

NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBLAST.COM.BR



POKÉMON
Let's Go Eevee!



POKÉMON
Let's Go Pikachu!

#108 OUT 2018

**Dicas e truques:
Octopath Traveler**

OITO DICAS PARA SE DAR
BEM DESDE O COMEÇO DO JOGO

**Pokémon blast:
Equipe Galactic**

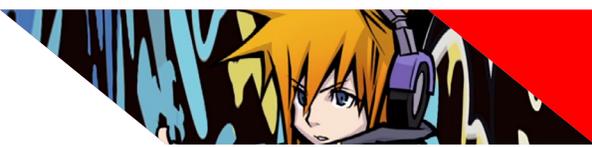
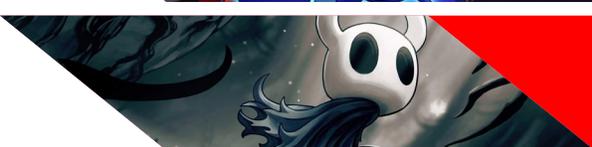
A RECRIAÇÃO DO UNIVERSO
POKÉMON SEM EMOÇÕES



Temos que pegar!!!

É indiscutível o poder de algumas franquias: um anúncio e os “cofres” das empresas ficam cheios. Contudo, não é à toa, pois existe uma história bacana por trás e com Pokémon não é diferente. Hoje com mais de vinte anos, temos games para consoles portáteis, de mesa e até mobile. Pensando nisso, a **Game Freak** decidiu juntar essas três características e nos trazer **Pokémon Let's Go, Pikachu!/Eevee!** para o Nintendo Switch, por isso reunimos tudo que sabemos sobre esses games e trazemos nesta edição. Ainda nesta edição, temos a análise de **Dragon Ball FighterZ**, **Hollow Knight** e muito mais. Boa leitura! - **Leandro Alves**



	PERFIL Pikachu e Eevee	04
	PRÉVIA The World Ends With You Final Remix (Switch)	12
	PRÉVIA Pokémon Let's GO! Pikachu e Let's GO! Eevee (Switch)	18
	ANÁLISE Dragon Ball FighterZ (Switch)	32
	ANÁLISE Mega Man 11 (Switch)	41
	ANÁLISE Hollow Knight (Switch)	51
	TOP 5 Pokémon que não podem faltar na sua jornada	61
	SUPER MARIO BROS. 3 30 anos	67
	DICAS E TRUQUES Octopath Traveler (Switch)	74
	POKÉMON BLAST Equipe Galactic	87

NINTENDO BLAST

DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO
Leandro Alves
Sérgio Estrella

DIRETOR EDITORIAL
Leandro Alves

DIRETOR DE PAUTAS
Flávio Priori
Francisco Camilo
Vinícius Veloso
Vitor Tibério

DIRETOR DE REVISÃO
Sérgio Estrella

DIRETOR DE ARTE
Leandro Alves

DIRETOR DE DIAGRAMAÇÃO
Lucas Gallego

REDAÇÃO
Gabriel Mattos
João Pedro Boaventura
Lucian Helan
Marcelo Vieira
Paulo Vinícius
Renan Rossi
Rhuan Bastos
Victor Hugo Carreta
Vitor Tibério

REVISÃO
Arthur Maia
João Paulo Benevides
Vinícius Rutes

DIAGRAMAÇÃO
Daniel Andrade
Gabriel Felix
João Pedro Souza
Juliana Valle
Luca Giacaglia
Lucas Gallego
Marília Carvalho
Yury Trindade

Ilustração
Nivaldo Wesley

CAPA
Leandro Alves

HQ Blast

"Boy, Boy, Boy?" por [Nivaldo Wesley](#)

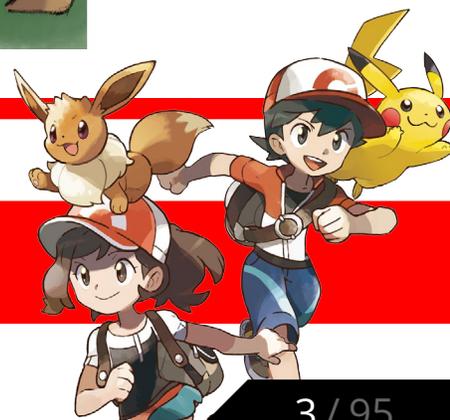


FAÇA SUA ASSINATURA

GRÁTIS
DA REVISTA
NINTENDO BLAST!

ASSINAR!

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



por Rhuan Bastos

Revisão: Vinícius Rutes
Diagramação: Marília Carvalho



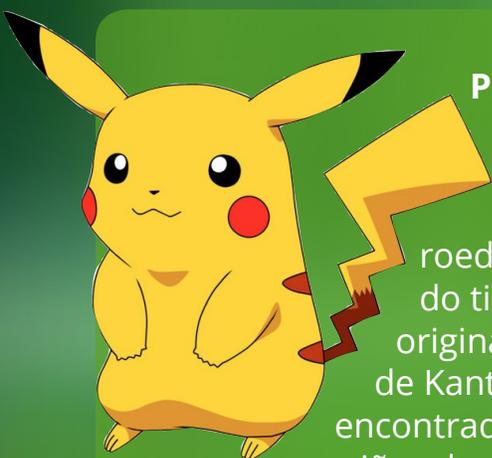
Pikachu e Eevee: os mascotes mais fofos de Pokemon

O lançamento de um novo jogo de Pokémon sempre é um grande evento para os fãs de videogame. Seja pelas teorias que aparecem na internet ou pelo hype a cada novo Pokémon revelado, é impossível ser nintendista e não acabar entrando no clima de expectativas durante um novo lançamento. É claro que as discussões sobre qual é a melhor versão para comprar não poderiam estar de fora dessa lista.

Geralmente, os fãs costumam escolher a sua versão baseando-se no monstinho da capa. O mais novo título da série, Pokémon Let's Go Eevee e Let's Go Pikachu, não é nenhuma exceção a essa regra, e promete uma disputa acirrada entre os dois mascotes da capa, Pikachu e Eevee.

É realmente uma tarefa difícil escolher apenas um entre esses dois para começar a sua jornada. Pensando nisso, achamos que conhecer mais a fundo os mascotes dos novos jogos pode te ajudar a acabar com essa indecisão.

Blast Dex

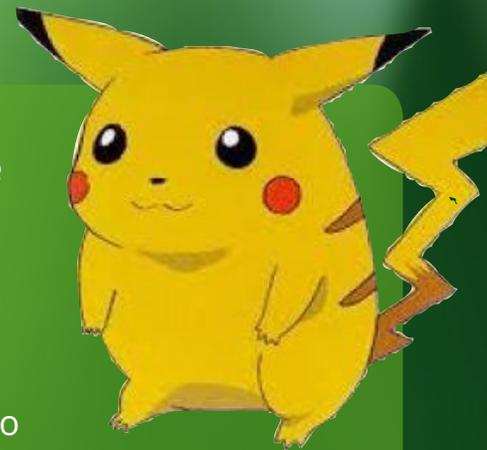


Pikachu é o Pokémon número #25 da Pokédex Nacional. O roedor amarelo do tipo elétrico é originário da região de Kanto, mas pode ser encontrado na maioria das regiões do mundo Pokémon, com a exceção de Unova. Segundo as descrições da Pokédex, ele estoca eletricidade nas bochechas vermelhas e a libera com força equivalente a de um trovão quando se sente ameaçado. O habitat mais comum da espécie são as florestas, onde grupos dessa raça costumam viver juntos. Pikachu também foi um dos primeiros Pokémon a apresentar diferenças estéticas entre os gêneros masculino e feminino na quarta geração. A sua tipagem elétrica lhe permite ter resistência contra golpes de tipo voador, metal e elétrico, mas, em compensação, acaba recebendo o dobro de dano de golpes do tipo terrestre. Suas habilidades podem ser Static ou Lighting Rod.



Eevee é o Pokémon número #133 da Pokédex Nacional. O mamífero quadrúpede do tipo normal também é originário de Kanto e pode ser capturado em todas as regiões possíveis, apesar de ser raramente encontrado fora de cidades. Essa espécie de monstinho é muito usada como um bicho de estimação pelos donos e se concentra em uma escala bem menor pelas regiões selvagens. De acordo com a Pokédex, o código genético do Eevee é completamente irregular e possibilita que ele se adapte evoluindo de diferentes formas quando exposto a certos climas, condições ou objetos específicos. A sua tipagem normal lhe permite ter imunidade a golpes fantasmas e resistência neutra contra a maioria dos outros tipos, com a única fraqueza sendo os golpes do tipo lutador. Suas habilidades podem ser Run Away, Adapdability ou Anticipation.

Origens monocromáticas



A dupla de mascotes apareceu pela primeira vez em Pokémon Red e Green no Japão. Nessa época, Pikachu estava bem longe de ser o ícone mundial que ele é hoje. Na verdade, o icônico mascote era apenas um Pokémon incomum encontrado na Viridian Florest, uma das primeiras áreas do jogo. A aparência original do mascote também era bem mais rechonchuda e gordinha do que o visual usado atualmente. No começo do anime, esse estilo ainda pode ser visto, mas logo foi modificado para a sua forma mais fitness que conhecemos hoje.

Curiosamente, Eevee tinha bem mais destaque que Pikachu no início da franquia. Ele foi o primeiro pokémon a ser obtido como forma de “presente” e era distribuído apenas uma vez por um NPC misterioso em Celadon City. O pequeno mamífero servia como uma espécie de “tutorial” para apresentar os efeitos das Evolution Stones ao jogador. O visual desse Pokémon não mudou muito até os dias de hoje, sendo a principal diferença os olhos que pareciam um pouco esbugalhados nas sprites originais.

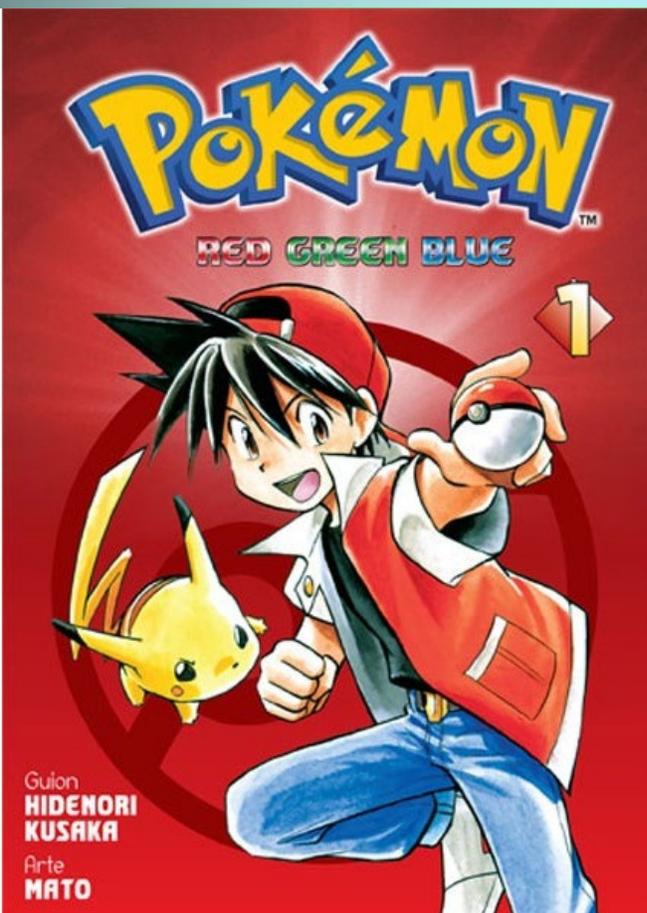


Animes e mangás



A chegada do anime de Pokémon é um divisor de águas para a história de Pikachu e Eevee. A começar pela decisão de tornar Pikachu o primeiro Pokémon do protagonista Ash Ketchum. A popularidade que o roedor conseguiu com o sucesso do anime chegou a níveis estratosféricos e, em pouco tempo, ele acabou virando o maior símbolo da franquia. Por outro lado, Eevee foi deixado um pouco de lado na adaptação japonesa. Apesar de ter tido vários episódios dedicados exclusivamente ao mamífero marrom, ele não chegou nem perto de alcançar a popularidade de Pikachu.





Ao longo do tempo, Pikachu foi o protagonista de dezenas de adaptações em anime e mangá da história de Pokémon. A interação mais conhecida, obviamente, é a do Pikachu que aparece como companheiro de Ash Ketchum no primeiro anime. Nessa adaptação, o roedor do protagonista foi introduzido como um Pokémon malcriado, convencido e que odiava entrar dentro de Pokébolas, até que aos poucos foi desenvolvendo uma grande relação de amizade com Ash, que dura até os dias de hoje. Outros Pikachus diferentes também receberam um bom destaque nesse anime.

Pikachu também foi protagonista de alguns mangás próprios, como "The Electric Tale of Pikachu" e "Magical Pokemon Journey". No mangá "Pokémon Adventures", a adaptação mais fiel aos jogos, Pikachu foi um integrante do time original do protagonista Red e, durante um tempo, fez parte do time da treinadora Yellow.

Apesar de estar no arsenal de Pokémon de treinadores importantes, como Gary e May, Eevee infelizmente não teve muito tempo de tela no departamento de animes. A adaptação que o monstrinho marrom recebeu mais atenção foi o mangá Pokémon Adventures. Nessa história, Eevee fez parte do time do protagonista Red por um certo tempo e o estudo da sua espécie foi essencial para os experimentos de DNA que a equipe Rocket realizou para complementar seus planos.



Pokemon Yellow e a rivalidade entre os dois

Como era de se imaginar, o sucesso da animação ocasionou na criação de um jogo inspirado nela. Foi aí que Pokémon Yellow chegou ao Game Boy, em 1998, no Japão. Nesse título, que é a principal inspiração de Pokémon Let's Go, o protagonista da história acorda atrasado para pegar o seu primeiro Pokémon e termina recebendo um Pikachu selvagem capturado pelo professor Carvalho. O seu rival acaba ficando com um Eevee, que evolui diferentemente ao longo do jogo de acordo com o resultado das duas primeiras batalhas com ele.



A escolha de Eevee para ser o Pokémon principal do rival em Yellow é o maior motivo para a aparição dele como o mascote de Pokémon Let's Go Eevee. A antiga rivalidade que os dois tinham em Yellow promete voltar a tona com os dois novos títulos, principalmente porque o mamífero marrom é extremamente popular entre os fãs da franquia e traz uma mudança de ares refrescante para o protagonismo recorrente do Pikachu na franquia.

Por outro lado, a obrigatoriedade de começar com um Pikachu em Yellow fez com que ele se tornasse um Pokémon recorrente no time do protagonista Red nos jogos futuros. Sempre com níveis altíssimos, o Pikachu de Red tem um moveset bem similar ao que o Pikachu do Ash usa na época relativa ao lançamento do jogo.

Evoluções e formas alternativas

Pikachu pode ser o mais famoso, mas nunca vai chegar perto do número de evoluções e formas alternativas que Eevee apresenta. Como foi dito antes, o monstinho marrom tem a maior linha evolutiva de toda a história da franquia, contando com 8 tipos de evoluções diferentes. Pikachu também não desaponta e apresentou várias formas alternativas ao longo das gerações.

Nas duas versões de Pokémon Let's Go, não será possível evoluir o seu Pokémon inicial, mas caso queira, você poderá capturar Eevees e Pikachus selvagens que podem evoluir. Informações sobre todas as evoluções e formas alternativas possíveis estão listadas logo abaixo.

PIKACHU



PICHU: Pré-evolução bebê do Pikachu. Obtida ao chocar um ovo da qualquer Pokémon dessa linha evolutiva.



RAICHU: Evolução base do Pikachu. Obtida quando um Pikachu tem contato com uma Thunder Stone. Pokémon dessa linha evolutiva.



ALOLAN RAICHU: Forma alternativa do Raichu exclusiva da região de Alola. Obtida quando um Pikachu tem contato com uma Thunder Stone em Alola. Além de ter um design diferente, essa forma alternativa acrescenta o sub-tipo psíquico na tipagem do monstinho, altera os stats originais e adiciona uma habilidade conhecida como Surge Surfer.

EEVEE



FLAREON: Evolução do Eevee baseada no tipo fogo. Obtida quando um Eevee tem contato com uma Fire Stone.

VAPOREON: Evolução do Eevee baseada no tipo água. Obtida quando um Eevee tem contato com uma Water Stone.



JOLTEON: Evolução do Eevee baseada no tipo elétrico. Obtida quando um Eevee tem contato com uma Thunder Stone.

ESPEON: Evolução do Eevee baseada no tipo psíquico. Obtida quando um Eevee com a felicidade cheia aumenta de nível durante o dia.



UMBREON: Evolução do Eevee baseada no tipo noturno. Obtida quando um Eevee com a felicidade cheia aumenta de nível durante a noite.



LEAFEON: Evolução do Eevee baseada no tipo grama. Obtido quando um Eevee aumenta de nível perto de uma Moss Rock.



SYLVEON: Evolução do Eevee baseada no tipo fada. Obtida quando um Eevee com nível 2 de afeição aumenta de nível enquanto carrega um movimento do tipo fada.



GLACEON: Evolução do Eevee baseada no tipo gelo. Obtida quando um Eevee aumenta de nível perto de uma Ice Rock.

Spin-Offs

PIKACHU conta com dezenas de participações em spin-offs da franquia Pokémon. O número de participações é tão grande que o roedor amarelo chega até a rivalizar com o Mario nesse quesito. Ele é um lutador recorrente na série Super Smash Bros., batalhou nas arenas de Pokkén (WiiU/Switch) vestido de lutador de luta livre, sempre pode ser controlado na série Mystery Dungeon, estrelou um jogo de simulação em Hey You Pikachu (N64) e até foi um detetive falante baseado em "Sherlock Holmes" no recente Detective Pikachu(3DS). Em papéis menores, o roedor elétrico apareceu em inúmeros outros jogos, sempre esbanjando um carisma chocante.

EEVEE não tem tanta bagagem assim, mas também protagonizou alguns spin-offs importantes. Ele é o único inicial disponível em Pokemon XD Gale of Darkness(GC) e Pokémon Conquest(DS), além de duas de suas evoluções (Espeon e Umbreon) serem os Pokémon iniciais de Pokémon Colosseum(GC). O monstinho também é encontrado nas Pokébolas da série Super Smash Bros. e pode ser controlado nas séries spin-off Mystery Dungeon e Pokemon Park. 

Switch

por João Pedro Boaventura

Revisão: Vinícius Rutes Henning
Diagramação: João Pedro Souza

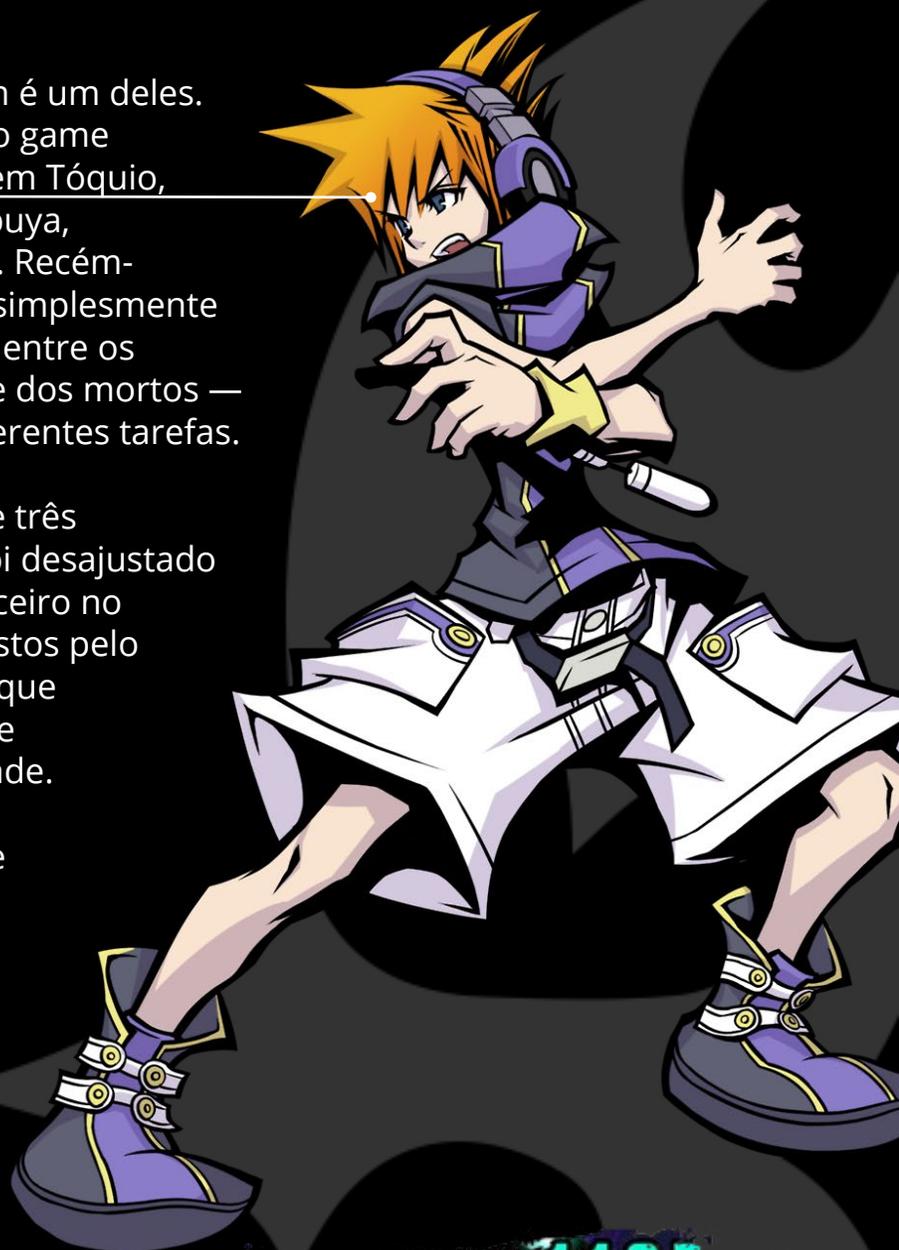
A versão definitiva de um clássico moderno

O Nintendo DS foi um fenômeno que serviu de precursor para todo o mercado de games para celular por popularizar a tela tátil como uma forma de jogar. Apesar de ter recebido uma quantidade sem igual de shovelware, aqueles jogos que só servem para fazer volume e conseguir alguns trocados de desavisados, é notável que foi também a plataforma de uma série de títulos instigantes que se destacaram no aparelho com sua proposta diferenciada e única, como **Scribblenauts**, **Ghost Trick** e **Elite Beat Agents**.

The World Ends With You também é um deles. Lançado originalmente em 2007, o game narra a saga de **Neku Sakuraba** em Tóquio, mais especificamente no bairro de Shibuya, lar da contracultura no Japão moderno. Recém-falecido, ele é participante de um jogo simplesmente conhecido como “The Game” e transita entre os mundos dos vivos — o RealGround — e dos mortos — o UnderGround — na realização de diferentes tarefas.

O jogo se passa durante um período de três semanas em que Sakuraba, nosso herói desajustado e antissocial, se une a um eventual parceiro no intuito de completar os desafios propostos pelo jogo e finalmente conquistar o prêmio que envolve fazer uma escolha a respeito de reencarnar ou transcender a humanidade.

O jogo se passa durante um período de três semanas em que Sakuraba, nosso herói desajustado e antissocial, se une a um eventual parceiro no intuito de completar os desafios propostos pelo jogo e finalmente conquistar o prêmio que envolve fazer uma escolha a respeito de reencarnar ou transcender a humanidade.



Se um aparelho tem recursos, eles são para ser usados!

Por conta de o Switch ser um aparelho diferente, obviamente o *gameplay* original do DS será outro. Antes de receber o Final Remix, nome dessa nova edição para o atual console da Nintendo, os aparelhos mobile tiveram um port chamado Solo Remix que adaptava o sistema de combate para apenas uma única tela, algo que será obviamente reproduzido em Final Remix.



Outra coisa do Solo Remix que se repetirá em Final Remix será o fato de o parceiro de Neku não ser mais controlado pelo jogador, ao contrário da versão original do Nintendo DS. O sistema que envolvia cartas e que antes era utilizado para controlar um dos três colegas agora se resume a um rápido mini-game durante a um golpe combinado dos dois protagonistas. O game se compromete a oferecer duas formas de gameplay: a tela tátil do aparelho, subutilizada até o presente momento, e uma forma mais tradicional de controle que envolverá a utilização dos Joy-Con. A única lamentação é que, infelizmente, o Pro Controller acabou ficando de fora da compatibilidade do *port*.



Como o Switch é um aparelho de maior potência em relação tanto ao DS quanto os celulares, é notável que o título recebeu uma recauchutada no visual. Uma nova trilha sonora rearranjada e um visual esplendoroso que salta aos olhos por conta do seu estilo urbano-moderno foram retrabalhados especialmente para essa versão que se propõe como a definitiva.

Além disso, um novo cenário chamado A New Day foi implementado no título e promete esclarecer a uma série de perguntas ainda sem respostas levantadas pela história principal. A história dessa nova campanha envolve um novo jogo que terá como protagonista uma misteriosa garota que até então apareceu apenas em um final secreto extra adicionado apenas no Solo Remix.

De quebra, apesar de não sabermos muito a respeito, The World Ends With You: Final Remix terá um modo multiplayer cooperativo. Acredita-se que será uma maneira de controlar os dois personagens em tela, mas é possível que novas surpresas nos aguardam a respeito do recurso.

Um produto feito com carinho

Responsáveis por **Kingdom Hearts: Chain of Memories** (GBA), a equipe responsável pelo título se preocupou com os mínimos detalhes no intuito de trazer ao público um produto de excelência. Eles se preocuparam em utilizar o aparelho de forma a não deixar que a tela de cima, sem qualidade do touch, fosse inutilizada para dar prioridade à inferior, como acontece, de fato, com uma série de outros títulos do aparelho.

Além disso, a escolha de um local real como cenário do jogo fez com que o estúdio Jupiter se preocupasse em não apenas reproduzir uma localidade com fidelidade na tela, mas também torná-la viva com muito estilo nas mãos de Tetsuya Nomura, o responsável pela arte de **Kingdom Hearts** e de vários games da série **Final Fantasy**.



O resultado de tamanha dedicação fez com que o game se tornasse um sucesso de público e vendas, tornando-se inclusive um produto cult, desses cultuados com fervor pela sua base de fãs. Mais do que apenas mais um port de um jogo já lançado anteriormente para o Switch, como tantos vários outros títulos recentes, **The World Ends With You: Final Remix** é um verdadeiro clássico cuja revisitação era estritamente necessária e que só adiciona à biblioteca do atual aparelho da Nintendo. Seja muito bem-vindo ao Switch. 



The World Ends With You: Final Remix (Switch)

Desenvolvedor Square Enix/Jupiter Corporation

Gênero RPG

Lançamento 12 de outubro de 2018

Expectativa



4

Switch

por João Pedro Boaventura

Revisão: João Paulo Benevides
Diagramação: Lucas Gallego

POKÉMON™



Let's Go Eevee!

Let's Go Pikachu!

De Kanto viestes e a Kanto voltarás!

Os primeiros títulos da série Pokémon para o Switch apostam na nostalgia e visam o público que redescobriu a franquia com Pokémon Go, trazendo algumas dúvidas e uma quantidade considerável de mudanças para a franquia.

Let's Go Pikachu & Eevee surgem com uma nova proposta de simplificação do *gameplay* para deixar novas audiências confortáveis a esse mundo.

Em meio a tantos vazamentos, algo era real!

Em junho de 2017, **Pokémon Ultra Sun & Ultra Moon** (3DS) foram anunciados em um Pokémon Direct após alguma especulação. Vendo que se tratava apenas de uma revisão dos títulos já lançados para o 3DS e não de um jogo para o Switch, o então novo xodó da comunidade gamer, o sentimento foi de lamentações e um pouco de revolta. Pouco tempo depois, no Nintendo Direct da E3 daquele mesmo ano, Tsunekazu Ishihara, CEO de longa data da The Pokémon Company, confirmou que um novo título da série principal estaria sendo desenvolvido pela Game Freak para o aparelho.



O tempo passa. Após alguns vazamentos a respeito do título, como uma *screen* em que o personagem principal aparece montado em cima de um Lapras, com um Eevee fora da pokébola e com alguns Pokémon aparecendo no *overworld*, deu a entender que os encontros aleatórios estariam com os dias contados. A questão é que a imagem não foi levada tão a sério num primeiro momento porque ela foi aparecer na internet justamente no dia primeiro de abril — bem naquele dia em que os vazamentos falsos competem para se afirmarem como o mais questionável deles.

O logotipo principal referente a Let's Go Pikachu também caiu na internet e causou algum alvoroço, além de levantar uma série de perguntas. Primeiramente, seria ele real? Além disso, por conta do título, teria ele conectividade com **Pokémon Go** (Mobile)? Teria ele relação com **Pokémon Yellow** (GB), como um remake? Pertenceria à série principal, tal como **Red & Blue** (GB) até Ultra Sun & Ultra Moon?





Screen vazada



Foi quando finalmente, no final de maio, ele foi oficialmente anunciado e confirmado pela Game Freak em uma conferência de imprensa, a mesma que tornou público o *spin-off* **Pokémon Quest** (Switch). Agora, o que sabemos sobre o game a um mês de seu lançamento?



POKÉMON
QUEST

Pokémon Quest (Switch).

É um remake, mas não é.



A alegação a respeito de Pokémon Let's Go Pikachu & Let's Go Eevee (LGPE, para encurtar) é que se trata de uma nova aventura inspirada em Pokémon Yellow, que teve como mascote de capa o conhecido camundongo amarelo e, por sua vez, tem como base a linha de enredo da série original do anime, exibida no auge do fenômeno que foi a febre Pokémon.



Com isso, vários dos elementos do game original foram implementados em um novo contexto com um novo protagonista e rival, além de incorporar a Equipe Rocket do anime no jogo e novos visuais para os líderes de ginásio. A ideia de impedir que o parceiro inicial evolua também foi transportada para cá, bem como aquele sistema de checar o humor dele, agora revitalizada.



Incorporação da Equipe Rocket no Pokémon Yellow.

Inspirada no **Pokémon Amie** presente desde a sexta geração, é possível brincar com Eevee ou Pikachu a fim de fortalecer o laço entre treinador e parceiro. Também é possível mudar o seu visual colocando diversos acessórios como chapéus, óculos e outros tipos de roupa. Aos poucos, o Pokémon vai se afeiçoando ao treinador e poderá, além de apresentá-lo com alguns itens, utilizar golpes especiais similares aos **Z-Moves**, mas exclusivos de tal parceiro, chamados **Partner Power**.

Pikachu é capaz de usar o **Pika Papow**, um ataque elétrico cuja força é proporcional ao nível de afeto entre o personagem principal e o Pokémon. Resgatando também elementos lá da primeira geração, Pikachu também é capaz de utilizar o movimento **Splishy Splash**, um golpe de água que faz referência à ideia do Pikachu surfista de Pokémon Yellow.



Eevee, por sua vez, tem um arsenal mais diverso. Além do **Veevee Volley**, que causa dano normal, ele também pode atacar com **Bouncy Bubble**, **Buzzy Buzz** e **Sizzly Slide**, de água, elétrico e fogo, respectivamente, em alusão aos tipos de suas potenciais evoluções originais — Vaporeon, Flareon e Jolteon.



Apesar de tais novidades, ainda na onda nostálgica promovida pelo aplicativo original para celulares, LGPE trouxe o jogo de volta ao seu estado primordial. Voltamos a Kanto com apenas os 151 Pokémon originais, espalhados pela região que já conhecemos desde Red, Blue & Yellow, agora reproduzida com modelos tridimensionais similares aos vistos em **X/Y** (3DS) e **Omega Ruby e Alpha Sapphire** (3DS).



Menos é mais?

Para se acomodar tanto a um público mais jovem, que pode estar conhecendo Pokémon pela primeira vez, quanto a uma geração nostálgica que se afastou da franquia devido aos avanços técnicos que ela passou de forma natural ao longo dos anos (como a implementação dos **Effort Values** e **Individual Values**), LGPE passou por um sistema de simplificação que elimina tais características como as *abilities* e os *holding items* e propicia uma experiência de jogo mais direta a quem apenas quer se aventurar pelo mundo dos games.



29/30
40/40
NEUTRAL Tail Whip 29/30
NEUTRAL Quick Attack 29/30
FIGHTING Double Kick 30/30

Pikachu
 Pokédex No. 025
 ID No. 321875
 Current no. of Exp. Points 419
 Points needed to level up 141

Simplificação de características e o novo menu apresentado.

Sp.Def 019 Defense 014

Speed 030

Pikachu Lv. 9

ELECTRIC

Outra característica importante é a eliminação dos HMs. Já presente em **Sun & Moon** (3DS), os golpes usados para avançar pelos obstáculos presentes no overworld agora não são mais tão obrigatórios quanto já foram um dia. Agora essas técnicas secretas podem ser aprendidas pelo parceiro ao longo da aventura. O HM01, **Cut**, foi substituído por um movimento **Chop Down; Fly**, o HM02, tornou-se **Sky Dash** e referencia o Pikachu Voador com a ajuda de balões popularizado gerações atrás; enquanto o HM03, **Surf**, tornou-se **Sea Skim**.



CHOP DOWN



SEA SKIM



SKY DASH

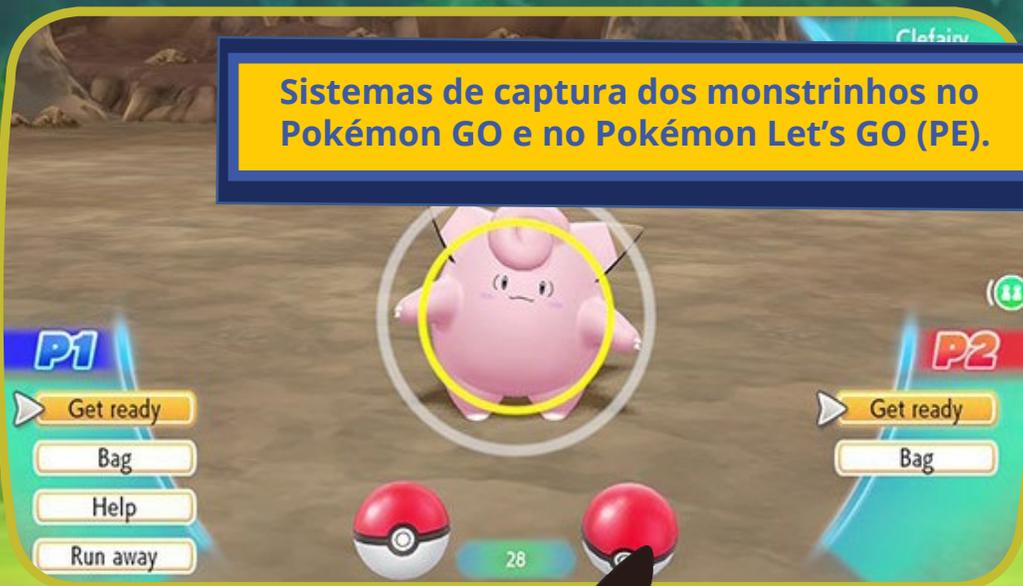


Dentre as simplificações feitas no título — e que acabou gerando mais polêmica — foi a eliminação do sistema de batalha contra Pokémon selvagens, substituído pela mecânica mais precária de Pokémon Go, que se resume apenas a jogar a Poké Ball no momento certo. As batalhas se resumiriam apenas aos NPCs, como os líderes de ginásio — que agora praticamente obrigam o jogador a ter um Pokémon com um tipo em vantagem ao do respectivo *Gym Leader*.

Complementando a ideia de reciclagem de características do aplicativo para celular, a forma de encontrar os monstrinhos selvagens também mudou, dando fim aos encontros aleatórios nos matinhos de Kanto. A única exceção a esse novo formato é o trio lendário, cujos integrantes (Articuno, Moltres e Zapdos) agirão como chefes a serem batidos. O Mewtwo provavelmente também se encontra nesse quadro, mas não há mais informações a respeito dele, especificamente.



Sistemas de captura dos monstrinhos no Pokémon GO e no Pokémon Let's GO (PE).



A medida de limar os encontros aleatórios gerou certa controvérsia. Enquanto por um lado foi bem aceita por simplesmente evitar o incômodo dos encontros aleatórios que exigiam o uso do *repel* para serem evitados. Por outro, foi contestada porque derrotar Pokémon selvagens em batalha era uma forma rápida e prática de adquirir XP com mais facilidade.



Integração Móvel

Um dos principais atrativos de Pokémon LGPE é a capacidade transmídia do jogo ao oferecer integração com o aplicativo Pokémon Go. Com um formato que lembra um pouco o Pal Park da quarta geração, um espaço em que os Pokémon transferidos de um título para o outro ficavam até ser novamente capturados, o GO Park Complex é onde ficam os Pokémon capturados no aplicativo após realizada a sincronia entre ele e o jogo do Switch. Ele tem capacidade de até mil monstros e a conexão é realizada a partir da tecnologia *bluetooth*. Note-se que uma vez transferidos, os Pokémon não poderão voltar ao aplicativo original. A transferência do celular para o Switch também é a única maneira de ter acesso às variantes regionais de Alola em LGPE.



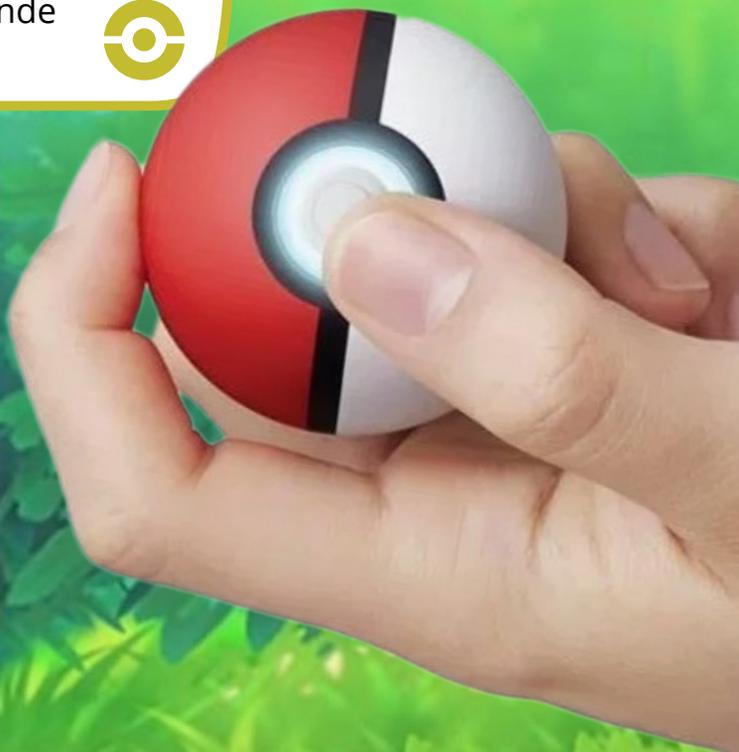
Tenha seus monstros por perto com o GO Park Complex.



Um fator interessante do Go Park Complex é a presença de um minigame que pode ser acessado quando vinte e cinco Pokémon da mesma espécie são acumulados no local. A ideia é que eles sejam todos reunidos em três minutos dentro de uma área designada. Como recompensa, são entregues *candies* que podem ser usados para melhorar os *stats* da sua equipe. É uma boa maneira de resolver o excedente de Pokémon repetidos no aplicativo em vez de simplesmente descartá-los.



Outro recurso móvel interessante presente no jogo é a **Poké Ball Plus**. A função do periférico lembra um pouco o Pokéwalker que veio acompanhando os games **HeartGold & SoulSilver** (DS) e pode carregar um Pokémon específico escolhido que agora acompanha o seu treinador (da vida real) aonde ele for, rendendo pontos de experiência.



A Poké Ball Plus também assume a função de um dos Joy-Con no controle do jogo, com sensores de movimento que reproduzem o arremesso da Poké Ball dentro do game, além de contar com um sensor analógico que também se faz de botão no centro do desenho da Pokébola.

De quebra, o periférico também desbloqueia Mew, o Pokémon nº 151 e o centro de diversas teorias na primeira geração, quando a internet não tinha a força que tem hoje e algumas histórias envolvendo certo caminhão acabavam integrando o imaginário dos fãs.



Multiplayer Local

Além de ser possível trocar e batalhar localmente contra amigos, opções clássicas da série já confirmadas, um novo modo multiplayer foi implementado. Agora é possível jogar com amigos em uma mesma cópia do game, com cada jogador usando um Joy-Con. Dentre os recursos possíveis para tal modalidade, está uma forma incrementada de captura, que aumenta as chances de um Pokémon permanecer dentro da Poké Ball, além de auxiliarem nas batalhas contra os NPCs presentes, em batalhas de dois contra um.



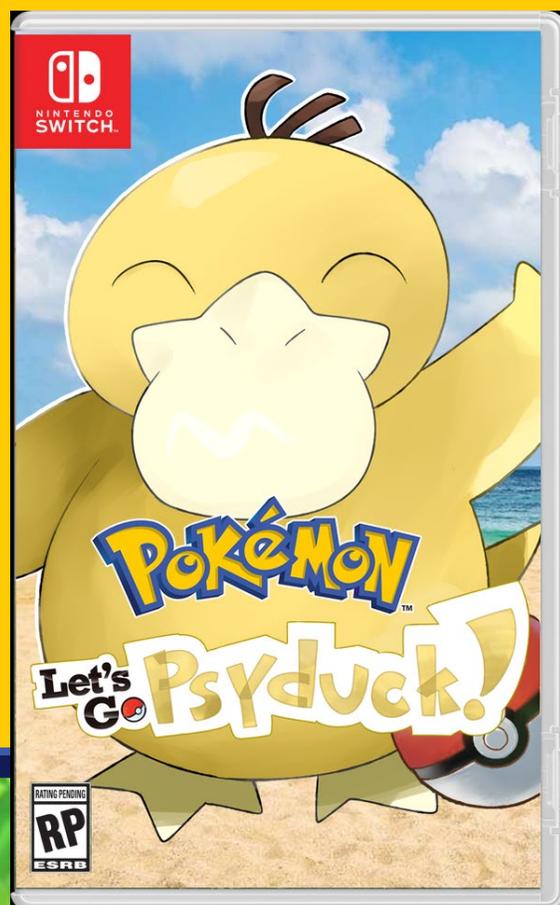
Compartilhe a mesma tela de Pokémon Let's GO com seu amigo.

Entretanto, apesar de haver suporte confirmado para o recém-inaugurado serviço do Nintendo Switch Online, recursos de jogo que utilizem a internet, como o *Global Trade Station* e o *Wonder Trade*, não estarão presentes no título. Também não há — até a presente data — conectividade com games anteriores da franquia.



Let's Go Pikachu e Let's Go... Psyduck?

A escolha do Eevee ao lado de Pikachu se deu de forma curiosa: de acordo com uma declaração publicada pelo The Verge, o Pokémon capaz de evoluir para diversas formas através de diferentes métodos foi escolhido depois de a equipe perceber que havia uma quantidade considerável de *fanarts* com ele, atestando sua popularidade. Uma das ideias originais era que a versão que fizesse par com Let's Go Pikachu fosse Let's Go Psyduck, mas foi logo descartada por conta de ambos os Pokémon terem a mesma cor.



Quem é esse Pokémon?

No sábado do dia 22 de setembro, um estranho Pokémon começou a aparecer em Pokémon Go. Inicialmente considerado apenas um erro, visto que quando capturado ele se transformava em outros Pokémon — um Ditto ou um Kecleon, na maioria das vezes — ele logo foi chamado de Nutto pela comunidade de fãs. Logo depois, o gerente de Marketing da Niantic responsável pelo Pokémon Go chegou a fazer comentários sobre ele no Twitter, dando a entender que na verdade se tratava mesmo de uma ação publicitária oficial.

Alguns dias depois, ele foi oficialmente revelado como o Pokémon mítico **Meltan**, do tipo metal. O Pokémon em questão é o tema de uma discussão entre o Professor Carvalho e o Professor Willow (de Pokémon Go) e é sugerido que há uma relação direta entre essa nova descoberta e o Ditto. Coincidentemente ou não, a demonstração da versão Beta de **Pokémon Gold & Silver** (GB) que vazou há algum tempo tinha registrado uma evolução do Pokémon Transmorfo também do tipo metálico. Não sabemos, no entanto, até onde essa analogia vai se estender em relação ao Meltan. Esperaremos por mais informações.



Vamos Lá!

Pokémon Let's Go Pikachu & Let's Go Eevee é a primeira incursão da franquia dos monstros de bolso no Switch, com lançamento em novembro. Ainda existem algumas dúvidas a respeito de sua geração (se ainda é a sétima ou se já pode ser considerada uma oitava geração) e de sua função no sentido de ser um título principal, um spin-off ou uma nova série paralela que não se enquadra em nenhum desses dois critérios, mas isso não muda o fato que é a primeira vez que a Game Freak lida com a franquia em um console considerado de mesa.

Para os que ainda preferem um título mais clássico, vale lembrar que um novo título mais próximo dos anteriores também está em desenvolvimento. Pelo menos LGPE pode servir como um bom passatempo descompromissado até lá. 



Pokémon Let's GO Eevee e Pikachu (Switch)

Desenvolvedor Nintendo / Game Freak

Gênero RPG

Lançamento 16 de novembro de 2018

Expectativa



5

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!



EDIÇÃO COMUM
GRÁTIS



EDIÇÃO DE
COLECCIONADOR
R\$2,90

BAIXAR NO
Google™ play

COMPRAR NO
Google™ play

Switch

por Marcelo Vieira

Revisão: Arthur Maia
Diagramação: Yury TrindadeThe image features the character Super Saiyan Goku from the Dragon Ball series, standing with his signature spiky golden hair and red and blue gi. He is positioned behind a large, stylized logo for the game 'Dragon Ball FighterZ'. The logo consists of the word 'DRAGONBALL' in a bold, black, blocky font with a white outline, and 'FighterZ' in a more dynamic, red and white stylized font below it. The background is a vibrant, golden-yellow energy field with sparkling particles and light rays, creating a sense of intense power and action.

é uma excelente homenagem à série

Embora sua chegada na plataforma da Nintendo aconteça com um certo atraso, a presença de **Dragon Ball FighterZ** no Switch carrega uma grande expectativa. O jogo teve uma boa recepção no seu lançamento nas plataformas concorrentes, apresentando belos visuais extremamente fiéis ao anime original e boas qualidades como um fighting game.

O jogo teve seu anúncio oficializado para o Switch em um Nintendo Direct durante o período da E3. Cerca de oito meses depois de seu primeiro lançamento, finalmente podemos ter a experiência de Dragon Ball FighterZ, desenvolvido pela **Arc System**, em nossas mãos.

Um anime jogável

É evidente que o estúdio teve cuidado com os detalhes, tornando *Dragon Ball FighterZ* o mais atraente possível para os fãs da obra de Akira Toriyama com grandes referências ao anime. Isso é evidenciado com o uso de modelos 3D renderizados com técnicas de cel shading, as pancadarias frenéticas de três contra três, os ataques e os diálogos interessantes que ocorrem em vários momentos do jogo.

Ao todo, e sem considerar os conteúdos de DLC, temos 24 personagens (três deles desbloqueáveis) que fizeram parte dos arcos mais icônicos de **Dragon Ball Z** e **Dragon Ball Super** disponíveis para jogar. Heróis como Goku, Vegeta, Kuririn, Androide 18, Trunks e Piccolo dividem espaço com vilões como Freeza, Majin Boo e Cell, além de algumas presenças mais recentes no anime como Bills e Goku Black.

Todos trazem suas personalidades diretamente da obra original e, ao jogar o produto final, é como se todo o anime tivesse se tornado interativo e pudéssemos participar dele. Espere encontrar muitas referências, como frases e reproduções fiéis, a célebres acontecimentos do passado da franquia.



Existem vários modos de jogo para curtir as lutas em Dragon Ball FighterZ, como o modo história, as partidas locais e online. O jogador escolhe um personagem para representá-lo no lobby principal, que é o ponto de partida do jogo. Você pode passear pelo ambiente e ver informações sobre cada modo de jogo, ou apertar o botão ZL e se transportar diretamente para o seu destino.

Conheça a Andróide 21

A história do jogo se inicia quando **Goku** e os demais guerreiros Z caem adormecidos por uma misteriosa onda de energia, que ainda reduziu drasticamente os poderes de todos. Enquanto estão nocauteados, um exército de clones dos personagens surgiu espalhando o terror por todos os lados. Como se já não estivesse ruim o suficiente, vilões como Freeza e Cell foram trazidos de volta à vida — além do Androide 16, que foi reconstruído e agora aparentemente segue as ordens de uma renovada **Força Red Ribbon**.

No centro de tudo isso está a **Androide 21**, uma personagem criada pelo próprio autor de Dragon Ball, **Akira Toriyama**, e que atua como principal antagonista no jogo. Ela foi inserida no universo da obra com ligações com outros personagens, além de suas motivações serem o gatilho para os eventos da história. Não seria estranho se, futuramente, ela fizesse parte do anime Dragon Ball oficialmente com novas histórias.



Existem três campanhas que contam a mesma história a partir de pontos de vista diferentes. A primeira é focada nos heróis, a partir do momento em que Goku desperta e vai em busca de seus amigos. A segunda representa o ponto de vista dos vilões, que foram revividos, enquanto a terceira é dedicada à própria Androide 21.

O enredo é mediano e o modo história traz alguns pequenos incômodos. Ele funciona através de mapas, nos quais o jogador tem uma visão os cenários disponíveis e quais inimigos aguardam em cada um. Em algumas batalhas, a vitória adiciona um novo lutador para ser escolhido em seu time, enquanto derrotar o boss do mapa (geralmente um inimigo mais poderoso que os demais) permite avançar para o próximo.



O jogo aproveita este modo para incluir tutoriais nos combates mas, por alguma razão, ele insiste em repeti-los várias vezes, mesmo que o jogador já os tenha cumprido. Além disso, a maioria das lutas são contra clones que não acrescentam em nada à história — exceto por algumas conversas interessantes que podem acontecer dependendo do seu time. Esses fatores acabam deixando a campanha enjoativa e repetitiva, já que demora para que aconteça algo relevante.

Porém, se a execução do modo história ficou um pouco a desejar, o mesmo não pode ser dito sobre o que mais importa neste jogo: as lutas. Aqui, o nível é realmente mais de oito mil.

Sistema de batalha simples e funcional

Se você quer somente curtir os combates do jogo, sua melhor opção será o modo **Arcade** — que oferece três percursos com diferentes quantidades de lutas. O modo **Local Battle** permite disputar partidas rápidas e com várias opções diferentes, seja contra outro jogador ou contra a CPU.

Como mencionado, Dragon Ball FighterZ usa um sistema de combate de três contra três, e a vitória é conquistada quando todo o time adversário estiver nocauteado. É possível alternar entre os personagens durante a luta ou pedir ajuda com um ataque. É um esquema que lembra um pouco o da série **Marvel vs. Capcom** (Multi).



Para os ataques comuns, existem três botões: o botão Y para golpes fracos, o X para médios e o A para fortes. A combinação deles com movimentos do analógico realizam ataques físicos diferentes, que variam de acordo com o personagem. O botão B é dedicado para especiais como o kamehameha. Os gatilhos esquerdos ficam com as funções de troca de personagem, enquanto os da direita servem para os especiais mais poderosos e outros tipos de movimentos.

O jogo adotou um sistema simplificado para a execução de combos, onde basta pressionar repetidamente um dos botões de ataque que algo será feito. É realmente fácil construir sequências de golpes. Mas é interessante observar que isso não fez o jogo ficar limitado — os lutadores são bem balanceados e bem diferentes, e há comandos elaborados para executar combinações e estratégias mais variadas. Em Dragon Ball FighterZ, as mecânicas são simples, mas não simplórias.



Para incrementar as referências ao anime, existem algumas opções de finalização bem legais nas batalhas. Por exemplo, os destructive finishes fazem as imensas explosões de energia que acabam com tudo ao redor, e são feitos com a execução de um especial no fim da partida. Mas a cereja do bolo são os dramatic finishes, que exigem condições específicas para seu time, adversários e cenário da luta. Se tudo estiver certo, você verá a reprodução de uma cena memorável ao fim da batalha.



Com isso, temos um jogo que é simples o suficiente para cativar novatos, mas oferece uma profundidade interessante para ser disputado por jogadores profissionais. Nas lutas mais acirradas, aguardar por uma abertura é fundamental para vencer, já que qualquer passo em falso pode significar uma boa surra.

Disputas online



Para suas partidas online, Dragon Ball FighterZ oferece vários modos de jogo no lobby. Antes de começar as partidas, o jogo permite a escolha de um servidor a partir de uma lista global. Uma vez dentro do lobby, você poderá interagir com outros jogadores, desafiá-los para disputas ranqueadas ou casuais e assistir a replays.

Para encontrar outros adversários, você pode ir ao modo **World Match**. As batalhas do tipo ranked match são mais sérias e afetam sua pontuação ao terminar — ao contrário disso, as partidas do tipo casual match não interferem na pontuação. Já no modo **Party Match**, seis jogadores poderão disputar partidas de três contra três, organizados em dois times aleatoriamente. Para jogar com amigos em partidas fechadas, a melhor opção é o formato **Ring Battle**, que permite a criação de salas para organizar as batalhas com até oito jogadores.

Se você quiser apenas observar outros jogadores em ação, a área **Replay** permite visualizar partidas do próprio jogador salvas anteriormente, além de contar com replays de batalhas recomendadas pela própria Bandai. Você também pode demonstrar o seu carinho por um dos personagens de Dragon Ball entrando em um dos clubes disponíveis no **Z Union**.

Infelizmente, os modos online sofrem com muitas inconsistências, mesmo que seus adversários apresentem boa qualidade de conexão — o que sugere um problema do próprio netcode do jogo. Durante partidas em vários servidores, encontramos travamentos e lags constantes, o que inevitavelmente interfere negativamente na experiência de qualquer jogo de luta.

Incomoda um pouco o fato de que o jogo exige que o jogador defina seus times antes de se preparar para um modo de jogo online, em uma interface pouco prática. Seria muito melhor se a escolha dos lutadores pudesse ser feita logo antes do começo das lutas.



Experiência completa

Os visuais de Dragon Ball FighterZ são competentes e bonitos na versão para Switch, embora estejam só um pouco abaixo das outras versões. No modo TV, temos um bom desempenho no geral, com alguns pequenos downgrades visíveis depois de explosões ou cutscenes. O modo portátil apresenta ainda alguns serrilhados e quedas de resolução, mas nada grave ou que atrapalhe a fluidez dos combates.

Durante as animações nas cutscenes, transições de combate e dramatic finishes, o jogo reduz o framerate do jogo de propósito para 24 FPS. Isso é feito para aproximar ainda mais o jogo dos animes na TV, que usam a mesma taxa de quadros. Assim que o jogador assume o controle, o jogo retorna aos seus 60 FPS.

Apesar de estar chegando ao Switch com alguns meses de diferença, Dragon Ball FighterZ não traz no pacote todos os conteúdos adicionais pagos lançados desde seu lançamento original. Personagens como Zamas (fusão), Androide 17 (em sua versão de Dragon Ball Super), Vegetto e outros precisam ser adquiridos à parte — ou através do caro season pass oferecido pela Bandai.

Em resumo, Dragon Ball FighterZ é um jogo robusto, fluído e com profundidade. Mesmo com seus pequenos tropeços e problemas com seus recursos online, ele é o primeiro jogo atual de luta de alta qualidade no catálogo do Switch até o momento. Toda a experiência do jogo está disponível no híbrido da Nintendo. Recomendado para jogadores casuais e veteranos, é obrigatório para os fãs de Dragon Ball. 





✓ Prós

- Muito fiel à obra original;
- Traz toda a experiência no Switch sem limitações;
- Sistema de combate acessível;
- Profundidade e liberdade para lutas complexas;

✗ Contras

- Modos online com performance instável;
- Modo história enojativo e repetitivo;
- Season pass caro.

Dragon Ball FighterZ (PS4/XBO/Switch/PC)

Desenvolvedoras Arc System Works

Gênero Luta

Lançamento 26 de janeiro de 2018.

Nota **8.5**

Switch

por Lucian Helan

Revisão: João Paulo Benevides
Diagramação: Lucas Gallego

UMA CELEBRAÇÃO AOS 30 ANOS DA FRANQUIA

Em dezembro de 1987, a **Capcom** — que era uma empresa forte nos arcades — lançava no Japão e na América do Norte um jogo feito exclusivamente para o Famicom/NES. O game trazia como herói um carismático robzinho azul, que podia absorver o poder dos inimigos derrotados, para então usá-los contra outro inimigo que possui tal ponto fraco, baseando-se no sistema *jan-ken-po* (pedra-tesoura-papel). Ele foi nomeado Rockman (Rokkuman) na terra do sol nascente, em referência ao estilo musical, porém o nome não agradou a divisão norte-americana da empresa, que renomeou-o no ocidente. Assim nascia **Mega Man**, um ícone que se tornaria um dos maiores nomes do mundo dos games.

Ao longo de 30 anos, o personagem acumulou mais de 50 jogos, sendo 11 da série principal, e outras variações e *spin-offs*. Entretanto, seu maravilhoso legado não o impediu de sofrer com a difícil transição de jogabilidade 2D para 3D que muitos jogos clássicos passaram quando a nova tecnologia entrou na moda, e depois de diversas tentativas de adaptação e até mesmo de voltar às origens 2D com *sprites* bem simplificados, o Mega Man foi colocado na geladeira por um bom tempo. Quando já se pensava no fim da franquia, a Capcom novamente surpreendeu a todos, e no trigésimo aniversário do “Blue Bomber”, foi anunciado **Mega Man 11**.

Más lembranças criam os piores sonhos

O novo game respeita esse “mega-legado”, e muito do que pode ser encontrado nele é referência direta às primeiras aventuras do herói, a começar pela história. Já sabíamos que Dr. Light e Dr. Wily foram colegas na Robot University, e acabaram se desentendendo sobre o futuro da robótica. Dessa vez a história é lembrada em um sonho de Wily, que após ter seu projeto de pesquisa sobre a Double Gear cancelado, jurou que um dia o mundo saberia que ele é que está certo, e não Light.

As más lembranças serviram de motivação para que o vilão retomasse o projeto, finalizando-o, e arquitetando um novo plano para se vingar de Light e Mega Man. Wily então reprograma oito novos Robot Masters para cumprir seus desejos, adicionando uma de suas poderosas engrenagens em cada um deles, e com isso expandindo suas capacidades além dos limites. Dr. Light não encontra melhor solução do que instalar em Mega um antigo protótipo abandonado por Wily, para que o herói possa lutar em melhores condições contra seus adversários.





Com seus novos poderes, Mega Man é capaz de desacelerar o tempo ao seu redor, ativando a Speed Gear, ou aumentar o poder de seus ataques, através da Power Gear. Quando em situação de grande perigo, o robô é capaz de ativar as duas engrenagens simultaneamente, tornando-se apto a desferir um poderoso ataque, destrutivo até mesmo para alguns inimigos mais fortes. Entretanto, o dispositivo causa uma grande fadiga aos usuários, e por isso, o "Blue Bomber" enfrenta algumas dificuldades quando o sistema superaquece.



Aumente o poder de ataque com o Power Gear

Aquecendo as engrenagens

O game conta com uma boa dose de dificuldade, e as novas habilidades são mais do que apenas facilitadores. Como é de costume na série, as fases são projetadas de forma a desafiar o jogador a fazer uso da grande novidade constantemente. Além de estarem infestadas de inimigos, com seções de plataforma e suas quedas mortais, espinhos que matam instantaneamente e diversas armadilhas características, a rolagem automática de tela é um recurso bastante usado nessa aventura, e o uso da Power e principalmente da Speed Gear são essenciais para que Mega Man não seja “engolido” por qualquer coisa que venha em seu encalço.

O novo sistema também prova o seu valor facilitando a forma como lidamos com diversos inimigos e situações, servindo de opção também para as boss battles, já que, como sabemos, nem sempre será possível explorar o ponto fraco dos chefes, seja por falta de energia para as armas ou simplesmente por questão de estratégia. Mas apesar de adicionar mais uma camada de possibilidades, o seu uso está longe de ser obrigatório. As armas adquiridas derrotando os chefes continuam muito bem vindas para transpor os desafios, podendo ser acessadas rapidamente pelo analógico direito ou botões de ombro, ficando a critério do jogador o que usar em cada situação. O seu fiel parceiro Rush também está de volta, pronto para “dar uma pata” (mão) ao Mega Man quando necessário.



Rush, o fiel parceiro do amado robô azul está de volta

A série possui desde o primeiro jogo essa valiosa característica de respeitar a inteligência e criatividade do jogador. Boa parte do *level design* do game consiste em mostrar no início do cenário uma idéia simplificada de como serão os desafios, e durante o estágio ir aprimorando e dificultando o mesmo tipo de mecânica, deixando a cargo do jogador descobrir sua própria melhor forma de ir do ponto A ao ponto B. Entretanto, uma boa adição à jogabilidade que esteve presente em algumas tramas anteriores, que é a localização de itens escondidos e opções de caminhos diferentes, não retornou. Mega Man 11 possui fases totalmente lineares, sem nenhuma possibilidade de exploração.

Speed Gear!



Desacelere o tempo com o Speed Gear

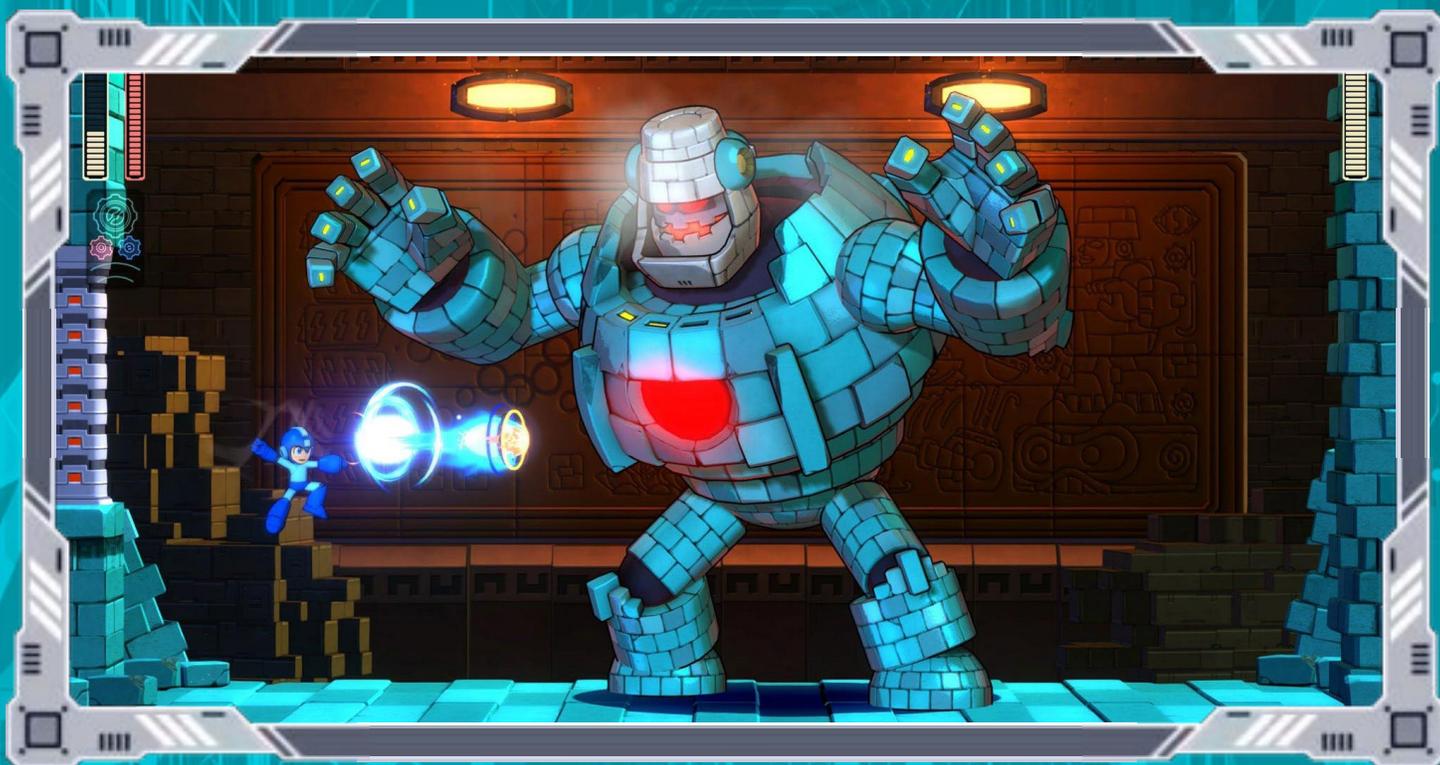
Outro ponto negativo é que, em número de *levels*, o jogo é curto até mesmo comparado a alguns de seus antecessores do NES. Após derrotar os oito Robot Masters, se prepare para encontrar um desafio ainda maior. O game usa tudo que o jogador aprendeu até ali, misturando inimigos de fases anteriores, acrescentando novos, e explorando as diversas mecânicas de forma criativa. É bem difícil até pegar todos os macetes e conseguir chegar na batalha final, mas uma vez tendo conseguido, o desfecho da trama é simplificado, sem reviravoltas ou grandes surpresas

Porém, essa questão não me incomodou nem um pouco, já que o game esbanja diversão. Cada estágio vencido com dificuldade causa uma grande sensação de bem estar, dever cumprido e satisfação pessoal. E ao fim da aventura, esses sentimentos se mesclam à vontade de recomeçá-la. Diferente de **Sonic Mania** (Multi), por exemplo, que foi um jogo que reviveu a jogatina clássica de forma muito bem feita, mas pecou na excessividade de fases, tornando cansativo repetí-lo. Depois de treinar bastante, Mega Man 11 será um jogo para finalizar em algumas boas horas, com um sorriso no rosto, sendo o próprio jogo sua maior motivação para o fator replay.



Entretanto, sabendo que muitos julgariam o game negativamente por sua quantidade de conteúdo, a Capcom preparou vários extras. Vários modos de desafio são um prato cheio para *speedrunners* ou fornecem opções para o jogador a repetir as fases com objetivos diferentes. Também há desafios relacionados a derrotar inimigos e *bosses* e até um onde não podemos deixar a “bola” cair, entre outras surpresas.

Ao completá-los seguindo certas condições mínimas, é possível carregar sua pontuação para um *ranking online*, e até assistir ao *replay* de outros jogadores, conseguindo entender como fizeram aquelas altas pontuações. Um sistema de conquistas está embutido dentro do jogo na versão do Switch e deve agradar quem gosta de platinar jogos. Por fim, há uma galeria com diversas informações sobre os inimigos e chefes do game. É uma boa quantidade de conteúdo adicional, que aumenta a vida útil do game.



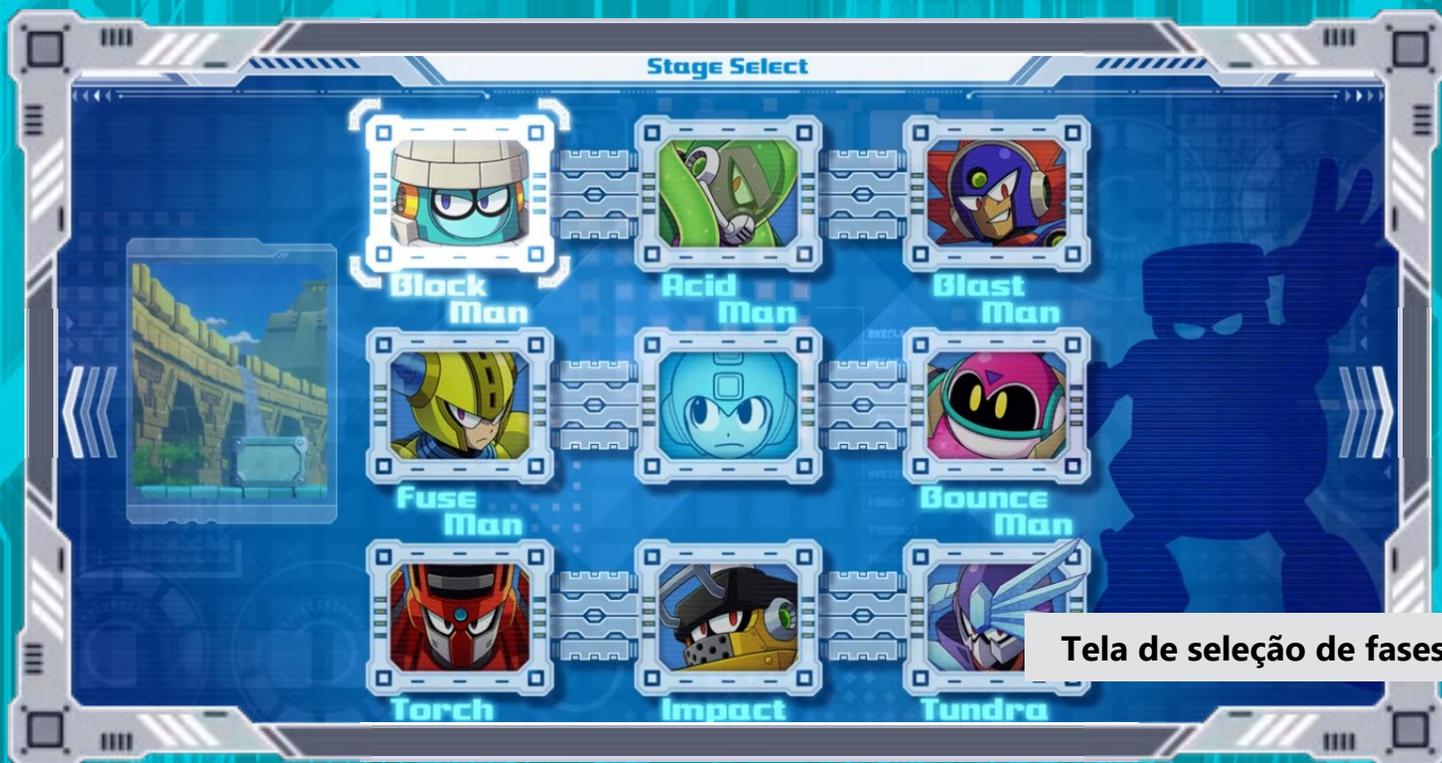
A ferro e fogo...

Uma outra novidade, que pôde ser vista em todos os materiais de divulgação, é que o Mega está de cara nova. A renovada no visual fez muito bem a série, que apesar de ter sido trabalhada com muito carinho em *pixel art* nessas três décadas, está ainda mais bonita e artisticamente impressionante. Os gráficos desenhados em alta definição caíram muito bem, aumentando o nível de detalhes e proporcionando finalmente a execução de uma idéia que precisou ser descartada no primeiro jogo, que é o Mega Man ter diferentes capacetes para cada arma de chefe que ele conquistar — seu *mega buster* também modifica. Afinal, o robzinho é baseado em alguns *tokusatsus* que fizeram fama no Japão na década de 80 e que tinham isso como característica marcante.



O time de personagens também se destaca positivamente — gostaria até de ver a Roll jogável em algum game futuro —, apesar de haver algumas surpresas e outras faltas. Além dos companheiros de Mega Man, os oito Robot Masters são extremamente carismáticos. A Capcom fez um bom trabalho desenvolvendo e detalhando bastante as características e a personalidade de cada um deles, além de suas ocupações antes de serem reprogramados por Wily. Tanto em japonês quanto em inglês o jogo conta com um bom voice acting, e cada um dos chefes possui um grande repertório de falas diferentes — não que iremos reparar muito durante o calor da batalha, mas não incomoda, pelo contrário.

Algumas cutscenes ajudam a desenvolver a história, e mesmo não sendo super cinematográficas, cumprem bem o seu papel, seguindo à risca a alta qualidade gráfica do jogo, já que são feitas com o mesmo tipo de arte. Todas as cenas contam com legendas e também com vozes. Por outro lado, um ponto que é bastante característico da série, infelizmente, também não voltou com força total. A trilha sonora do game não é ruim, mas principalmente comparando com o legado da franquia, tem poucas músicas memoráveis, sendo as melhores a da tela de seleção, da fase de Block Man e principalmente, a de Fuse Man.



Tela de seleção de fases

Mega divertido!

Este é um game que eu aguardo por muito tempo e com bastante expectativa. Apesar de ter seus pequenos pontos negativos, ele realmente entrega a olhos atentos uma celebração aos 30 anos da franquia, fazendo referências que agradam aos fãs antigos, mas também sendo atual e único, para que seja capaz de atingir um novo público. Acredito fortemente que mesmo utilizando elementos que foram adicionados ao longo da série, a maior inspiração foi realmente o primeiro título, e que a isso se deve a "simplificação" de seu *level design*.



Por isso, por mais que eu esperasse coisas que não se concretizaram, ainda sim o jogo me surpreendeu muito positivamente e já me deixou carente de uma sequência. De qualquer forma, Mega Man 11 é um excelente reinício para a série, e uma experiência memorável e gratificante. Espero que caso aconteça uma sequência, tenhamos outros retornos, entre eles o próprio Double Gear System, já que foi uma excelente adição ao sistema de combate de Mega Man. E que venha Mega Man X9. Vida longa aos robôs azuis! 





✓ Prós

- Gráficos bonitos e detalhados;
- *Voice acting* de qualidade;
- Personagens memoráveis;
- Desafio na medida para diversos tipos de jogadores;
- Respeito ao legado da série;
- Acertadas adições de recursos à jogabilidade;
- Respeito à criatividade do jogador.

✗ Contras

- Fases lineares, sem segredos para encontrar ou caminhos alternativos;
- Trilha sonora abaixo do padrão de qualidade da série.

Mega Man 11 (Switch)

Desenvolvedor CAPCOM

Gênero Ação

Lançamento 02 de Outubro de 2018

Nota **9.0**

Switch

por Vítor Tibério

Revisão: Arthur Maia
Diagramação: Juliana ValleThe background of the page features a stylized illustration of the Hollow Knight character. The character is a white, insect-like creature with large, dark, oval eyes and a small, curved horn on its head. It is wearing a dark blue, flowing cape and is holding a sword. The character is set against a dark, atmospheric background with glowing particles and a faint, larger version of the character's head in the background.

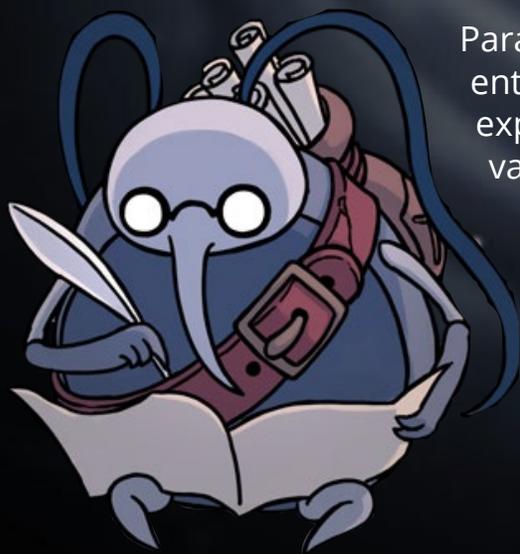
HOLLOW KNIGHT

Uma incrível jornada pelo mundo dos insetos

Desenvolvido por uma pequena equipe australiana, a **Team Cherry**, **Hollow Knight** é um metroidvania bidimensional que encanta desde seus primeiros momentos, seja na trilha sonora, seja na direção artística. Felizmente, o encanto se mantém durante toda a jogatina, que permeia e aguça a curiosidade do jogador a cada nova descoberta.

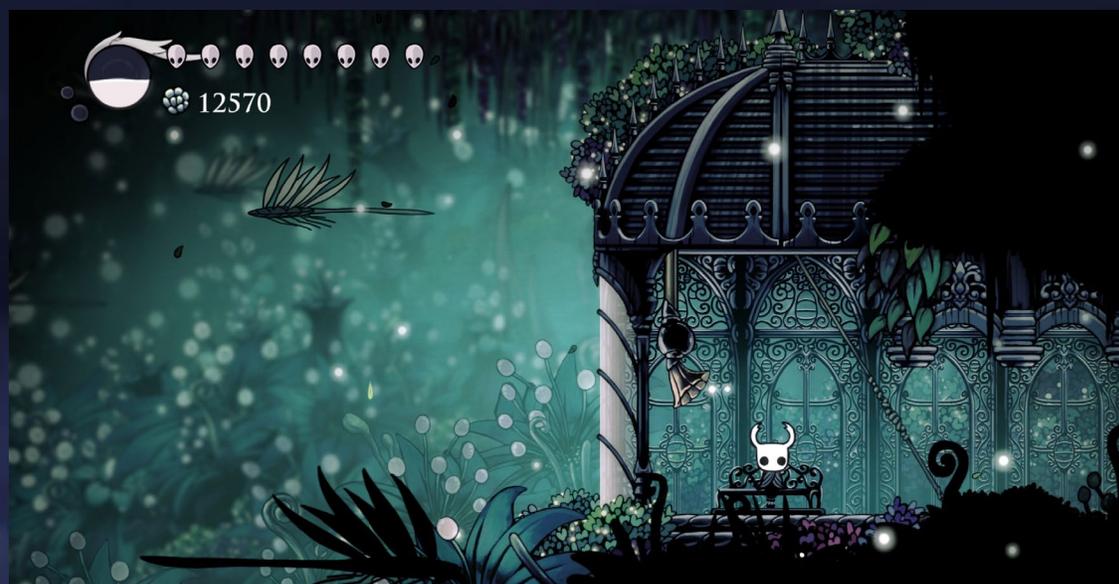
✧ Exploração que agrada aos olhos e ouvidos ✧

Hollow Knight enfatiza bem seu gênero e foca a exploração. A história, por outro lado, é contada aos moldes de **Dark Souls**, do qual o game toma bastante inspiração. Logo no início, o jogador se vê controlando um pequeno inseto sem nome, que chega a uma cidade desolada, devastada por um grande e terrível acontecimento. O reino de Hallownest já não guarda toda sua glória do passado.



Para adentrar em alguns dos detalhes dos acontecimentos, e entender melhor seu papel neste universo, o jogador precisa explorar o mundo subterrâneo da cidade. As áreas são vastas e o mapa precisa ser aberto aos poucos, conforme a exploração acontece. Ainda, o jogo não diz precisamente qual o próximo objetivo e deixa a critério do jogador a escolha para o próximo lugar a ser explorado. Isso faz com que a sensação de estar perdido seja praticamente permanente — pelo menos enquanto o jogador não passar várias vezes pelos mesmos locais —, e isso é um dos pontos altos de Hollow Knight.

Cada novo cenário traz uma ambientação única. Novos inimigos, com diferentes modos de atacar e defender, novas e deslumbrantes músicas, com bastante uso de piano e violino, além de personagens únicos e cativantes. A arte de cada área conta parte da história do jogo, e é preciso estar atento para pegar todos os detalhes. Os cenários são compostos por camadas, havendo detalhes que se posicionam entre a tela e o personagem, e outros que ficam deste para trás.



Hollow Knight não segue o estilo artístico já comum em jogos indies atuais, que focam nos visuais da era 16-bits, mas também não se propõe a ser um game que preza pelo fotorrealismo. Seguindo um caminho próprio, o título se destaca pelo bom uso de cores, detalhes em suas paisagens, personagens interessantes e trilha sonora que dá o tom certo em cada momento da aventura.

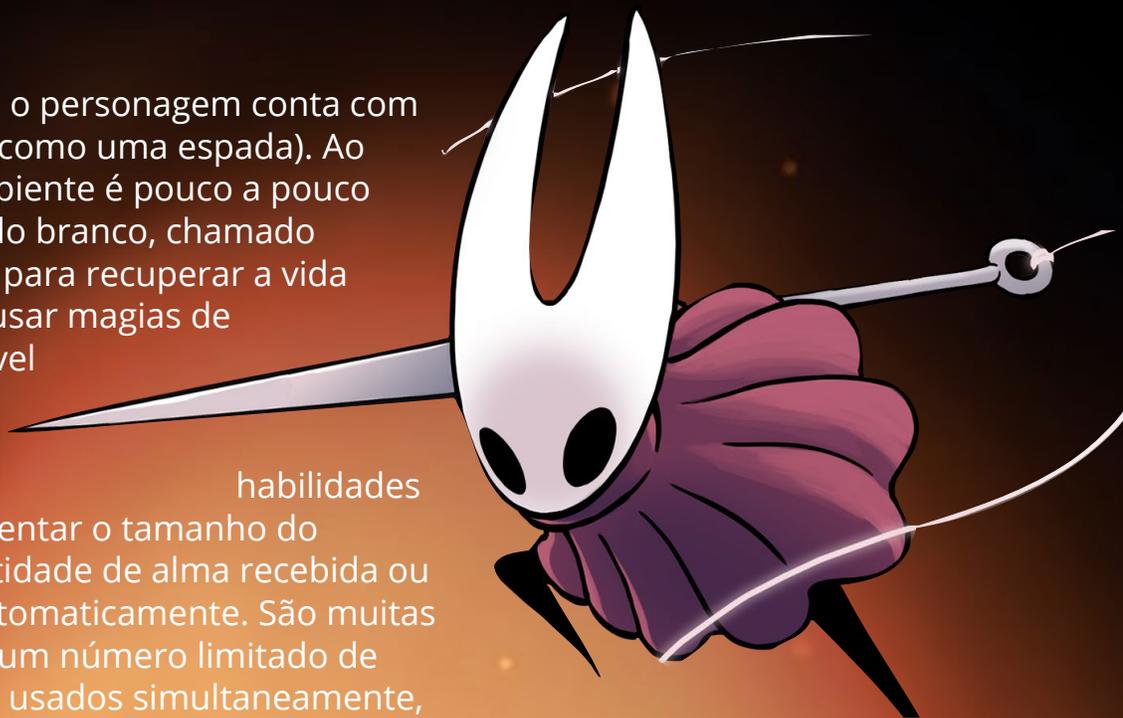
⚔ Dificuldade elevada ⚔

Outro ponto de destaque em Hollow Knight é seu nível de dificuldade elevado. Além dos cenários, que são como labirintos recheados de armadilhas, os diversos inimigos do jogo apresentam, cada um, movimentos e características próprios. Assim, o jogador precisa aprender a identificar cada inimigo e se familiarizar com seus estilos de combate.

Eventualmente, o jogador se deparará com alguns chefes, e nesses momentos o jogo dá um show em qualidade. Esteja preparado para morrer diversas vezes até conseguir memorizar os movimentos do chefe e saber exatamente o que fazer para vencê-los. Tal dificuldade, entretanto, não é um ponto negativo. Aqueles que prezam por um bom desafio certamente ficarão com uma sensação de conquista ao vencer um inimigo mais forte.



Para superar os desafios, o personagem conta com um ferrão (que funciona como uma espada). Ao acertar inimigos, um recipiente é pouco a pouco preenchido por um líquido branco, chamado de alma, que serve tanto para recuperar a vida do jogador quanto para usar magias de ataque. Também é possível equipar alguns (poucos) amuletos, que fornecem algumas habilidades especiais, tais como aumentar o tamanho do ferrão, aumentar a quantidade de alma recebida ou coletar Geo (dinheiro) automaticamente. São muitas as combinações, mas há um número limitado de amuletos que podem ser usados simultaneamente, e saber escolher a melhor estratégia é fundamental.

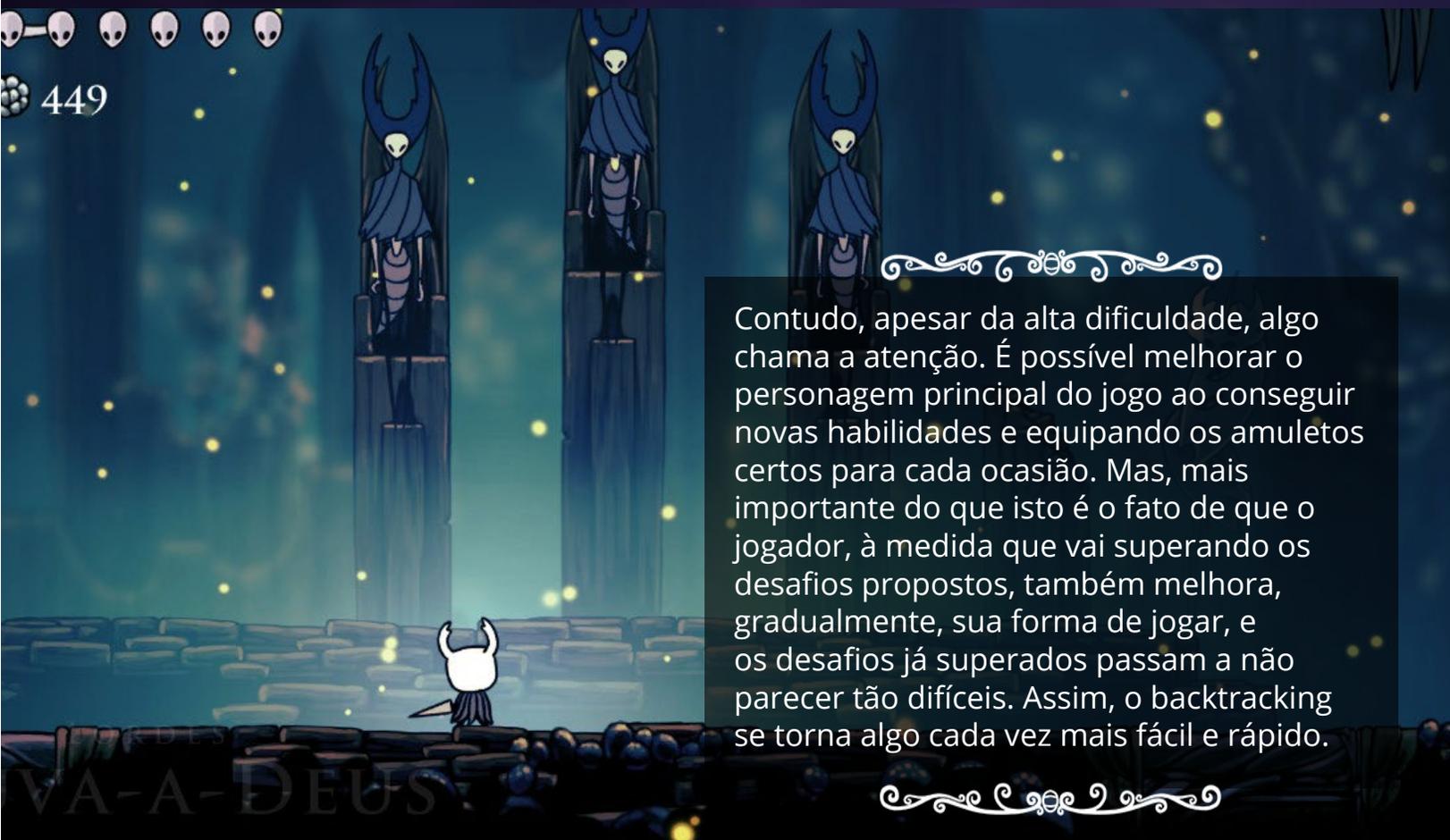


Por falar em dinheiro, este pode ser encontrado em cofres espalhados pelos cenários ou são derrubados quando um inimigo é morto. Em alguns pontos do vasto mapa é possível encontrar NPCs que vendem valiosos itens, como amuletos, a altos preços.

Ao morrer, a alma do personagem fica para trás, no local da morte, com todo o dinheiro do jogador. Para recuperá-lo, é necessário voltar lá e derrotar sua alma, recuperando o dinheiro e permitindo encher o "tanque" de alma. Assim, explorar novas áreas é uma tensão constante, pois morrer pode significar grande prejuízo.



449



Contudo, apesar da alta dificuldade, algo chama a atenção. É possível melhorar o personagem principal do jogo ao conseguir novas habilidades e equipando os amuletos certos para cada ocasião. Mas, mais importante do que isto é o fato de que o jogador, à medida que vai superando os desafios propostos, também melhora, gradualmente, sua forma de jogar, e os desafios já superados passam a não parecer tão difíceis. Assim, o backtracking se torna algo cada vez mais fácil e rápido.

Conteúdo de sobra

Hollow Knight não é um jogo curto. Para aqueles que prezam pela exploração e colecionismo, o jogo pode facilmente passar das 60 horas de duração. Além disso, a Team Cherry preparou três pacotes de DLC sem qualquer custo adicional. Todos os conteúdos foram adicionados ao mapa do jogo, espalhados, e já inclusos na história principal, sem que seja necessário acessar um menu separado para aproveitá-los.

A versão do Switch inicialmente contava com apenas dois desses DLCs, mas quem adquirir o jogo agora já vai baixar a versão

completa, com ainda mais inimigos, chefes e habilidades, além de mais detalhes da história. Para completar os 112% de progresso que totalizam o game, o jogador levará muito tempo e precisará aprender a controlar seus reflexos e nervos para os momentos mais difíceis.



✦ O jogo do momento ✦



Lançado em 2017 para PC, Hollow Knight chegou no Nintendo Switch em junho de 2018, em uma adaptação condizente com o nível de qualidade do game. Não bastasse o alto nível artístico, a pequena equipe da Team Cherry (que contou com apenas quatro desenvolvedores) atingiu um excelente nível técnico com a adaptação.



O jogo funciona muito bem no console híbrido da Big N. Em alguns momentos, contudo, há pequenas quedas na taxa de quadros por segundo, mas felizmente é mais comum nas transições de tela e não chegam a atrapalhar a jogatina. O jogo se sai bem inclusive em momentos de muitos inimigos na tela, seja no modo portátil ou exibindo a imagem na televisão.



O HD Rumble é bem utilizado. É possível sentir as diferenças nas vibrações dos controles conforme os acontecimentos da tela — coletar dinheiro, tomar dano, usar magias... cada atividade tem uma resposta precisa e diferente nas mãos do jogador. Ainda, considerando os níveis de desafios de combate e plataformas que o game oferece, os controles têm uma ótima resposta, com alta precisão.



Apesar do Nintendo Switch não oferecer nativamente um sistema de troféus, como é o caso do Steam, do PlayStation 4 e do Xbox One, a Team Cherry colocou uma opção de conquistas no menu principal do jogo. Elas são ativadas e aparecem na tela conforme são desbloqueadas pelo jogador.



A versão para Switch só não é perfeita porque até o momento não há o suporte para gravação de vídeos, e infelizmente a Team Cherry ainda não deu sinais de que vá oferecer a opção. De qualquer maneira, isso não diminui em nada a obra-prima que é **Hollow Knight**, um jogo que executa com maestria sua proposta de ser um metroidvania com um mundo rico, detalhado, interessante e desafiador. Sem dúvidas uma compra mais do que recomendada para donos do atual console da Nintendo, além de já ser um dos melhores títulos da biblioteca do aparelho até o momento. 



✓ Prós

- Um mundo vasto e rico;
- Combates difíceis, porém recompensadores;
- Controles precisos;
- Artisticamente lindo;
- Uma boa mistura entre Metroid, Castlevania e Dark Souls.

✗ Contras

- Não é possível gravar vídeos.

Hollow Knight (PS4/XBO/PC/Switch)

Desenvolvedor Team Cherry

Gênero Ação/Aventura/Plataforma

Lançamento 12 de junho de 2018

Nota **10**

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



twitter.com/nintendoblast

Seguir



facebook.com/nintendoblast

Curtir



google.com/+NintendoBlast

Seguir



gameblast.com.br/podcast

Inscriver-se



youtube.com/GameBlastTV

Inscriver-se

por Paulo Vinícius

Revisão: Vinícius Rutes Henning
Diagramação: Yury Trindade



Os 5 Pokémon que não podem faltar em sua jornada

Já sabemos que temos que pegar todos, mas, infelizmente, uma grande dúvida sempre aparece para os fãs da franquia: quais Pokémon irão compor o time da jornada? Como só é possível carregar seis monstros ao mesmo tempo e, em Pokémon **Let's Go Pikachu!** e Pokémon **Let's Go Eevee!**, esse número é reduzido para cinco, uma vez que o espaço para o Pikachu ou o Eevee estão garantidos, nada mais justo que uma seleção minuciosa por nós da Nintendo Blast sobre quais Pokémon serão fundamentais para a jornada de volta, mais uma vez, a Kanto.



5 - Charizard



Baseando na versão de Pokémon Yellow, é possível obter um Charmander de presente após a travessia da Golden Bridge, localizada acima da cidade de Cerulean. Mesmo sem muita utilidade contra a líder do segundo ginásio, Misty, o Charmander possui diversas vantagens que poderão ser aproveitadas durante a campanha, principalmente se o moveset da sétima geração for mantido.

Começando pelo quarto ginásio do tipo grass, em Celadon City, Charmander ou Charmeleon fará uma grande diferença contra a líder Erika, que possui empecilhos como Weepinbell e Gloom. Além do mais, o quinto ginásio, em Fuchsia City, abusa dos ataques do tipo poison e conta com Venonat e Venomoth para atrapalharem o jogador, fato que não ocorrerá caso um tipo fire, como a linhagem de Charmander, esteja presente no time.

Poderia ser possível substituí-lo por um outro Pokémon do mesmo tipo, como um Arcanine ou um Ninetales, porém a grande vantagem de **Charizard** é sua tipagem secundária, flying, que dará ao monstinho a imunidade a ataques do tipo ground, principalmente pelo último ginásio ser especialista nesse tipo. Com isso, a ameaça de ataques como earthquake para quem escolheu o Pikachu como inicial é amenizada com um parceiro como o Charizard no time — sem contar sua compatibilidade com as Mega Stones Charizardite Y e Charizardite X.



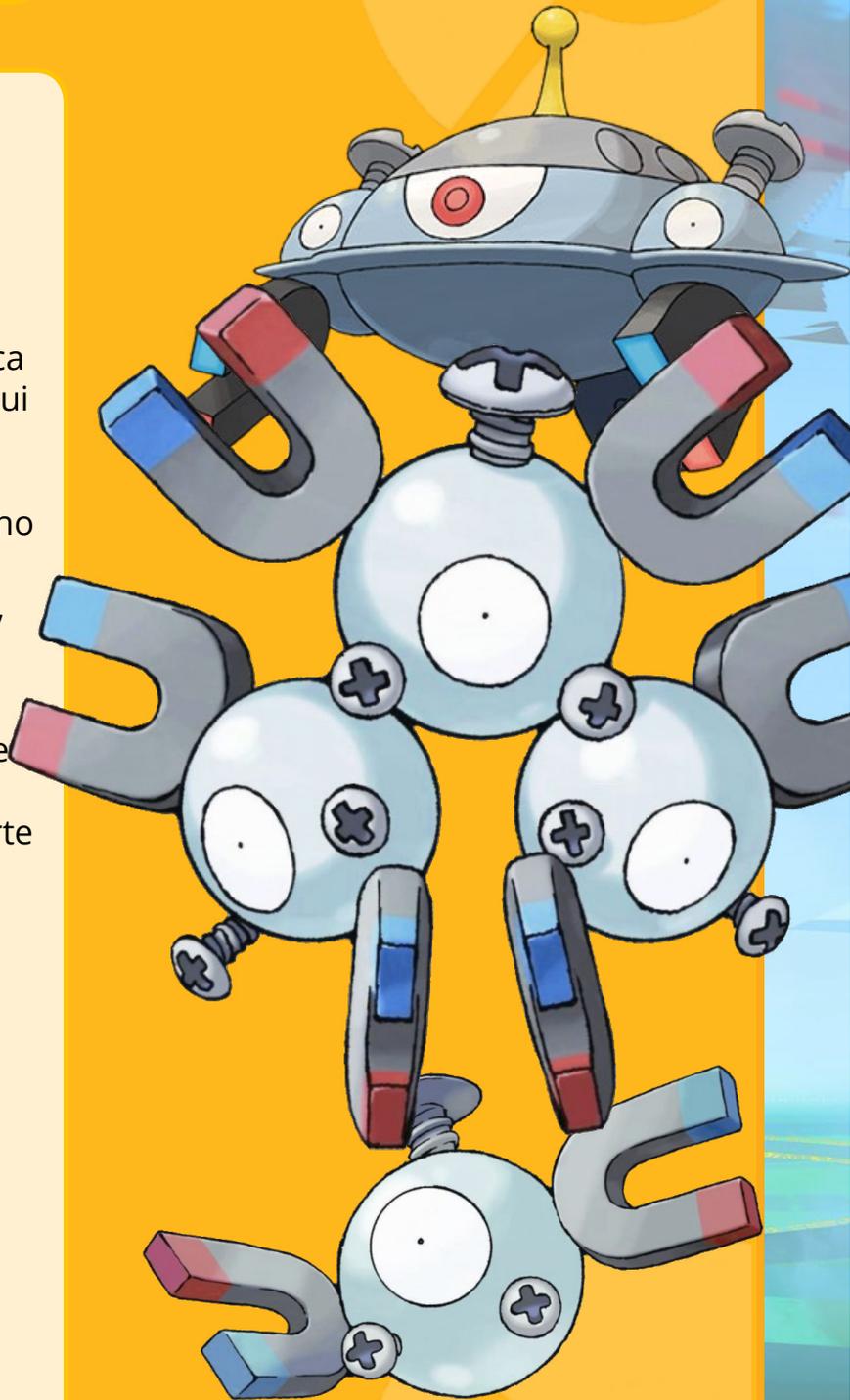
4 - Magneton



Por mais que pareça estranho recomendar um Pokémon de estágio intermediário, em vista que o **Magnezone** ainda não foi confirmado no game, o Magneton tem um grande destaque nessa versão, já que é a única linhagem evolutiva de Kanto que possui o tipo steel. Para tanto, essa tipagem que ainda não existia na versão de Pokémon Yellow traz para o monstrinho a resistência para os seguintes tipos: grass, bug, fairy, rock, dragon, psychic, ice e normal. Muita coisa, não?

Assim, é possível obter um Magnemite na chamada Power Plant, acessível à direita da cidade de Cerulean e ao norte de Lavender Town após a obtenção da habilidade de surfe. Com isso, a grande resistência de Magneton, somada a sua grande base de Special Attack, corroboram a escolha desse monstrinho, principalmente pela imensa ajuda contra o Gyarados e o Aerodactyl do campeão Lance e contra Pokémon fairy e ice.

No entanto, caso o jogador opte por começar com o Pikachu e não queira repetir tipagens da equipe, há também opções viáveis no lugar de Magneton, como o Snorlax e o Venusaur, por exemplo.



3 - Nidoking



Logo no começo da jornada pelas terras de Kanto, na Route 22, ao lado esquerdo de Viridian City, é possível encontrar Nidoran selvagens e sua ajuda pode ser extremamente pertinente durante a campanha. Como o Nidoran macho e o Nidorino são apenas tipo poison e recebem o tipo ground apenas quando evoluem para **Nidoking**, a ajuda desse monstinho é gradual e bem eficaz.

Começando pelo primeiro ginásio, em Pewter, o Nidoran macho pode aprender Double Kick rapidamente e consegue, assim, ajudar o jogador contra os Pokémon do tipo rock. Ademais, sem o tipo ground enquanto Nidorino, ele não terá fraqueza contra o segundo ginásio do tipo water, sendo possível evoluí-lo para Nidoking logo após conquistar a segunda insígnia, caso o jogador queira, uma vez que há uma Moon Stone no Mt. Moon, e, com a imunidade a ataques electric quando evolui, sua ajuda no ginásio de Vermilion City é muito bem vinda.

Por fim, a vantagem do tipo ground contra o ginásio do tipo fire, em Cinnabar, é também outro fator que promove Nidoking. Sua tipagem cria resistências muito interessantes que, com certeza, irão acudir até os jogadores mais experientes.



2 - Hitmonchan



De fato, esse é um Pokémon esquecido por muitos jogadores. No entanto, **Hitmonchan** tem tudo para ser seu fiel escudeiro — ou boxeador — nas pacatas terras de Kanto. É possível ganhar um em Saffron City, após enfrentar o mestre do dojo e recebê-lo no nível 30, ao menos nas versões anteriores. A grande vantagem de Hitmonchan na sétima geração é o fato dele aprender Fire Punch, Ice Punch e Thunder Punch no nível 36, movimentos que agregados a um Close Combat ou Sky Uppercut cobrem uma série de fraquezas dos monstros da primeira geração.

Dessa forma, mesmo com sua speed relativamente baixa, Hitmonchan possui boas defesas e consegue ajudar na batalha contra quase todos os membros da Elite 4. Seus ataques do tipo fighting enfrentam bravamente Lorelei, membro da elite especializada no tipo ice, o Ice Punch consegue encarar bem os Dragonite de Lance e, enfim, possui destreza suficiente para ajudar contra outros Pokémon como o Golbat de Aghata.



1 - Gyarados



Para o primeiro colocado na nossa lista de Pokémon que não podem faltar em sua jornada, Gyarados rouba os holofotes com seu poder destruidor aperfeiçoado com o passar das gerações da série. Com stats extremamente bem equilibrados e um movepool favorável para o jogador, os ataques Ice Fang, Waterfall, Dragon Dance e Crunch são algumas das ótimas opções de movimentos que funcionam como um Pokémon “coringa” em Kanto.

Como é possível obter uma Old Rod e pescar um Magikarp logo em Vermilion City, mesmo que não seja agradável treinar o frágil peixinho, a mecânica de treinamento em Let's Go permite que a equipe receba experiência ao capturar monstros selvagens, o que faz com que não seja um grande problema evoluir-lo para Gyarados. Além disso, sua tipagem water e flying oferece imunidade a ground e dispõe de apenas duas fraquezas: electric e rock.

Assim, ao aprender Bite rapidamente, Gyarados é muito útil contra a Sabrina, líder do ginásio psíquico, e contra os membros da Elite 4 especializados em Pokémon ghost e psychic, uma vez que até lá será possível aprender Crunch. Também é interessante mencionar que Gyarados obterá ótimas vantagens nos ginásios fire e ground em Cinnabar e em Viridian, respectivamente, sem contar o pertinente Ice Fang contra os dragões do campeão, Lance, e a disponibilidade de sua mega evolução no game — atribuindo à serpente marinha nosso primeiro lugar. 🏆



por Renan Rossi

*Revisão: João Paulo Benevides
Diagramação: Luca Giacaglia*

SUPER MARIO BROS. 3

Um espetáculo de três décadas



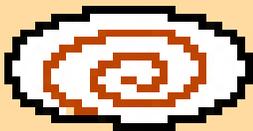
As cortinas abrem-se e revelam um piso quadriculado com um cenário aparentemente montado ao fundo. Mario aparece correndo e salta em direção ao icônico título de **Super Mario Bros. 3** e sua sombra projetada na parede. Uma cena que ficará eternamente gravada no imaginário dos fãs. Jogos como esse são tão marcantes que, mesmo após décadas, continuam a influenciar a maneira como jogamos e são verdadeiros símbolos da cultura gamer. Sinceramente, nem parece que estamos aqui para falar dos 30 anos de seu lançamento.

Desafiando o tempo



Se alguém encontrar algum sinal de envelhecimento em SMB 3, por favor me digam. O título foi lançado originalmente no Japão em 23 de outubro de 1988 e chegou ao mercado americano em 12 de fevereiro de 1990. Não o joguei em seu auge no NES. No entanto, sempre fui o primeiro a chegar à locadora para alugar a coletânea **Super Mario All-Stars**, de 1993, que continha o game em sua versão para SNES.

Por mais que **Super Mario World** (1990), a primeira aventura do bigodudo no console 16-bit da Nintendo, tenha sido um dos maiores expoentes da franquia e que permeou a infância de muitos jogadores, minha grande referência da época era SMB 3, já que meu SNES não veio com a aventura de Mario e Yoshi inclusa na caixa.



Enquanto muitos voavam com o encanador em sua capa amarela, eu passava minhas tardes voando como Tanooki e usando as flautas mágicas (o tema era o mesmo da trilha inicial de **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**, N64, 1998) para chegar logo ao último mundo e perder todas as vidas nas fortalezas voadoras e tanques de guerra sem nunca conseguir chegar ao castelo de Bowser. Quando decidia percorrer as fases de modo linear para aprender a jogar melhor, era barrado pelo maldito sol perseguidor que me atormentava no mundo do deserto ou pelo peixe comilão do mundo da água. Barreiras que marcaram a infância e me fizeram terminar a aventura somente depois de adulto.

Havia muito contraste de ambientes e de jogabilidade em SMB 3, para mim uma variação maior até que a de Super Mario World. Quando joguei a versão original de NES, notei que ela não deve em nada se comparada a títulos plataforma das gerações atuais. Certamente temos um carinho especial por algum jogo do passado que nos marcou, e quando o rejogamos anos mais tarde sentimos a diferença do tempo pela evolução tecnológica. Contudo, nunca tive essa sensação com SMB 3. A vivacidade dos mundos e personagens não envelheceu nenhum pouco. Pelo contrário, não sinto a passagem do tempo. Simplesmente volto no tempo, volto a ser criança.



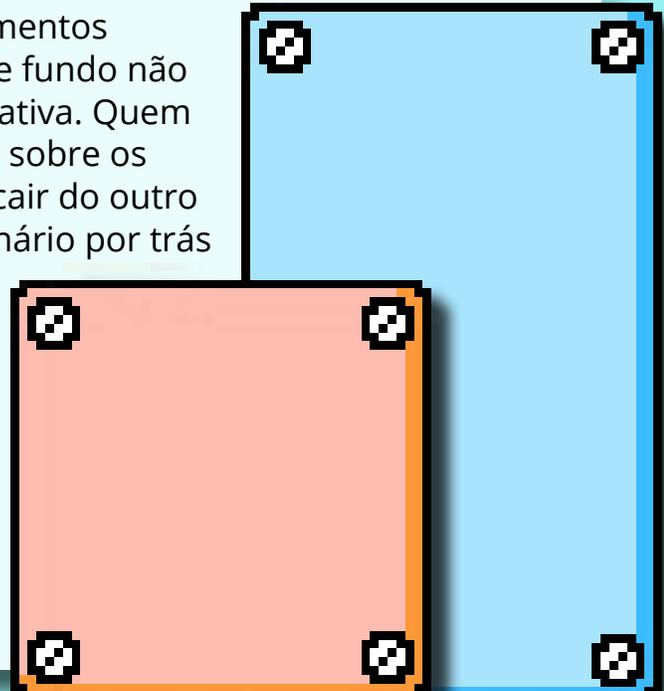
O espetáculo de Miyamoto

Já oficialmente confirmado por seu criador, Shigeru Miyamoto, o desenvolvimento de SMB 3 foi direcionado para passar-nos a impressão de que estamos em uma peça teatral. Uma característica que deu um charme todo especial ao game e trazia elementos como blocos e plataformas literalmente pregados no cenário de fundo, mostrando os parafusos e cordas que sustentavam objetos suspensos.

A sombra desses elementos projetada no plano de fundo não era meramente ilustrativa. Quem nunca ficou abaixado sobre os blocos brancos para cair do outro lado e percorrer o cenário por trás do próprio cenário?

Havia até segredos

que eram descobertos dessa forma. Fantasia e realidade misturavam-se ao final de cada fase, quando Mario saía do cenário e adentrava um fundo escuro e sem decoração, assim como é no teatro. A arte imita a vida, já dizia Aristóteles, e Miyamoto nos deu uma aula de dramaturgia ao levar a magia do teatro para o palco dos games.



SMB 3 foi a primeira grande evolução da franquia principal do bigodudo desde o primeiro **Super Mario Bros.** (1985), pelo menos para o público japonês. Por lá, a sequência direta do título original, **Super Mario Bros 2.** (1986), usou a mesma estrutura gráfica do primeiro, trazendo níveis mais difíceis. A história já é conhecida e o que chegou até nós foi uma versão de SMB 2 baseada em **Doki Doki Panic** (1987), que introduziu mais três personagens (Luigi, Peach e Toad) como opções jogáveis em um mundo repleto de rabanetes para serem puxados da terra. O resultado foi uma confusão tremenda e o verdadeiro SMB 2 só veio na coletânea de SNES em 1993 sob o título **Super Mario Bros.: The Lost Levels.**



Esse fato torna ainda mais importante as novidades implementadas em SMB 3. Diversos elementos hoje considerados básicos em qualquer aventura do bigodudo saíram pelos canos da terceira aventura, uma fonte quase inesgotável de boas ideias. O mapa de seleção de fases desenvolvido como um *overworld* de cada um dos oito mundos presentes no game é um convite à exploração, sendo reutilizado em vários títulos posteriores.

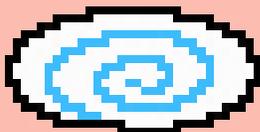
Estágios bônus, coleta de itens para uso dentro e fora das fases, inimigos memoráveis (Chain-Chomp e os Koopalings originaram-se nesse título) e a possibilidade de pular grandes trajetos do game com a flauta mágica ou voar pelos céus com os poderes da Super Leaf ou da roupa de Tanooki. O famoso *ground-pound* (bundada) de Mario teve sua origem na transformação de Tanooki Mario em estátua e que causava impulso ao tocar o chão. Fora a contribuição de ouro de Koji Kondo da qual me arrepio sempre que ouço a *Airship Theme*. Eram tantas coisas que não dava para acreditar que a Nintendo havia colocado tudo aquilo num cartucho de NES.

Nos bastidores do chip encontrava-se o segredo. Denominado *Character Generator Computer Aided Design* (CGCAD), o dispositivo criado pela equipe de desenvolvimento foi capaz de fragmentar as partículas gráficas para que pudessem ser recombinadas e dar forma a novos elementos visuais sem sobrecarregar a capacidade do cartucho. Isso permitiu o desenvolvimento de cenários e personagens mais bem trabalhados, aumentando a variedade dos aspectos de jogo a um nível até então nunca esperado para o console 8-bit.



Se o primeiro SMB quebrou paradigmas ao inaugurar um estilo de jogo que serviu de base para toda a cultura dos games, SMB 3 pegou a mesma receita de bolo e adicionou uma cobertura com cerejas tão gostosa que tornou impossível para os fãs comer apenas um pedaço.

Mais que um jogo



Assim como a minha alegria em jogar SMB 3 nos anos 1990, a atmosfera criada para promover o game na época de seu lançamento certamente alimentou os sentimentos das “crianças mais velhas”. No Japão, o sucesso era absoluto e fez crescer ainda mais a popularidade do bigodudo. No entanto, foi no ocidente que as campanhas publicitárias giraram o bloco de itens e usaram uma estrela atrás da outra.



A começar pelo filme *The Wizard* (O Gênio do Videogame), de 1989 e estrelado por ninguém menos que Fred Savage, o astro do seriado *The Wonder Years* (Anos Incríveis). No filme, um garoto que sofre transtornos mentais foge de uma instituição e inscreve-se para um torneio de videogame na Califórnia. Além de servir de propaganda para a *Power Glove* do NES, o filme trazia como último desafio justamente uma partida de SMB 3, fator primordial para impulsionar a aventura que chegaria aos EUA no ano seguinte.

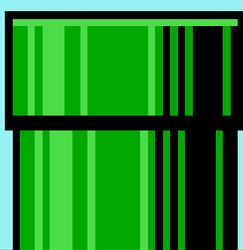


Paralelo ao lançamento do game em território americano, entrou no ar pela TV a série animada *The Adventures of Super Mario Bros 3.*, criada pela DIC Entertainment e que até chegou a ser exibida no Brasil entre 1992 e 1995 nos programas *Xou da Xuxa* e *TV Colosso*. O desenho influenciou tanto as crianças que jogavam no console 8-bit como aquelas que já possuíam um SNES com *Super Mario World*. Ambos os consoles chegaram oficialmente ao Brasil em 1993.

Uma experiência para todos

Miyamoto desenvolveu o game para que jogadores de qualquer nível tivessem uma experiência memorável. Os primeiros mundos possuíam uma curva leve de dificuldade, passando por planícies, desertos, mares e uma terra de gigantes onde os inimigos tinham quatro vezes seu tamanho original. Em várias jogatinas eu usava a flauta mágica para avançar o game e jogar apenas neste mundo. A ideia era tão divertida que acabou sendo reaproveitada em títulos futuros, como no estágio Tiny Huge Island de **Super Mario 64** (1996).

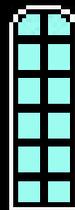
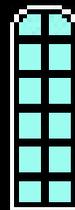
Mas era no quinto mundo que tive minha maior surpresa. Avançando por uma região plana com poucas fases, chegava rapidamente ao castelo. No entanto, não era um castelo comum. Ao alcançar o topo, saía numa nova área de nuvens com mais fases e o verdadeiro desafio se encontrava ao final do trajeto. Até então, sempre havia passado as fortalezas voadoras de primeira e qual foi minha reação ao perder uma vida nesse estágio e descobrir que o navio mudava de lugar. É simplório, eu sei, mas para um garoto de nove anos a imaginação ganhava uma nova janela.



Infelizmente, a alegria de criança acabava por aí, pois os mundos seguintes (país congelado, terra dos canos e o reino da escuridão onde ficava o castelo de Bowser) só foram vencidos depois de adulto. Nesses níveis, o grau de dificuldade era muito maior e não podíamos vacilar de jeito nenhum. A batalha final contra Bowser reservava momentos de pura adrenalina, pois tínhamos que desviar de seus ataques e forçá-lo a quebrar o chão até que caísse no buraco. Foi nesse game que o vilão apresentou sua cabeleira vermelha pela primeira vez. Estiloso.

O que me deixa feliz é saber que as gerações seguintes de jogadores puderam ter essa experiência nos diversos ports lançados, fosse na coletânea de SNES, na versão para GBA intitulada **Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3** (2003) ou no relançamento da coletânea original em 2010 para Wii durante as comemorações dos 25 anos do bigodudo. Também podíamos jogá-lo no Virtual Console do Wii, 3DS e Wii U. Recentemente, o título foi incluído no pacote do **NES Classic Edition** e agora também faz parte do serviço **Nintendo Switch Online**, que oferece jogos do console 8-bit para seus assinantes, inclusive com multiplayer pela rede.

Mesmo com 30 anos de estrada, SMB 3 é aquele jogo que sempre caminhou ao nosso lado e no qual podemos depositar a confiança da diversão garantida. Comemorar a data é como cumprimentar um amigo ou familiar que a cada visita aparenta estar cada vez mais jovem. As memórias são muitas e certamente quem o jogou guarda lembranças eternas. Se ainda não jogou, está esperando o quê? Entre pelo cano, toque a flauta mágica e seja feliz! 



Switch

OCTOPATH TRAVELER™

por *Gabriel Mattos*Revisão: *Vinícius Henning*
Diagramação: *Daniel Andrade*

OITO DICAS PARA SE DAR BEM DESDE O COMEÇO DO JOGO

Como a grande maioria dos JRPGs de sucesso, **Octopath Traveler (Switch)** está cheio de segredos que tornam o jogo ainda mais especial. Desde maneiras de tirar proveito de sistemas ocultos a animais raros que podem ser capturados pela H'annit e usados como *summons* únicos. Há várias coisas que o jogo não te conta que fariam sua vida pelo continente de **Osterra** bem mais simples. Para te ajudar a entrar com o pé direito nessa jornada, separei uma lista com oito dicas importantes para que você aproveite ao máximo essa aventura.

Escolha bem o seu protagonista!

O grande diferencial de Octopath Traveler é exatamente a oportunidade de explorar a história de oito protagonistas diferentes. Por isso, pode ser um choque saber que quando você começa o jogo, ele te força a escolher um único protagonista.

Não se preocupe, não importa quem você escolha, será possível jogar toda a história de todos os personagens. Entretanto, o seu "protagonista" nunca poderá deixar o seu time até que seja concluída a sua história. Isso acaba te forçando a terminar sua história primeiro para ter mais liberdade no jogo. Então, além de pensar no personagem com a história mais interessante, é importante pensar também naquele que se encaixa melhor em qualquer time.



Tavern	Idle Party Members	Current Party
<ul style="list-style-type: none"> ← Change Party Equipment Hear a Tale Restore Reputation Travel On 	<ul style="list-style-type: none"> Therion Lv. 17 ♥HP 976/976 ♂SP 57/57 Ophelia Lv. 12 ♥HP 549/549 ♂SP 80/80 H'aanit Lv. 23 ♥HP 1,363/1,363 ♂SP 66/66 Cyrus Lv. 16 ♥HP 708/708 ♂SP 76/84 	<ul style="list-style-type: none"> Olberic Lv. 29 ♥HP 1,526/2,236 ♂SP 56/74 Primrose Lv. 25 ♥HP 1,351/1,351 ♂SP 110/131 Tressa Lv. 21 ♥HP 1,587/1,736 ♂SP 81/81 Alfyn Lv. 27 ♥HP 1,547/2,378 ♂SP 61/115

Apesar disso ser bastante pessoal, existem alguns personagens que são mais fáceis de lidar do que outros. **Therion** é bastante útil fora de combate, podendo roubar NPCs e arrombar baús, o que o torna um bom candidato para ficar preso na sua *party* pelo resto do jogo. **Ophelia** pode ser uma péssima escolha para o começo do jogo, devido ao fato de que todas suas habilidades consomem bastante SP e que ela funciona melhor como suporte, ou seja, com uma equipe completa.



Cyrus e H'aanit, por outro lado, são bastante úteis não só no começo do jogo, mas também ao longo dele, devido aos seus talentos. No começo de uma batalha, Cyrus revela uma fraqueza de cada inimigo, tornando assim mais fácil a destruição de suas defesas e conseqüentemente a sua derrota. Ele também tem acesso a diversos ataques elementais que o tornam bastante flexível, mas não tanto quanto H'aanit.

Graças ao seu talento de captura, ela pode se adaptar a praticamente qualquer situação ofensiva. Começar com ela é ainda mais interessante, pois isso te permite capturar adversários desde o começo, ampliando sua lista de *summons*. Por sorte, os dois personagens ficam perto um do outro, então se você quiser, pode começar com qualquer um deles e ir correndo convocar o outro.

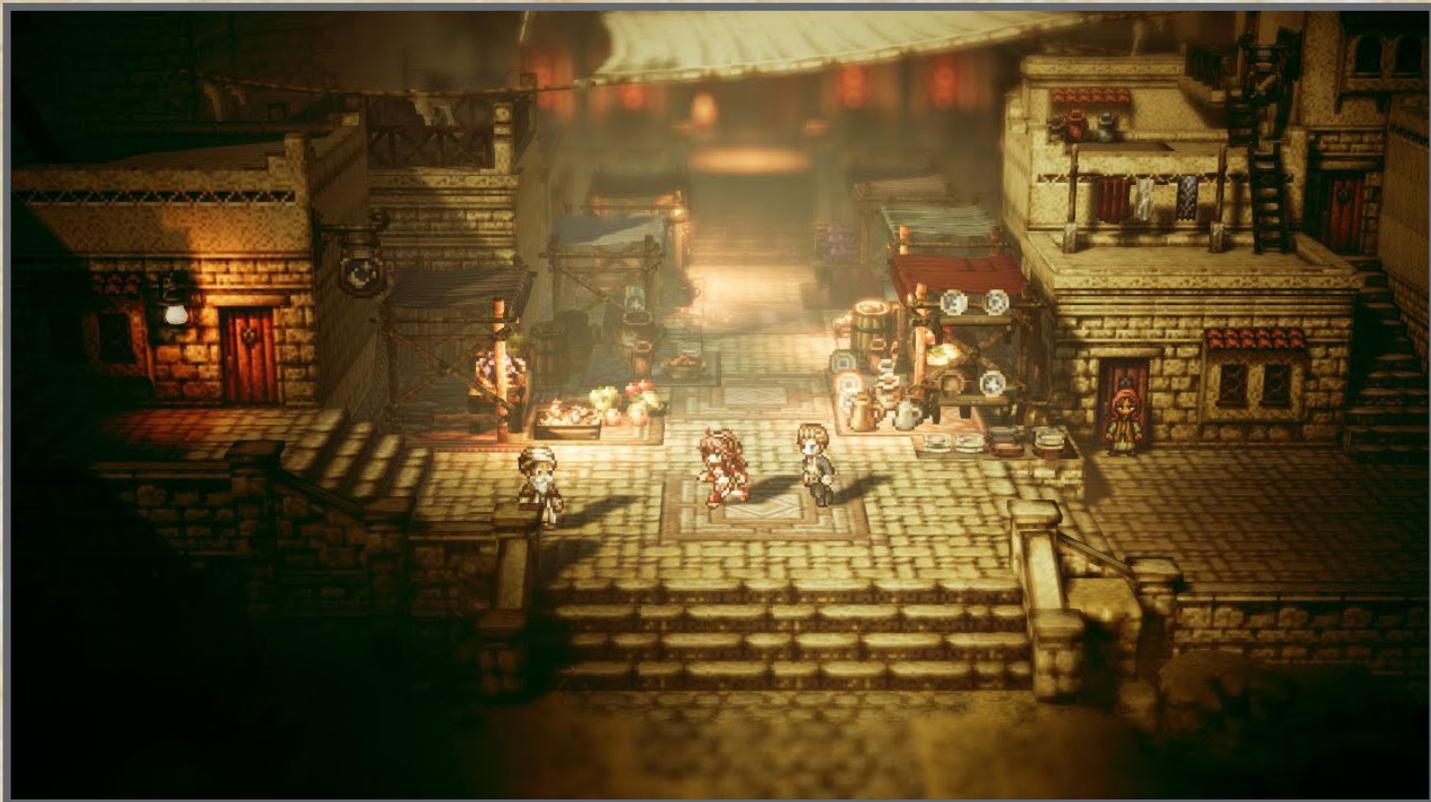
Use Path Actions sempre que puder

Quando se trata de RPGs, há uma série de “boas práticas” que são importantes de se ter em mente. Sempre salve o jogo. Mantenha mais de um save por segurança. Recupere a vida da sua equipe antes de enfrentar um chefe. Atualize sempre seus equipamentos para um melhor desempenho em batalhas. Pare de jogar um pouco para salvar sua vida social. Só há uma recomendação vital que eu adicionaria a essa lista quando se trata especificamente de Octopath Traveler: sempre use suas **Path Actions**.



Path Actions são ações especiais que cada personagem pode realizar quando interage com um NPC. Elas têm efeitos variados e todas têm uma outra de efeito equivalente, de modo que é possível ter sempre uma de cada tipo na sua equipe. Olberic, H'aanit, Ophelia e Primrose não possuem ações tão relevantes em um contexto mais amplo, mas a dos outros personagens te ajudarão a estar sempre preparado.

Olberic e H'aanit possuem respectivamente **Challenge** e **Provoke**. A ação desafia o NPC para uma batalha mano-a-mano. Pode ser útil quando um NPC está bloqueando a entrada de algum lugar ou para completar algumas *side quests*, mas definitivamente não vale a pena desafiar qualquer pessoa para um duelo.



Ophelia e Primrose possuem respectivamente **Guide** e **Allure**. Essa ação pode seduzir alguns NPCs para que eles te sigam. Eles podem te ajudar se forem convocados durante um combate, mas fora deles só serve para resolver algumas *side quests*.



Cyrus e Alfyn já são mais interessantes. Eles conseguem extrair novas informações de NPCs usando, respectivamente, **Scrutinize** e **Inquire**. Essas informações, além de serem chave para solucionar *side quests* mais peculiares, também podem revelar itens escondidos que acabam se provando muito úteis.

Por fim, Tressa e Therion são de longe os mais úteis fora de batalha. Eles conseguem adquirir itens diretamente dos NPCs. Tressa compra os itens por valores justos usando **Purchase**, mas Therion não é limitado pela moral e simplesmente os rouba com **Steal**. É possível adquirir várias armas super fortes usando essa ação e é a melhor forma de atualizar seu equipamento. Não há nenhuma desvantagem em roubar, além da penalidade ao falhar cinco vezes. Uma pequena taxa em dinheiro, que pode ser evitada salvando antes de tentar roubar coisas difíceis e resetando quando falhar. Então, meus amigos, a dica é: roubem bastante.

Complete seu time com classes secundárias

Apesar de existirem oito personagens jogáveis, cada um com sua própria classe, só é possível levar quatro por vez no seu time. Pode até parecer um problema, mas isso não quer dizer que você ficará limitado a suas classes iniciais se você liberar classes secundárias.



Escondidos pelo mapa do jogo existem altares secretos que guardam as habilidades de cada classe. Quando uma classe secundária é liberada nesses altares, você pode equipá-la em qualquer personagem na sua *party*, mas apenas um por vez. É possível trocar de classe a qualquer momento no menu principal, sem qualquer penalidade.

Só essa combinação entre classes principais e secundárias já permitem cerca de 150 times diferentes. Quando se adicionam as habilidades passivas à equação, as possibilidades se multiplicam exponencialmente. Todas as habilidades passivas desbloqueadas de uma classe são mantidas pelo personagem, então você pode combinar habilidades passivas com classes diferentes para criar um personagem verdadeiramente único.



Para saber que time é melhor para você, é importante levar em consideração os talentos de cada personagem, que não são adquiridos pelas classes secundárias. Cyrus, por exemplo, revela uma fraqueza de cada inimigo ao começar uma batalha, enquanto Alfyn pode combinar dois ingredientes em diversas poções bastante úteis. Na hora de montar o seu personagem, tenha sempre mente quais são as suas fraquezas e que classe secundária poderia neutralizá-la.





Segue a localização aproximada de cada altar para ajudá-lo na sua busca:

- **Shrine of the Prince of Thieves (Thief)** - embaixo de uma ponte em South Quarrycrest Pass;
- **Shrine of the Huntress (Hunter)** - na floresta, escondido no extremo leste de East Victors Hollow Trail;
- **Shrine of the Flamebearer (Cleric)** - simplesmente faça um desvio para o sul quando estiver chegando em Stillsnow, em Western Stillsnow Wilds;
- **Shrine of the Lady of Grace (Dancer)** - no final de uma passagem estreita no extremo oeste de Northern Wellspring Sands;
- **Shrine of the Thunderblade (Warrior)** - explore as rotas mais ao sul de North Stonegard Pass, bem a oeste de Stonegard;
- **Shrine of the Healer (Apothecary)** - bem a oeste de Sunshade, fica em uma rota sul da East Saintsbridge Traverse;
- **Shrine of the Sage (Scholar)** - fica na Western Noblecourt Flats, ao sul de uma tenda.

Saiba a hora certa de quebrar a guarda

Se você quer se dar bem nas batalhas desse jogo, é preciso dominar bem o sistema de quebra de defesa. A ideia é bem simples: cada inimigo tem um número de defesa que é reduzido por golpes que tenham vantagem contra ele. Quando esse número chega a zero, ele fica mais vulnerável a ataques e perde o turno. É um sistema bem intuitivo e você consegue usar ele bem sem pensar muito, mas dá para aproveitar melhor tanto a vulnerabilidade quanto o seu turno extra ficando atento a uns certos detalhes.

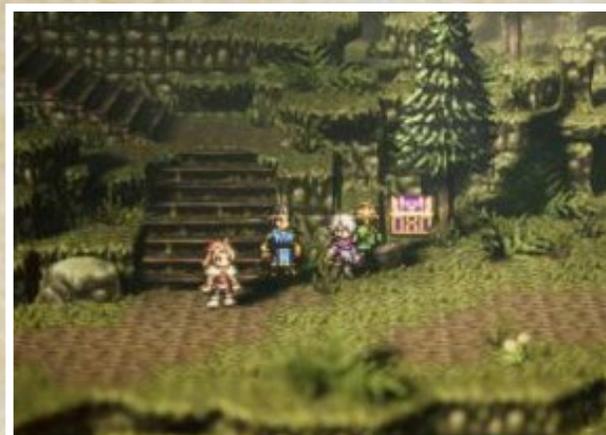
Primeiramente, pense bem antes de gastar seus BP. **Boost Points** te dão ataques extras que podem ser exatamente o que faltava para quebrar a defesa daquele chefe difícil, mas, por favor, resista a tentação sempre que puder. Ataques extras podem tirar tanta vida com inimigos com a guarda baixa que é quase um crime desperdiçar para quebrar defesa. Tirando casos em que sua equipe precisa de um turno para recuperar vida ou quando um boss está preparando um ataque devastador e você precisa quebrar a guarda urgentemente, guarde os seus Boost Points para quando os inimigos estiverem vulneráveis.



Outro ponto super importante é ficar sempre de olho na *timeline*. Bem no topo da tela fica uma barrinha que te informa a ordem que cada personagem vai se mover no turno atual e no próximo turno. Quando a defesa de um inimigo quebra, ele perde sua vez em ambos os turnos. Tendo isso em mente, se um inimigo já atacou neste turno, pode ser mais vantajoso esperar para quebrar sua defesa no turno seguinte. Desse modo, você pode garantir que ele perca dois ataques, te dando uma singela vantagem que pode ser crucial contra os *bosses* mais impiedosos.

Fique atento as sidequests

Side quests são um elemento bem divisivo em Octopath Traveler. A grande maioria simplesmente exige um conhecimento mínimo das suas Path Action. Saiba qual usar e em qual NPC e a missão se resolve sozinha. Já outras são bem mais trabalhadas e contam até com uma narrativa interessante.

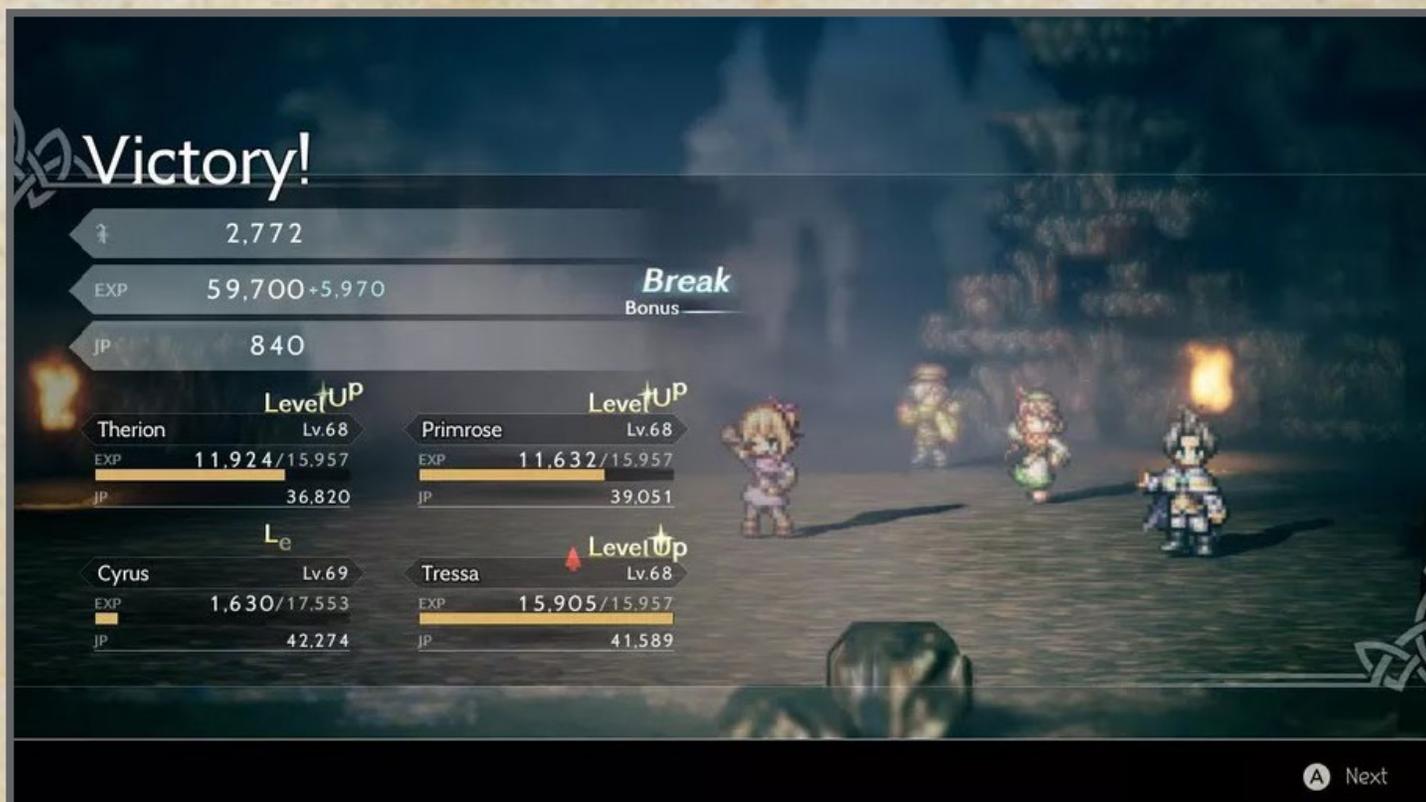


Entre essas *side quests* mais elaboradas, existem aquelas que te levam a dungeons opcionais. São bem menores que as dungeons da história e até podem ser encontradas explorando o mapa, mas durante essas *side quests* elas terão algum item ou inimigo único. Esses inimigos podem servir tanto como chefes extras para aqueles que procuram um bom desafio, como de *summons* únicos para quem ousar capturá-los com a H'aanit. De qualquer maneira, vale a pena ficar ligado.

Amplie suas chances de ganhar experiência

Grinding é sempre um tópico complicado em JRPGs. Não tem jeito: ou você ama ou você odeia. Muita gente reclama que essa é uma tática barata para estender artificialmente a duração de um jogo, enquanto outros alegam que é uma parte essencial para que eles sintam que seu personagem está evoluindo. Qualquer que seja seu lado nessa história, *grinding* é uma parte de Octopath que pode ficar mais fácil com alguns truques simples.

É preciso depender um pouco da sorte, mas você sabia que pode dobrar, quintuplicar ou até centuplicar a experiência que você ganhar em uma batalha? Para isso, basta utilizar a habilidade **Bewildering Grace**, da Primrose. Essa é uma habilidade que qualquer dançarino pode aprender que resulta em algum efeito aleatório, entre eles o bônus de XP. As chances de melhorar seu XP são ínfimas, mas é possível aumentar suas chances aumentando o número de danças.



Usando um clérigo que saiba **Aelfric's Auspices**, uma habilidade divina, é possível dobrar o número de danças por três turnos. Se você ampliar a dança com três BPs, juntando com o suporte, Primrose faria oito danças em um turno. Para depender da dança para evoluir mais fácil, a chave é sempre pensar em novos meios para agilizar e manter esse processo. Fique a vontade para me contar nos comentários outros jeitos de melhorar essa tática.

Além dela, também é possível caçar **Caits**. Essas criaturas raras também aparecem na sorte, mas são bem mais comuns em *Northern Wellspring Sands* e *Quicksand Caves*. Eles são bem traiçoeiros e vão fugir nos primeiros turnos, então é importante que o derrotem rapidamente. Eles têm uma esquiva muito alta, então não economize BPs quando ver esse pequeno. Arrowstorm, de um caçador, pode derrotá-lo sem muita dificuldade.

Prepare-se para a caça

Um dos talentos mais divertidos e versáteis do jogo é a captura da H'aanit. É a sua chance de ser o mais novo Mestre Pokémon de Osterra. Com ele, a caçadora pode domar praticamente qualquer fera e chamá-lo para um ataque especial em uma batalha futura. Funciona como os *summons* de outros JRPGs e podem ser especialmente úteis no começo da aventura.



Duas feras bastante úteis no primeiro capítulo de H'aanit são Giant Boar e Mossy Meep. **Gian Boar** é força bruta, causando um dano considerável de lança a um inimigo. Já o **Mossy Meep** cura 500 HP de algum membro do seu time. Obviamente vai curar a própria H'aanit em seu primeiro capítulo quando ela está sozinha e também em duelos. Ambos são encontrados nos arredores de **S'warkii**.

Além deles, o já citado Cait é bem útil como suporte. Sua habilidade, **Luck of the Cait**, *buffa* seus aliados e *debuffa* os inimigos, o que pode virar a batalha a seu favor quando as coisas apertam. Se você quiser destruir seus inimigos com um golpe elétrico, procure **The Hollow Throne (Lv. 25)** perto de **Noblecourt**. Lá você encontra o **Thunder Revenant**, um monstro super difícil de matar, mas que quando invocado causa um dano elétrico insano em todos inimigos.

Reestoque ingredientes para suas poções

Se a H'aanit é incrivelmente flexível no quesito ataque, Alfyn é no quesito suporte. Seu talento, **Concot**, permite que ele crie as mais diversas poções combinando apenas dois ingredientes como um verdadeiro alquimista. O melhor é que ele nem gasta mana com isso, podendo reviver sua equipe inteira sem nem suar.



HP 1,526 / 2,200
SP 56 / 74

Primrose
HP 1,351 / 1,500
SP 119 / 131

Tressa
HP 1,500 / 1,700
SP 71 / 81

Alfyn
HP 1,461 / 2,378
SP 61 / 115

Boost R

Soothing Seed	x 5
Noxroot	x 28
Sleepweed	x 13
Addlewort	x 20
Essence of Grape	x 6
Essence of Plum	x 10
Essence of Pomegranate	x 24
Component that restores fighting spirit.	x 4

O problema é que para isso ele precisa ter os ingredientes e os melhores podem ser incrivelmente difíceis de se obter, o que acaba afastando alguns jogadores. Não seja mais um a desperdiçar todo potencial dessa máquina de curar. A solução para estocar com agilidade é simples: ponha o Therion para roubar.

A maioria dos materiais pode ser comprado em lojas espalhadas pelo jogo. Noxroot, Essence of Grape, sementes e pós estão na maioria das lojas. Diversos tipos de "Soothing" e "Injurious" estão a venda nas cidades dos capítulos 1 e 2. Já as variações de "Purifying" e "Ruinous" estão nas cidades dos capítulos 4. O resto pode ser roubado de certos adversários.



Sleepweed pode ser roubada de Cliff Birdian II e Hermit Crabs em **Rippletide**. Addlewort pode ser roubada de Eglings e Hatchlings em **Bolderfall**. Essence of Plum, de Army Ants e Lizardmen em **Sunshade Sands**. Essence of Pomegranate, de Marmots e Meeps em S'warkii. Por fim, Curious Bloom pode ser roubada de qualquer tipo de morcego. Usando a habilidade divina de Primrose, **Sealticge's Seduction**, é possível roubar de todos inimigos de uma vez, o que agiliza o processo. 



por **Victor Hugo Carreta**

Revisão: Arthur Maia
Diagramação: Gabriel Felix

Equipe Galactic - A recriação do Universo Pokémon sem emoções



Chegamos à região de Sinnoh, que aparenta ser o ponto de origem do Universo Pokémon devido ao Arceus, Deus Pokémon, ter sido a base para a criação de tudo o que conhecemos. Embora ele tenha um papel importante nessa região, outros Pokémon são o foco nas versões Diamond/Pearl/Platinum. Assim como as equipes Aqua e Magma fizeram em Ruby e Sapphire, a equipe vilã que opera nessa região está diretamente ligada aos mascotes e possui um objetivo que vai além de dominar o mundo. Acompanhe nas próximas linhas um dos temas mais complexos da franquia, que é a criação, ou melhor, a recriação do Universo. Apresento-lhes a Equipe Galactic. Boa leitura!



O que é a Equipe Galactic

O Team Galactic surgiu com apenas um objetivo: realizar o sonho de seu líder. Os membros vestem roupas similares às de um astronauta e, em função disso, algumas pessoas que não conhecem a organização ou seus integrantes os chamam de "homens espaciais". Por ter uma temática de universo, os comandantes têm os nomes baseados em planetas: Saturn (Saturno), Mars (Marte), Jupiter (Júpiter) e Charon (Satélite de Plutão). Os tipos dominantes desta equipe são e para seu líder, para os comandantes e para os demais. Para que o objetivo da equipe seja concluído, os membros utilizam de meios ilícitos para obter os recursos necessários, como invadir as usinas de energia espalhadas por Sinnoh ou até mesmo explodir bombas nos lagos espalhados pela região. Tudo para buscar os Pokémon Lendários que ali habitam.

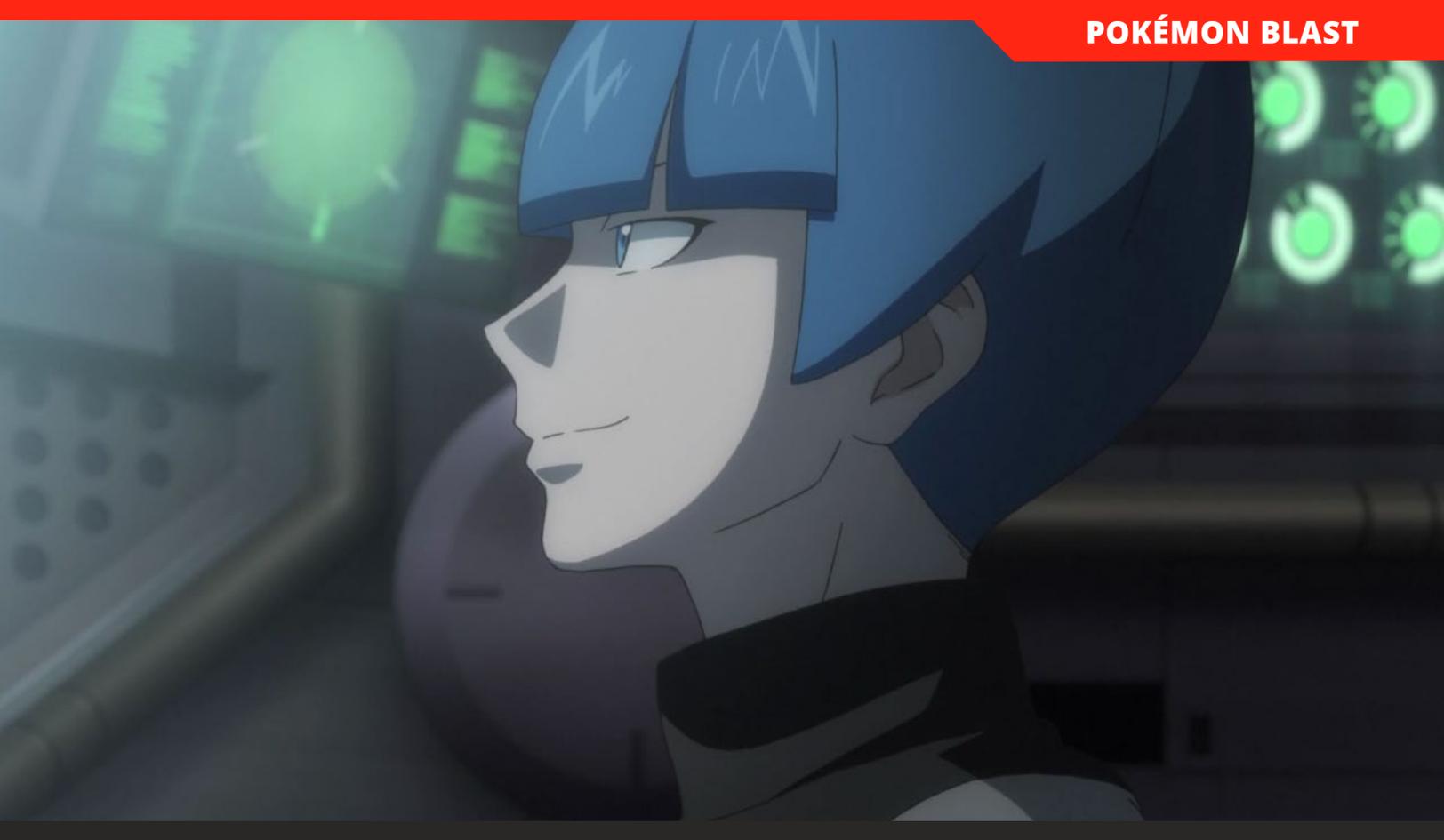


O líder- Cyrus



Cyrus sempre foi um dos melhores alunos em sua escola, na cidade Sunyshore. Durante a infância, por mais que fosse sempre aquele que mais se destacava, para seus pais nunca foi o bastante. Com o tempo, percebeu que as emoções são a causa das diferenças entre as pessoas e apenas eliminando-as seria possível acabar com estes conflitos. Seu principal objetivo é criar um novo mundo a partir de sua visão pessoal, ou seja, sem emoções e com isso, não haverá discussões entre as pessoas por conta dos seus sentimentos.





Este conceito encaixa perfeitamente com os nomes de seus principais comandantes: Saturn, Mars, Jupiter e Charon, reforçando a ideia de que ele está no centro de seu novo universo, até por conta da origem de seu nome: Cyrus vem de Kuros, que no idioma persa significa "Sol". Assim que o protagonista derrota/captura o Giratina do Distortion World, Cyrus decide ficar nessa realidade pois se assemelha com aquela imaginada por ele como a ideal. Na animação de Pokémon Generations sobre a Equipe Galactic a criação do novo universo, vemos que Cyrus se importa com o futuro da equipe e ainda nomeia Saturn como o novo comandante, ou seja, ele o vê como uma pessoa próxima, ainda que não revele nada sobre o que sente por Saturn.



Um mundo distorcido

Para que o objetivo principal da Equipe Galactic seja concluído, Cyrus e seus comandados necessitam de um item chamado Red Chain, que é um poderoso artefato criado a partir das jóias presentes nos guardiões dos lagos da região de Sinnoh: Azelf, Uxie e Mesprit, a fim de controlar os poderes de Dialga e Palkia, para a criação de seu novo mundo tendo Charon, um cientista que se juntou a pouco tempo à equipe, como responsável por essa parte. Nos jogos Diamond e Pearl, esta ideia parece não encaixar muito bem, pois para criar um mundo novo, é necessário controlar Dialga e Palkia ao mesmo tempo, contudo, somente um guardião está presente em cada uma das versões dos jogos (que mancada hein Game Freak?), diferente do que acontece em Platinum, onde temos o verdadeiro "mundo sem emoções" com Giratina e o Distortion World.



O céu não foi o limite



Mesmo ser ter recriado o mundo à sua visão, Cyrus agora vive na mesma dimensão habitada por Giratina, que como dissemos acima, está livre de emoções. Entretanto, a que preço? Mesmo estando em uma realidade que foi seu objetivo por tanto tempo, ele está sozinho, sem seus Pokémon e colegas de equipe. Se ele gostava tanto de um mundo sem emoções, porque reuniu tantas pessoas e elegeu algumas para que fossem seus sucessores? Em nosso próximo encontro, falaremos sobre o quão fácil pode ser enganar uma pessoa cheia de bondade e que pensa apenas no bem estar dos Pokémon, independente se estão em sua vida selvagem ou dentro de Pokébolas. Até mais! 

Revista Nintendo Blast Especial

Zelda: 30 Anos de aventuras

www.nintendoblast.com.br

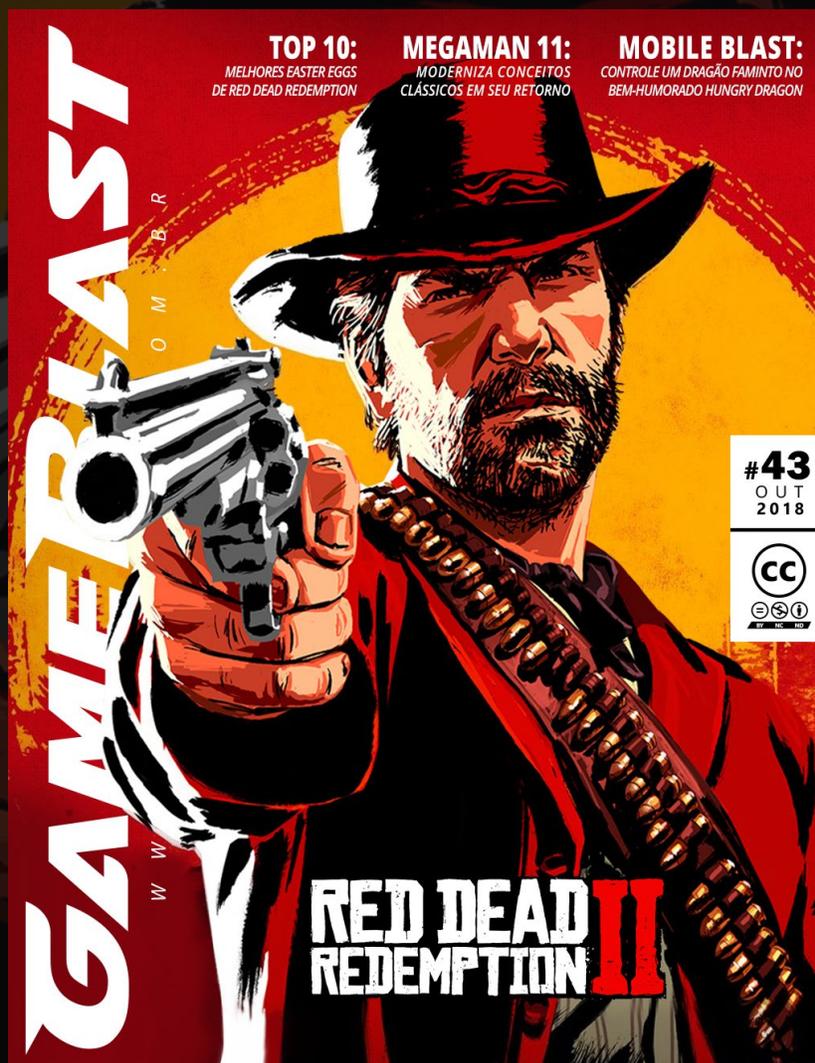


**Timeline atualizada,
ilustrações, raças,
Triforce e mais!**



Revista GameBlast 43

Neste mês de Outubro, a revista GameBlast traz todas as informações sobre o faroeste de Red Dead Redemption 2!



#43
OUT
2018



Trazemos também os 10 easter eggs de Red Dead Redemption, uma prévia de Follout 76, análise de Shadow of the Tomb Raider e de Mega Man 11 e muito mais.

Baixe já a sua!

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista