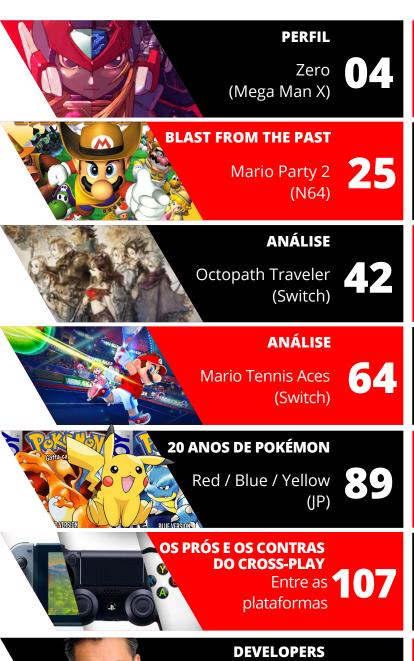
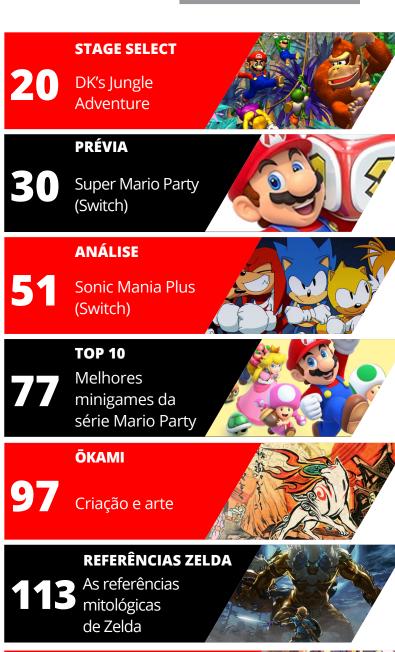


#### É ritmo, é ritmo de festaaaa...

Chegamos a mais uma edição da sua revista favorita, e neste mês – não poderia ser diferente – trazemos **Super Mario Party** para a festa – piadinha sem graça – com prévia, top 10, Blast from the Past e mais. Ainda nesta edição temos três análises de **Octopath Traveler**, Sonic **Mania Plus** e **Mario Tennis Aces**. Conheça também o criador de Megam Man, **Keiji Inafune**, e mais. Boa leitura! - *Leandro Alves* 







**POKÉMON BLAST** 

Keiji Inafune 118 125 Equipe Magma

# BLAST

**DIRETOR GERAL /** PROJETO GRÁFICO

Leandro Alves Sérgio Estrella

**DIRETOR EDITORIAL** Leandro Alves

**DIRETOR DE PAUTAS** Gilson Peres Tosta Vinícius Veloso

**DIRETOR DE REVISÃO** Sérgio Estrella

**DIRETOR DE ARTE** Leandro Alves

**DIRETOR DE DIAGRAMAÇÃO** Lucas Gallego

**REDAÇÃO** Alex Sandro de Mattos **Gabriel Mattos** Giba Hoffmann Matheus Senna de Oliveira Raphael Neves Rhuan de Castro Vinícius Veloso Victor Carozzi Victor Hugo Carreta Yorran Rosa Bergamaschi

**REVISÃO** 

Diego Franco Gonçales Diogo Mendes João Paulo Benevides Júlio César Paulo Franco Vinícius Rutes

**DIAGRAMAÇÃO** 

Diego Ilson Felipe Grigoli Fellipe Vargas Gabriel Felix João Pedro Souza Juliana Valle Luca Giacaglia Stefan Ramos Yury Trindade

Ilustração Nivaldo Wesley

**CAPA** Leandro Alves

#### **HQ Blast**

"Super Mario (After) Party" por Nivaldo Wesley



FAÇA SUA A<u>S</u>SINATURA **GRATIS** 

DA REVISTA NINTENDO BLAST! **ASSINAR!** 

E receba todas as edições em seu computador, smartphone ou tablet com antecedência através do seu e-mail!





Quem não se lembra da disputa entre Dr. Wily e Dr. Light no clássico Mega Man? Enquanto Willy era movido pela ganância e pelo desejo de conquista mundial, Light tinha como objetivo neutralizar as ações de seu antigo companheiro e trazer paz para o mundo. Contudo, o gênio do mal acabou construindo um robô revolucionário chamado Zero, que viria a ter fundamental importância em Mega Man X.





### Quem é Zero?

ero foi o primeiro e único Reploid (robô com habilidade cognitiva semelhante aos humanos) desenvolvido pelo Dr. Albert W. Wily, um cientista do século XXI. O gênio do mal acreditava que seu projeto mais avançado poderia pôr um fim em Thomas Light e suas criações.

Infelizmente, Zero continha defeitos em seu programa cognitivo, tornando-o violento e desobediente. Por conta disso, Wily o selou em um cápsula até que estivesse pronto. A cápsula, no entanto, continha o vírus Maverick, também desenvolvido pelo cientista, que desencadearia toda a problemática da série X.





# O início do fim

Décadas se passaram e a cápsula onde Zero permanecia selado foi descoberta por um grupo de Reploids do século XXII. Após ser despertada, a criação de Wily mantinha sua personalidade violenta, destruindo tudo que estivesse em seu caminho. Por conta dessa conduta, Zero foi taxado de Maverick (robô que põe em risco a vida dos humanos).



Sem opções e com receio de perder seus companheiros, Sigma, o líder dos Maverick Hunters (um grupo de Reploids a serviço da humanidade) decide ir pessoalmente ao encontro do enigmático e poderoso inimigo. Uma feroz batalha se inicia. Embora Zero tivesse vantagem durante todo o combate, Sigma consegue derrotar o Reploid vermelho ao atingir o cristal em sua cabeça. Devido ao vírus Maverick presente no local da batalha, Sigma acaba sendo contaminado e passa a enxergar os humanos com desprezo.

Zero foi levado para o laboratório do Dr. Cain, um cientista especialista em Reploids que o analisou por completo e foi responsável por sua recuperação. Ao despertar, Zero apresentava grandes sinais de mudança em sua personalidade. Outrora violento, o guerreiro agora mantinha uma personalidade calma e cooperativa. Infelizmente, ele também apresentava perda de memória, tornando sua origem um total mistério.

# O dia de Sigma

Zero passou a ficar sob a supervisão de Sigma e logo se tornou um membro valioso dos Maverick Hunters. Foi durante este tempo que conheceu X, e ambos passaram a trabalhar juntos em diversas missões. Sua cooperação logo se transformou em amizade, e eventualmente Zero se tornou um tipo de mentor para Mega Man.



Não demorou muito para que Sigma iniciasse sua rebelião contra os humanos. A atitude do antigo líder dos Maverick Hunters colocou Zero e X em maus bocados, uma vez que boa parte dos Hunters se juntou a sua causa. Felizmente, a dupla de protagonistas foi mais do que capaz de lidar com seus antigos companheiros e neutralizar suas ações pelo mundo, levando-os até o esconderijo de seu antigo líder.

A fortaleza era bem protegida, exigindo o melhor das habilidades dos Maverick Hunters. Após uma série de desafios, ambos se encontram com Vile, um mercenário extremamente perigoso. Os protagonistas estavam diante de um oponente realmente difícil. Sem opções e almejando criar uma oportunidade para o encontro entre X e Sigma, Zero se autodestrói, enfraquecendo o mercenário e eventualmente levando X a vitória.





# O despertar de uma nova batalha

Após a derrota de Sigma, o chip de memória de Zero é encontrado pelos Hunters e levado até o laboratório de Cain. Por apresentar uma estrutura corporal única e de difícil análise, o cientista não conseguiu construir um corpo compatível com o chip de Zero, impossibilitando o retorno do Reploid.

Seis meses se passaram e um grupo de Mavericks entra em contato com o quartel dos Hunters. Intitulados de X-Hunters, Violen, Serges e Agile possuíam as partes necessárias (cabeça, corpo e pernas) para a reconstrução de Zero. Após uma série de combates, X consegue reunir todas as partes e seu companheiro é reconstruído por Cain. com o quartel dos Hunters. Intitulados de X-Hunters, Violen, Serges e Agile possuíam as partes necessárias (cabeça, corpo e pernas) para a reconstrução de Zero. Após uma série de combates, X consegue reunir todas as partes e seu companheiro é reconstruído por Cain.

Supõe-se que as partes do corpo de Zero protegidas pelos X-Hunters eram adições planejadas e desenvolvidas pelo próprio Dr. Willy no passado, uma vez que seu projeto inicial já apresentava os novos "upgrades". O personagem agora possuía um visual focado no combate corpo a corpo, além de uma espada (Z-saber), arma que se tornaria sua assinatura no decorrer da franquia.



A história segue e descobrimos que Sigma permanecia vivo. Antes de ser destruído novamente, o líder da rebelião aparenta saber sobre a origem de Zero, alegando que o mesmo era a última criação de Willy. As últimas palavras de Sigma funcionam como um gatilho para a busca sobre o passado do Reploid vermelho.

### A busca pelo passado perdido

As atividades Maverick permaneciam em níveis alarmantes. Após a rebelião de Doppler, Zero mantinha convicção em seus ideais, acreditando que a paz só seria alcançada se Reploids e humanos cooperassem. Embora permanecesse lutando, seu passado ainda era um enigma que ele precisava solucionar.

Neste tempo, os Maverick Hunters passaram a receber apoio da Repliforce (um grupo de auxílio no combate aos Mavericks). Contudo, após a queda da cidade aérea Sky Lagoon, iniciou-se uma série de conflitos entre as duas facções, tornando hostis os membros da Repliforce e levando-os ao desejo de independência.



Enquanto neutraliza as ações da Repliforce, Zero pensa sobre os pesadelos que vinha tendo. Em cada um deles, um estranho homem o chamava de "obra prima" e exigia que ele aceitasse seu destino. Embora fosse confuso, o guerreiro vermelho buscava um significado para tudo aquilo.



O conflito segue e Zero acaba tendo de lidar com Colonel. Embora fossem companheiros

de outrora, Colonel idealizava um mundo sem humanos, onde sua irmã Íris estivesse segura. Uma feroz batalha se inicia e o adversário acaba perecendo. Posteriormente, Zero se encontra com Íris. Triste pela perda de seu irmão mais velho, a jovem Reploid decide parar o Reploid vermelho. Após batalhar contra Zero, Íris diz que, embora seja uma fantasia imaginar um mundo só de Reploids, ela prefere morrer acreditando nisso.

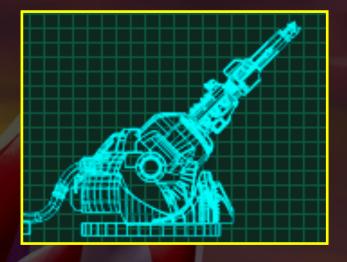
Eventualmente X e Zero descobrem que os conflitos entre os Maverick Hunters e a Repliforce foram orquestrados por Sigma. O agitador fala sobre o seu primeiro encontro com Zero, quando o mesmo ainda era líder dos Maverick Hunters. Após isso, uma feroz batalha se inicia e as ações de Sigma são mais uma vez neutralizadas.

# l

#### Uma breve despedida

Após a queda da Repliforce, o mundo passou por um breve período de paz. Contudo, sob as ordens de Sigma, um Reploid chamado Dynamo ataca a estação espacial Eurasia e a coloca em rota de colisão com a Terra. Além disso, as ações de Sigma liberam um surto de seu vírus no planeta, deixando tudo no mais completo caos.

Zero e X são enviados para lidar com os Reploids infectados, enquanto coletam partes de um canhão capaz de destruir a Eurásia. Infelizmente, o canhão Enigma é ineficaz, exigindo que uma nave tripulada seja enviada para colidir diretamente com a estação espacial. Contra a vontade de X, Zero se voluntaria para a missão, afirmando que caso ele morra, Mega Man poderá continuar lutando pela paz.



A missão se mostra um sucesso, uma vez que toda a estação é destruída e Zero ainda permanecia vivo, embora muito danificado. Infelizmente, o resíduo de vírus que estava na Eurásia se funde com o Vírus de Sigma na Terra, tornando-o semelhante aos dados de Zero.



No local onde a fonte do vírus reside, Zero é questionado por X sobre suas condições de saúde. Mega Man acredita que seu companheiro pode estar infectado e o aconselha a retornar para o QG. Zero diz que não retornará sem antes concluir sua missão. Este impasse acaba gerando um conflito de interesses entre ambos, iniciando um combate que os levaria à exaustão.

Aproveitando-se da situação frágil de seus dois inimigos, Sigma surge e planeja destruir X. Felizmente, Zero o impede, afirmando que o destruirá de uma vez por todas. Sigma alega que conheceu um homem velho que aparentava conhecer tudo sobre Zero. E que tanto a Eurásia quanto o vírus na Terra não passavam de um plano para infectar Zero e libertar seu "verdadeiro potencial" como Maverick.

Embora Sigma estivesse mais forte, acaba sendo derrotado. Contudo, sua explosão atinge todo o local, deixando Zero em um estado crítico. Como se não bastasse, o vilão ainda tenta destruir X, mas é impedido por Zero. Acreditando que sua morte trará a paz, o herói vermelho falece pedindo desculpas para Íris.





## O retorno de uma lenda

Muitos anos se passaram e X conseguiu honrar os desejos de seu parceiro trazendo paz para o mundo. O bombardeiro azul construiu uma cidade chamada Neo Arcadia, onde Reploids e humanos coexistiam em paz. Além disso, o vírus Maverick foi completamente erradicado por meio da Mother Elf, um programa desenvolvido a partir do corpo de Zero.



Depois de algum tempo, um cientista chamado Dr. Weil se apossou da Mother Elf, corrompendo seu programa e iniciando o que seria conhecido como Guerras Élficas. Este conflito trouxe destruição ao mundo, aniquilando 90% de todos os Reploids e 60% de todos os humanos.

Após uma série de batalhas, Weil é derrotado e exilado. Como a Mother Elf se tornou um programa perigoso, X a sela dentro de seu corpo, ficando inconsciente desde então. Na sua ausência, uma humana chamada Ciel decide construir uma cópia de X para comandar Neo Arcadia.



Inicialmente o projeto parecia perfeito; contudo, Copy X (como ficou conhecido) passou a odiar todos os Reploids, taxando-os de Maverick injustamente e exigindo sua destruição. Sem alternativa, Ciel foge acompanhada por alguns humanos e Reploids, iniciando o movimento de resistência a Neo Arcadia.

O poderio armamentista de Copy X é imenso, reprimindo as ações da resistência. Sem opções, Ciel recorre a uma lenda antiga, na qual é mencionado um guerreiro vermelho que havia lutado ao lado de X no passado. Sua busca a leva a um antigo laboratório onde o corpo de Zero permanece desacordado. Graças aos esforços de um Cyber Elf (programa puro capaz de auxiliar Reploids), o corpo de Zero é restaurado e este é capaz de lidar com os inimigos da resistência.

Zero mantém sua personalidade intacta. O guerreiro se dispõe a ajudar após Ciel lhe deixar ciente dos acontecimentos. Além de ampliar a influência da resistência, o herói vermelho consegue deter os exércitos de Neo Arcadia, assim como seus guardiões (Harpuia, Leviathan, Fefnir e Phantom). Logo em seguida, Zero vai ao encontro de Copy X, que fica surpreso com as habilidades do protagonista. O vilão afirma que alcançou a paz, algo que nem Zero ou X poderiam fazer. Confiante, o líder de Neo Arcadia inicia um ataque.



Copy X se questiona por que não consegue derrotar seu inimigo. Zero lhe diz que o verdadeiro X era muito mais forte e que Copy X não passa de um Reploid ingênuo. Irritado, ele inicia um processo de autodestruição como último recurso para destruir Zero.

Após fugir da explosão, Zero se encontra com a manifestação da consciência do verdadeiro X. O bombardeiro azul diz que lutou durante muito tempo e que precisa descansar. Zero promete que cuidará de tudo a partir daquele momento e que ambos sempre serão os melhores parceiros.





#### Promessa que transcende o tempo

Um ano se passou desde a queda de Copy X. Zero permaneceu lutando contra os exércitos de Neo Arcadia, a qual estava sendo governada pelos guardiões restantes (Harpuia, Leviathan e Fefnir), que buscavam proteger os humanos de qualquer ameaça. Nesse tempo, Ciel deixa o comando da Resistência para um Reploid chamado Elpizo, enquanto busca solucionar o problema de falta de energia e selar a paz com Neo Arcadia. No passado, Copy X iniciou o extermínio contra os Reploids por conta dessa mesma crise.



Após alguns conflitos, Zero retorna à resistência com o intuito de ajudar Ciel com sua pesquisa. O guerreiro lendário inicia então uma coleta de informações, enquanto resgata soldados da resistência que estavam em situação de risco. Nesse momento, a consciência de X se manifesta mais uma vez, explicando para Zero sobre a Mother Elf, que havia sido utilizada no passado para trazer destruição. Enquanto isso, Elpizo inicia um ataque contra Neo Arcadia.

Ao ser alertado por Ciel da situação da resistência, Zero se dirige à Neo Arcadia para impedir Elpizo. Infelizmente, sua chegada é tardia, encontrando o exército massacrado diante dos guardiões. Harpuia diz que uma aeronave está indo para a Resistência com o intuito de destruí-la. Sem perder tempo, Zero retorna para a base com Elpizo, partindo logo em seguida para a nave, que é desativada pelos esforços do guerreiro vermelho e Ciel.

Na resistência, a jovem cientista descobre que Elpizo fugiu levando consigo todas as informações de sua pesquisa, assim como os dois elfos bebês (Prea e Crea) que estavam em seu laboratório. O intuito do líder da resistência é reunir informações sobre a Mother Elf e utilizar seu poder para destruir todos os humanos.



A busca por Elpizo leva Zero até Neo Arcadia. O antigo líder da resistência apresenta uma conduta insana, alegando que será o verdadeiro herói. Após lutar contra Fefnir, Leviathan e Harpuia, Zero de depara com Elpizo na sala secreta onde X permanecia inconsciente. O guerreiro vermelho tenta salvar seu amigo, mas Elpizo destrói completamente o corpo de X, libertando a Mother Elf.



Cego pelo ódio, Elpizo não hesita em exigir poder de Mother Elf, atacando Zero sem hesitar. Embora esteja mais forte, o líder da resistência é derrotado por Zero. Enfurecido, ele pede ainda mais poder, se transformando em uma criatura totalmente insana. Após uma luta difícil, Elpizo acaba sendo totalmente derrotado. O Reploid pede perdão por sua atitude e agradece Zero por tê-lo parado. Enquanto isso, Mother Elf demonstra sinais de sua antiga programação, salvando a vida de Elpizo ao convertê-lo em um Cyber Elf, antes de desaparecer.



# O messias da destruição

Dois meses após a derrota de Elpizo, Ciel consegue desenvolver uma solução para a crise de energia e almeja selar um acordo de paz com Neo Arcadia. Neste tempo, a resistência detecta uma energia semelhante à Mother Elf em uma área próxima de Neo Arcadia. Chegando ao local, Zero é surpreendido por uma espaçonave. Dentro dela, um imenso Reploid conhecido como Ômega está lutando contra Fefnir e Leviathan. Os dois guardiões fogem, deixando o resto do combate para Zero. Não demora muito até que Harpuia apareça e preste apoio ao guerreiro vermelho.



A batalha é encerrada com a chegada de um estranho homem. Dr. Weil detém Ômega, alegando que não deve atacar Harpuia, uma vez que este é um aliado de Neo Arcadia. Ao lado dele, também surge Copy X, o qual havia sido reconstruído por Weil. Harpuia questiona a lealdade do cientista exilado, sendo interrompido por Copy X. O antigo líder de Neo Arcadia diz que Weil é um aliado valoroso e, dali em diante, seu conselheiro. Com isso em mente, os três membros de Neo Arcadia vão embora, iniciando uma competição entre resistência e Neo Arcadia na busca pela Mother Elf.

O problema piora quando os servos de Weil são enviados para lidar com o guerreiro vermelho. Felizmente, um a um, os números de Weil (Blazin Flizard, Childre Inarabita, Hellbat Schilt, Cubit Foxtar, Glacier Le Cactank, Volteel Biblio, Deathtanz Mantisk e Tretista Kelverian) são derrotados, deixando a resistência numa boa posição.



Em Neo Arcadia, Copy X taxa seus guardiões de inúteis, tirando deles o direito de comandar seus exércitos. Enquanto isso, Weil encontra e se apossa dos dois elfos bebês (Prea e Crea) que estavam juntos da Mother Elf. O cientista do mal planeja secretamente se vingar de Neo Arcadia por tê-lo exilado, utilizando o poder da Mother Elf para fortalecer Ômega e controlar o mundo todo.

A Mother Elf é enfim localizada em uma zona urbana de Neo Arcadia. Visando alcançá-la primeiro, Copy X envia Ômega dentro de um míssil. Zero tenta parar o lançamento da arma, mas o míssil decola, exigindo que o herói entre nele. Em seu núcleo, Zero acaba sendo confrontado por Prea e Crea, que alegam confiar em Weil e ameaçam destruir Zero. A tentativa é em vão e ambos são derrotados. Nesse tempo, o míssil atinge o local onde a Mother Elf se encontra, matando muitos civis no processo.



A história segue e Zero se depara com Ômega, o qual absorveu a energia da Mother Elf. Diante dele, Harpuia aparece alegando que os feitos de Weil não condizem com sua visão de justiça. O guardião ataca Ômega, mas sem resultado, exigindo que Zero utilize o sistema de teletransporte da resistência para fugir com Harpuia.

A situação é crítica, uma vez que Copy X inicia um ataque contra a resistência, objetivando adquirir a pesquisa de Ciel. Ao lidar com o exército inimigo. Zero se dirige ao centro de Neo Arcadia para lidar com Copy X mais uma vez. O vilão não hesita em atacar Zero, mas acaba perdendo. Ao pedir socorro para Weil e Ômega, Copy X acaba sendo ignorado. Diante dele, a consciência de X se manifesta, afirmando que Weil partiu para fora de Neo Arcadia, deixando Copy X para trás. Frustrado, o inimigo tenta se transformar em sua forma definitiva, mas acaba ativando uma bomba colocada em seu corpo por Weil, morrendo no processo.

Weil inicia uma transmissão por toda Neo Arcadia, afirmando que será o novo governante, uma vez que Zero matou Copy X. Enquanto isso o guerreiro vermelho retorna para a resistência. Ciel explica que Weil almeja repetir os acontecimentos das Guerras Élficas, nas quais tentou controlar os Reploids com a Mother Elf. Antes que Ciel termine a explicação, os soldados da resistência, assim como as navegadoras encurralam ela e Zero. Nesse momento, Weil inicia uma nova transmissão, alegando que o poder de Ômega fundido com a Mother Elf é o suficiente para controlar todos os Reploids.

O fim parece certo; contudo, X se manifesta mais uma vez, interrompendo os efeitos do controle mental de Weil sob a resistência. O antigo herói pede que Zero vá até o esconderijo de Weil e ponha um fim em seus planos. No local, Zero acaba enfrentando Prea e Crea, assim como os Números de Weil ressuscitados.



A história segue e o herói se depara com Weil e Ômega. Zero tem uma batalha difícil contra o imenso Reploid, mas acaba tendo êxito em derrotá-lo. Eventualmente, Zero acaba chegando ao lugar onde ele havia sido encontrado por Ciel. É nesse momento que a maior reviravolta acontece. Weil fala que Zero não passa de uma cópia e que seu corpo original agora é receptáculo de Ômega.

No meio dos destroços surge Ômega. O Reploid inicia um combate contra Zero, mostrando ser um adversário formidável, sendo capaz de utilizar todas as técnicas do herói lendário. Durante o combate, Leviathan, Fefnir e Harpuia surgem para auxiliar Zero, deixando Ômega em um estado crítico. Nesse momento, X se manifesta e diz que embora Ômega esteja controlando o corpo original de Zero, a cópia possui seu verdadeiro coração, fazendo com que Zero destrua Ômega completamente.



Enfim a Mother Elf volta ao seu programa original, libertando-se do controle de Weil. Após o combate, Zero acaba ficando inconsciente. Ele então tem uma visão com X, na qual o bombardeiro azul afirma que está sem energia e que não poderá permanecer mais no mundo humano. X então desaparece.



#### Não sou um herói

Algum tempo se passou desde o fim de Ômega. Weil instaurou uma ditadura em Neo Arcadia. Qualquer pessoa ou Reploid que fosse contra seus ideais, acabava sendo taxado de Maverick e destruído. Tal situação acabou fazendo com que alguns humanos fugissem da região em uma caravana organizada pela jornalista Neige.

No percurso de fuga, a caravana é atacada por Reploids enviados por Weil, mas estes são neutralizados por Zero. Os humanos que fugiram de Neo Arcadia tratam o herói com desprezo, exceto Neige, que agradece pela ajuda. Ciel aparece e diz que a resistência pode ajudar os refugiados, mas a jornalista dispensa, dizendo que eles estão indo em direção à área Zero, um local florestal onde é possível viver em paz.





Na base móvel da resistência, Ciel detecta movimentação de Reploids próximos ao assentamento dos humanos. A ida de Zero até o local permite a coleta de informações, mas o guerreiro se vê diante dos novos robôs de Weil. Antes que estes atacassem Zero, um soldado aparece. Intitulado de Craft, o Reploid diz que não há tempo para lidar com a resistência, e que o plano Ragnarok deve ser o foco daquele grupo. Esse plano consiste na destruição

da vida florestal e selvagem da área Zero, como forma de punição aos humanos fugitivos. Dito isso, Craft e seus capangas se retiram do lugar. As ações de Zero permitem a neutralização de Fenrir Lunaedge, Heat Genblem, Mino Magnus, Noble Mandrago, Pegasolta Eclair, Popla Cocapetri, Sol Titanion e Tech Kraken, atrasando o plano Ragnarok. Contudo, Craft ataca a área Zero, sendo necessária a intervenção da resistência. Durante um combate entre Craft e Zero, Neige os impede de prosseguir, explicando que Craft é um guerreiro orgulhoso que no passado lutava para proteger os humanos. A jornalista é interrompida pelo soldado, que afirma estar sob as ordens de Weil e que punirá os humanos fugitivos. Dito isso, ele sequestra Neige.

Na resistência, Weil entra em contato com Ciel, afirmando que todos os Reploids que ele enviou não passavam de uma tentativa de ganhar tempo para a execução do plano Ragnarok. Uma gigantesca arma a laser foi construída no espaço e tem como principal objetivo erradicar a área Zero. Nesse momento, Craft inicia uma transmissão, afirmando ter tomado posse de Ragnarok e que destruirá Neo Arcadia junto com Weil.

Ciel envia as coordenadas da localização de Craft para Zero, levando-o até o esconderijo do soldado. Lá, ele se depara com Neige, que se nega partir sem antes falar com Craft. Após o soldado aparecer diante dela e ambos afirmarem seu amor um pelo outro, Weil os surpreende, fazendo com que Zero e Neige escapem do local.



Após Zero retornar para a resistência, um segundo disparo é lançado pela Ragnarok. Diante disso, Ceil diz que, para enviar Zero novamente ao espaço, é necessária a coleta de coordenadas dentro de Neo Arcadia. Felizmente, o herói vermelho reúne os dados necessários e é enviado para Ragnarok, onde se encontra com Weil. O cientista se revela um Reploid, afirmando ter sido o primeiro humano a se converter em um. Almejando a destruição de humanos e Reploids, Weil se funde ao núcleo de Ragnarok, iniciando um combate com Zero.

Antes de alcançar a sala onde Craft se encontra, Zero escuta um imenso estrondo no lado de fora de Ragnarok. Infelizmente, um tiro foi lançado em direção a Neo Arcadia. Sem tempo, o protagonista se vê diante de uma batalha contra Craft. Após derrota-lo, o soldado pede desculpas para Zero antes de morrer, afirmando estar envergonhado por seus feitos. Enquanto isso, soldados da resistência conseguem salvar alguns humanos sobreviventes de Neo Arcadia.



A batalha é árdua, mas Zero consegue destruir Weil. A base de Ragnarok começa a cair em direção à Terra, ameaçando destruir toda a área Zero. Pra piorar a situação, Weil se manifesta mais uma vez, absorvendo a energia da arma para matar Zero. Ignorando o pedido de retorno para a base, Zero se despede de Ciel, afirmando que irá deter Ragnarok. Diante de Weil, o guerreiro afirma nunca ter se considerado um herói, ele apenas lutou para proteger aqueles com quem se importava. Com isso, Zero destrói o cientista, causando a fragmentação de Ragnarok e morrendo no processo.

Na área Zero, os humanos enxergam os milhares de pedaços de Ragnarok voando pelo espaço, enquanto agradecem a Zero pelo seu sacrifício. Ciel chora pela perda de seu amigo, prometendo que fará do mundo um lugar mais seguro para humanos e Reploids. A jovem cientista acredita que algum dia Zero retornará.



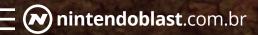


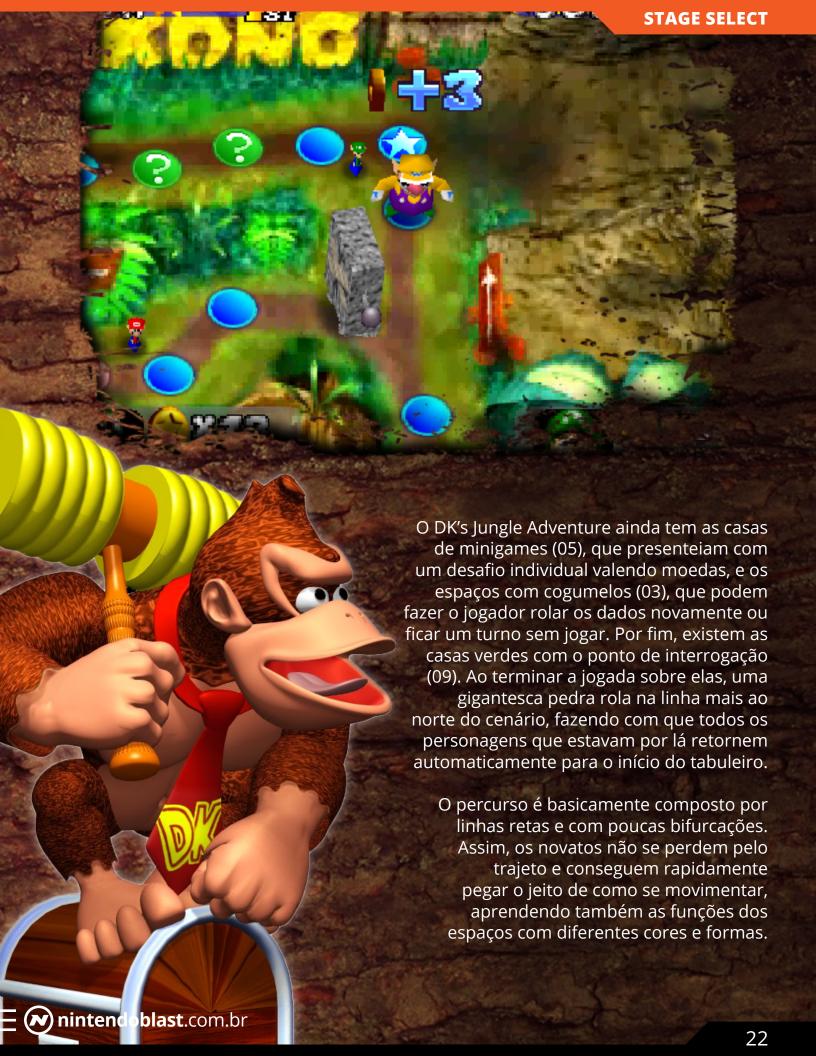
### Welcome to the jungle

á no final da década de 1990, quem colocava o cartucho de Mario Party no Nintendo 64 sem saber muito bem o que esperar do jogo, possivelmente teve a primeira experiência com o game se aventurando pela selva de Donkey Kong. Surgindo com destaque na tela de seleção de tabuleiros, o DK's Jungle Adventure chama a atenção por ser acessível aos novatos, tendo somente uma estrela de dificuldade — o nível mais baixo. Além dele, o único outro cenário com grau de desafio semelhante é Mario's Rainbow Castle.



O mapa realmente consegue apresentar as noções básicas de como a brincadeira se desenrola. Contando com um total de 86 espaços, a esmagadora maioria são casas azuis (59), onde o jogador ganha três moedas quando para sobre uma delas. No entanto, o tabuleiro também mostra que o caminho pode ser bastante torturante, com algumas casas vermelhas (07), que subtraem três moedas de quem fica sobre elas, e espaços com o símbolo do Bowser (03), que atrapalham a vida de todos os competidores se alguém estacionar neles.





#### Estranhos no ninho

Caminhando pela selva é possível encontrar diversas criaturas. Porém, ninguém espera topar com pedras avarentas ou fantasmas ladrõezinhos. Logo nas primeiras rodadas em DK's Jungle Adventure, nos deparamos com Whomp, que pede 10 moedas para liberar a passagem. Caso o pagamento seja negado, o jogador obrigatoriamente pega o caminho alternativo que o levará diretamente ao início do tabuleiro, fazendo o pedregulho se mover e bloquear a passagem que estava aberta. Assim, o próximo que chegar no Whomp pode seguir em frente sem colocar a mão no bolso. O minério ambulante também marca presença em outros dois pontos do mapa.

Quem também aparece em dose dupla no tabuleiro é o Boo. O fantasma pode roubar as moedas ou estrelas dos outros competidores e entregálas ao jogador que o encontrou causando uma virada na partida e acabando com muitas amizades. O ser sobrenatural está em todos os outros mapas de Mario Party, porém em DK's Jungle Adventure é a única vez que ele surge em dois pontos diferentes do trajeto. A icônica dupla de inimigos dos irmãos encanadores mostra para os novatos no party game que as moedas coletadas não servem somente para comprar as estrelas de Toad.



#### Bolo de banana

O objetivo em DK's Jungle Adventure é encontrar um tesouro que foi perdido nas antigas ruínas esquecidas em meio à selva. Para isso, é preciso coletar o máximo de estrelas ao longo dos turnos. Porém, se escolhermos o caminho errado no mapa, acabamos tendo um encontro nada amigável com Bowser. O eterno vilão oferece um atalho e pede 10 moedas para entregar o tesouro sem a necessidade de buscar as estrelas. Sendo impossível negar a oferta, o jogador que topar com o lagartão acaba comprando uma pequena estátua dourada de Bowser que não tem valor algum.

No final da partida, aquele que tiver terminado em primeiro lugar consegue abrir o imenso baú de pedras, coletando o objeto de desejo: um cacho de bananas feito de ouro. O prêmio é digno de ser manuseado somente pelo Superstar de DK's Jungle Adventure e quem o conquista dificilmente não terá vontade de correr logo para os outros tabuleiros do game e definitivamente irá se apaixonar por Mario Party.





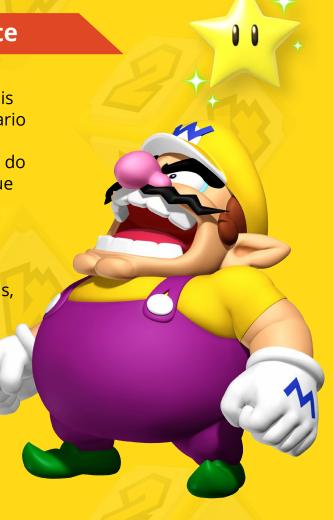
Quando os videogames explodiram e se tornaram objeto doméstico, dizia-se que jogos eletrônicos seriam a extinção de jogos de tabuleiro, amarelinha, peteca e todas aquelas brincadeiras de infância. Enfim, talvez os games realmente tenham roubado a cena dos tabuleiros e dados, mas ninguém imaginou que eles também poderiam turbinar este tipo de jogo. **Com Mario Party (N64)**, a Nintendo uniu tabuleiro com joystick e criou uma das melhores séries do Mario e sua turma. Com o lançamento do segundo capítulo da série, **Mario Party 2**, para o Virtual Console, nada melhor do que relembrar essa sequência que é o estopim da franquia.



#### Uma história um pouco diferente

erta feita, Mario e sua turma construíram mais um mundo fantástico e fictício, nomeado "Mario Land". Insatisfeito com o nome, Wario logo aparece para estragar a festa. O irmão ganancioso do Mario muda o nome para "Wario Land", mesmo que isso custe uma briguinha com Luigi, Yoshi, Donkey Kong e o próprio Mario. A fim de dar um basta na disputa, Peach decide dar ao novo mundo o nome de "Peach Land". Ao ver o nome cheio de rosa e brilho, os outros desmaiam instantaneamente. Mas, enquanto não chegam a um acordo, Bowser põe seu plano nem um pouco original em prática: ele ataca Mario Land (ou seria Wario Land? Quem sabe até Peach Land).

Um Koopa Troopa assiste à destruição e vai imediatamente avisar Mario e os outros, mas nenhum deles dá atenção ao alerta de um ser tão secundário quanto um Koopa Troopa.





Aproveitando o pingo de relevância na franquia que possui, Toad propõe a todos darem um basta no plano do Bowser para depois decidirem o nome do mundo. Será que os nossos heróis conseguirão? Ou será que não terá sobrado mundo algum para nomear? Assim começa Mario Party 2.



#### Tabuleiro com Mini-game, uma mistura





A fórmula? Se você já jogou jogos de tabuleiro ou qualquer outro Mario Party, deve saber bem como é. O jogador escolhe um dos personagens selecionáveis (Mario, Luigi, DK, Yoshi, Wario ou Peach) e, após decidirem no dado a ordem das jogadas, começa o jogo. Os mapas aqui são bem extensos e cheios de casas especiais, cada uma com sua surpresa, algumas benéficas e outras que beiravam a injustiça. Ao fim de cada jogada dos quatro jogadores, um mini-game decidia

quem ia ganhar umas moedinhas a mais. E qual a serventia das moedas de ouro? Comprar estrelas, é claro! O item sagrado decidia quem venceria e quem perderia, assim era comum ver jogadores se matando para comprar uma (ou roubar de um amigo). A jogatina era bem viciante, embora longa e um pouco cansativa se jogada mais de uma vez. Se você já jogou com os amigos, deve saber o quão divertida era.







Este foi o primeiro Mario Party no qual o jogador tinha a possibilidade de armazenar um item para posteriormente ser usado. Os efeitos iam de atrapalhar a vida do seu colega até triplicar o número de dados. Os mini-games não deixavam a desejar, todos muito divertidos e competitivos. Detalhe que, diferentemente do primeiro Mario Party, nesta sequência não há joguinhos que envolvem girar a alavanca analógica. A razão era pela forte incidência de calos e machucados nas mãos dos jogadores que experimentaram o primeiro game, haja loucura! Em questão de conteúdo extra, a Nintendo disponibilizou todos os mini-games para serem jogados na hora que quiser e extras como a sonoplastia completa do jogo.















Divertidíssimo, é um daqueles games que não se conta apenas habilidade, mas principalmente sorte. Sorte em achar um bloco aleatório de estrelas e sorte de roubar as estrelas do amigo com ajuda do Boo. Já vale a pena só por ver os personagens trajados com o tema de cada um dos mundos (há roupa de explorador, mágico, pirata, astronauta e xerife). Agora que chegou ao Virtual Console, não há mais desculpas para comprar Mario Party 2 e dar adeus ao tédio das tardes de domingo!





# Super Mario Party promete ser o renascimento da franquia que marcou gerações

(e destruiu algumas amizades)

Após surgir no Nintendo 64, a franquia Mario Party vem marcando presença em todas as plataformas da Big N. Logo, era de se esperar que cedo ou tarde a série também desembarcasse no Switch, algo que foi confirmado na E3 deste ano. A nova edição da festa promete animar o console híbrido e chega com a missão de resgatar a fórmula de sucesso que tornou o *spin-off* um dos mais queridos do público.



#### Festa surpresa

pesar de a participação da Nintendo na E3 deste ano ter sido focada em Super Smash Bros. Ultimate, alguns pequenos segredos também foram revelados no evento. Dentre as novidades, a que mais surpreendeu foi o anúncio de **Super Mario Party**, que marcará a estreia da franquia no Switch. Afinal, mesmo que muitos esperassem ver a série pintando no console híbrido em certo momento, nenhum boato indicava que o projeto já estava em desenvolvimento.



Mais do que confirmar a existência do game ou sua data de lançamento, o trailer apresentado mostra um retorno às raízes. Estão descartadas as mudanças dos últimos jogos que desagradaram boa parte dos fãs, como os famigerados carrinhos. Assim, a experiência promete ser bem semelhante àquela considerada até os dias de hoje como um dos melhores *multiplayers* do Nintendo 64. Porém, com a vantagem de contar com uma lista de 80 novos minigames.







Os competidores andarão livremente pelo tabuleiro e o objetivo principal é coletar a maior quantidade possível de moedas para trocá-las por estrelas, itens que definem quem será o campeão. A grande inovação de Super Mario Party está na inclusão de novos elementos de estratégia, por exemplo, cada personagem terá um tipo especial e único de dado que

lhe dará vantagens sobre os rivais. Saber o momento certo de usá-lo pode ser a chave para a vitória.

Por falar nos personagens, essa promete ser a festa com a maior quantidade de convidados de todos os tempos. Entre os selecionáveis estão Mario, Luigi, Peach, Daisy, Rosalina, Wario, Waluigi, Yoshi, Donkey Kong e Diddy Kong. Apesar das maldades, a turma comandada por Bowser também está confirmada. Além do próprio lagartão, poderemos jogar com Bowser Jr., Koopa Troopa, Dry Bones, Shy Guy, Boo e Hammer Bro. Por fim, teremos ainda três estreias: Monty Mole, Pom Pom e Goomba.



# Gastando o Joy-Con

Mario Party tem um longo histórico com os controles. Quando o original foi lançado para Nintendo 64, alguns minigames exigiam que a alavanca do analógico fosse rapidamente girada em 360°.

Para realizar o movimento, muitos usavam a palma da mão e acabavam se machucando. Foram tantas as reclamações que a Big N se viu obrigada a distribuir gratuitamente no Japão luvas de proteção.





Com a lição aprendida, nenhum outro título apresentou mecânicas tão agressivas, sendo que os minigames passaram a ser reconhecidos por aproveitar as diversas possibilidades de cada plataforma. Foi assim, por exemplo, no Wii, em que várias disputas usavam de maneira inteligente o controle por movimento, ou então, no DS, quando diferentes atividades pediam a interação com a caneta Stylus.

Super Mario Party deve manter essa tradição e fazer o melhor uso do Joy-Con. Depois de 1-2-Switch, esse promete ser o jogo que aproveitará da maneira mais divertida a capacidade dos pequenos controles. Já foi mostrado minigame em que é preciso movimentá-los irregularmente para fazer o personagem andar de bicicleta e também outro em que é necessário usá-los como cabo de frigideira para preparar o pedaço de comida que está no fogo. Podemos esperar várias possibilidades tão criativas quanto essas.

O multiplayer está garantido para todos os donos de um Switch, afinal, com o par nativo de Joy-Con o jogador poderá chamar um amigo e cada um usará um dos controles para participar da festa. Já quem deseja ter o verdadeiro sentimento de Mario Party e competir com outras três pessoas, precisará investir somente em um novo par de Joy-Con, ou seja, não precisará comprar dois controles separados.







#### Diversão para todos

Além do modo clássico, de todos contra todos, há a confirmação de outras duas opções. A primeira, com o nome de Partner Mode, trará duelos de duplas em que os dois jogadores que estão juntos poderão combinar os resultados de seus dados e andar maiores distâncias pelo tabuleiro, sempre caminhando de maneira independente. Já o segundo é o **Toad's Rec Room**, que chamou bastante atenção no trailer da E3.





Neste modo, será possível usar o sistema wireless do Switch para combiná-lo com o console de amigos. Com isso, alguns cenários serão personalizados, tornando cada combate único. No vídeo mostrado durante o maior evento de games do mundo, os jogadores movimentavam o Switch para formar um campo de batalha onde os personagens se enfrentariam em tanques de guerra. Dependendo da maneira como os consoles ficavam dispostos na mesa, a posição dos obstáculos era alterada.

Tal funcionalidade ainda não havia sido explorada por nenhum outro game e Super Mario Party pode servir como "laboratório" para ela. Sem dúvidas, caso o recurso se mostre interessante como aparenta ser, em breve teremos outros jogos fazendo o uso dessa possibilidade.





Outra novidade é o modo **River Survival**, que foge bastante dos tradicionais tabuleiros e obriga os quatro competidores a atuarem de maneira completamente cooperativa para juntos chegarem ao final de um rio, isso em apenas 60 segundos. Usando o controle de movimentos do Joy-Con, o bote vai para a direita ou esquerda, evitando os perigos da jornada aquática, como os peixes Cheep Cheep. No percurso, ainda existirão alguns balões, que dão início a um minigame quando estourados.

Os minigames também serão todos cooperativos e no final de cada um deles é mostrado o desempenho do time. Quanto maior for essa nota, mais segundos serão adicionados ao marcador de tempo, aumentando o prazo para a equipe vencer o rio.

Durante o caminho, o time encontrará algumas bifurcações e terá que decidir qual trajeto seguirá, sendo que alguns são mais fáceis e outros bem complicados. Também foi confirmado que encontraremos alguns "rostos familiares" enquanto estivermos no River Survival.



#### **Mario Party online**

Será a primeira vez que a franquia terá funcionalidades online. No entanto, o modo disponível para jogatinas via internet será bem restrito. Batizado de Mario-thon, ele trará uma sessão de cinco minigames aleatórios e vence quem se sair melhor na somatória dos resultados de todos. Existirá ainda um placar de líderes e sistema de ranking que oferecerá recompensas. Ou seja, quem sonha em convidar os amigos que moram longe para uma experiência online e completa de Mario Party terá que esperar a próxima edição da festa.

#### Decorando o salão

Somente três tabuleiros estão confirmados até agora no game, o Whomp's Domino Ruins e um com cenário tropical (ainda sem nome) para o modo principal e o Gold Rush Mine para o Partner Mode. O primeiro serviu como cenário para a jogatina que ocorreu durante a Nintendo Treehouse da E3. Possivelmente, esse deve ser o mapa mais básico e fácil, devido seu tamanho reduzido e poucas bifurcações pelo caminho. No entanto, ele já nos mostra o que podemos esperar dos diferentes espaços.







Além das tradicionais casas azuis e vermelhas, que adicionam ou subtraem moedas de sua conta, foram mostrados alguns outros bem conhecidos pelo público. Como o verde, que ativa alguma armadilha no mapa quando alguém para sobre ele, e o VS., que pega determinada quantidade de moedas de todos os competidores e coloca o total em jogo durante um minigame de todos contra todos. O Whomp's Domino Ruins também conta com o espaço para chamar um aliado (mecânica semelhante ao que temos em Mario Party: Star Rush, em que um personagem é convocado e aumenta ou diminui o resultado dos dados), uma casa que presenteia o jogador com itens e outra que nos faz perder muitas moedas ou um item.









Algumas carinhas bem conhecidas do Reino do Cogumelo também estarão vagando pelos tabuleiros e podem oferecer certa ajuda. O Lakitu será o responsável por roubar moedas ou estrelas dos rivais, já o Paratroopa pode ser acionado para trazer um competidor para perto de você — algo bastante útil para atazanar a vida daquele jogador que está a uma casa da estrela. Por outro lado, a centopeia Wiggler será menos cruel e apenas chamará a borboleta Flutter que terá um estoque de itens à venda. Ficar amigos de todos esses personagens é fundamental para aqueles mais competitivos que não aceitam nada além da vitória.

#### Lista de "presentes"

Não basta apenas ter sorte e habilidade para vencer uma partida de Mario Party. Desde que os itens foram adicionados aos games (no segundo capítulo da série), a bagunça no tabuleiro se tornou ainda mais imprevisível. Guardar um objeto desses no inventário e sacá-los no momento chave pode fazer o quarto colocado saltar para primeiro em um instante. Por enquanto, a lista de "presentes" confirmada para o game no Switch é:

Poison Mushroom — adiciona +3 ao resultado dos dados

Poison Mushroom — adiciona -2 ao resultado dos dados

Golden Dash Mushroom — adiciona +5 ao resultado dos dados

Golden Drink — consuma essa bebida e ganhe uma

moeda por cada espaço que atravessar

Coinado — crie um tornado que rouba entre cinco e
dez moedas de um oponente a sua escolha

Buddy Phone — chame um aliado

Custom Dice Block — o jogador escolhe quantos
espaços quer andar antes de rolar o dado

Peepa Bell — chame a Peepa que roubará uma moeda
por cada espaço atravessado por um rival

Fly Guy Ticket — chame um Fly Guy para roubar o item de um rival

Warp Box — seja teletransportado para um espaço próximo a um colega de equipe



### A comemoração que estávamos esperando

Depois de marcar o final da década de 1990, a franquia Mario Party acabou se desviando para um caminho confuso. Grande parte das inovações que a Nintendo propôs para a série nos últimos anos acabou tendo efeito negativo e os jogos geralmente eram recebidos de maneira bem morna pelo público e crítica. Esse recomeço no Switch é tudo o que o *spin-off* precisava e a expectativa que fica é que o *reboot* seja capaz de reaproveitar tudo aquilo que vinha dando certo e deixar de lado as escolhas de resultados questionáveis. Super Mario Party tem um enorme potencial para ser a grande festa que estamos esperando há muitos anos.  $\bigcirc$ 



Super Mario Party (Switch) **Desenvolvedor** Nd Cube **Gênero** Party Game **Lançamento** 05 de outubro de 2018





# Revista Nintendo Blast Especial

## Zelda: 30 Anos de aventuras

www.nintendoblast.com.br



Timeline atualizada, ilustrações, raças, Triforce e mais!





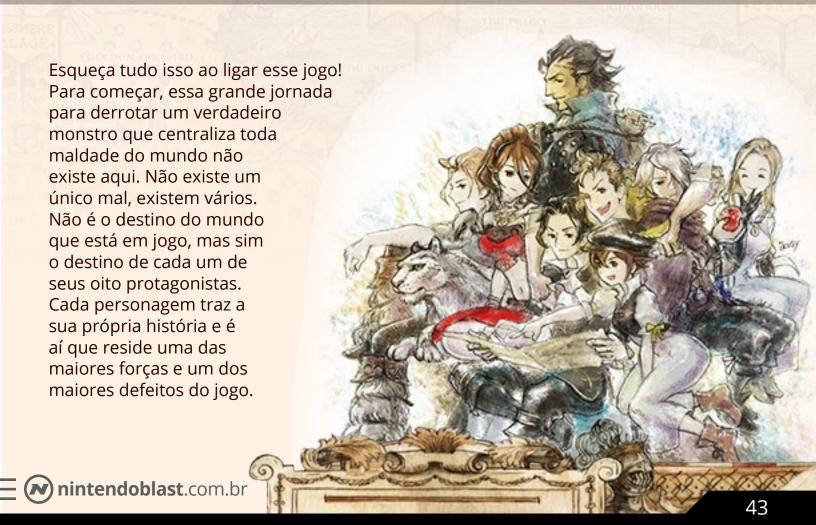


Para quem estava esperando o lançamento de um jogaço, para finalmente estrear a chegada da Loja Nintendo no Brasil, Octopath Traveler (Switch) é uma ótima pedida. Produzido pela Square Enix, o jogo chama atenção principalmente pelo seu visual ousado que mistura estruturas tridimensionais com uma pixel art retrô, modernizando o estilo que tanto agrada os marmanjos. Essa ideia de atualizar as tradições do gênero vai além da arte, transbordando levemente para a história e até seus sistemas mais consagrados. O resultado é um título que mesmo acomodado em sua nostalgia, traz à mesa novas ideias que são muito bem vindas.





proposta de Octopath Traveler para a narrativa é uma forte ruptura dos moldes inflexíveis que estamos acostumados a ver na grande maioria das obras do gênero. Costumamos ter um herói valente, de moral variável, que parte em uma jornada com amigos que conquista especialmente para ajudá-lo. Ele almeja derrotar um grande vilão, um verdadeiro monstro, normalmente a personificação de tudo que é mal. Uma única história em que todos têm seus papéis bem definidos para salvar o mundo da destruição.



#### Entre o progresso e o regresso

Octopath traz uma abordagem muito mais humana a sua narrativa, com personagens complexos enfrentando vilões que representam problemas reais. Em um momento, sentimos as dores de um guerreiro que, sem um reino para servir, questiona seu lugar no mundo. Minutos depois, somos confrontados com o preciosismo intelectual que vemos no meio acadêmico através de um mago estudioso. Em outro momento, estupro, tráfico de mulheres e a vida sombria de um bordel pelos olhos de uma dançarina que sonha com vingança.





Muitos temas sérios e contemporâneos encontram no jogo um espaço para serem analisados sobre a lente mais leve da fantasia medieval. Quando o jogo consegue de fato explorar esses temas, em algumas histórias, vemos todo potencial dessa narrativa fragmentada. Entretanto, as maiores falhas surgem exatamente quando os escritores insistem em visitar estereótipos fáceis que já foram explorados neste gênero a exaustão.

É assim com a história de Ophelia, uma clériga sensível em uma peregrinação religiosa, Tressa, uma mercadora desajeitada e H'aanit, a caçadora que superou seu mestre. Isso sem falar do ladrão Therion: sua aventura se resume inteiramente no fato dele ser um ladrão e o uso de uma quantidade tão exagerada de flashbacks para tentar mascarar sua falta de personalidade, algo que deixaria as séries de herói da Netflix com inveja.

### Uma pedra no caminho

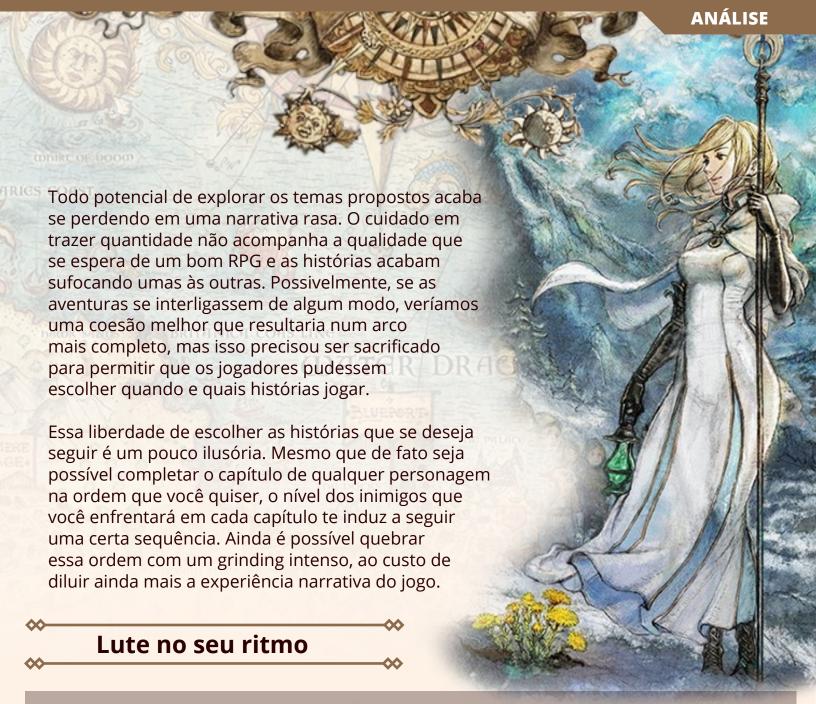
Dividir a atenção do jogador em oito histórias acaba sendo um tiro no pé para o enredo. Num geral, a progressão do jogo se torna bastante arrastada e mesmo que as histórias tragam boas premissas, elas acabam se perdendo ao longo da aventura e terminam mal desenvolvidas. Muito cuidado foi posto no primeiro capítulo de cada personagem, apresentando com clareza o drama a ser desenvolvido, mas nunca o desenvolvendo realmente. Há muita repetição de estruturas e soluções preguiçosas, bastante previsíveis de roteiro, principalmente na rota de Therion.



**ANÁLISE** 



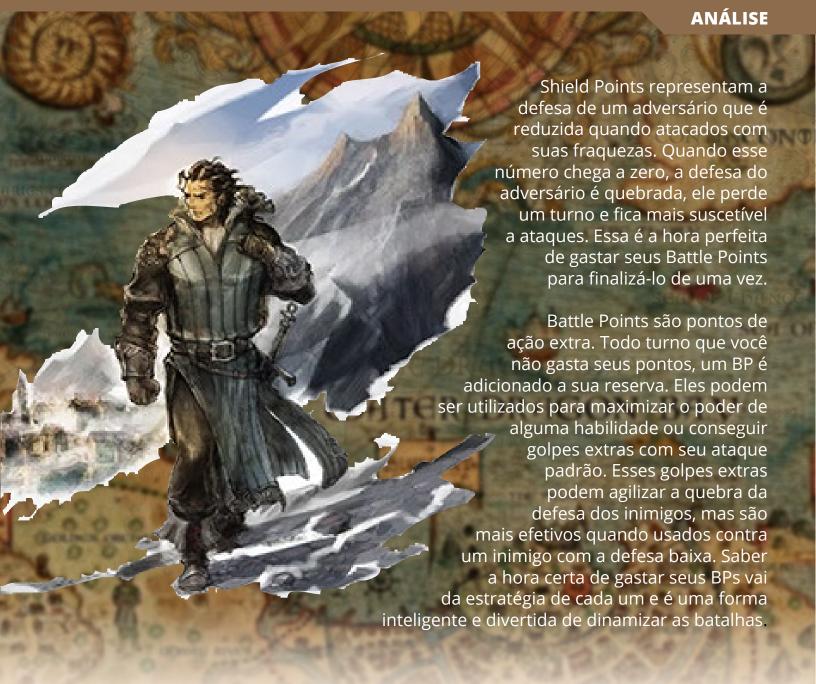






Felizmente, o jogo tem muito a oferecer fora do âmbito narrativo e aqui ele executa tudo com muita eficiência.

Diversos sistemas tradicionais de JRPGs marcam presença com uma leve repaginada que traz uma cara única ao jogo. As batalhas em turno, por exemplo, que costumam ser estáticas e arrastadas em outros jogos, se mostram bastante dinâmicas com a adição de Shield Points e Battle Points.



É bom que esses recursos ajudem a acelerar as batalhas, porque as batalhas contra os bosses são enormes. Eles têm números altíssimos de Shield Points e estão sempre acompanhados de lacaios com habilidades irritantes. Mesmo com uma boa estratégia, dificilmente você vai vencê-lo se seu nível não for superior ao recomendável. São batalhas memoráveis que poderiam durar um pouco menos.





#### Trabalhar para conquistar

Outro fator importante nas batalhas é o sistema de Jobs. Cada personagem tem a sua classe principal que não pode ser alterada e lhe garante vantagens exclusivas dentro e fora de batalha. Em batalha, essas habilidades variam desde revelar as fraquezas de um adversário a invocar feras para te ajudar no maior estilo Pokémon. Combinar essas vantagens únicas com classes secundárias que lhe complementam tornam as batalhas ainda mais fluidas. Fora de batalha, chamadas de Path Action, elas trazem novas maneiras de interagir com NPCs que se mostram essenciais para

completar grande parte das side quests.

O mapa do jogo está lotado de side quests que variam de tediosas a surpreendentes. A maioria é facilmente solucionada trazendo os itens certos ou usando as Path Action de duelar ou inquirir, mas algumas se desenrolam de maneira interessante. Uma delas, por exemplo, só é resolvida ao perder uma batalha e outra se estende ao longo de diversos capítulos. Os problemas da população ajudam a trazer as cidades a vida e complementam a construção de mundo feita brilhantemente pela equipe de arte.



A arte do jogo é um show a parte. Combinando estruturas 3D com pixel art, cada novo cenário parece um verdadeiro diorama. Efeitos visuais, como partículas e iluminação dinâmica, contrastam com o mundo retrô em uma improvável harmonia. Todavia, o ambiente tridimensional acaba sendo muito mais limitado que os mapas 2D de jogos antigos. Na maioria dos cenários, só é possível se movimentar por caminhos estreitos, o que atrapalha bastante a exploração uma vez que há poucos caminhos a seguir.



ANÁLISE



A trilha sonora é uma das melhores já feitas para o gênero, sendo o elemento mais sólido de todo título. Ela consegue ser imponente e convidativa ao mesmo tempo, o que combina bastante com a proposta do jogo. Cada personagem é representado por um instrumento específico com um mesmo tema que é usado para conectar as músicas mais tranquilas de diálogo com a música agitada de batalha. Esse artifício ajuda a agregar personalidade a cada aventura e garante uma surpreendente coesão que tanto falta na história.



- **∨** Prós
- Visuais impecáveis mesclando pixel art com estruturas 3D;
- Trilha sonora cativante e funcional;
- Algumas histórias exploram temas maduros e relevantes;
- Batalhas de turno dinâmicas;
- Classe principal tem habilidades exclusivas que tornam cada personagem insubstituível:
- Sistema de classe secundária versátil.

• A estrutura de narrativa, apesar de promissora, atrapalha o ritmo do jogo;

🗶 Contras

- Histórias se desenvolvem de maneira preguiçosa;
- Grinding obrigatório para quebrar a ordem dos capítulos ou ignorar certas histórias;
- Cenários, em sua maioria, compostos de caminhos estreitos que limitam o jogador.

Octopath Traveler (Switch)

**Desenvolvedor** Square Enix/Acquire **Gênero** RPG

Lançamento 03 de Julho de 2018

Nota 8.0



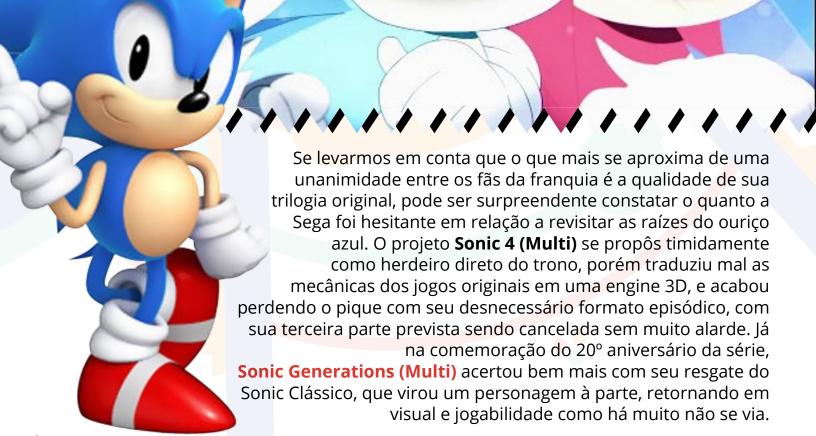
# expande a autêntica experiência retrô do ouriço azul

Lançado como projeto complementar ao título principal Sonic Forces (Multi), Sonic Mania (Multi) superou-o em recepção de público e crítica, sendo o grande destaque das comemorações do 25º aniversário da franquia e conseguindo um feito raríssimo: não dividiu radicalmente as opiniões dos fãs do ouriço mais veloz do universo. Um ano mais tarde, o game retorna turbinado em Sonic Mania Plus, uma edição especial que combina o jogo base com o novo Encore DLC, marcando seu aguardado lançamento em mídia física, e consegue novamente impressionar, estabelecendo-se de maneira definitiva como um dos grandes acertos da franquia. Qual será a fórmula para esse sucesso?

#### Em busca daquele "algo especial"

nintendoblast.com.br

m uma série da magnitude de **Sonic The Hedgehog**, verdadeiro titã da era 16-bits, é mais do que esperado que haja uma boa cota de lançamentos que explorem a memória nostálgica de seus títulos clássicos. No caso do mascote da Sega, cujas aventuras tradicionalmente se arriscaram por fórmulas e abordagens bem diferentes ao longo dos anos — frequentemente dividindo a opinião dos fãs — o esforço em resgatar os dias de glória do Mega Drive é revestido de uma pequena polêmica à parte. Seria essa uma necessidade de se buscar a essência perdida da série ou apenas uma desculpa elaborada para o saudosismo?





Porém, mesmo nesses casos, tratou-se mais de uma releitura e homenagem do que de continuar diretamente de onde Sonic 3 & Knuckles (Mega Drive) parou. No final das contas, foi Sonic Mania (Multi) que, confiantemente, apresentou uma aventura a qual, quase 25 anos depois, continua diretamente de onde S3&K parou — como se tudo desde Sonic Adventure (DC) não tivesse passado de um sonho. Pode até parecer uma tarefa simples, mas não é.

Mais do que um tributo aos títulos clássicos desenvolvidos pela Sonic Team, o jogo se preocupa em atualizar a experiência, guiando-a para o próximo passo natural, caso a transição abrupta para o 3D não houvesse mudado os rumos do gênero e da indústria. Não é à toa que a equipe de produção conte com notórios fãs da série: trata-se de um esforço que requer um conhecimento profundo daquilo que funcionava e caracterizava tais games, sendo que felizmente o resultado mostra que o estudo foi feito com precisão. Da escolha da paleta de cores à fantástica trilha sonora, passando pelo uso dos efeitos sonoros, tudo em **Sonic Mania** soa autêntico e inspirado do início ao fim

#### Sonic vs. Dr. Robotnik, Round 4

Continuando diretamente de onde o final de Sonic & Knuckles nos deixou, a história do jogo é simples e sem grandes rodeios, seguindo os moldes clássicos da época em que o Eggman era conhecido por essas bandas somente como Dr. Robotnik.

Após salvarem a Angel Island e resgatarem as 7
Chaos Emeralds e a Master Emerald, Sonic e Tails se veem às voltas com o surgimento de

se veem às voltas com o surgimento de uma nova jóia misteriosa, o Phantom Ruby. Robotnik, junto ao seu novo grupo de elite de Egg-Robos, os Hard Boiled Heavies, conseguem se apossar da gema e utilizam-na para os mais diversos fins — sendo um deles o de enviar Sonic e seus amigos em distorções no tempo e no espaço.



Contando com 12 zonas completas e mais alguns mapas menores para eventos de história, **Sonic Mania** tem aproximadamente a mesma extensão do ambicioso **Sonic 3 & Knuckles.** Embora a clássica fusão de cartuchos possa não nos parecer tão gigantesca hoje quanto à época de seu lançamento, o tamanho do jogo se prova uma boa escolha ao balancear uma experiência suficientemente longa e variada, porém plenamente acessível para ser percorrida por completo por diversas vezes, ideal para o modelo de jogo da franquia, que sempre enfatizou o *replay*.



O elenco do jogo base trazia de volta **Sonic, Tails e Knuckles**, com a tradicional opção do team-up entre os dois primeiros. A versão Plus adiciona **Mighty** e **Ray**, personagens antigos da franquia que aparecem pela primeira vez em um jogo que segue as mecânicas clássicas. Desenhados em um belíssimo trabalho de sprites, que recria com detalhismo e expressividade os designs clássicos, os personagens contam com animações diversas e movimentação muito fluída, um show à parte em 60 fps.

A jogabilidade dos heróis retornantes permanece largamente a mesma vista em **\$3&K**, com pouquíssimas alterações. Todos contam com o tradicional *spin dash*, e a velocidade e altura do pulo de cada um permanecem praticamente os mesmos. Sonic recebeu um novo movimento chamado *drop dash*, um spin automático que se ativa assim que o jogador aterrissa no chão, caso aperte novamente e segure o botão de pulo no ar — habilidade que ajuda em alguns chefes e deve ser uma opção a mais para ajudar a cortar tempo nos *time trials*.



Os escudos elementais de **Sonic 3** estão de volta e, assim como em sua aparição original, conferem habilidades exclusivas para Sonic: o *dash* flamejante do escudo de fogo, o pulo duplo magnético do escudo elétrico e ricochete da bolha do escudo de água. Além dessas habilidades, é possível habilitar para o protagonista o *super peel out* de **Sonic CD (Multi)** e o *insta-shield* de **Sonic 3**, mediante a coleção de moedas em um dos bonus stages.





Além de atuar como fiel escudeiro imortal do ouriço azul, **Tails** permanece sendo o melhor personagem para exploração das fases, com sua habilidade de vôo vertical sendo uma mão na roda para se alcançar rapidamente alguns dos pontos mais distantes das fases. **Knuckles** apresenta sua versátil habilidade de planar, que pode ser utilizada tanto para movimentação quanto para ataque, bem como a de escalar paredes e quebrar certos obstáculos específicos — embora esta última não seja usada tanto quanto em **S3&K**.

Se na versão original o trio já garantia a possibilidade de se percorrer as fases sob perspectivas diferentes, a adição de Mighty e Ray vem diversificar ainda mais as coisas com suas habilidades inéditas, que se encaixam perfeitamente na jogabilidade bem estabelecida da série, e ajudam a distinguir **Mania** ainda mais em relação a um simples resgate do passado.

Mighty apresenta uma resistência natural a espinhos (ponto forte instantâneo, no meu entedimento!)
e o hammer drop, golpe vertical acelerado que, além de destroçar badniks, pode revelar ítens, quebrar monitores e cavar buracos. Por sua vez, Ray traz uma habilidade de planagem controlada que é melhor descrita como sendo um paralelo à capa de

Super Mario World (SNES), o que, combinado com sua alta velocidade, possibilita um estilo versátil e muito divertido de se jogar, já que o movimento é eficiente tanto para regular pulos curtos quanto para percorrer longas distâncias.

#### A volta ao mundo em 80 loops

Mesclando revisitações de zonas clássicas com localidades totalmente novas, a aventura traz grande diversidade tanto em termos visuais quanto na jogabilidade. Renderizadas na Retro Engine — cuja arquitetura visa intencionalmente reproduzir o funcionamento dos consoles antigos, porém se beneficiando do grande poderio técnico das máquinas atuais — as revisitações às fases já conhecidas são construídas em alta resolução e com um grande nível de detalhamento, porém sem perder os ares inconfundíveis de suas aparições originais.

Já as localidades novas, **Studiopolis**, **Press Garden**, **Mirage Saloon** e **Titanic Monarch**, inspiram-se com tamanha exatidão nas características essenciais dos jogos clássicos de Sonic que parecem ter saído diretamente de uma realidade paralela onde a Sonic Team ignorou o frisson em torno do 3D e entregou um sucesso histórico do ouriço em 2D ainda para o Sega Saturn. No conjunto, um espetáculo gráfico e jogabilístico retrô que faz figurar no Switch o Sonic clássico em toda glória que nossa memória imaginativa registra (ou seja, sem as limitações SD com a qual os clássicos acabam sofrendo com a passagem do tempo).











nintendoblast.com.br

Se é verdade que apenas ver stages clássicos redesenhados com o primor gráfico retro-HD de Mania já seria recompensador o suficiente para os fregueses mais antigos da franquia, por sorte a produção do jogo visou uma experiência mais completa do que apenas um "Greatest Hits" do ouriço azul.

O fato é que não há nenhum simples remake ao longo do jogo, mas sim revisitações: embora alguns níveis contem com grandes trechos que replicam exatamente uma fase já existente, é sempre intercalando-os com elementos totalmente novos. As surpresas se intensificam nos segundos atos de cada zona, que frequentemente trazem mecânicas e elementos totalmente novos (ou emprestados de outros lugares conhecidos da série) aos cenários já conhecidos.

No conjunto, o jogo conta com o *level* design mais sólido da série desde **\$3&K**. Compreendendo muito bem o segredo por trás do imenso fator *replay* dos games clássicos do ouriço, Mania traz

cenários expansivos e detalhados, que contam com diferentes rotas de dificuldade e jogabilidade variável, sendo que as bifurcações que as conectam são constantes e bem distribuídas, possibilitando a exploração livre e repetida da mesma fase sob rotas diferentes, incentivada pelas habilidades diversificadas dos personagens.





Aos completistas e apreciadores de um bom desafio, a coleta das sete Chaos Emeralds continua a se provar uma grande provação, através de divertidos Special Stages que se encontram em anéis gigantes escondidos à la **Sonic 3**. A mecânica de "capturar o UFO"

e a jogabilidade truncada, que simula um 3D dos primórdios da era 32-bits, remetem aos estágios bônus de **Sonic CD (Multi)** e do obscuro **Knuckles' Chaotix (32X)**, trazendo um elemento interessante de balanceamento estratégico entre ganhar velocidade (pegando as esferas azuis) e tempo (coletando os anéis).



Por fim, aos corajosos de plantão, o retorno do famigerado mini-game Blue Sphere em cada checkpoint marcado no modo regular com 25 anéis ou mais garante um belo desafio capaz de recompensar o jogador com moedas colecionáveis de prata (coletando todas as esferas azuis) e de ouro (coletando todos os anéis), que habilitam várias funções, as quais eram exclusivas do modo No Save no lançamento original, porém felizmente são utilizáveis também nos saves em **Plus**.

Do casual ao speedrunner, o jogador de Sonic Mania tem a garantia de horas e mais horas de um bom desafio retrô na exploração completa de todas as fases, que se inspiram nos maiores acertos de design da Sonic Team nos anos 1990 tanto para recombinar elementos antigos quanto para atualizá-los sob um formato novo e empolgante.



nintendoblast.com.br



0089

59

#### Expandindo os horizontes: Team Sonic em ação!

Se **Sonic Mania** iniciou sua existência como um projeto paralelo e complementar a **Sonic Forces** e acabou roubando a cena (e o coração dos jogadores), deixando sua marca como a parte mais positiva da comemoração dos 25 anos do ouriço mais veloz que há, qual seria o próximo passo da empreitada? O tão pedido e aguardado lançamento físico?

A adição de novos personagens? Novos modos de jogo?

Todas as anteriores?

Sim, todas as anteriores. **Sonic Mania Plus** pega o trabalho sólido e bem acertado de **Mania** e adiciona elementos que vão desde detalhes de balanceamento e performance até a adição de dois personagens, além da implementação de um modo de jogo que renova o fôlego da aventura, garantindo ainda mais fator *replay* para um jogo que já possuía de sobra.

Mighty e Ray voltam com tudo após um tempo alongado de sumiço desde sua estreia no obscuro arcade de 1993,

SegaSonic the Hedgehog. E que retorno! As adições trazidas pelos personagens novos propiciam novos jeitos de se ultrapassar os obstáculos familiares. Enquanto que o cascagrossa Mighty é um prato cheio para os jogadores que gostam de adotar uma abordagem mais agressiva, Ray acaba sendo a adição mais interessante aos que gostam de experimentar com as plataformagens, com sua habilidade de vôo propiciando um jeito diferente e muito gostoso de se jogar. Ambos possuem sprites criados com a mesma atenção minuciosa destinada ao trio anterior, com animações e movimentação únicas que informam de maneira expressiva e carismática ao jogador a respeito da personalidade de cada um.







Porém somente a adição dos personagens, por melhor que fosse, dificilmente justificaria o *upgrade* do jogo para a nova versão. É aí que entra a segunda grande estrela de **Plus**: o novíssimo **Encore Mode**. Trazendo uma maneira inédita de se jogar, o modo se inspira novamente em jogos anteriores da franquia e, com muita simplicidade, tem sucesso em estabelecer uma mecânica de duplas superior à de **Chaotix**, e uma dinâmica de equipe mais funcional e divertida do que a vista em **Sonic Heroes (Multi)** e **Sonic Boom (Multi)**.



Trata-se de um "remix" do tradicional Mania Mode que traz uma nova maneira de se jogar o modo história. Todas as fases receberam mudanças no design visando aumentar o desafio e deixar as coisas frescas para os jogadores que já reviraram cada canto dos stages desde o lançamento da versão inicial do game. Sinalizando a repaginada, os níveis ganharam também uma mudança na paleta de cores. Por exemplo, a nova versão de Green Hill Zone se passa no pôr do sol, enquanto que Press Garden Zone ganha uma iluminação mais escurecida, com transformações diversas na matiz de sua coloração.

Ao invés de selecionar um personagem fixo para todo o save, o jogador começa apenas com Sonic, e deve localizar os outros quatro personagens, que podem ser encontrados em monitores escondidos pelas fases ou obtidos no novo *bonus stage*, um divertido minigame de *pinball* que pode ser acessado marcando um checkpoint na posse de 50 anéis. Ao invés de qualquer tipo de contagem de vidas, cada personagem tem apenas uma chance de contribuir com o Team Sonic — uma vez nocauteado, ele só voltará para a equipe quando encontrado novamente.

A mecânica insere assim um elemento de estratégia e sorte no jogo, o qual diverte bastante e ajuda a intensificar o valor de novidade do modo. Selecionar qual personagem é mais adequado para determinado obstáculo, torcer para conseguir obtê-lo e até mesmo assistir ao massacre de sua equipe inteira frente a um incidente infeliz em um boss ganham um contorno inusitado devido à mecânica de "permadeath" simulada.





Sem limite de tempo, o foco do jogo muda da coleta de anéis e vidas para a exploração completa do cenário e pelo esforço em manter o quinteto sempre completo. Os *special stages* para a obtenção das esmeraldas também foram remixados para versões mais desafiadoras, apresentando um desafio extra para os completistas que já haviam obtido as formas Super de todos os personagens na versão original.



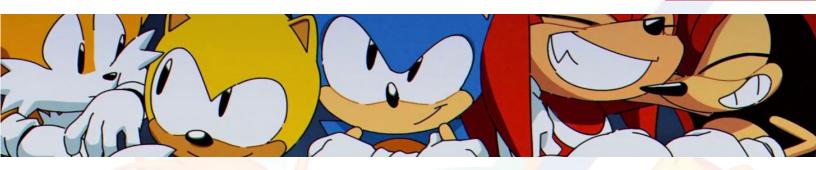
Os aumentos na dificuldade são compensados pelo fato de que o jogador sempre conta com uma dupla de personagens na tela, seguindo o modelo Sonic & Tails, o que facilita na coleta de anéis perdidos, no lidar com telas cheias de inimigos e na hora de enfrentar os chefes. Os personagens da dupla são trocáveis com o botão X — deixando-nos pensando a respeito do potencial do modelo para uma continuação, em termos de modos multiplayer cooperativos e de expandir a franquia na direção deste funcionamento em equipe, já tentado anteriormente mas nunca de forma tão acertada e divertida.

#### Expandindo os horizontes: Team Sonic em ação!

Revisitando as raízes da série e compreendendo muito bem o essencial daquilo que fez dela o que foi em sua era clássica, **Sonic Mania Plus** expande a experiência da versão base do jogo, trazendo uma experiência renovada para os que já jogaram e mais valor agregado aos que ainda não o fizeram e pretendem experienciar o pacote todo pela primeira vez. Os novos personagens e o Encore Mode mais do que justificam o upgrade, garantindo ainda ainda mais fator *replay* ao título.

Bebendo da fonte dos clássicos com inventividade, o game cutuca descaradamente a veia nostálgica dos jogadores que viveram a era 16-bit e presta uma bela homenagem ao passado — sem no entanto se esquecer de, em primeiro lugar, ser uma experiência primorosa de plataforma 2D em alta velocidade. Em sua versão mais polida e repleta de conteúdo, o jogo consegue se provar como um verdadeiro clássico instantâneo, o primeiro título obrigatório a figurar na biblioteca do ouriço em muito, muito tempo. Que não demore tanto para a próxima vez!





### **V** Prós

- Gráficos primorosos resgatam o charme dos títulos 16-bit, com um acabamento em alta definição que não faz perder seus ares autênticos;
- Trilha sonora fenomenal, contando com belos remixes de algumas das melhores faixas da franquia, além de músicas originais que soam vindas diretamente de 1995;
- Jogabilidade excelente reproduz com fidelidade a experiência dos clássicos da franquia;
- Desempenho da versão Plus otimizado no Switch, rodando a 60 fps mesmo no modo portátil;
- Level design bem acertado, trazendo um bom equilíbrio entre exploração e velocidade;
- Novos personagens encaixam perfeitamente no jogo, trazendo novas formas de se jogar com as mecânicas já conhecidas;
- Alto fator replay, com fases diversificadas, boa variedade de colecionáveis e desafios de tempo;
- Encore Mode traz uma nova maneira, divertida e desafiadora, de se jogar Sonic, aumentando o fator replay.

**X** Contras

• Presença de alguns glitches.

Sonic Mania Plus (Switch)

**Desenvolvedor** Sega **Gênero** Ação, Plataforma, 2D **Lançamento** 17 de julho de 2018 Nota





híbrida, game que possui tudo para ser um verdadeiro sucesso, além de ser o último grande lançamento antes da estreia do serviço online da Nintendo.

nintendoblast.com.br

#### Respeite a história

omo a história do game abre o jogo, nada mais justo do que começar por ela. Sem dúvidas, uma das coisas que fez saltar os olhos daqueles que assistiram ao trailer de revelação do game foi o anúncio de que o modo história retornaria, depois de nada mais do que treze anos de espera. Esse modo trouxe muitas expectativas, ainda mais por ter uma única e forte referência, o incrível modo história de Mario Tennis: Power Tour (GBA).

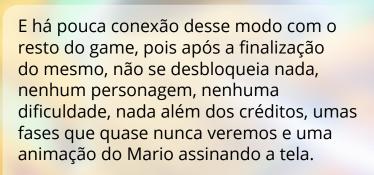
Batizado de Adventure Mode, Mario deve resgatar seus amigos e irmão que foram possuídos por Lucien, a raquete mais poderosa do mundo, que toma as almas daqueles que desejam seu poder; para isso, o bigodudo terá de passar por alguns desafios e longos diálogos para salvar todos.

A história em si é simples, o que sabemos que não importa, pois a Nintendo trabalha com histórias simples há anos, produzindo verdadeiras obras primas. Porém, a simplicidade não é exclusiva apenas ao plot, mas também ao gameplay, os desafios são simples e as opções também são simples, o que o torna monótono e repetitivo.



O jogador passa por cinco cenários diferentes, os quais se localizam na ilha onde se passa o jogo, cada um possui apenas cinco fases que se dividem em: partidas de tênis contra um desafiante, apenas inimigos comuns como Shy Guys e Boos, minigames para treinar os novos mecanismos do game como o Zone Shot e Zone Speed, para no fim ter uma partida contra os chefões de cada mundo, bem ao estilo que consagrou o ex-ex-encanador.

Jogando é visível que não há muito o que fazer, pois os desafios se repetem, apenas se tornando um pouco mais difíceis a cada mundo, aumentando o nível do personagem e, em fases específicas, entregando novas raquetes ao jogador. Para os jogadores que se adaptarem rápido às novas mecânicas ou àqueles que tiveram acesso à demo online, poderão terminar o modo em poucas horas, descontando as demoradas conversas de Toad com os desafiadores de cada fase, que além de longas, não acrescentam à história. A dificuldade é mínima, com poucas ressalvas, além de não poder ser modificada.



O modo história parece mais uma introdução rápida às novas mecânicas do game para garantir que o jogador tenha tempo de desbravar todas as técnicas para, então, poder competir com jogadores online, o que realmente não é ruim, mas isso não invalida a necessidade de um modo história mais longo e interessante, já que será a abertura do jogo e a primeira experiência do jogador. Bola fora, Nintendo e Camelot.





### E essa tal de zona, aí?

Além de ressuscitar o modo história, Aces reformulou o modo de jogar Mario Tennis, as novas Zone Shot e Zone Speed são uma adição que a primeira vista parecem como uma trapaça, só que depois de uma partida e outra é possível ver que essas, aliadas às mecânicas que já vêm de outros games, trazem uma nova camada de estratégia e dinamismo às partidas.

Voltar com as raquetadas especiais, ou Special Shots, foi como coroar as novas mecânicas, pois combinada com as outras fez com que a barra de energia não só fizesse sentido, como ganhou funções mais complexas. Essa que já vem sendo trabalhada desde Mario Power Tennis (NGC), depois os especiais passaram apenas por um port no Wii e inexistência, para só depois retornar agora no Switch.



Um dos fatores para jogar Mario Tennis Aces é saber como cuidar da barra de energia, pois se o jogador pretende ter atitudes ofensivas, com o da Zone Shot, a raquetada mais forte que pode ser mirada pelo jogador, é preciso acumular energia para realizá-las, pois as mesmas podem consumir muita energia em pouco tempo, tanta que pode destruir a raquete do adversário.

Enquanto a posição defensiva, usar o Zone Speed, onde o jogador "para o tempo" para alcançar aquela bola do outro lado da quadra e para assegurar que sua raquete não vai ser danificada, também desprende de muita energia acumulada.

Outro fator é o timing para poder realizar os Trick Shots, manobras, em que o personagem usa de todo seu espírito trapaceiro para salvar uma bola que estaria perdida, além de aumentar a energia. A questão é que perder uma bola para essa manobra é bem fácil, além da possibilidade de ser preciso usar o Zone Speed para chegar a tempo, o que causaria perda de energia, ao invés de acumulá-la.







Esse é, sem dúvida, o título da franquia em que mais se vê body shots, ou o ponto dado para aquele que acertar a bola no corpo do adversário, pois apertar o botão tarde demais pode lhe causar isso, principalmente quando for dar uma Zone Shot, se a bola estiver perto demais o seu ataque surpresa se torna em um ponto dado ao adversário.

Lendo essas coisas mais parecem uma zona mesmo, mas acredite, as mecânicas são bem intuitivas e com um pouco de prática não só fará o jogador acostumado, como trará bons momentos, não apenas por proporcionar partidas bem dinâmicas e desafiadoras, mas boas risadas. Vai dizer que o Waluigi fazendo moonwalk pela quadra não é engraçado?





É possível ver que Aces tomou emprestado várias mecânicas dos títulos predecessores e os lapidou muito bem para que todos dividissem o espaço sem conflitarem, isso inclui até mesmo a ausência de toda e qualquer alteração feita no modo simples de se jogar tênis.

E como o Switch é um console que honra suas raízes, aqueles que não gostarem das novas mecânicas e preferirem jogar como na época do Mario Tennis (N64) podem desfrutar não apenas do modo, mas também de partidas online apenas com raquetadas simples. Agradando gregos e troianos. Ponto para a Nintendo e Camelot.

#### A patota toda reunida

Mario Tennis sempre teve um elenco vasto, e esse novo título trouxe personagens que nem os jogadores em seus sonhos mais ousados chegaram a imaginar, como Chain Chomp e Spike. Mas essas adições foram bem aceitas, são personagens que cativaram os fãs e que aparecem com frequência nas partidas online.

O elenco é bastante balanceado, apesar de cada um possuir suas respectivas características, nenhum chega a ser desprezível em uma partida, vai depender mais da estratégia e habilidade do jogador. Faz falta poder desbloquear algum personagem, todos os iniciais já vêm liberados para jogar, seria bem legal ter que jogar contra cada um pelo menos uma vez no modo história para desbloqueá-los no game, já que o Mario é praticamente o único personagem jogável neste modo. Assim como era no GBA, que possuía mais de trinta personagens desbloqueáveis.

E apesar de ser apenas uma mudança cosmética, é muito bom ver os personagens humanos com roupas apropriadas para jogar tênis e a possibilidade de, no futuro, poder trocar as roupas é também algo bastante interessante, um detalhe que agrada.





Saiba como os personagens se classificam:

All-around [Mario, Luigi e Daisy]: Os personagens balanceados, mais fáceis de controlar, não têm pontos fracos, em compensação esse é seu ponto forte. Acumulam energia com maior facilidade.

Technical [Peach e Toadette]:
Personagens técnicos, com maior
controle de bola e que podem alcançar
as bordas da quadra mais facilmente,
em compensação são as mais fracas.

Speedy [Toad, Yoshi e Koopa Troopa\*]: Os velozes, são ágeis, principalmente Koopa Troopa, o mais rápido do game, e seus Zone Speed consomem menos energia.

Powerful [Bowser, Wario, DK, Chain Chomp e Spike]: O time dos fortões é o maior grupo até agora, provavelmente o que terá menos (ou nenhuma) adição por DLC. Suas raquetadas são mais rápidas e causam mais dano, porém, são os personagens mais lentos do jogo.

Tricky [Rosalina, Boo e Blooper\*]: Os trapaceiros são aqueles com as raquetadas mais curvas, além de seus Lobs, bola alta, e Drops, bola baixa, possuírem mais efeito.

Defensive [Waluigi e Bowser Jr.]: Se tem um lugar onde Waluigi está em casa, é na quadra de tênis, tanto ele quanto o caçula de Bowser possuem uma boa cobertura da quadra como personagens defensivos. Podem não ser os mais rápidos ou fortes, mas têm um bom controle de bola e maior facilidade para defender os Zone Shots.

\*Personagens disponíveis por DLC.

#### Aqueles que foram, retornaram

Tivemos o retorno de dois modos esquecidos, o Torneio Offline que, aparentemente entrou como mera formalidade, com apenas três taças, todas as modalidades com uma inteligência artificial praticamente indiferenciável e que, infelizmente, não acrescentaram em nada ao game, não tem absolutamente nada para se desbloquear após vencê-las, nem mesmo uma animação engraçada como tínhamos no N64 e NGC.

E as partidas ao estilo Wii Sports (Wii) retornaram no Swing Mode, em que o jogador deve usar apenas um Joy-Con para simular uma raquete de verdade. Esse modo é voltado para os jogadores mais casuais, é livre de poderes especiais e busca simular uma partida de tênis real, com direito de contestar o juiz de uma bola fora e tudo mais.



Como o giroscópio dos Joy-Con é bem mais sensível que o do Wii Remote, o jogador pode sofrer para se acostumar a não apenas chacoalhar o controle esperando bons resultados. Agora o movimento e a direção importam e assim como na vida real, o jogador acaba rebatendo muitas bolas para fora da arena, sem marcar ponto algum. Acaba que mesmo com uma tecnologia avançada a falta de precisão, ou o seu excesso, tornam esse modo frustrante e separado apenas para momentos puramente casuais.

Assim como o Wii Sports, esse modo pode proporcionar experiências bastante imersivas, por isso podemos esperar novos vídeos no YouTube de TVs sendo destruídas por jogadores descuidados, por isso não se esqueça de usar proteção na hora de brincar.





Desde o Wii, esperamos que mais títulos de peso, além de Mario Kart e Smash Bros., recebam compatibilidade com o modo online, e agora a Nintendo atendeu aos pedidos dos jogadores, porém, Mario Tennis Aces é último título grande lançado antes do Nintendo Online, serviço de jogatina online paga da Big N.

E o que isso quer dizer? Muita coisa! Perceba que o game inteiro circunda o modo online, todos os modos ao redor possuem um descaso visível: modo história curto e raso, torneio offline sem desafios, praticamente nenhum conteúdo desbloqueável e as partidas simples sequer autorizam que o jogador escolha a quadra. Isso para garantir que os jogadores figuem reféns das partidas online, pois o resto não vai satisfazer.



Apesar de tudo, o modo online é sim muito divertido e desafiador, as regras são fixas e é possível jogar entre as partidas com as novas mecânicas ou no modo clássico, ambos irão trazer bons momentos e partidas incríveis.

Aqueles que jogaram apenas a demo presenciaram muito lag, mas saibam que agora o game funciona muito bem e é esperado que com o lançamento do serviço pago a qualidade melhore ainda mais.

Mario Tennis Aces exige uma qualidade de internet maior, no meu caso a conexão que aguentava partidas de Mario Kart 8 Deluxe e Splatoon 2 (Switch) já não dava mais conta, era preciso que o Switch, em modo portátil, fosse levado até o cômodo com o roteador. Dos percalços, o menor, mas é bom estar ciente.





### Mesmo assim, é Mario Tennis



Por fim, os controles. A jogabilidade de Mario Tennis Aces cai bem em todos os modos de controle disponíveis para o Switch, com os Joy-Con colados ao console, no modo controle clássico (aquele que parece um cachorro) e até mesmo separados, diferentemente de outros jogos, as mecânicas não se perdem e garantem um bom multiplayer local. Além do Pro Controller, que dispensa comentários, o game é compatível com o adaptador de controles do Game Cube do Wii U, há boatos que essa é a melhor forma para se jogar o título.





- Mecânicas intuitivas e desafiadoras;
- Modo online satisfatório e divertido;
- Melhora na qualidade das partidas online;
- Disponibilidade de jogar no modo clássico, inclusive no online;
- Vasto conteúdo por DLC a caminho;
- Busca por uma experiência real no modo de movimentos;

### **X** Contras

- Modo história raso e desconectado do game;
- Torneio pouco desafiador;
- Pouco conteúdo desbloqueável;
- Swing Mode frustrante;
- Fator replay dependente do modo online;

Mario Tennis Aces (Switch) **Desenvolvedor** Nintendo **Gênero** Esporte Eletrônico

Lançamento 22 de Junho de 2018

Nota 7.0

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



twitter.com/nintendoblast





facebook.com/nintendoblast





google.com/+NintendoBlast





gameblast.com.br/podcast

Inscrever-se



youtube.com/GameBlastTV

Inscrever-se





# [Top 10] Os melhores minigames da série Mario Party

Mario Party realmente é sinônimo de festa para aqueles que gostam de jogar com os amigos, ou então apenas desfrutar de minigames simples e divertidos. Com o lançamento de **Super Mario Party** (Switch) se aproximando, vamos aproveitar para relembrar quais os melhores minigames da franquia. Vale ressaltar que existem mais de 750 opções diferentes nos 15 títulos lançados ao longo de vinte anos. Então, ponha o seu chapéu de festa, apanhe os seus cogumelos e role os dados porque a diversão vai começar.



### 10. Boo-ting Gallery -Mario Party 8 (2007)

om cenário inspirado nos jogos da série **Lugi's Mansion**, *Boo-ting Galery* é uma disputa entre duas duplas no estilo shooter. O objetivo principal é derrotar o *Red Boo* gigante que só aparece no final do minigame. Para chegar lá, os jogadores precisam acertar todos os *Red Boos* que aparecem na tela, que é dividida em dois segmentos horizontais (um para cada time).

Conforme as ondas de Red Boos são derrotadas, a dupla avança para dentro da mansão, até se deparar com o chefe para poder ganhar o jogo. Atirar nos fantasmas é muito divertido, sobretudo pela ação ser em equipe. Não só porque é possível combinar estratégias para vencer as etapas mais rapidamente, mas também pelas disputas "amigáveis" entre quem acertou mais ou menos *Boos*.





### 9. Booksquirm-Mario Party 4 (2002) e Top 100 (2017)





Booksquirm é um daqueles minigames simples e criativos característicos da franquia Mario Party. Os quatro jogadores começam a partida sobre as páginas de um livro aberto, como se tivessem sido reduzidos ao tamanho de um apontador. Cada folha possui, além de texto, pequenas aberturas nas formas de uma lua, estrela e sol.

O jogo começa quando a primeira página é virada, exigindo que os personagens se dirijam para o local onde não serão atingidos, escapando pelo buraco no papel em movimento. Conforme a partida de *Booksquirm* avança, a velocidade das folhas aumenta, exigindo atenção para se posicionar no ponto certo em que a abertura vai estar. Vale até tentar empurrar os adversários para conseguir um bom lugar e assim garantir a vitória neste minigame dinâmico e viciante.







### 8. Burnstile -Mario Party 6 (2004)

Em *Burnstile*, a disputa entre duas duplas acontece da seguinte forma: cada time, na sua respectiva plataforma, precisa pular sobre uma haste giratória com espinhos. Se um jogador cair na lava que rodeia as plataformas ou for tocado pelos espinhos, ele é eliminado. Entretanto, o minigame só acaba quando uma das equipes é totalmente eliminada.

Embora este minigame pudesse ter sido feito no estilo de todos contra todos, a escolha de fazer a disputa entre duas duplas torna tudo mais emocionante: é possível vestir a camisa do "trabalho em equipe" ou então sozinho. Brigas para saber quem caiu na lava muito rápido ou atrapalhou o outro na hora de pular são inevitáveis, mas são elas que tornam *Burnstile* muito divertido para jogar com os amigos.

### 7. Lift Leapers -Mario Party 6 (2004)





Este minigame é praticamente uma homenagem aos jogos da série **Super Mario Bros**: com a tela dividida em quatro, os jogadores precisam passar por quatro mini-fases no clássico estilo plataforma da Nintendo. Em *Lift Leapers*, ganha aquele que completar os percursos mais rápido que os adversários. Cada segmento consiste em bases com movimentos horizontais e verticais, além dos famigerados espinhos mortais.

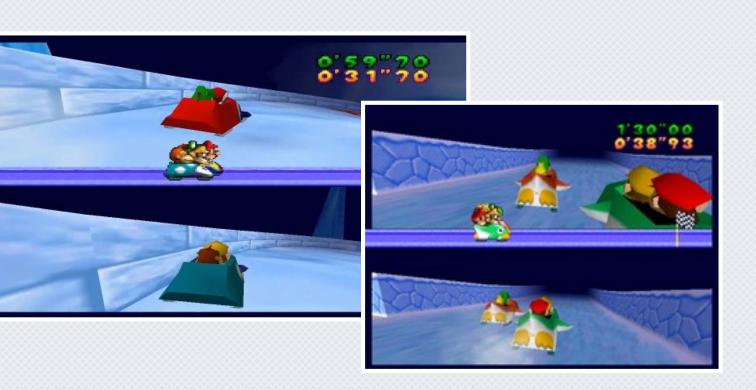
Se um jogador morre, ele é obrigado a começar desde a primeira mini-fase. Ou seja, corra para o fim o mais rápido possível, mas cuidado para não errar e ter que começar tudo novamente. Apesar de *Lift Leapers* não apresentar um enfrentamento direto entre os jogadores, ainda assim é cheio de tensão para ver quem chega primeiro, já que prestar atenção no adversário pode custar a partida.





### 6. Bobsled Run – Mario Party (1998) e Party 2 (1999)

Quem jogou uma das fases de **Mario 64** onde o protagonista desce por uma longa ladeira cheia de perigos vai reconhecer este minigame. Em Bobsled Run, temos uma disputa entre duas duplas para ver quem chega primeiro ao fim do trajeto gelado montado em um carrinho (Party) ou em um pinguim (Party 2). Acelerar nos momentos certos é crucial, já que o caminho congelado exige atenção e habilidade.



Assim como na série Mario Kart, existem alguns pontos da pista com marcações que aumentam a velocidade da dupla ao serem cruzadas. O minigame já é bastante competitivo na primeira versão, ficando ainda mais difícil na segunda, onde existem vários trechos do caminho sem proteções nas laterais (*guardrails*), podendo levar os jogadores a caírem para fora do cenário. *Bobsled Run* é um desafio cheio de emoção, perfeito para os fãs de disputas em alta velocidade.

### 5. Shy Guy Says – Mario Party (1998), Party 2 (1999) e Top 100 (2017)









Em um desafio que exige muita concentração, *Shy Guy Says* é um daqueles minigames estupidamente simples de jogar, mas extremamente difícil de ganhar. Quatro jogadores tem que acompanhar as ordens de um Shy Guy no centro da tela através das bandeiras que ele ergue. Existem apenas dois botões diferentes para escolher, que correspondem às indicações do "mestre".

A cada rodada, o Shy Guy aumenta um pouco a sua velocidade ao levantar as bandeiras. Além disso, ele eventualmente tenta enganar os jogadores, erguendo duas bandeiras ao mesmo tempo, mas baixando uma logo em seguida. Quem escolhe o botão errado é eliminado do minigame, sendo que o último a ficar vence. Em uma disputa onde todos podem ser eliminados ao mesmo tempo, *Shy Guy Says* exige muita atenção. E nem pense em olhar os adversários, já que eles podem te atrapalhar mais do que ajudar...



Sempre lembrado pelos fãs da franquia Mario Party, *Face Lift* realmente é muito divertido, apesar da premissa simples. A tela é dividida em quatro partes, uma para cada jogador e, no centro, é mostrado o rosto de um dos personagens do título. Entretanto, a face estará toda bagunçada, como se ela fosse feita de massa de modelar e tivesse sido mexida aleatoriamente.

Assim, em *Face Lift* os jogadores devem alterar os rostos das suas respectivas telas de forma a ficar o mais parecido possível com o modelo bagunçado. Para isso, é preciso mover o cursor sobre uma parte da face e segurá-la, esticando a mesma para o lugar "certo". Após 30 segundos, ganha a partida quem fez mais pontos, recebidos de acordo com o nível de semelhança com o modelo no centro da tela.





## 3. The Final Countdown – Mario Party 7 (2005) e Top 100 (2017)





Pertencendo ao clássico estilo de minigames "derrube os adversários da plataforma", *The Final Countdown* conta com um elemento especial que o diferencia dos demais. A base onde os quatro jogadores se enfrentam com socos e chutes é dividida em nove quadrados, que contam com números que vão de zero a nove.

Estes números diminuem em uma contagem regressiva a cada segundo. Quando uma parte chega a zero, a mesma abre como um alçapão, derrubando e eliminando o jogador que estiver sobre ela. Ou seja, os participantes precisam escapar/derrubar os adversários, mas sem esquecer das contagens de tempo da plataforma. *The Final Countdown* é bastante desafiador, mas também um dos mais divertidos minigames da série Mario Party.







### 2. Pushy Penguins – Mario Party 5 (2003)











Em *Pushy Penguins*, uma horda infinita de pinguins tenta mergulhar no mar gelado, se deslocando da direita para a esquerda da tela. Os quatro jogadores começam no meio do caminho das aves, e assim têm que evitar serem arrastados até a água. Conforme o tempo passa, a quantidade e a velocidade dos bichinhos aumentam, tornando a tarefa cada vez mais difícil.

Preste muita atenção somente nos pinguins mais próximos, e você pode acabar ignorando um grupo mais distante que seria impossível desviar em cima da hora. Isso sem falar nos pinguins gigantes, que são muito difíceis de esquivar. O último jogador a ficar em terra (ou neve) firme ganha a partida e uma salva de palmas das simpáticas aves. Exigindo uma mistura de agilidade e sorte, *Pushy Penguins* é um minigame dinâmico e divertido.

### 1. Hexagon Heat – Mario Party 2 (1999)



Em primeiro lugar, um minigame que reúne todos os requisitos exigidos pela série Mario Party: habilidade, bons reflexos, raciocínio rápido e (um pouquinho de) sorte. Em *Hexagon Heat*, quatro jogadores participam de uma prova de sobrevivência emocionante. Eles começam sobre um conjunto de plataformas de cores diferentes, todas elas com o formato de um hexágono. Em um canto da tela, o nosso famoso Toad mostrará, a cada rodada, uma bandeira com uma cor correspondente a uma das plataformas, sendo que as demais irão afundar em um lago de lava. Conforme o tempo passa, a velocidade de movimento dos blocos hexagonais aumenta, exigindo muita atenção nas bandeiras mostradas pelo Toad e agilidade dos jogadores em se dirigir para o local certo. Obviamente, atrapalhar os adversários acertando-os com pulos e ground pounds é sempre uma opção para ser o último a sobreviver. *Hexagon Heat* captura o espírito da franquia perfeitamente, pois é ideal para jogar divertidas e empolgantes disputas com os amigos.





### **Menções Honrosas**

Devido à grande quantidade de jogos lançados até o momento, infelizmente vários ótimos minigames tiveram que ficar de fora do Top 10. Entre eles, podemos citar alguns: Book It! (Mario Party DS), uma adorável "escalada" em duplas; Jump, Man (Mario Party 7), que é uma espécie de tributo aos clássicos Donkey Kong e Donkey Kong II do NES; e Ridiculous Relay (Mario Party 3), um belo exemplo de partida do tipo três-contra-um. Lembrando que até mesmo a Nintendo concorda com a extensa lista de ótimas opções, o que levou ao lançamento do título Mario Party: The Top 100 (3DS) em 2017, reunindo uma centena dos mais divertidos minigames já lançados.

#### por **Giba Hoffmann**

Revisão: Diogo Mendes Diagramação: Fellipe Vargas

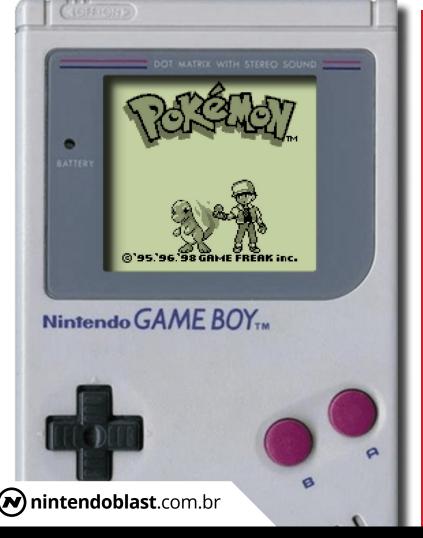
### 20 anos de Pokémon Red/Blue/Yellow (JP)

Duas décadas separam este mês de setembro de 2018 de um dos eventos mais importantes da história dos games — e da cultura pop em geral. Em 29 de setembro de 1998 chegavam às lojas norte-americanas Pokémon Red e Pokémon Blue.



uita expectativa e hesitação rodeavam o lançamento: é sabido que a Nintendo investiu uma cifra altíssima em publicidade, sendo que a versão localizada do anime — sucesso consolidado em terras nipônicas —, foi cuidadosamente utilizada como carrochefe para o game nos EUA, indo ao ar logo ao início do mês como forma de aquecer os ânimos da garotada para a novidade — a qual, temiam os executivos da Big N na época, teria dificuldades em emplacar fora de seu país de origem. Enquanto isso, a série já se estabelecia como um sucesso multimídia no Japão, recebendo a versão Yellow, dois anos após o lançamento das versões originais Red e Green, visando acompanhar o sucesso bombástico do programa televisivo.





Hoje em dia, para quem conheceu o efeito cataclísmico da "pokémania" em seu auge, as preocupações a respeito da recepção internacional da franquia podem parecer exageradas. Porém, vale lembrar que na época o JRPG ainda era considerado um gênero de nicho no ocidente: Final Fantasy VII (PS) vinha quebrando esse paradigma ao longo do mesmo ano, porém em uma plataforma e sob uma abordagem completamente diferentes. Teria o Game Boy, com toda sua limitação técnica, o apelo necessário para emplacar um inesperado sucesso do gênero aqui por essas bandas?

Sim, ele tinha. E como tinha! A pokémania se alastrou rapidamente: crianças, adolescentes e adultos se encantaram com as criaturas de bolso, e Pokémon foi rapidamente elevado a um status icônico pouquíssimas vezes alcançado por qualquer franquia estreante, entrando no imaginário da cultura pop para nunca mais sair. No ano seguinte, com a estreia do anime na Rede Record, a febre ganharia força no Brasil, fazendo com que Red e Blue fossem os primeiros RPGs, senão os primeiros jogos, de toda uma nova geração de gamers, efeito que se repetiu em diversos territórios.



Em pleno frênesi da passagem para o 3D e pela busca por gráficos realistas e mecânicas complexas, a experiência aparentemente simples, (semi-)monocromática e pixelizada do universo fantástico de Pokémon ganhou a guerra pela atenção de milhões de jogadores no mundo todo. Que tal voltar no tempo para perguntar: quais foram os segredos desse acerto colossal da produtora Game Freak?

#### Temos que pegar!

Tudo começou com uma visão do game designer Satoshi Tajiri. Ou melhor dizendo, uma combinação entre uma memória e uma visão. Ao observar a conexão entre dois Game Boys via Cabo Game Link, Tajiri se lembrou de seu hobby de infância — capturar insetos — e, a partir disso, visualizou um jogo em que os jogadores colecionassem criaturas em seus portáteis e se utilizassem do cabo para fazê-las competir ou trocá-las entre si. Nascia Capsule Monsters, a primeira versão conceitual do que viria a se tornar a primeira geração de Pokémon.



O projeto de Tajiri foi visionário em diversos níveis, sendo que muito do segredo do título pode ser retraçado para este momento inicial. Pode-se dizer que Capsule Monsters foi uma das primeiras tentativas de se transformar as populares máquinas de gashapon (máquinas de venda aleatória de brinquedos em cápsulas) em game — décadas antes de títulos com mecânicas gacha (jogos free-to-play baseados em obtenção randômica de personagens e/ou recompensas variadas) se tornarem uma febre multibilionária no Japão. Combinar o colecionismo ao jogo portátil se provou uma ideia tão acertada e poderosa que variações dela são vistas até hoje, com toda a força não apenas no 3DS como também no games mobile.



Aliado aos designs do parceiro de fanzine Ken Sugimori, Tajiri trabalhou por vários anos no refinamento de sua ideia inicial — que, como toda ideia revolucionária, encontrou bastante resistência inicial. Mesmo com as habilidades combinadas de Tajiri, que já possuía experiência reconhecida como game designer, e Sugimoto, cuja arte para as criaturas viria a se tornar absolutamente icônica, o projeto acabaria levando bastante tempo para se realizar. Foi apenas com o apadrinhamento de Shigeru Miyamoto e com seis anos de trabalho pesado que Capsule Monsters se tornou Pocket Monsters Red e Pocket Monsters Green.

### "Olá! Bem-vindo ao mundo de Pokémon!"

Para realizar a ambiciosa ideia de Satoshi Tajiri, a equipe de produção investiu em uma combinação potente: simplicidade e profundidade. Extremamente acessível, o jogo possui um apelo imediato até mesmo para quem nunca havia pensado em jogar um RPG até então. Por outro lado, o título traz variedade e complexidade o suficiente para manter os veteranos do gênero entretidos por dezenas (ou centenas) de horas a fio.

Parte desse acerto se deve a um elemento central para o gênero: a construção de mundo. Não é à toa que a experiência se inicia com o Prof. Oak (ou Carvalho, para os puristas) cumprimentando pessoalmente o jogador, inserindo seu avatar no universo de Pokémon. A jornada por Kanto começa literalmente trazendo você para o papel principal, de forma tão eficiente que é como se o jogo se iniciasse no seu quarto, e não no quarto de um determinado personagem.





(CHOCHE)

Sem se demorar em diálogos ou cenas mais alongadas do que o estritamente necessário, o game apresenta um objetivo claro e bem definido desde o início, ao mesmo tempo em que constrói uma sensação de liberdade ao jogador para escolher os rumos de sua jornada. A exploração é incentivada desde os primeiros eventos, que são montados de forma a fazer com que o jogador decida deixar a cidade por conta própria. Por sua vez, a possibilidade de escolha do Pokémon inicial traz ares de personalização à experiência e já garante o primeiro vínculo emocional com as adoráveis criaturas.

#### **20 ANOS POKÉMON RBY**

O game design primoroso faz com que o jogador não perceba os momentos em que o jogo "segura sua mão" para orientar suas ações. A batalha inicial contra o rival não é um tutorial, mas o primeiro passo de uma vendeta histórica. O caminho para a batalha final do jogo, a Pokémon League, encontra-se já em Viridian City, a segunda cidade da jornada: ao invés do diálogo expositivo, o jogador visualiza "pessoalmente" sua meta final, e conta com a devida provocação de seu rival como forma de explicação e incentivo. Em nenhum momento percebemos que a Viridian Forest é um imenso tutorial sobre batalhas, status, captura e evolução (com os pokémon do tipo inseto servindo como ilustração perfeita do conceito!).





Numa segunda camada, por trás dessa imersão tão simples e direta, escondem-se os mistérios. Quem é o Gym Leader de Viridian? Qual o objetivo da Equipe Rocket? O que acontecia na Pokémon Mansion? O que, afinal de contas, é o MissingNo.? Como obter Mew, o 151º pokémon? Grande parte do segredo do sucesso desses jogos está nos elementos de seu lore, os quais são expostos de forma sempre sutil e indireta, emprestando por vezes os ares minimalistas das jornadas urbanas fantásticas de Earthbound. A trilha sonora de Junichi Masuda embala perfeitamente essa abordagem, ajudando a garantir os contornos vivos e colorindo com emoção própria cada cidade, rota e localidade (Lavender Town que o diga!).

### A jornada e as batalhas

Aliado a este game design ingenioso estava o primoroso sistema de batalhas do jogo. O mero colecionismo das criaturas carismáticas poderia até entreter, mas não seria o suficiente para garantir o imenso fator replay do produto final. Entram em cena as muito bem construídas mecânicas de batalha!

As limitações de quatro habilidades por pokémon e seis pokémon na equipe podem parecer óbvias vistas de hoje, mas foram uma escolha arriscada e inovadora para a época. A variedade de combinações possíveis apresentava uma ampla diversidade de táticas aos jogadores: um desafio à altura do iniciante, um sistema flexível o suficiente para os mais experientes explorarem das mais diversas formas. O mesmo se pode dizer do sistema de fraquezas e resistências que, embora menos balanceado nessas entradas iniciais, incentivava a escolha

criativa de estratégias e de montagem de

equipes que perdura até os dias de hoje.

AERO

Outro ponto que chamava a atenção como inovador era o fato de que os pokémon da mesma espécie e level podiam diferir um do outro, tanto em termos de stats quanto pela escolha dos golpes. Além de dar maior unicidade às criaturas, esses fatores de imprevisibilidade e experimentação complementam perfeitamente os ares de jornada livre, oferecendo ao jogador a experiência completa de se sentir um treinador no RPG.

INDERSHOCK 🕈

THUNDERBOLT!



TACKLE TAIL WHIP

PIKACHU

STATUS/OK

96

Parte dessa experiência, inclusive, vinha da realização da visão inicial de Tajiri: as trocas e batalhas locais trouxeram a possibilidade de interação instantânea entre os jogadores

em seus respectivos saves com enorme praticidade, em um nível de interação social que apenas alguns títulos seletos dos games de PC ofereciam na época. Um formato visionário que revolucionou o entendimento sobre o alcance de um título portátil, em tempos muito anteriores aos smartphones ou ao uso corriqueiro da internet.



### Uma experiência inesquecível

Pokémon Red e Blue foram bem sucedidos ao ponto de garantir instantaneamente e sem cerimônias o lugar da franquia ao lado dos grandes nomes dos games. Vinte anos atrás, quando os jogos ainda estreavam no ocidente, sua continuidade já era mais do que preparada: como a recém descoberta demo de Pokémon Gold datada de 1997 revela, a inspiração e o ritmo de trabalho da Game Freak só aumentaram após a conclusão do projeto inicial. Por sua vez, o fascínio dos fãs com a descoberta recente mostra o quanto o mundo e os mistérios de Pokémon permanecem cativando as imaginações, mesmo após tanto tempo.

A primeira geração de Pokémon pode ser vista hoje como datada em termos técnicos ou no fator novidade — ainda mais levando-se em conta as continuações, remakes e revisitações diversas da experiência original.

Porém, em termos de diversão, os seguidores fiéis da série e as gerações sempre renovadas de jogadores completando seus figurativos 10 anos (que podem ser 5, como podem bem ser 30!) e iniciando suas respectivas jornadas não nos deixam mentir: o game de vinte anos envelheceu como se não houvesse passado um só dia sequer.

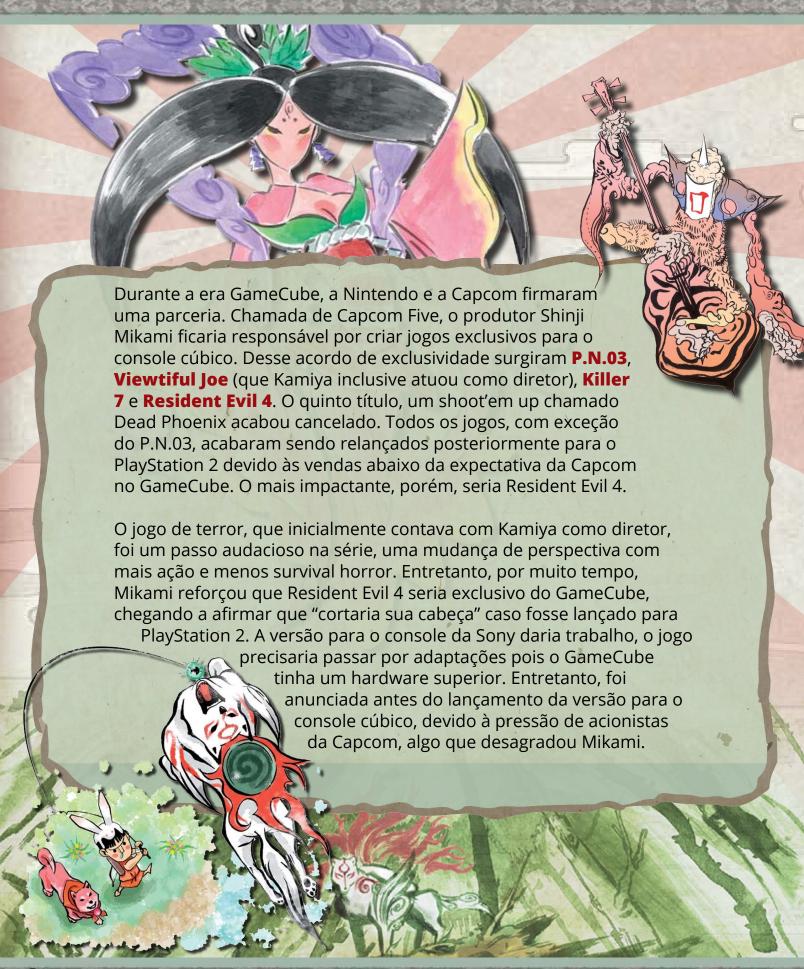


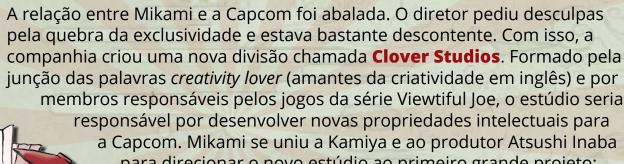
# POR TRÁS DA CRIAÇÃO DA ARTE EM FORMA DE JOGO

Se há um jogo completamente injustiçado nesse imenso mundo dos videogames, esse é **Okami**. A incrível jornada de Amaterasu, lançada originalmente para o PlayStation 2 em 2006, ganhando uma versão para Nintendo Wii em 2008, arrebatou aclamação da crítica especializada. Porém, a jornada original do Clover Studios, divisão da Capcom, não teve o mesmo sucesso nas vendas.

Após um hiato de 10 anos, a aventura vai retornar a um console da Nintendo e em alta definição. Como Okami HD será lançado para Nintendo Switch em 9 de agosto, decidimos relembrar as inspirações e detalhes da criação desse incrível jogo que é a mais pura arte.







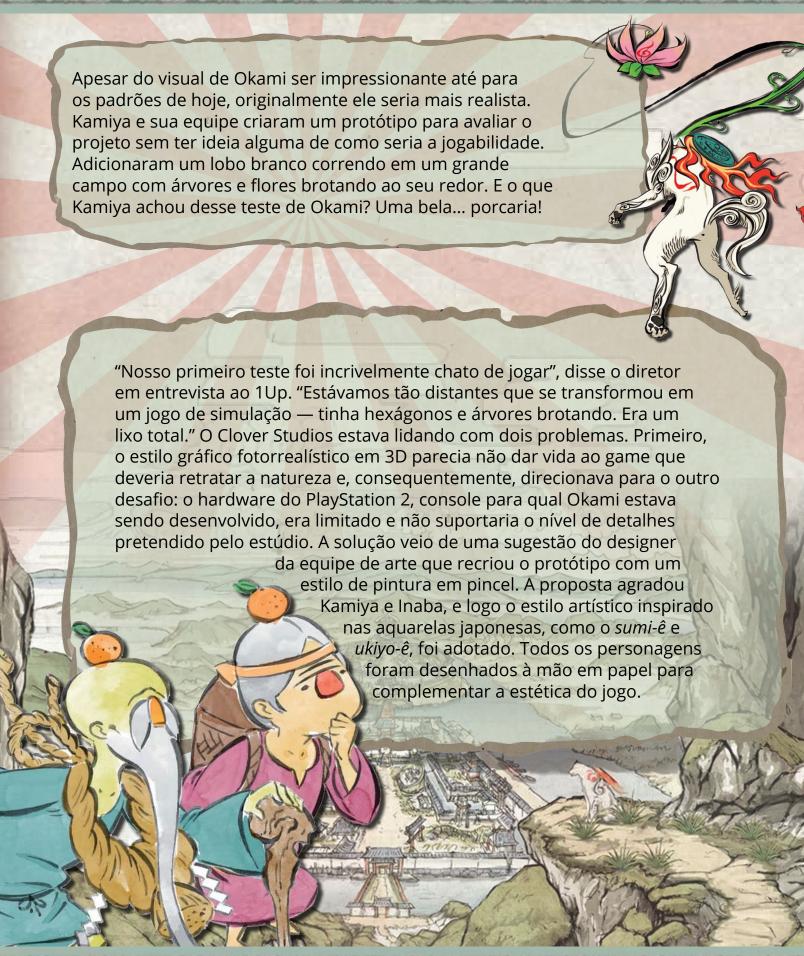
para direcionar o novo estúdio ao primeiro grande projeto:

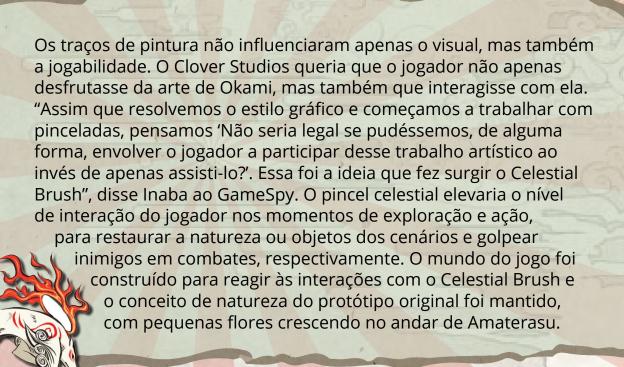
Okami. Kamiya assumiu a direção e teria a chance de mudar a visão das pessoas que o viam como "o cara que 🔊

fez Devil May Cry e Viewtiful Joe". Ele queria ser conhecido como o cara que fez Okami.

### O esplendor da natureza

O objetivo de Kamiya era criar um jogo que trouxesse um ambiente natural. A saudade de sua cidade natal e seu gosto pela natureza serviram como inspiração no primeiro projeto original do Clover Studios. A característica principal de Okami seria a ambientação na cultura japonesa, algo que até então ninguém tinha feito. Entretanto, o estúdio tinha dúvidas se o título teria apelo ao público ocidental. "Kamiya sentiu que seria ótimo se as pessoas fora do Japão jogassem esse jogo e se interessassem pela cultura japonesa", revelou Inaba em entrevista ao IGN em 2007.

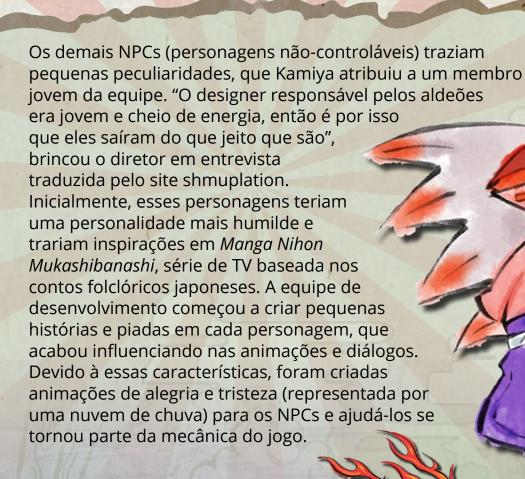




### Mundo de inspirações

Okami é fortemente inspirado nas antigas mitologias japonesas, mas não há precisão histórica. É perceptível que o enredo central traz inspirações na espiritualidade xintoísta do Japão, representado pelos personagens Amaterasu, a Deusa do Sol, Susano, o Deus dos oceanos e das tempestades, e na lenda Yamata no Orochi, o lendário dragão de oito cabeças e oito caudas. Curiosamente, durante o desenvolvimento, o Clover Studios chegou a utilizar dinossauros como inimigos, mas optou demônios e monstros tradicionais da cultura do Japão.



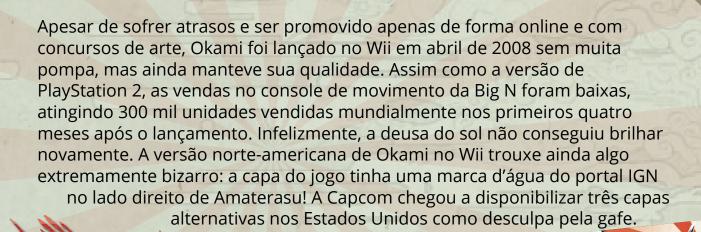


### Um lugar ao sol

Okami foi lançado em abril de 2006 para PlayStation 2 no Japão e a versão americana chegou em setembro do mesmo ano. A equipe de localização da Capcom teve que traduzir mais de 1500 páginas de textos do jogo e fez várias adaptações para o público ocidental. Apesar de incluir várias referências a outros jogos da companhia, houve um enigma alterado na versão ocidental, já que exigia o desenho de um *kanji*, caracter da língua japonesa.







Okami chegou a ganhar uma sequência,
Okamiden, lançada para Nintendo DS em
março de 2011. A aventura portátil adaptou
a jogabilidade para a tela de toque e é
igualmente ímpar em qualidade, mas
o lançamento tardio, duas semanas
antes da chegada do Nintendo 3DS no
mercado norte-americano, prejudicou as vendas,
não ultrapassando 430 mil unidades mundialmente.

Okami é um daqueles seletos títulos criados com extremo cuidado e repleto de detalhes e atenção, mas surpreendido pela imprevisibilidade do mercado de games. A versão HD chegará em breve ao Nintendo Switch e se você gosta de longas jornadas, com colecionáveis e sidequests, aconselhamos a dar uma chance ao título. Okami é exatamente como uma obra de arte: poucos conseguem compreendê-la, mas mesmo com o passar do tempo ainda consegue surpreender.



#### por Victor Hugo Carreta

Revisão: Vinícius Rutes Diagramação: Gabriel Felix



## Os prós e contras do Cross-Play entre plataformas de diferentes empresas

O Cross-Play, ou Cross-Platform Play, é o termo utilizado no mundo dos games para definir a capacidade de se jogar online utilizando diferentes plataformas, permitindo que jogadores possam disputar suas partidas, corridas e lutas em rede simultaneamente a partir de plataformas diferentes. Atualmente, o Cross-Play é tratado como uma tendência no mercado gamer, pois jogos como Street Fighter V, Fortnite, Minecraft e Rocket League já possuem esse recurso, abrindo espaço para que outros games no futuro também adotem essa prática. Quando falamos do Cross-Play com os consoles, é normal haver uma confusão com o termo "Cross-Platform" que, na verdade, significa "multiplataforma". Inclusive, apenas os jogos multiplataforma oferecem essa opção, portanto, ainda não veremos Super Smash Bros. sendo executado em um Playstation 4 ou Xbox One. O caso mais conhecido de Cross-Play teve início com os computadores, permitindo que diferentes sistemas operacionais (Windows, Linux e MacOS) e com diferentes configurações de hardware, tenham a capacidade de executar o mesmo jogo e ao mesmo tempo, tendo Counter-Strike como exemplo de um jogo que atingiu milhões de pessoas.



mais polêmicos
envolvendo o CrossPlay pois envolve diversos
fatores que são específicos
de cada plataforma, como
esquemas de controle,
conexão com a internet,
poder de processamento
etc. A seguir, listamos os
prós e contras de se haver o
recurso do Cross-Play ativo.







**Prós:** 









- Obrigatoriedade: A primeira coisa que passa na cabeça dos gamers ao adquirir os consoles de mesa, além da qualidade física, são os recursos e os jogos multiplataforma disponíveis: esses são os jogos exclusivos (First-Party). Entretanto, jogar com os amigos é sempre bom e isso dificulta um pouco a escolha do console, pois ao optar pelo console A ou pelo B, estamos abrindo mão da jogatina em grupo ou daquele jogo exclusivo que te fez querer comprar aquele console. Ao adicionamos o Cross-Play na jogada, resolvemos o problema de muitos gamers que possuem preferência por um determinado console mas que não querem abrir mão de jogar com os amigos ou seu exclusivo.



diversos jogadores enquanto nos divertimos com os amigos em uma partida casual.

- Competição: Esse é um motivo que, embora não seja primordial, pode ser considerado. Não estamos falando da competição entre jogadores e sim entre produtoras. A conta é simples: há diversos games no mercado que concorrem entre si, como por exemplo os simuladores de futebol Pro Evolution Soccer (PES) e FIFA. Agora, imaginem um cenário em que um deles seja lançado com o recurso de Cross-Play e o outro não. O número de

rendendo ainda mais lucros para sua produtora. Para o próximo título a ser lançado, certamente as duas empresas pensariam nesse recurso, uma para manter e a outra para se manter viva no

mercado e não ser esquecida pelos jogadores.

vendas de um poderá crescer exponencialmente,











Frames Per Second) assombra os jogadores até nessa hora. Jogos online que dependem de um tempo de resposta rápido, como Overwatch são os mais afetados, pois aquele quadro que demorou para ser exibido, pode causar a derrota. Justamente por esse motivo que a Blizzard desativou essa opção para o jogo. Isso ocorre pois cada plataforma, seja console ou PC, utiliza diferentes protocolos de conexão, causando um certo delay durante a exibição dos quadros, e se somarmos a qualidade da internet utilizada, com certeza teremos sérios problemas, e nenhum gamer gosta de ficar "lagado" em partidas online.





- Conexão: No Brasil, ainda que os serviços de internet banda-larga sejam uma realidade, em alguns pontos do país a velocidade de conexão cai consideravelmente, dificultando partidas online dentro e fora país por atraso na resposta dos comandos, fazendo com que a cena que estamos vendo na verdade já passou.
- Controles: Todos sabemos que jogos do gênero FPS, ou First Person Shooter, como Counter-Strike, Battlefield e Call of Duty são influenciados diretamente pelo reflexo do jogador e pela capacidade de girar

a câmera rapidamente, a fim de obter o melhor posicionamento para atirar, e é claro que o tempo de resposta do mouse é muito superior ao do analógico dos controles, fazendo com que essa disputa se torne altamente desleal. Por mais que os consoles atuais tenham suporte para teclado e mouse, especialmente no Brasil, quando o assunto são os games, tudo se torna mais caro. Adquirir um item que não é nativo do console para poder ter uma experiência similar, ser menos prejudicado e ainda ter que desembolsar uma generosa quantia, não vale nada a pena.



#### **O Cross-Play** envolvendo a Nintendo

Não é de hoje que a Nintendo adotou uma postura mais conservadora e evita abrir seus consoles para que jogos multiplataforma cheguem aos seus consoles de mesa e portáteis, tanto que até pouco tempo atrás, o mais próximo de Cross-Play em seus consoles era com o Nintendo 3DS e com o Wii U, permitindo que partidas do já citado Super Smash Bros. pudessem ser realizadas tanto no Wii U como no 3DS. Entretanto, essa opção parece mínima quando falamos de dois consoles da mesma empresa, afinal, a linguagem de programação utilizada é similar, facilitando esse tipo de operação. Parece que com o Switch, a Big N começa a dar indícios de que está um pouco mais flexível quanto ao assunto, pois o game Minecraft pode ser jogado em Cross-Play com o Xbox One e PC da Microsoft, e, inclusive, utilizar a mesma conta, podendo carregar todos os itens já abertos. Entretanto, ainda não é possível realizar esse processo com o Playstation 4, que ainda não oferece o recurso do Cross-Play para esse jogo por conta de um impasse da Sony em relação ao assunto. 🖸 **EXPLORE** 

**TOGETHER** 

XBOX ONE











## The Legend of Zelda e suas referências mitológicas

Preenchido com sua própria mitologia, o universo de Zelda também possui diversas referências mitológicas tiradas de mitos gregos, celtas e de diversas outras culturas pelo globo, tornando sua tapeçaria colorida, extremamente diversificada. A franquia transporta formas, nomes, sons e até mesmo cenas de diversas dessas histórias, sejam elas mais famosas ou não.

Em outro artigo, comentamos como havia uma forte influência do cristianismo no universo de Zelda, ao analisarmos a simbologia de Hyrule, assim como diversas ideias puxadas também da religião mais praticada no Japão, o Shintoismo. Zelda, no entanto, é um caldeirão, com várias influências religiosas de várias culturas diferentes, ocidentais ou orientais.

#### De Hyrule para a Grécia Antiga

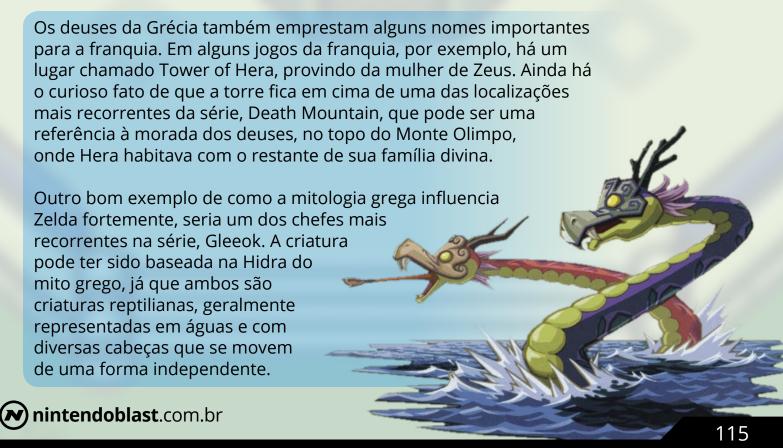
alvez a mitologia grega seja a coleção de mitos mais comum de se ver, não apenas em Zelda, mas influenciando qualquer outro tipo de jogo, filme ou série. Seus personagens são diversos e muito bem conhecidos, incluindo seu panteão de deuses. Podemos até começar a traçar um comparativo bem óbvio, já que a mitologia grega, assim como diversas outras, utiliza o conceito da trindade, tão visto em Zelda, com Zeus, Poseidon e Hades como os três pilares principais de suas histórias.

Os mitos gregos emprestam principalmente monstros para a franquia. Um exemplo fácil de vir à mente são os Lynels, criaturas em diversos jogos da franquia, mas é em The Legend of Zelda: Breath of the Wild que temos uma facilidade maior de visualizar as referências gregas em seu modelo. Sua constituição lembra muito a de um Centauro do mito grego, com patas de cavalo da cintura para baixo e um corpo humanoide acima. Sua cabeça é o maior diferencial, sendo de leão. É curioso, também, como em algumas línguas



A influência de nomes e itens gregos também aparece em alguns equipamentos da série. Existem as Pegasus Boots, um item bem recorrente na série, por exemplo, que deriva seu nome do cavalo alado da mitologia grega. Outro par de botas que sofrem influência desses mitos são as Hover Boots. Os dois equipamentos possuem pequenos pares de asas em suas laterais, uma clara referência às sandálias que Hermes, um dos deuses do panteão grego, usava.

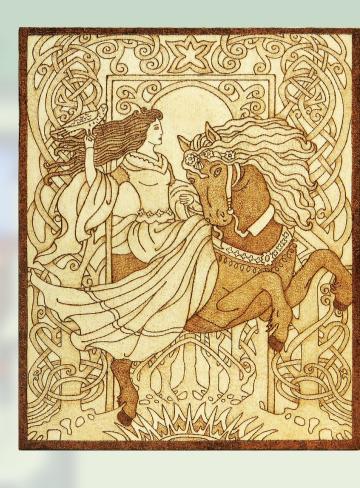




#### **Hylians e Celtas**

Visualmente falando, Zelda possui uma impactante influência celta. Muitos de seus elementos primordiais são tirados dessa cultura, começando pela túnica clássica do herói, com suas cores verdes e seu capuz, indo para a aparência geral dos Hylians, com suas orelhas pontudas. Esses dois elementos podem ter sido muito bem tirados de elfos e duendes que fazem parte da mitologia celta.

Um dos fatos mais conhecidos, no entanto, é o nome da fiel companhia de Link, sua égua Epona. No mito celta, Epona é o nome dado a uma deusa, que era justamente protetora de animais quadrúpedes como cavalos, pôneis, mulas e burros. Ela também era uma deusa da fertilidade, já que existem diversos elementos visuais em suas representações mais antigas, como esculturas e pinturas, que indicam isso, como a presença de grãos, plantas e similares.



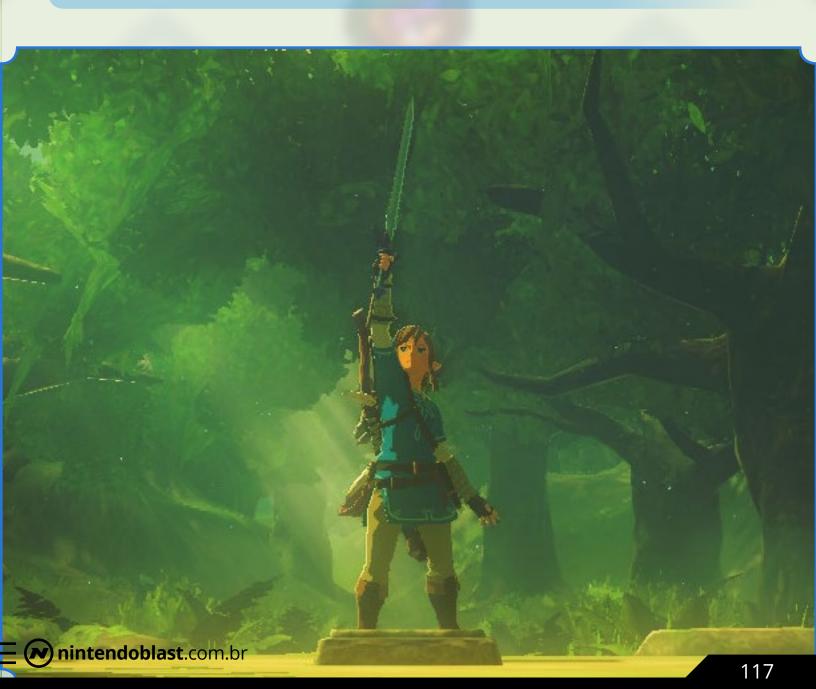


A lenda do Rei Arthur também faz-se presente. Existe uma linha de crenças que ditam que a figura mítica britânica era, na realidade, celta. Por exemplo, seu nome, Arthur, deriva de uma palavra que significa "urso", correspondendo com os deuses ursos da mitologia celta, Artos ou Artio. O mito arturiano mostra-se presente em uma das cenas mais icônicas da série. A famosa Master Sword é uma clara representação de Excalibur, a espada lendária empunhada pelo rei.

#### **REFERÊNCIAS ZELDA**

Como no mito de Arthur, a Master Sword é uma espada um tanto especial. Assim como Excalibur, só pode ser tirada de seu repouso pela pessoa certa, escolhida. Link é o claro candidato, que possui todos os atributos comuns que várias representações de Arthur também compartilham, já que em algumas histórias ele era apenas um menino quando puxou a espada de sua pedra, além de não demonstrar nenhuma característica física marcante, sendo um rapaz um tanto comum, em uma aventura muito maior do que ele mesmo.

Por fim, vamos pensar na icônica cena onde Link puxa a Master Sword de seu lugar de descanso, tão recorrente na franquia. Ela é uma clara alusão ao jovem Arthur puxando Excalibur de seu pedestal de pedra. É também um divisor de águas na aventura. Arthur, assim como Link, sofre uma série de mudanças em sua vida após retirar a espada lendária de lá. Um garoto sem nada muito especial que, com uma virada repentina do destino, acaba por se tornar um herói lendário.





### Keiji Inafune, O homem por trás do robô azul mais famoso dos games

Conhecido por ser um dos principais nomes envolvidos na criação de **Mega Man**, Keiji Inafune possui uma história que vai além do robô mais querido dos
games, passando por projetos de enorme sucesso até sua saída da companhia
para trilhar um caminho próprio. Inspirado pelo azulzinho, Inafune adquiriu
poderes e experiências ao longo de mais de três décadas de trabalho e
certamente conquistou seu espaço entre os grandes nomes da história dos
games, contribuindo em títulos de peso como **Onimusha** e **Dead Rising**.

#### Robôs e brigas de rua

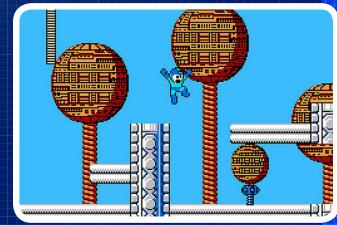
interessante analisarmos a trajetória de ícones dos games, como Inafune, e o contexto no qual estavam inseridos no início de suas carreiras. Ainda com 22 anos, recém-formado em design gráfico, Keiji Inafune alimentava o desejo de trabalhar na Konami, porém, por motivos de maior proximidade, juntou-se à Capcom em 1987.



Seu primeiro trabalho foi como ilustrador do primeiro **Street Fighter (1987)**. No mesmo ano, a Capcom finalizou um projeto de jogo de tiro com jogabilidade em plataforma no qual o protagonista seria um certo robô azul. O curioso é que Inafune não foi o criador de fato de **Mega Man**.

Sua concepção e design original são de Akira Kitamura, diretor do game na época. O que coube ao jovem designer foram as artworks e refinamento da pixel art finalizada do personagem. Isso foi esclarecido pelo próprio Inafune durante entrevista na Tokyo Game Show (TGS 2007).





Inafune ganhou mais liberdade a partir de **Mega Man 2 (1988)**. Fãs participaram de uma competição para a criação de designs de personagens para o game e Inafune deu vida às ideias vencedoras. Contudo, **Mega Man 3 (1990)**, ao contrário dos antecessores, teve um ambiente de desenvolvimento bastante conturbado devido à pressa da Capcom em colocá-lo no mercado. Em entrevista à revista Nintendo Power, em 2007, o designer revelou os bastidores da produção do game e a impossibilidade de finalizar várias ideias que poderiam tornar o título melhor.

#### O X da questão

A série clássica continuou no NES por mais três títulos e, a partir de **Mega Man 5 (1992)**, Inafune tornou-se o líder de projetos. Em **Mega Man X (1993)**, o primeiro da franquia para SNES, Keiji Inafune contribuiu com a criação de um dos protagonistas mais amados pelos fãs: Zero. Inicialmente, ele seria o personagem principal da série X, porém os diretores da Capcom insistiram em manter Mega Man nesse papel.

"Eu não havia projetado um protagonista desde o início até Zero. Quando o SNES foi lançado, me pediram para redesenhar Mega Man e, então, eu criei este personagem. Mas percebi que ele não seria aceito como Mega Man e, assim, deixei outro designer criar o novo Mega Man. Trabalhei em Zero para lançá-lo como o 'outro protagonista' e que pudesse roubar todas as melhores cenas", afirmou Inafune na TGS 2007, durante as comemorações de 20 anos da franquia.

A participação de Inafune na série tornou-se mais sólida desde então, e o designer foi alçado ao cargo de produtor no desenvolvimento de Mega Man 8 (PS, 1996) e também foi o principal nome por trás de Mega Man Legends (PS, 1997), que posteriormente chegou ao N64 sob o nome Mega Man 64.





#### **Novos horizontes**

O novo cenário de relação com a Capcom refletiu-se em títulos inesquecíveis fora do universo do robô azul e em uma animosidade envolvendo a franquia X. Para Inafune, o ideal seria terminar a série em Mega Man X5 (2000), quando passou a trabalhar na série Mega Man Zero para aprofundar

a história do robô vermelho.

Sua meta era reviver o protagonista após os eventos de **X5** em uma aventura paralela, mas a Capcom anunciou **Mega Man X6** sem seu conhecimento. "Sempre planejei trazer Zero de volta à vida na série **Mega Man Zero**, mas quando **X6** foi anunciado por outra divisão e Zero voltou à vida nesse jogo, eu me perguntava: 'O que é isso? Agora minha história para Zero não faz sentido. Ele foi ressuscitado duas vezes!", disse Inafune no livro **The Best Damn Mega Man Feature Period (2004)**.





Paralelo à polêmica, Inafune dedicou-se a Onimusha: Warlords (2001), o primeiro título de PS2 a alcançar a marca de um milhão de cópias vendidas. Sua jogabilidade baseava-se em um game de ação e aventura com elementos de survival horror, muito aclamado na época e que serviu de inspiração a outras séries de sucesso, como Devil May Cry (2001) e God of War (2005).

A saga do robozinho azul continuou nas mãos de Inafune em Mega Man Battle Network (GBA, 2001). Cinco anos depois, foi a vez de o produtor fazer parte da parceria entre Capcom e Microsoft para o lançamento de Dead Rising (X360, 2006). O título survival horror foi um dos mais marcantes da sétima geração, resultando em sequências e spin-offs lançados até hoje.



#### Saída da Capcom

Sob o desenvolvimento da Inti Creates com produção de Inafune, a série Mega Man ZX ganhou vida a partir de 2007 no DS. Ambos também estiveram por trás do desenvolvimento de Mega Man 9 e 10, que trouxeram de volta a nostalgia da série clássica do NES. Líder de pesquisa e desenvolvimento da Capcom na época, Inafune foi o responsável por aprovar a produção de Street Fighter IV (2008) após um longo hiato de quase dez anos desde o último lançamento da série.



Em 2010, Inafune deixou a Capcom após 23 anos de carreira com o argumento de que estava na hora de uma mudança na indústria de games. O caminho o levou a criar dois estúdios, Comcept e Intercept, focados no desenvolvimento de jogos e na promoção de mídia em outros setores. Em 2011, tornou-se representante da desenvolvedora mobile DiNg.

Dois projetos destacaram-se nessa época: Kaio: King of Pirates e Yaiba: Ninja Gaiden Z (2014). O primeiro, de 2012, foi cancelado antes do lançamento, sendo uma parceria da Intercept com a Marvelous, previsto para o 3DS. Já o segundo foi um spin-off lançado para PS3/X360 envolvendo a Comcept, a Team Ninja e a Spark Unlimited.





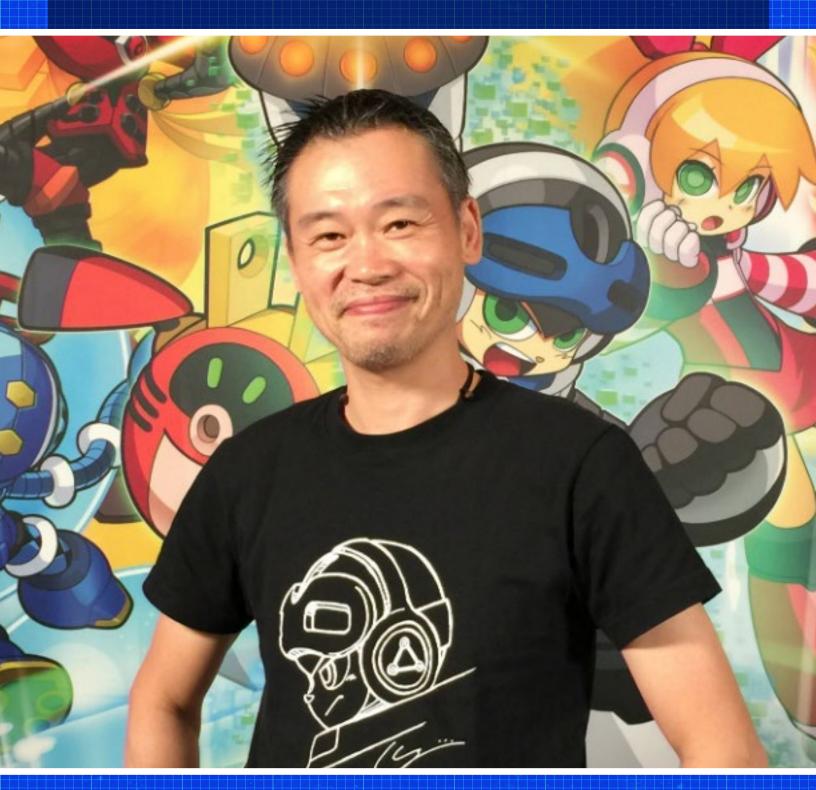
Ao mesmo tempo, Inafune havia aberto uma campanha no Kickstarter para a produção de um sucessor espiritual da franquia **Mega Man**. Intitulado **Mighty No. 9 (Multi, 2016)**, a arrecadação foi uma das maiores já registradas no serviço de financiamento coletivo, chamando muita atenção. Porém, resultou em um jogo abaixo das expectativas criadas, com vários problemas visuais e de gameplay.



No mesmo ano, foi lançado **ReCore (XONE)**, título exclusivo da Microsoft com fortes influências de Inafune. Sua concepção utilizou mecânicas de **Mega Man** e **Metroid**, desenvolvido pela Comcept em parceria com Armature Studio e Asobo Studio. Destacou-se pelo estilo sandbox, resolução de puzzles e elementos de tiro e plataforma.



Keiji Inafune anunciou, em 2017, a venda da Comcept para a Level 5, hoje a desenvolvedora por trás de seu novo projeto, Red Ash: The Indelible Legend (Multi), considerado o sucessor espiritual da série Mega Man Legends. Atualmente, ele ocupa a cadeira de CCO da companhia. Apesar do portfólio cheio de altos e baixos, Inafune é indiscutivelmente um dos grandes nomes da cultura gamer. Suas contribuições atravessaram gerações de jogadores e desenvolvedores, abrindo caminho para que o seu desejo de mudança se tornasse realidade no setor.



### **EQUIPE MAGMA**

por Victor Hugo Carreta

Revisão: Luigi Santana Diagramação: Daniel Andrade



# Aumento das terras e um sol escaldante por toda Hoenn

Continuamos em Hoenn para falarmos sobre a segunda organização vilã, a Equipe Magma, que também está ligada ao mascote de sua versão (Ruby). Durante nossas aventuras, um dos membros da equipe nos diz que, no passado, a Equipe Aqua e Magma eram uma só e que por conta da diferença dos ideais de seus líderes, houve a separação e, com isso, começaram diversos conflitos entre as duas. A seguir, veremos um pouco mais sobre a Equipe Magma, que domina as terras de Hoenn. Boa leitura a todos!

#### O que é a Equipe Magma

otalmente o contrário de sua "rival", a Equipe Magma aspira aumentar a quantidade de terra presente no planeta através da diminuição da quantidade de água (bem esperto esse, acabando com a água do planeta, como ele sobreviverá? Água em pó?) e para tal, é necessário acordar o Groudon de seu hiper sono. As roupas dos membros da equipe foram projetadas para suportar altas temperaturas, tanto que a primeira base conhecida da equipe ficava no deserto, próximo à cidade Lavaridge e por esse motivo, os Pokémon em posse dos membros são em geral do tipo ground e fire, além dos clássicos Poochyena e Zubat. Atualmente, a base de operações da Equipe Magma também fica na cidade Lillycove e fica sob a responsabilidade de Thabita e Blaise, dois comandantes do alto escalão e ao que parece, todos os membros seguem à risca às ordens de seus superiores, como se fosse um código interno da equipe.



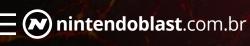
#### O líder - Maxie

Tido como uma das mentes mais brilhantes de toda Hoenn, o Maxie é aquele tipo de pessoa fria e alculista, que não se importa com os danos colaterais ou se as pessoas próximas reprovam seus atos. Em um de seus atos de extrema arrogância, ele vai até o Mt. Pyre para pegar o Red Orb, que diz ser seu por direito e assim poderá acordar Groudon. Chega até a ser estranho de falar, mas

Groudon. Chega até a ser estranho de falar, mas o Maxie raramente toca em uma Pokébola, deixando as batalhas para seus

subordinados, que os veem como uma espécie de deus.

Entretanto, quando é necessário, ele e seu incrível Camerupt entram em batalha e com o remake Omega Ruby, agora passa a ser Mega-Camerupt . Inclusive, seu traje foi remodelado e ele ganhou um óculos, que passa um ar mais intelectual, embora a intenção seja um ar de superioridade.



#### Por um mundo com mais terras

O objetivo principal da Equipe Magma é aumentar as porções de terra presentes no planeta, pois julgam que a maior parte, composta por água, não é habitável para as pessoas, inclusive, uma das frases ditas por seu líder é que os seres humanos nasceram e cresceram em terra firme e é preciso mais terras para podermos avançar em todos os setores. Para que isso seja possível, é necessário acordar o Pokémon Lendário conhecido como Groudon, que traz o poder do sol consigo, evaporando a "água em excesso" para aumentar os continentes. Como dissemos anteriormente, a Equipe Aqua é totalmente contra essa ação, pois julga que o processo utilizado pela Equipe Magma, além de afetar todo o equilíbrio, é muito extrema. Assim que a fera terrestre desperta através do Red Orb, os raios solares intensificados por sua habilidade estavam aumentando em termos de potência e não iriam parar até que Primal Groudonvoltasse para seu hiper sono, logo, a situação estava fora de controle para seu líder, que viu de perto a destruição causada por ele. Assim que o protagonista o captura/derrota, os raios solares começam a diminuir e o Maxie diz que alguns erros não podem ser desfeitos, que mesmo

o fim de toda essa calamidade gerada por ele e sua



após

#### Um plano que virou cinzas



Mesmo que a quantidade de terra maciça seja aumentada, de nada adianta se não houver água suficiente para que todas as espécies de Pokémon aquáticos possam sobreviver. Lembramos que a água é o elemento que traz a vida e sem ela, ou com pouca quantidade disponível, o equilíbrio do ecossistema seria afetado, que entraria em colapso, pois como todos sabemos, quando um lado da balança está maior do que o outro, é porque algo não está justo. Em nosso próximo encontro, "sairemos" da Terra em busca de um novo mundo, mais precisamente no espaço com uma das equipes vilãs de maior complexidade no Universo Pokémon. Vejo vocês lá. Até mais pessoal!

## Guia N-Blast

Super Smash Bros. (WiiU/3DS)

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

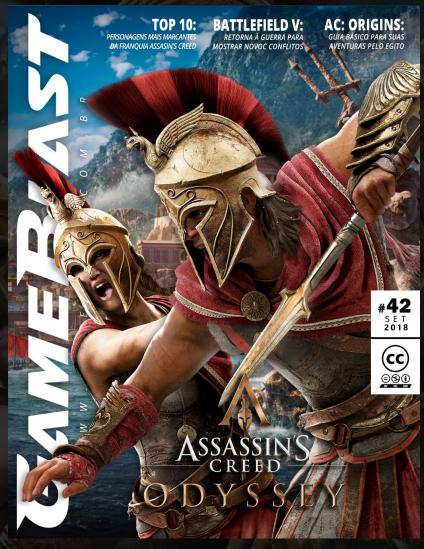






### Revista GameBlast 42

Neste mês de Setembro, a revista GameBlast traz todas as informações sobre a nova saga mitológica do Assassin's Creed Odyssey!





Trazemos os 10 personagens mais marcantes de Assassin's Creed, um guia do A.C. Origins, Battlefield V e muito mais.

Baixe já a sua!



Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista