

NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBLAST.COM.BR

TOP 10:
JOGOS SPIN-OFF
DA FRANQUIA POKÉMON

ANÁLISE:
TOKYO MIRAGE
SESSIONS #FE ENCORE

MYSTERY DUNGEON:
RED/BLUE RESCUE TEAM (GBA/DS),
DESCUBRA O SEU LADO POKÉMON



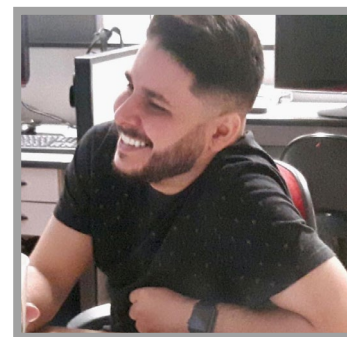
Pokémon Mystery Dungeon RESCUE TEAM DX

#122
FEV
2020



Qual Pokémon você é?

Em breve, **Pokémon Mystery Dungeon Rescue Team DX** (Switch) chegará aos nossos consoles, e foi pensando nisso que trazemos uma prévia de tudo o que sabemos sobre este game. Para refrescar a memória dos mais velhos, trazemos um Blast from the Past das versões originais de Pokémon Mystery Dungeon e um TOP 10 dos **melhores spin-offs de Pokémon**. Ainda nesta edição, **confira tudo sobre o Fighters Pass de Super Smash Bros. Ultimate** e mais. Boa leitura! - **Leandro Alves**



BLAST FROM THE PAST

Pokémon Mystery Dungeon
Red e Blue Rescue Team

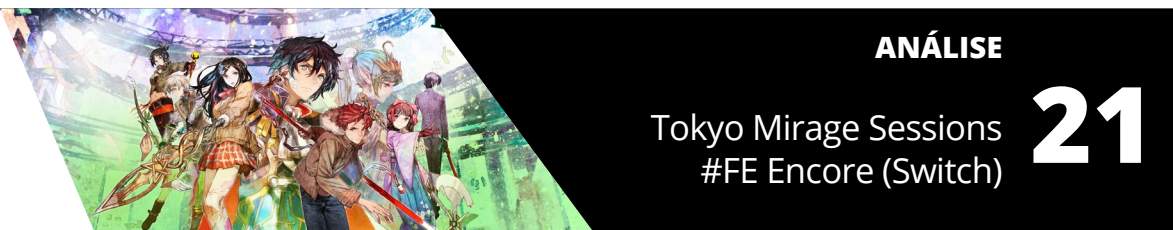
04



CAPA/PRÉVIA

Pokémon Mystery Dungeon
Rescue Team DX (Switch)

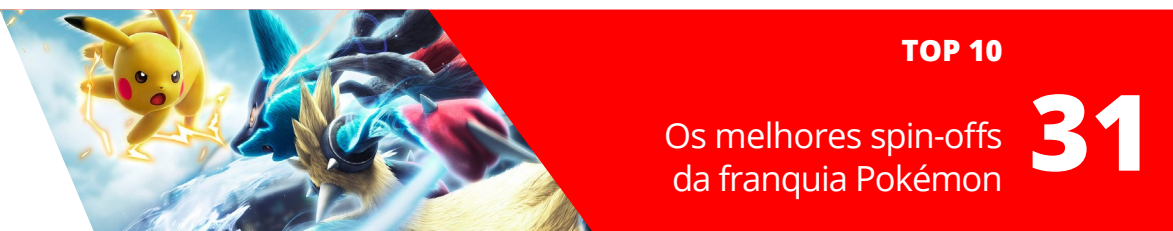
11



ANÁLISE

Tokyo Mirage Sessions
#FE Encore (Switch)

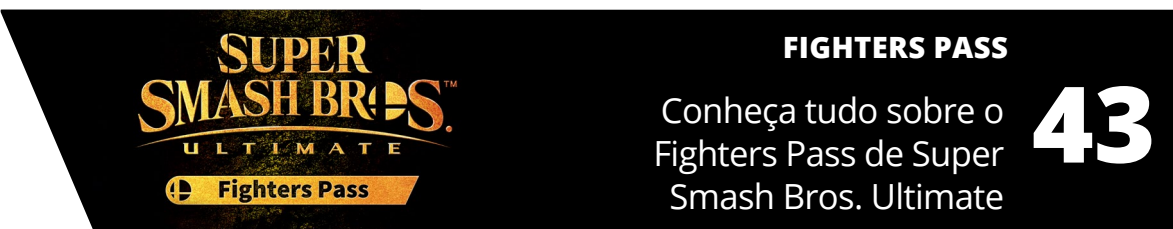
21



TOP 10

Os melhores spin-offs
da franquia Pokémon

31



FIGHTERS PASS

Conheça tudo sobre o
Fighters Pass de Super
Smash Bros. Ultimate

43



10 ANOS DE POKÉMON HG/SS

Feitos com uma alma de
prata e um coração de ouro

ONLINE

NINTENDO BLAST

DIRETOR GERAL/ PROJETO GRÁFICO

Leandro Alves
Sérgio Estrella

DIRETOR EDITORIAL

Leandro Alves

DIRETOR DE PAUTAS

Farley Santos
Nicholas Wagner
Vinícius Veloso

DIRETOR DE REVISÃO

Pedro Franco

DIRETOR DE ARTE

Leandro Alves

DIRETOR DE DIAGRAMAÇÃO

Leandro Alves

REDAÇÃO

Farley Santos
Ivanir Ignacchitti
Renan Rossi
Robson Junior
Victor Carozzi

REVISÃO

Davi Sousa
Icaro Sousa
Vitor Tibério
Vladimir Machado

DIAGRAMAÇÃO

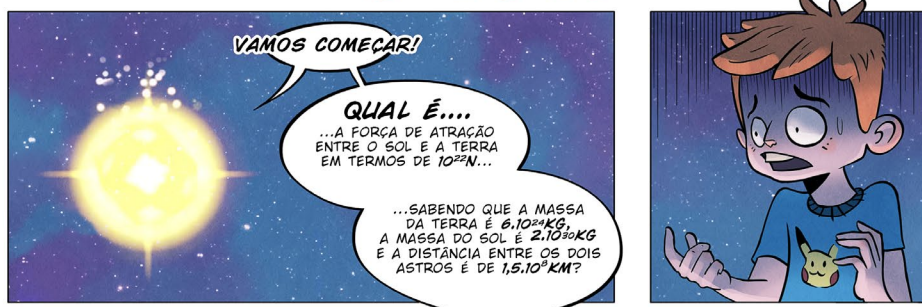
Daniel Andrade
Leandro Alves
Talita Silva
Yury Trindade

CAPA

Leandro Alves

HQ Blast

“Qual Pokémon você é?” por [Fernando Silveira](#)



FAÇA SUA ASSINATURA
GRÁTIS
DA REVISTA
NINTENDO BLAST!

ASSINAR!

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

por Robson Junior

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Daniel Andrade

POKÉMON Mystery Dungeon

BLUE RESCUE TEAM

RED RESCUE TEAM

DESCUBRA O SEU LADO POKÉMON

A série Mystery Dungeon comemorou recentemente seu aniversário de dez anos no Japão. Os dois primeiros jogos dessa série foram lançados nas terras nipônicas em 17 de novembro de 2005, chegando quase um ano depois aos Estados Unidos. O novo mundo dos tão queridos monstros proposto pela Chunsoft era completamente diferente do visto na linha principal da franquia. Houve a habitual dupla de jogos no lançamento, mas a semelhança desses spin-offs com os jogos da linha principal quase se limita por aqui.

Red Rescue Team e Blue Rescue Team, lançados para GBA e DS, respectivamente, foram os primeiros games a permitir que descobríssemos o que se passa na cabeça dos monstinhos de bolso. Com o lançamento recente de Pokémon Super Mystery Dungeon (3DS), vamos lembrar as origens de uma série única e que tanto divide a opinião dos fãs da franquia da Game Freak.

Quem precisa de Humanos?



Logo no começo, o jogador tem que responder a um quiz com diversas perguntas referentes ao seu comportamento diante de situações do cotidiano. Ao final do teste, o aspecto mais marcante de sua personalidade e seu sexo determinarão o Pokémon que se encaixa à sua visão de mundo. São dezesseis possibilidades ao todo, contando com os iniciais de Kanto, Johto e Hoenn e alguns extras, como Pikachu, Skitty e Eevee. Após a escolha do personagem principal vem a escolha do parceiro, que não pode ser do mesmo tipo do primeiro.



Instantly go right.
It's a trap! Go left.
Choose either side.

The road forks to the right and left.
You are told there is a treasure on the
right side. What do you do?

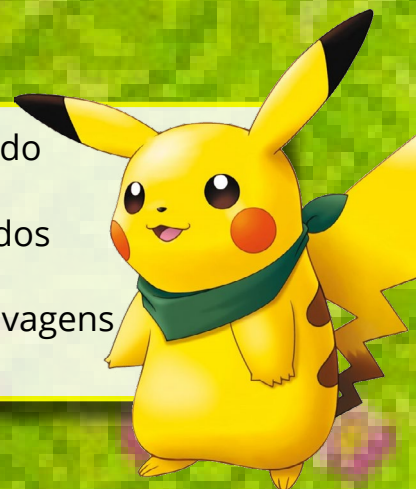
O que você faria?



A história começa com o protagonista acordando e se vendo em um mundo completamente diferente. Ele deixara de ser humano e se tornara um Pokémon — e o pior, sem lembranças de seu passado e do que aconteceu para chegar ali. Nesse novo universo, é possível interagir com outros monstrinhos, sendo o primeiro o seu parceiro, que irá te acompanhar por toda a aventura. Logo de cara, a nova dupla aceita sua primeira missão: resgatar um Caterpie para sua mãe Butterfree na primeira dungeon do jogo. Esse é o passo inicial para que os Pokémon formem um time de resgate, tendo em vista auxiliar os demais monstrinhos necessitados de ajuda. Infelizmente, isso tem se tornado mais frequente devido a um desequilíbrio natural, com desastres acontecendo a todo instante.

É o primeiro desafio que motiva os dois recém-conhecidos a formar seu próprio time de resgate.

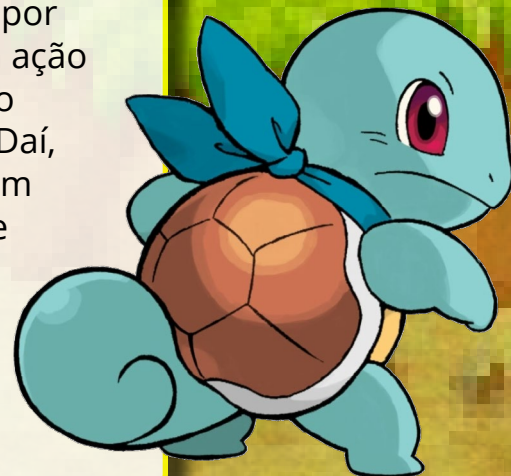
A partir de então, seguem-se várias explorações de dungeons de acordo com os pedidos de ajuda de outros Pokémon. Cada trabalho rende recompensas e pontos para eventuais ascensões no rank do time. Todos os Pokémon das três primeiras gerações podem ser encontrados e recrutados para o time, a maioria deles espalhada como Pokémon selvagens nas dungeons, mas com outros encontrados no modo história.



Uma jogabilidade diferente



As dungeons de ambas as versões são geradas pelo computador, fazendo com que cada vez que se entre em uma mesma localidade haja sempre um layout diferente. Os jogos se caracterizam por serem RPGs cujas batalhas se dão em turnos. Ou seja, cada ação feita pelo Pokémon que você está controlando no momento (um passo, usar um item ou atacar) conta como um turno. Daí, a cada ação do seu personagem, os demais Pokémon podem agir. Para complementar, ao zerar o HP do personagem, ele perde todo o seu dinheiro e diversos itens, além de ter que retornar ao primeiro nível da dungeon atual. Essas características tornam a série Mystery Dungeon como pertencente ao gênero roguelike, pois diversos aspectos foram herdados de Rogue (PC), um clássico de 1980.



Não há boas intenções por trás de todos os times de resgate...

Embora não seja de conhecimento geral, a série Mystery Dungeon começou muito antes do lançamento dessas duas versões. Em 1993, a Chunsoft lançou Torneko no Daibōken: Fushigi no Dungeon para o SNES, um jogo baseado na série Dragon Quest e sendo o marco do nascimento dos Mystery Dungeon. A série ainda retrataria diversas outras franquias antes de chegar doze anos depois aos primeiros jogos baseados em Pokémon.

Azul versus (ou mais) Vermelho



Embora muito semelhantes, Red Rescue Team e Blue Rescue Team trouxeram algumas diferenças interessantes. Para começar, como em diversos jogos da linha principal da franquia Pokémon, havia monstros exclusivos para cada versão. Somente através de códigos encontrados no outro jogo era possível desbloquear os exclusivos. Além disso, a potência gráfica superior da versão de DS permitiu gráficos melhores que os encontrados na versão de GBA.

A diferença maior entre os dois jogos é que as duas telas do DS permitiram que houvesse um melhor aproveitamento do espaço de cada uma. Por causa desse detalhe, era possível visualizar o mapa na tela superior e realmente explorar na tela de baixo, o que não poderia ser feito no GBA. A tela superior do DS também poderia mostrar informações sobre o time e as ações feitas no jogo (os ataques realizados, pontos de experiência adquiridos). Em suma, entretanto, as melhorias encontradas em Blue Rescue Team não prejudicavam a experiência em Red Rescue Team, embora tornassem a do DS mais rica.



Versões iguais poderiam se conectar entre si (através do Cabo Link, no caso do GBA, e por wireless, no caso do DS), além de que versões diferentes também poderiam comunicar-se pelo Dual-Slot do Nintendo DS. Essa última interação permitia a troca de itens e o resgate entre os times, que era uma forma de evitar perder o dinheiro e os itens adquiridos na exploração de uma dungeon. O DS saía na frente por causa do wireless, que permitia ainda outros recursos como as Unknown Dungeons, que poderiam ser exploradas com ajuda de outro amigo.




O legado



Talvez pela dupla de jogos ter sido lançada para GBA e DS, eles não receberam aclamação geral da crítica. Blue Rescue Team, principalmente, foi tido como apenas bom por ser muito parecido com a versão para GBA. Isso foi considerado um ponto negativo, uma vez que se tratavam de consoles de gerações diferentes. Apesar de problemas pontuais e de aspectos que poderiam ser melhor explorados, os jogos foram considerados viciantes, receberam boas notas e estão entre os mais vendidos da história de seus consoles.



Pokémon Mystery Dungeon: Red Rescue Team e Blue Rescue Team foram os primeiros a nos permitir saber o que os monstros tinham falar. A história dos jogos serviu de base para todos os demais da série, que chegariam novamente ao DS, ao Wii (embora apenas no Japão) e mais recentemente ao 3DS. Além disso, Red Rescue Team foi o último jogo baseado em Pokémon a ser lançado no GBA, marcando de vez a transição da franquia ao inovador portátil da Nintendo. Apesar das críticas feitas aos jogos, certamente se trata de uma experiência bastante memorável no mundo Pokémon, especialmente por trazer uma perspectiva totalmente nova sobre o mesmo. 



Switch

*por Ivanir Ignacchitti**Revisão: Davi Sousa
Diagramação: Yury Trindade*The logo for Pokémon Mystery Dungeon: Rescue Team DX is centered on the page. It features the word "Pokémon" in its signature yellow and blue font with a red outline. Below it, "Mystery Dungeon" is written in a yellow, stylized font with a blue outline. Underneath that, "RESCUE TEAM" is in a white, bold, sans-serif font with a black outline. To the right of "RESCUE TEAM" is a large, stylized "DX" in white with a black outline, set against a yellow and blue background that resembles a wing or a flame. The entire logo is set against a background of a lush, green landscape with various Pokémon characters like Pikachu, Sceptile, and Gengar in the background.

Pokémon Mystery Dungeon RESCUE TEAM DX

promete mais do que nostalgia

Iniciada em 2005, a série Pokémon Mystery Dungeon é um spin-off da grande franquia multimídia no qual o jogador encarna um Pokémon e precisa explorar diversas dungeons com sua equipe. Após o lançamento de seus jogos para GBA, DS, Wii (apenas no Japão) e 3DS, chegou a hora de um remake do primeiro título da série, Red Rescue Team (GBA) & Blue Rescue Team (DS), ser lançado para Switch.

Além de um update gráfico e sonoro, refazendo em 3D o que era originalmente 2D, o jogo traz uma série de mudanças no gameplay. Algumas delas são advindas de seus títulos mais recentes, como as megaevoluções e a possibilidade de fortalecer os golpes utilizando-os recorrentemente, enquanto outras são totais novidades, a exemplo dos auto-golpes e da auto-exploração. Com elas, mais do que apenas retornar ao primeiro jogo, o título promete novos ares para a série, servindo também como uma excelente porta de entrada.

Eu, um Pokémon?



(I have turned into a Pikachu!)

A premissa básica de Pokémon Mystery Dungeon, exceto a versão de Wii, é que o protagonista é um humano transformado em Pokémon. Ao iniciar o jogo, somos transportados a uma tela entre os dois planos de existência (humano e Pokémon) em que é realizada uma série de questões para definir a personalidade do jogador. De acordo com as respostas, o jogo oferece um resultado entre Bulbasaur, Squirtle, Charmander, Pikachu, Meowth, Psyduck, Machop, Cubone, Eevee, Chikorita, Cyndaquil, Totodile, Treecko, Torchic, Mudkip e Skitty.

Ao contrário da versão original, no entanto, o jogador tem a opção de negar o resultado e escolher pessoalmente o Pokémon que gostaria de controlar. Essa possibilidade de definir diretamente já estava presente nos jogos mais recentes da série, Gates to Infinity (3DS) e Super Mystery Dungeon (3DS), e evita a frustração de ter que explorar as múltiplas possíveis respostas do questionário até obter o Pokémon desejado.



O jogador também tem a chance de definir o seu parceiro a partir das opções restantes. É essa a figura mais presente no jogo, estando ao lado do protagonista em todos os momentos e funcionando como um suporte emocional quando a situação é desfavorável. E esse é um detalhe muito importante de Pokémon Mystery Dungeon, pois são títulos em que a jornada pode carregar um grande peso emocional.

Pode-se dizer que o título se encaixaria no gênero atualmente popular no Japão chamado isekai. Nele, uma pessoa é transportada para outro mundo, usualmente de natureza fantástica, e precisa se adaptar à sua nova condição, muitas vezes tendo em mente a busca por retornar para o seu mundo original. O mesmo ocorre em Pokémon Mystery Dungeon, no qual o protagonista perdeu a memória e, sem saber se um dia poderá voltar a ser um humano, decide montar uma equipe de resgates.



Dungeons & Pokémon

Mystery Dungeon é um formato específico de RPG roguelike no qual o jogador explora um calabouço gerado proceduralmente e toda a movimentação de aliados e inimigos funciona em turnos. Quando o jogador age (dá um passo, ataca ou usa um item, por exemplo), ele gasta o seu turno e todos os personagens presentes naquele andar ganham a oportunidade de agir. Dessa forma, saber utilizar bem o seu turno é fundamental para avançar pelas áreas, que podem ser bastante hostis dependendo da sorte do jogador.



Além do protagonista e do parceiro, o jogo também conta com um sistema de recrutamento. Ao explorar as dungeons, o jogador deve enfrentar vários Pokémon e, após derrotá-los, é possível convidá-los a se juntar ao grupo de resgate. Para fazer isso, no entanto, é necessário comprar lotes de terra chamados de Rescue Team Camps (Friend Areas, no original). Essas áreas onde os aliados ficam à espera são específicas de determinados grupos, ou seja, um rio é um local para criaturas de água, enquanto um vulcão fornece abrigo para os Pokémon de tipo fogo. humano, decide montar uma equipe de resgates.



Não foi divulgado o número de criaturas que estarão presentes na nova versão do jogo, mas é possível confirmar todos os Pokémon das primeiras três gerações e alguns de Sinnoh, como Lucario e Togekiss. Sabe-se também que as versões shinies (brilhantes e raras) das criaturas poderão ser recrutadas e será possível fazer mega evoluções, uma mecânica das gerações 6 e 7 que estava presente em Super Mystery Dungeon (3DS).



Outra novidade é que agora a equipe para explorar as dungeons pode ter até oito Pokémon, e é possível trocar o líder da expedição desde a primeira área, alternando entre o protagonista e seus aliados. Com isso, deve ser possível

explorar as forças e fraquezas elementais tradicionais da série ao invés de passar dificuldade em localidades desvantajosas para o personagem principal (uma dungeon aquática caso o jogador seja um Charmander, por exemplo).



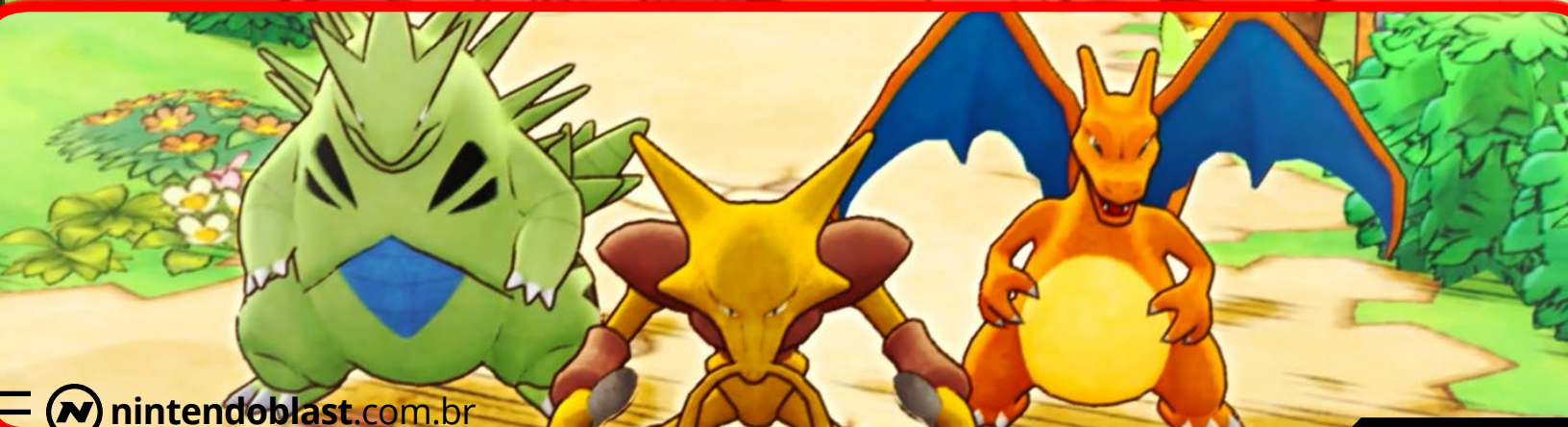
Para quem ainda não conhece a série ou procura comodidade, também foi adicionada uma mecânica de autoplay. Com ela, o jogador pode explorar automaticamente a dungeon em busca de itens e das escadas que levam para o próximo andar. No entanto, ao se aproximar de um inimigo, o controle volta ao jogador, que precisa lidar com a ameaça à sua frente.

Outro aspecto que foi automatizado é a forma de atacar. Ao invés do ataque básico, que ignorava a dinâmica de tipos, apertar o botão A agora ativa um seletor automático entre os golpes que o personagem tem disponível. Em geral, há uma preferência em usar ataques super-efetivos, mas em algumas situações, é possível que o jogador prefira ter um controle mais específico do que usa. Para isso, continua à disposição o menu de golpes.



A automatização da exploração e dos ataques pode se mostrar útil para simplificar o processo de grinding, ou seja, a repetição necessária para fortalecer os personagens, obter novos aliados e aumentar o rank da equipe de resgates. Conforme realiza missões, a equipe ganha pontos que são essenciais para avançar ao próximo patamar, ganhando vários bônus e abrindo quests mais avançadas, cujas recompensas são tipicamente melhores.

O caminho para o sucesso, no entanto, pode levar o jogador a momentos em que sua equipe falha em cumprir a missão e acaba desmaiando na dungeon. Quando isso acontece, o jogador perde o dinheiro e parte dos itens que carrega consigo. Para evitar o prejuízo, é possível enviar um pedido de ajuda para outros jogadores online, que recebem a quest para resgatar os personagens. Há também uma opção para o próprio jogador realizar o seu resgate, utilizando uma equipe com aliados que não estavam na missão original. Uma vez resgatado, o jogador pode continuar do ponto que parou sem perder nada. Vale destacar também que o progresso é sempre salvo automaticamente, ao contrário dos jogos anteriores.



Outro elemento que continua presente dos jogos anteriores são as caixas de tesouro, que agora são abertas automaticamente ao voltar de uma dungeon. Abri-las pode render TMs (as tradicionais Technical Machines, que ensinam golpes às criaturas) e itens mais raros do que o normal. Retornam dos primeiros jogos da série as Gummies, que agora servem para liberar Rare Qualities, habilidades passivas que podem oferecer uma série de vantagens ao Pokémon. Descontos na loja, maior evasão e proteção contra armadilhas são alguns dos benefícios que podem ser obtidos dessa forma.



Todos esses elementos atualizam o jogo original e tornam a exploração de calabouços mais adequada e simplificada para novatos

interessados no formato. Mais do que a nostalgia de reviver a primeira aventura da série para quem a acompanha de longa data, Rescue Team DX pode apresentar a experiência mais fluida e dinâmica do formato Mystery Dungeon, encapsulando todo o aprendizado que os spin-offs tiveram durante seus 15 anos de existência.

Recontando o clássico com ares de fábula

Parte das questões de gameplay mencionadas pode ser observada na demo que está disponível agora no Switch, mas o que salta primeiro aos olhos em termos de mudanças é o aspecto gráfico. Não se trata apenas de um remake 3D dos jogos originais, e sim uma nova direção que procura explorar uma forma própria de expressão gráfica.



Existe uma direção visual clara, assim como em outros títulos publicados pela Nintendo, como o impressionista *The Legend of Zelda: Skyward Sword*, o cartunesco *The Legend of Zelda: Wind Waker* e os jogos de Kirby e Yoshi que decidiram explorar o aspecto tátil da lâ. No caso de *Pokémon Mystery Dungeon: Rescue Team DX*, existe uma clara inspiração em livros infantis, brincando com um aspecto mais suave de iluminação e texturas marcadas com hachuras e grânulos que simulam a pintura à mão.




Com isso, os locais visíveis, mesmo sendo 3D, remetem a florestas e ambientes de contos de fada. Os personagens e a composição geral também brincam com esse aspecto, utilizando cores vibrantes e oferecendo boa expressividade para as cenas, mesmo com a taxa modesta de animações. Nas dungeons, a visão de cima mais afastada também permite reparar nos detalhes gerais da ambientação.

A trilha sonora também faz um trabalho interessante de trazer algo novo e familiar ao jogo. Há mais trabalho envolvido nas músicas do que simplesmente versões com áudio de maior qualidade. Elas exploram as sonoridades de novos instrumentos em suas releituras, atualizando-as para o novo hardware de uma forma que se mantém consistente ao original e traz leves pitadas de novidade.

Um bom exemplo disso é a trilha que acompanha a primeira dungeon, Tiny Woods. A melodia principal continua a mesma, mas, aproveitando a possibilidade de usar mais canais de áudio, ela aposta em uma mudança de refrões, passando a usar vozes como um dos instrumentos da melodia principal a partir de um determinado ponto e depois retornando ao arranjo original.



São pequenos detalhes, mas que podem fazer a diferença para que o jogo explore o potencial da série ao invés de ficar preso ao que havia sido feito no original. Com o que foi possível ver do jogo até aqui, Pokémon Mystery Dungeon: Rescue Team DX promete ser bastante divertido e ir pelo menos um pouco além da nostalgia. Resta aguardar o dia **6 de março** para saber se esses esforços irão efetivamente expandir o clássico de forma significativa ou ser apenas uma nova camada de tinta para quem já jogou o original, mas quem ainda não teve a oportunidade de experimentar esse spin-off e tem interesse com certeza deve ficar de olho. 



Pokémon Mystery Dungeon: Rescue Team DX (Switch)

Desenvolvedor Spike Chunsoft

Gênero RPG

Lançamento 6 de março de 2020

**3.5**

Guia N-Blast

www.nintendoblast.com.br

GUIA N-BLAST

nintendoblast.com.br



**APENAS
R\$5,99**

PASSO A PASSO WORLD OF LIGHT 🎮 CONSEGUINDO OS 1303 SPIRITS 🎮 MODOS DE JOGO

por Farley Santos

Revisão: Icaro Sousa
Diagramação: Leandro Alves

Switch

The background of the entire page is a vibrant, anime-style illustration of the Tokyo Mirage Sessions #FE Encore cast. In the center, a young man with dark hair and a red sword looks forward with a determined expression. To his left, a woman with long black hair and a red bow looks back over her shoulder. Other characters, including a man with a crown and a woman with a red bow, are visible in the background. The scene is set in a colorful, fantastical environment with blue and purple lighting and falling confetti.

TOKYO MIRAGE
SESSIONS™
#FE
Encore

combina
anime, J-Pop e
estilo em um
empolgante RPG

O mundo do entretenimento japonês é o palco de **Tokyo Mirage Sessions #FE Encore**, um curioso JRPG que mescla conceitos das franquias Fire Emblem e Shin Megami Tensei. No jogo, acompanhamos um grupo de artistas que precisa enfrentar criaturas de outra dimensão em uma aventura colorida, bem humorada e com muita música J-Pop. Por trás da atmosfera animada há um RPG sólido, cujo principal destaque é o ótimo sistema de batalha repleto de combos. Lançado originalmente para Wii U, o jogo chega ao Switch em uma versão com algumas novidades e melhorias, sendo uma ótima oportunidade para aproveitar esse *crossover*.

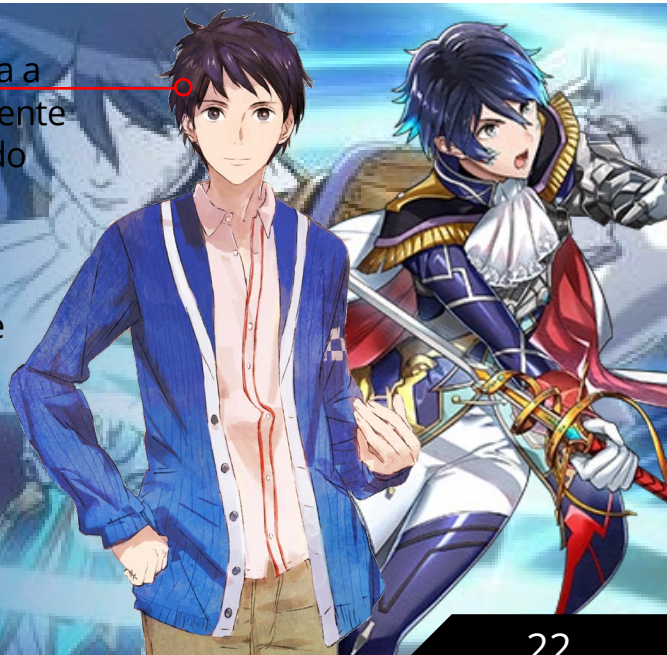
A vida dupla de artista e de herói

No mundo de Tokyo Mirage Sessions #FE a Tóquio moderna é constantemente assolada por incidentes misteriosos em que pessoas se sentem indispostas ou simplesmente desaparecem. Esses eventos são obras dos Mirages, criaturas de uma dimensão paralela que viajam ao nosso mundo em busca de Performa, uma energia dentro de cada indivíduo relacionada à força

de vontade e criatividade. Os únicos capazes de enfrentar essa ameaça são os Mirage Masters, humanos que se aliam a Mirages amigáveis com o objetivo de adquirir poderes para enfrentar as criaturas malignas. Os Mirages, na verdade, são personagens da série Fire Emblem, como Chrom, Caeda e Virion — eles perderam a memória e não sabem como foram parar no nosso mundo.



No jogo acompanhamos [Itsuki Aoi](#), um rapaz que se alia a Chrom e se torna um Mirage Master depois de um incidente envolvendo sua amiga Tsubasa Oribe. Ele acaba entrando para a Fortuna Entertainment, uma agência de talentos que, na verdade, concentra indivíduos para enfrentar a ameaça de outra dimensão. É uma configuração bem conveniente, pois a força de um Mirage Master depende da capacidade artística da pessoa: se expressar por meio da música, atuação e atividades correlatas aumenta os poderes da dupla. Sendo assim, Itsuki vai se envolver na indústria do entretenimento a fim de ajudar seus amigos e repelir os Mirages malignos.

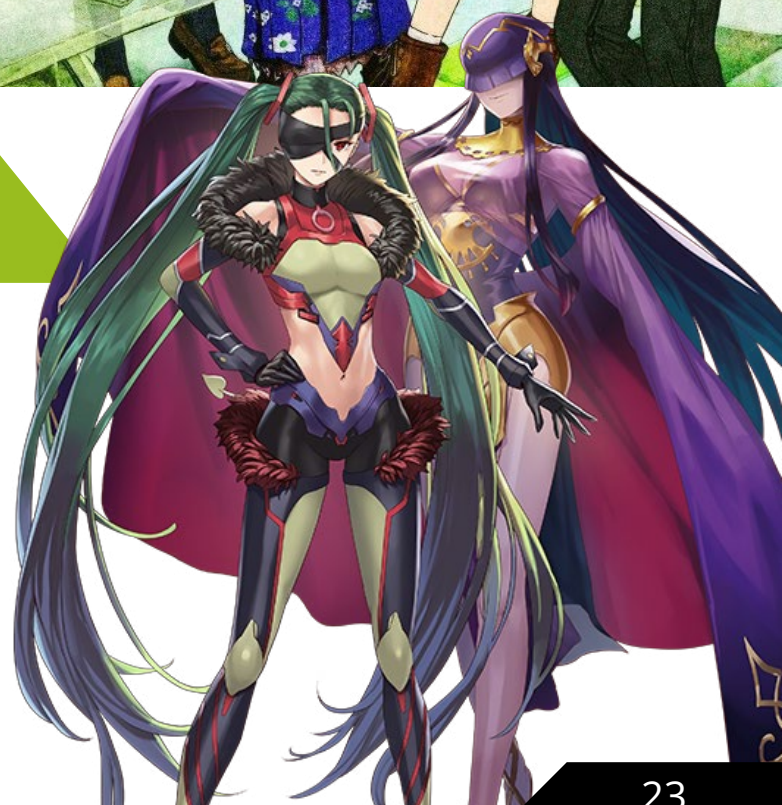


O mundo do entretenimento (com seus ícones pop, os chamados *idols*, muito comuns no Japão e Coreia do Sul) é o tema principal do jogo. Durante a aventura, Itsuki e seus amigos passam por inúmeras situações a fim de se melhorarem como artistas e, conseqüentemente, como guerreiros. Tsubasa enfrenta sua timidez para conseguir modelar e cantar; Touma se esforça para ser um ator de renome; a inusitada Eleonora é obcecada por Hollywood (mesmo não sendo muito talentosa); e a fria Kiria às vezes mostra a realidade de ser uma cantora de sucesso. O tom geral é bem leve e lembra um colorido anime com muito J-Pop. Alguns aspectos mais sombrios da indústria, como preconceito e inadequação, são explorados suavemente na trama, mas no final o poder da amizade resolve tudo — é um jogo que não se leva muito a sério na maior parte do tempo.



Resolvendo problemas em uma Tóquio contemporânea

Fora a temática colorida e inusitada, Tokyo Mirage Sessions #FE é um JRPG padrão com exploração, missões paralelas e combate por turno. Durante a aventura, Itsuki e seus amigos alternam entre duas principais atividades: trabalhar em suas carreiras como artistas em Tóquio e enfrentar as ameaças interdimensionais como Mirage Masters.



Os calabouços da outra dimensão se chamam Idolaspheres e contam com temáticas e *puzzles* distintos. Em um deles, por exemplo, precisamos alterar a pose de uma roupa para poder alcançar diferentes andares. Para avançar em um set com temática japonesa, o grupo precisa fazer várias tarefas para o diretor do programa, como ajustar a luz do camarim de espíritos ou distribuir cópias de um *script* rapidamente. Já numa masmorra focada em fotografia, para avançar Itsuki precisa evitar câmeras que o transportam para trechos anteriores. A variedade de situações dos calabouços é boa, no entanto eles são bastante longos e

repletos de inimigos, sendo necessário sair deles para reabastecer itens ou fortalecer os heróis constantemente, e o vai e vem frequente torna o ritmo cansativo às vezes.



Fora dos Idolaspheres, Itsuki explora algumas regiões de uma Tóquio moderna. Dentre as opções, o herói pode visitar lojas e cafés no sempre agitado bairro de Shibuya, comprar novas roupas para o grupo em Harajuku, passear em um estúdio de TV e mais. Nesses momentos, é possível realizar missões opcionais e participar de vários eventos paralelos focados nos outros personagens. As histórias dos aliados são bem divertidas e desenvolvem as personalidades dos heróis, sempre retratando alguma questão do crescimento do personagem em questão como artista. É interessante visitar uma Tóquio moderna, no entanto as áreas são pequenas e com pouquíssimas interações significativas — depois de algumas horas, passei a usar o menu para ir rapidamente de um lugar ao outro. É uma pena que uma metrópole tão interessante como a capital do Japão tenha sido pouco aproveitada no universo do jogo.



Estilo e simpatia em batalhas performáticas

Mirages hostis nos Idolaspheres são enfrentados em um combate por turnos. A essência é básica, ou seja, selecionamos uma ação para cada um dos heróis, como atacar, defender ou usar uma técnica especial. O diferencial de Tokyo Mirage Sessions #FE é a mecânica de *Session Attacks*, cujo conceito é inspirado no sistema de batalha de Shin Megami Tensei. Ao explorar a fraqueza de um inimigo e ao atender certas condições, outros personagens do grupo podem atacar em sequência no mesmo turno — com uma seleção correta de habilidades, é possível criar *combos* longos capazes de grande dano. Conforme avançamos na aventura, utilizar as Sessions se torna essencial, pois os oponentes se tornam mais resistentes. É importante ficar atento às fraquezas dos aliados, pois os inimigos também conseguem executar Session Attacks.

Sendo assim, o foco dos embates é montar estratégias a fim de explorar as fraquezas dos inimigos. A tática vem da escolha correta da configuração do grupo e de suas habilidades, afinal cada herói tem proficiências diferentes: Itsuki usa espadas e ataques elétricos; Kiria conta com grande variedade de feitiços, mas sua defesa e ataque físico são baixos; Tsubasa

ajuda o grupo com técnicas de suporte; Touma é especialista em ataques físicos e fogo, e assim por diante. No decorrer da jornada novas possibilidades são liberadas, como poderosos ataques especiais chamados de Special Performances, habilidades de suporte capazes de aumentar a duração das Sessions e até mesmo técnicas em conjunto.



A customização dos heróis se dá por meio de dois sistemas. O **Carnage Unity** permite criar novas armas, cada qual com atributos e habilidades únicas. As técnicas são aprendidas ao ganhar experiência para o armamento em questão, e o espaço disponível é limitado, o que significa escolher com cuidado o repertório de habilidades. Já o Radiant Unity libera características passivas permanentes de efeito variado, como trocar o alvo de uma Session automaticamente ao derrotar um inimigo durante a sequência. Confesso que achei a customização simples e linear demais, principalmente no começo

do jogo, no entanto há um pouco de complexidade e espaço para experimentação a partir da metade da aventura, quando a variedade de armas e opções aumenta.



O combate de Tokyo Mirage Sessions #FE é, para mim, um dos destaques do jogo. É divertido explorar as fraquezas dos inimigos e detoná-los com sequências estilosas de ataques executados por todo o grupo. Porém, rapidamente as batalhas comuns ficam triviais: basta escolher a técnica certa e observar os heróis destruírem os inimigos em um único turno. Por sorte, isso muda ao enfrentar monstros mais fortes, como os **Salvage Mirages** e os chefes. Nesses tipos de embates é essencial levar em consideração todas as habilidades e características dos heróis, pois somente executar Sessions não é suficiente para vencer — basta um movimento errado para os oponentes destruírem o grupo de aliados com Session Attacks. As possibilidades e flexibilidade do combate se mostram justamente nesses momentos mais difíceis.



Um *crossover* em um mundo de *idols*

A ambientação focada em *idols* faz com que **Tokyo Mirage Sessions #FE** seja único. É divertido acompanhar o desenvolvimento dos personagens em busca de ser um artista melhor, e a argumentação que liga o mundo do entretenimento e a vida de Mirage Master convence. Claro, não há muita profundidade e a trama lembra bastante um anime, mas não deixa de ser interessante.

O mundo do jogo é representado com muita cor e estilo, combinando muito bem com a temática. As cenas animadas são detalhadas e as performances musicais, que foram produzidas por uma agência de entretenimento japonesa real, são bastante interessantes — muitas das composições, como a faixa-tema “Reincarnation”, grudam na cabeça como muitas músicas do gênero pop. Destaque

para as batalhas: elas acontecem em um palco com platéia, e os personagens agem como se estivessem no meio de uma performance artística, com direito a poses dramáticas e interações. É nesses momentos que acontecem coisas meio absurdas, como ataques especiais que são substituídos por solos musicais mágicos, e para aproveitar o jogo é importante estar aberto a esse tipo de estranheza.



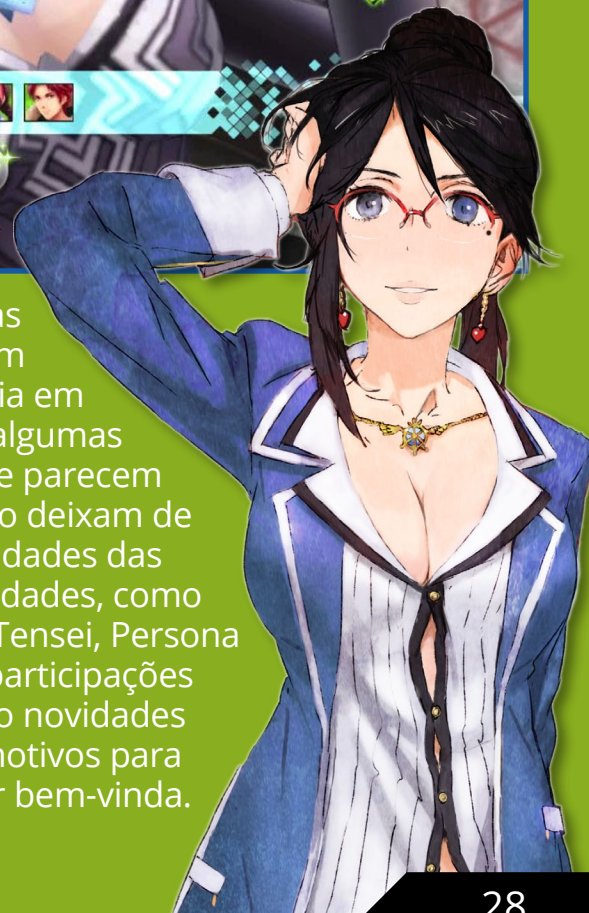
Tokyo Mirage Sessions #FE nasceu da ideia de misturar as séries Fire Emblem e Shin Megami Tensei, mas o resultado é algo próprio. Mesmo assim, existem várias referências das franquias de origem. Fire Emblem foi a inspiração para os Mirages, jingles e sons da série estão presentes no título e o tradicional triângulo de armas faz parte do combate. Já Shin Megami Tensei emprestou o conceito de fraquezas de inimigos, nome de feitiços e ambientação contemporânea. Além disso, outros vários elementos menores, como personagens e locais, são sutilmente referenciados no jogo — esses detalhes pouco influenciam a experiência no geral, mas não deixam de ser interessante para os fãs das franquias.

Uma apresentação mais completa

Tokyo Mirage Sessions #FE foi lançado originalmente para o Wii U no fim de sua vida, o que fez com que poucos tivessem a oportunidade de experimentá-lo. A versão para Switch, indicada pelo Encore (bis) no título, traz algumas novidades. A mais significativa delas é a velocidade dos carregamentos: as transições agora estão bem curtas, ao contrário dos 20 ou mais segundos da versão original. Uma nova opção permite acelerar as animações das *Sessions*, que ficam bem longas mais para o final do jogo. Além disso, todos os DLCs da versão de Wii U estão presentes em Encore, inclusive os calabouços extras que permitem treinar rapidamente os heróis, facilitando bastante o *grind*. Todas essas características não alteram profundamente o jogo, porém suas presenças tornam a experiência mais ágil e prazerosa.




Conteúdo inédito também foi incluso no jogo na forma das Ex Stories, um trio de missões opcionais que se passam em um novo calabouço. Nelas, acompanhamos Tsubasa e Kiria em situações em suas carreiras que culminam em covers de algumas das músicas do jogo — as tramas foram bem encaixadas e parecem naturais dentro do jogo. Esses trechos são curtos, mas não deixam de ser interessantes ao explorar mais um pouco as personalidades das duas garotas. As Ex Stories também oferecem outras novidades, como novas roupas para os heróis inspiradas em Shin Megami Tensei, Persona 5, Etrian Odyssey Nexus e Fire Emblem: Three Houses, e participações dos personagens Tiki, Maiko e Barry nas Sessions. Não são novidades profundas e quem já jogou o original não vai ter muitos motivos para visitar a aventura, mas a inclusão delas não deixa de ser bem-vinda.



Um JRPG inusitado e empolgante

Tokyo Mirage Sessions #FE Encore

mescla conceitos únicos em um ótimo JRPG. O mundo do jogo é repleto de cor e identidade, e é divertido acompanhar Itsuki e seus amigos na vida dupla de artista e herói em uma aventura com muita música e humor. Um dos destaques é o sistema de batalha, que apresenta mecânicas que incentivam a experimentação e estratégia em combates visualmente estilosos — cada embate é uma mistura de performance artística e luta. A exploração de calabouços e Tóquio é básica e com alguns momentos marcantes, mas revisitar constantemente os mesmos locais deixa o ritmo cansativo às vezes. A versão para Switch traz novidades técnicas e de conteúdo, o que torna a experiência mais completa. No fim, Tokyo Mirage Sessions #FE Encore é um crossover de personalidade e também um ótimo representante do gênero. 



✓ Prós

- Combate dinâmico, ágil e com muitas opções estratégicas;
- Boa variedade de calabouços para explorar;
- Atmosfera energética repleta de estilo, cor e música pop;
- Heróis com personalidades interessantes exploradas em várias tramas paralelas;
- Melhorias técnicas tornam a experiência mais dinâmica;
- Adição de conteúdo inédito.

✗ Contras

- Áreas de Tóquio pequenas e sem atrativos;
- Backtracking repetitivo, o que torna o ritmo cansativo em alguns momentos.

Tokyo Mirage Sessions #FE Encore (Switch)

Desenvolvedor Atlus/ Intelligent Systems

Gênero RPG

Lançamento 17 de janeiro de 2020

Cópia digital cedida pela: Nintendo

8.5

BREVE

Guia N-Blast

www.nintendoblast.com.br

GUIA N-BLAST

nintendoblast.com.br



**APENAS
R\$4,90**



por Renan Rossi

Revisão: Vladimir Machado
Diagramação: Talita Silva

Sem limites: os melhores spin-offs da franquia Pokémon

Considerada uma das maiores franquias de games da história, **Pokémon** definiu gerações e elevou o RPG produzido pela Game Freak como símbolo da cultura gamer. No entanto, além de representar um marco para veteranos e novatos dentro de sua linha principal de títulos, a série ainda engajou milhões de fãs em incontáveis spin-offs que enveredaram para diversos estilos de jogabilidade. Neste Top 10, separamos alguns dos melhores jogos derivados que, não por menos, tiveram papel importante na consolidação de Pokémon em um fenômeno global.

10. Pokémon Conquest

O DS recebeu, em 2012, um crossover entre Pokémon e a série Nobunaga's Ambition. Intitulado **Pokémon Conquest**, tratava-se de um RPG tático com combate por turnos e exploração em perspectiva isométrica. Abraçando os aspectos táticos, o jogador controlava um guerreiro da região de Ransei com o objetivo de unificar os demais reinos do Japão feudal e impedir os planos maquiavélicos de Nobunaga em utilizar o poder de Arceus.

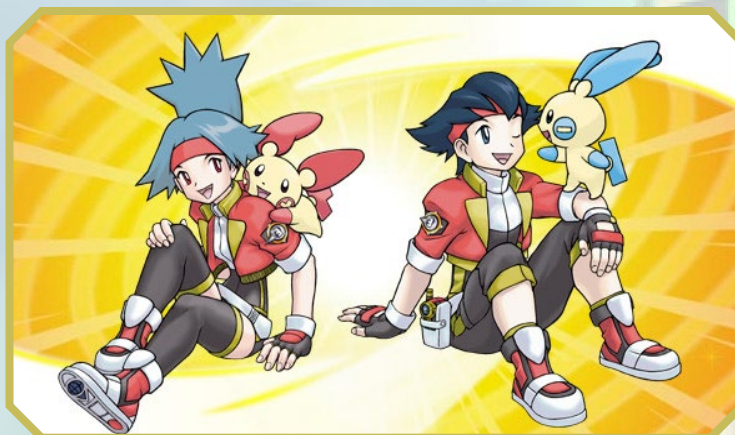


Mesmo com poucos pokémon disponíveis em relação à série principal, cada um deles possuía um tipo específico de ataque, evoluindo conforme sua relação com os guerreiros ou localidades recuperadas. Os lordes orientais ainda compartilhavam certas ligações com determinados pokémon, fator que aumentava suas habilidades, bem como suas vestimentas de combate.



09. Pokémon Ranger

Uma nova proposta de interação com os monstrinhos foi aplicada em **Pokémon Ranger**, lançado em 2006 para DS. Embora compartilhe dos elementos de RPG, o título também adaptou o uso da caneta stylus como parte da jogabilidade para a captura de pokémon através da tela sensível ao toque. Contudo, a captura era temporária e estava relacionada a preservar o meio ambiente, resolver *puzzles* e cumprir tarefas para os habitantes da região de Fiore.



Diferentemente dos treinadores pokémon, os rangers não guardam seus companheiros nas poké bolas, deixando-os livres para acompanhá-los durante a exploração pelas quatro áreas que dividem Fiore, cada uma representando uma estação do ano e que abrigam os desafios do dragão. Eles deviam ser completados para evitar uma catástrofe. Pokémon Ranger ainda envolvia narrativas com pokémon lendários até a terceira geração e, através de código, era possível obter um ovo de Manaphy para ser enviado para as versões Diamond/Pearl.

Com relativo sucesso, o game recebeu duas sequências para DS: **Pokémon Ranger: Shadows of Almia** (2008) e **Pokémon Ranger: Guardian Signs** (2010).



08. Pokémon Trading Card Game

Paralelamente ao sucesso dos títulos principais de pokémon no Game Boy e da explosão de popularidade do anime, outra febre atingiu níveis globais, desta vez baseada no uso de cartas especiais para duelos na vida real: era o nascimento do *trading card game*, o hoje conhecido TCG. Entre 1998 e 1999, três conjuntos haviam sido lançados e a Creatures, em parceria com a Hudson Soft, decidiram adaptá-los em uma versão para GBC intitulada **Pokémon Trading Card Game**.



No título, um jovem garoto viajava o mundo para desafiar oponentes em batalhas de cartas. A cada vitória, novos packs eram recebidos para aumentar o baralho. O objetivo era derrotar os oito Club Masters e os quatro Grand Masters em uma busca pelas cartas lendárias. Ao todo, **Pokémon Trading Card Game** possuía 226 cartas para coletar, abrangendo os três conjuntos reais lançados na época e também peças exclusivas. Através da conexão por infravermelho do Game Boy Color, o game ainda permitia batalhas entre amigos e a troca de cartas para completar a coleção.

07. Pokkén Tournament

As batalhas pokémon abordaram uma nova perspectiva em **Pokkén Tournament**, lançado em 2015 nos arcades e em 2016 para WiiU. Produzido em parceria com a Bandai/Namco, o título combinou elementos de Tekken ao universo dos monstros de bolso. Em vez das tradicionais disputas com escolha de ataques num sistema de turnos, os pokémon agora eram controlados pelo jogador em estádios, assumindo elementos próprios dos jogos de luta, com rounds, combos e ataques especiais.



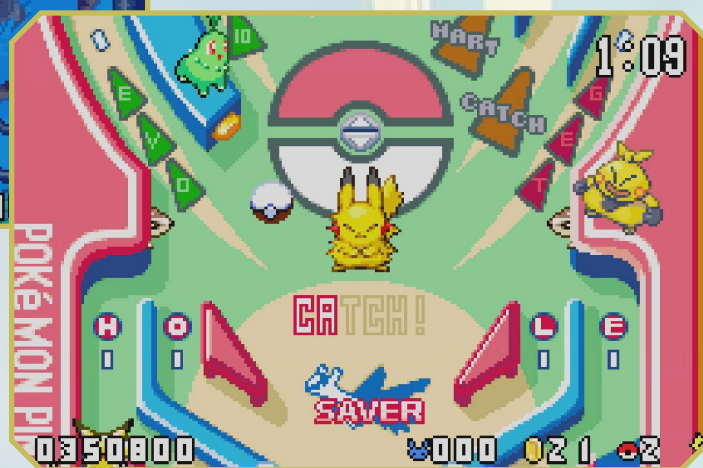
Além da queda de braço a curta distância, Pokkén introduziu uma segunda mecânica com afastamento de câmera e rotação da tela para ataques a distância. Conforme o andamento da luta, ambos os estilos mesclavam-se, o que contribuía para tirar o máximo proveito das habilidades de cada pokémon presente no rol de lutadores, tanto em disputas locais como partidas on-line.

A versão original contava com 20 pokémon, enquanto o port de WiiU trouxe 16 monstros. Em 2017, o Switch recebeu a versão definitiva do game, **Pokkén Tournament DX**, que totalizou 23 lutadores disponíveis, além de novos pokémon de suporte.



06. Pokémon Pinball

Parece mais que natural aproveitar as mecânicas de um pinball para adaptar a série em mais um jogo genérico com roupagem temática. No entanto, **Pokémon Pinball**, lançado em 1999 para GBC, foi muito além ao oferecer a possibilidade de capturar todos os 151 pokémon da primeira geração dentro de uma jogabilidade conhecida, porém não menos divertida e desafiadora.



Ao lançar a poké bola na máquina de pinball, o título inicialmente segue o padrão de rebater a bolinha nos pontos especiais do cenário para acumular pontos. Depois disso, há uma transformação. Ao ativar o catch mode ou o evolution mode, abria-se uma janela de dois minutos para o jogador acertar os bumpers e realizar determinados movimentos para conseguir capturá-los ou evoluí-los. Alguns cenários ainda incluíam batalhas contra pokémon mais poderosos, a exemplo de *Mewtwo*.

Um clássico dos portáteis que recebeu uma sequência, **Pokémon Pinball: Ruby & Sapphire**, em 2003 para GBA.

05. Pokémon Stadium

Logo após o *boom* causado pela geração Red/Blue/Yellow no Game Boy, foi a vez do N64 receber um título da série, justamente um dos mais memoráveis da época. **Pokémon Stadium**, lançado originalmente em agosto de 1998 no Japão, apresentou pela primeira vez os monstros em formas tridimensionais. O título também foi o primeiro spin-off de Pokémon, abrindo o caminho para que a Nintendo passasse a trabalhar conjuntamente outros títulos atrelados à linha principal.

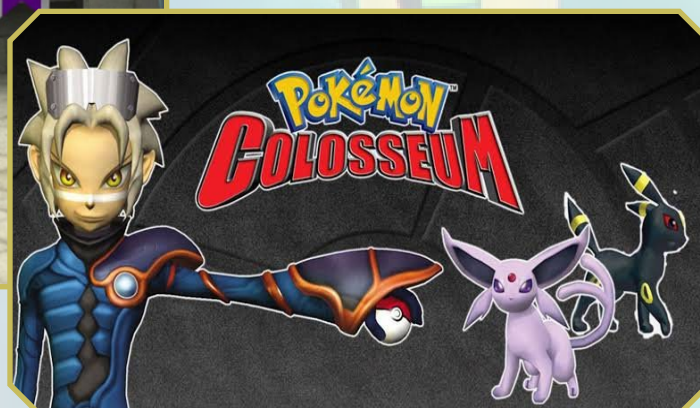


Como o próprio nome já dizia, Stadium colocava o jogador em torneios focados unicamente nas batalhas, podendo alugar equipes predeterminadas ou enviar os monstros treinados no Game Boy através do acessório *Transfer Pak*, que permitia a interação com as versões Red/Blue/Yellow, inclusive para jogar o RPG portátil na televisão. Outros modos de jogo incluíam galerias e os famosos minigames para até quatro jogadores, motivo crucial para reunir os amigos em casa

A versão original japonesa contava com apenas 42 monstros e, para acompanhar o lançamento americano que trazia a dex completa da primeira geração, um segundo game foi lançado por lá em 1999. Já em 2000, a sequência **Pokémon Stadium 2** (que seria o terceiro título da subsérie no Japão) reuniu todos os 251 monstros até a segunda geração, além da compatibilidade com Pokémon Gold/Silver.

04. Pokémon Colosseum

Em 2003, **Pokémon Colosseum (GC)** mesclou o RPG dos clássicos de Game Boy com a fórmula da série Stadium. No controle do protagonista Wes, o jogador explorava a desértica Orre, região onde haviam os shadow pokémon, monstros corrompidos pela escuridão e utilizados como mão de obra pelo Team Cipher.



O objetivo era capturá-los dos próprios vilões por meio da mecânica *snagging*, basicamente uma captura forçada. Após introduzi-los à equipe, a corrupção diminuía e eles podiam ser purificados na Câmara de Celebi para então integrarem a equipe do jogador. Colosseum também interagia com as versões de GBA, Ruby/Saphire/Emerald e FireRed/LeafGreen, para a troca de pokémon. Outros modos incluíam batalhas em coliseus para um ou mais jogadores.

Em 2005, **Pokémon XD: Gale of Darkness (GC)** foi a sequência de Colosseum, trazendo novos shadow pokémon e modo batalha mais robusto.



03. Pokémon GO

Para aqueles que acreditavam que a febre pelos monstros de bolso havia acabado, **Pokémon GO** mostrou o quão grande é a força de uma franquia com mais de duas décadas de história. Lançado em 2016, o título *mobile* simplesmente fez o mundo parar. A grande sacada foi o uso conjunto das tecnologias de realidade aumentada e de localização por GPS para literalmente colocar os pokémon na frente dos jogadores ao apontar o celular.



Inicialmente com os primeiros 151 pokémon, novas atualizações fazem o game contar hoje com os monstros até a quinta geração, alcançando cerca de 500 espécies para capturar, treinar, evoluir e batalhar, seja em ginásios espalhados em pontos da cidade ou contra os próprios amigos. Pokémon GO representou uma reinvenção para a série e a ideia ganhou mais uma variante após o lançamento de **Pokémon Let's Go Pikachu/Eevee** em 2018, no qual é possível transferir os monstros do celular para o game de Switch.



02. Pokémon Mystery Dungeon

Considerado um dos *spin-offs* de maior sucesso da franquia, Pokémon Mystery Dungeon, originalmente lançado em 2005 para GBA e DS, coloca os próprios monstros como os grandes protagonistas da história. A jogabilidade envolve a adaptação de aspectos da série Mystery Dungeon, como a exploração de calabouços e combates por turno no estilo roguelike.



As primeiras versões, **Blue Rescue Team** e **Red Rescue Team**, colocavam o jogador na pele de um humano transformado em pokémon. Junto de seu parceiro, eles tinham como objetivo resgatar outros pokémon em calabouços gerados aleatoriamente. A cada resgate, o monstinho integrava o time, aumentando as possibilidades de ataques e estratégias em grupo para avançar pelos níveis seguintes.


Ao todo, dez títulos compõem a subsérie atualmente, abrangendo as plataformas DS, Wii (através do WiiWare), 3DS e o Nintendo Switch, que receberá um remake do título original, **Pokémon Mystery Dungeon: Rescue Team DX**, com lançamento previsto para 6 de março de 2020.



01. Pokémon Snap

Partindo de uma premissa inovadora ainda em 1999, **Pokémon Snap** convidava o jogador a fazer um verdadeiro safári fotográfico para registrar os monstros em seus habitats naturais e auxiliar nas pesquisas do Professor Carvalho. O título seguia uma mecânica on-rail em primeira pessoa na qual podíamos direcionar a câmera em 360 graus para observar os pokémon em determinados trajetos.



Também era possível jogar itens no cenário para atraí-los ou instigá-los a certos comportamentos. Pokémon ocultos só apareciam sob certas condições ocasionadas pelo jogador, como, por exemplo, atrair um grupo de Vulpix para comer uma maçã ou fazer um Pikachu chocar o ovo de Zapdos com um choque do trovão. A depender dos ângulos e enquadramentos, mais pontos eram conquistados. Um verdadeiro clássico do N64 mais que merecedor de um remake. 

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 Victor Carozzi

Revisão: Davi Sousa
Diagramação: Leandro Alves

SUPER SMASH BROS.™ ULTIMATE

Fighters Pass

Conheça tudo sobre o Fighters Pass de Super Smash Bros. Ultimate

Você já tem o seu Super Smash Bros. Ultimate (Switch) mas ainda não pegou nenhum dos personagens por DLC? Bem, nós preparamos um apanhado de tudo que você tem que saber da primeira onda de conteúdos adicionais pagos do jogo. Nesse pequeno guia falaremos apenas do primeiro Fighters Pass, então a Piranha Plant - personagem DLC avulsa, especial da pré-venda e primeiros dias após o lançamento do jogo - não será incluída nessa matéria. Focaremos nos lutadores, as especificidades de seus ataques especiais, Final Smashes e algumas curiosidades.

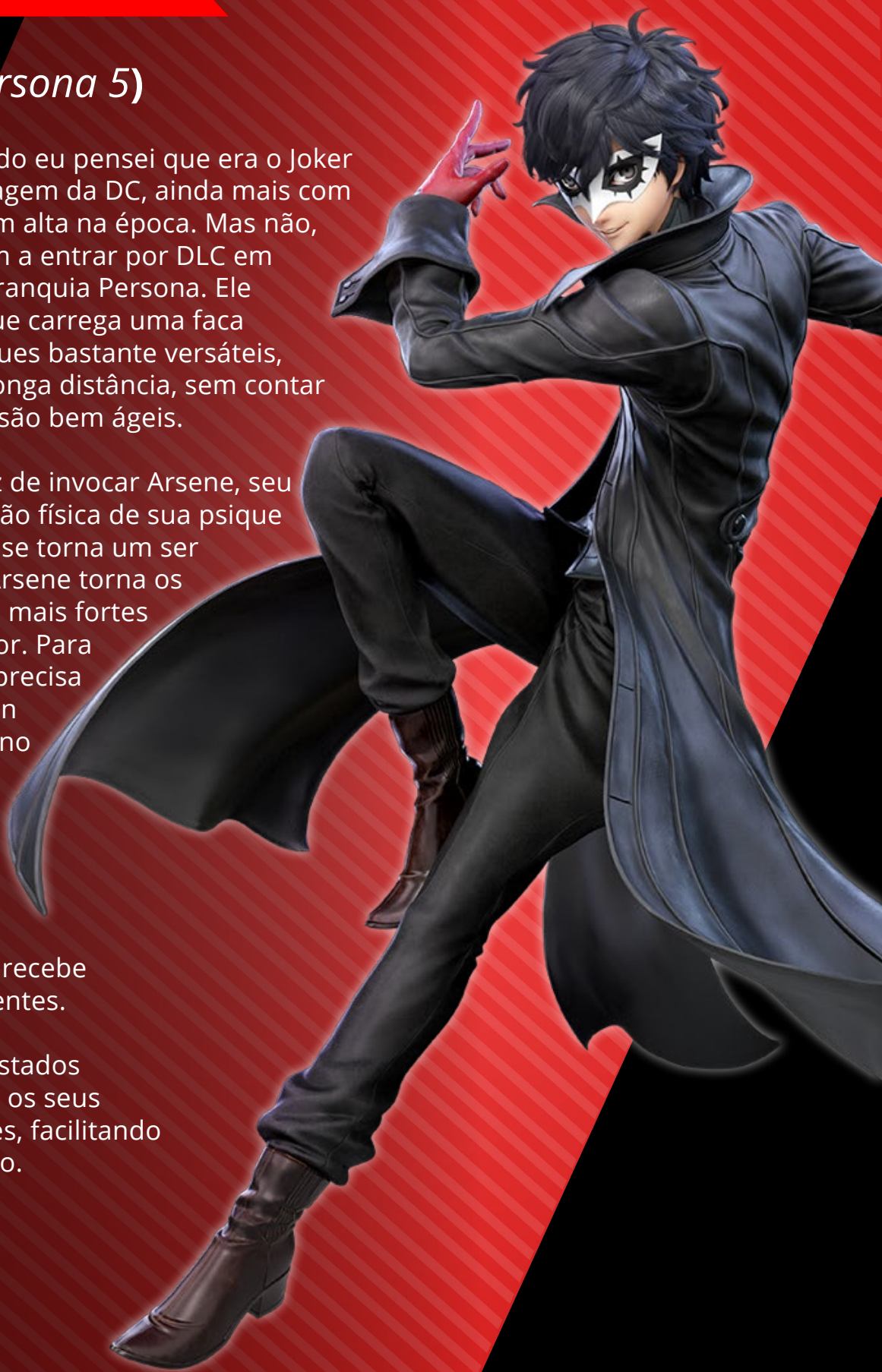
Challenger Pack 1

#71 - Joker (*Persona 5*)

Sim, por um segundo eu pensei que era o Joker (Coringa), personagem da DC, ainda mais com o hype do filme em alta na época. Mas não, o primeiro personagem a entrar por DLC em *Ultimate* é o Joker, da franquia *Persona*. Ele é um lutador rápido que carrega uma faca e uma arma, com ataques bastante versáteis, já que vão de curta a longa distância, sem contar que seus movimentos são bem ágeis.

Além disso, ele é capaz de invocar Arsene, seu *Persona* - a manifestação física de sua psique e subconsciente -, que se torna um ser utilizado em batalha. Arsene torna os ataques de Joker ainda mais fortes e com um alcance maior. Para que isso ocorra, Joker precisa carregar a sua *Rebellion Gauge*, que se localiza no ícone do personagem, assim como a barra de KO do *Little Mac*. A barra cresce automaticamente, mas é carregada mais facilmente quando ele recebe ataques de seus oponentes.

Como Joker tem dois estados de batalha, separamos os seus ataques em duas partes, facilitando a leitura e diferenciação.



Ataques Especiais

Neutro: Gun

É bastante similar ao Bullet Arts da Bayonetta. É um especial que atira balas da arma de fogo. As balas não são consideradas projéteis, então elas não podem ser defendidas, nem refletidas dos escudos de Link ou do Hero. Sem contar que as balas atravessam os inimigos, podendo acertar mais de um por vez. Se o jogador quiser, pode segurar o botão e atirar múltiplas vezes.



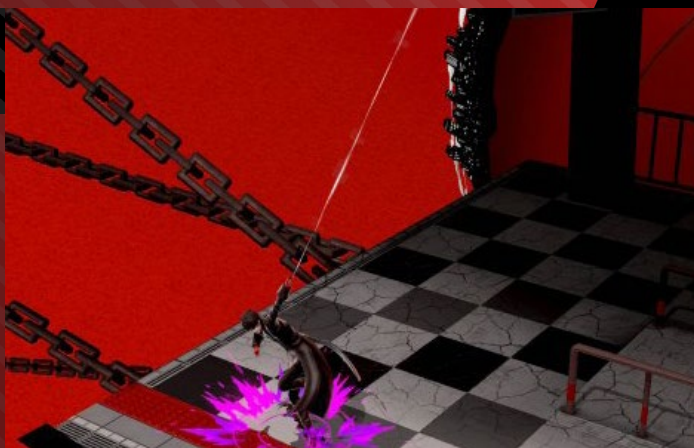
Especial para os lados: Eiha

Lança um projétil extremamente pequeno em um ângulo diagonal para baixo, semelhante ao PK Fire de Ness. Causa pouco dano inicial, mas amaldiçoa os oponentes e causa ainda mais danos posteriormente. Cada uso prende Joker por alguns segundos, deixando-o vulnerável a ataques.



Especial para cima: Grappling Hook

Dispara um gancho para cima. Também funciona como um cabo para se salvar em cantos de fases, como o agarrão de Samus. Como um ataque, quando está na terra pode agarrar os oponentes, trazendo-os ao Joker e jogando-os para cima rapidamente. É bom para iniciar uma sequência de combos.



Já quando está no ar não consegue agarrar os inimigos, mas ainda causa dano para baixo. Mesmo não agarrando, pode servir para nocautes em inimigos que tentam voltar para terra firme. Assim como a vara de pesca de Isabelle, o ataque pode ser protegido apesar de suas propriedades de garra. Também permite que Joker alcance itens físicos, como os nabos de Peach, com uma certa distância.

Especial para baixo: Rebel's Guard

Aqui Joker assume uma posição defensiva. Durante esse período, qualquer dano direto que ele receber é reduzido e aumenta a barra do Rebellion Gauge. Esse estado dura, pelo menos, 1,5 segundos e, se um ataque foi contra-atacado com sucesso, Joker executa um golpe ao final do movimento, que afasta os oponentes. O foco maior desse comando é acelerar a invocação de Arsene, para que o jogador tenha acesso à versão mais poderosa do personagem.



Ataques especiais com Arsene

Neutro: Gun Special

Não muda muito de seu original. Com a Persona invocada, são três balas por tiro e duas para o ataque aéreo apontado para o chão. Essa versão conserva as mesmas propriedades do estado de batalha normal do personagem.



Especial para os lados: Eiagon

Eigaon é mais rápido e vai mais longe, tem uma área de acerto maior, causa dano várias vezes e causa mais danos a longo prazo.



Especial para cima: Wings of Rebellion

Joker consegue voar usando as asas de Arsene para cima, podendo direcionar para onde o jogador preferir. O movimento não causa danos, mas concede um longo período no qual Joker não pode levá-los. Wings of Rebellion percorre uma distância considerável, indo mais alto do que a maioria dos especiais de recuperação e tendo uma boa cobertura ao viajar por debaixo das fases.



Especial para baixo: Tetrakarn e Makarakarn

Quando Arsene está em combate, o movimento se torna um contra-ataque; Tetrakarn contra ataques diretos e Makarakarn contra projéteis, contra-atacando-os e refletindo-os, respectivamente. As duas formas são reconhecidas por possuírem um tempo de resposta rápida e uma alta amplitude de danos, sem contar que é difícil desviar de ambos sem receber dano. Pode ser considerado o melhor de todos os contra-ataques/refletores do jogo.



Joker

Final Smash: All-Out Attack

Quando acionado, Joker avança para frente, prendendo os inimigos que estiverem em seu caminho. Caso erre, é possível fazê-lo voltar para trás se o jogador mover o direcional para a direção contrária. Se quaisquer oponentes forem atingidos, começa uma animação na qual são atacados por Joker e três outros Phantom Thieves. Há dois grupos possíveis: Ann, Ryuji e Morgana ou Makoto, Haru e Yusuke. Após a conclusão da cena, Joker pára na frente dos oponentes segurando sua luva, aparece "The Show's Over" à esquerda e a sombra dos oponentes ao fundo, soltando brilhos. Causa um KO instantâneo se o oponente estava em 64% ou mais de dano antes de atacado. Se o Final Smash causar KO final necessário para encerrar, a tela de finalização permanecerá como a cena de vitória. Arsene não afeta em nada o Final Smash.



Conteúdos adicionais

Junto de Joker recebemos a fase Mementos, que possui três versões diferentes, que mudam dependendo da música que estiver tocando. E, por falar em músicas, 11 faixas inspiradas na série Persona são adicionadas à biblioteca do jogo.



Challenger Pack 2

#72 - Hero (*Dragon Quest*)

Não poderíamos esperar menos do que os protagonistas da série *Dragon Quest* marcando presença em *Smash Bros.*, ainda mais depois do lançamento de *DRAGON QUEST XI S: Echoes of an Elusive Age - Definitive Edition* no Nintendo Switch.

Assim como os Koopalings, da série *Mario*, e Alph, de *Pikmin*, Hero possui quatro variações, sendo que cada é protagonista de um dos jogos da série. Luminary é de *Dragon Quest XI*, Erdrick de *Dragon Quest III*, Solo é de *Dragon Quest IV* e Eight, de *Dragon Quest VIII*. Em termos de jogatina, eles não se diferem entre si.

O Hero é um lutador que se aproxima dos pesos-pesados do jogo. Apesar de ser mais lento, possui uma boa gama de ataques. Seu ataque forte para o lado, quando carregado, pode atingir 50% de dano imediato, o que pode levar um inimigo ao nocaute diretamente, mesmo que ele esteja com 0% de dano. E a defesa não é de se ignorar, dado o seu escudo, que o protege de projéteis e de um ataque inicial.

Como o personagem possui características próprias de seu game de origem, Hero tem uma Barra de MP. Assim como nos RPGs tradicionais, ela começa com 100 pontos, que são removidos sempre que um de seus movimentos especiais é usado. O quanto cada ataque tira da barra varia dependendo do feitiço, mas ela pode ser restaurada ao longo do tempo ou ao atacar inimigos com ataques comuns. Embora seus movimentos especiais dependam completamente da Barra de MP, seus usos são dos mais diversos.

Ataques Especiais

Neutro: Frizz / Frizzle / Kafrizz

Frizz: Uma pequena bola de fogo que é produzida quando o movimento é realizado sem carregar. Não toma tempo para ser lançada, mas o projétil viaja lentamente e causa pouco dano. Frizz é a única variante dos feitiços Frizz, cujo efeito vai se esvaindo ao longo do uso, o que significa que vai ficando mais fraco e mais lento depois de percorrer uma certa distância. O movimento custa 6 MP por uso.

Frizzle: A segunda versão consiste em duas bolas de fogo entrelaçadas que aparecem quando o movimento é carregado por um pouco mais de tempo. Frizzle é mais rápido e mais forte que Frizz. As duas bolas de fogo podem realmente se separar se um oponente ou ataque colidir com uma delas. Frizzle custa 16 MP para ser usado.

Kafrizz: A versão mais forte é realizada quando o movimento está totalmente carregado. É uma bola de fogo grande que causa bastante dano e repulsão, sendo capaz de nocautear com 60% de dano. Também causa bastante dano no escudo. Kafrizz pode demorar bastante para se extinguir. Isso pode causar problemas, já que é considerado um projétil, ou seja, pode ser refletido por ataques. Por isso, tome cuidado! Kafrizz custa 36 MP para usar.



Especial para os lados: Zap / Zapple / Kazap

Zap: um raio que o lutador dispara de sua espada. É a variante mais rápida, mas tem o menor alcance e é o mais fraco dos três. O movimento da espada em si pode causar danos. Portanto, se for usado próximo a um inimigo, causará dano extra. Isso também significa que o movimento pode ser usado sem MP, embora o golpe da espada sem magia resulte em apenas 2% de dano. Seu custo é de 8 MP.

Zapple: Um raio mais longo, que é disparado quando o movimento é carregado por um pouco mais de tempo. Tem um alcance consideravelmente longo e causa danos decentes, sendo uma excelente forma de conseguir espaço de lutadores de curta distância. Pode causar KO em inimigos com 155% de dano, mesmo que eles estejam do centro da Battlefield. O uso desse feitiço custa 18 MP.

Kazap: Nesse movimento, Hero levanta sua espada para o céu e um raio o atinge. O personagem então ataca com a sua lâmina eletrocutada. Kazap é a versão mais forte do feitiço e é um excelente finalizador, conseguindo lançar o inimigo com 60% do centro do palco e cerca de 40% para os que estiverem perto da borda da arena, se todos os danos forem conectados. O movimento custa 45 MP para usar, o mais caro de todos os feitiços do personagem.

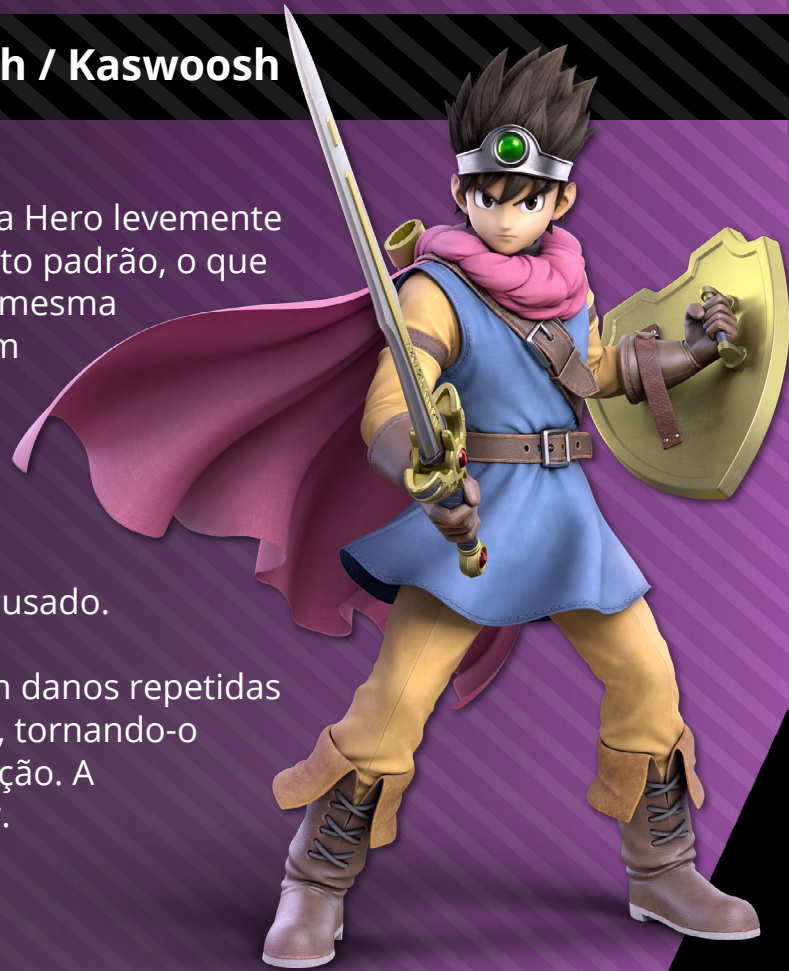


Especial para cima: Woosh / Swoosh / Kaswoosh

Woosh: um pequeno e fraco tornado que lança Hero levemente para cima. O ataque consegue causar um acerto padrão, o que significa que ele fará o inimigo ser lançado na mesma distância, independentemente da porcentagem do oponente. O ataque custa 5 MP para usar.

Swoosh: um tornado maior que pode atingir os inimigos várias vezes e concede um salto maior tanto vertical como horizontalmente. Swoosh custa 9 MP para ser usado.

Kaswoosh: dois grandes tornados, que causam danos repetidas vezes e garantem um salto vertical mais longo, tornando-o um movimento poderoso e com boa recuperação. A variante mais poderosa custa 18 MP para usar.



Especial para baixo: Command Selection

Assim como em um RPG, aparece um menu com quatro feitiços selecionados aleatoriamente. Esses feitiços requerem MP para usar. Caso o jogador não queira usar a seleção disponível, é só acionar o escudo que fecha o menu, cancelando o movimento e permitindo que Hero o abra novamente, com novas opções de feitiços.



Final Smash Gigaslash

Evoca os outros sete heróis da *Dragon Quest* que não são jogáveis. Eles carregam a espada do Hero com raios combinados. Depois de carregado, o Hero ataca os inimigos presos na finalização.



Conteúdos adicionais

Hero traz consigo a fase Yggdrasil's Altar, uma plataforma flutuante que passa por cenários próximos à Tree of Life (Árvore da Vida). Junto do personagem e da fase, 8 músicas da série fecham o pacote.



Challenger Pack 3

#73 - Banjo & Kazooie (*Banjo-Kazooie*)

O bom filho, ou melhor, os bons filhos à casa tornam, mesmo que seja apenas para uma breve visita. Banjo & Kazooie são personagens do icônico jogo que leva o nome da dupla. O game é muito querido pelos saudosistas do Nintendo 64, e alguns ainda esperam o retorno desse título às plataformas da Nintendo, seja um remake ou uma continuação.

A dupla leva o mesmo sistema de Duck Hunt, dois pelo preço de um. Os dois resultam em um lutador pesado, com uma movimentação um tanto lerda, mas capazes de correr rapidamente graças às habilidades de Kazooie. Apesar de tudo, têm um bom alcance de ataques, lembrando Wario, de certa forma.



Ataques Especiais

Neutro: Egg Firing

Quando acionado, esse movimento faz Banjo se abaixar e Kazooie cuspir um ovo. Esses ovos obedecem à gravidade, pingando no chão antes de quebrarem por conta própria. Com o passar do tempo, o dano causado diminui.

Se o botão do movimento especial for pressionado, a dupla executará o Breegull Blaster, no qual Banjo tira Kazooie da mochila e a usa de maneira semelhante a um Super Scope ou qualquer outro item de tiro. Nesse modo, pressionar qualquer botão de ataque fará com que o Kazooie atire rapidamente ovos menores e mais fracos que viajam em linha reta. Os ovos vão perdendo a eficácia ao passo que são utilizados repetidas vezes. Mover o direcional para baixo ou acionar o escudo encerram esse movimento, e Kazooie é colocada de volta na mochila de Banjo.

Devido à mecânica deste movimento, Egg Firing só pode ser usado repetidamente sem pressionar o botão, já que se o fizer, o Breegull Blaster é acionado.



Especial para os lados: Wonderwing

Kazooie cobre Banjo com as asas enquanto ele dá uma investida veloz contra os inimigos. Esse movimento só pode ser utilizado 5 vezes por vida, e o jogador pode ser guiado pela quantidade de penas douradas acima das cabeças dos personagens. Cada uso bem-sucedido consome 1 Pena de Ouro.



Mesmo com essa limitação, é um movimento com muitos pontos fortes: quando ativo, concede invencibilidade total desde o início até o fim de seu uso, incluindo imunidade a quase todos os Final Smashes que não agarram o oponente. O golpe limpo causa uma alta quantidade de dano, sendo uma boa opção para nocautear os oponentes. Funciona muito bem como uma opção de volta para a fase em sentido horizontal, pois não resulta em inatividade como outros ataques, e cobre uma excelente distância.

No entanto, esse movimento tem alguns pontos fracos: agarrões conseguem encerrá-lo facilmente e, mesmo causando dano ao escudo, o oponente consegue atacar a dupla facilmente se não tiver sua defesa rompida pelo ataque. Sem contar que depois de 5 usos, o movimento fica inativo até que os personagens percam um ponto de vida, e caso tentem usá-lo, simplesmente tropeçam.

Especial para cima: Shock Spring Jump

Banjo e Kazooie usam um Shock Spring Pad para ganhar altura. Quanto mais tempo o movimento for carregado, mais altura eles ganham. Se usado no ar, a descida deles se torna mais lenta. Mesmo depois de utilizado, o movimento não causa inatividade, então ainda é possível realizar segundos e terceiros impulsos no ar e esquivas, diminuindo as chances de cair no abismo. No ar, o objeto serve como um projétil, mas se usado diretamente no chão, essa propriedade se perde.



Especial para baixo: Rear Egg

De forma bem cômica, nesse movimento Kazooie aparece para fora da mochila de Banjo e dispara um ovo de granada da aba traseira pelas costas do lutador. O ovo-granada tem um cronômetro fixo de cerca de 2 segundos e uma trajetória imprevisível na qual ele pinga no chão. Esse caminho varia de acordo com a localização do ovo quando atinge o solo. Só é possível disparar um projétil por vez, e caso o jogador tente atirar mais de um ovo por vez, Kazooie aparecerá da mochila fazendo um movimento negativo com a cabeça. O ovo pode ser pego, arremessado e refletido como um item comum.



Final Smash The Mighty Jinjonator

A dupla invoca a estátua de Mighty Jinjonator. Os oponentes atingidos ficam presos na finalização. A animação mostra o Jinjonator saindo da estátua e atacando os oponentes repetidas vezes, finalizando o movimento investindo uma última vez, acompanhado por vários Jinjos coloridos. A animação apenas mostra um único oponente, assim como o Final Smash do King Dedede.



Conteúdos adicionais

Fazendo um grande combo de nostalgia, a Spiral Mountain, cenário do game original, retorna em grande estilo, com direito a itens que aparecem no game clássico e a participação da bruxa Gruntilda e seu covil ao fundo da tela. Para fechar o quebra-cabeças, 10 faixas acompanham o pacote.



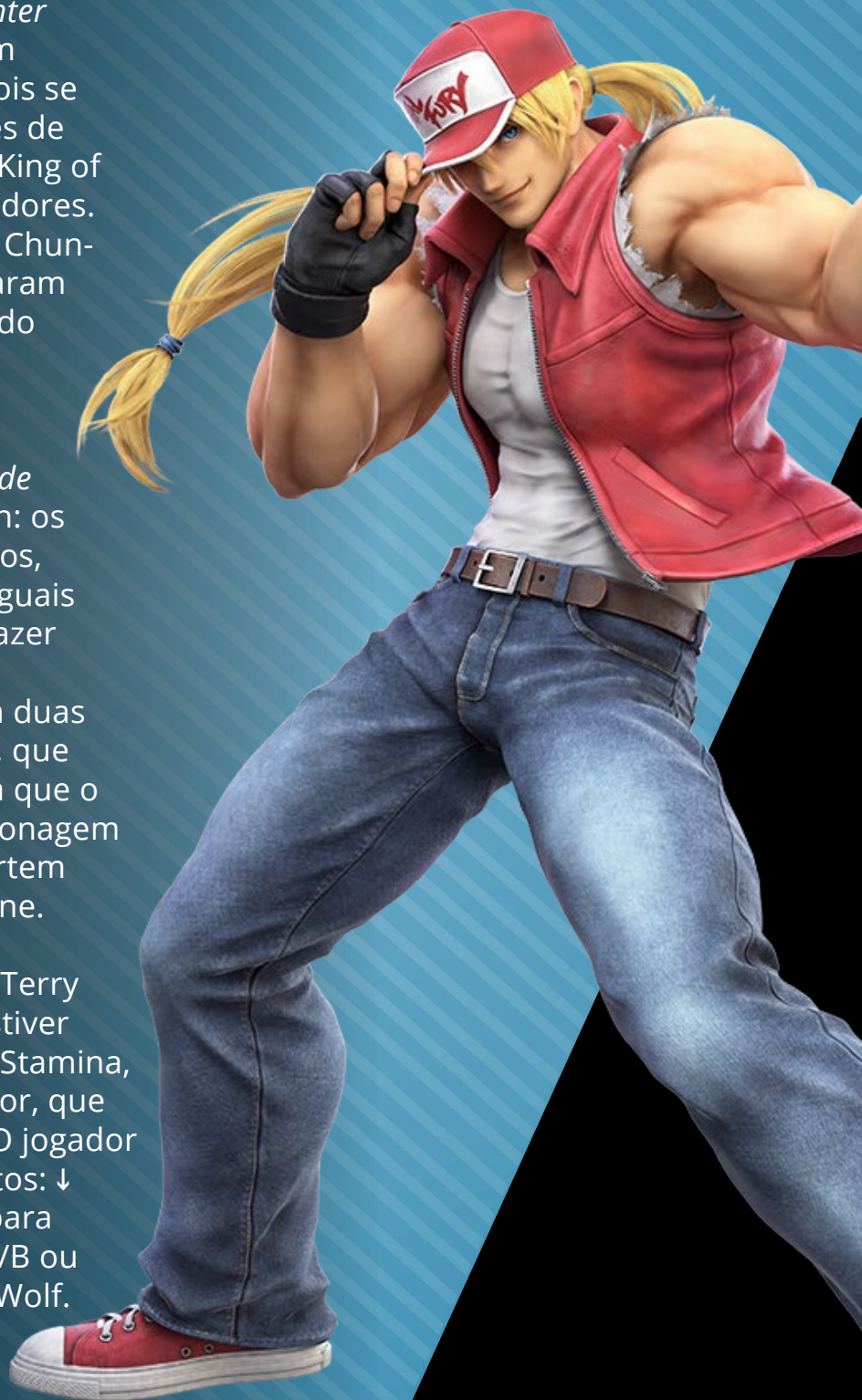
Challenger Pack 4

#74 - Terry Bogard (*Fatal Fury* e *The King of Fighters*)

Pensaram que apenas *Street Fighter* deixaria que suas crias fizessem história em *Smash Ultimate*? Pois se enganaram. Agora, um dos lutadores de *Fatal Fury* e sua série derivada, *The King of Fighters*, ganhou a atenção dos jogadores. Assim como eu questiono a falta da Chun-Li em *Smash*, muitos jogadores notaram a falta da personagem mais amada do game de luta da SNK, Mai Shiranui.

Porém, a estrela de hoje é Terry, que chega ao *crossover da Nintendo de maneira* bastante similar a Ryu e Ken: os movimentos originais foram mantidos, juntamente com alguns comandos iguais aos de seu game de origem, para trazer ainda mais nostalgia à jogatina. Os ataques especiais de Terry possuem duas variações: uma forte e a outra fraca, que são acionadas dependendo da força que o jogador aplicar ao comando. O personagem é aconselhável para aqueles que curtem o mano-a-mano do competitivo online.

Assim como Little Mac, sempre que Terry atingir 100% de dano tomado, ou estiver com 30% de vida restante no modo Stamina, aparecerá um OK no ícone do jogador, que habilitará um movimento especial. O jogador deverá fazer os seguintes movimentos: ↓ ← → + A/B ou ↓ ← ↓ → + A/B para Power Geiser, ou ↓ → ↓ → + A/B ou ↓ → ↓ → + A/B para executar Buster Wolf.



Ataques Especiais

Neutro: Power Wave

Idêntico ao seu ataque nos jogos de origem, Terry soca o chão, gerando uma onda de energia. Se usado no ar, ele liberará uma explosão de energia de curto alcance, também conhecida como Round Wave. O Round Wave oferece *knockback* decente e pode nocautear os adversários no palco.

Curiosidade: o ataque no ar não existe nos games originais, é uma invenção exclusiva de Smash Bros. para adaptar o personagem aos moldes do jogo.



Especial para os lados: Burning Knuckle e Crack Shoot

Diferente de qualquer lutador, Terry tem dois especiais, que diferem de acordo com o comando, um especial para a frente e outro para trás.

Burning Knuckle (Especial para frente):

Terry carrega para frente com um golpe de energia. Se o jogador segurar o comando, Terry percorrerá uma distância maior, causando mais dano. O movimento que deve ser feito é ↓ → + A / B (→ é a direção que Terry está direcionando o golpe), para que aumente o dano. É possível emendar o golpe ao Final Smash.



Crack Shoot (Especial para trás):

o movimento exclusivo é um chute que Terry impulsiona para trás. A sequência especial é ↓ ← + A / B (sendo ← a direção traseira de Terry), que resulta em aumento no dano causado. O primeiro golpe pode ser emendado ao Final Smash.



Especial para cima: Rising Tackle

O golpe resume em Terry pulando em um chute giratório, que pode acertar o inimigo múltiplas vezes. O jogador consegue maior dano e distância se segurar os botões de comando por mais tempo. Se ↓ for segurado brevemente antes de realizar o movimento especial, Terry ficará intangível, ou seja, sem poder levar dano, nas pernas por grande parte da duração do golpe, e o mesmo causará muito mais dano. Os 2 primeiros acertos do golpe podem ser emendados ao Final Smash.



Especial para baixo: Power Dunk

O golpe para baixo faz com que Terry pule na diagonal, atingindo o oponente duas vezes com um golpe no joelho e depois fazendo um soco na diagonal para baixo. Se adicionado o comando especial de → ↓ □ + A / B, o lutador receberá intangibilidade durante o rasante, aumentando o dano causado. Ambos os golpes do rasante podem emendar ao Final Smash do lutador.



Final Smash Triple Wolf

O movimento especial de Terry começa com seu Triple Geyser, onde ele soca o chão e três erupções de Power Geysers consecutivos ocorrem. Se o último gêiser atingir um oponente, a animação de combos de Terry ocorrerá, e o ataque seguinte será Power Dunk, derrubando seu alvo no chão com força suficiente para que ele salte. Já no chão, Terry termina o ataque virando-se e carregando seu Max Buster Wolf enquanto seu alvo paira no ar. O lutador dirá "Here's the big one!" antes de liberar a finalização à queima-roupa. A finalização do Triple Geyser atingirá apenas um oponente. Aqueles que não forem atingidos pela animação, mas estiverem no campo do ataque serão lançados fortemente pela tela.



Conteúdos adicionais

De todos, o cenário de Terry é o menos interessante, sendo apenas mais um estádio de batalha com a logo de The King of Fighters. Se tirássemos o mesmo, poderia ser qualquer fase de estádio genérica. Em compensação, nada mais, nada menos que 50 músicas das franquias Fatal Fury e KOF fazem parte do pacote.

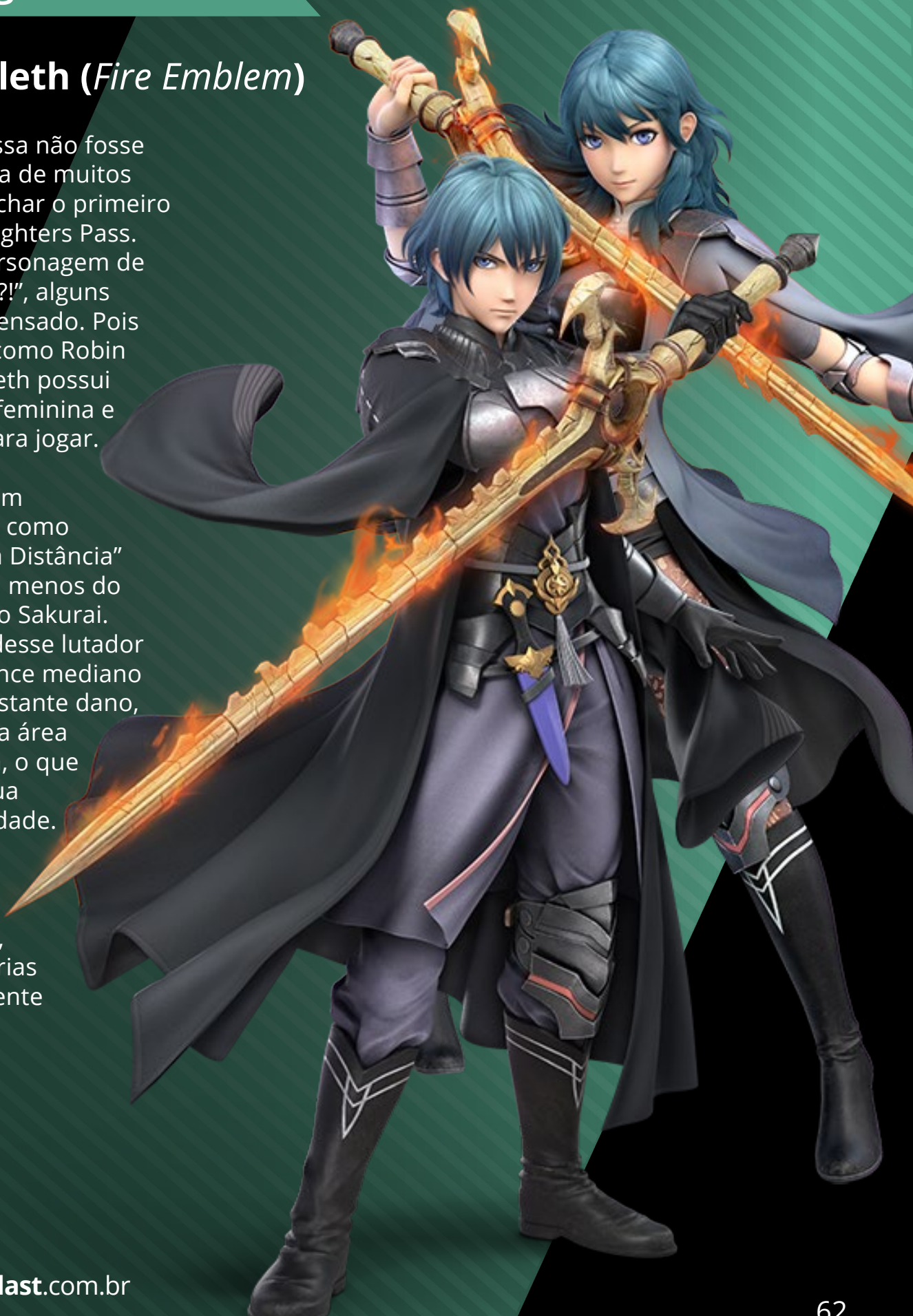


Challenger Pack 5

#75 - Byleth (*Fire Emblem*)

Talvez essa não fosse a aposta de muitos para fechar o primeiro volume do Fighters Pass. "Mais um personagem de Fire Emblem?!", alguns podem ter pensado. Pois bem, assim como Robin e Corrin, Byleth possui uma versão feminina e masculina para jogar.

O personagem foi nomeado como "Demônio da Distância" por ninguém menos do que o próprio Sakurai. Os ataques desse lutador têm um alcance mediano e causam bastante dano, com uma boa área de cobertura, o que compensa sua baixa mobilidade. Sem contar que ele tem acesso às Hero's Relics, armas lendárias e extremamente poderosas.



Ataques Especiais

Neutro: Failnaught

Byleth usa a Relíquia dos Heróis Failnaught para atirar flechas. O movimento pode ser carregado, trazendo mais velocidade e dano ao ataque. É possível cancelar o carregamento mudando de direção ou simplesmente apertando o escudo. Quando o carregamento atingir o seu ápice, uma flecha poderosa será disparada, com uma animação e alcance semelhantes ao item Staff, de Kid Icarus. Uma flecha totalmente carregada pode chegar a quase romper escudos intactos.



O movimento precisa ser carregado, pelo menos um pouco, para que possa ser acionado, da mesma forma que o Bullet Climax não pode ser cancelado pelo escudo logo de cara e deve carregar primeiro. A versão totalmente carregada do movimento empurra Byleth para trás e para cima se usada no ar.

Especial para os lados: Areadbhar

Em seu ataque lateral, Byleth se lança para frente enquanto balança a Areadbhar para cima, com impressionante alcance horizontal e vertical. Se o jogador fizer o movimento mais forte, Byleth se lança para frente, melhorando ainda mais seu alcance. A versão aérea faz com que ele a gire em um arco ao seu redor, cobrindo uma área que seus ataques aéreos não poderiam, mas à custa do atraso. Areadbhar é bastante poderoso em sua lâmina, em oposição a um cabo enfraquecido.



Especial para cima: Sword of the Creator

No movimento ascendente, Byleth chicoteia a Sword of the Creator para cima, agindo como um movimento de recuperação muito semelhante ao supracitado gancho do Joker. A espada também pode se prender às paredes e permitir que Byleth pule até três vezes consecutivas sem precisar pousar.

Se ela agarrar um oponente, Byleth irá lançá-lo para baixo e depois usá-lo como impulso para cima.

O movimento pode não somente capturar oponentes voadores, mas também os mais terrenos. Quando ativado no ar, ele instantaneamente cancela toda a repulsão de Byleth, o que pode melhorar sua capacidade de sobrevivência.



Especial para baixo: Aymr

Por fim, Byleth canaliza toda sua energia em um golpe lento, mas colossalmente poderoso, usando o machado Aymr. Esse movimento possui o que se chama de "super armor" - uma mecânica na qual o carregamento não é impedido, mesmo quando levamos um golpe de um inimigo -, função que pode ser encerrada caso o inimigo agarre Byleth.

Também é possível atravessar plataformas com esse movimento, ampliando a estratégia de ataque. Quando executado com sucesso, o ataque com Aymr pode quebrar escudos em um único golpe.




Final Smash Progenitor God Ruptured Heaven

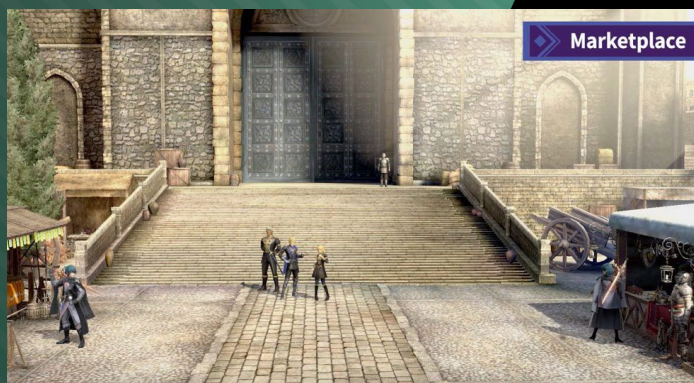
Byleth bate o chicote da Sword of the Creator, exclamando "I'll finish with this!". O ataque do chicote em si tem um alcance decente e pode prender até três oponentes ao mesmo tempo. Em uma batida, Byleth e Sothis combinam seus poderes para executar o Combat Art Ruptured Heaven de Byleth, com Sothis dizendo "Sua vontade e a minha agora são como uma!", enquanto Byleth estende a Sword of the Creator para liberar um tornado arrebatador da terra. Quando os alvos são atingidos pela onda de choque, Sothis diz "The end approaches!" antes de serem lançá-los na diagonal para cima.



Conteúdos adicionais

A última fase adicionada no Volume 1 é o Garreg Mach Monastery, castelo onde ocorrem os acontecimentos de **Fire Emblem: Three Houses** (Switch). É um cenário suntuoso e bem bonito. Junto de Byleth e do cenário, 11 músicas completam o quinto pacote.

Ufa, e isso é apenas o começo! Já anunciaram mais seis personagens que entrarão para o painel de lutadores de Super Smash Bros. Ultimate. Quem será que vai entrar nessa batalha? Certamente teremos mais surpresas nos próximos meses, quem sabe aquele seu personagem favorito não entra? 



Revista GameBlast 54

Neste mês de março, a revista GameBlast traz todas as informações o remake da franquia de terror, Resident Evil 3!



Trazemos um especial sobre o criador da franquia Resident Evil, Shinji Mikami, os 20 anos do querido PS2, recomendações de jogos independentes e muito mais.

Baixe já a sua!

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista