

NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDO.COM.BR



SUPER SMASH BROS.™

ULTIMATE

#109 NOV 2018



Preparados para batalhas épicas?

Estamos chegando a mais um final de ano, e com isso renovamos as nossas expectativas em relação a nossas vidas, nossas atitudes, sonhos e joguinhos. Sim, os joguinhos! Afinal, eles nos divertem o ano inteiro. Mesmo assim, não podemos simplesmente parar para pensar no que vem no ano de 2019 se no último mês do ano a **Big N** nos presenteia com a cereja do bolo, não é?! **Super Smash Bros. Ultimate** está cada vez mais próximo e por isso trazemos uma prévia de tudo o que está por vir, assim como algumas matérias especiais sobre a franquia. Ainda nesta edição trazemos Dicas e truques de **Mega Man 11** e um especial de 20 anos do precioso **Ocarina of Time**. Boa leitura! - **Leandro Alves**



	BLAST FROM THE PAST Super Smash Bros. (N64)	04
	PRÉVIA Super Smash Bros. Ultimate (Switch)	10
	ANÁLISE Valkyria Chronicles 4 (Switch)	24
	TOP 5 Melhores adições ao Super Smash Bros. Ultimate	36
	TOP 10 Personagens mais bizarros de Super Smash Bros.	42
	20 ANOS DE OCARINA OF TIME 20 anos de Legend of Zelda: Ocarina of Time	54
	DICAS E TRUQUES Super Mario Party (Switch)	65
	DICAS E TRUQUES Mega Man 11 (Switch)	74
	DISCUSSÃO Jogos físicos que utilizam espaço do seu Switch	89
	POKÉMON BLAST Equipe Flare	96

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

Carlos Eduardo Cirne
Gabriel Bonafé Bastos
Lucian Helan
Renan Rossi
Victor Carozzi Lima
Victor Hugo Carreta
Vinícius Veloso

REVISÃO

Arthur Maia
Diogo Mendes
João Paulo Benevides
Pedro Franco
Vinícius Fernandes
Vinícius Rutes

DIAGRAMAÇÃO

Daniel Andrade
Diego Ilson
Emanuel Fellipe Neves
João Pedro Souza
Juliana Valle
Luca Giacaglia
Lucas Gallego
Yury Trindade

ILUSTRAÇÃO

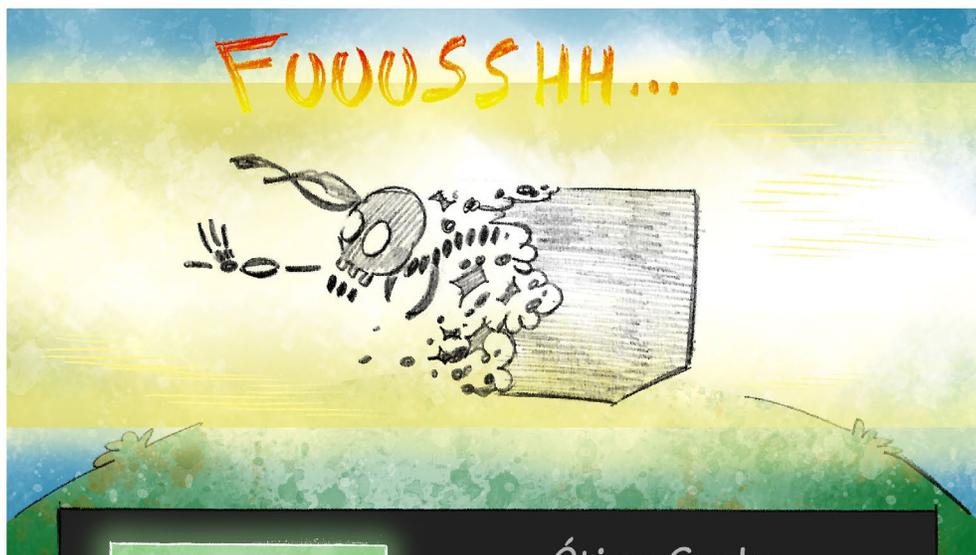
Nivaldo Wesley

CAPA

Leandro Alves

HQ Blast

"Snake, the best!" 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 Renan Rossi**Revisão: Diogo Mendes
Diagramação: Luca Giacaglia*

SUPER SMASH BROS.

O início da pancadaria mais divertida dos games



Até 1999, o Reino do Cogumelo vivia tempos de relativa paz, a não ser por alguns sequestros esporádicos da Princesa Peach e inimizades causadas por cascos azuis em momentos importantes de uma certa disputa envolvendo karts. Infelizmente, ou felizmente, a situação tornou-se cada vez mais séria, ao ponto de Mario resolver sair no braço com Yoshi e companhia, além de, por tabela, arrumar confusão com Link, Pikachu, Kirby e Donkey Kong. Foi assim, segundo os registros históricos do castelo, que nasceu **Super Smash Bros.** (N64).



GO!

Divisor de águas

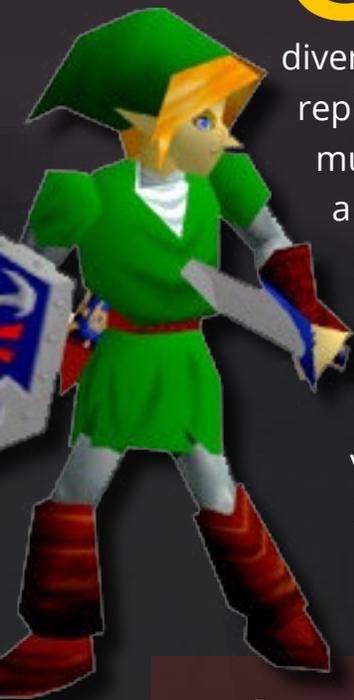
O laboratório de ideias da Nintendo superou-se mais uma vez com o lançamento do título que deu origem a uma de suas franquias mais bem-sucedidas. Colocar diversos personagens icônicos para trocar socos em arenas repletas de objetos temáticos, de séries de grande sucesso, mudou o mundo dos videogames e, conseqüentemente, a percepção que tínhamos dos jogos de luta.

Nos anos 1990, inúmeros títulos disputavam a coroa do gênero: **Street Fighter**, **The King of Fighters**, **Samurai Shodown**, **Tekken**, **Mortal Kombat** e vários outros que utilizavam a conhecida estrutura 2D focada em dois personagens, sequências complexas de movimentos especiais e a clássica barra de vida que ficava na parte superior da tela.

Super Smash Bros. mudou esse sistema e introduziu uma nova maneira de se divertir sem precisar ser um expert dos botões. A ideia original era desenvolver um título de luta para o N64 com suporte para até quatro jogadores simultâneos. O multiplayer era uma das grandes vitrines na época e o console da Nintendo colecionava exemplos de sucesso: **Mario Kart 64**, **Mario Party** e **Goldeneye 007**.

Intitulado *Dragon King: The Fighting Game*, o protótipo concebido por Masahiro

Sakurai contava com personagens genéricos e poligonais que podiam ser arremessados a longas distâncias através de um conceito de falsa gravidade. O objetivo não era eliminar o adversário, mas sim usar diversos tipos de golpes para tirá-lo da arena. A barra de vida foi substituída por um contador de porcentagem. Quanto maior o número, mais fácil de ser lançado para longe.



A ideia só ganhou corpo e aceitação quando Mario e companhia foram colocados no lugar dos lutadores poligonais. Mesmo assim, houve forte resistência da diretoria da Nintendo, que limitou o orçamento do projeto. Super Smash Bros. foi lançado em 21 de janeiro de 1999 no Japão e em 26 de abril do mesmo ano nos EUA. Era notável a falta de qualidade gráfica e recursos ultrapassados, porém a diversão foi tão grande que as vendas superaram todas as expectativas.



Personagens e modos

Com financiamento reduzido, o rol de personagens também ficou modesto, com apenas doze lutadores, embora fossem participações que fizessem jus ao crossover de diversas séries da Nintendo:

Mario, Donkey Kong, Link, Samus, Yoshi, Kirby, Fox e Pikachu. Entre os secretos estavam Luigi, Captain Falcon, Ness e Jigglypuff. Era a primeira aparição dos protagonistas de **Metroid**, **Kirby** e **Earthbound** em modelos 3D.

Os modos de jogo dividiam-se em poucas opções se comparados à variedade dos títulos posteriores da série. Além do *Versus Mode*, com jogatina multiplayer local para até quatro jogadores, havia o chamado *1P Game* que trazia o modo padrão de Super Smash Bros., em que o jogador escolhia um personagem e avançava por uma série de estágios, cada um com um adversário diferente.

Também foi aqui que surgiram as batalhas contra inimigos em versões especiais, como o Giant Donkey Kong e Metal Mario.





O último estágio, Final Destination, reservava o confronto com a Master Hand, a mão que controlava os bonecos na abertura do jogo. Essa estrutura foi rebatizada para *Classic Mode* nas sequências da série. O modo para um jogador ainda oferecia o *Training Mode* e dois minigames: *Break the Targets* (destruir alvos no cenário) e *Board the Platforms*, em que era preciso avançar por estágios apenas saltando sobre plataformas específicas.

Uma curiosidade é que o Smash Bros. de N64 foi, até então, o único a utilizar ilustrações 2D na boxart do jogo, já que os demais usaram imagens tridimensionais. Tal estilo artístico será novamente empregado na *boxart* de Super Smash Bros. Ultimate (Switch). Já os famosos *trophies*, objetos colecionáveis com informações sobre personagens e itens, não existiam na versão de N64. No entanto, era possível conferir a biografia de cada lutador e os títulos dos quais fizeram parte até aquele momento.



Diversão simples e caótica



O sucesso apenas revelou o que boa parte do público já desejava: um game de luta do Mario e que ao mesmo tempo fosse diferente dos outros. Sakurai o desenvolveu de modo que qualquer um que pegasse o controle nas mãos pudesse se divertir e executar facilmente os movimentos de cada personagem.

Ações simples como apertar apenas um botão enquanto segurava o direcional para algum lado específico faziam Mario e os demais executarem uma série de movimentos comuns e especiais. Agarrões, arremessos, bloqueios e esquivas também eram bem fáceis de realizar. Não haviam sequências complexas. A mesma combinação de golpes de um lutador valia para o outro.

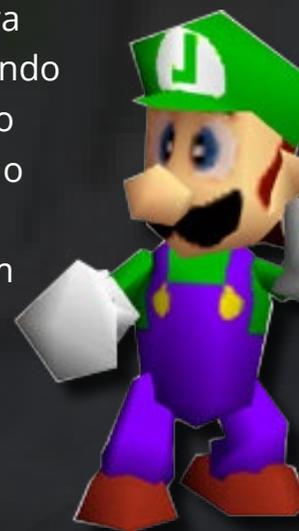


Dos jogos de luta tradicionais, foram preservados os aspectos de atributos para cada personagem. O fator peso fazia dos grandalhões, como Donkey Kong, mais difíceis de serem atirados para fora da arena. O contraponto, porém, estava na movimentação mais limitada para recuperar-se em momentos de perigo, característica compensada pela versatilidade dos personagens mais leves, a exemplo de Pikachu.

O que realmente o diferenciava de qualquer outro título de luta era a enorme quantidade de itens que apareciam aleatoriamente no cenário para ajudar ou atrapalhar os jogadores. Tacos de baseball, cascos de tartaruga e até pokébolas podiam ser utilizados como armas. Já estrelas, corações e maçãs diminuía a porcentagem de dano acumulado ou garantiam momentos de invencibilidade.



Somados ao fator multiplayer com quatro jogadores simultâneos, tais elementos causavam uma verdadeira confusão com jogadores batendo, apanhando ou sendo arremessados muitas vezes sem saber como aquilo aconteceu. Num momento você estava atacando o oponente com uma arma a laser e, segundos depois, era lançado para fora da arena por um Snorlax que saiu da pokébola. Momentos cômicos que certamente criaram ótimas lembranças entre os amigos.



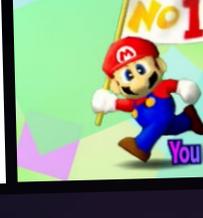


O início de uma era

Mesmo com todas as limitações gráficas e técnicas, a diversão alçou o primeiro Super Smash Bros. ao sucesso absoluto. Nem a Nintendo esperava tamanha repercussão, tanto que sua sequência, **Super Smash Bros. Melee** (GC, 2001) recebeu um grande aporte financeiro e equipes maiores envolvidas na produção. Atenção que cresceu mais a cada novo jogo lançado.



Com a fórmula do sucesso criada, a fama já consagrada dos personagens da Nintendo ficou ainda mais evidente. Uma receita de bolo que apenas melhorou com o passar dos anos ao adicionar novos sabores e experiências. Definitivamente, Super Smash Bros. roubou a cena dentro dos games de luta. Ao mesmo tempo em que era diferente de tudo que conhecíamos, acertou em cheio ao proporcionar exatamente o que queríamos. 🌀



Switch

por Vinícius Veloso

Revisão: Vinícius Rutes Henning
Diagramação: Lucas Gallego

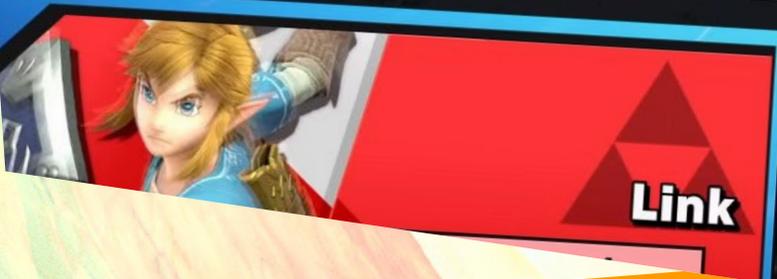
SUPER SMASH BROS.™ ULTIMATE

PROMETE SER O ÁPICE DA FRANQUIA

Dezembro é aquela época em que nos encontramos com a família e amigos para as festas de confraternização. Entrando nesse clima de final de ano, a Nintendo nos presenteará com a maior reunião de personagens que marcaram a história. Mais do que um simples jogo de luta, Super Smash Bros. Ultimate promete ser a celebração máxima do passado e presente da indústria dos videogames.

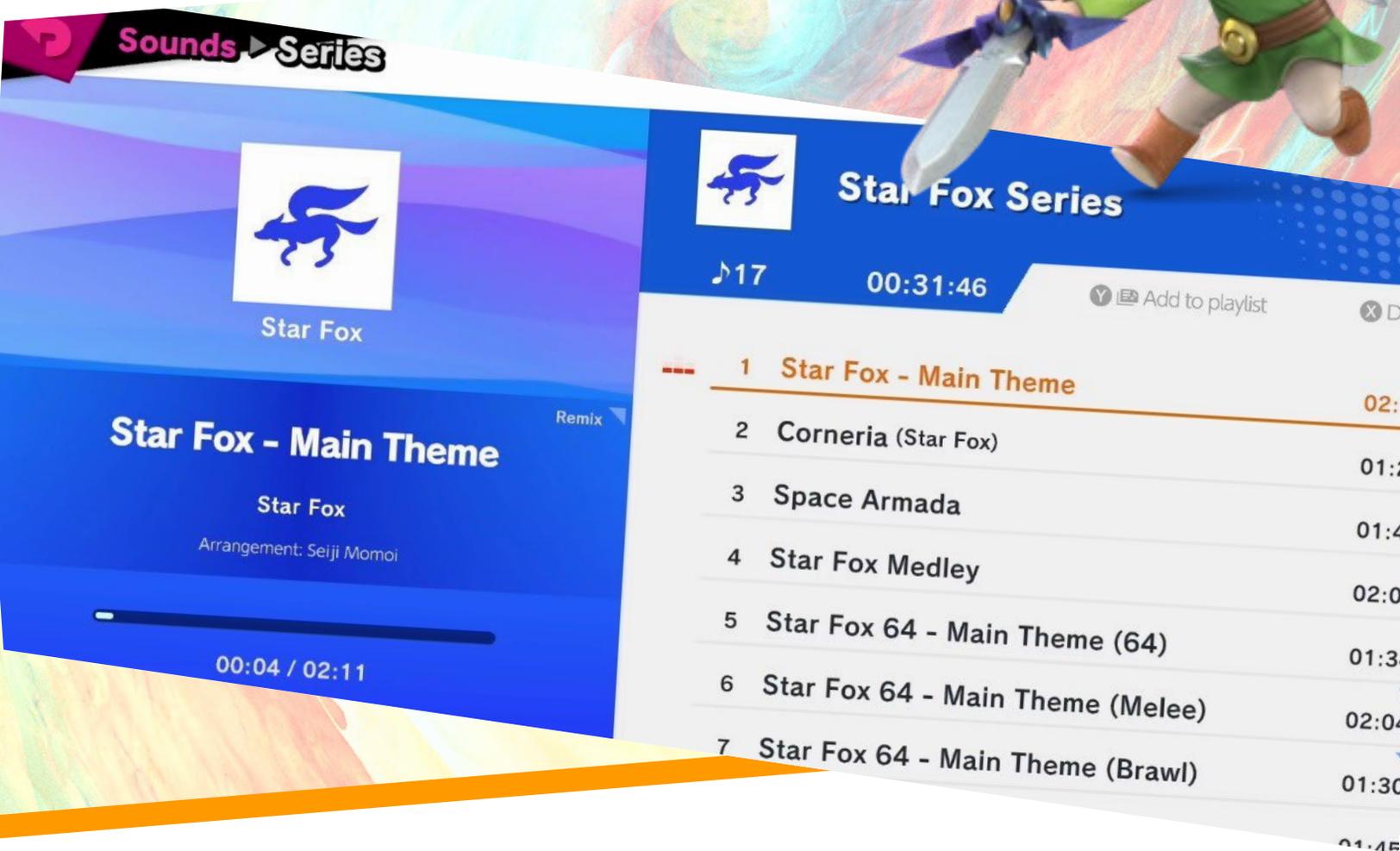
As definições de *crossover* foram atualizadas

Serão 136 personagens (contando os jogáveis e Assist Trophies), que representam 51 franquias pertencentes a diversos estúdios e empresas. Sendo que ainda faltam considerar na soma o conteúdo do modo Spirits e o material que será incluído no pós-lançamento, por meio dos cinco pacotes de DLC já anunciados. Com tamanha magnitude, é bastante difícil encontrar outro crossover que se aproxime dos números de Super Smash Bros. Ultimate.



O roster de personagens está longe de ser o único aspecto que impressiona. Praticamente tudo no game tende a níveis colossais, como é o caso das arenas: se existiam 56 cenários no antecessor, que chegou ao Wii U em 2014, agora no Switch o jogador terá a opção de escolher entre 103 campos de batalha — com a novidade de que todos estarão disponíveis nos formatos “Normal” ou “Battlefield”, permitindo, assim, duelos de até oito lutadores.

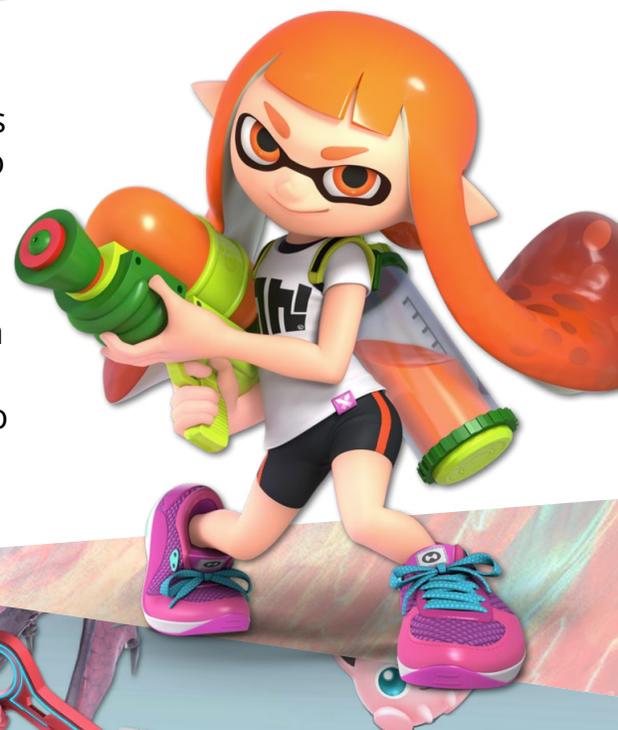
No plano de fundo dos confrontos, a trilha sonora contará com composições de diferentes épocas, criando uma coletânea que figura entre as mais completas de todos os tempos. Para ouvir a *playlist* inteira serão necessárias nada menos do que 28 horas. Reconhecendo o imenso valor desse acervo, a Nintendo criou uma interessante ferramenta: os jogadores poderão selecionar suas faixas favoritas e transformar o Switch em um reproduutor de áudio. Já que no modo portátil, o console continuará tocando as músicas mesmo com a tela desligada.



Também é possível constatar a imensidão do projeto analisando sua divulgação. Mais da metade da conferência da Big N na E3 deste ano, cerca de 25 minutos, foi dedicada ao *crossover*, que em agosto ganhou um Direct exclusivo com pouco menos de 30 minutos de duração. Depois de tantos detalhes, a impressão era que não existiam muitas surpresas que permaneciam escondidas, mas estávamos enganados. Em novembro veio outro Direct, novamente exclusivo e com 40 minutos de material inédito. No total, foi necessário mais de uma hora e meia para conhecermos tudo que Super Smash Bros. Ultimate tem a oferecer.

Everyone is here!

Todos os lutadores que apareceram nos jogos anteriores da franquia retornam para o título que está chegando ao Switch. Mesmo sendo uma lista de peso, ainda sobrou espaço para que vários personagens fizessem sua estreia. A relação de novatos conta com King K. Rool, Ridley, Incineroar, Isabelle, Inkling, Piranha Plant e Simon Belmont. Alguns Echo Fighters também trocarão socos e chutes pela primeira vez na série, é o caso de Daisy (Echo da Peach), Dark Samus (Echo da Samus), Chrom (Echo de Roy), Ken (Echo de Ryu) e Richter (Echo de Simon).



Seguindo a tradição de épocas quando o desenvolvimento de um novo Super Smash Bros. é anunciado, surgiram na internet inúmeros nomes que os fãs gostariam de ver no *roster*. Como algumas presenças ainda não foram confirmadas nem como Assist Trophies e nem no modo Spirits, ainda restam esperanças que certos personagens queridos pelo público apareçam como DLC. Ou seja, existem esperanças para Banjo e Kazooie, Geno e Rayman.

Mil e uma maneiras de golpear

Super Smash Bros. Ultimate contará com sete modos principais, além das funcionalidades online. Ao lado do tradicional arcade, em que cada lutador terá uma lista própria de rivais para derrotar, o grande destaque fica para a campanha do World of Light. A aventura foi apresentada com uma cena digna de filmes de cinema, em que todos os nossos heróis são envolvidos pela luz de um inimigo misterioso e transformados em espíritos. A salvação do universo da Nintendo estará nas mãos de Kirby, único que escapou do poderoso ataque.



Em um primeiro momento, pode até parecer estranho o *adventure mode* ser protagonizado pela bolotinha cor de rosa, tomando o protagonismo de Mario e Link. No entanto, o produtor de Super Smash Bros. Ultimate, Masahiro Sakurai, também é o criador do rechonchudo de Dream Land. Portanto, nada mais justo do que colocar o "filho" no centro dos holofotes em uma das obras mais grandiosas de sua vida.

O World of Light promete misturar elementos de RPG com a exploração de um grande mapa. Ainda não existem muitos detalhes sobre esse modo história, no entanto, provavelmente, deveremos ter algumas animações entre as batalhas da mesma maneira que acontecia no The Subspace Emissary, de Super Smash Bros. Brawl. A história detalhada na campanha também ajudará a explicar melhor outro modo que chega como novidade em Ultimate, o Spirits.



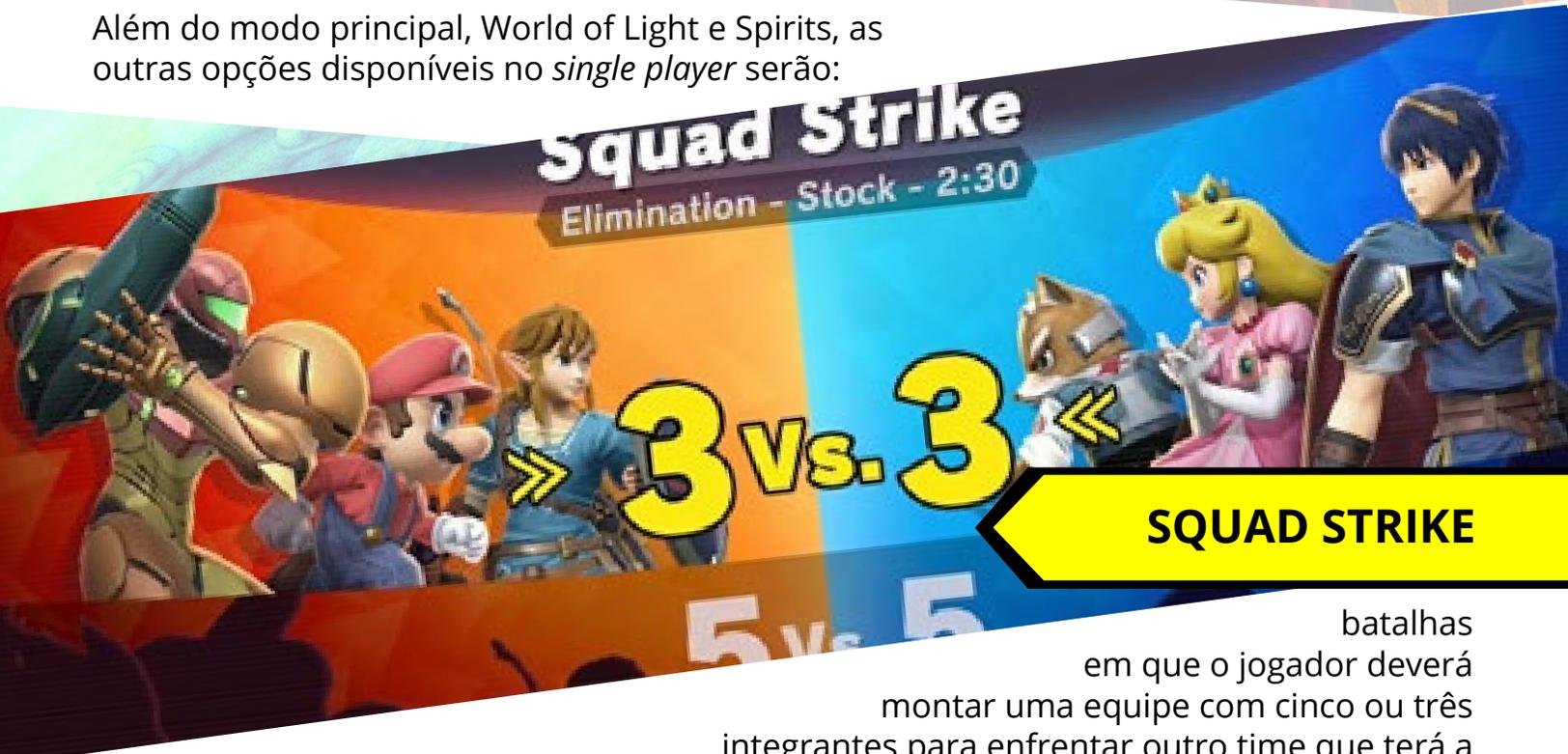
Substituindo os troféus e customizações existentes nos capítulos anteriores da série, os espíritos irão interagir diretamente com os lutadores para aumentar seus poderes. Divididos entre as categorias Novice, Advanced, Ace e Legend, será possível equipar um principal e até outros três como suporte. O Spirit de maior destaque fornecerá todo o seu poder para o personagem escolhido, enquanto os três secundários serão responsáveis por oferecer habilidades adicionais, como melhoria de características, golpes ou fornecer itens.

Os espíritos serão adquiridos por meio de combates, em que o jogador seleciona qual deseja enfrentar em uma relação aleatória de quatro possibilidades. No duelo, o inimigo terá habilidades baseadas naquele Spirit escolhido e o campo de batalha também apresentará obstáculos adicionais. Depois da vitória, será necessário participar de um minigame em que o objetivo é acertar o espírito dentro de um escudo para “capturá-lo” para o seu time. Caso o disparo acerte a proteção, na próxima tentativa a camada de bloqueio será menor, tornando a missão um pouco mais fácil.



Os Spirits terão ainda um sistema de vantagens, em que o ataque é forte contra agarrões, que é forte contra o escudo, que é forte contra o ataque. Os colecionáveis podem se tornar ainda mais poderosos após as lutas ou por meio de itens que aumentam a quantidade de experiência. Alguns poderão até mesmo mudar para uma forma avançada ao subir de nível.

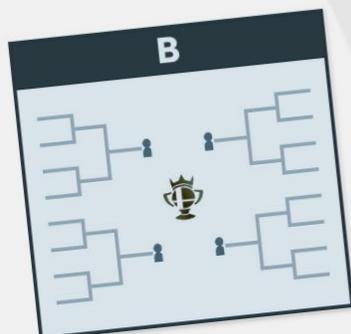
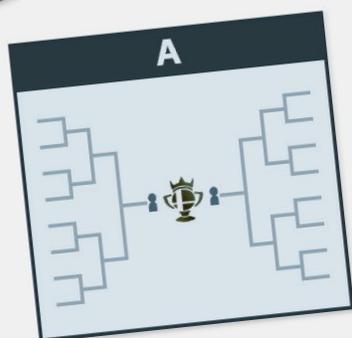
Além do modo principal, World of Light e Spirits, as outras opções disponíveis no *single player* serão:



SQUAD STRIKE

batalhas em que o jogador deverá montar uma equipe com cinco ou três integrantes para enfrentar outro time que terá a mesma quantidade de oponentes. As lutas são de 1v1 e o objetivo é eliminar todos os rivais.

Tourney ▶ Tourney Type Select



C

5 rounds in total
4 - 4

TOURNEY

modo torneio para até 32 participantes, que podem ser jogadores reais ou controlados pela CPU.



SMASHDOWN

Batalhas que vão acontecendo em sequência, porém, depois de escolhido uma vez, o mesmo personagem não poderá a aparecer nas lutas futuras.



0

5

TREINAMENTO

Bem mais completo, trará informações bastante detalhadas sobre o alcance dos movimentos e também o quão longe seus golpes podem mandar os oponentes.



0.0%



55.9%

Mii Fighters

Os espíritos não serão as únicas maneiras de personalizar certos lutadores, afinal, as roupas para os Mii Fighters estão de volta e algumas delas já foram apresentadas:



Fantasia de Yiga Clan
(The Legend of Zelda
- Breath of the Wild)



Fantasia de Splatoon 2



Fantasia de Ribbon Girl
(ARMS)



Fantasia de Chibi-Robo



Fantasia de Ray Mk III
(série Ray)



Fantasia Toy-Con
(série Nintendo LABO)

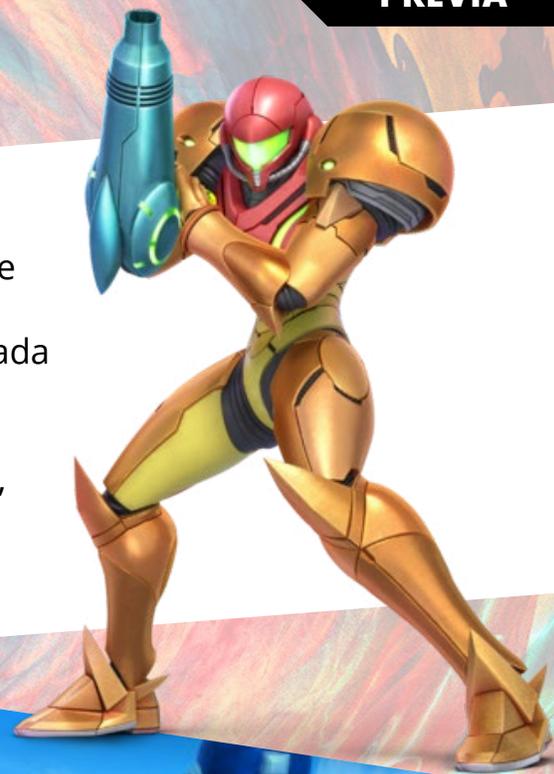


Fantasia de Rex*
(Xenoblade
Chronicles 2)

*Exclusivo para quem adquirir o Fighters Pass

O melhor do mundo

Os conhecidos "For Fun" e "For Glory" do *multiplayer* online serão substituídos em Super Smash Bros. Ultimate. O matchmaking funcionará com base nas preferências de cada jogador, sua posição geográfica para criar ligação estável com os servidores e o Global Smash Power (GSP). Esse último fator atuará como uma espécie de balanceamento, em que as vitórias geram pontos e as derrotas os subtraem, assim o sistema poderá criar partidas em que os níveis dos competidores tendem a ser semelhantes.



Fator positivo é que o GSP será particular para cada personagem, ou seja, não há risco de cair em um combate em que o adversário está no mesmo patamar que você, porém joga muito melhor com determinado lutador. Aqueles que atingirem os níveis mais altos no online terão acesso ao Elite Smash, em que o desafio é encarar os melhores do mundo. Além disso, todos aqueles oponentes que forem derrotados em batalhas via internet irão render, ao vencedor, etiquetas chamadas Smash Tag que poderão ser trocadas por moedas dentro do jogo.

O multiplayer online não terá comunicação por voz. O contato com outras pessoas poderá ser feito por meio do aplicativo Nintendo Switch Online para *smartphones*, ou então, através de frases pré-definidas. Também serão permitidos os duelos em dupla no *online*, em que você e um amigo que esteja no mesmo local enfrentarão outra equipe de qualquer parte do planeta.



Celebração máxima

Exatamente 20 anos atrás, Masahiro Sakurai e Satoru Iwata jamais imaginariam que o projeto em que estavam trabalhando se transformaria em algo tão colossal pouco tempo depois. O que era para ser um game genérico de luta em arenas chamado Dragon King: The Fighting Game passou por uma mutação gigantesca quando Sakurai decidiu inserir modelos de personagens da Nintendo como combatentes. A ideia, que pareceu absurda na época, deu origem ao maior *crossover* de todos os tempos, e agora Super Smash Bros. Ultimate chega para celebrar o ponto máximo dessa história.

Exagerando em conteúdo, número de personagens, cenários, modos e músicas, o game tem um gigantesco potencial de ser o melhor lançamento do ano no Switch e continuar servindo como referência para toda a indústria. 



Super Smash Bros. Ultimate (Switch)

Desenvolvedor Nintendo

Gênero Luta

Lançamento 07 de dezembro 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
COLECIONADOR
R\$2,90



BAIXAR NO
Google™ play



COMPRAR NO
Google™ play

Switch

por Carlos Eduardo Cirne

Revisão: Arthur Maia
Diagramação: Yury Trindade

VALKYRIA™ CHRONICLES 4

nao se arrisca, mas recupera o carisma da série

A **SEGA** fez uma verdadeira salada com a série **Valkyria Chronicles** até aqui: o primeiro jogo da franquia — lançado originalmente para PS3 em 2008 e a caminho do **Nintendo Switch** em uma versão remasterizada — apresentava uma história clássica de guerra com personagens cativantes e uma jogabilidade inovadora. Já o segundo, foi lançado apenas no PSP, agradando alguns fãs com seu estilo mais simulador e visual novel, mas repelindo outros tantos que esperavam simplesmente mais do mesmo. O terceiro sequer foi lançado no Ocidente e **Valkyria Revolution** é um spin-off com características bem diferentes. E quanto a **Valkyria Chronicles 4**? É exatamente o que os fãs de longa data esperavam! Uma volta às origens tão fiel que pode ser familiar até demais.

Mistura inusitada de conceitos

Se você conhece o primeiro jogo da série, sabe exatamente o que esperar de VC4. Mas se nunca aventurou-se pela Europa fictícia destes games da SEGA, Valkyria Chronicles é, provavelmente, uma das franquias mais difíceis de resumir em palavras. Mas vamos lá: se trata de uma mistura equilibrada de simulador/gerenciador militar, com combates em terceira pessoa que mesclam elementos de estratégia em tempo real e em turnos. Tudo isso recheado com uma história contada no melhor estilo novela visual e pitadas de J-RPG. Ufa!

Parece complicado porque realmente é. A melhor maneira de entender Valkyria Chronicles é pegando o controle e tendo um pouquinho de paciência para aprender seus sistemas nos diversos tutoriais durante a jogatina. Apesar do colorido visual estilo anime, a série se destaca justamente por seus alicerces firmados em mecânicas sólidas. E são muitas! São vários sistemas e técnicas para aprender, em diversos menus confusos e cheios de informações. Além de opções de todos os tipos e, como dito antes, muitos tutoriais.



Por outro lado, durante as batalhas tudo fica mais dinâmico e prático: imagine uma partida de XCOM ou Fire Emblem, mas sem o grid que limita o posicionamento dos personagens. Um mapa demonstra a distribuição dos aliados e dos inimigos que estão no seu campo de visão, desta forma você pode escolher com qual personagem quer jogar e o game viaja para o centro do conflito em uma visão em terceira pessoa.

Como não há grid, a movimentação é livre enquanto o seu soldado tiver AP (action points) disponível. Neste momento, os elementos de estratégia em tempo real entram em ação: durante o turno do personagem escolhido, os inimigos próximos podem dar tiros “preventivos” (mas não podem movimentar-se) até que o jogador decida passar o turno ou efetuar uma ação — que pode ser atirar de volta, jogar uma granada, usar um item de cura, etc. E tudo isso também é válido durante a fase de ação dos adversários.

Crouching



R Target Mode

L Map

Cada missão tem objetivos definidos que podem variar entre eliminar todos ou determinados inimigos, chegar em um ponto específico do mapa, sobreviver durante um número definido de turnos, etc. Já os cenários podem impor dificuldades, conforme a situação, e dão mais variedade aos combates com seus elementos de neblina, chuva, nevasca, ou até mesmo focados em determinado estilo de jogo — como tanques, por exemplo.



Por falar em tanques, este é mais um exemplo do quão familiar Valkyria Chronicles 4 é: controlar os gigantes de ferro continua uma tarefa irritante por conta da escolha bizarra de comandos de movimentação e câmera. Briguei constantemente com os Joy-Con ao tentar alinhar meus tanques da forma que eu queria ou simplesmente tentando fugir de um objeto invisível do cenário. É o quarto game da série, já estava mais do que na hora de haver uma melhora nesse elemento crucial, mas o problema continua. E, infelizmente, este não é o único defeito proveniente dos jogos anteriores que persiste nesta continuação.



Por falar em tanques, este é mais um De qualquer maneira, por mais que os problemas incomodem um pouco, não tenho como negar que essa mistura inusitada de estilos continua funcionando de maneira brilhante nos campos de batalha. Os embates são sempre emocionantes, diversificados e cheios de possibilidades táticas. A jogabilidade é tão fascinante que repeti diversas missões só para testar diferentes abordagens estratégicas. E, independentemente de sucesso ou fracasso, me diverti muito em todas as tentativas.

Gerenciando personagens e menus confusos

Cada personagem tem seu arco de história, com vantagens e desvantagens que afetam diretamente seus desempenhos durante os combates. Além disso, o game apresenta um sistema de empatia entre os heróis, detalhe importante na hora de escolher sua equipe para tirar o máximo de proveito possível dos relacionamentos e, conseqüentemente, das batalhas.

O batalhão conta com dezenas de personagens, cada um com uma classe pré-definida de estatísticas que varia entre as já conhecidas Scout (batedor), Sniper (atirador de elite), engenheiro, etc., além da nova classe Granadier, que pode lançar granadas aéreas com um amplo alcance, adicionando mais uma camada de possibilidades estratégicas nos confrontos. Infelizmente, essa é uma das pouquíssimas novidades de Valkyria Chronicles 4. De resto, temos praticamente o mesmo gameplay conhecido, contando a história de novos personagens.



Como de costume na série, ao final de cada missão somos agraciados com pontos de experiência e créditos conforme o desempenho na batalha, que servem para comprar novos equipamentos e evoluir o esquadrão. Valkyria Chronicles 4 pode ser extremamente desafiador em alguns momentos, portanto repetir missões ou completar as batalhas opcionais e Skirmishes (conflitos) é uma boa ideia para angariar mais dinheiro e uns pontinhos extras de experiência.

Para gerenciar estas opções — e dezenas de outras — o título apresenta exatamente a mesma interface de usuário dos anteriores. Ao mesmo tempo que isso é reconfortante para quem já está acostumado com a franquia, é uma péssima notícia por se tratar de um sistema que desde o primeiro jogo merecia aprimoramentos e simplificação. O gerenciamento dos diversos menus e opções não é amigável, pelo contrário, é exageradamente distribuído em sub-menus e cheio de loadings, o que deixa a manutenção das tarefas lenta e cansativa.



Command Room

Equipment

- Minerva [Active]
- Curtis [Active]
- Godwin
- Jester
- Odin [Active]
- Rosetta [Active]
- Teresa
- Azusa [Active]
- Nico
- Millennia
- Zaiga [Active]
- Simon

Azusa Tsukikage Private Scout Elite LV 17

HP 285 AP 900 Accuracy 32 Dodge 49



Stealth Expertise

Drunk on Pheromones

Stealth

Third Eye

Night Vision

Something to Hide

First Aid Boost

Super Evasion

Likes

Kai

Scott

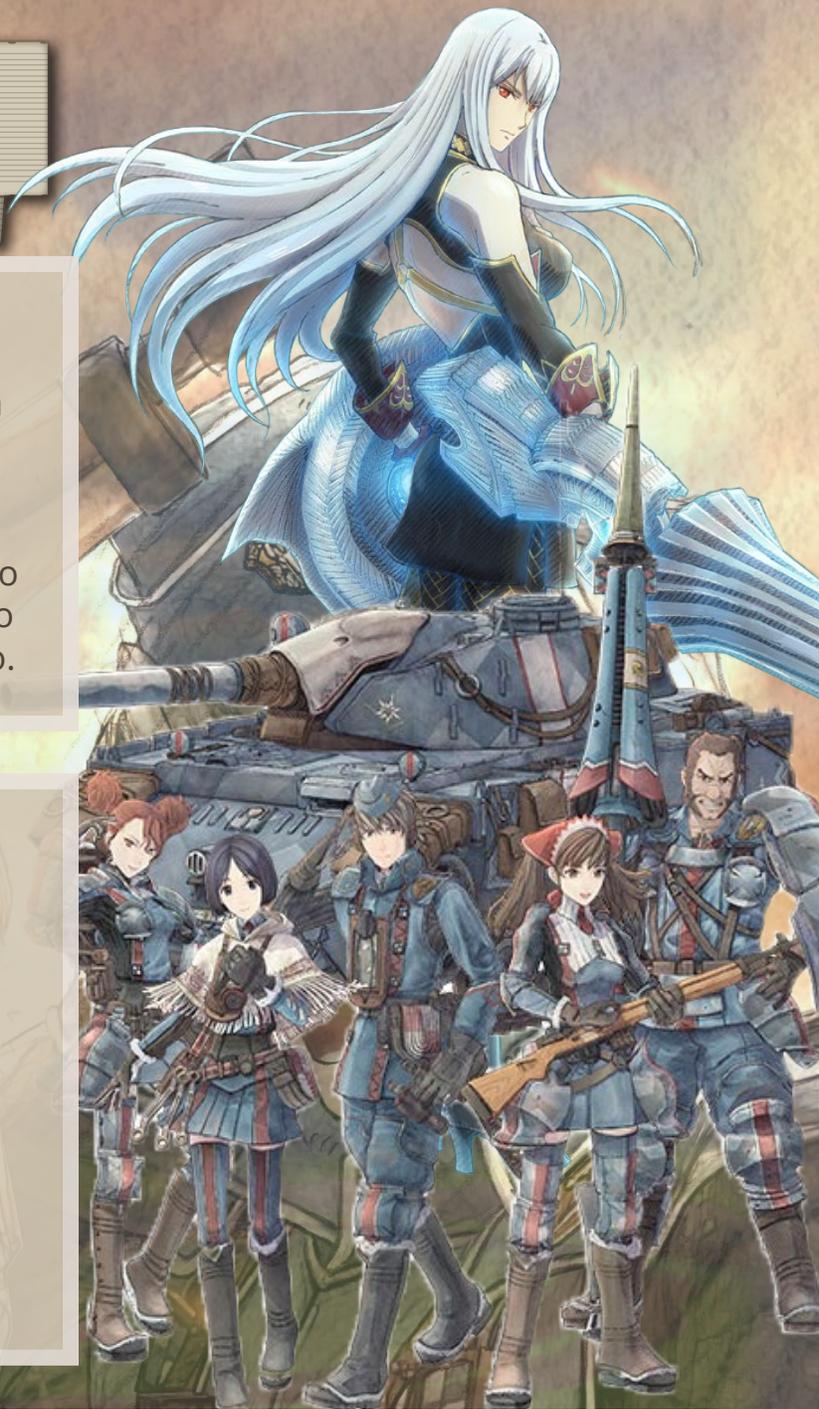
Norid

Os dois lados da guerra

Diferentemente do título original, no qual o jogador controla uma milícia local defendendo-se dos ataques da vilanesca Aliança Imperial, em Valkyria Chronicles 4 é a vez de comandar um batalhão de soldados do exército da Atlantic Federation, infiltrados em pleno território inimigo. Ou seja, tudo é muito mais épico e grandioso, mas muito menos empático.

Quando joguei o primeiro Valkyria há alguns anos, me apaixonei pela saga daqueles civis comuns que se viram em uma situação terrível, sendo obrigados a vestir fardas para proteger sua nação invadida e seus familiares. Dessa vez, gostei de comandar soldados treinados em batalhas grandiosas e cruciais para o andamento da Grande Guerra, mas perdi consideravelmente a empatia pela história contada em comparação com o anterior.

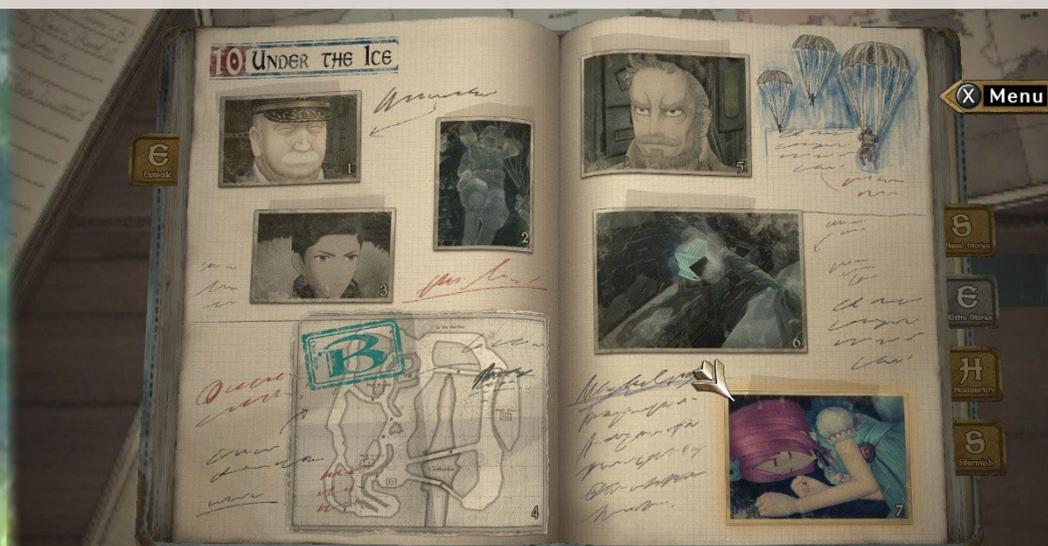
Valkyria Chronicles 4 se passa na mesma guerra e no mesmo período do primeiro jogo, mas com uma perspectiva diferente. São histórias complementares, sim, mas não é necessário conhecer os anteriores para entender o que se passa neste aqui. A narrativa que rege os títulos da série é a Grande Guerra entre o Império e a Federação — claramente uma versão alternativa do conflito real entre o Eixo e os Aliados na Segunda Guerra Mundial. Ou seja, apesar da grandiosidade dos eventos, não há grandes novidades, e chega a ser até um pouco clichê. Por vezes, me vi passando os diálogos para frente por ter perdido o interesse nas intermináveis e previsíveis interações.



A história até tem elementos narrativos interessantes, com dramas pessoais, romances, inimizades, reviravoltas, traições, redenções, etc. Mas é inegável que a alma da franquia não está em seu grande plot, mas sim nos heróis que contam essa saga. Principais ou secundários, todos os personagens têm funções importantes na narrativa e esbanjam carisma e personalidade. Cada um deles também conta com sua própria linha de história (aqui chamadas de Squad Stories), que só surge quando são usados com frequência no esquadrão.

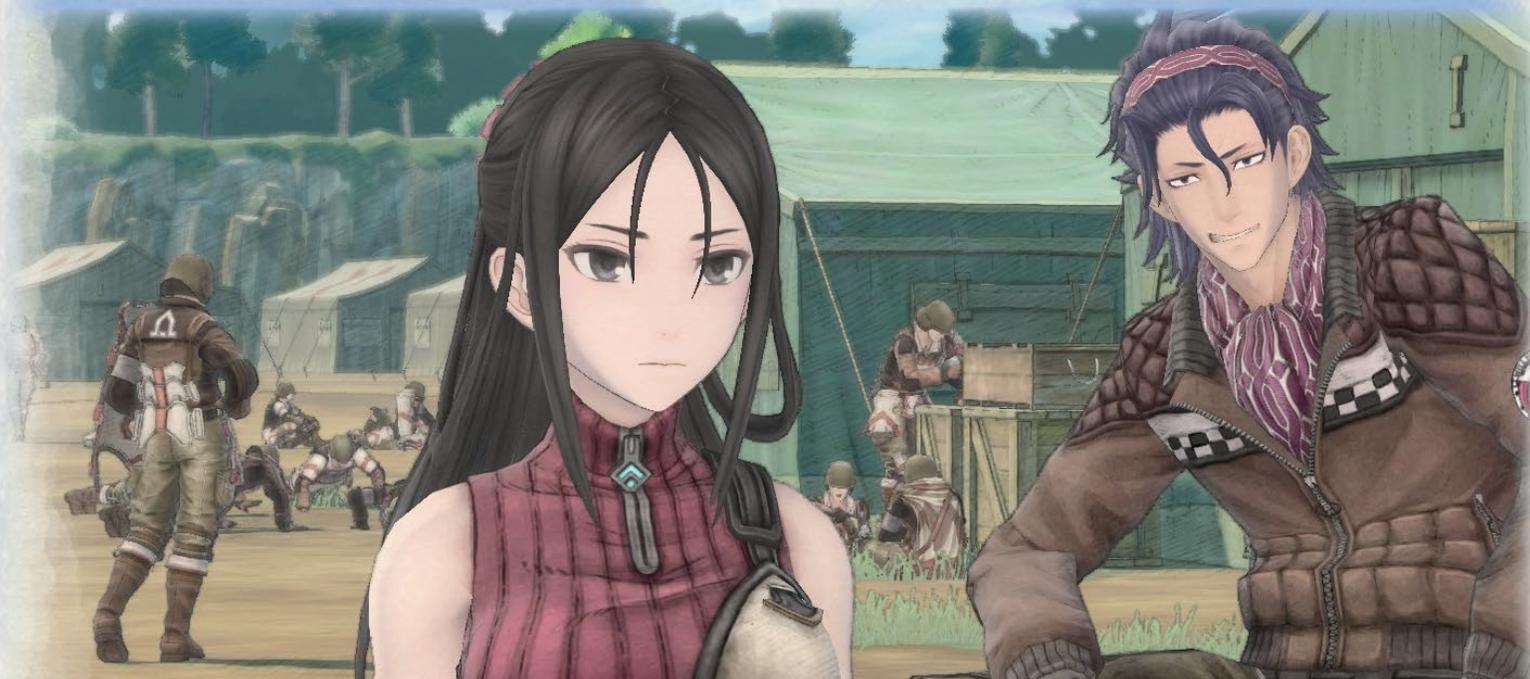
Um conto em cel-shading

A saga continua sendo contada na forma do diário do protagonista, em uma montagem de fotos espalhadas por páginas que representam os episódios e capítulos da aventura. Os personagens ganham ainda mais destaque por conta da excelente dublagem em inglês. No entanto, infelizmente o título não conta com legendas em português, o que pode ser um enorme problema para quem não conhece a língua estrangeira devido à quantidade gigantesca de informações e sistemas que o jogo apresenta.

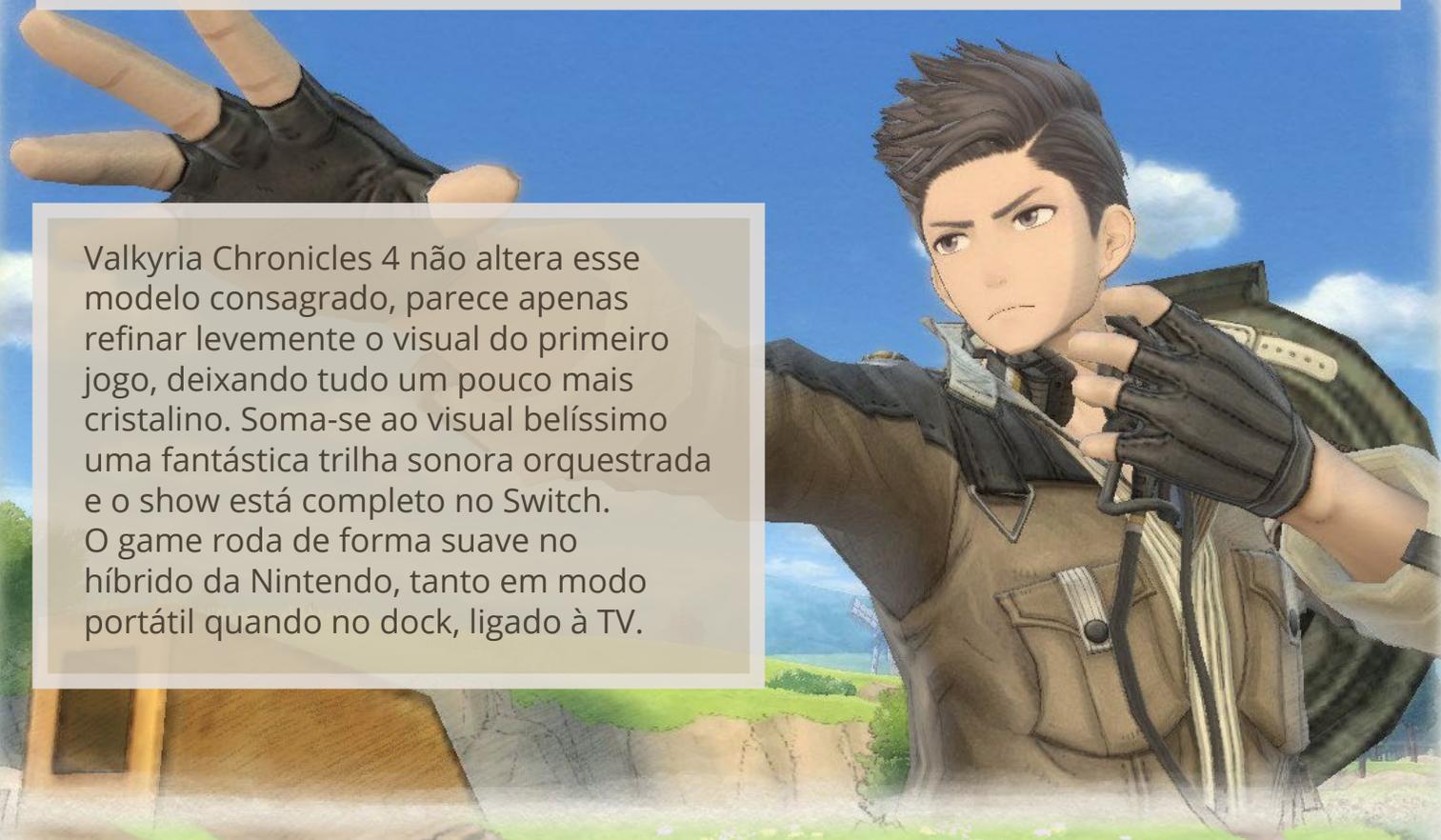


Ch. 10: Under the Ice — The Girl in the Engine Room

Prepare-se para muitas cenas de interações entre os personagens. São horas e mais horas de animações entre as batalhas em um estilo anime que lembra um pouco a série Fire Emblem, da Nintendo. As cenas de história são apresentadas em quadinhos animados, enquanto as mais importantes são animações muito caprichadas em tela cheia.



Além dos combates estratégicos, outra marca registrada de Valkyria Chronicles reside em seu visual em cel-shading, com texturas que simulam riscos a lápis. E aqui não é diferente. Tecnicamente não há nada muito impressionante acontecendo na tela, mas o charme da direção de arte é estonteante, conferindo à franquia um estilo inconfundível e inigualável.



Valkyria Chronicles 4 não altera esse modelo consagrado, parece apenas refinar levemente o visual do primeiro jogo, deixando tudo um pouco mais cristalino. Soma-se ao visual belíssimo uma fantástica trilha sonora orquestrada e o show está completo no Switch. O game roda de forma suave no híbrido da Nintendo, tanto em modo portátil quando no dock, ligado à TV.

Uma afiadíssima faca de dois gumes

O gerenciamento de todos esses sistemas pode ser intimidante e até cansativo às vezes, mas quando as batalhas começam, todo esforço vale a pena. O título brilha quando o charme dos personagens está em destaque e quando a estratégia das batalhas começa. Não há nada como a série Valkyria Chronicles no mundo dos games, ela exala originalidade e carisma. Mas não tenho dúvidas de que ainda há muito a ser melhorado.



Valkyria Chronicles 4 é uma volta às origens, mas sem avanços. Por isso mesmo, acaba parecendo um excelente jogo de dez anos atrás. Definitivamente não inventa moda e aposta no modelo consagrado do primeiro título, adicionando uma ou outra novidade interessante na mistura, mas sem se comprometer em corrigir as falhas de outrora. No final das contas, esta nova entrada acerta muito mais do que erra, entregando uma experiência riquíssima de estratégia e simulação. 



✓ Prós

- Apresenta uma mistura única de estilos;
- Batalhas estratégicas e cheias de possibilidades;
- Missões com desafios e temáticas bem variadas;
- Personagens carismáticos;
- Conta com um visual que esbanja charme e uma bela trilha sonora orquestrada.

✗ Contras

- Poucas novidades ou evolução em relação aos outros jogos da série;
- Interface de usuário extremamente confusa e pouco intuitiva;
- História principal arrastada e previsível.

Valkyria Chronicles 4 (PC/PS4/Switch/XBO)

Desenvolvedora SEGA

Gênero RPG

Lançamento 25 de Setembro de 2018.

Nota **8.5**

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



twitter.com/nintendoblast

Seguir



facebook.com/nintendoblast

Curtir



google.com/+NintendoBlast

Seguir



gameblast.com.br/podcast

Inscrever-se



youtube.com/GameBlastTV

Inscrever-se

por *Lucian Helan*Revisão: *Arthur Maia*
Diagramação: *Diego Ilson*

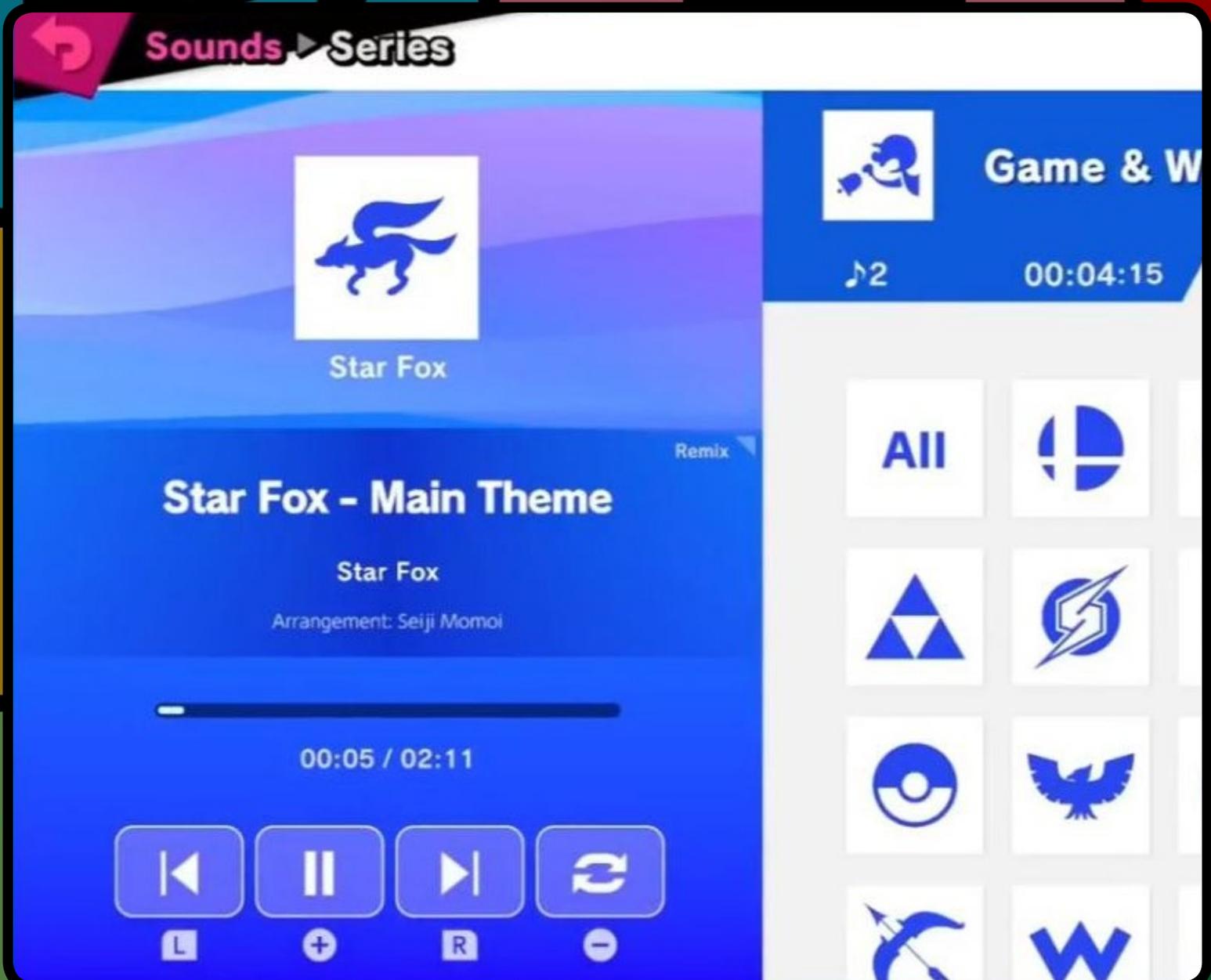
As 5 melhores adições ao Super Smash Bros. Ultimate

O maior crossover de todos os tempos nos games está chegando. A cada novidade apresentada, abre-se um sorriso nos rostos dos fãs. Mesmo assim, ainda há aqueles que não se satisfazem com os surpreendentes números do game, aumentando sua cota de pedidos, seja de cenários ou lutadores. Apesar de reunir em um só lugar muito do que vimos nos jogos anteriores, é uma verdade que existem poucas novidades. Entretanto, também é indiscutível que a maior parte delas é sensacional. E para celebrá-las, que tal lembrar as cinco melhores novidades do **Super Smash Bros. Ultimate** (Switch), separadas por tema?

SUPER SMASH BROS.™ ULTIMATE

5- Trilha Sonora

O que seria de um grande game sem uma incrível trilha sonora? A série Super Smash Bros. não reúne apenas lutadores, mas também canções consagradas de jogos maravilhosos. Em SSBU será possível, pela primeira vez, ouvir onde você quiser as suas músicas preferidas, até mesmo com a tela do console apagada, e montar suas playlists em um music player mais funcional. Além disso, agora as músicas não são atreladas a um estágio específico, permitindo que todas as canções da mesma série possam ser ouvidas em um cenário da mesma franquia. Inclusive, dá pra alterar a frequência de cada uma através do My Music. São mais de 800 opções, incluindo clássicos, remixes e novos arranjos.



4- Estágios

São poucas as novidades em estágios já anunciados, mas cada uma das escolhas foi muito bem acertada: Moray Towers, da série Splatoon, New Donk City Hall, do incrível Super Mario Odyssey, Great Plateau Tower, do aclamadíssimo The Legend of Zelda: Breath of the Wild, e por fim o Dracula's Castle, que trouxe muitos personagens da série Castlevania para SSBU, já que o cenário possui diversos chefes diferentes. Outra boa novidade é que será possível desativar os perigos dos cenários, e todos eles terão três formas diferentes. Por fim, a grande surpresa ficou por conta do Morph Stage, recurso que permite escolher duas fases diferentes, que irão se transformar durante o combate.



3- Modos de jogo

Os novos modos de jogo incluem o Squad Strike, onde os adversários escolhem três ou cinco personagens cada ou cada jogador pode controlar um personagem diferente, e a cada um que for nocauteado, é preciso lutar com o próximo até que a equipe inteira seja derrotada. Há também o Smashdown, onde será usado todo o roster de lutadores já desbloqueado, e cada um que perder não pode mais lutar, até que reste apenas o grande vencedor. São modos que tendem a premiar jogadores versáteis, ou fazem parte de uma boa diversão casual. No entanto, o grande destaque foi o anúncio de um modo completo de torneio, capaz de agrupar até 32 jogadores, em diferentes tipos de formatos.

Squad Strike

Elimination - Stock - 2:30



Previously selected fighters can't be used in the next battle

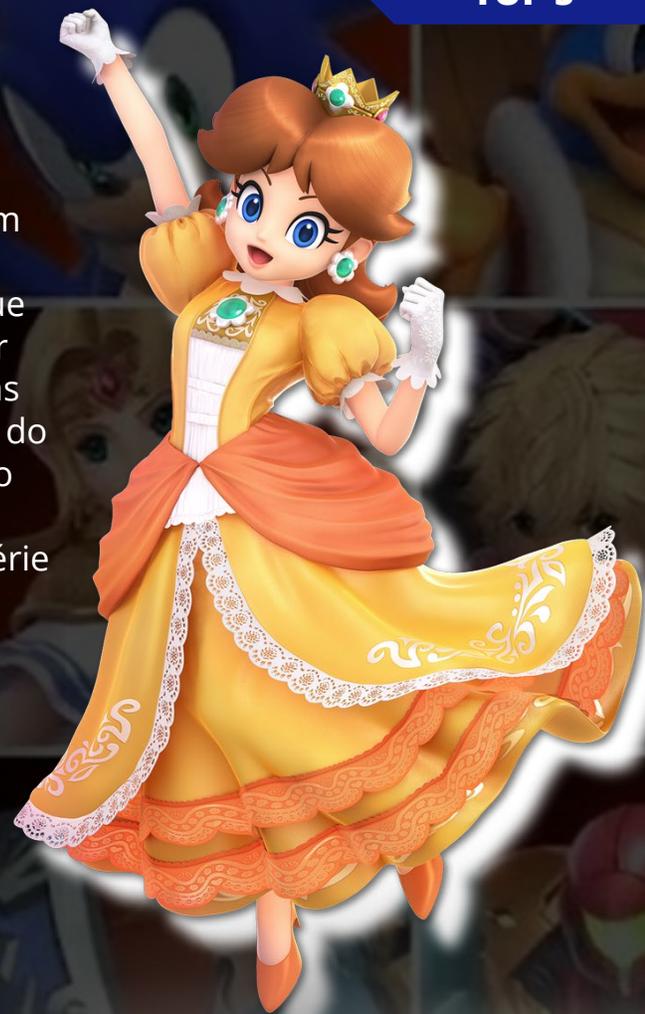
2- Itens

Entrando na parte que bagunça toda a jogatina, são poucos os novos itens comuns realmente interessantes, destacando-se a Death's Scythe, foice da morte que derrota instantaneamente inimigos que já receberam bastante dano. Por outro lado, é muito bom ver os pokémon da sétima geração no game, incluindo as Alola forms de Exeggutor e Vulpix, e também os queridos Mimikyu e Marshadow. Já os novos Assist Trophies são tão impressionantes que muitos integraram as listas de jogadores que pediam por novos lutadores. Alguns destaques são Zero (Mega Man X, Mega Man Zero), Bomberman, Alucard (Castlevania), Knuckles (Sonic), Shovel Knight, Rathalos (Monster Hunter) e até a lua de The Legend of Zelda: Majora's Mask.



1- Lutadores

Entre alegrias e decepções, muitos corações bateram forte com os anúncios de novos personagens no game. Além de trazer de volta todos os lutadores que passaram pela série, em sua versão definitiva, Super Smash Bros. Ultimate contará finalmente com alguns antigos sonhos dos fãs sendo realizados. O anúncio do game já trouxe os Inklings (Splatoon) para sujar tudo de tinta. O eterno vilão Ridley (Metroid) finalmente deixou de ser grande demais para Sakurai. Com a série assumindo os clones, agora com o nome de Echo Fighters, Daisy (Super Mario), Chrom (Fire Emblem) e Dark Samus (Metroid) tiveram sua chance. A série Castlevania chegou com tudo, trazendo Simon e Richter Belmont. A série Donkey Kong finalmente teve uma nova representação, trazendo como lutador o esquecido líder dos Kremlings e principal antagonista da série: King. K. Rool. Por fim, a série Animal Crossing também aumentou sua representatividade no game, com a merecida inclusão de Isabelle ao roster de lutadores.



É provável que até o lançamento do jogo algumas novidades ainda apareçam. A Nintendo está escondendo um importante anúncio, chegando até a borrar alguns ícones no menu do jogo ao mostrá-lo. A grande teoria é de que se trata de um novo modo história, semelhante ao The Subspace Emissary em Super Smash Bros. Brawl (Wii). Caso se confirme, seria o maior ponto positivo do novo game. O time de lutadores também aparenta não estar completo, e o chefe Rathalos, de Monster Hunter, foi apresentado em um cenário que ainda não possui ligação com os estágios anunciados. Nos resta esperar por mais anúncios, torcendo pelas aparições desejadas. Se existe uma certeza sobre Super Smash Bros. Ultimate, é que, ao menos em conteúdo, ele já é o maior jogo de luta de todos os tempos! 

por Gabriel Bonafé

Revisão: João Paulo Benevides
Diagramação: Emanuel Neves

10

Personagens mais bizarros sugeridos pelos fãs para

SUPER SMASH BROS.™

ULTIMATE

Os mais de 70 lutadores confirmados para Super Smash Bros. Ultimate não bastam. A comunidade sempre quer mais quando se trata de crossovers. E que tal imaginar um confronto entre Solid Snake e o agente secreto 007? Ou colocar o cachorro mais famoso dos cinemas para lutar contra alguém que utiliza peido e arrotos como armas? Melhor: um cara para dar umas surras de skate no seu adversário! Está estranho? É para ser mesmo.

Na E3 de 2018, a Nintendo surpreendeu todos ao anunciar que Super Smash Bros. Ultimate teria todos os personagens dos games anteriores da franquia, incluindo aqueles que foram lançados como conteúdo para download (DLC).

Ao todo, são mais de 70 personagens, o maior número entre todos os jogos de Super Smash Bros. Mas, se dependesse dos fãs, essa lista seria ainda mais extensa. Isso porque, desde que foi anunciado, Ultimate movimentou bastante a comunidade de fãs da série, o que conseqüentemente trouxe as famosas listas dos “personagens que queremos”.

No entanto, entre os candidatos, percebemos muitas sugestões que correm por fora da proposta do jogo — e do bom senso. Separamos alguns desses nomes e fizemos uma enquete com nosso colaboradores e leitores para eleger os 10 mais bizarros dessa história, os quais você confere logo abaixo. Afinal de contas, crossover não é bagunça, certo?

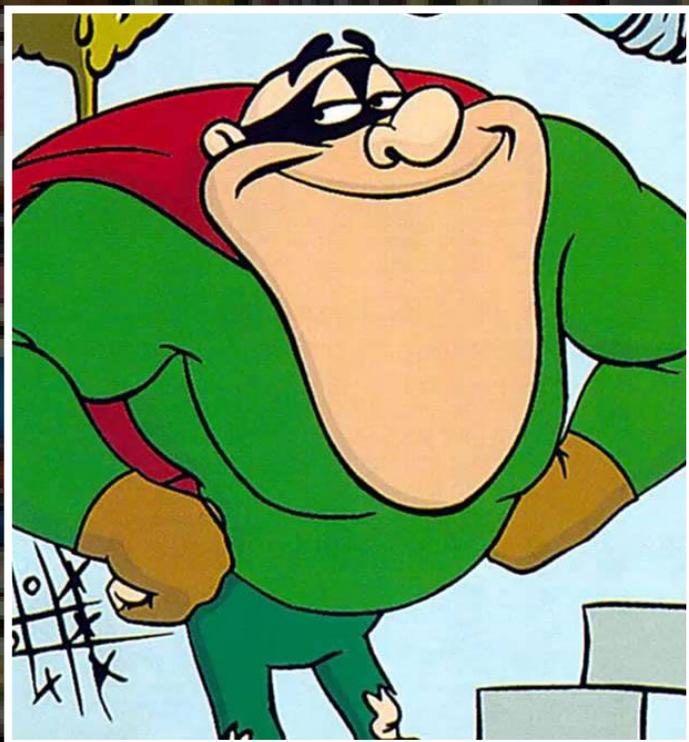


Everyone



is Here!

10 Boogerman



Originalmente nominado Snotty Ragsdale, o herói protagoniza o game de plataforma "Boogerman: A Pick and Flick Adventure", lançado para Super Nintendo (SNES) e Mega Drive em 1994. Trata-se de um personagem um tanto quanto "estranho", cujos poderes incluem ranho, arrotos, peidos e afins. Só por isso, Boogerman já seria bizarro o suficiente para estar na lista de personagens de Super Smash Bros. Ultimate. Fora isso, o personagem não tem lá grande fama entre a seleta lista de personagens que seriam mais viáveis — o jogo não fez muito sucesso nem teve sequências.



9

Beethoven



Clássico cachorro da raça São Bernardo, Beethoven possui diversos filmes e até um seriado na televisão. Além disso, conta com duas versões de jogos lançadas em 1993 e 1994 para SNES e Mega Drive, respectivamente. Mas nos games, Beethoven não chegou nem perto do sucesso que alcançou na sétima arte. Só este argumento já é bem semelhante ao caso de Boogerman, mas vale considerar ainda que seria muito complicado criar habilidades para o personagem em Super Smash Bros. Ultimate.



8

Earthworm Jim



Originalmente nominado Snotty Ragsdale, o herói protagoniza o game de plataforma "Boogerman: A Pick and Flick Adventure", lançado para Super Nintendo (SNES) e Mega Drive em 1994. Trata-se de um personagem um tanto quanto "estranho", cujos poderes incluem ranho, arrotos, peidos e afins. Só por isso, Boogerman já seria bizarro o suficiente para estar na lista de personagens de Super Smash Bros. Ultimate. Fora isso, o personagem não tem lá grande fama entre a seleta lista de personagens que seriam mais viáveis — o jogo não fez muito sucesso nem teve sequências.



7

Bart Simpson



Protagonista nas primeiras temporadas de Simpson, Bart também tem história nos consoles, como nos famosos Bart vs. the World, Bart's Nightmare e Virtual Bart. O que poderíamos esperar do rebelde personagem da família amarela mais conhecida da TV em Super Smash Bros. Ultimate? Ovadas e estilingadas com certeza! Bullying e travessuras também. E que tal umas "skatadas" também? Melhor reservar essa para o número um deste Top 10!



6

E.T.



E.T. – O Extraterrestre é um filme de 1982 dirigido por Steven Spielberg. A ficção mostra um simpático alienígena perdido nas nossas bandas terrestres e o cuidado do menino Elliot em escondê-lo do governo. Um (fofo) dos maiores sucessos do cinema. Mas essa história não é tão feliz quando transportamos ao videogame. Lançado pela Atari no mesmo ano e com o mesmo título, era a aposta perfeita para que a empresa faturasse milhões no natal. Mas deu tudo errado e os quase 5 milhões de cartuchos chegaram até a ser enterrados, representando o estopim do crash da indústria de games de 1983. Que Elliot coloque E.T. na bicicleta e leve todo o azar para bem longe de Super Smash Bros. Ultimate.



5

Alex Kidd



Protagonista em diversos jogos do Master System, Alex Kidd fez bastante sucesso no final da década de 80 e início da década de 90. Antes da chegada de Sonic, em 1991, o personagem foi mascote oficial da Sega. Seria irreverente demais, talvez até audacioso, ver o pequeno garoto de longas orelhas ao lado de Mário e companhia no Super Smash Bros. Ultimate, ainda mais considerando o triste hiato que ele vive desde que Sonic roubou a cena — o que também proporcionaria um duelo acalorado com o ouriço azul que marca presença no game.



4

James Bond



Não precisamos falar o quão bem-sucedida é a história do agente secreto 007 no cinema, na literatura e nos games. Lançado em 1997 para Nintendo 64 (N64), GoldenEye 007 foi muito bem nas críticas e atingiu excelentes números de vendas, se destacando principalmente pelo estilo de tiro em primeira pessoa (FPS). Mas será que Bond, James Bond, caberia entre os selecionáveis de Super Smash Bros. Ultimate? Talvez fosse a melhor escolha para enfrentar Solid Snake!



3

Coringa



Um dos vilões mais queridos e controversos da comunidade nerd, Coringa é um personagem que não combina em qualquer lugar. Sua psicopatia e paixão pelo caos fazem mais sentido quando há outro polo sintetizando o oposto. A grosso modo, o Coringa existe por causa do Batman — como o próprio chega a declarar —, além do contexto de Gotham. Ou seja, sua presença em Super Smash Bros. Ultimate poderia soar desconexa, embora muitos tenham elaborado o personagem no game.



2

Goku



O herói dos heróis. O mais famoso de todos os animes já criados. O cara responsável por muitos pontos de lobo na televisão brasileira. Quase sinônimo de Dragon Ball, Goku é um personagem muito pedido pelos fãs de Super Smash Bros e não há necessidade de selecionar um entre mil motivos. Mas bizarro seria o poderio do Saiyajin frente aos demais personagens do jogo. O que é um encanador que resgata uma princesa perto do responsável pela Genkidama que salvou o planeta Terra?



1

Tony Hawk



Melhor skatista na modalidade vertical, Tony Hawk também faz sucesso entre os gamers pelos games que intitula, principalmente a série Pro Skater desenvolvida pela Neversoft. Sua consagração é inquestionável, mas uma participação no crossover mais famosos da Nintendo também seria a mais. E como seriam as habilidades no jogo? Bizarro! Sugiro um kickflip na cara ao som de Guerrilla Radio, do Rage Against the Machine. 



por Vinícius Veloso

Revisão: João Paulo Benevides
Diagramação: João Pedro Souza

THE LEGEND OF



ZELDA

OCARINA OF TIME

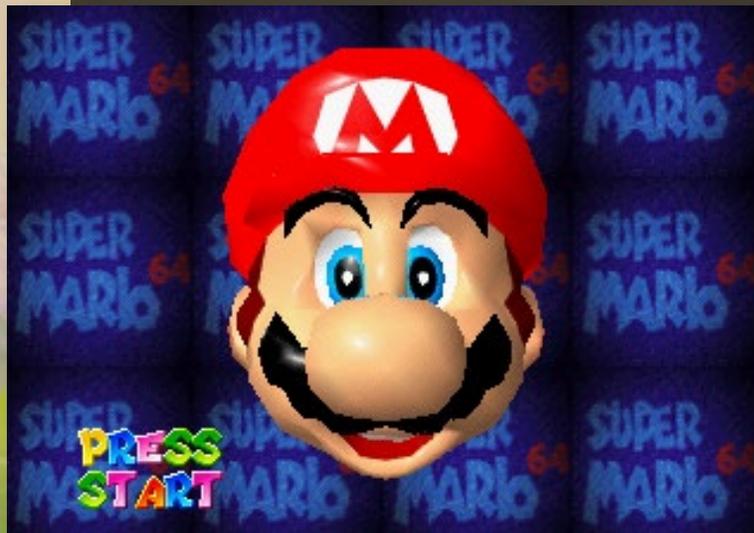
20 ANOS DE UMA LENDA QUE INSISTE EM SER ATEMPORAL

No dia 21 de novembro deste ano, celebramos o aniversário de 20 anos do lançamento de **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** no Nintendo 64. A primeira aventura de Link em um mundo tridimensional continua sendo considerada o “melhor jogo de todos os tempos” por parte do público e crítica. Aproveitando a data comemorativa, vamos revisitar o clássico e verificar se ele merece manter esse posto no lugar mais alto do pódio.



A melhor conversão do 2D para o 3D

A transição da quarta para quinta geração de consoles acabou ceifando diversas séries que faziam sucesso no Super Nintendo e Mega Drive. Muitos estúdios e produtores enfrentaram dificuldades para levar seus personagens até ambientes que nunca haviam sido explorados. O primeiro grande caso de sucesso, que comprovou que tal evolução era completamente possível, foi a chegada de **Super Mario 64**.



A busca do encanador bigodudo pela princesa através dos quadros no castelo serviu de exemplo para muitos projetos desenvolvidos naquela época. Porém, a Big N ainda não estava satisfeita e preparava uma conversão que seria ainda mais grandiosa. Se Super Mario 64 foi o precursor do gênero plataforma em 3D, Ocarina of Time é responsável por apresentar elementos empregados até os dias de hoje pela indústria dos games.



A mais notável e importante das inovações foi o sistema de fixar o alvo em determinado inimigo para aperfeiçoar os movimentos da câmera em momentos de combate. Batizada de **Z-Targeting**, a mecânica se tornou indispensável para qualquer jogo de aventura. A funcionalidade nasceu de uma visita de Yoshiaki Koizumi, um dos produtores de Ocarina of Time, ao Toei Kyoto Studio Park, parque temático localizado no Japão.

“Assistindo apresentações de combates de espadas, em que o herói vence vários bandidos, pensei que era meio estranho. Afinal, é impossível uma pessoa sozinha lutar e vencer estando cercada por 20 oponentes que atacam ao mesmo tempo. Dessas interpretações veio a ideia do Z-Targeting, em que o protagonista marca um inimigo em particular e ordena — implicitamente — que os demais esperem. O sistema permite que os duelos sejam sempre de um contra um, evitando desordens”, revelou Koizumi.



Mesmo apresentando enredo que se desenvolve linearmente, Ocarina of Time plantou algumas sementinhas usadas pelos grandes jogos de mundo aberto da atualidade. O título do Nintendo 64 trouxe um sistema mais complexo de dia e noite, em que as tarefas realizadas pelos NPCs mudavam conforme a hora — tornando Hyrule um reino vivo. Também apresentou grandes espaços abertos à exploração.

Novamente comparando com Super Mario 64, enquanto o castelo de Peach cumpre a função de hub para unir as múltiplas fases, Hyrule é um “enorme” campo aberto que interliga cidades e povoados. A responsável por dar ao reino de Zelda o aspecto que conhecemos em OoT foi a fiel companheira de Link, a égua Epona. “Assim que vimos que poderíamos andar a cavalo em 3D, imediatamente, percebemos que tínhamos de criar um grande campo para os jogadores atravessarem”, contou Shigeru Miyamoto, criador da franquia, em entrevista ao portal Kotaku.

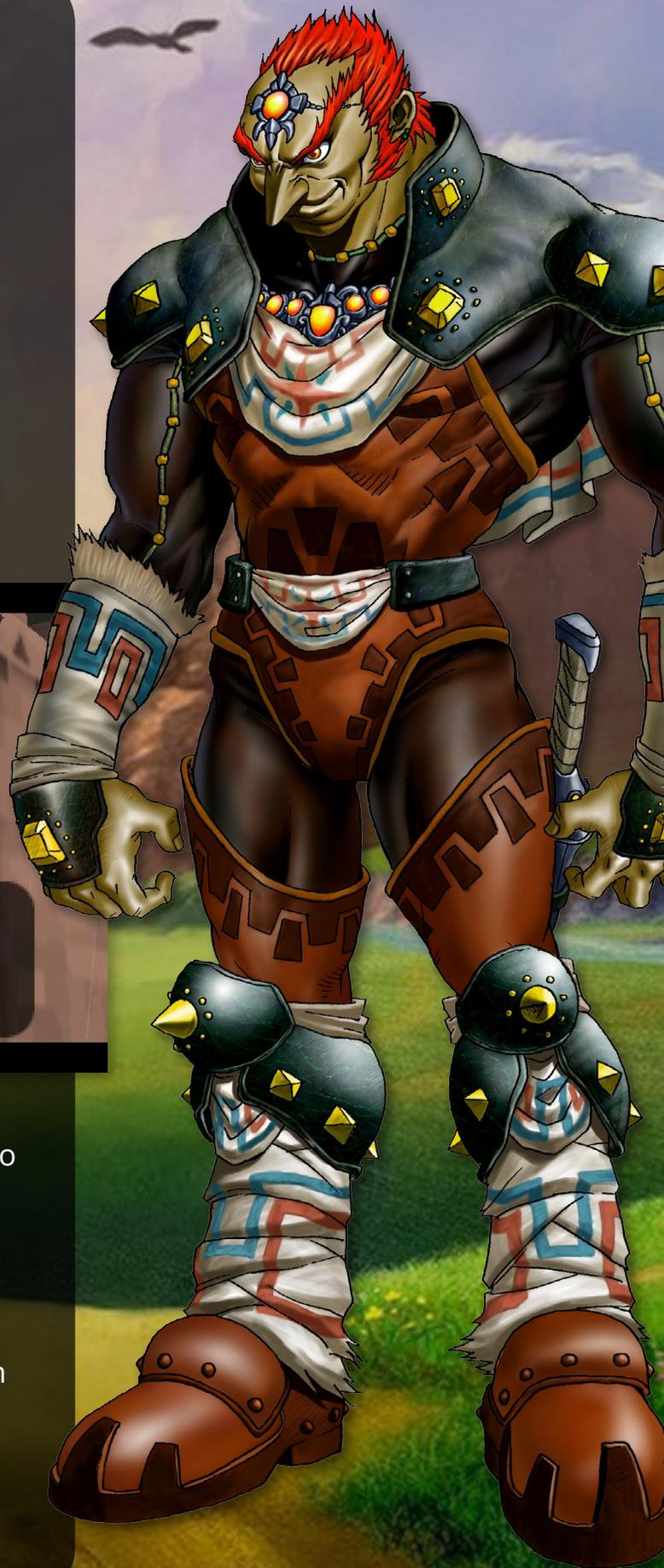


Uma história cheia de reviravoltas

Ocarina of Time mostrou que a Nintendo também pode ser considerada uma boa contadora de histórias. O básico “salve a princesa que foi raptada” se tornou um enredo mais elaborado e repleto de acontecimentos inesperados. Enquanto tudo parece caminhar de maneira monótona no primeiro arco da trama, o mundo vira de ponta cabeça quando a Master Sword é retirada de seu pedestal no Temple of Time.



Além de se tornar adulto e perder praticamente todo o equipamento coletado até então, Link percebe que o plano construído em parceria com a princesa Zelda trouxe a catástrofe para Hyrule. O Herói do Tempo acabou “ajudando” Ganondorf a conquistar a Triforce, removendo todos os selos que mantinham a relíquia sagrada protegida, e, ainda de quebra, esteve em um sono profundo enquanto o Rei dos Gerudos mergulhou o reino em um período de trevas.



Carregando em suas costas a culpa pelo desastre, o jogador precisa encontrar e **liberar os sábios** capazes de ajudá-lo no derradeiro confronto com a besta do deserto. Mesmo se aproximando de seu final, o enredo ainda guarda espaço para surpresas quando descobrimos que a princesa Zelda, desaparecida desde o ataque de Ganondorf ao castelo de Hyrule, sete anos atrás, esteve mais perto do que imaginávamos durante toda a jornada adulta.



Paralelamente à trama principal, o jogador ainda pode ir conhecendo pequenas histórias que tornam a experiência ainda mais rica. Como é o caso da triste decisão de Grog, que resolve ir para Lost Woods acabar com seu sofrimento, porém, acaba se arrependendo quando já é tarde demais, ou ainda, as intrigas entre os **moradores do Rancho Lon Lon**. Cada pedacinho de Hyrule guarda uma narrativa que merece ser acompanhada.

Song of Time

Mesmo depois de encerrada a campanha principal, Ocarina of Time traz muitos motivos para continuarmos a estadia em Hyrule. Procurar as 100 Gold Skulltulas, caçar Big Poes para ganhar o quarto pote vazio, pescar os maiores peixes do lago Hylia, bater recordes nos minigames de tiro ao alvo, encontrar os melhoramentos de todas as armas, fazer 2 mil pontos no Gerudo Valley Shooting Game, receber a flecha de gelo, trocar máscaras, plantar feijões mágicos... Ufa, haja tempo para fazer o 100%.

A diversão ainda podia continuar até depois de todas as tarefas concluídas. Lá no final da década de 1990, a revista Nintendo World, depois de todos os guias e detonados, publicou em sua edição de número 09 uma matéria com o título "Toque outra vez, Link!", ensinando os jogadores a tocar músicas famosas na ocarina, como a vinheta de Super Mario Bros., o tema de Donkey Kong e até mesmo a música de introdução de Ocarina of Time.

Toque outra vez, Link!

Dê uma de músico e aprenda com Pablo Miyazawa a dominar a Ocarina

Tá certo. Você já fez tudo o que era possível em Zelda. Já pegou as cem Golden Skulltulas, todos os corações e as quatro garrafas. Já exterminou todos os vilões, trucidou o Ganon e agora está vagando pelo Campo de Hyrule sem ter para onde ir. Não se preocupe! Você ainda tem sua ocarina, lembra? Anime-se, o tédio terminou! A **Nintendo World** ensina agora como dominar a arte de tocar a flauta mágica de Link.

Os comandos das notas
A ocarina é um instrumento musical completo, com uma escala de notas que vai do Si grave até o Fá agudo. Cada nota pode ser conseguida por uma combinação de botões, que devem ser pressionados juntos para o som desejado ser obtido. Por exemplo, há duas maneiras de tocar um Dó: você poderá pressionar a Avançada de Controle para baixo, mais o botão A, ao mesmo tempo (Dó grave), ou pressionar C-cima e a Avançada de Controle para baixo, ao mesmo tempo (Dó agudo). Toque a escala abaixo para se familiarizar com os diversos comandos e os sons de cada nota.

ATENÇÃO: Estas não são as partituras oficiais das músicas. Todas as transcrições e partituras são livres interpretações do autor desta matéria. (que encheu o saco de toda a redação por quase um mês, tentando tirar as músicas de ouvido).

Para fazer a nota soar meio tom mais agudo, pressione o botão R.

Para fazer a nota soar meio tom mais grave, pressione o botão Z.

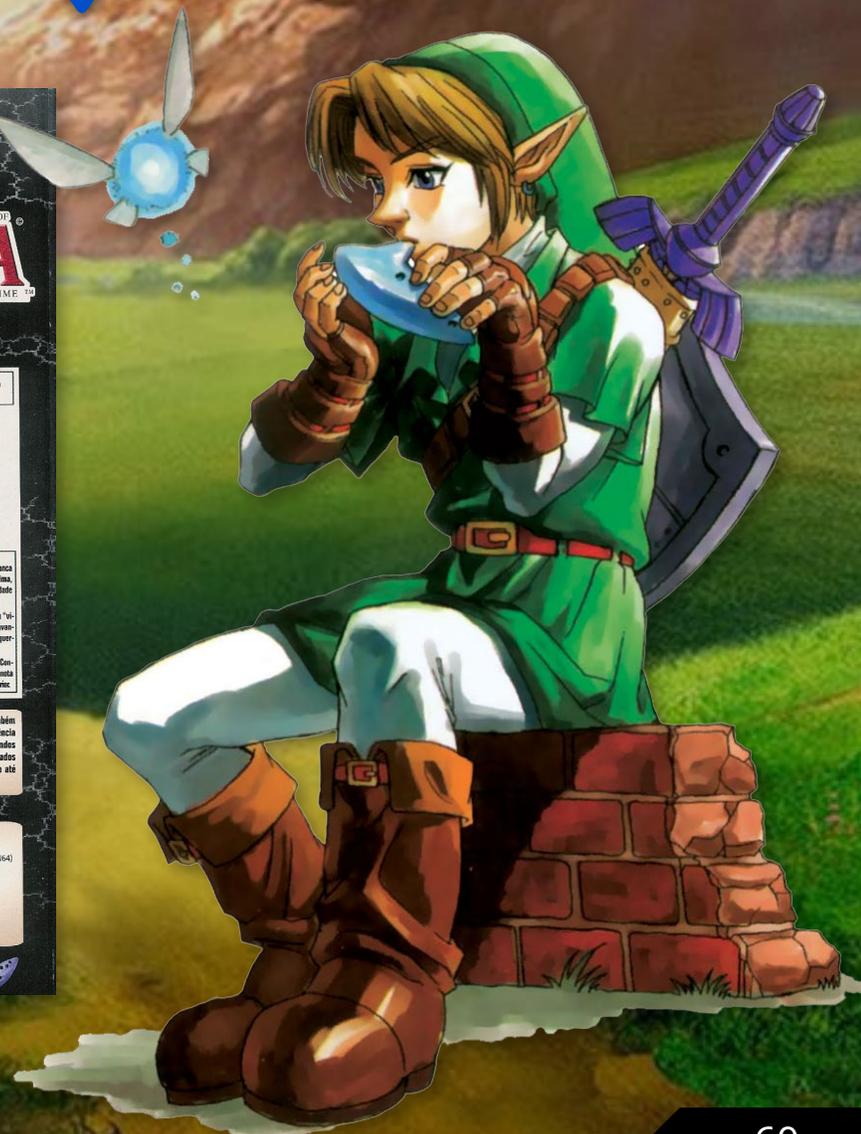
Pressionando a Avançada de Controle para cima, você poderá aumentar um pouco a intensidade do som até alcançar o nível seguinte.

Você poderá fazer a nota "vibrar" pressionando a Avançada de Controle para esquerda ou para direita.

Pressione o botão A e a Avançada de Controle para baixo. Você abaixará a nota e alcançará uma mais grave próxima.

Vinheta de Super Mario Bros.
Autor: Shigeru Miyamoto
Onde pode ser ouvida: Super Mario Bros. (NES) e Super Mario 64 (N64)

Nintendo World



A lenda da Triforce

O game também conseguiu manter-se vivo e em evidência, mesmo após muito tempo depois de seu lançamento, graças à internet. Dificilmente, veremos algo parecido com o fenômeno caça à Triforce, que nasceu nos fóruns e dominou rodas de discussões pelo mundo inteiro. Foram inúmeros boatos e teorias que surgiram por todos os lados depois que um gif de **Link encontrando a relíquia** dourada começou a se espalhar pela rede — somente meses depois saberíamos que se tratava de algo retirado da versão beta.

A brincadeira começou a ficar ainda mais séria em 1999, quando uma colombiana chamada Ariana enviou para o site Land of Zelda fotos mostrando o Herói do Tempo **em posse do objeto sagrado**. Como era uma época antes do Photoshop, fazer manipulação de imagens era algo que exigia conhecimento técnico avançado, e por isso, as evidências da garota foram tratadas como reais. Ela também colocou na mensagem um guia de como chegar ao **Temple of Light**, local de repouso da Triforce, porém ocultando um dos passos que, segundo Ariana, os próprios jogadores teriam que descobrir sozinhos.



Demorou um pouco para que profissionais analisassem as fotos da colombiana para atestar a fraude, porém, quando isso aconteceu já era tarde demais e a histeria tomou conta da internet. Até mesmo o nome de Miyamoto surgiu na história em um boato em que ele dizia que: “é muito fácil pegar a Triforce, como ainda não descobriram? Quando vocês descobrirem como pegá-la, vão bater a cabeça na parede de tanta raiva, pois é muito fácil”. Junto dessa declaração, começou a circular a notícia de que a Nintendo estaria oferecendo 40 mil dólares como recompensa para quem desvendasse o mistério.



Outro rumor indicava que a Big N manteria o segredo até as vendas do cartucho começarem a cair. Então, em uma estratégia de divulgação, revelaria de tudo para voltar a alavancar o interesse pelo jogo. Tudo isso, é claro, não passava de balela. Miyamoto nunca disse que era fácil pegar a Triforce. A Nintendo oferecendo dinheiro ou criando uma super campanha de marketing? Não preciso nem comentar, não é mesmo!?





No entanto, a casa do Mario não ficou completamente calada nesse período e também resolveu entrar na brincadeira com uma das melhores pegadinhas da história dos videogames. Em abril de 1999, a Nintendo publicou três fotos mostrando Link finalmente conquistando a Triforce. E a zoeira não parava por aí, como brinde também foi divulgada uma imagem de Zora's Domain totalmente descongelada enquanto o herói do tempo está em sua fase adulta.

Se a própria empresa responsável pelo jogo estava dizendo que realmente era possível encontrar a relíquia, por que duvidar? O que muita gente não percebeu foi que as montagens acabaram sendo publicadas em 1º de abril, ou seja, no famoso dia da mentira. A traquinagem teve uma repercussão tão grande que a companhia veio a público alguns dias mais tarde, rindo da própria piada, para confirmar que tudo não passava de uma travessura e que realmente não era possível ter a Triforce em Ocarina of Time.





Para sempre Zelda

Afirmar categoricamente que Ocarina of Time é o maior jogo de todos os tempos é algo um tanto quanto complicado. Videogames envolvem gostos e emoções, que são extremamente particulares para cada jogador. Particularmente, o título está na minha lista de melhores porque foi o responsável por me apresentar a franquia Zelda e ter relações com ótimas memórias de minha infância. No entanto, isso é algo totalmente pessoal.

Porém, podemos dizer sem medo de errar que o jogo é um dos mais importantes e influentes da história. Ele ditou muitas regras e tendências que a indústria aproveita até os dias de hoje. Se não fosse seu lançamento, sem dúvidas, muitos dos projetos mais aclamados da atualidade seriam bem diferentes. Neste 20º aniversário do game, temos que celebrar seu legado e agradecer pela obra prima atemporal chamada Ocarina of Time. 

por Vinícius Veloso

Revisão: Arthur Maia
Diagramação: Lucas Gallego

SUPER MARIO PARTY™

LIBERANDO OS PERSONAGENS, MODOS E TABULEIROS SECRETOS

Além de resgatar elementos clássicos que colaboraram para o sucesso da franquia, **Super Mario Party** (Switch) trouxe de volta uma mecânica que parecia ter ficado no passado. Com os conteúdos adicionais sendo oferecidos por meio de DLCs, estão cada vez mais raros games que recompensam o desempenho do jogador com material extra. Quebrando essa realidade, o novo capítulo do *spin-off* está repleto de elementos escondidos e, neste guia, apontaremos todos os caminhos para você aproveitar o máximo da festa.

Tabuleiro Kamek's Tantalizing Tower



Ao iniciar o modo principal, somente três mapas estão disponíveis: Whomp's Domino Ruins, King Bob-omb's Powderkeg Mine e Megafruit Paradise. Depois de se aventurar em todos eles, independentemente do resultado ou do número de turnos da partida, o quarto é liberado. Na Kamek's Tantalizing Tower, o preço das estrelas é variável e até duas delas podem ser compradas ao encontrar a Toadette, que permanece fixa em uma casa na parte superior do tabuleiro.



O procedimento para desbloquear o Tantalizing Tower Toys no Partner Party é semelhante. Após jogarmos em cada um dos três cenários do desafio de duplas pelo menos uma vez, o mundo dourado de Kamek estará disponível.

Modos escondidos



Super Mario Party impressiona pela quantidade de conteúdo e variedade de modos, no entanto, alguns deles têm que ser liberados. Conheça o passo a passo para ter acesso a todos:

Challenge Road



Durante a jogatina, é possível perceber que a roleta de *minigames* possui algumas linhas preenchidas com pontos de interrogação e que só são reveladas quando o sorteio cai sobre elas. Depois que os *minigames* “secretos” são todos apresentados, o modo Challenge Road fica disponível no canto superior direito da Party Plaza e desafia o jogador a completar os 80 *minigames* do jogo e cumprir certas tarefas.

O grande segredo para ter acesso ao Challenge Road é ir jogando os diferentes modos (Mario Party, Partner Party, River Survival e Sound Stage) aleatoriamente — até que a lista de *minigames* esteja completa.



Toad's Rec Room

O espaço que usa a funcionalidade wireless do Switch fica disponível no canto inferior direito da Party Plaza depois que a primeira partida no modo principal é concluída. Finalizada a jogatina em qualquer tabuleiro, basta ir na direção do cano que a passagem será liberada.



Sticker Room

Conforme jogamos em qualquer um dos modos, somos presenteados com Party Points, que também podem ser conquistados através do uso de amiibo. Após acumular alguns, vá até a parte superior esquerda do mapa e Kamek irá liberar a entrada no cano que leva até a Sticker Room, sala onde é possível criar imagens usando as figurinhas colecionadas no game.





Os stickers são conquistados no questionário de Birdo, que fica no canto inferior esquerdo da Party Plaza, ou comprados com os Party Points — para liberar essa opção basta conversar com o Toad que fica na entrada da praça depois de ter acumulado muitos Party Points.



Hard Mode no River Survival e remo dourado

Termine o River Survival fazendo os cinco diferentes caminhos para ter acesso ao modo difícil. Depois de completar toda a aventura cooperativa no barquinho, converse com Birdo na Party Plaza e responda corretamente suas perguntas para ganhar o remo dourado. Pode ser necessária mais de uma seção do questionário para receber o item.



You can now use the gold oar in River Survival!



Dificuldade Master



Logo depois de conquistar qualquer uma das cinco gemas (leia mais sobre a seguir), vá para a Party Plaza e caminhe até o canto superior do mapa. Peach ou Rosalina estarão por lá e dirão que se transformaram no mestre dos *minigames*. Deixe que elas entrem em sua equipe e a maior dificuldade do game é liberada.



Personagens secretos



Super Mario Party traz uma lista de 20 personagens jogáveis — o maior número na série até agora. Porém, quatro deles precisam ser desbloqueados por meio de tarefas realizadas no game. Confira como ter cada um deles a sua disposição:

Dry Bones



A caveirinha que fez sua primeira aparição em **Super Mario Bros. 3** e já foi selecionável em **Mario Party 7** e **Mario Party 8** está de volta. Para liberar o personagem, é preciso terminar pelo menos uma vez todos os modos de jogo (Mario Party, Partner Party, River Survival e Sound Stage). Depois disso, dê uma volta pela Party Plaza para encontrá-lo e convidá-lo para a turma.

Caso ainda não tenha encontrado Dry Bones, termine qualquer modo de jogo e, logo na sequência, dê uma volta pela Party Plaza para achá-lo.



Donkey Kong

O gorilão mais famoso da Big N vem aparecendo no *spin-off* desde o surgimento da franquia no Nintendo 64, tendo ficado de fora somente de Mario Party 4. No entanto, entre os capítulos 5 e 9 ele acabou sendo usado apenas como NPC, voltando a ser selecionável no 10. Para tê-lo entre os personagens disponíveis em Super Mario Party, a missão é finalizar o River Survival por três vezes, sempre escolhendo percursos que levam a finais diferentes. Após concluir a terceira viagem molhada, volte para a Party Plaza e encontre o macacão já vestido com sua tradicional gravata e pronto para a festa.

Caso você já tenha feito três ou mais finais no River Survival e não conversou com DK para liberá-lo, basta voltar ao modo do barquinho e concluí-lo seguindo por qualquer caminho. Na sequência, o personagem estará aguardando na Party Plaza.



Diddy Kong

O chimpanzé faz sua segunda participação como selecionável na franquia — anteriormente estava disponível apenas em Mario Party: Star Rush. Para liberá-lo, o primeiro passo é derrotá-lo como rival do último desafio do segundo mundo (Chestnut Forest) no modo Challenge Road. Logo depois disso, encontre-o na Party Plaza para tê-lo no time.

Caso você já tenha finalizado o Challenge Road e não conversou com Diddy para desbloqueá-lo, basta voltar ao segundo mundo do Challenge Road e vencê-lo novamente. Na sequência, o personagem estará aguardando na Party Plaza.



Pom Pom

Ao lado de Monty Mole e Goomba, é uma das estreantes na lista de convidados jogáveis na festa mais animada do Reino do Cogumelo. Para liberá-la, o procedimento é bastante parecido com o de Diddy Kong. Pom Pom é a rival do último desafio do quinto mundo (Salty Sea) do Challenge Road e, depois de vencê-la, basta ir ao encontro dela na Party Plaza.

Caso você já tenha finalizado o Challenge Road e não conversou com Pom Pom para desbloqueá-la, volte ao quinto mundo do Challenge Road e ganhe dela novamente. Na sequência, a personagem estará aguardando na Party Plaza.

Gemas



O game tem uma espécie de “campanha” em que o jogador deve coletar cinco gemas espalhadas pelos variados modos. A localização de cada uma delas é a seguinte:

Gema da Tenacidade:



Conclua uma sessão de jogo, independentemente da quantidade de turnos, em cada um dos quatro tabuleiros do modo principal.

Gema do Espírito:



Vença o Sound Stage na dificuldade Hard (liberada depois de ganhar o modo normal e o Remix).



Gema da Coragem:

Conclua o River Survival fazendo os cinco caminhos disponíveis.



Gema do Amor:

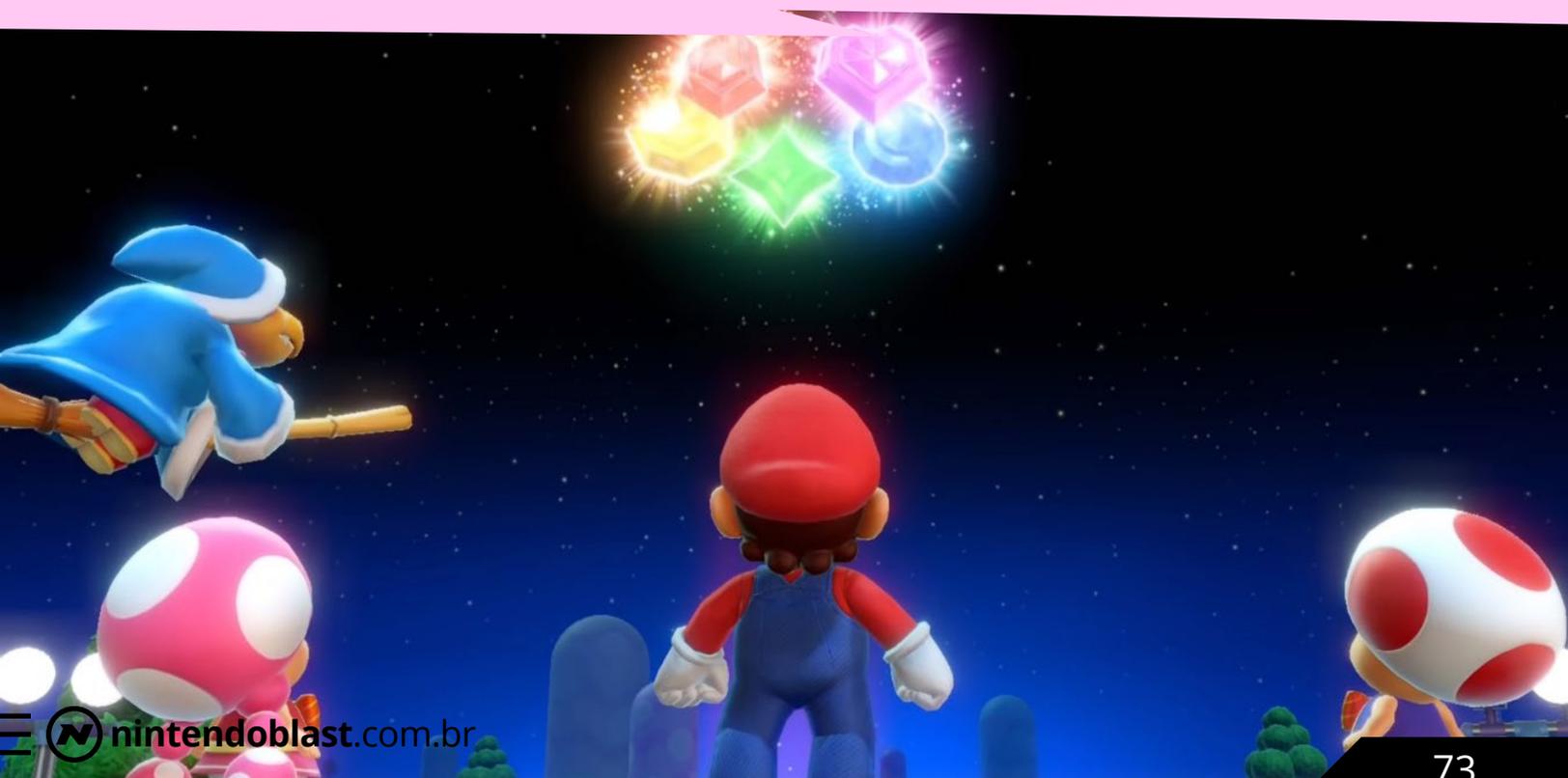
Conclua uma sessão de jogo, independentemente da quantidade de turnos, em cada um dos quatro tabuleiros do Partner Party.



Gema da Paixão:

Finalize o Challenge Road.

Depois de coletar todas as pedras, o jogador é apresentado com a cutscene final do game e recebe o status de Super Star. 



por *Lucian Helan*

Revisão: *Vinicius Fernandes*
Diagramação: *Yury Trindade*



MEGAMAN 11

detonado com a melhor ordem dos chefes e outras dicas

Mega Man 11 já é uma realidade, e uma dúvida muito comum de alguns jogadores sobre os games da série é: qual a ordem mais fácil para derrotar os chefes? Pois não se preocupe leitor, nesta matéria iremos esclarecer essa dúvida e dar diversas dicas para se livrar daqueles inimigos chatos ou passar alguns trechos mais difíceis. Caso ainda não tenha se decidido sobre a aquisição do jogo, que tal ler antes **a nossa análise?**

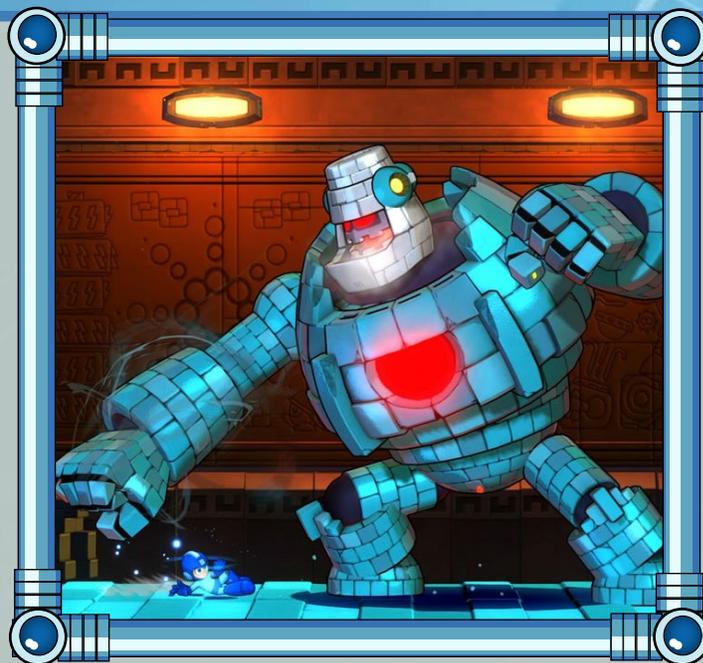


1- Block Man

Fraqueza: Chain Blast

Midboss: Totemer — **Fraqueza:** Chain Blast

Se você jogou a demo disponível, com certeza encontrará no cenário de Block Man um lugar seguro pra começar o jogo, e se não testou o game anteriormente, saiba que ele possui um level design bastante didático quanto ao uso das gears, principalmente a de velocidade, por isso será nossa primeira escolha. À medida que for retornando ao menu principal, não deixe de conferir os itens disponíveis na loja do laboratório, alguns são muito importantes para aproveitar da melhor forma possível o game na ordem sugerida.



O primeiro ponto a ser levado em consideração é que, obviamente, a Speed Gear facilita derrotar todos os inimigos rapidamente, mas principalmente Mawaru C e Crunch Don. Porém, acertar o primeiro deles sem ela já nos garante uma conquista. Use a Speed Gear também no midboss da fase, tanto para desviar das pesadas rodas que caem para esmagar Mega Man, quanto para causar mais dano rapidamente no curto período de tempo em que ele está vulnerável.

Se quiser começar por outra ordem ou precisar repetir a fase, use a Power Gear combinada com Chain Blast para derrotar rapidamente o Totemer e o Block Man, principalmente em sua fase gigante e no final quando joga blocos sem parar. Essa combinação é eficaz contra praticamente tudo nessa fase, porém, o seu melhor uso está em destruir totalmente essa chata armadilha labiríntica.



2- Acid Man

Fraqueza: Block Dropper

Midboss: Cyclone W — **Fraqueza:** Block Dropper

O estágio de Acid Man pode ter alguns saltos um pouco difíceis para ser o segundo, mas nada que um pouco de treino, e a aquisição de alguns Pierce Protectors na loja não resolvam. O item em questão protege Mega Man de morrer instantaneamente ao tocar em um espinho.

Porém, essa fase segue a mesma premissa, na qual praticamente todos os inimigos possuem fraqueza a mesma arma que o chefe. Você pode se livrar facilmente das aranhas no teto com Block Dropper + Power Gear, mas sugiro usar a combinação apenas depois de passar pelo midboss, ou pode faltar energia para a arma nos momentos mais importantes.



A melhor forma de lidar com os Shield Attacker M é com a Speed Gear, ou, caso tenha começado por outra ordem, a Chain Blast + Power Gear derrota eles facilmente.

Nesta fase também encontramos um dos inimigos que darão muito trabalho em boa parte do jogo: o Sniper Joe. Para lidar com ele, use a Speed Gear, ou então deixe cair uma chuva de blocos em sua cabeça usando a Power Gear.



3- Impact Man

Fraqueza: Acid Barrier

Midboss: Pickman Digger — **Fraqueza:** Block Dropper

Mais uma vez o nível de dificuldade aumenta, já que se trata de um estágio com muitas áreas de queda mortais. Além disso, a arma de Acid Man não é tão eficaz em Impact Man quanto as anteriores foram, pois ela exige primeiro a criação da barreira, para depois usar o ataque, e estamos falando de um chefe bastante ágil. O dano ainda é bom, mas pela dificuldade de usá-la corretamente eu acho mais fácil derrotá-lo com o Mega Buster.



Seguindo essa ordem, a primeira pegadinha do jogo também está nessa fase, pois o midboss Pickman Digger possui fraqueza à arma de Block Man e não do Acid Man. Entretanto, as duas armas são muito eficazes para lidar com a maioria dos inimigos, se destacando a Acid Barrier.

Como precisamos economizar energia, a Power Gear carregada é uma boa opção para derrotar o Pickman. Caso esteja repetindo a fase, a Tundra Storm funciona muito bem para se livrar de grandes grupos de inimigos.

Aliás, quando ver o pequeno robô chamado Arc Weldy, derrote-o rapidamente, ou ele pode deixar o seu caminho bem complicado.



Masterizar o uso da Speed Gear juntamente com o Rush Coil pode ajudar muito nessa parte.



4- Bounce Man

Fraqueza: Pile Driver

Midboss: Frog Balloon — **Fraqueza:** Chain Blast



As principais dicas nessa fase são: derrote tudo que lhe causar alguma dificuldade com a Pile Driver, e boa sorte para controlar corretamente o Mega Man nesse inferno de bolas de borracha. Acabou a energia da arma do chefe? Faça um bom uso das gears e não terá grandes dificuldades.



Beat pode ser útil nessa parte.



A Block Dropper ajuda a derrotar os canhões (Wall Blaster) de uma distância segura.



5- Fuse Man

Fraqueza: Bounce Ball

Midboss: Dread Spark — **Fraqueza:** Bounce Ball

Apesar de ter várias armadilhas, e exigir bom domínio da Speed Gear, eu considero essa fase mais fácil que as de Impact Man ou Acid Man. Os inimigos são bem fáceis de lidar, e a arma pode ser guardada para se usar contra o midboss e o Robot Master.

Esse estágio também tem vários canhões, e o retornante Tatepakkan, que podem ser derrotados facilmente com a Block Dropper. Mas preste atenção, o nosso velho amigo pode se defender quando coloca seu escudo pra cima. Caso esteja sem energia da arma, é indicado atacá-lo com a Power Gear carregada, já que saem dois disparos, e assim, ele não consegue se defender.



Este inimigo é bem forte, mas pode ser derrotado facilmente com Block Dropper + Power Gear.

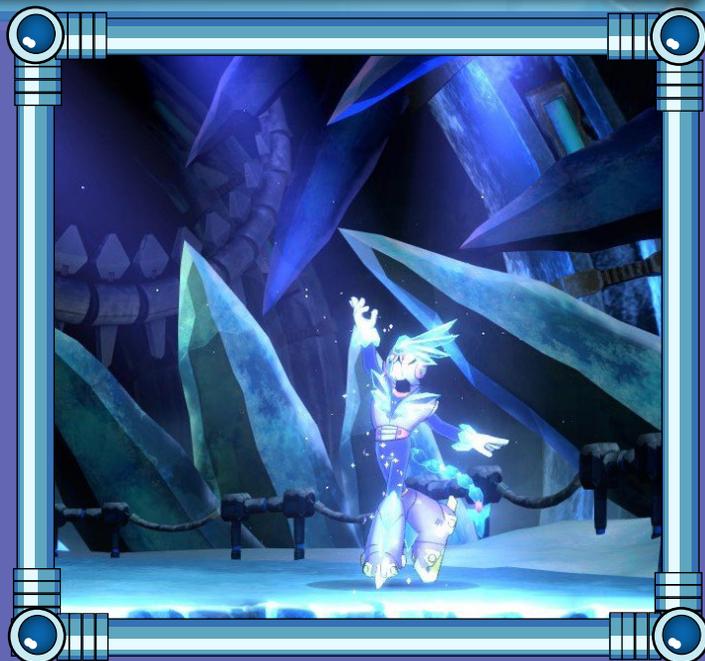


6- Tundra Man

Fraqueza: Scramble Thunder

Midboss: Mecha-Mammostal — **Fraqueza:** Scramble Thunder

Um estágio muito bonito, em que as maiores dificuldades são manter-se nas plataformas escorregadias, e aprender a lidar com o vento forte empurrando o Mega Man. Obviamente, a maior indicação para se livrar de um desses problemas é a aquisição do item Spike Bots, encontrado na área Parts da loja, já que os chefes podem ser derrotados facilmente com a arma recebida na fase anterior. Outra boa dica é usar a Pile Driver para destruir os Gabyoall, que podem atrapalhar bastante os saltos.



Nesta área de plataforma no final da fase a Acid Barrier deve ajudar a não se preocupar com os tiros. Por fim, se ainda estiver com muita dificuldade, Beat Call, Pierce Protector e Super Guard sempre são boas escolhas, além, é claro, dos Energy Tanks e vidas extras.





7- Torch Man

Fraqueza: Tundra Storm

Midboss: Sparkey — **Fraqueza:** Tundra Storm

Chegamos ao “usuário de torch jutsu”, que felizmente não aguenta uma boa nevasca causada pela Tundra Storm, assim como seu midboss.

Tatepakkan também aparece bastante aqui, e vamos lembrar que ele pode ser facilmente derrotado de diversas formas: com a Power Gear sozinha ou acompanhada das principais armas com um bom dano no jogo. Por outro lado, nas partes em que é preciso correr do fogo, sempre há um caminho alternativo, e é preferível desviar dele — ou usar o elemento mais improvável nessa hora para “esfriar as coisas” e conseguir mais tempo.



Outro inimigo bem chato nessa fase é o Tank Oven, que pode ser jogado longe mais facilmente com a Pile Driver, podendo até ser derrotado se combinada com a Power Gear. Nesse caso tome cuidado, pois é difícil desviar do ataque dele.





Por fim, caso você mate a coruja Lamper sem querer, a combinação Scramble Thunder + Power Gear fornece uma boa iluminação por um período curto de tempo, e mesmo sem a gear pode ajudar bastante.



8- Blast Man

Fraqueza: Blazing Torch

Midboss: Thrill Twins 1 & 2 — **Fraqueza:** Tundra Storm



Mais um cenário em que quase tudo pode ser derrotado instantaneamente com a arma do chefe anterior: Blazing Torch.



O inimigo Fire Server, por exemplo, não consegue deixar seu compartimento de combustível para trás quando é derrotado com um golpe de fogo.

Por outro lado, mais uma pegadinha acontece nessa fase: o Tundra Storm é a maneira mais eficaz que eu encontrei para dar cabo rapidamente do midboss.



O inimigo Sniper Armor D, um velho conhecido da franquia, é extremamente chato, já que precisamos derrotar duas partes do robô, a pilotável e o piloto. Porém, basta usar a Power Gear combinada com a maioria das armas do jogo para acabar com ele.



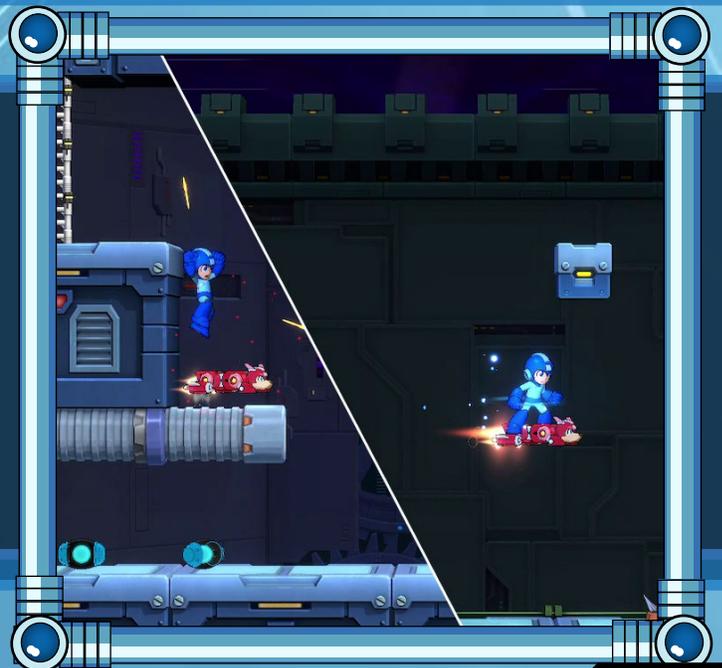


9- Wily's Castle 1



Hora de usar tudo que aprendeu até aqui. Eu considero essa a fase mais difícil do jogo, então, quando conseguir passá-la, o sucesso é logo ali. A primeira arma de uso essencial é a Acid Barrier, que combinada a Power, e depois com a Speed Gear, deixa muito mais fácil passar por esse tipo de seção de plataformas, seja na primeira, na segunda parte ou no final onde precisaremos fazer os saltos até chegar num local mais elevado.

Não citei ainda o uso do Rush Jet, que pode ajudar em certas partes de algumas fases, mas aqui ele vai tornar possível recuperar o fôlego pra segunda parte desse difícil estágio. E aproveitando, esses blocos que causam pesadelos pra muita gente podem ser evitados também com o uso do nosso amigo canino.



Aqui uma dica essencial: a Scramble Thunder evitará uma morte boba para o Metall, um dos inimigos mais fracos e carismáticos da franquia.



Na segunda parte com os blocos que somem, é possível usar a Pile Driver ou apenas cortar caminho rapidamente com a Speed Gear.

Por fim, o complicadíssimo Yellow Devil possui fraqueza contra a Chain Blast, então procure pegar o tempo certo para desviar de seus ataques e contra-ataque causando uma grande explosão nos olhos dele. Quando ele se transformar em vários mini-vilões, o último da fila pode ser atingido.





10- Wily's Castle 2



Este estágio basicamente pode ser vencido com Tundra Storm, Chain Blast, Pile Driver, Scramble Thunder e Block Dropper. Quando encontrar essa torreta, use Chain Blast + Power Gear, e não terá problemas. Os inimigos blindados também não resistem a esse ataque.

Ao encontrar o chefe Mawverne, precisamos fazer com que ele abra a sua "concha", antes de atacá-lo. Eu gosto de usar a Bounce Ball para fazer com que ele abra rapidamente, e depois usar a combinação Power Gear + Pile Driver para derrotá-lo rapidamente.





11- Batalha Final

Pulamos a fase da revanche contra todos os Robot Masters, pois basta explorar suas fraquezas já conhecidas. Chegando na primeira fase da luta contra Wily, a sua nave pode ser derrotada mais facilmente com a Power Gear + Chain Blast ou Pile Driver, mas a segunda opção serve apenas quando acertamos bem nos olhos.

Já a sua segunda forma recebe dano adicional da arma Scramble Thunder, além de exigir um ótimo domínio das gears para ser vencida.



E agora que o mundo está em paz novamente, e temos uma boa noção de como lidar com cada pedra em nosso caminho, podemos aproveitar os extras, desafios, ou o modo superhero desse excelente game. Até a próxima! 

*por Vitor Lima**Revisão: Diogo Mendes
Diagramação: Juliana Valle*

Jogos físicos que utilizam espaço do seu Switch

Não há muito tempo que usávamos Memory Cards em nossos consoles. Ou melhor ainda, o desempenho no jogo ficava salvo no cartucho do game, tempos que parecem longínquos para os muitos que testemunharam as últimas décadas do desenvolvimento tecnológico, ainda mais na área dos videogames. Pior que nem faz tanto tempo assim, essa era a nossa vida há menos de uma década atrás.

Quando tudo ainda era 64-bit

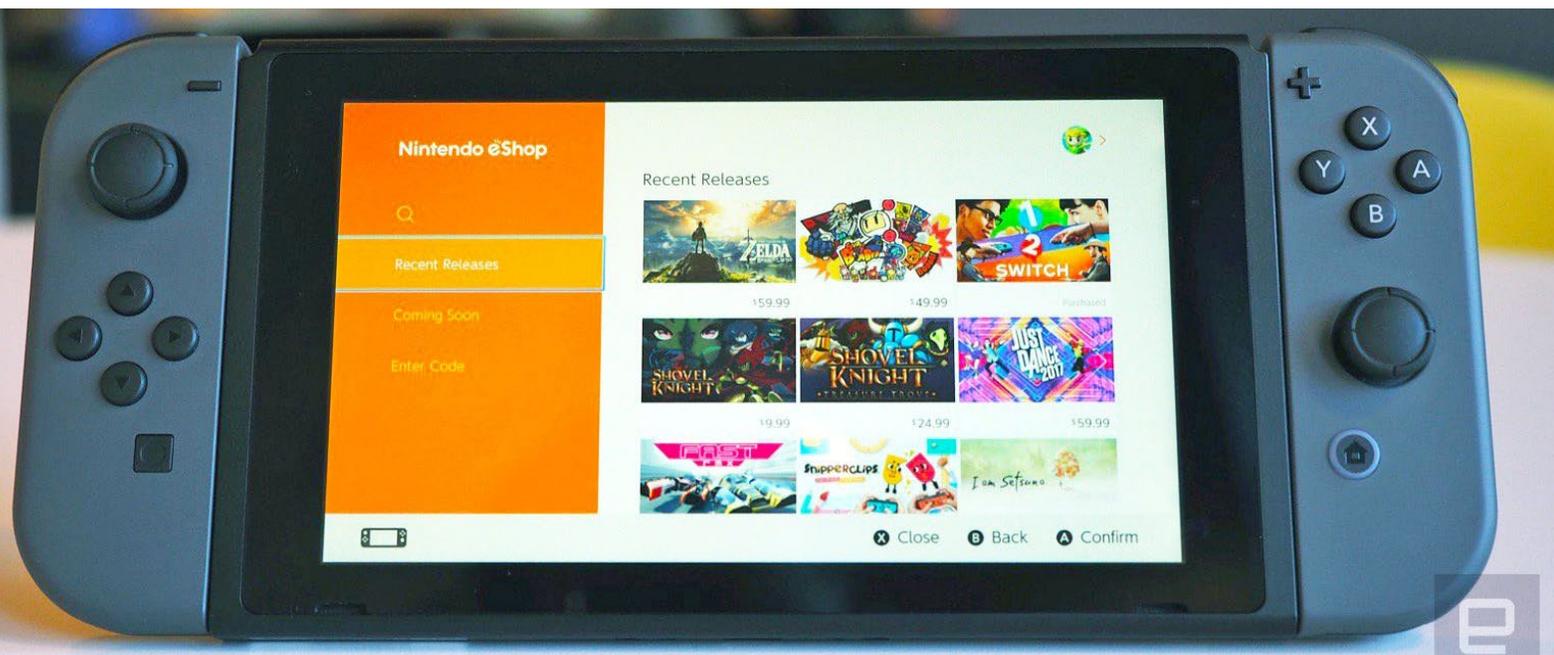
Naqueles tempos de assoprar cartuchos e sem versões de games para o português, a menor preocupação era a memória interna do console, se é que existia algo do tipo, se o jogo rodava, dificilmente encontrávamos algum problema na jogatina, salvo possíveis bugs. Mas, como tudo na vida, os consoles e seu mercado se desenvolveram exponencialmente e junto deles os problemas e dilemas de seus desenvolvedores, como também de seus consumidores, nós.



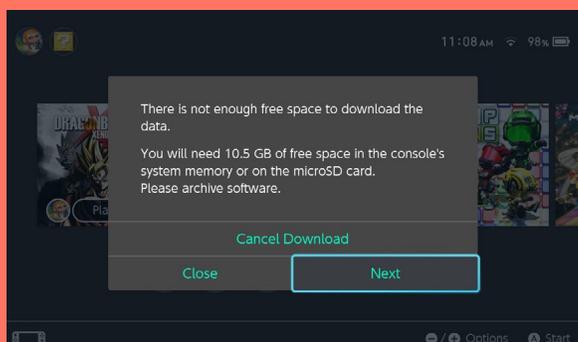
NINTENDO⁶⁴




Hoje temos controles sem fio, jogatins online, compras de games digitais e espaços absurdos de armazenamento para ter uma biblioteca de games que extrapola os limites das nossas estantes. E aqui temos uma das novas questões do mundo moderno, que não apenas aplaca os gamers, mas toda e qualquer pessoa que esteja em contato com aparelhos eletrônicos como conhecemos atualmente.



Sim, o problema com espaço interno do console não é nenhuma novidade para os donos de consoles da última geração, porém o assunto é bastante fresco para os consumidores da Nintendo, ainda mais os brasileiros. Até o lançamento do Switch, ou melhor, até a saída da Nintendo do Brasil, os jogadores podiam muito bem comprar os games para seus Wii Us e 3DSs em lojas e aproveitar um download ocasional para títulos exclusivos da eShop ou em um caso de ansiedade que não aguentaria a espera da compra em lojas físicas.



Não são muitos os que acabaram com a memória do Wii, Wii U e 3DS os entupindo de games digitais, principalmente graças à realidade brasileira no que tange o acesso a videogames. Entretanto, o quadro atual vem forçando os nintendistas médios a cada vez mais comprar títulos digitais, já que títulos da Nintendo está mais se parecendo com ir atrás de itens do mercado negro.



Outro fator que põe freio na demanda das versões físicas é a expectativa dos jogadores em grandes títulos, e com a estratégia de lançamentos da Big N com o Switch vem reduzindo o autocontrole dos donos do console híbrido a pó. Ainda mais agora que a Nintendo oficializou sua loja digital no Brasil e a venda de códigos de download em lojas físicas, temos a prova que o consumo está apontado para a mídia digital.

Expandir para ter



Isso traz luz à necessidade do jogador atual ir atrás de formas para expandir o espaço de armazenamento de seu console, seja ele um Switch ou um 3DS, pois, como bem sabemos, os games atualmente não se limitam a ocupar o espaço divulgado pela empresa na loja digital ou na memória do próprio cartucho, no caso da mídia física. Hoje, títulos com foco em partidas online competitivas como **Mario Kart 8 Deluxe** (Switch) ou **Splatoon 2** (Switch) - e como também o esperado **Super Smash Bros Ultimate** (Switch) - precisam de atualizações constantes não apenas para manter suas partidas rodando suavemente, como também com a adição de DLCs para garantir que o engajamento do público com o título não morra após algumas partidas, ou de finalizar as campanhas. E essa tendência, de expansão do jogo após o seu lançamento, só tende a aumentar após o lançamento do serviço online. Extrapolando as paredes de armazenamento da mídia física.

ONLINE

E aqui está o pulo do gato, o jogador que consome mídias digitais já está preparado para a necessidade de expansão dos dados de seus consoles. Mas caso o jogador seja daqueles que faz questão de comprar seus games em mídia física, para poder assim, garantir não apenas uma coleção que expõe as capas e todo o trabalho gráfico em sua glória, mas também para massagear o nosso lado ostentação. Mesmo o jogador mais tradicional vai ver o espaço de seu console ser consumido pelos próprios games físicos que compra.



Essa preocupação seria um tanto trivial se o Switch não fosse um console portátil, não houve interesse de transformar o console em um aparelho com muito espaço para armazenamento interno, as versões que temos hoje só possuem 32GB de espaço, metade que a versão preta do Wii U. Enquanto os outros consoles estão entrando na zona dos terabytes.

Claro, ainda é cedo para dizer, mas dando uma passada rápida no gerenciamento de dados do meu Switch, descobri que 2GB foram consumidos apenas para todas as atualizações do supracitado Splatoon 2. Isso já mostra que, após o lançamento de um título haverá atualizações e estas tendem apenas a se tornarem mais frequentes e maiores, o jogador querendo ou não.

ONLINE

Nintendo Switch Online



Online Play



Nintendo Entertainment System™ - Nintendo Switch Online



Save Data Cloud



Smartphone App



Special Offers

Isso, pois as mídias físicas não conseguem acompanhar a dinâmica de como consumimos games hoje em dia, a quantidade de conteúdo que pode ser adicionado ao jogo, seja ele planejado ou não, transforma cada vez mais o cartucho (ou CD, no caso de outros consoles) em uma ponte para o game, que divide suas raízes em sua fonte e no próprio console - para além dos save datas - e o distanciando do que era no início, o receptáculo.



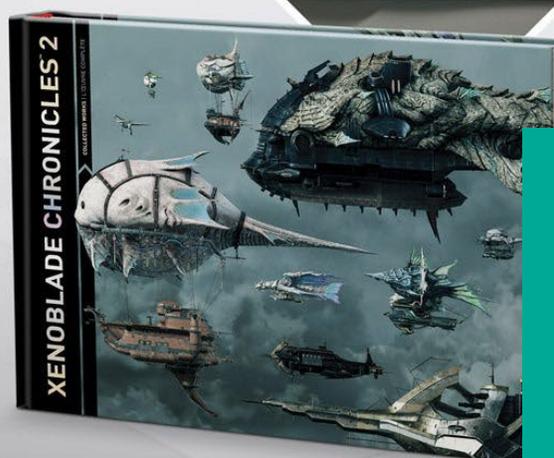
Por enquanto, essas atualizações não têm ocupado um espaço realmente significativo na memória do console. Se a dieta de seu Switch for apenas de cartuchos, com games digitais de vez em quando, não há real necessidade de expandir a memória de seu console. O que, a primeiro momento pode ser bom, para aqueles que buscam economizar, já que um cartão micro SD (único tipo suportado pelo Switch) pode chegar ao valor médio de um jogo para o console.

Mas, ao passo que a tecnologia avança, os meios analógicos, por assim dizer, vão se tornando cada vez mais obsoletos, estamos perdendo até mesmo a necessidade de games instalados em consoles, com títulos jogáveis “na nuvem”. É inegável que carregamos um carinho grande pelas mídias físicas, mas será que isso não é mais uma tradição do que uma real necessidade? Não é difícil imaginar, mas seria cômico, daqui alguns anos as edições de colecionadores serem os cartuchos e CDs, apenas por serem físicos e colecionáveis.



Xenoblade Chronicles 2

SPECIAL EDITION



Ou será que, assim como os livros, as mídias físicas irão seguir lado a lado com os arquivos disponíveis nas lojas online, que podem alcançar qualquer jogador no mundo em bem menos tempo e, conseqüentemente, dinheiro? 

por Victor Hugo Carreta

Revisão: Pedro Franco
Diagramação: Daniel Andrade



EQUIPE FLARE

Por um mundo mais belo

De todas as equipes vilãs já apresentadas, esta é a que mais se diferencia do padrão. Tem até membro da Elite dos Quatro como membro. Aliás, quando falamos em padrão, estamos quase que explicando metade do contexto dessa equipe, que não está para brincadeiras. Com seu alto poder aquisitivo, tem como missão impor a todos em Kalos seu alto padrão. Essa é a Equipe Flare.

Como a maioria já sabe, a região de Kalos é inspirada na França (se não sabia, agora sabe, ou vai me dizer que nunca notou que as cores das três Pokédex presentes na região são nas cores Azul, Branca e Vermelha, que por acaso são as cores da bandeira francesa?) e por isso, muitos aspectos do jogo extraem a essência do povo francês (calma gente, não são os perfumes), que é a sua classe, nobreza mas com toques de sutileza. Podemos notar esse atributo marcante na equipe vilã a partir de seus uniformes, se é que podemos tratar ternos de cor laranja (pelo menos para mim é laranja) como uniformes. Como se não bastasse, eles não precisam de dinheiro para dominar o mundo, porque já possuem muito dinheiro, até porque, seu líder é o desenvolvedor do Holo Caster, maior ferramenta de comunicação da região de Kalos. A seguir, veremos com mais detalhes sobre seu plano, que é de ter uma região toda seguindo o mesmo padrão, descartando todos aqueles que forem contra. Boa leitura a todos!

O que é a Equipe Flare?

Basicamente, temos aqui uma “cópia” da Equipe Rocket, só que com mais dinheiro e roupas maneiras. Não é à toa que todos os encontros do protagonista com a equipe vilã ocorrem em cenários similares aos da Equipe Rocket, vejam: o primeiro ocorre em uma caverna onde estão localizados os fósseis da região, após temos o encontro na usina de força, temos também uma invasão em uma fábrica de Pokébolas e por fim, experimentos com Pokémon selvagens. Sério Game Freak? Por que tentar copiar a fórmula pela segunda vez? Será que a tentativa de recriar Kanto em Hoenn não foi o bastante? Aparentemente não. Até o esconderijo da equipe tem como fachada um estabelecimento comercial. Embora a fórmula tenha sido copiada, a personalidade de seus integrantes é bem diferente. Enquanto a Equipe Rocket parece não se importar com o que acontece por onde passam, a Equipe Flare realmente quer tornar o mundo em um lugar mais



Capangas da Equipe Flare



bonito, só esqueceram que nem todos nasceram em berço de ouro. Com isso, seu objetivo parece ser meio vazio, seu propósito parece ser superficial demais. Inclusive, essa característica é atribuída, em sua grande maioria, às pessoas que possuem uma condição financeira acima dos demais. Claro que isso não é um padrão, nem todas as pessoas que são super-hiper-mega ricas são mesquinhas, vazias e superficiais mas estamos falando da Equipe Flare, que segundo uma das garçonetes presentes no café da equipe fala, é preciso 5.000.000 de Pokedollars para se juntar à equipe, podemos colocar dessa forma. Eu sei que vocês já cansaram de ler a palavra “padrão” nesse texto mas esse eu não poderia deixar de descrever: os cientistas da equipe: Aliana, Bryony, Celosia, Mable e Xerosic possuem as iniciais dos cinco níveis de explosões solares, sendo A, B, C, M, e X, que variam de acordo com o fluxo de energia.

O líder - Lysandre

Normalmente, quando imaginamos um vilão, pensamos sempre em destruição, caos e desordem. Lysandre não é esse tipo de vilão. Aliás, **tudo aquilo que ele idealiza é a beleza**. Beleza eterna para ser mais preciso. Só que para Lysandre, essa beleza eterna não vem sem que antes haja um pouco de luta. Para isso, ele decide reviver um Pokémon lendário da região de Kalos na tentativa de recriar a arma utilizada por AZ, seu ancestral e dono da famosa Floette. Inclusive, ele oferece ao protagonista, diversas vezes, para que o mesmo se junte à Equipe Flare e o ajude a restaurar a beleza da região. Ele até consegue forçar seu Gyarados a evoluir em Mega Gyarados, mas não através do elo que ele possui com seu Pokémon, na verdade, ele usa uma máquina que simula os efeitos de um bracelete e mega pedra, podendo assim mega evoluir seus Pokémon. Quando é derrotado pelo protagonista, Lysandre deixa claro sua expressão de desgosto ao saber que sua beleza idealizada nunca existirá. Então, decide disparar sua arma e acabar com tudo aquilo que tentou construir. O raio atinge o quartel general da equipe e

começa a se despedaçar, aparentemente enterrando ele e todos os membros restantes da equipe. Depois desse evento, um dos membros diz que os objetivos de Lysandre eram nobres e que ele fez o máximo que pôde para ajudar as pessoas necessitadas, porém, devido à sua fraqueza, cedeu à “estupidez” humana, resultando em sua derrota.



Lysandre em Pokémon Generations



Por um mundo mais belo



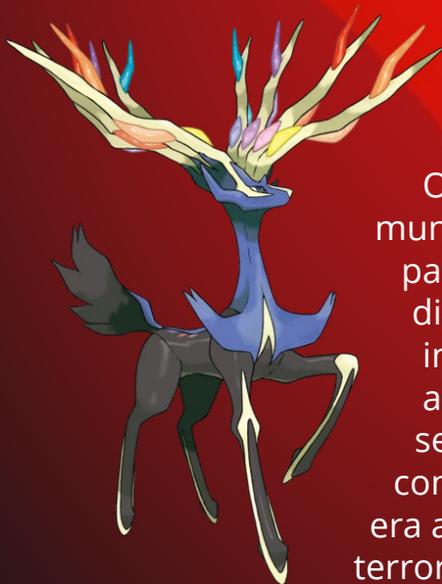
O objetivo da equipe é bem simples: tornar Kalos a mais bela região de todas, mas como fazer isso? Essa é fácil: acordar os Pokémon Xerneas e Yveltal a fim de reconstruir a poderosa arma que destruiu Kalos no passado. Sim, a mesma arma que AZ utilizou 3000 anos atrás para devastar toda Kalos após a morte de sua Floette durante a grande guerra. Essa arma na verdade seria usada por Lysandre para erradicar da face da terra, todos aqueles que não concordem com seus ideais ou não queiram seguir seu padrão de vida. Até Malva, uma das integrantes da Elite dos Quatro, se juntou à equipe.



Arma Secreta da Equipe Flare

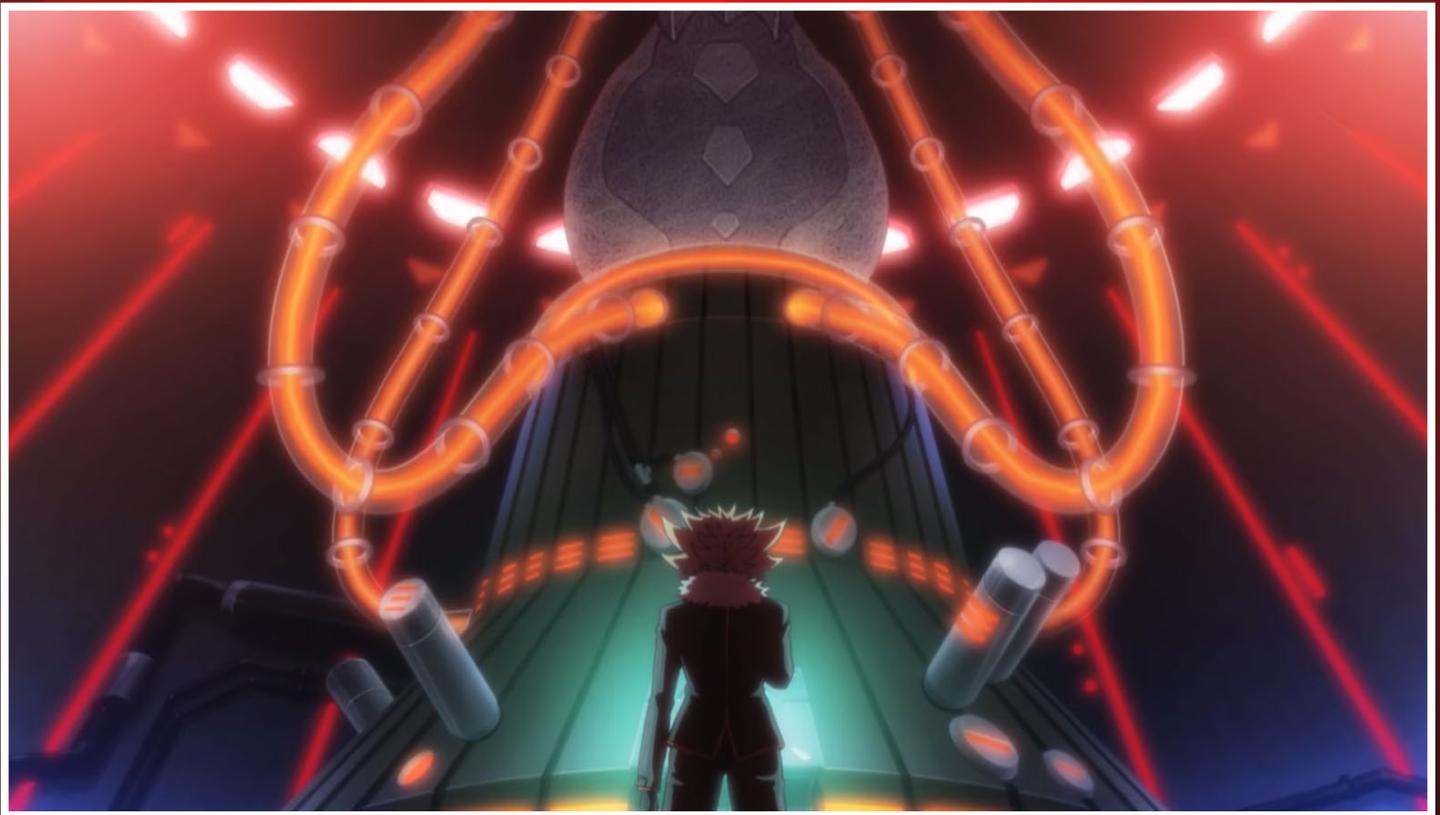
Isso mostra o quão poderoso e influente Lysandre conseguia ser. De seu café em Lumiose City, era capaz de dar todas ordens, já que essa cidade fica exatamente no meio de Kalos, tendo acesso à diversas cidades da região de Kalos. Através do Holo Caster, Lysandre tenta convencer todos de que seu plano seria a melhor opção para Kalos.

O que ele não previu, é que há várias formas de tornar um mundo mais belo e não é necessário força bruta e imposição para que se possa governar. Aliás, temos esse exemplo nos dias atuais, onde políticos desonestos utilizam de sua força, influência e dinheiro em benefício próprio. No fim, Lysandre acaba derrotado, perde sua equipe e vê todo seu plano sendo destruído pela arma que ele mesmo criou. Afinal de contas, será que ele realmente acreditava em seu plano? Ou era apenas um vilão comum que estava buscando o caos e terror, julgando ser uma beleza, como todos os vilões fazem?



Kalos em Paz

Após o término da Equipe Flare, a região de Kalos pode finalmente entrar em período de paz. AZ, o antecessor de Lysandre, reaparece durante a comemoração do campeão da liga de Kalos e reencontra sua Floette, que aparentemente não morreu. Para quem não jogou, essa cena é emocionante, me fez até chorar. A partir desse dia, pude experimentar um dos melhores jogos que já tive a oportunidade de jogar e aprendi que agir por impulso ou raiva terá consequências terríveis no futuro, pois Lysandre queria uma Kalos melhor, melhor do que a de AZ de 3000 anos atrás, porém, acabou fazendo a mesma coisa. Em nosso próximo encontro, iremos para uma região ensolarada, com diversas praias para falarmos sobre as **duas equipes** que criaram uma **reviravolta total**. Até mais! 



Guia N-Blast

Pokémon Omega Ruby/ Alpha Sapphire (3DS)

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



EDIÇÃO COMUM
GRÁTIS

EDIÇÃO DE
COLECIONADOR
R\$2,90

DETONADO ◊ MIRAGE SPOTS ◊ MEGA STONES ◊ TMs/

DETONADO ◊ MIRAGE SPOTS ◊ MEGA STONES ◊ TMs/HMs



BAIXAR NO
Google™ play



COMPRAR NO
Google™ play

Revista GameBlast 44

Neste mês de Novembro, a revista GameBlast traz todas as informações sobre o novo apocalipse de DARKSIDERS III.



Trazemos também informações sobre o mais recente Call of Duty (agora com modo Battle Royale), Just Cause 4, uma comemoração dos 20 anos do Dreamcast e muito mais...

Baixe já a sua!

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista