

NINTENDO BLAST

WWW.WEBSITEOBLAST.COM.BR



OCTOPATH TRAVELER™

POKÉMON BLAST: ORGANIZAÇÕES
A EQUIPE ROCKET ESTÁ DE VOLTA - ENCRENCA EM DOBRO!

NARUTO SHIPPUDEN NINJA STORM TRILOGY:
ANALISAMOS AS TRÊS SAGAS DOS NINJAS PARA O NINTENDO SWITCH

#104 JUN 2018



Parceiros de viagem

É importante perceber o quanto a Nintendo vem se esforçando para que as grandes empresas *thirdies* desenvolvam seus jogos para o novo console híbrido. Temos grandes lançamentos agendados para esse ano e, com a **E3** chegando, teremos ainda mais novidades. **Octopath Traveler** tem uma grande importância, pois além de ser um grande game ao estilo *RPG*, é desenvolvido pela **Square Enix**, uma empresa histórica que queremos da qual queremos suporte ao Switch. Então vamos falar tudo que sabemos sobre o título e também sobre a relação da **Nintendo e Square Enix**. Ainda nesta edição, trazemos a análise de **Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm Trilogy** e uma bela prévia de **Mario Tennis Aces**. Boa leitura e bom *hype* para a E3! - **Leandro Alves**



E3
2018



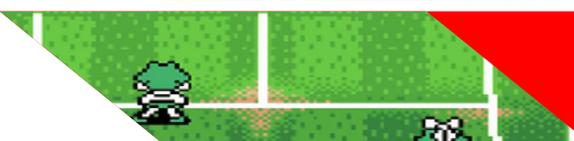
CARTAS
N-Blast Responde **04**



PERFIL
Kass
(The legend of Zelda) **10**



STAGE SELECT
Inkopolis (Splatoon) **16**



BLAST FROM THE PAST
Mario Tennis (GBC) **23**



PRÉVIA
Mario Tennis
Aces (Switch) **31**



PRÉVIA
Octopath
Traveler (Switch) **37**



ANÁLISE
Naruto Shippuden: Ultimate
Ninja Storm Trilogy **47**



TOP 10
Os games que queremos
ver na E3 2018 **54**



SQUARE ENIX E NINTENDO
A histórica relação **61**



POKÉMON BLAST
A Equipe Rocket
está de volta **70**

NINTENDO BLAST

DIRETOR GERAL
Sérgio Estrella

PROJETO GRÁFICO
Leandro Alves
Sérgio Estrella

DIRETOR EDITORIAL
Leandro Alves

DIRETOR DE PAUTAS
Gilson Peres Tosta
Luís Antônio Costa
Vinícius Veloso

DIRETOR DE REVISÃO
Sérgio Estrella

DIRETOR DE ARTE
Leandro Alves

REDAÇÃO

Alberto Canen
André Perez Segato
Gabriel Mattos
João Pedro Boaventura
Renan Rossi
Pedro Henrique
Victor Hugo Carreta

REVISÃO

Alberto Canen
Ana Krishna Peixoto
Bruno Alves
Catarine Aurora
João Paulo Benevides
João Pedro Boaventura
Luigi Santana
Vinícius Veloso

DIAGRAMAÇÃO

Daniel Andrade
Frigoli
Gabriel Felix
Jeferson Lobo
Juliana Valle
Leandro Alves
Lucas Gallego
Marília Carvalho
Yury Trindade

Ilustração
Nivaldo Wesley

CAPA
Leandro Alves

HQ Blast

"OctoCraft Legends" por *Nivaldo Wesley*



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: Marília Carvalho

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](#).



Opinião Pedrástica



Súditos pedrásticos e assíduos leitores da Revista N-Blast, preparados para acompanhar o maior evento do mundo, que fará todos pararem para acompanhá-lo? Não, não estou falando da Copa do Mundo na Rússia, mas sim da E3 2018, é claro! A Electronic Entertainment Expo deste ano acontecerá entre os dias 12 e 14 de junho em Los Angeles, nos Estados Unidos, e a ansiedade pelo evento é tanta que estou até roendo as unhas que não tenho. xD

Pedramente falando, este ano promete ser ainda melhor para o Switch, pelo menos no quesito de exclusivos. Super Smash Bros. para Switch será a grande atração e espero que todos os personagens que apareceram no Wii U e 3DS estejam de volta, assim como novos lutadores. Aposto na inclusão do Bomberman, Rayman, Captain Toad, Waluigi e da MINHA ilustre presença. É bom que não me deixem de fora novamente!

→' Sobre os retornos, espero que Snake, Wolf e Ice Climbers deem as caras de volta na série. A versão para Switch seria o encontro definitivo de todos os lutadores que participaram da franquia, já pensou? Ah, e que tragam o Subspace Emissary de volta!



As minhas apostas óbvias para Switch são as revelações do novo Pokémon (acredito na conexão do jogo com Pokémon GO e que as gerações serão adicionadas de tempos em tempos, semelhante ao jogo mobile), Metroid Prime 4, de um inédito Fire Emblem, Bayonetta 3 e um novo jogo da série Star Fox. Veremos datas de lançamento da nova aventura

do Yoshi e de Travis Strikes Again. Com relação aos anúncios, ouvi fofocas de que Skyward Sword HD vai acontecer e que a Nintendo mostrará Animal Crossing, Pikmin 4 e um inédito Paper Mario para Switch. Nada disso foi oficialmente comprovado, então só acredite vendo. Meu sonho é um Super Mario Galaxy Collection, reunindo os dois Galaxy em alta definição em um único cartucho. Seria lindo! *-*



Mas o que espero mesmo que apareça na E3 da Nintendo sejam os jogos third party. O Switch precisa do apoio de outras empresas para evitar que aconteça a mesma situação do Wii U. Tomara que os fãs sejam surpreendidos com os anúncios de GTA V, Red Dead Redemption, Final Fantasy XV, Overwatch e Dragon Ball FighterZ. Além disso, o console híbrido não pode viver só de



ports de jogos antigos, por isso, pode acontecer algum anúncio de uma versão para Switch de um lançamento de 2018 ou 2019, como FIFA 19 (e outros jogos esportivos), Beyond Good & Evil 2, Kingdom Hearts 3 ou Rage 2, já que a Bethesda tem demonstrado grandes resultados com seus ports.

O 3DS também não será esquecido, mas por enquanto não há muitas informações sobre o que a Nintendo planeja para o portátil durante a E3. O que nós muito provavelmente veremos serão mais informações e talvez algum gameplay de Mario & Luigi: Bowser's Inside Story, WarioWare Gold e o remake de Luigi's Mansion, que já foram anunciados. Fora isso, espero mesmo alguma surpresa, que demonstrará que o 3DS ainda tem muito fôlego.

A E3 é sempre assim mesmo, um misto de ansiedade, surpresas e expectativas. Tomara que a Nintendo aproveite os bons resultados que vem obtendo para nos presentear com uma E3 de encher os olhos e, aproveitando a o período de Copa do Mundo, que a Big N faça um golaço daqueles. XD



Querida Pedra de Hyrule, preciso de uma ajuda para explorar seu mundo. Estou jogando Twilight Princess pela primeira vez no Wii e acabei me perdendo. Preciso voltar para Kakariko Village para conseguir as Water bombs, mas não acho saída. A ponte está quebrada e o portão trancado. Já cumpri a tarefa de escolta da carroça, mas acabei voltando para o Zora Domain sem as bombas aquáticas. Estou num eterno looping no Hyrule Fields =(
Anônimo "Lost" da Silva

Palma, palma, não priemos cânico, aventureiro anônimo perdido. Como você disse que já escoltou a carroça até Kakariko, o que você precisa fazer é ir até o Graveyard (Cemitério). Certamente você verá Rutela. Siga-a, entre rastejando na passagem e fale com ela para receber a Zora Armor. Assim, basta voltar ao Barnes Bomb Shop, a loja de bombas em Kakariko Village, e comprar as Water Bombs que ficam no canto direito do balcão da loja. :)



Pedra, o que você acha desse novo jogo de tênis do Mario? Eu estou com o pé atrás porque o do Wii U não gostei muito.
Anônimo "Tenista" da Silva

Pois pode pegar a sua raquete e se preparar para o jogo, pois esse **Mario Tennis Aces** promete ser muito melhor do que o **Mario Tennis: Ultra Smash** (não que isso seja muito difícil). Mas minha aposta pedrística é que a Camelot fará o melhor jogo de tênis da franquia. Nós já sabemos que o jogo terá o modo história, que não aparecia desde o **Mario Tennis: Power Tour** (GBA), e modo de torneio que, sei lá por que motivo, ficou de fora no título antecessor. Até mesmo jogar sem usar aqueles poderes insanos será um ótimo entretenimento usando os Joy-Con, o que me lembrou muito **Mario Power Tennis** (Wii) e o **Wii Sports**, que era bem simples, mas muito divertido, mesmo para quem não estava familiarizado com videogames.



Pedra, qual melhor cartão SD para comprar pro Switch? Como que funciona ele? É necessário ter um?
Anônimo "Digital Seguro" da Silva

Como o Switch tem apenas 32GB de memória interna, realmente é uma boa ideia ter um cartão microSD

para complementar o espaço para os jogos. Existem diversos tipos de cartões e muitos servem para o Switch. Procure cartões compatíveis 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). Se você quiser bastante espaço, precisará que o cartão seja microSDXC, que tem mais de 64GB.

Pedra, alguma informação sobre alguns grandes nomes dos jogos da Nintendo que ainda não saíram pro Switch? Como Star Fox, Metroid, entre outros?

Anônimo "Rumor" da Silva



Por enquanto, nós temos rumores e, como sabemos, rumores não são lá muito confiáveis, principalmente perto da E3. Não há nada oficial sobre Star Fox, mas já temos o Metroid Prime 4 anunciado desde a E3 passada - devemos ter mais informações durante a E3. Smash Bros. também foi anunciado e será a grande estrela da Nintendo na E3. Pokémon também deve ser lançado até o início de 2019 e, mais uma vez, espero que mais informações apareçam durante a E3. Falta apenas um mês, então

vamos ficar por dentro de todos os planos da Nintendo para as suas franquias... ou ao menos boa parte deles. XD

Pedra, bom dia. Teremos mesmo em outubro Red Dead Redemption 2 e Call of Duty: Black Ops 4 no nosso querido Nintendo Switch?
Anônimo "Van der Linde" da Silva

Tanto a Rockstar quanto a Activision não confirmaram nem negaram que Red Dead Redemption 2 e Call of Duty: Black Ops 4, respectivamente, seriam lançados para Switch. Por isso, não dá para negar que as chances disso acontecer a essa altura são muito baixas, já que ambos tiveram seus consoles de lançamento anunciados e o Switch não está entre eles. No caso do RDR2, nem para PC por enquanto. Se acontecer de algum deles chegar ao Switch, será bem mais tarde, provavelmente através de um port com DLCs. É uma pena, já que, diferentemente do Wii U, o Switch tem recebido certo apoio das empresas third-party. Só nos resta torcer.

Hey Pedra, eu gosto bastante de controles e acessórios de empresas terceirizadas, então eu gostaria que você me recomendasse os melhores (e mais interessantes) para o Switch.

thales720

Acredito que a empresa terceira com melhores acessórios para o Switch seja a Hori. Ela conta com controle (com fio) bem mais em conta do que um Pro Controller, adaptador para cabo de rede

(já que muitas vezes o Switch deixa a desejar na conexão sem fio), vários cases, carregador veicular, suporte para deixar o Switch em pé, sem a necessidade de usar o que vem nele, que muitas vezes escorrega, e, se você estiver com grana sobrando e gosta de jogos de luta, a Hori ainda tem um controle arcade de ótima qualidade. Eu também gosto dos controles da 8bitdo, em formato de controle do Super Nintendo e Super Famicom que são compatíveis com o Switch. Há outras empresas e acessórios, mas acredito que essas já abarquem tudo que você poderia querer.

Pedra, adeus virtual console então? Não jogaremos Zelda Skyward Sword no Switch pelo jeito.
Anônimo "Pra Dizer Adeus" da Silva



Então, realmente não teremos Virtual Console, mas isso não significa que não teremos os jogos antigos da Nintendo no Switch - apenas não será através da figura do Virtual Console. A Big N deve usar o seu novo serviço, o Nintendo Switch Online, para disponibilizar esses jogos antigos ou mesmo diretamente no eShop, e deve adicionar melhorias como jogatina online e chat de voz.



Sobre Skyward Sword, eu acredito mais em um relançamento em HD. As similaridades dos Joy-Con com o Wii Remote + Nunchuk e o fato da Nintendo estar remasterizando todos os principais Zeldas lançados para consoles de mesa reforçam isso, mas por enquanto não passa de fofoca. Eu ainda quero ver todos os jogos da MINHA série no Switch... e quem sabe aquele exclusivo só MEU... tá na hora. →'

Olá Pedra! Tá dureza né? hehehe Qual a explicação para o Nintendo Labo no Brasil custar mais de R\$ 600,00? Porque um jogo com o mesmo preço em dólar aqui custa a metade do que estão pedindo pelo Labo.
Fernando Nunes, na dureza



Dureza é esse dólar que não para de aumentar. →' O valor do Robot Kit, que é o mais caro do Labo, é de 500 reais à vista em lojas online de confiança (fora o frete). O valor desse mesmo kit, oficialmente, nos Estados Unidos é de 80 dólares, o que dá pouco mais 300 reais atualmente. Agora imagine que a caixa é enorme, o que encarece a importação, e acrescente o lucro do vendedor. Infelizmente não tá sendo nada barato ser nintendista ultimamente. :'(



Pedra, quais jogos você quer ver na E3 2018? Não precisam ser jogos prováveis, mas aqueles que você queria para o Switch.
Anônimo "na Expectativa" da Silva



Tem os jogos óbvios que a gente sabe que estarão lá, como **Super Smash Bros.** (e a minha total ausência do elenco de novo →→'). Mas se for para desejar, eu gostaria de um novo jogo da franquia **Mother** - que o pessoal conhece melhor por **EarthBound (Mother 2)** -, pode ser até mesmo **Mother 3**, já que nunca saiu do Japão oficialmente. Também gostaria de ver o **Kid Icarus** de volta, pois o anjinho já está no limbo há um bom tempo. E acho que **Dragon Ball FighterZ** combinaria bastante com o Switch, que provou ser um ótimo console para jogos de luta. Acho que essas são opções bem improváveis por enquanto, mas que eu quero, eu quero. XD

APedra, qual desses possui mais horas de gameplay, **Captain Toad Treasure Tracker** ou **Luigi's Mansion**?
Anônimo "Capitão Caçador de Fantasmas" da Silva

Depende. Se você estiver falando do **Luigi's Mansion** lançado para GameCube (e é o que me parece), que tem umas 8 horas de gameplay, então **Captain Toad**:

Treasure Tracker é mais longo, já que este tem até 18 horas de jogatina. Mas se você estiver falando do **Luigi's Mansion: Dark Moon**, do 3DS, aí o jogo do Luigi leva vantagem, pois passa de 20 horas se quiser completar tudo e ainda tem multiplayer online, que não tem limite de horas, você pode repetir à vontade.



Pedra poderia nos explicar oq é essa cloud version do **Resident Evil 7** que tão falando de sair pro switch?
Anônimo "nas Nuvens" da Silva

Resident Evil 7 - Cloud Version é a versão do jogo disponível no Japão. Donos de Switch podem jogar o survival horror via streaming, ou seja, ele não é baixado e nem instalado no console híbrido, mas sim jogado via internet. O game roda nos servidores da Capcom e uma internet no mínimo excelente é exigida. E isso não é tudo, porque lá o **Resident Evil 7** do Switch é alugado por 6 meses pelo valor aproximado de 65 reais. Loucuras que só a Capcom faz. Pedramente falando, espero ver um port do jogo para o Switch e que não seja via streaming porque o sinal aqui...i em Hyrule não é... muito b... 

*por Pedro Henrique**Revisão: Vinícius Veloso
Diagramação: Daniel Andrade*

Kass, o simpático bardo de Zelda: Breath of the Wild (Wii U/Switch)

The Legend of Zelda: Breath of the Wild eleva o conceito de liberdade nos jogos eletrônicos para um patamar nunca visto antes. E dentro de um game, onde o nosso herói é livre e nós podemos fazer praticamente tudo, seria difícil imaginar que outro personagem desse universo conseguisse transparecer a liberdade que Hyrule oferece tão bem quanto o próprio Link. Mas, esse ser existe, ele é Kass, o bardo.

Art by: patreon.com/haxcat

Promessa é dívida

Kass é um bardo da raça dos rito, que possui uma bela família em Rito Village, mas decide deixar o seu lar e partir desbravando a selvagem Hyrule com o nobre objetivo de cumprir uma antiga promessa que fez ao seu mestre. Constantemente, Kass demonstra preocupação para com a sua família, e diz sentir saudades de casa. Também é comum ouvi-lo comentando sobre o seu antigo mestre, dentre uma ou outra canção.

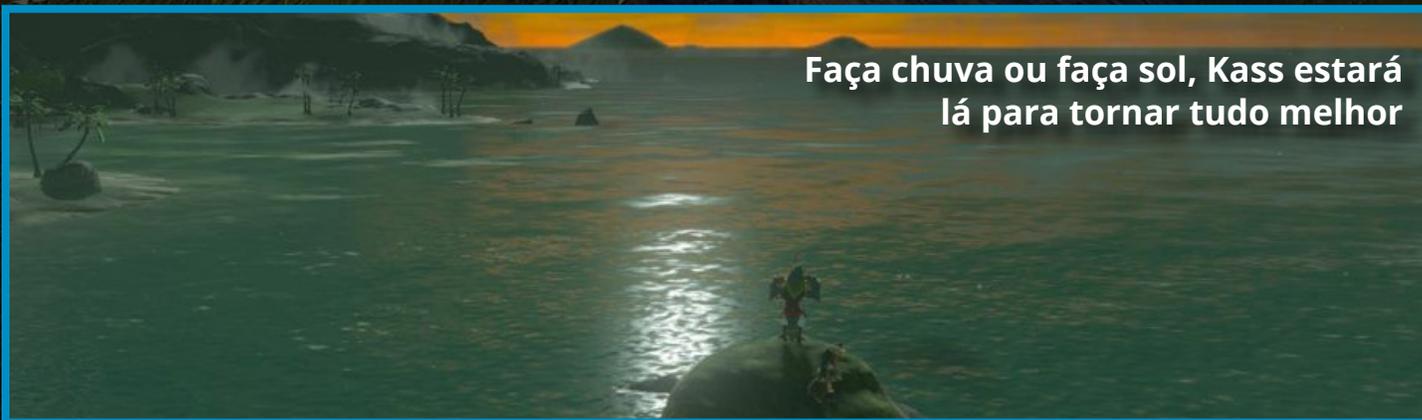


Para toda grande bela família, existe sempre um intruso que se sente parte dela...

Música sem fronteiras

Para cumprir sua promessa, Kass tem que explorar todas as áreas de Hyrule e aprender as músicas e lendas antigas de cada região que visitar. Seu instrumento é o acordeão, que emite um som único no jogo. A melodia de Kass anuncia a sua presença muito antes de nós conseguirmos enxergá-lo e sempre é reconfortante saber que no meio de uma terra entregue ao caos, nós não estamos sozinhos. Quando menos se espera, Kass aparece para nos contar uma lenda e agraciar nossos ouvidos com sua bela música.

Faça chuva ou faça sol, Kass estará lá para tornar tudo melhor



Por Hyrule!

Por mais que Kass seja motivado pela promessa que fez ao seu mestre, suas ações têm consequências diretas no destino de Hyrule e ele tem plena consciência disso. Sempre que o Rito aparece ele apresenta uma canção que serve como pista para que Link possa encontrar um *shrine* escondido, e sem essa ajuda o herói jamais conseguiria passar por todos os desafios.

A expressão de quem tem sorte de não ser o herói...Tudo por Hyrule!



Além disso, Kass também tem uma canção que fala sobre o que aconteceu há 10 mil anos, na primeira aparição do Calamity Ganon. É uma vez que Kass tenha o conhecimento do passado, e sabe o que está acontecendo no presente, nada mais justo que ele faça a sua parte para que suas filhas possam ter uma Hyrule melhor para se viver no futuro.

Livre como um Passarinho...

O aspecto mais importante de Kass é a sua liberdade. Muitos dizem que não existe nada mais libertador do que a música. Outros pregam que liberdade mesmo seria ter o poder de voar. Kass reúne esses dois aspectos formidavelmente e os utiliza muito bem, viajando para vários lugares perigosos, e nos apresentando as lendas e mitos em formato de música.



O bardo também esconde muitos segredos. Conforme vamos avançando no jogo, Link vai recuperando as suas memórias perdidas, e Kass vai revelando o seu passado. Quando nós descobrimos a verdadeira história do Rito e a de seu mestre, percebemos o quanto o ressurgimento de Calamity Ganon afetou toda a vida em Hyrule e o quanto a conexão de Link e Zelda é importante. Tudo isso graças a Kass, o simpático bardo de Breath of the Wild.



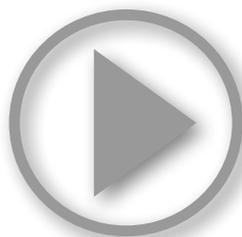
A trilha sonora do acordeão...



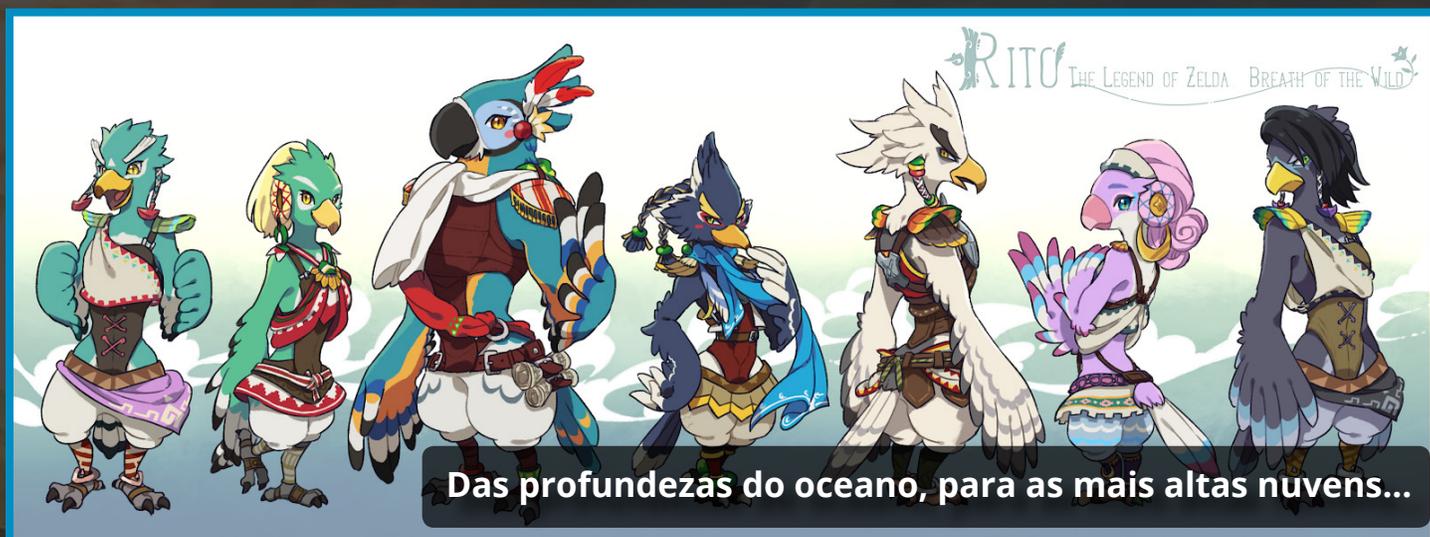
O acordeão é um instrumento musical de teclas, e tem muita importância na música brasileira. No sul, é popularmente conhecido como gaita, no nordeste como sanfona e é bastante utilizado na música regional dessas duas áreas do país. Sendo, inclusive, um dos principais instrumentos do ritmo forró.

Quando eu percebi o destaque que esse instrumento tinha no jogo, fiquei fascinado, era algo completamente novo e maravilhoso. A trilha sonora do game tem como base principal o piano, algo inédito para

a franquia, e só algumas músicas contemplam o acordeão de Kass, outras possuem uma versão tocada apenas no acordeão. Sendo bem sincero, a versão da música The Hero's Theme tocada pelo bardo é uma das coisas mais lindas que eu já ouvi na vida.



Algumas curiosidades...



Das profundezas do oceano, para as mais altas nuvens...

A raça dos Rito foi apresentada em *The Legend of Zelda: Wind Waker*, a ideia é que eles são a evolução natural da raça dos Zora, uma vez que toda a Hyrule foi tomada pelos oceanos. Em *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* nós temos essas duas raças coexistindo, e não sabemos se de, alguma forma, os Rito ainda são uma evolução dos Zora.

Na franquia, também é muito recorrente o uso do mesmo traço para personagens diferentes, ou até mesmo a utilização dos mesmos personagens em eras distintas. Como exemplo nós temos o Beedle, que aparece em seis jogos da série, sempre com a mesma aparência/função.



Kass não marcou presença em nenhum outro jogo, ele é um totalmente novo, mas eu torço para que não caia no esquecimento (não é mesmo Capitão Linebeck?) e que ele possa estar nos próximos títulos. Portanto, é claro, o seu acordeão. 🎸

por Gabriel Mattos

Revisão: Luigi Santana
Diagramação: Lucas Gallego

SplatoonTM

e sua eletrizante Inkopolis

Inkopolis é uma das cidades mais modernas e cosmopolitas do mundo dos games. Abarrotada de grafite, outdoors e lojas da moda, ela tem tudo que um verdadeiro *inking* poderia desejar. Mesmo estando no centro de dois jogos de **Splatoon**, ainda há muito pouco que sabemos da grande metrópole *inking* e de suas origens. Reunimos aqui tudo que sabemos sobre a cidade mais tendência que um console Nintendo já viu. *Stay Fresh!*

Um inkling na cidade grande

Diversidade e tendência são as palavras que melhor definem o que é a cidade de Inkopolis. Mesmo sendo uma cidade fundada pelos *Inklings* anos atrás na Grande Turf War, a cidade reúne criaturas das mais diversas raças espalhadas pelas praças e lojas da cidade. Isso reflete bem todo aspecto cosmopolita da cidade, que apresenta fortes inspirações de lugares do mundo real — como a **Tokyo Tower** do Japão e a **Times Square** dos Estados Unidos.

Apesar de abrigar gente tão diferente, tem uma coisa que une os corações de todas as pessoas de Inkopolis e essa coisa é a moda. Mais importante que quanto dinheiro você tem é o quão estiloso você está (ou “fresco”, na gíria dos inklings). Se você planeja ser bem tratado nas lojas e pelos locais, é melhor você subir alguns níveis nos modos multiplayer e se manter sempre fresco.

Inklings e outras criaturas marinhas de todos os tipos e estilos

Os agitos da Inkopolis Plaza

A primeira área da cidade que visitamos é a agitada **Inkopolis Plaza** de **Splatoon (Wii U)**. A praça funciona como o *hub* do jogo, onde você pode comprar novos equipamentos e acessar todos os demais modos. Ela é o coração de Inkopolis e está sempre movimentada assim como a sua contra-parte no mundo real — **Shibuya**.



Como Shibuya, Inkopolis Plaza é muito movimentada e ainda conta com esse cruzamento emblemático

Ao norte temos a majestosa **Inkling Tower** — a versão inkling da **Tokyo Tower** — que pode ser vista de toda cidade. Ela costumava abrigar o **Grande Zapfish**, a fonte de energia do povo inkling super cobiçada pelos **octarians**, antes dele ser roubado. É nela também que os jogadores podem participar de qualquer disputa online no primeiro game.

No lado oposto, ao sul, vemos uma estação de trem que liga a cidade. Apesar de não poder ser acessada no jogo, podemos vê-la de diversos mapas. Para os fãs de música, em cima de uma humilde cafeteria, temos o **Inkopolis News Studio**. Lá você pode ver os informes mais importantes sendo gravados ao vivo pelas famosas **Squid Sisters** — **Carrie** e **Marie**.



Nos becos escuros dessa praça, você pode encontrar **Spike**, uma figura misteriosa que pode lhe arranjar qualquer equipamento que você quiser. Muito provavelmente de modo ilegal. Caso essa não seja sua vibe, temos também as principais lojinhas da cidade com uns atendentes super simpáticos.



A tecnológica Inkopolis Square

Mais a oeste na cidade temos a **Inkopolis Square** que serve como hub para **Splatoon 2 (Switch)**. Essa outra praça fica bem no meio da cidade, cercada de imensos prédios e atrai os amantes de tecnologias. Ela é menorzinha se comparada a amplitude de Inkopolis Plaza, mas é cheia de coisas pra se fazer.

A praça é lotada de outdoors para todos os lados e não é difícil reparar nas semelhanças com a **Times Square** de Nova Iorque. No quartel-general do **Salmon Run**, por exemplo, há vários pôsteres representando musicais famosos como **Wicked** e **O Fantasma da Ópera** numa clara referência a **Broadway**.



Além da sua galeria com lojas similares às encontradas na Inkopolis Plaza, Inkopolis Square conta com um quiosque de *food truck* gerenciado pelo **Crusty Sean**, um camarão desajeitado que adora sapatos. Inclusive, ele costumava ter uma loja de sapatos na Inkopolis Plaza, mas parece que ele largou seu sonho para conseguir uma graninha a mais.

Diferentemente da Inkopolis Plaza, aqui temos uma estação de metrô bem escondida em uma esquina. Temos também o estúdio das **Off the Hook**, para você que como eu é fã da **Marina** (ou da **Pearl**, eu não julgo). Por se tratar de uma banda nova, o estúdio é bem menor que o das Squid Sisters, mas a energia das garotas é contagiante. Vale a visita!



Fique a um vidro de distância das cantoras do momento! Com sorte elas dão até um tchauzinho.



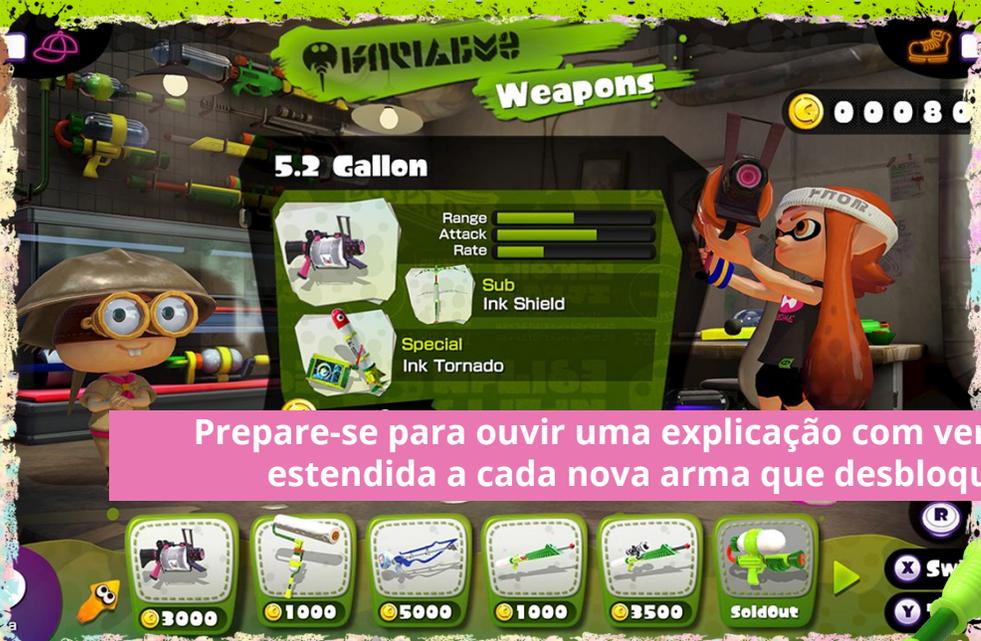
Vamos às compras

Por fim, vamos falar das lojinhas. Não importa se você está na **Inkopolis Plaza** ou na **Inkopolis Square**, você consegue encontrar aqui tudo o que você pode precisar. Claro que para ter acesso os melhores itens, é melhor você estar fresquíssimo. Então vamos às compras.



Se você precisa de armas novas, **Ammo Knight** é o seu lugar. Ela está presente em ambas as praças. A loja na Inkopolis Plaza não é muito grande e o estoque não é tão robusto quanto de outras filiais, mas posso garantir que a empolgação do **Sheldon**, o caranguejo-ferradura dono da loja, é exatamente a mesma.

Já no quesito roupas, cada praça tem sua própria coleção de lojas de blusas, sapatos e acessórios. Inklings são doidos por moda e essas lojas são muito populares. Na Inkopolis Plaza, temos a loja de acessórios **Cooler Heads** tocada pela anêmona **Annie** e seu peixinho palhaço, o sempre desbocado Nemo Moe. Já na Inkopolis Square, quem se destaca é **Bisk** e seu **Shella Fresh**, onde os inklings mais estilosos encontram os sapatos da moda.



Prepare-se para ouvir uma explicação com versão estendida a cada nova arma que desbloquear

Hoje é noite de Splatfest, bebê!

A cada duas semanas, a cidade toda se transforma nas noites de **SPLATFEST**. A preparação começa alguns dias antes do adorado festival, com a equipe montando toda estrutura até que chega a tão esperada noite e tudo vira festa.



Nos Splatfests, os inklings se separam em dois times e a cidade fica toda colorida com as cores de cada um. Outdoors com mensagens de apoios para ambos os times lotam as paredes dos prédios e os inklings se vestem de acordo com os times que defendem. Bolo ou Sorvete? Cão ou Gato? Biscoito ou Bolacha? Não importa o seu lado, todos celebram juntos ao som de muita música.



Vista as cores do seu time e entre para a festa!



Na Inkopolis Plaza, dois trios elétricos ficam estacionados durante todo o evento enquanto as Squid Sisters se apresentam. Já na Inkopolis Square, um grande palco é montado perto da torre principal onde as Off the Hooks cantam o final de semana inteiro. Independentemente de onde decidir celebrar o festival, não esqueça a sua blusa temática para mostrar todo seu amor pelo seu time. 

por André Perez Segato

Revisão: Catarine Aurora
Diagramação: Yury Trindade

Mario Tennis (GBC/VC) invade quadras portáteis pela primeira vez

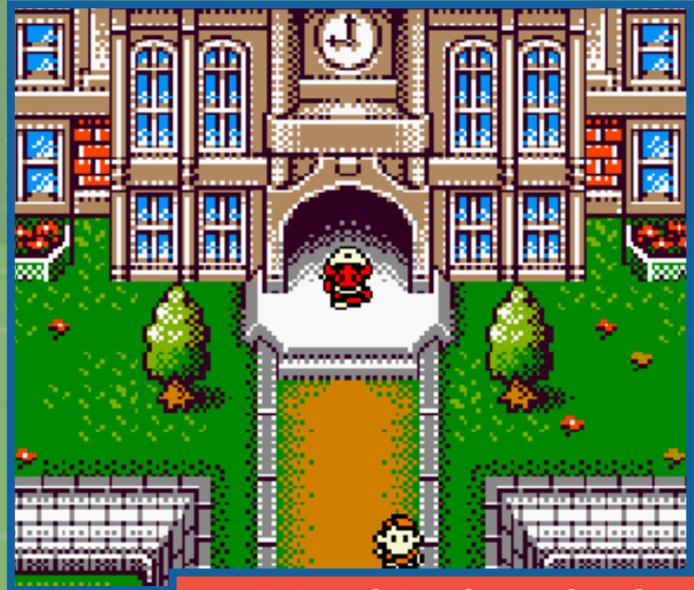
Em agosto de 2000, a franquia Mario Tennis fazia sua estreia em território totalmente tridimensional no Nintendo 64. Usando de base o primeiro jogo de tênis do encanador, Mario's Tennis, para o fracassado **Virtual Boy**, Mario Tennis 64, como era chamado no Japão, trazia o vilão e rival **Waluigi** como novidade, além de reintroduzir a princesa **Daisy** e **Birdo** no grupo de seleção de personagens da franquia esportiva.

Para quem achava que essa seria a única versão a consertar a imagem de Mario's Tennis do Virtual Boy foi surpreendido quando a Nintendo lançou, pouco mais de meio ano depois, uma versão portátil de Mario Tennis em janeiro de 2001 para Game Boy Color que imitava precisamente muitos aspectos do irmão mais velho de N64.

O melhor tenista de todos



Uma das maiores novidades que Mario Tennis para Game Boy Color trazia, expandindo a experiência original encontrada nos consoles, era um modo campanha single-player. No papel de **Alex** ou **Nina**, alunos novatos da escola de tênis **Royal Academy**, o jogador devia disputar partidas com outros alunos e aumentar seu posto progressivamente em uma jornada para se tornar o maior tenista da história. Além da opção de partidas de dois oponentes (os Singles), também era possível fazer parcerias com um colega controlado pelo computador em partidas de duas duplas de oponentes (os Doubles). Alex fazia parceria com **Harry**, enquanto **Kate** era a parceira de Nina. Assim que você chegava ao nível máximo da Royal Academy, o protagonista ganhava o direito de participar da “equipe viajante” e, devido a isso, a participar do torneio Island Open. Vencer esse torneio te concedia um convite para um duelo com o mais habilidoso dos tenistas: o próprio **Mario**! Na linha de história de Doubles, Mario fazia parceria com **Peach**.



A Royal Academy, lar de tenistas aspirantes a campeões



Cada vez que o jogador disputava uma partida, mesmo que tenha resultado em derrota, ele recebia pontos de experiência para aumentar seu nível. Toda vez que o nível dos personagens subia, eles recebiam pontos de habilidade que podiam ser alocados em diversos atributos como velocidade, força de saque ou controle do ângulo da bola. Os parceiros de Doubles também recebia experiência e podiam ter seus atributos individualmente personalizados, mesmo em partidas de Singles nas quais apenas Nina ou Alex jogavam.



Alguns instrutores ensinavam aspectos específicos de jogadas

Durante a aventura, também era possível equipar alguns poucos itens especiais que melhoravam o desempenho do personagem. Raquetes de força, tênis de velocidade ou, até mesmo, equipamentos de treino que pioravam suas habilidades para aumentar a quantidade de experiência obtida depois de cada partida. O mais bacana disso tudo é que as características personalizadas dos protagonistas do modo história também ficavam acessíveis para o modo Exhibition ou até mesmo para o Linked Play, o modo multiplayer da versão portátil, o que permitia que seu tenista customizado jogasse contra outros personagens construídos por amigos.



Entrar para a liga viajante da academia era um feito que poucos conseguiam alcançar

A grande sacada do Transfer Pak



Talvez uma das funções mais interessante que Mario Tennis para Game Boy Color continha era a compatibilidade com o acessório **Transfer Pak**, do Nintendo 64. O periférico que era acoplado atrás do controle de N64 trazia consigo um encaixe para cartuchos do GBC em que Mario Tennis podia ser inserido. Quando usado juntamente com a versão de 64-bits de Mario Tennis, o jogo permitia a transmissão dos protagonistas da aventura portátil para o console de mesa, carregando consigo todos os seus atributos personalizados!



O Transfer Pak

Melhor que isso é saber que os dados do Nintendo 64 ficavam constantemente interligados aos dados do Game Boy Color. Em outras palavras, isso quer dizer que ainda era possível jogar partidas tridimensionais no Nintendo 64 com seus amigos de uma maneira mais prática (sem a necessidade de cabos e de cartuchos adicionais). No final de partidas com personagens vinculados à aventura do Game Boy Color, eles ainda ganhavam experiência, tornando a interconexão ainda mais vantajosa e divertida.



Alex, Nina, Harry e Kate podiam todos serem utilizados como personagens no Nintendo 64

Enquanto era possível usar os protagonistas na versão tridimensional, a conexão por Transfer Pak também era a única forma de destrancar **Yoshi**, **Bowser**, **Wario** e **Waluigi** como personagens jogáveis na versão portátil. Isso significa que não há uma forma de obtê-los no relançamento para Virtual Console. Transferir Waluigi para o jogo portátil tornava a sua única aparição no Game Boy Color, em qualquer jogo do Mario.



Minigames com a raquete



Outra novidade que Mario Tennis para Game Boy Color trazia em relação à versão de console era a adição de novos minigames à parte da aventura principal ou do modo Exhibition. Cada personagem da turma do Mario possuía seu próprio minigame. Alguns deles são:

Luigi Shooting Star, um minigame protagonizado por Luigi que envolvia um robô lançador de bolinhas de tênis e alvos em formato de estrela. Acertar uma estrela concedia um ponto, e acertar estrelas consecutivamente sem errar duplicava os pontos a cada acerto. Deixar a bolinha cair no seu lado do campo era um Game Over. O nível fácil era vencido com 30 pontos e o nível difícil, com 60. Passar todos os níveis destrancava a quadra **Castle Court**.



Baby Mario Target Shot era um minigame de Baby Mario cujo objetivo principal era acertar porções específicas indicadas da quadra. Usar técnicas sugeridas na tela, como marcadas na área da quadra, te concedia bônus de pontuação, e o jogo terminava quando você errava o alvo do outro lado da quadra.



Donkey Kong Banana Bunch era o minigame de Donkey Kong que o colocava numa quadra contra uma parede. Nesse muro, algumas figuras de bananas e cachos de bananas se movimentavam, e o objetivo era acertá-las para ganhar pontos. Por ser um personagem do tipo Power, o desafio da parede era ainda mais difícil, já que a bolinha voltava com uma força descontrolada. Quando o nível de 60 pontos era vencido, a quadra **Jungle Court** era destrancada.



Mario Boo Blast era um minigame jogado por Mario em uma partida contra Luigi. As mecânicas se assimilavam com as de Luigi Shooting Star, com a diferença que, aqui, o alvo é um Boo no meio da quadra, que deve ser acertado com jogadas de ambos os lados. Os toques de Luigi também adicionavam pontos para a pontuação do jogador.



A primeira aparição em território portátil de 56 cores e música por chiptune foi marcada por modos memoráveis e que aprofundavam a experiência de Mario Tennis para o console tridimensional Nintendo 64. Por R\$9,99, você pode reviver toda essa experiência e aventura incrível novamente no portátil, com o relançamento de **Mario Tennis** no Virtual Console do eShop no Nintendo 3DS. Não perca tempo e entre em quadra! 



Guia N-Blast

Pokémon Omega Ruby/ Alpha Sapphire (3DS)

Conheça o guia definitivo de Pokémon ORAS! Detonado Completo, localização de TMs e HMs, Mega Stones e Orbs, guia de itens e Pokémon lendários e mais!



EDIÇÃO COMUM
GRÁTIS



EDIÇÃO DE
COLECCIONADOR
R\$2,90



BAIXAR NO
Google™ play



COMPRAR NO
Google™ play

Switch

por *Alberto Canen*Revisão: *Ana Krishna Peixoto*
Diagramação: *Frigoli*A vibrant promotional image for Mario Tennis Aces. Mario is the central figure, shown from the waist up, wearing his iconic red cap and shirt. He is holding a tennis racket with a glowing blue and red aura. The background is a dynamic, colorful tennis arena with a large crowd of spectators and bright spotlights. In the foreground, the game's title 'MARIO TENNIS ACES' is displayed in large, stylized letters. 'MARIO TENNIS' is in a multi-colored, blocky font, while 'ACES' is in large, white, 3D block letters with a red shadow. Other characters like Toad and Peach are visible in the background, and a tennis court is visible in the distance.

MARIO TENNIS ACES

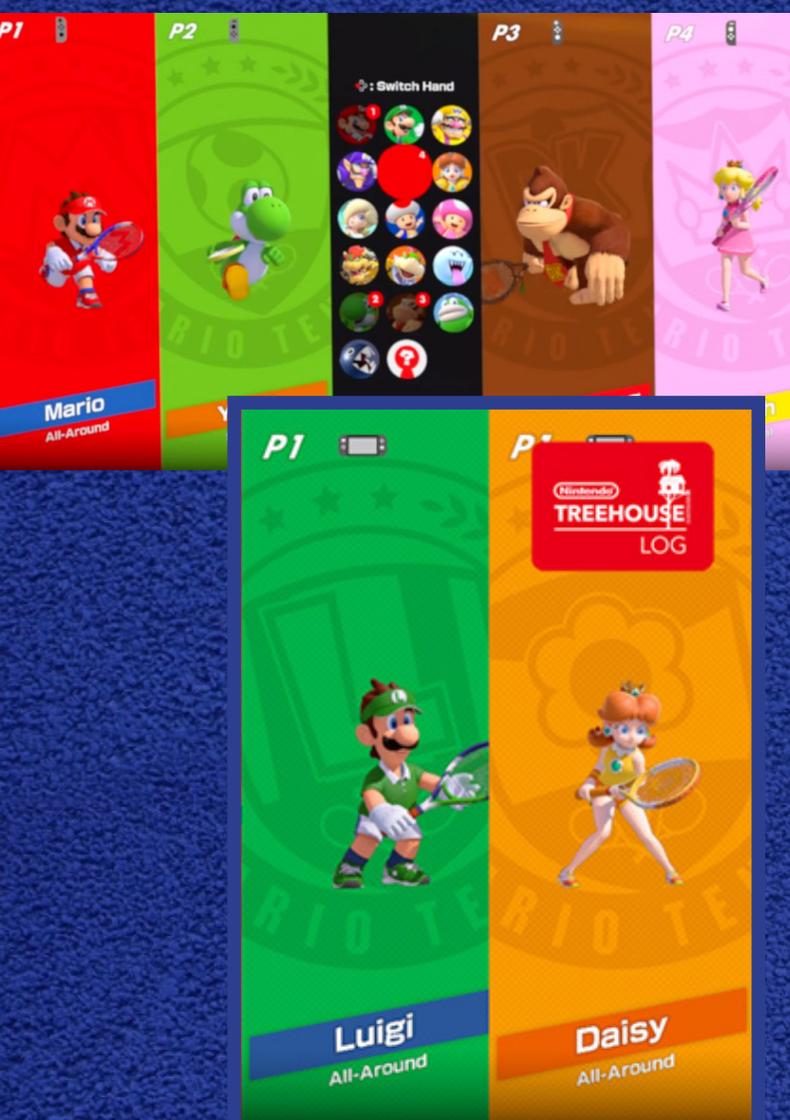
Mario Tennis Aces promete trazer o melhor da franquia para o Switch

Depois do fiasco de Mario Tennis: Ultra Smash lançado para o Wii U, o pessoal da Camelot Software Planning, responsável por todos os jogos de tênis do Mario (tirando aquele do Virtual Boy, que não conta), sabia o quão importante seria caprichar no próximo jogo da franquia criado por eles. Pelo que foi mostrado até então, a desenvolvedora parece que aprendeu a lição e **Mario Tennis Aces** promete trazer tudo o que tinha de melhor nos jogos anteriores, além de acrescentar novidades.



Mario e companhia

Ainda não foi dito quantos personagens o jogo trará exatamente. Apenas 15 foram revelados e há a promessa de outros. Seja como for, ainda que a quantidade aumente muito e mais alguns sejam adicionados por DLCs, o que importa de fato é em qual das seis classes eles se encaixaram, já que personagens diferentes de uma mesma categoria devem ter jogabilidade muito similar.



A primeira classe é a **All-Round**, da qual Mario e Luigi fazem parte. Esse é aquele tipo que é bom em tudo, mas não é excelente em nada. Costuma ser ideal para iniciantes por serem mais fáceis de controlar — o que não impede que seja a escolha de jogadores experientes. Há também o tipo **Technical**, como a Peach e a Toadette, que tem como pontos fortes a precisão de seus golpes e pode mirar os cantos mais complicados com facilidade. Os personagens do tipo **Defensive**, a exemplo de Waluigi e Bowser Jr., têm o melhor alcance entre os demais, sendo complicado passar uma bola matadora por eles. **Powerful** é a classe do fortões Bowser, Wario, Donkey Kong e Chain Chomp, que podem não ser tão ágeis, mas retornam a bola com uma potência esmagadora. Yoshi e Toad fazem parte, como sempre, do tipo **Speedy**, que traz como característica principal a velocidade com a qual eles conseguem cobrir a quadra. Por fim, os personagens do tipo **Tricky**, como Rosalina e Boo, possuem uma incrível bola curva que é difícil para os oponentes a decifrarem.



Jogabilidade simples e especial

Mario Tennis Aces incorpora todas as jogadas padrão do esporte. Os personagens, então, vão aplicar batidas de forehand e backhand, com topspin, slice, voleios e lobs, além, claro, do saque. Mas, apesar de ser possível jogar apenas com esses golpes normais, não estaríamos falando de Mario Tennis se não houvesse aquelas incríveis jogadas especiais, com direito a curvas de 90° e potentes batidas que mais parecem tiros de canhão.

Há duas barras que o jogador deverá ficar de olho: a de energia e a de saúde. A primeira vai sendo abastecida conforme o personagem vai trocando bolas com o adversário e serve para realizar movimentos especiais de ataque e defesa; a segunda é um medidor de três barras que podem ser perdidas uma a uma conforme poderosos golpes são recebidos e não bloqueados adequadamente, levando o jogador a perder a raquete



caso isso ocorra — golpes muito fortes podem acabar com essa barra de uma vez, acrescentando uma nova estratégia à jogatina.

O jogo conta com diferentes tipos de jogadas que consomem energia ao serem utilizados. **Zone shot** permite mirar e rebater em qualquer local da quadra adversária usando os controles de movimento; **Zone speed** desacelera o tempo, o que facilita na hora de chegar em uma bola fora do alcance; **Special shot** é utilizado como o zone shot, mas necessita da energia completa para realizar a batida e é muito mais forte.

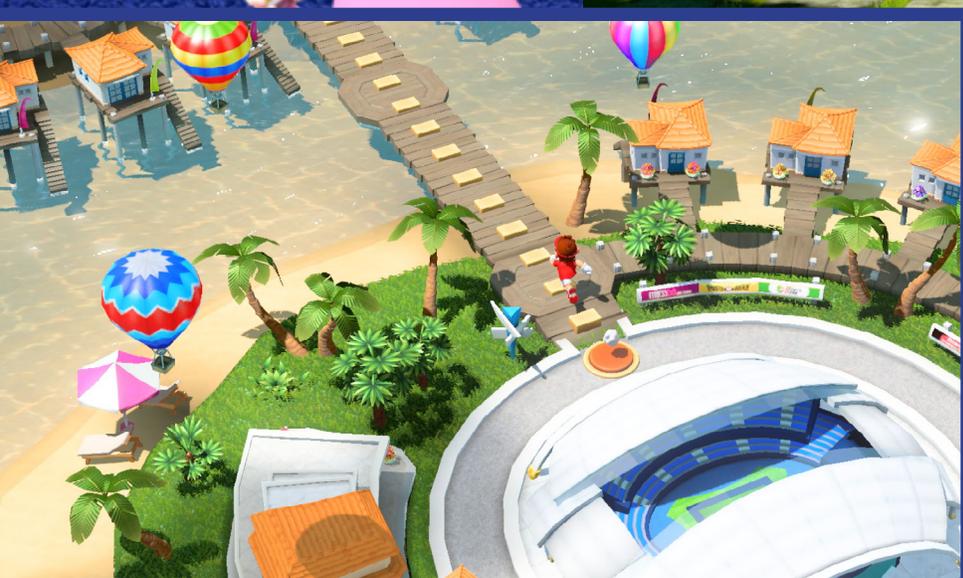
Zone shots e Special shots são golpes capazes de danificar a raquete (diminuindo a barra de saúde), sendo que o Special shot consegue quebrar uma raquete com um único acerto. Assim que uma raquete é quebrada, o personagem pode substituí-la por outra. Mas se elas terminarem, o jogador perde a partida por não ter como continuar. perde a partida por desistência.



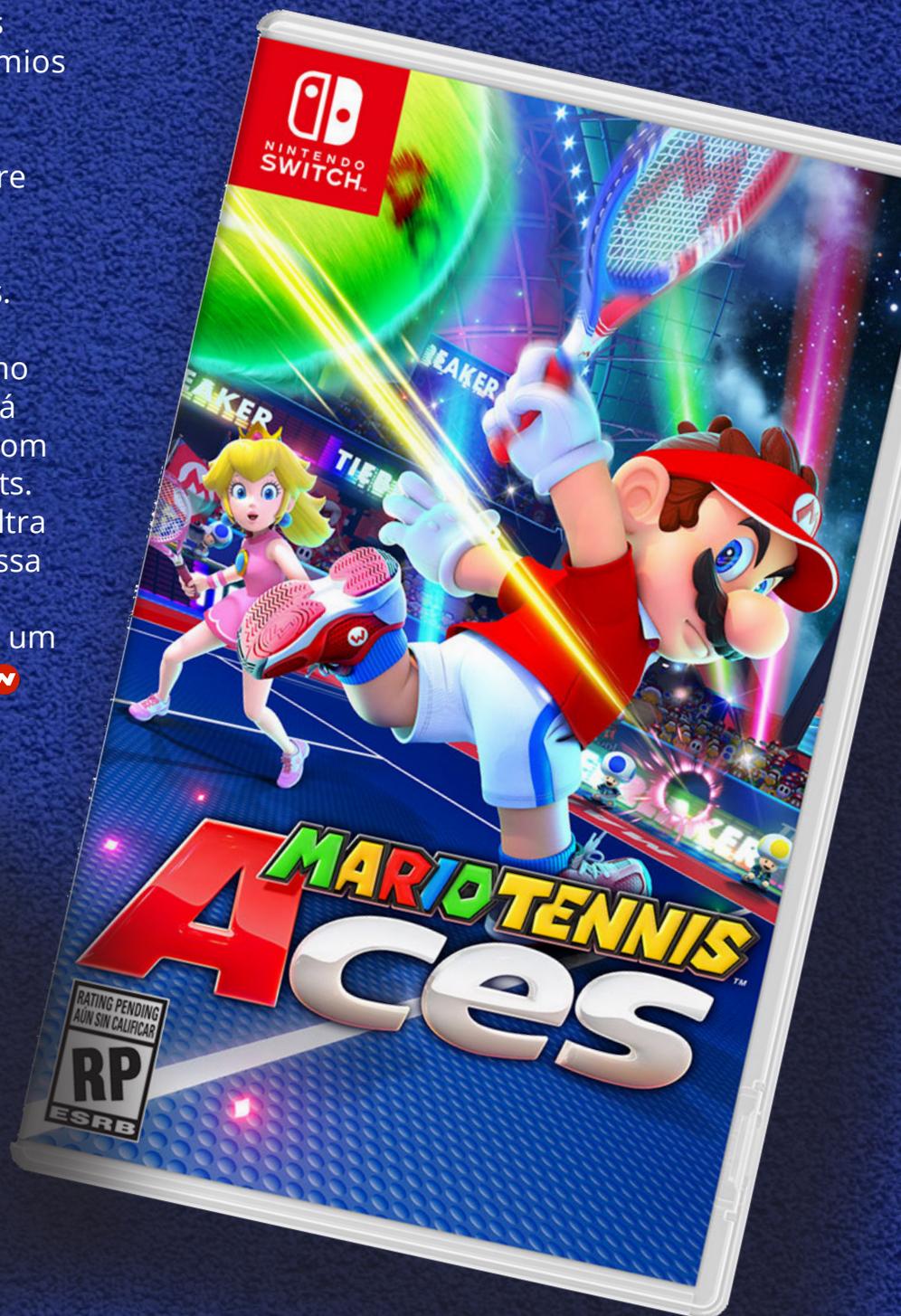
Diversas formas de jogar

Mario Tennis Aces contará com diversos modos de jogo, inclusive um de história, que não aparecia desde o **Mario Tennis: Power Tour** (GBA, 2005). Os fatos ocorrerão em uma ilha, na qual teremos diversos desafios a serem completados, incluindo partidas contra chefões. O modo de torneio também está de volta, tendo ficado de fora do título anterior (por incrível que pareça), e o jogador terá a oportunidade de enfrentar a CPU em diversas copas, como as tradicionais Mushroom Cup, Flower Cup e Star Cup.

Haverá um modo mais casual chamado **Swing Mode**, em que é possível jogar utilizando o Joy-Con como uma raquete de tênis e desferir batidas de direita, esquerda, slices e lobs com naturalidade, além de incluir regras normais do esporte, sem as extravagâncias das jogadas especiais — será algo bem ao estilo Wii Sports.



Jogatinas online também estarão presentes no jogo para até quatro jogadores simultâneos, sejam amigos ou outros jogadores. Valendo o mesmo para torneios online que, inclusive, darão prêmios para os participantes, como roupas e personagens jogáveis. Os jogos de tênis do Mario sempre foram muito divertidos, mesmo para aqueles que nunca sequer pisaram em uma quadra de tênis. **Mario Tennis Aces** terá todos os acertos dos jogos anteriores, como modo história e torneio, e contará com forte modo online e opção com regras simples, ao estilo Wii Sports. O título anterior, Mario Tennis: Ultra Smash, deixou a desejar, mas dessa vez o pessoal da Camelot parece que caprichou no jogo e teremos um belo representante da franquia. 



Mario Tennis Aces (Switch)
Desenvolvedor Camelot Software Planning
Gênero Esporte
Lançamento 22 de junho de 2018

Expectativa



4

Switch

por Renan Rossi

Revisão: João Paulo Benevides
Diagramação: Leandro Alves

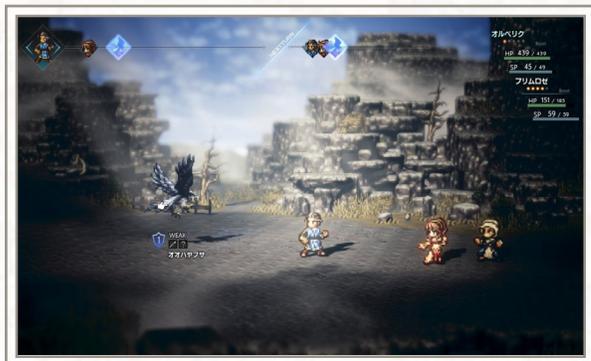
OCTOPATH TRAVELER™

uma jornada entre nostalgia e inovação

Anunciado em janeiro de 2017 como **Project Octopath Traveler**, o exclusivo de Switch trouxe de volta a magia dos RPGs da era 16-bit. Desenvolvido pela Square em parceria com a Acquire, o game deixou muita gente ansiosa ao aliar a clássica arte dos anos 1990 às novas tecnologias em uma grande aventura com oito personagens jogáveis. O nome se manteve e Octopath Traveler, com lançamento para 13 de julho, carrega a responsabilidade de mostrar ao mundo que ainda é possível oferecer experiências memoráveis com recursos que marcaram gerações.

Os 16-bit sob um novo olhar

A sensação criada por Octopath Traveler é um exemplo perfeito da evolução dos games caso a tecnologia tivesse avançado em todos os quesitos, mas ainda mantido a estrutura gráfica da era 16-bit. Elementos como a visão de jogo em perspectiva superior estão presentes, assim como personagens e cenários pixelados e a jogabilidade tradicional de um bom JRPG que logo nos faz lembrar de clássicos como **Final Fantasy VI** (SNES, 1994) e **Chrono Trigger** (SNES, 1995).



Elementos em alta definição e trilha sonora orquestrada, no entanto, contrastam em um ritmo harmônico surpreendente através do intitulado recurso 2D-HD, que traz mais vivacidade e profundidade aos cenários e personagens. O processo não deixa de ser uma inspiração do já apresentado em **Bravely Default** (2012) e **Bravely Second: End Layer** (2015), títulos elogiadíssimos da Square lançados para 3DS. A grande diferença é que em Octopath Traveler há a utilização dos gráficos pixelados em trabalho conjunto com a Acquire, conhecida pela série **Tenchu** e que fez um brilhante serviço em **What Did I Do To Deserve This, My Lord!?** (PSP, 2007), título que chamou atenção pelos aspectos da estrutura 16-bit.

O 2D-HD permite um novo olhar para uma tecnologia já conhecida. Ao caminhar por cidades, desertos e montanhas, a câmera nos acompanha como se estivéssemos em um grande mapa de mundo aberto e os efeitos visuais geram a movimentação dos elementos para criar sensações tridimensionais. Tudo isso em perspectiva bidimensional 16-bit com efeitos de desfoque para destacar a posição do jogador. Recursos de luz, sombra e névoa, seja na exploração ou nos combates, criam uma atmosfera belíssima de se ver tanto na TV como no modo portátil.



O bom e velho/novo RPG

Uma característica interessante presente em Octopath Traveler é a maneira como a narrativa se desenvolve, fazendo com que os amantes dos RPGs de mesa se sintam em casa. Textos descrevem a história e motivações de cada personagem num diálogo direto com o jogador, o que gera um grau de intimidade muito maior. Em vários momentos, as interações são na primeira pessoa do singular, com frases que intensificam suas personalidades. Não é difícil se afeiçoar logo nos primeiros minutos.

E é justamente no caminho a ser seguido por cada um dos heróis que encontramos um dos grandes atrativos do game. Na *demo* disponibilizada em setembro, pudemos jogar com a dançarina **Primrose Alezhard** e com o guerreiro **Olberic Eisenberg**, que demonstram o sistema de classes atrelado a narrativas profundas. O enredo não tem medo de nos apresentar a temas sérios como traição, vingança, assédio e obsessão.





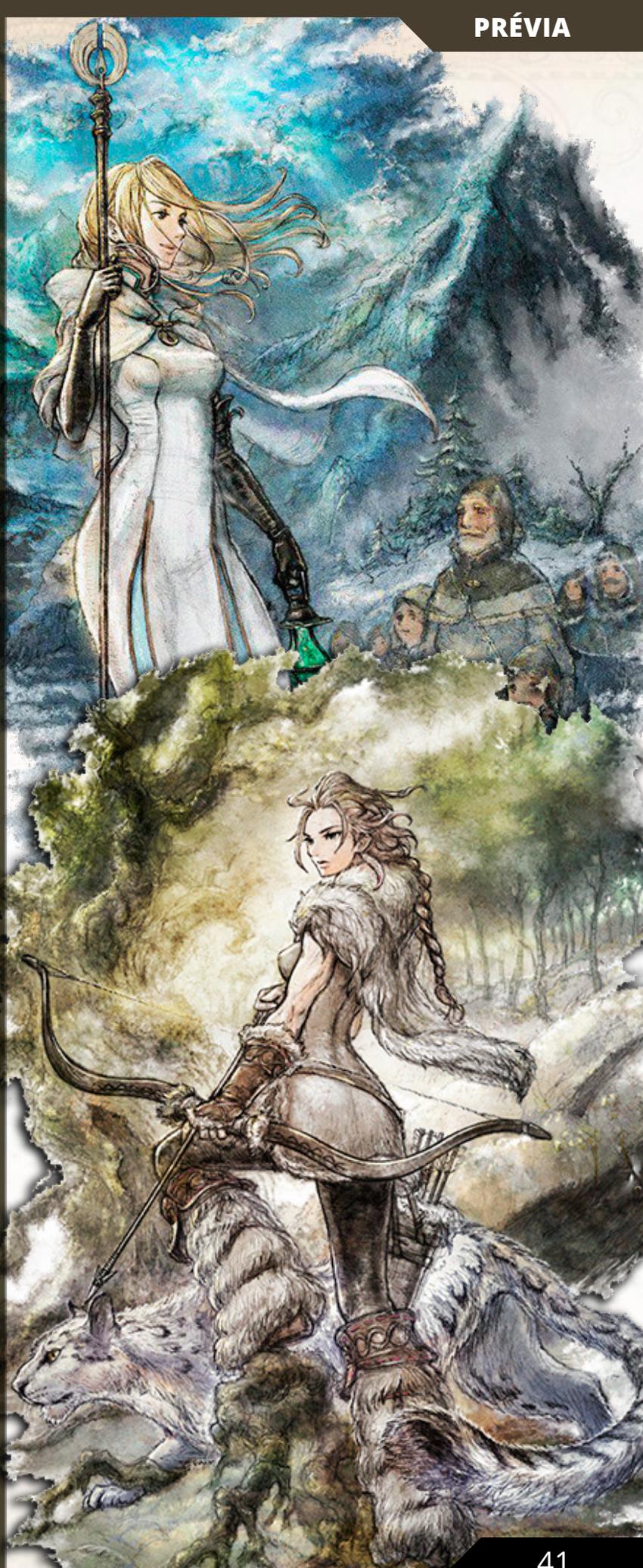
Primrose, herdeira de uma família nobre, fugiu ainda criança após ver seu pai morrer pelas mãos de homens desconhecidos. Com o passar dos anos, passou a sobreviver como dançarina em uma casa de shows de um vilarejo no meio do deserto, escondendo seu passado sem deixar de alimentar o sentimento de vingança. No entanto, o proprietário do local, que acolheu a jovem desde pequena, explora todas as dançarinas, enxergando em Primrose o elemento principal para seus interesses obscuros.



Já Olberic era um cavaleiro dos mais respeitados do reino onde atuava como guarda de elite. Após décadas de serviço prestado, o herói presenciou, durante uma invasão, a morte de seu rei a sangue frio, executado por seu companheiro de batalha e melhor amigo. O fato desolou a população e o coração de Olberic, que abdicou a vida de cavaleiro. Ele agora busca uma segunda chance na vida como ferreiro de uma vila nas montanhas, mas ainda carrega o desejo de reencontrar seu antigo parceiro e descobrir as motivações do ato cruel.

Em determinado momento da campanha essas histórias se cruzarão e os personagens irão aliar-se para um objetivo comum, porém ainda determinados a resolver suas missões pessoais. De acordo com o herói escolhido, o jogador terá um ponto de vista do contexto geral da história, situação que alimentará a vontade em descobrir como é a jornada dos demais. Segundo a Square, será possível encontrar todos eles na campanha, independentemente de qual seja definido no início do jogo, além da opção em alterar o controle de cada um para cumprir suas missões pessoais em uma única jogatina.

Ao lado de **Primrose** e **Olberic**, poderemos jogar com a mercadora **Tressa**, o boticário **Alfyn**, a caçadora **H'aanit**, o ladrão **Therion**, a sacerdotisa **Ophilia** e o erudito **Cyrus**. Tais classes não representam apenas diferenças em equipamentos e ataques usados em combate como nos RPGs tradicionais, mas também conferem talentos especiais nas batalhas e efeitos práticos no mundo do jogo, o que garante interações variadas com os *NPCs*.



Primrose, por exemplo, pode utilizar suas habilidades de dança de uma forma interessante para iludir personagens e fazê-los acompanhá-la pelo cenário. A estratégia é eficiente tanto para separar grupos de inimigos e facilitar o combate, preparar emboscadas ou até mesmo recrutá-los para ajudar em batalha. Olberic pode desafiar outros personagens para um duelo, mesmo dentro dos vilarejos, o que pode ser de grande ajuda para subir de nível ou conseguir itens.

A aventura com a mercadora Tressa garante bons descontos com vendedores e a possibilidade de comprar itens únicos. Alfyn, o boticário, com seu espírito empático, é capaz de obter informações especiais ao dialogar com as pessoas, bem como ouvir rumores e histórias que não seriam compartilhadas com outros heróis.

Especialista em caça, H'aanit pode invocar animais para ajudá-la em batalha ou dispersar grupos de personagens, o que garante acesso a áreas bloqueadas. Já o ladrão Therion utiliza suas habilidades para furtar os moradores e conseguir itens sem a necessidade de pagar por eles. Cyrus, por ser um estudioso, consegue investigar a população local e obter informações que ajudem em sua jornada ou tirar vantagem em interações com lojistas.

Por fim, Ophilia, uma serva da *Order of the Sacred Flame*, parte em peregrinação para ajudar os mais necessitados. Sua habilidade de campo, *Guide*, é usada para aliviar as dores dos NPCs e até permitir o reencontro de familiares separados pelo tempo. Essas pessoas, após serem ajudadas, podem auxiliar Ophilia em batalha.



Causas e consequências

Todas as habilidades de campo irão refletir dentro do sistema chamado *Noble/Rogue*, que traz uma mecânica de causa e consequência de acordo com as ações do jogador. Ao seguir um caminho de nobreza com a prática de ações consideradas corretas, os habitantes passarão a reconhecê-lo como um bom personagem, assim como o caminho contrário o levará a um destino de exclusão e marginalização.

Um exemplo é a contrariedade entre as classes mercador e ladrão. Enquanto Tressa consegue bons descontos em itens, Therion simplesmente os furta de outros personagens. As cidades tratarão o jogador de acordo com seus modos, influenciando diretamente a reputação dos heróis.

Causas e consequências também seguem uma rota interessante nos combates de *Octopath Traveler*, num estilo tradicional em turnos que ao mesmo tempo insere novos elementos de tática. Os combates permitem escolhas de ataque, defesa, uso de habilidades especiais ou itens, assim como as barras de HP e SP destacadas na tela, tudo como mandava a regra dos RPGs dos anos 1990. O diferencial fica por conta do **Burst System**, mecânica semelhante à vista em *Bravely Default*, porém com suas particularidades.





Os inimigos possuem ícones abaixo de suas figuras, que representam fraquezas e nível do escudo de defesa. Essas fraquezas permanecem uma incógnita até que o jogador descubra qual tipo de arma ou dano elemental seja efetivo contra cada monstro. Ao revelá-las, os acertos irão eliminar os pontos de defesa até quebrar a guarda do inimigo, que ficará vulnerável a golpes que causem mais dano.

Em cada rodada, o personagem acumula os chamados **Burst Points** para desferir sequências arrasadoras. No caso do inimigo possuir três pontos de defesa, por exemplo, o jogador pode acumular três **burst points** para atacar três vezes seguidas e quebrar o escudo adversário de uma vez, ou pode aguardar

o momento exato para atacá-lo com força máxima durante um momento de vulnerabilidade. Cada situação pode exigir uma estratégia diferente.

Todos os heróis ainda podem executar habilidades de talento para uso dentro ou fora das batalhas, a exemplo da técnica **Study Foe** de Cyrus, que revela diretamente as fraquezas dos inimigos, ou o **Booster Defense**, utilizado por Olberic para impedir que aliados recebam dano. Durante a exploração, Therion pode utilizar seu talento **Pick Lock** para abrir baús trancados e Tressa é capaz de encontrar dinheiro no mapa com seu talento **Eye for Money**.



Na expectativa

Octopath Traveler gera grande expectativa por parte dos fãs de RPG que mal esperam por seu lançamento em 13 de julho. A *demo* bateu a marca de um milhão de downloads e mais de 45 mil sugestões foram analisadas pela Square para melhorar a experiência de jogo. Boa parte delas foi aceita, como a implantação de um sistema de *fast travel*, visibilidade melhorada em ambientes escuros, aumento de espaços para salvamento e a opção de pular cenas já vistas.

Voltado para a nostalgia, o título não esconde sua pretensão em agradar tanto a veteranos do gênero como também jogadores novatos dispostos a uma experiência inédita na clássica perspectiva 2D. Caso o game realmente cumpra tudo o que propõe e ofereça algo memorável para os *RPGs*, podemos estar diante de um dos títulos indispensáveis para os donos de Switch. 



Octopath Traveler (Switch)
Desenvolvedor Square Enix/Acquire
Gênero RPG
Lançamento 3 de julho de 201X

Expectativa



Revista Nintendo Blast Especial

Zelda: 30 Anos de aventuras

www.nintendoblast.com.br



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



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

Switch

SHONEN JUMP
NARUTO
SHIPPUDEN ULTIMATE NINJASTORM
TRILOGY

por Leandro Alves

Revisão: João Pedro Boaventura
Diagramação: Jefferson lobo
e Leandro Alves

te leva para o mundo shinobi com batalhas frenéticas

A franquia **Naruto: Ultimate Ninja Storm** foi lançada inicialmente para o PlayStation 3 em 4 de novembro de 2008, desenvolvido pela **CyberConnect2** e publicada pela **Bandai Namco Entertainment**. Fazendo sucesso com suas mecânicas voltadas ao estilo ninja do famoso anime, o jogo agora é lançado pela primeira vez em uma plataforma da Nintendo. Confira agora o que achamos do game.

O mundo Shinobi continua lindo!

Quem já jogou os três títulos sabe que os jogos te levam para participar da história dos animes *Naruto* e *Naruto: Shippuden* com algumas pequenas mudanças que o enredo permite, mas sem alterar a história original. Com diversas batalhas emocionantes e visual *cel-shaded*, que simula o anime — as lutas cinematográficas dão um charme à parte utilizando *Quick Time Events* (QTE).



Naruto: Ninja Storm te colocará na pele do protagonista *Naruto*, desde a época que se tornou um *genin* — menor patente ninja — até sua batalha contra *Sasuke Uchiha* — seu melhor amigo — finalizando a saga da infância dos dois. O visual está praticamente o mesmo, com pequenas mudanças na resolução, rodando a 900p por segundo no dock e 540p no modo portátil, ambos a 30fps para os três jogos. Algo que não posso esquecer de mencionar são as telas de carregamento incrivelmente rápidas: dois a três segundos são suficientes para começar uma batalha. O modo campanha é um pouco confuso e lento, obrigando o jogador a fazer missões com *ranks* para receber pontos de experiência que são utilizados para desbloquear as missões principais do modo história.



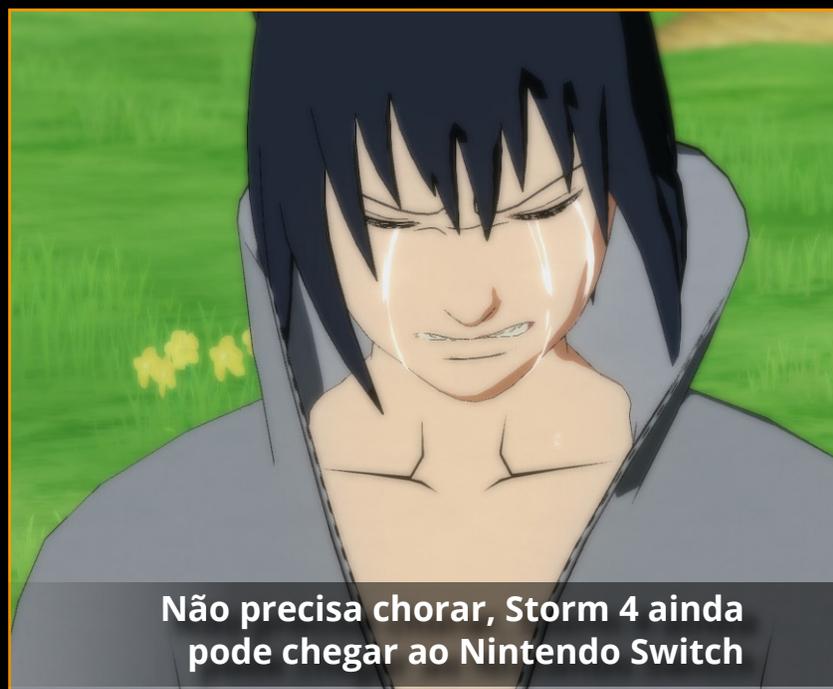
Já o segundo e o terceiro título possuem um sistema similar para as campanhas, com viagens pelo mundo shinobi e missões que cabe a você aceitá-las ou não, deixando o jogador livre para seguir apenas as missões principais que permitem o desfecho da campanha. As cenas cinematográficas estão lá, assim como os QTEs e batalhas intensas. Poucas quedas de frames são vistas, tanto nas batalhas quanto na história. O que mais me incomodou foi o filtro utilizado nas cenas de **Storm 2**, deixando uma impressão de neblina. O modo portátil não fica tão bonito quanto o *game* pode ser, com alguns serrilhados ficando bem visíveis, mas ainda bem agradável. Aliás, posso dizer que o jogo envelheceu muito bem. A trilha sonora continua a mesma, baseada no anime e dando profundidade ao enredo do jogo, nada muito primoroso.



Deve estar bem frio com toda essa neblina

Ué, cadê os títulos atuais?

Desde o seu primeiro lançamento no PS3, vários títulos da franquia foram lançados, como **Naruto: Ultimate Ninja Storm Revolution** e os mais atuais: **Ultimate Ninja Storm 4** e **Road to Boruto**, jogos que saíram em um *bundle* mais completo para o PS4, XBO e PC chamado **Legacy**, deixando o Switch de fora. Entretanto, pode ser que, em outro momento, os títulos atuais cheguem ao Nintendo Switch na condição de as vendas do Trilogy agradarem a Bandai, assim como ocorreu com **Dragon Ball Xenoverse 2** ou **Resident Evil Revelations 1** e **2** com a Capcom.



Não precisa chorar, Storm 4 ainda pode chegar ao Nintendo Switch

Os títulos podem ser comprados separadamente ou o *bundle* completo, economizando seu suado dinheirinho. Contudo, ele não economizará a sua memória interna ou seu cartão SD, já que os três jogos ocuparão juntos um pouco mais de 17 gigas. Cada game está sendo vendido por U\$19,99 dólares na eShop americana, enquanto o *bundle* sai a U\$39,99. É quase um compre 2 e leve 3. Todos os *DLCs* estão inclusos no pacote e a terceira versão do jogo é a mais completa, com uma atualização chamada **Full Burst**, que traz os acontecimentos do anime onde Itachi Uchiha e seu irmão Sasuke Uchiha devem desativar o *jutsu* proibido **Edo Tensei** — *Jutsu* que reanima os mortos sendo controlados pelo seu usuário — utilizado por Kabuto Yakushi. Isso além de diversos trajes extras aos personagens.



Batalha exclusiva da versão Full Burst

Infelizmente, nada de legenda em português, ainda assim, podemos mudar o idioma para japonês e deixar a legenda em inglês.

Missão aceita, dattebayo!

Este é um *game* que merece ser jogado por diversas horas, com um *replay* bem grande. Além de diversas coisas para se fazer nas campanhas, há também o modo on-line para os Storm 2 e 3, apesar de ser decepcionante, visto que diversos atrasos grosseiros nos comandos me fizeram desistir — isso acontece nas outras plataformas também. Outro ponto negativo fica por conta de sua distribuição sendo apenas digital (apenas o Japão recebeu mídia física).



As batalhas são emocionantes e frenéticas

Os controles continuam os mesmos das outras plataformas. O *multiplayer* local pode ser jogado por duas pessoas, sendo necessário outro par de Joy-Con ou um

Pro Controller, já que não é possível jogar com apenas um lado dos Joy-Con.

O *port* foi bem executado: pontos para CyberConnect2 e Bandai Namco que não deixaram perder quase nada em relação às suas versões novas e tornaram-no superior às suas versões originais. Se você é fã de Naruto, não pode perder essa chance, ainda mais considerando o preço, que está bem bacana. Se não for, ainda assim, dê uma chance, pegue a versão mais atual. Quem sabe você não curte e acaba pegando os outros? 





✓ Prós

- Ótimo desempenho gráfico;
- Preço acessível;
- Batalhas envolventes e frenéticas;
- Carregamentos bem rápidos;
- Fator *replay* alto;
- *Pack* de *DLCs* inclusos.

✗ Contras

- Filtro incomoda um pouco;
- Ausência do nosso idioma nas legendas;
- On-line decepcionante;
- Não existe em mídia física para as Américas.

Naruto: Ultimate Ninja Storm Trilogy (Switch)

Desenvolvedor CyberConnect 2

Gênero Luta

Lançamento 26 de abril 2018

Nota **8.5**

por João Pedro Boaventura

Revisão: Alberto Canen
Diagramação: Juliana Valle**E3**TM
2018
digital worlds, real innovation

Os games que queremos ver na E3 2018

Apesar de nem sempre nos surpreendermos com as novidades, já é tradição e todo ano acontece a E3, quando uma série de novas informações a respeito de jogos já anunciados ou realmente inéditos vêm à tona. A edição de 2018 da feira está próxima e os olhos do mundo estarão voltados para a apresentação digital da empresa, formato já tradicional desde que a mesma largou as conferências de imprensa ao vivo desde 2013. Agora fizemos nossas apostas. Alguns jogos praticamente certos, outros com possibilidade e alguns que simplesmente desenterramos do fundo do baú. Quais são as suas expectativas?

10. Mario Party

Chance de aparecer: baixa.
Expectativa: nenhuma, mas ninguém reclamaria se aparecesse.

Começando no campo da especulação pura, consideraremos os potenciais e a filosofia trazida pelo Switch ao poder jogar em qualquer lugar com os amigos sem nem precisar de um controle extra. Seguindo uma pegada mais intensa e definida em relação à demo de luxo que foi **1-2 Switch**, Mario Party cairia feito uma luva no aparelho, visto que a alma da franquia, o multiplayer, poderá ser potencializado ao máximo da mesma forma que aconteceu em **Mario Kart DX** (Switch).



9. The Wonderful 101

Chance de aparecer: baixa.
Expectativa: Que expectativa?

Ainda naquele campo do chute, The Wonderful 101 entra nas possibilidades porque é um dos poucos títulos do Wii U interessantes em que a Nintendo investiu bastante na época de seu lançamento e ainda não recebeu uma sequência ou relançamento revisado no Switch. Desenvolvido pela PlatinumGames, o jogo poderia corrigir alguns problemas de gameplay presentes na época e torná-lo mais amigável ao novo público do atual console da empresa.



8. Pikimin 4

Chance de aparecer: baixa.

Expectativa: Certamente iria surpreender o público.

Pode não parecer, mas Pikimin 4 foi informalmente anunciado já tem algum tempo. Miyamoto já concedeu algumas entrevistas ao longo dos últimos anos comentando que o título já está perto de ser completado. Pode ser improvável ainda para 2018, mas talvez seja o caso de um anúncio ao estilo de Metroid Prime 4, como o do ano passado. Sem gameplay algum, seria interessante ver alguma animação cativante a respeito do jogo.



7. Fire Emblem

Chance de aparecer: média.

Expectativa: considerando o fortalecimento da franquia nos últimos anos, alta.

Sabemos da existência de um Fire Emblem para o Switch com lançamento em 2018 desde um Direct no começo do ano passado e isso é tudo. Apesar disso, é possível aumentar as apostas para a sua presença pela ideia que a empresa anda tendo de se focar em anúncios elaborados de lançamentos que se darão em um futuro próximo. Além disso, a série em questão conseguiu se consolidar como um dos principais pilares da Nintendo desde o lançamento de **Fire Emblem Awakening** (3DS), em 2013, e desde então vem nos presenteando com novas iterações bem interessantes, como a dobradinha de games de **Fire Emblem Fates** (3DS) e **Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia** (3DS) — remake de **Fire Emblem Gaiden** (NES). Isso além dos spin-offs **Fire Emblem Warriors** (Switch) e **Fire Emblem Heroes** (Android).



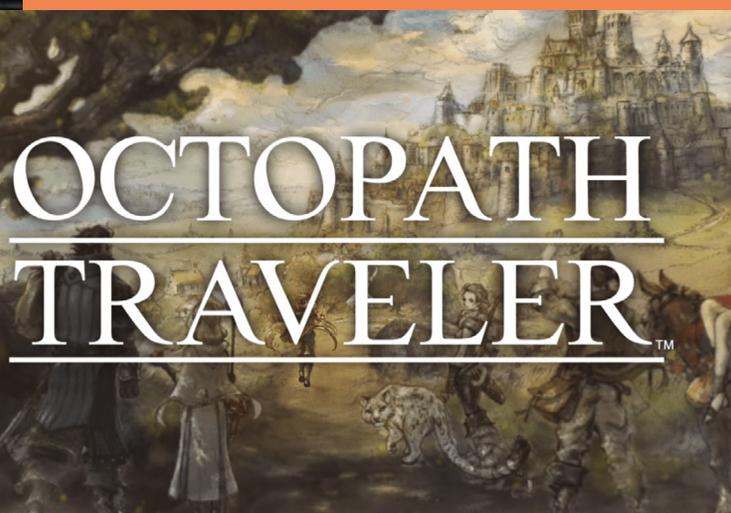
6. Travis Strikes Again: No More Heroes

Chance de aparecer: alta.
Expectativa: média.

Já sabemos a respeito do jogo. Já assistimos a gameplays. Já conhecemos a história do game. Já temos conhecimento de que não se trata efetivamente de um No More Heroes 3. No entanto, também já sabemos que o jogo tem previsão de lançamento oficial para 2018, o que nos faz agora quisermos uma data exata para que ele chegue às lojas.



5. Octopath Traveler



Chance de aparecer: alta.
Expectativa: alta.

É a mesma situação de Travis Strikes Again, com a diferença de que aqui já sabemos que o jogo sai na segunda semana de julho. Parece difícil não tomarem um tempo para nos lembrar que o jogo chega ao mercado em menos de um mês. Considerando os lançamentos dos últimos anos — a exemplo de **Dark Souls** (Multi) —, provavelmente anunciarão em cima da hora a produção de um amiibo referente ao Octopath Traveler também. Mas afinal, o que já sabemos sobre o game? Uma prévia sobre ele você confere nessa mesma edição!

4. Super Smash Bros

Chance de aparecer: garantida, considerando o já anunciado um torneio de apresentação do título.

Expectativa: alta.

O anúncio do jogo pegou todos de surpresa no Direct de março, visto que ninguém esperava uma série tão grandiosa anunciada de forma tão sorrateira, em uma apresentação em vídeo ocasional no começo do ano. Com alguns personagens insinuados, mas não oficialmente e formalmente confirmados, só nos restaram especulações, como o fato de ser um jogo completamente novo ou um que se baseia nas versões lançadas para Wii U e 3DS. Uma vez que o lançamento foi anunciado para 2018, a possibilidade de novas informações a respeito do título, depois de um período de seca de alguns meses desde a sua divulgação original, é alta.



3. Pokémon 2019

Chance de aparecer: baixa.

Expectativa: alta.



A história do Pokémon para o Switch é bem engraçada. Pouco tempo antes da E3 2017, um Direct foi responsável por anunciar Ultra Sun & Ultra Moon para o 3DS, o que ocasionou revolta dos fãs por não ser um título para o Switch. Na própria feira, Tsunekazu Ishihara, CEO da The Pokémon Company, confirmou que os títulos para o mais recente aparelho da Nintendo estavam em produção e que não seriam lançados em menos de um ano. Com o anúncio oficial de Pokémon Let's Go! (Switch) para 2018, o novo título prometido para 2019 dificilmente aparecerá na E3, considerando que focarão toda publicidade para o lançamento mais próximo. Ainda assim, só pedir não fará mal algum.

2. Metroid Prime 4

Chance de aparecer: média.

Expectativa: Você viu o estrago que um teaser de quarenta segundos com apenas o título fez no ano passado, não viu?

Não é incomum que alguns jogos sejam anunciados em alguma E3 e não sejam mais lembrados até alguns anos depois. Esperamos de verdade que Metroid Prime 4 não seja o caso. A simples confirmação de sua existência com um logo que apareceu em fade tão rápido quanto sumiu causou alvoroço. Ao menos um trailer cinematográfico cairia bem para saciar a sede de informação dos fãs.



METROID 4
PRIME

1. Bayonetta 3

Chance de aparecer: média.

Expectativa: platinada.

Segue no mesmo limbo de Metroid Prime 4, Smash e Fire Emblem, anunciado oficialmente há algum tempo, mas nada mais foi divulgado a respeito. Da mesma forma que a franquia da caçadora de recompensas, esse aqui também não tem nenhuma data específica. Ao menos aqui houve um teaser trailer animado bonito, mesmo que completamente sem expectativas a respeito de um lançamento próximo, ainda. O segundo jogo da série foi anunciado em 2012 e só chegou às lojas em 2014, em um espaço de duas E3. Tomara que não seja o caso e o lançamento desse terceiro esteja próximo.



Por uma E3 bem proveitosa...

Apesar de tudo isso, a realidade é que se existe algo mais importante do que vamos receber é que os jogos sejam bons títulos que nos rendam não apenas diversão quando forem lançados, mas também uma temporada bacana de expectativas e discussões a respeito antes mesmo de eles estarem disponíveis para venda. 



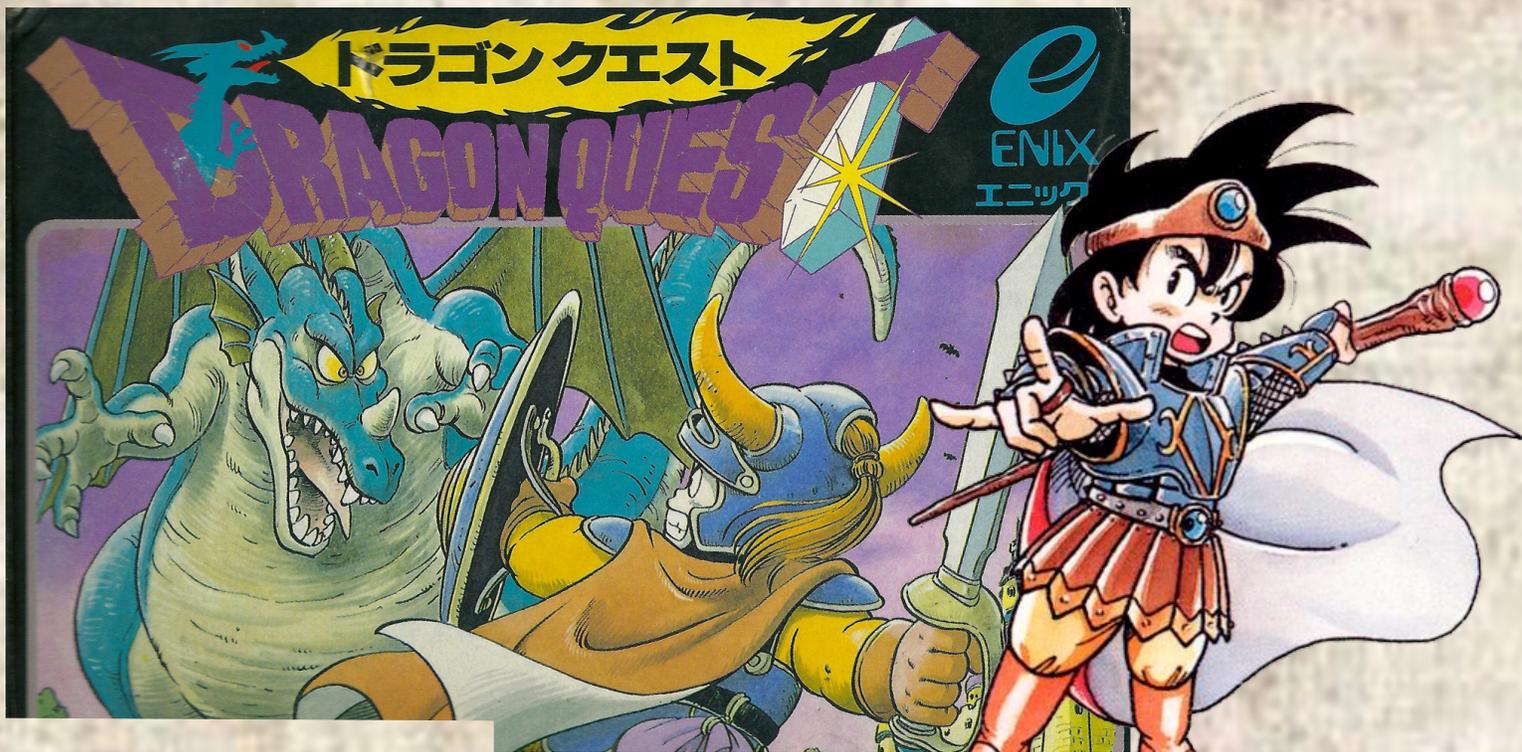
por João Pedro Boaventura

Revisão: João Paulo Benevides
Diagramação: Gabriel Felix



Entre tapas e beijos: A histórica relação entre a Nintendo e a Square Enix

No passado, havia duas empresas japonesas expoentes no gênero RPG: a Squaresoft e a Enix, de Final Fantasy e Dragon Quest, respectivamente. Considerando que, ao longo do tempo, ambas cometeram decisões de negócios ruins que culminaram em prejuízos, as duas viram vantagem em se unir e se tornar a Square Enix que conhecemos hoje. No entanto, é notável a forma que a Nintendo se relacionou com as três empresas em questão, em um relacionamento complicado e mal resolvido.

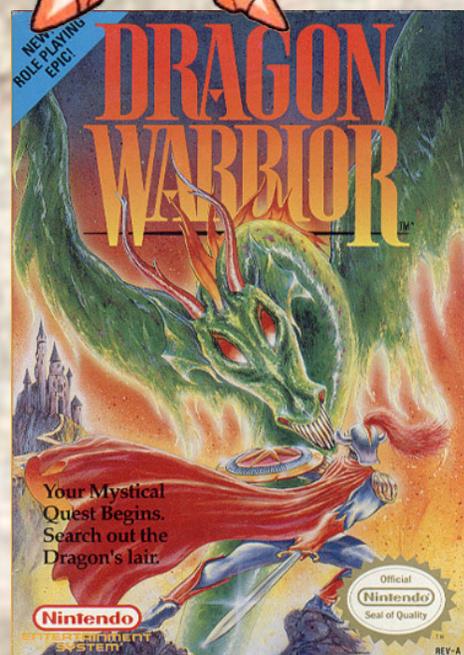


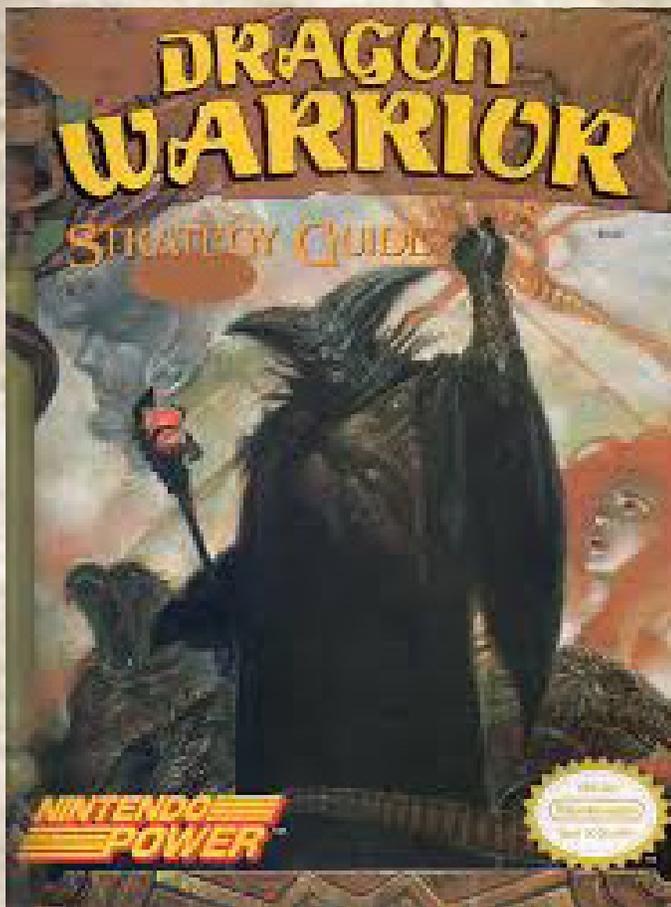
O subgênero "RPG Japonês" nas mãos da Enix — e como a Nintendo tentou tirar proveito disso ainda no NES

Em 1986, Yuji Hori foi responsável pelo primeiro Dragon Quest (NES), o primeiro jogo de RPG virtual que se focava com maior intensidade nas estatísticas e números presentes nos RPGs de mesa, em contrapartida a outros títulos do gênero como Ultima (Multi) ou Sorcerian (Multi). O título foi um sucesso no oriente, mas tropeçou na sua chegada ao ocidente.



Como a Enix ainda não tinha negócios no oeste, o jogo em questão ficou sob a alçada da Nintendo por essas bandas. Dessa forma, o público ocidental só foi conhecê-lo três anos depois, rebatizado de Dragon Warrior. A estratégia da Big N ao trazê-lo seria oferecer um título com características aparentemente similares ao primeiro The Legend of Zelda (NES), que fez um sucesso considerável alguns anos antes.





A questão é que Dragon Warrior passou quase que em branco na América. Por mais que a Nintendo tenha feito um guia, que acompanhava o jogo — prevendo a dificuldade de certos jogadores —, ambos tinham gameplay essencialmente diferentes e o sistema de RPG não tinha o mesmo charme que a sensação de exploração e descobrimento que a franquia criada por Miyamoto oferecia. Além disso, considerando a defasagem de três anos desde o lançamento original, é notável que Dragon Quest acabou envelhecendo e se mostrou graficamente inferior e sem graça em comparação a lançamentos mais atuais para a época. Sem prever esse fracasso e acreditando que o título seria um sucesso, um excedente de cópias acabou encalhando nas prateleiras e foi distribuído para os assinantes da finada revista Nintendo Power, o que o tornou uma espécie de

jogo cult, que atingiu apenas um certo nicho, para os games ocidentais. Dragon Quest II: Luminaries of the Legendary Line (NES), Dragon Quest III: The Seeds of Salvation (NES) e Dragon Quest IV: Chapters of the Chosen (NES) acabaram sendo lançados no ocidente pela própria Enix ainda sob o nome Dragon Warrior, quando a própria acabou desistindo de publicar tais títulos na América pela falta de retorno, fazendo com que Dragon Quest V: Hand of the Heavenly Bride (SNES) e Dragon Quest VI: Realms of Revelation (SNES) ficassem restritos ao Japão, mas ainda próximos da Nintendo.

A situação mudaria com Dragon Quest VII: Fragments of the Forgotten Past, cujo desenvolvimento, apesar de ser anunciado em 1996 com um planejamento original para o Nintendo 64DD, periférico expansor de memória para o Nintendo 64, acabou sendo transferido para o PlayStation em uma situação similar ao que aconteceu com Final Fantasy VII, alegando que o custo-benefício para a utilização da mídia CD era menor se comparado ao cartucho por ser mais barato e maior capacidade de armazenamento. Em tempo, o sétimo jogo da série voltou a ser lançado no ocidente ainda como Dragon Warrior. Suas vendas também foram medíocres como a dos antecessores (no oeste apenas, considerando que, em contrapartida, a franquia é uma das séries de maior sucesso do Japão), mesmo que a Enix tenha acreditado que o gênero tinha recebido uma injeção de popularidade por conta de Final Fantasy VII, anos antes.



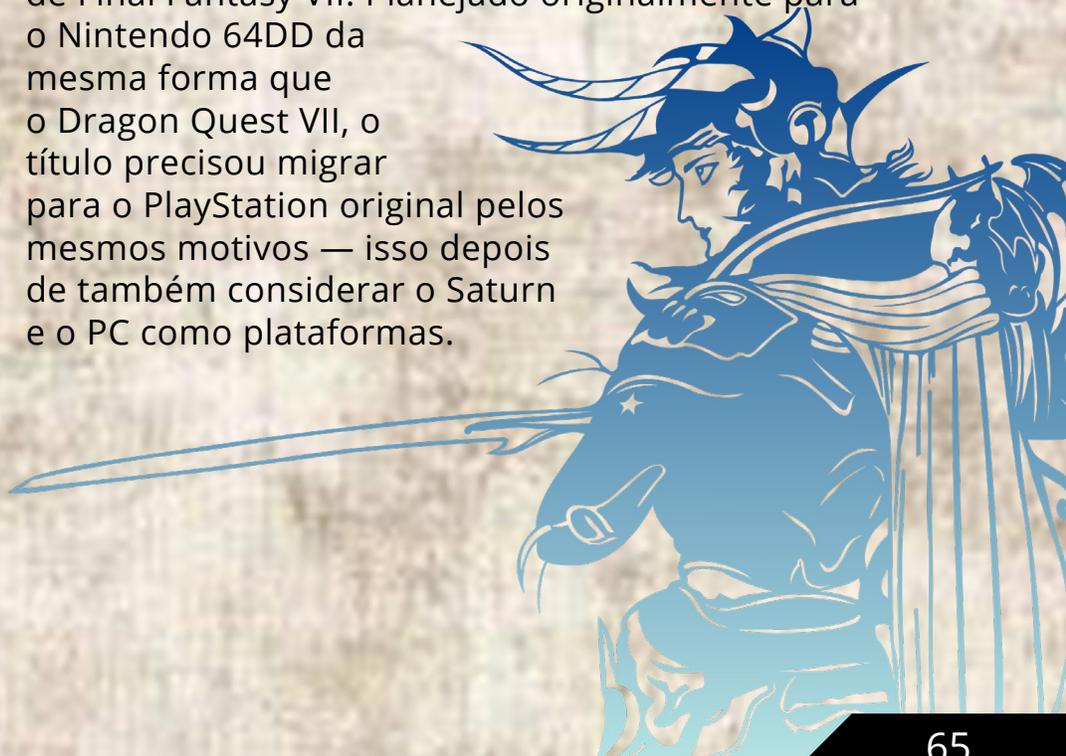


“Nós não precisamos de vocês”: Como a sétima das últimas fantasias foi o pivô de um divórcio com a Squaresoft

A história de Final Fantasy todos conhecem: à beira da falência, a SquareSoft se une a um quase aposentado Hironobu Sakaguchi e colocam todas as fichas em um único lançamento do gênero RPG para o NES. O título foi um grande sucesso, o que fez com que a empresa se salvasse e que Sakaguchi deixasse de lado essa ideia de largar o seu envolvimento com games. Mais do que isso, forjou uma parceria de respeito entre a Nintendo



e a Squaresoft, que rendeu várias sequências para a série, além de outros jogos icônicos como Chrono Trigger (SNES) e Super Mario RPG (SNES), que foi o último jogo da SquareSoft para o Super Nintendo. O relacionamento ia muito bem até o desenvolvimento de Final Fantasy VII. Planejado originalmente para o Nintendo 64DD da mesma forma que o Dragon Quest VII, o título precisou migrar para o PlayStation original pelos mesmos motivos — isso depois de também considerar o Saturn e o PC como plataformas.





Quando a decisão em questão foi tomada, uma reunião para avisá-la se deu entre Hironobu Sakaguchi; Masafumi Miyamoto, então presidente da Square; Ken Narita, o programador principal do título; e Hiroshi Yamauchi, presidente da Nintendo na época. Segundo Sakaguchi, enquanto chá era oferecido em reuniões formais como essa, Yamauchi ofereceu um almoço com cerveja com a intenção de desejar-lhes boa sorte em uma nova jornada, mas, de acordo com Yoshihiro Maruyama (vice-presidente executivo da Squaresoft americana), isso significava um “nós não precisamos de vocês”.



Para o azar da Nintendo, que provavelmente não acreditava no sucesso do título, Final Fantasy VII foi um dos jogos mais icônicos da história e o primeiro RPG a realmente avassalar o ocidente. Há uma lenda, embora não confirmada, que o motivo de Paper Mario (N64) passar a se chamar assim depois de ser conhecido originalmente



como Super Mario RPG 2 foi por conta desse rompimento. Segundo declaração para o Polygon de Tomoyuchi Takechi, ex-presidente da Squaresoft, a relação se deteriorou: “era um pouco desconfortável, foram uns quatro ou cinco anos que não conseguíamos falar com a Nintendo, não tínhamos um relacionamento amigável”

“A filosofia da Nintendo sempre foi que seu hardware era destinado aos seus próprios jogos. Se uma outra produtora quiser desenvolver, “tudo bem, você pode”, mas se você não gostar, “não precisamos de você”. (Yoshihiro Maruyama, Vice-presidente executivo da Square americana em declaração divulgada no Polygon)



Aquelas recaídas com o relacionamento antigo: A formação da Square Enix

Existe uma ideia pela internet que as desenvolvedoras que dão as costas para a Nintendo são amaldiçoadas e caem em desgraça na sequência. Apesar de tal ideia obviamente não passar de uma brincadeira, visto que a Electronic Arts ainda está firme e forte por aí e ela demonstra certo repúdio pela Nintendo, é notável como a Silicon Knights e a Factor 5 tiveram fins trágicos, bem como a Squaresoft e (de uma maneira não tão ruim quanto a essa) a Enix. Para sobreviverem, ambas as empresas se reestruturaram, fundiram-se e tornaram-se a atual Square Enix, responsável por títulos como Life is Strange (Multi) e a série Kingdom Hearts.

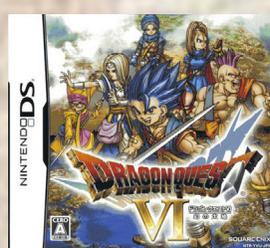
A questão é que desde então, a empresa vem se reaproximando aos poucos da Nintendo de uma maneira especial. Em vez de colocar os consoles no mapa de seus principais lançamentos, a exemplo dos principais Final Fantasy ou os jogos da Eidos Interactive (adquirida em 2009), como Tomb Raider e Just Cause, ela segue um cronograma paralelo de lançamentos exclusivos.





Um deles é notoriamente a série spin-off de Final Fantasy, The Crystal Chronicles, que recebeu lançamentos para o Gamecube, Nintendo DS e Wii. Além disso, a Square Enix lidou com uma série de remakes tanto de Final Fantasy quanto de Dragon Quest para

o Game Boy Advance, o Nintendo DS e o 3DS. Kingdom Hearts, outra série que se tornou um ícone da empresa por misturar o universo Final Fantasy com os personagens Disney, também recebeu títulos paralelos para os portáteis da Nintendo, como Chains of Memories (GBA) e Dream Drop Distance (3DS).





A parceria mais recente e curiosa, no entanto, é a adição de Cloud Strife em Super Smash Bros. (3DS/Wii U) como um dos convidados Third Party, mesmo que Final Fantasy VII jamais tenha aparecido em um aparelho da Nintendo. Notoriamente, Octopath Traveler se revelou como uma grande promessa quando foi anunciado exclusivamente para o Switch. O jogo desenvolvido pela Square Enix em conjunto da Acquire é mais um exemplo de como essa relação conflituosa ainda rende bons frutos de tempos em tempos — embora no fundo a gente também realmente queira os lançamentos mais graúdos da empresa.



Em tempo: em entrevista para o Nikkei Business Newspaper em 2001, Nao Suzuki, presidente da Squaresoft na época, fez o *mea culpa* a respeito dessa cisão entre as empresas, admitindo: “Nosso maior inimigo foi o nosso orgulho”. 



por Victor Hugo Carreta

Revisão: Bruno Alves
Diagramação: Leandro Alves

A Equipe Rocket está de volta - Encrenca em Dobro!

Quando algum filme ou livro faz sucesso, normalmente uma continuação é lançada, e com a franquia Pokémon não foi diferente. Se nos primeiros jogos, a participação da Equipe Rocket foi boa, imaginem na continuação. A princípio, seria apenas mais "etapa" do jogo a ser concluída antes de partir para o último ginásio. Na realidade, tivemos surpresas até a última participação da equipe. Ainda, com os remakes Heart Gold e Soul Silver, podemos nos deliciar com mais uma daquelas cenas que justificam a compra do jogo. Sem mais delongas, confirmam a segunda parte sobre a Equipe Rocket. Boa leitura a todos!

Equipe Rocket versão 2.0

Após a “dissolução” da Equipe Rocket decretado por Giovanni no final dos jogos da primeira geração, **que você pode conferir aqui**, parecia que em Johto não teríamos uma equipe vilã para enfrentar no jogo e sim, apenas nosso rival, que futuramente também seria inserido em uma história, digamos, interessante. Logo no começo do jogo, próximo ao segundo ginásio, um pequeno incidente me chamou a atenção: um homem nos oferece a cauda de um Slowpoke por 1,000,000,000 de PokeDollars. Não sei se vocês repararam mas, para que o Slowpoke possa evoluir, é necessário que um Shelder morda sua cauda, iniciando o processo de evolução do Slowpoke para o Slowbro. Pouco depois, um pequeno grupo

invade o poço dos Slowpoke próximo a cidade Azalea em busca de mais caudas. Esse grupo nada mais é do que a Equipe Rocket, e parece que são mais ofensivos e malignos do que a equipe antes liderada por Giovanni. Será que matavam os Slowpoke para remover sua cauda?



Poço dos Slowpoke

Lake of Rage e o Gyarados Vermelho

Com a chegada da segunda geração dos monstros de bolso, veio também um elemento que até hoje é obsessão para alguns jogadores: as versões shiny, Pokémons que, em vez de ter a coloração original, contam com um padrão diferente de cores e emitem um brilho ao serem utilizados. Dentre os planos da atual Equipe Rocket, há o de controlar os Pokémon de Johto através de sinais de rádio, desenvolvidos por seus cientistas e pesquisadores em uma central clandestina. O primeiro teste foi realizado no Lake of Rage, próximo a cidade Mahogany. Como consequência, um Magikarp teve seu processo de evolução forçado e tornou-se o feroz Gyarados. Só que esse não era um Gyarados comum, na verdade, sua coloração

era vermelha, e ele parecia ser mais destruidor que o normal. Para controlar seu poder, Lance, o campeão da liga de Johto e especialista em dragões, captura o Gyarados Vermelho e o ajuda a manter o controle. A partir desse ponto, todos os jogos seguintes contam com a participação do campeão da liga local para enfrentar a equipe vilã.



Gyarados Vermelho no Lake of Rage

Os Executivos

Nenhum time consegue manter o foco em seus objetivos sem um líder para guiá-los. Sem Giovanni no comando, a Equipe Rocket passou a ter quatro diretores, chamados de "Os Executivos", são eles:

Os Executivos nos remakes

Proton, Petrel, Ariana e Archer, líder interino na ausência do Giovanni. Proton é o executivo responsável pelos crimes cometidos no poço dos Slowpoke, Petrel é o mestre dos disfarces e chega até a se vestir de Giovanni, enquanto que Ariana e Archer ficam no comando de operações maiores, tanto que usam uniformes diferentes, indicando uma possível posição hierárquica. Após a tentativa frustrada de controlar os Pokémon através de uma estação de

rádio clandestina, a Equipe Rocket toma uma decisão ousada: invadir a torre de rádio na cidade Goldenrod, pois assim, com a potência do sinal gerado, todos os Pokémon poderiam ser controlados.

Invasão da Equipe Rocket

Como somente os membros da equipe têm permissão para entrar, nos remakes, podemos até nos disfarçar no subsolo com as roupas dos capangas, algo que para mim foi sensacional e muito legal, pois se passar por um membro da equipe para derrotá-la de dentro para fora adicionou um ar de espionagem. Como se isso não bastasse, temos também uma cena bem interessante na torre, onde vemos Petrel se passando pelo diretor de rádio, confirmando sua incrível habilidade de disfarçar-se.



Pós-jogo e Eventos

Quem iria imaginar que, mesmo após concluirmos a história principal, ainda teríamos participações da Equipe Rocket no jogo? Mais uma vez, a Nintendo e a Game Freak nos proporcionaram momentos mágicos. Primeiro, temos o roubo um transformador (Machine Part) e, segundo relatos dos funcionários da Usina de Kanto, um homem vestindo roupas pretas teria sido visto deixando o local em direção a cidade Cerulean. Ao entrarmos no ginásio, esbarramos em um capanga da Equipe Rocket, que logo se entrega e nos diz onde encontrar o item roubado.



Nos remakes, temos um evento especial de Celebi, que possui relação direta com a equipe. Nesse evento, assim que chegamos na Floresta Ilex, o templo começa a brilhar, Celebi sai e, com seus poderes, viaja três anos no passado. Ao chegarmos, uma cena curiosa é exibida: um homem sobretudo preto e chapéu conversando com nosso rival. Neste pequeno trecho, podemos observar a decepção desse homem, pois nosso rival decide não seguir as vontades do sujeito, aparentemente um membro importante da Equipe Rocket. Assim que essa cena termina, o Celebi viaja no tempo outra vez e nos leva três anos para o futuro e o que vemos, é o mesmo homem perto de um rádio, ouvindo a transmissão do Archer, que chama por todos os membros da Equipe Rocket. Quando o homem decide seguir a transmissão, se depara com o protagonista e entra em batalha. Esse homem é Giovanni e pai de nosso rival (aaaah, então agora faz sentido ele ter roubado o Pokémon logo no início do jogo). Ao ser derrotado, ele cita certo treinador (protagonista dos jogos da primeira geração) que destruiu seus planos três anos antes.

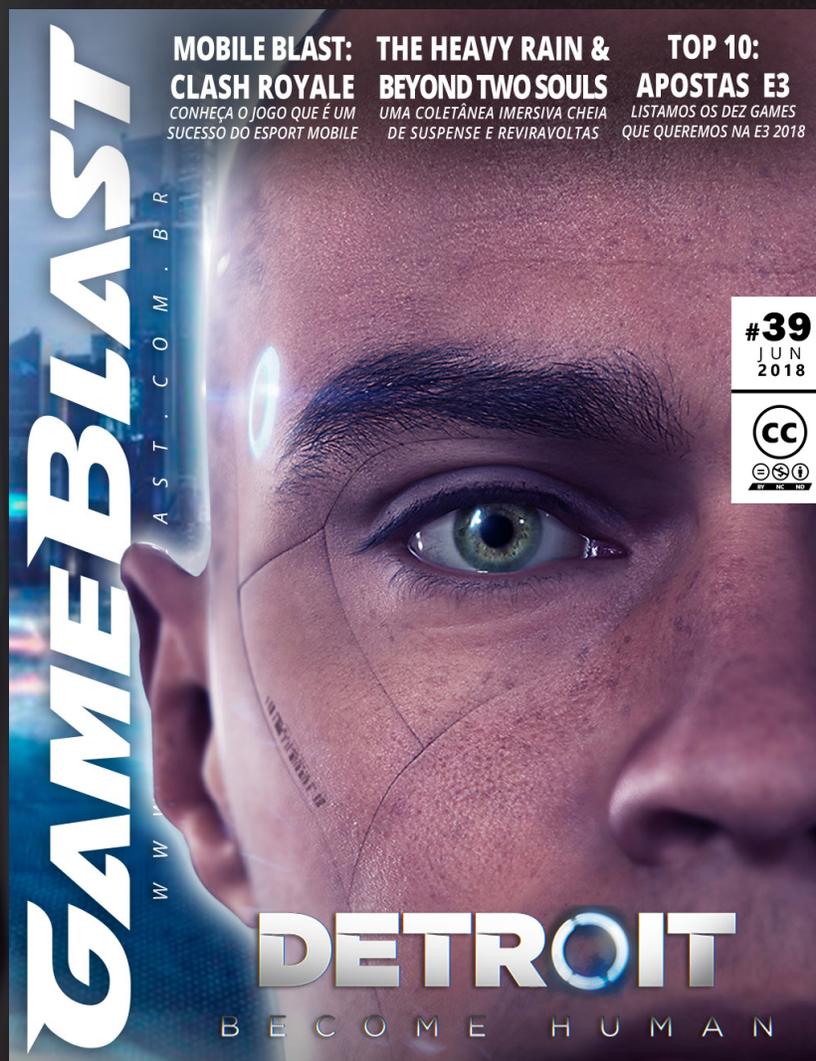


No fim do Arco-Íris

Dizem que no ponto final do arco-íris, um pote com ouro pode ser encontrado. Com essa premissa, para fechar com chave de ouro temos a Equipe Rainbow Rocket em Ultra Sun/Ultra Moon, uma forma de combinar o velho com o novo sem perder o brilho. A ideia de juntar todas as equipes em um único castelo e sob o comando de Giovanni me lembra bastante a história do filme “Poderoso Chefão”, afinal, a Equipe Rocket é a representação da Máfia italiana. Em nosso próximo encontro, iremos para as profundezas dos oceanos de Hoenn em busca de uma certa baleia mitológica, capaz de inundar todo um continente. Quem já descobriu o tema, não soprem! Até mais, gente! 🍷

Revista GameBlast 39

Neste mês de Junho, a revista GameBlast chega ao mundo das máquinas em Detroit Become Human (PS4).



#39
JUN
2018

#39
JUN
2018



Além disso, trazemos a análise de The Heavy Rain e Beyond Two Souls. Ainda nesta edição colocamos as nossas apostas para a E3 2018 e muito mais.

Baixe já a sua!

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista