido um enorme prejuízo com o fracasso do Sega CD, um add on para o Mega Drive que permitia que o aparelho rodasse jogos em CD rom. A Nintendo, vendo o fracasso do Sega CD, cancela em vias de lançamento o Super Nintendo PlayStation, periférico produzido em parceria com a Sony que permitiria que o Super Nintendo também rodasse jogos em CD rom.





A Sega ainda tenta investir em outro upgrade para o Mega Drive, o 32X, que transformaria o seu console de 16 bits em 32. Foi outro fracasso da Sega que trouxe mais prejuízos. Já a Nintendo tentou inovar com o Virtual Boy. A priori era para ser um console portátil com ambiente tridimensional. Porém com um tamanho enorme – maior que um Super Nintendo – o aparelho estava longe de ser portátil, além disso seus gráficos eram monocromáticos em vermelho com o fundo preto e não ambientava o 3D, apenas dava uma noção de profundidade. Outro problema eram as contra-indicações: muitos que jogavam por mais de 45 minutos no console reclamavam de náusea e dor de cabeça. Tudo isso fez do Virtual Boy o maior fracasso da Nintendo, tendo sido descontinuado meses depois do seu lançamento. Já a Sega lança o Saturn que foi muito bem recebido no começo, porém com a entrada da Sony no mercado e uma arquitetura muito difícil de se trabalhar, o console da Sega rapidamente perdeu espaço, e logo a Sony assumiu o mercado, ultrapassando as experientes Sega e Nintendo.



Em 1996 a Nintendo lança o Nintendo 64, uma poderosa máquina que processava 64 bits, o dobro dos concorrentes que tinham apenas 32 bits. Porém a Nintendo comete o erro de permanecer usando cartuchos como mídia, indo na contramão do caminho tecnológico. O pouco espaço de armazenamento nos cartuchos fez a Nintendo perder importantes third parties, como a Square. Originalmente o Final Fantasy VII foi programado para ser lançado pela Nintendo, mas acabou migrando para o console da Sony devido este já usar o CD como mídia.



Na sexta geração a Sega dá o seu último suspiro. Em parceria com a Microsoft lança o revolucionário Dreamcast, impressionando com seus 128 bits de potência. Teve uma biblioteca com grandes jogos como Sonic Adventure I e II, Crazy Taxi, Shenmue e o Resident Evil: Code Veronica. Foi um sucesso no lançamento, mas com todo o prejuízo que vinha acumulando desde o Sega CD, e logo em seguida, ficando atrás nas vendas, a Sega não resiste a abandonar o mercado, focando apenas na criação de jogos. A Nintendo consegue se manter viva. Lança o Game Cube em 2001 com excelentes títulos como Super Mario Sunshine e Metroid Prime, porém perde espaço no mercado vindo a se recuperar somente em 2006 com o lançamento do revolucionário Nintendo Wii, focando muito mais na jogabilidade do que no poder gráfico em si.



Uma rivalidade que virou parceria

Com a saída do mercado de consoles, a Sega foca na confecção de jogos e não demorou muito para ver sua marca no console da antiga rival, como o Sonic Heroes que foi lançado primeiramente para o Game Cube. Também logo surge a primeira parceria entre os dois, foi no clássico jogo de corrida da Nintendo, o F-Zero. Em 2003 a Nintendo fecha com a Sega para a produção do F-Zero GX para o Game Cube resultando num excelente jogo.



Desta parceria também surgiram jogos exclusivos da mascote azul da Sega para a Nintendo como o Sonic Lost World, produzido em 2013 para o Nintendo Wii U e o 3DS. Em 2014, fruto dessa parceria, é lançado o Mario e Sonic at the Sochi 2014 Olympic Winter Games. Além das aparições do ouriço azul na série Super smash Bros.

O lançamento do Bayonetta 3 como jogo exclusivo do Nintendo Switch prova a força dessa parceria. Uma rivalidade que durou mais de 20 anos e que, não só resgatou o mercado de consoles caseiros, como os colocou num patamar inimaginável até então. Hoje as duas empresas estão unidas num objetivo comum. Se naqueles longínquos anos 80 a Nintendo e a Sega não tivessem surgido, talvez o mercado de consoles teria morrido com o Atari 2600. 



por *Rafael Neves*

Revisão: *Vitor Tibério*
Diagramação: *Leonardo Villas*



Será o Switch um bom sucessor do 3DS?

.....

É um portátil ou um console? O caráter híbrido do Switch levantou muitas questões sobre o futuro das linhas de aparelhos de bolso e de mesa da Nintendo. Que o Switch é um sucessor do Wii U, nós já sabemos, mas será ele também o herdeiro da linha de portáteis ou veremos um “4DS” no futuro?

Desde a década de 1980, quando a Nintendo transicionava do mercado de brinquedos para o mundos dos videogames, aparelhos portáteis e consoles de mesa sempre estiveram no catálogo da empresa. Mesmo antes do NES ser lançado, os arcaicos Game & Watch já davam os primeiros passos em direção aos videogames portáteis. Com o Game Boy, a Nintendo finalmente colocou no bolso dos jogadores experiências próximas do que se via no console de mesa 8-bits da Big N.



De lá para cá, Super Nintendo, Nintendo 64, GameCube, Wii e Wii U dividiram o palco com as muitas versões do Game Boy, Game Boy Advance, DS e 3DS. Enquanto os consoles tradicionalmente ofereciam experiências mais profundas e num nível técnico mais avantajado para longas sessões de jogatina, os portáteis exploravam mecânicas simples e uma abordagem mais prática, ideal para breves oportunidades de jogar. Essas duas linhas de produtos, até então relativamente independentes, convergiram com o lançamento do Nintendo Switch.

Trazendo um aparelho que pode ser jogado tanto em sua própria tela quanto numa televisão, o Switch é tanto um videogame portátil quanto um console de mesa. Que ele é um excelente sucessor do Wii U, nós já sabemos. Mas será ele também uma boa continuação do 3DS?



Uma questão de mercado

O Switch não foi apenas uma ideia genial da Nintendo, ele também foi necessário. Analisando os resultados de vendas dos consoles de mesa da Big N, percebemos que cada console vendeu menos do que o anterior. A exceção foi o Wii, que superou todos os irmãos mais velhos, porém seu sucessor, o Wii U, saiu pior do que o então lanterninha GameCube. A tendência, portanto, era de um mercado encolhendo cada vez mais. Alguma medida precisava ser tomada, visto que um mero sucessor do Wii U correria o risco de ser um fiasco ainda maior.



Os portáteis, por outro lado, sempre tiveram uma performance mais do que satisfatória. Desde o Game Boy, os videogames de bolso da Nintendo nunca deixaram muito espaço para seus competidores, sendo o DS o grande campeão de vendas. Mesmo o GBA, que teve as vendas menos expressivas do grupo, está longe de ter sido um fracasso, e o 3DS, diferentemente do Wii U, conseguiu se recuperar de um lançamento fraco, galgando vendas fenomenais mesmo competindo com smartphones e tablets.

Assim, a decisão de unificar consoles e portáteis foi muito mais uma necessidade do mercado de consoles, que acabaram aproveitando-se do histórico impecável dos portáteis para se reinventar.



O que perdemos

Em outra matéria, discutimos o quanto o fim das duas telas poderia ser um prejuízo para os futuros jogos da Nintendo. De fato, essa é a grande mudança trazida pelo Switch em relação ao 3DS. Não teremos mais a conveniência de reservar uma tela inteira para menus, inventários e mapas, jogos controlados pelo toque serão menos frequentes e o multiplayer assimétrico se tornará uma ideia do passado. Além disso, o efeito 3D também foi deixado de lado, assim como outras funcionalidades do 3DS como o StreetPass e o Download Play.

A questão é que muitas dessas funcionalidades já estavam sendo gradativamente deixadas de lado pelos próprios jogos de 3DS. Jogos controlados pelo toque foram se tornando menos frequentes desde a transição do DS para o 3DS, os últimos jogos da Nintendo já estavam dispensando o efeito 3D (afinal, o 2DS está aí) e o StreetPass se tornou uma brincadeira muito menos popular. Ainda assim, algumas comodidades propiciadas pela tela extra serão sentidas.

Até em termos de design de jogo, percebemos que aquela tradicional separação entre jogos portáteis mais práticos e games para consoles de mesa sendo experiências mais profundas estava caindo por terra. Com um poder comparável ao do Wii, o 3DS já tinha títulos dignos de um console de mesa, como Xenoblade Chronicles 3D e Super Smash Bros. Até mesmo títulos de Wii U vinham sendo relançados sem grandes problemas no 3DS, como Yoshi's Woolly World e Super Mario Maker. Ou seja, a distinção entre consoles e portáteis estava com os dias contados, e o Switch nada mais foi do que o golpe de misericórdia.



O que ganhamos

O que o Switch pode oferecer aos fãs de portáteis é muito mais do que se pode imaginar quando olhamos para o número de funcionalidades perdidas em relação ao 3DS. Agora, qualquer experiência de jogo pode ser jogada em modo portátil, desde jogos mais simples como Shovel Knight e Axion Verge até games tradicionalmente de consoles, como Zelda: Breath of the Wild e Doom. E, pelo que pudemos perceber, há uma vasta oferta de jogos de ambas as mentalidades no Switch.

Jogos indie e games de menor orçamento vêm se proliferando na eShop, oferecendo experiências que muitas vezes veríamos em portáteis da Nintendo. Não só isso, mas

jogos facilmente classificados como de console, como Skyrim, provaram beneficiar-se muito do aspecto portátil do Switch. A versatilidade do novo aparelho contribui imensamente para isso, permitindo que, mesmo fora do dock, possa-se jogar com os Joy-Cons presos à tela (como um GBA) ou jogá-lo em modo table top até com um Pro Controller (como um console de mesa). Some-se a isso uma imensa contribuição que o Switch dá ao mercado de portáteis: multiplayer. Já não é de hoje que podemos trocar Pokémon e disputar corridas em





Mario Kart entre portáteis, mas o Switch torna tudo isso mais prático, pois agrega uma das principais vantagens dos consoles de mesa para jogos multiplayer: a necessidade de apenas um console. Agora o multiplayer é limitado pelo número de controles, e não de aparelhos, algo inédito para videogames portáteis. A telinha do Switch pode não ser a melhor opção para uma partida de quatro pessoas de Mario Kart 8 Deluxe, e a ausência de Download Play pode fazer ser sentida aqui e ali, mas a maneira como o Switch ampliou as opções de multiplayer é revolucionária.

Precisamos de um 4DS?

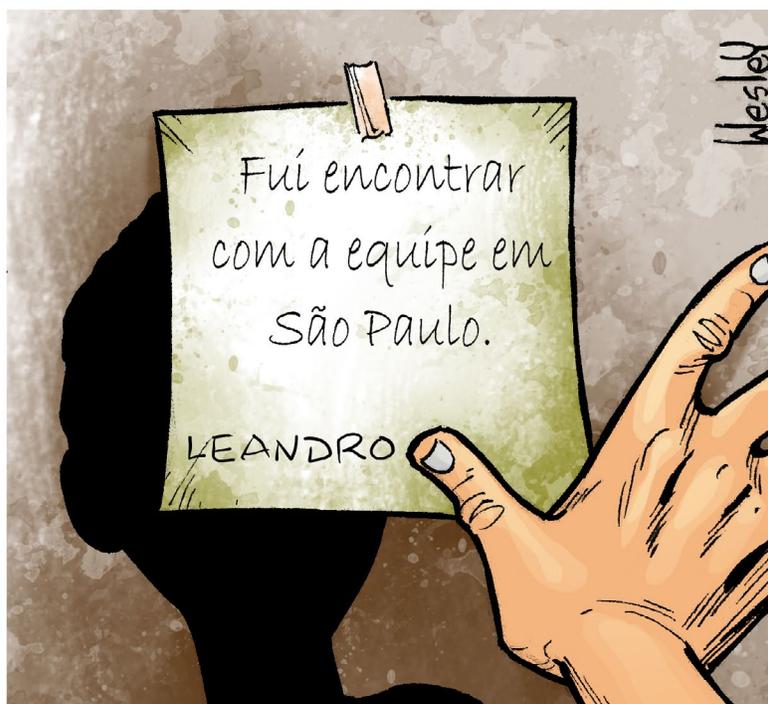
Não. Ok, a falta de uma segunda tela poderá limitar algumas franquias e gêneros que se acostumaram muito a ela, perder o StreetPass e o Download Play é triste, mas, pensando nas vantagens que o Switch trouxe, fica difícil voltar atrás. No final das contas, as opções de jogabilidade e funcionalidades do Switch combinam perfeitamente com sua proposta de agregar diferentes mercados sob um mesmo guarda-chuva. Nesse sentido, a simplicidade de um aparelho de uma única tela cai bem.

Congregando jogos que poderiam ter saído tanto para o Wii U quanto no 3DS, e numa época em que essa distinção faz menos sentido do que nunca, o Switch carrega com firmeza a chama dos portáteis da Nintendo. Desta vez, permitindo que você jogue tanto o “Wind Waker” quanto o “Minish Cap” no mesmo aparelho, e dentro ou fora de casa. 🍷



HQ Blast

"Surpresaaaa!!" por *Nivaldo Wesley*





As revistas de games na minha vida

por Gilson Peres

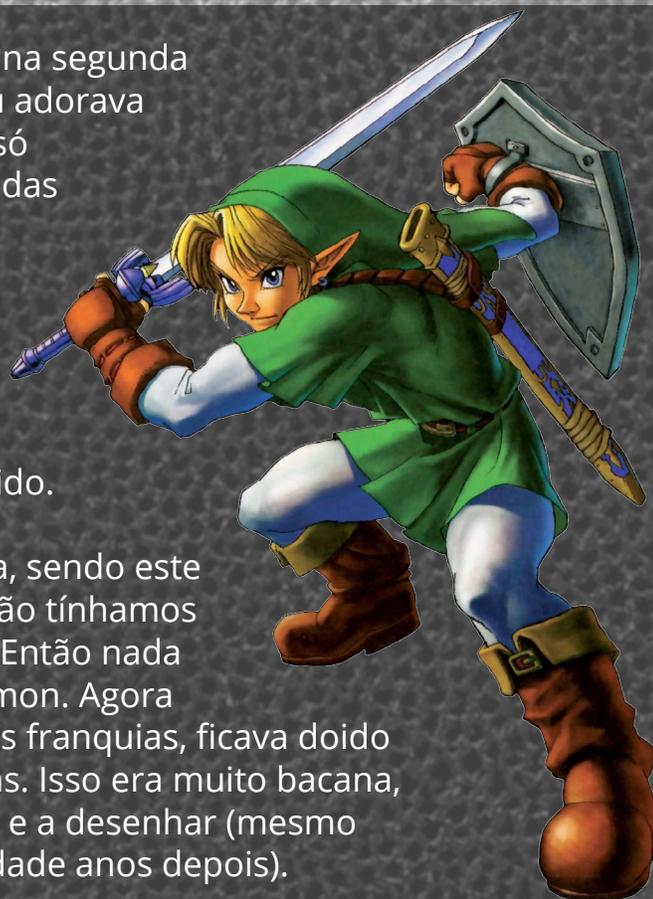
*Revisão: João Paulo Benevides
Diagramação: Vinícius Veloso*

Todo jovem fã de videogame que nasceu entre as décadas de 1980 e 1990 tem ao menos uma boa história para contar sobre revistas. Seja a Nintendo World, Game-X, CD-Expert, CD-Rom Collection ou várias outras, a nossa relação com essas revistas era muito mais íntima nessas décadas. Vem comigo então pois tenho algumas coisas para contar sobre a minha experiência com essas revistas, para comemorar o sucesso da nossa querida Nintendo Blast.

“Posso ver suas revistas?”

Se tinha uma coisa que me chamava a atenção na segunda metade dos anos 1990 eram os jornaleiros. Eu adorava passar pelas bancas de jornal com o meu pai só namorar aquelas inúmeras capas de revistas coloridas e focadas em vários públicos diferentes. A sessão infantil então me fazia brilhar os olhos, com revistas que iam desde Mangás até aquelas com CD de jogos com “1000 jogos em 1” (que acabava funcionando apenas um ou dois com sorte). Mas entre tudo isso, as revistas com dicas e informações sobre games me deixavam doido.

Nessa época eu não tinha um computador em casa, sendo este apenas um sonho de consumo, mas eu e meu irmão tínhamos o privilégio de usar um em nosso colégio às vezes. Então nada de pesquisar no “Cadê” imagens de Zelda ou Pokémon. Agora se eu via uma revista na banca com imagens dessas franquias, ficava doido para tê-las, independente do que tinha dentro delas. Isso era muito bacana, pois foi um incentivo e tanto para eu começar a ler e a desenhar (mesmo que não tenha investido muito nessa última habilidade anos depois).



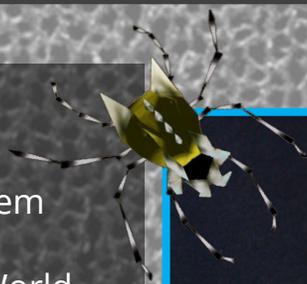
Mesmo sem um computador em casa, eu e meu irmão dividimos primeiro um SNES e, em 1998, um Nintendo 64 (que ainda tenho e esse ano irá completar 20 anos comigo, realmente estou velho, mas enfim). Claro que com meus seis anos e meio, eu jogava de uma forma muito mais despreziosa que ele, então levou literalmente anos para de fato eu entender completamente a história de Ocarina of Time e terminar o jogo. Enquanto isso, eu apenas saboreava meu irmão jogando enquanto, adivinhem, folheava minhas queridas revistas.

“Espera, dá pra encolher as naves no F-Zero X?”

Com o tempo, fui me interessando cada vez mais pelos jogos e seus enredos. Especialmente com o meu Nintendo 64 em mãos. O resultado disso foi uma singela coleção de bons volumes da Nintendo World e outras não tão conhecidas assim, com dicas, detonados e várias informações de games como Ocarina of Time, Majora's Mask, Perfect Dark, Banjo-Tooie e 007 Goldeneye.

Algumas delas tenho em casa até hoje, como é o caso da [Game-X](#) especial nº18 que contava com um detonado completo de Ocarina of Time incluindo todos os Heart Pieces, Golden Skulltulas e um mapa completo de Hyrule. A revista ainda tinha ilustrações belíssimas de personagens não tão famosos assim como Talon e Malon, do rancho Lon Lon (que atualmente você encontra em 500 versões diferentes no Google Imagens).

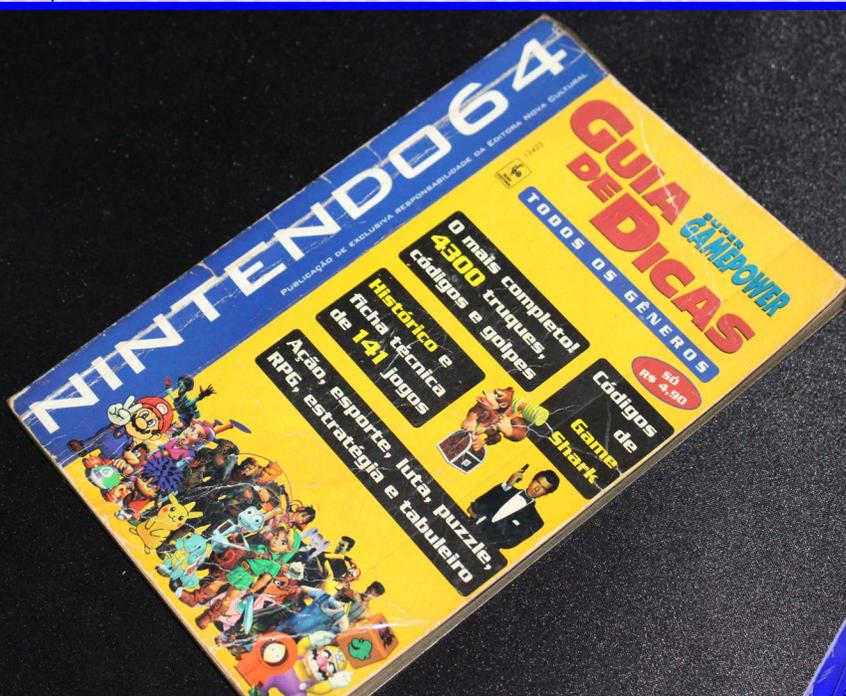
Claro que [Nintendo World](#) não faltava. A número 22 de Banjo-Tooie e a 26 com um detonado super simples de Majora's Mask me acompanharam por vários anos e, mesmo surradas, ainda estão “vivas” aqui em minha coleção. Coletar essas revistas não era simplesmente ter um detonado ou uma resposta rápida para as perguntas sem resposta dos games, mas era como se fossem realmente uma extensão do jogo, me mantendo antenado no universo dos meus jogos favoritos em uma época onde fóruns públicos seguros na internet estavam começando a engatinhar.



Mas lógico que as dicas e truques eram igualmente muito bem vindos. Outra das relíquias que tenho até hoje em minha coleção é um livreto especial da [Super Game Power](#) de 1999 com histórico, ficha técnica e dicas de 141 jogos de todos os gêneros disponíveis para Nintendo 64. Foi com esse livro que descobri como pegar os Pokémon secretos em Pokémon Snap, como desbloquear Anakin Skywalker em Star Wars Episode I: Racer e também que as naves de F-Zero X

poderiam ser encolhidas, fazendo uma espécie de versão mini delas.

Além de ser um catálogo gigantesco que cabia na minha mão, esse livreto também me deu um guia de tantos jogos que eu nunca havia ouvido falar e comecei a encontrar em locadoras para alugar, desbravando ainda mais a brilhante biblioteca do meu tão amado console. Eram tantos jogos que até hoje não experimentei nem metade deles. Quem sabe um dia.



A inesperada inversão de papéis

Lembro que depois de muito tempo sem comprar revistas por conta de problemas em casa, lá em 2004, já mais velho e passando por uma banca de jornal, bati o olho em uma revista que me interessou. Essa era a edição número 74 da [Nintendo World](#), que falava de Metroid Prime 2 e Pokémon Fire Red e Leaf Green. Como estava jogando os games de Pokémon em casa, resolvi comprar a revista, mesmo que já tivesse acesso à internet, pois a saudade que eu tinha de folhear uma dessas revistas era demais.



Assim voltei a me inteirar de assuntos sobre games, comecei a seguir blogs especializados na internet e buscar comunidades no Orkut que me davam mais e mais informações. Depois de poucos anos afastado, voltei a ser o jogador que eu era antes e assim segui até a faculdade, onde, por um ato quase que do destino, virei redator no Blast, 10 anos depois de encontrar a revista 74 de Nintendo World nas bancas (esse texto está realmente fazendo eu me sentir velho).



Como redator no Blast passei a fazer textos exatamente do mesmo estilo que eu gostava de ler quando mais jovem, como análises de jogos, curiosidades, histórias e discussões. Em uma dessas, recebi a chave de Monster Hunter 4 Ultimate para analisar e, com o convite de um redator que também trabalhava para a Nintendo World, participei de forma singela, mas muito divertida, de uma matéria dele na edição número 189 da revista que contava com [Mario Party 10](#) na capa.

Então em uma reviravolta mais demorada que novela das nove, estava lá eu participando de uma matéria sobre dicas na mesma revista que eu lia 16 anos antes e buscava por dicas. A sensação foi fantástica e deixou um gostinho de "quero mais". Não é exagero dizer que, entre várias influências que tive ao longo da vida, estar no Blast hoje e fazer parte inclusive do corpo de diretores do site tem bastante influência desse ótimo hábito que tive na minha infância de colecionar, ler e desenhar por cima de revistas de games diversas.



O século 21 e o jornalismo de games

Claro que não vou ser nostálgico demais e dizer “aqueles sim, eram bons tempos”. Eu com certeza estaria mentindo. Claro que tinham ótimas coisas, mas hoje em dia tem tantas outras também ótimas. A internet chegou para ficar e potencializou tudo que fazíamos naquela época através das revistas. Hoje, por exemplo, você pode ler esse texto através da tela do seu PC ou Smartphone, sem problemas em perder o conteúdo ou então ter a revista confiscada pela professora no colégio!

Hoje temos muitas coisas a celebrar também, mas claro que várias delas começaram lá atrás, com as revistas de dicas e games espalhadas pelas bancas de jornal. Por isso valorizo tanto iniciativas como a da Nintendo Blast, que traz de um jeito moderno a aura desses elementos do nosso passado de volta, de forma útil e agradável para o público de hoje. 



por *Guilherme Lima*

Revisão: Diogo Mendes
Diagramação: Leandro Alves

Guia Pokémon Ultra Sun & Ultra Moon (3DS): dicas para alcançar o Level 100 com seus Pokémon

Elevar o nível dos seus Pokémon até o Level 100, o máximo que pode ser atingido, é algo bem útil para os jogadores de âmbito competitivo da franquia. [Pokémon Ultra Sun & Ultra Moon](#) (3DS) prometeram incluir novos meios para tornar este *grinding*, até o Level 100, menos cansativo perante aos seus antecessores, mas será que conseguiram cumprir? Neste guia daremos dicas para que você possa ter seus Pokémon no Level 100 da forma mais rápida e legalmente possível.

O que você precisa saber e ter antes de começar

A prática de aumentar o nível de seus Pokémon é antiga e necessária por alguns fatores. Determinados Pokémon evoluem para suas formas finais em níveis bem altos, principalmente os que compartilham o tipo Dragão em maioria, e além disso subir de nível também é necessário para usufruir da mecânica do *Hyper Training* introduzida na sétima geração. Esta mecânica permite que você maxime todos os *Individual Values* (ou IVs) de seus Pokémon, mas em troca requer que você tenha uma *Bottle Cap* (se quiser aumentar apenas um IV de seu Pokémon) e/ou *Gold Bottle Cap* (se quiser aumentar todos os IVs de seu Pokémon de uma só vez), além de que seu monstro de bolso precisa estar no Level 100.

Hyper Training

Pokédex No.	025
Name	Pikachu
Type	ELECTRIC
OT	Sun
ID No.	712913
Exp. Points	1,000,000
To Next Lv.	0

Stat Wheel Values:

- HP: 211/211
- Attack: 146
- Defense: 116
- Speed: 216
- Sp. Def: 122
- Sp. Atk: 149

Moves List:

- Ability: Static
- Wild Charge: PP 15/15
- Light Screen: PP 30/30
- Thunder: PP 10/10
- Ability: Static

Antes de começar a treinar seu time em Pokémon Ultra Sun & Ultra Moon, recomenda-se que você tenha alguns itens para tornar essa jornada de *grinding* mais rápida. O primeiro já tem longa presença marcada na franquia e é chamado Lucky Egg, ele permite que o Pokémon que o esteja segurando receba o dobro de experiência após o fim de uma batalha. Para obtê-lo você precisa ter terminado a Liga e obtido no mínimo 50 espécies diferentes de Pokémon. Após isso, basta falar com o Professor Kukui e ele lhe dará o item.

Lucky Egg



O segundo é um item da Rotom Pokédex, mais necessariamente falando do upgrade que ela recebeu com a **Roto Loto**. A **Roto Loto** é uma espécie de loteria que pode lhe dar diferentes tipos de itens de funcionamento similar aos O-Powers da sexta geração, e ela é habilitada assim que o jogador atinge a Rota 2 pela primeira vez. Precisaremos do **Roto Exp. Points**, item que aumenta um pouco a experiência ganha após o fim da batalha durante um período de tempo. Para utilizar a Rotom Loto basta verificar quando a Rotom Pokédex na tela inferior estiver triste, coisa que ocorre comumente de 10 a 20 minutos, e interagir com ela. Após a interação, ela começará a sortear o item e tenha sorte para que seja um Roto Exp. Point, pois a escolha é aleatória.



Por fim, mas tão importante quanto, recomenda-se também que você aumente a afeição dos seus Pokémon no **Pokémon Refresh**.

Alimentando e brincando com eles neste minigame para que a afeição aumente, chegará um momento em que eles passarão a ter um boost de 1.2 vezes mais pontos de experiências a cada fim de batalha.



Aumentando os níveis pelo Poké Pelago

Este método já esteve presente em Pokémon Sun & Moon (3DS) e é considerado mais alternativo. Primeiramente você deve aumentar o nível de sua **Isle Evelup** no *Poké Pelago* até o máximo (nível 3), para então depois colocar seus Pokémon para passar pela sessão de **Level Boost Drink** no local. Cada sessão dará ao seu Pokémon por volta de 500 pontos de experiência em meia hora.



É um método recomendado para momentos em que você não esteja usando seu console ou então que esteja ocupado aumentando o nível de outros Pokémon que já estão ocupando sua *party*. O limite de Pokémon nesta ilha é de dezoito, permitindo que também haja o aumento de nível de uma quantidade maior de monstros ao mesmo tempo.

Usando o método mais veloz: Batalhas S.O.S

Agora falaremos do método principal de se aumentar níveis de Pokémon em Pokémon Ultra Sun & Ultra Moon, que para ser honesto não é nada inventivo pois ele basicamente utiliza do mais antigo modo de fazer grinding: lutando contra Pokémon selvagens. Todavia, não contra qualquer Pokémon selvagem, portanto deve-se escolher a melhor opção no jogo: Chansey.



No Poni Meadows, local presente na Poni Island, há alguns arbustos que se movimentam assim que você entra na rota e que caso se aproxima um Pokémon pulará na sua frente e iniciará uma batalha selvagem. Nestes arbustos há 20% de chance de aparecer uma Chansey e você poderá ter chances de ter uma S.O.S Battle contra ela. S.O.S Battles são batalhas em que o Pokémon selvagem começa a chamar outros monstros selvagens para ajudar na batalha, ciclo este que não tem um fim determinado enquanto o primeiro Pokémon encontrado não for nocauteado.



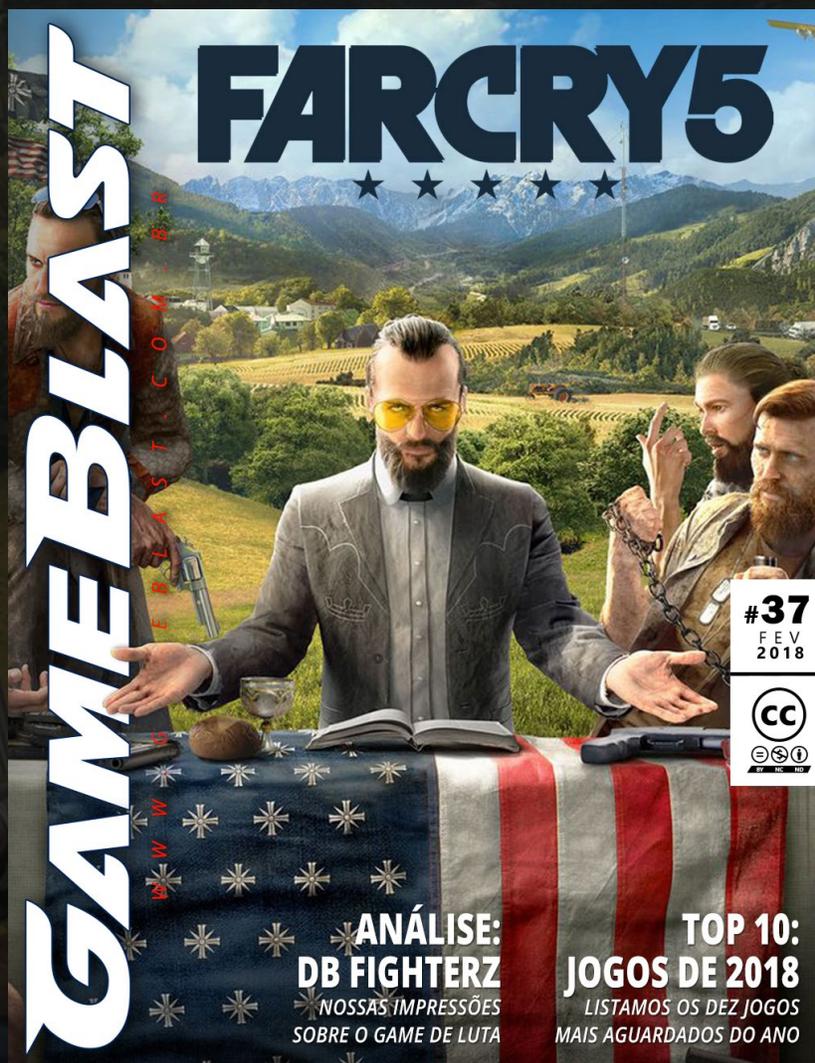
Acompanhado de Lucky Egg, afeição no Pokémon Refresh e o Rotom Exp. Points, você poderá abusar da oportunidade de enfrentar diversas Chansey pelo tempo determinado consigo mesmo. Vale lembrar que para aumentar as chances de uma S.O.S Battle iniciar recomenda-se o uso do item Adrenaline Orb ou então que o primeiro Pokémon da sua party tenha a ability Pressure, Intimidate ou Unnerve.



Chansey é um dos Pokémon que mais traz pontos de experiência no jogo, por isso não desperdice a oportunidade. Algumas vezes, ela poderá chamar ainda uma Blissey, aumentando ainda mais esta quantidade. Essa tática ainda leva um certo tempo, mas é a mais rápida presente no jogo e que é um alívio quando comparamos com Pokémon Sun & Moon em que era muito mais cansativo fazer este tipo de grinding. 

Revista GameBlast 37

Neste mês de março, a revista GameBlast entra para a história com uma bela prévia de Far Cry 5.



Além disso, trazemos a prévia de Ni no Kuni II: Revenant Kingdom e analisamos o game dos guerreiros mais poderosos do universo em Dragon Ball Fighter Z e muito mais.

Baixe já a sua!

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista