

NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBlast.COM.BR

#67
M A I
2015



Xenoblade Chronicles 3D

EXPECTATIVAS

XENOBLADE CHRONICLES X (WII U)

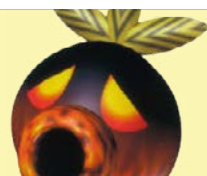
PRÉVIA

SPLATOON (WII U)

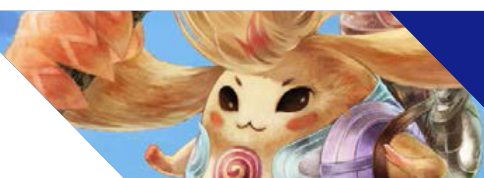


É a hora de Shulk!

Mais uma vez, Xenoblade Chronicles chega para nos mostrar que grandes RPGs japoneses ainda têm esperança, especialmente quando assimilam tantos elementos do gosto ocidental. Além de trazer tudo sobre Xenoblade Chronicles 3D, fazemos nossas apostas para Xenoblade Chronicles X e revisitamos o clássico RPG da Monolith: Baten Kaitos. Você ainda confere Splatoon, Pokémon e muito mais! – **Rafael Neves**


CARTAS

N-Blast Responde

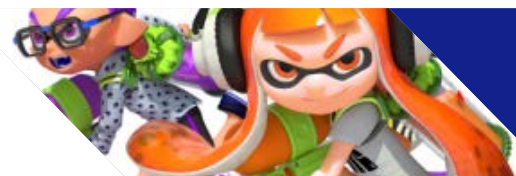
04

PERFIL

 Riki (Xenoblade
Chronicles)

09

BLAST FROM THE PAST

Baten Kaitos (GC)

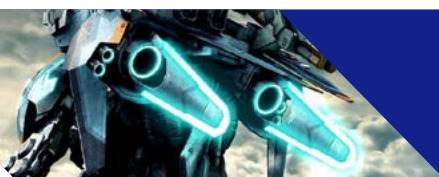
12

PRÉVIA

Splatoon (WiiU)

17

ANÁLISE

 Pokémon
Shuffle (3DS)

33

ESPECIAL

 Xenoblade
Chronicles X (WiiU)

39

ESPECIAL

 Xenoblade
Chronicles 3D (3DS)

46

A LINK TO THE BLAST

 Conhecendo a lenda de
Majora's Mask: teorias

ONLINE
**NINTENDO
BLAST**
**DIRETOR GERAL /
PROJETO GRÁFICO**
Sérgio Estrella

DIRETOR EDITORIAL
Rafael Neves

DIRETOR DE PAUTAS
Alberto Canen
Gabriel Vlatkovic
Italo Chianca
João Pedro Meireles

DIRETOR DE REVISÃO
Alberto Canen

**DIRETOR DE
DIAGRAMAÇÃO**
Gabriel Leles

REDAÇÃO
Farley Santos
Gabriel Minossi
Italo Chianca
Jaime Ninice
Pedro Vicente
Rafael Neves

REVISÃO
Alberto Canen
Leandro Freire
Leonardo Nazareth
Vitor Tibério

DIAGRAMAÇÃO
Aline Miki
Breno Madureira
Gabriel Leles
Guilherme Kennio
Ítalo Lourenço
Maria Rita Pinheiro
Tiffany Bittencourt

CAPA
Wellington Fox

Capas cortadas

Artes que quase estamparam esta edição



FAÇA SUA ASSINATURA
GRÁTIS
 DA REVISTA
 NINTENDO BLAST!

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

ASSINAR!



Diagramação: Maria Rita

N-Blast Responde pra vocês, rapeize! Um pouco diferente da coluna semanal do site, na qual são eleitas as melhores perguntas da semana, temos aqui uma seleção perfeita do que foi questionado e esclarecido durante o mês. Leiam, aumentem seus conhecimentos e qualquer dúvida é só perguntar [aqui](#).



Carta do mês



Oi Pedra aqui é o Pedro! Descobri porque o alfacinho finge de mudo. No livro 'Menino do Mato' de Manuel Barros ele faz a seguinte exclamação: "E como eu poderia saber que o sonho do silêncio era ser pedra!" Bem Pedra, o que você acha da Big N estar aderindo às plataformas mobile? Pachter estava certo?

Anônimo "Pedro" da Silva



Olá, amigo Pedro (será que você tem algum parentesco comigo?). Ahhh, realmente, isso explica tudo! Ele não fala nada na esperança de ser igual a MIM! ... Apesar de que eu falo bastante, né... mas enfim, está muito claro que ele tem inveja do meu sucesso, da minha beleza e do meu glamour!

Sobre a parceria da Nintendo

e DeNA, acho que isso terá um impacto bem grande sobre o futuro da Nintendo... agora, se vai ser para o bem ou para o mal, ainda é cedo para dizer. Por enquanto, acredito que é uma decisão acertada. Por mais que os gamers mais hardcore desprezem os jogos de smartphones e tablets por serem casuais ao extremo e geralmente com pouca complexidade, não dá para ignorar a força que eles têm atualmente no mercado de games. Ora, não é nenhuma novidade que os dispositivos móveis já superaram de longe os consoles e portáteis neste mercado. Viver apenas da fidelidade de gamers mais dedicados está ficando cada vez mais arriscado. Então, faz todo sentido a Nintendo se aproveitar da popularidade dos smarthonnes e tablets. Por um lado, eles podem fazer isso para divulgar mais as suas séries e personagens, dando apenas um



gostinho delas e chamando mais atenção para os jogos mais importantes nos consoles e portáteis – que, aliás, é exatamente o que eles disseram que pretendem fazer. Por outro lado, dependendo de quão substancial forem estes jogos mobile, os jogadores podem acabar sentindo que é uma dose Nintendo boa o suficiente e passarem a ver menos necessidade de comprar consoles dedicados. Então tudo depende de como a Nintendo vai levar as suas séries e jogos para o mundo mobile... mas a empresa sempre teve um cuidado enorme em “emprestar” as suas franquias para outras desenvolvedoras, então acho que há boas chances do resultado desta pareceria ser muito bom. E quem sabe o MEU aplicativo seja o primeiro a ser lançado!!! =D

Pedra eu queria vim pedir desculpas por eu ter te dado uma espadada em você pra saber as horas, (mas a culpa é sua também, você não quis me dar as horas) e também perguntar de quem diabos é o espírito da máscara de Deku Link, o ser dessa máscara nunca apareceu no jogo.

Romulo Almeida, pedrabullynizador

Ah, e saber as horas era tão importante assim que você precisava agredir uma linda e perfeita Pedra, né? Bom, vou te desculpar porque eu seu muito legal... mas se isso repetir é Pedrality, ouviu?!? →→”

Sobre a alma que reside na Deku Mask, apesar do jogo não afirmar com certeza em nenhum momento, há muitos indícios que indicam que o dono é o filho do Deku Butler (aquele Deku que você ajuda na Deku Shrine) que é aquela arvorezinha deformada que o Link encontra no começo do jogo. Tanto a Tatl como o Deku Butler apontam para a semelhança entre o Deku-Alfacinho e o Deku falecido e, além disso, a “estátua” criada pela Elegy of Emptiness ao usar essa máscara também lembra muito o filho do Deku Butler.

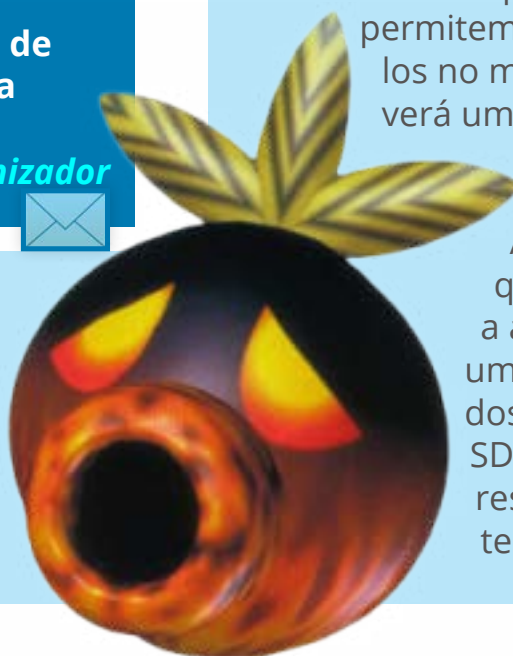
Pedra que não está no meu caminho, se eu deletar um software de um jogo da e-shop para liberar blocos e depois intalar o mesmo jogo vou precisar jogar tudo de novo?

Anônimo “Intalado” da Silva

Quando você desinstala um jogo digital do 3DS, o save dele também é apagado. Para que isso não aconteça, alguns jogos tem a funcionalidade de Save-Data Backup. Nos jogos que permitem isso, ao selecioná-los no menu inicial, você verá uma setinha embaixo

à esquerda que leva à essa opção.

Agora, se o jogo em questão não tiver isso, a alternativa seria fazer um backup manual dos dados do cartão SD (sendo que para restaurar depois você tem que copiar de volta



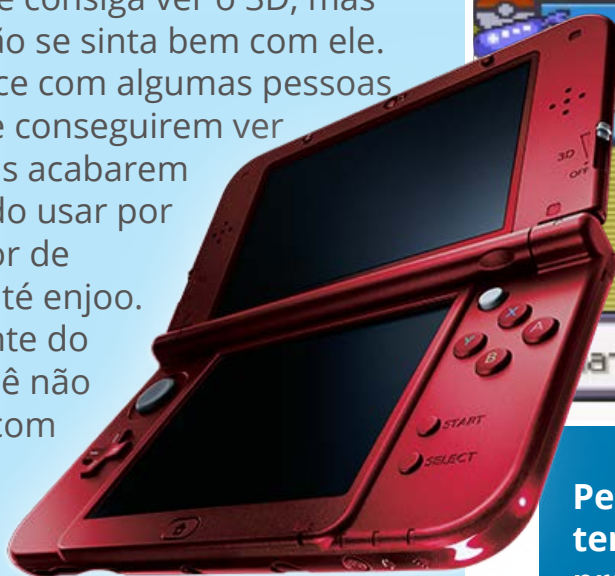
exatamente no mesmo caminho de pastas que estava antes) ou então comprar um outro cartão SD.

Parente das placas tectônicas!!! Pedra eu tenho o 3ds, porém não uso o 3D dele, além de não ver graça me dá algo estranho, não sei explicar. Já li que algumas pessoas não conseguem ver o efeito, como saber se é meu caso?!?!?

Thiago Lopes

Bom, descobrir isso é simples: se você vê a imagem em 3D, como se ela tivesse profundidade, é porque você consegue ver o efeito. E se não vir é porque não consegue. xD Bom, parece bobeira, na verdade pode até ser que você consiga ver o 3D, mas que você não se sinta bem com ele. Isso acontece com algumas pessoas também, de conseguirem ver o efeito, mas acabarem não podendo usar por provocar dor de cabeça ou até enjoo. Independente do caso, se você não se dá bem com o efeito, o melhor é não usar.

Muitas pessoas optam por isso e, convenhamos, o efeito 3D é mais perfumaria do que outra coisa... o importante mesmo é a qualidade dos jogos.



Pedra, como eu faço para acessar as cavernas dos Regis? Quando eu fui na frente delas, a entrada não estava lá, apenas a parede, como se fosse um míni Uluru ;-; (P.S.:Eu já tinha ganhado da Elite 4)

PokéAnônimo da Silva

É porque você precisa de um Relicanth, um Wailord e um Pokémon que saiba Dig no seu time. Consiga esses Pokémon, coloque o Wailord na frente do time e o Relicanth no final, depois use Dig lá na caverna aquática da Rota 134. Tendo feito tudo corretamente, um terremoto irá acontecer e os Regis poderão ser encontrados nas suas respectivas cavernas.



Pedra eu sou vesgo (será que não tem um nome mais bonitinho pra isso, enfim....) por ser vesgo eu tenho medo de que quando eu comprar o New 3ds eu não consiga ver o 3D, e ai tem nada ver, ou realmente pode atrapalhar? Obrigado desde já.

Lucas e o dilema do 3D

Bom, outro nome para isso é "estrábico", mas você decide se é mais bonito que "vesgo" ou não. xD Mas eu te compreendo porque sofro de "cyclopismo" e não tem um nome mais bacana pra isso... ㄉㄨ'

Quanto a isso afetar a capacidade de ver o efeito 3D do 3DS, é difícil dizer. Algumas pessoas conseguem ver mesmo com deficiências visuais, enquanto que outras que até tem a vista "normal" não conseguem. É algo que varia muito e só dá pra comprovar testando. Aliás, o New 3DS está com o efeito 3D melhorado, usando uma técnica chamada "Super Stable 3D", que permite que o efeito seja visto de mais ângulos, então pode ser que isso te ajude a conseguir usá-lo. E, de qualquer forma, mesmo que você não consiga ver o 3D, isso é apenas a cereja no topo do bolo, você pode muito bem aproveitar o 3DS e seus excelentes jogos sem nem sequer ligar o efeito (na verdade, até mesmo muitas pessoas que conseguem ver o efeito preferem jogar com ele desligado). Agora, se você realmente está dependendo de conseguir ver o 3D pra decidir se comprar ou não, o melhor é pedir pra testar em alguma loja para comprovar.

new
NINTENDO 3DS .LL



NINTENDO 3DS .LL



※画面はイメージです。

Hey mr pedrinha loka que tem inveja do alfacinho eu tenho uma dúvida que não me deixa dormir. Os direitos de Professor Layton são da Level 5 ou da Big N? E se for da Level 5 ele pode ser lançado em outros consoles?

Anônimo "Gentleman" da Silva



Inveja do Alfacinho?!? Eu?!? É mais fácil eu ter inveja de uma minhoca tonta do que daquele imprestável do Alfacinho! ㄉㄨ'

Os direitos do Professor Leitão pertencem à Level 5 e portanto, sim, o professor pode acabar aparecendo em consoles de empresas concorrentes. Aliás, já existe um jogo da série para iOS e Android chamado Layton Brothers: Mystery Room, onde o protagonista é Alfendi Layton, filho do nosso amigo professor. Também já foi anunciado um novo jogo da série – por enquanto chamado apenas de Prof. Layton 7 – para ser lançado tanto no 3DS como iOS e Android.

Espero que agora você possa dormir mais tranquilo... ou não! xD



Oi Pedra, sou eu de novo ^^
(pode deixar na próxima eu não contrato o Alfacinho e sim você :D)... Então a Nintendo vai colocar jogos para plataforma mobile não é? Tipo, a Sega tem jogos do Sonic na PlayStore será que a Nintendo fará o mesmo com seus jogos?

Princesa Zelda

Agora sim, princesinha, está botando essa Triforce da Sabedoria pra funcionar, hein?!? Estarei esperando então...

Sobre a Nintendo nos mobiles, sim, ela já afirmou que levará suas franquias conhecidas para os smartphones e tablets, através da parceria com a desenvolvedora DeNA. Ainda não deram nenhuma informação detalhada de quais serão as primeiras séries que agradecerão os dispositivos mobile com suas presenças, mas sem dúvida saberemos mais na E3 deste ano (ah, vale lembrar que já existem jogos e aplicativos de Pokémon para iOS, como já falei em outra resposta). Eu estou na expectativa de que o primeiro jogo seja o MEU! Aí sim o negócio vai pegar fogo!



pedra , eu vi uma galera votando em zero, knuckles, shadow, Bomberman e tals no smash fighter ballot. mas eu votei em você e em toda sua god-like tier e na diva bayonetta : D

Anônimo "Ballot" da Silva

Muita gente votando nesses personagens third-party, mas com futuras vagas tão limitadas (olha que o tio Sakurai tinha dito que nem estavam planejando mais DLC depois do Mewtwo!) é claro que a Nintendo vai dar preferência para personagens first-party! E não há personagem first-party mais merecedora de aparecer no jogo, personagem mais linda, mais espetacular, mais tudo, do que EU! Então você foi muito sábio na sua escolha! Entre no site deles e vote em mim!

Smash Bros. Fighter Ballot



Nintendo®

DeNA

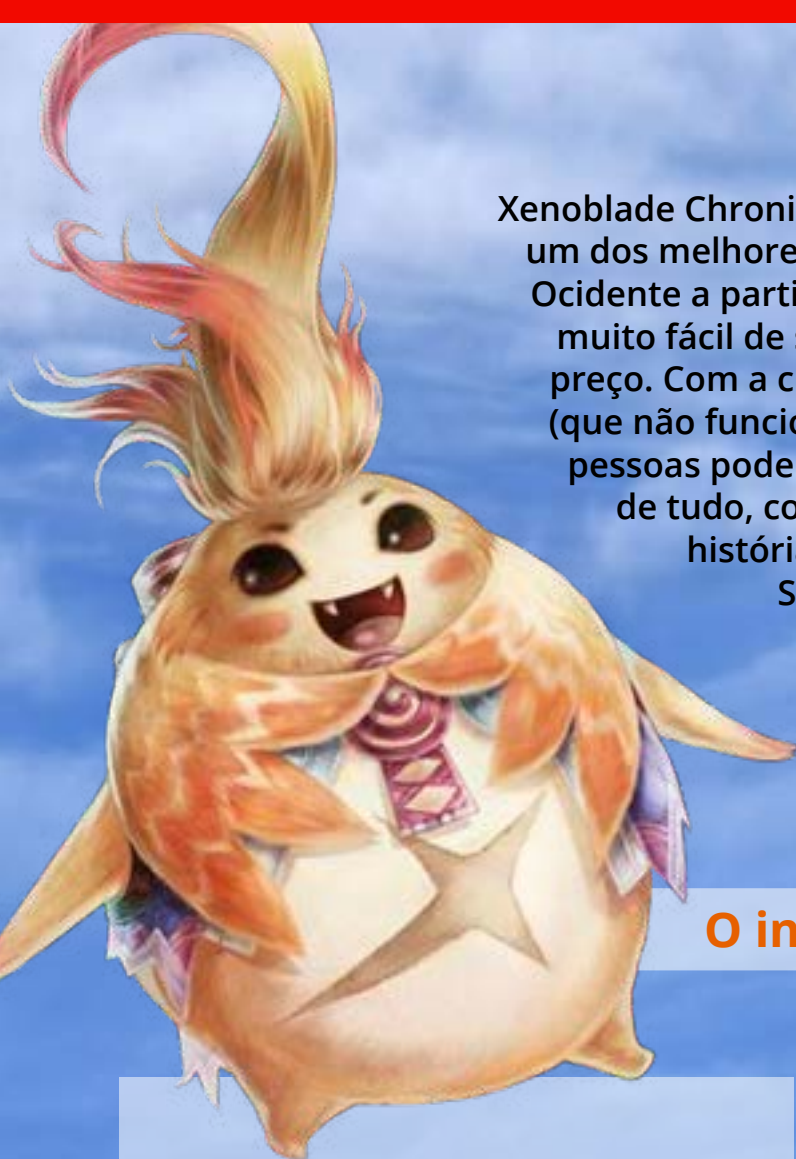
Xenoblade Chronicles

por *Pedro Vicente*

Revisão: *Alberto Canen*
Diagramação: *Tiffany B. Silva*

Riki

O lendário Heropon, é o verdadeiro protagonista de Xenoblade Chronicles (Wii/3DS)



Xenoblade Chronicles é constantemente lembrado como um dos melhores JRPGs dos últimos anos. Trazido para o Ocidente a partir da mobilização dos fãs, o game não é lá muito fácil de se encontrar, muito menos com um bom preço. Com a chegada da versão para New Nintendo 3DS (que não funcionará no 3DS original, seja XL ou não), mais pessoas poderão curtir este ótimo título. Poderão, acima de tudo, conhecer o mais importante personagem da história: o lendário herói dos nopons, que guiou Shulk e companhia em direção à vitória!

O incrível herói de Frontier Village

Durante todo o prólogo do game (afinal a aventura só começa quando conhecemos Riki) o grupo foi pulando de lugar em lugar até chegar na bela cidade dos nopons, Frontier Village. Lá conhecem diversos seres da fofa raça, e são apresentados pelo chefe da vila ao grande herói do ano: **Riki**.

O guerreiro se une ao grupo para pagar um grande dívida, e também pelo seu bom coração. Não demora muito para perceber a atitude sempre descontraída e otimista do novo companheiro, digo, do novo líder do grupo.

Nopons em Xenoblade Chronicles X

Xenoblade Chronicles X (Wii U) promete trazer muita exploração e várias horas de jogo aos amantes de RPG. Não sendo uma continuação direta, mas sim um sucessor espiritual, um dos conceitos que serão utilizados novamente será a raça dos nopons. Mas um indício da importância de nosso Riki para a franquia!

Pai de família e companheiro para toda hora

Sua atitude jovial pode até enganar, mas Riki já possui por volta de 40 anos de idade. Ele já é casado, e ainda que só encontremos seis de seus filhos, em um dos encontros (heart-to-heart) ele afirma ter onze. É o líder de um time de futebol completo!

Em diversos momentos com o grupo, digo, seus liderados, Riki demonstra atitudes paternais e sábias. Conseguindo animar e orientar os companheiros mais novos com comentários simples e, aparentemente, descompromissados.

Um dos momentos mais engraçados é quando o incrível herói aparenta ter um interesse romântico na personagem Melia, mas resolve não investir pela diferença de raças, e também por ser casado.

Box: Pontinha em Super Smash Bros.


Para não deixar o Shulk sozinho na batalha frenética contra os outros astros da Big N, Riki e Dunban aparecem na hora do especial do portador da Monado. Além de ajudar o guerreiro, Riki é também um dos troféus do jogo.



O Heropon é bom de briga

Nas batalhas, Riki é uma ótima adição, digo, a melhor. Com um alto HP e ataques efetivos, ele ainda pode reforçar os companheiros e, sempre que possível, roubar itens, experiência e ouro dos adversários. Um gatuno esse Heropon!



Para não deixar qualquer dúvida em relação a sua liderança, Riki não deixa de afirmar durante a batalha que os outros membros do grupo são seus sidekicks (ajudantes). E não é que são mesmo? O lendário Heropon é, de fato, a grande estrela do jogo. 

*por Farley Santos**Revisão: Leandro Freire
Diagramação: Ítalo Lourenço*

BATEN KAITOS™

ETERNAL WINGS AND THE LOST OCEAN



Um mundo de ilhas flutuantes no céu, no qual as pessoas exteriorizam suas almas através de asas. É nesse cenário único que se passa a história de Baten Kaitos: Eternal Wings and the Lost Ocean, RPG exclusivo para GameCube. Lançado no final de 2004, o jogo, que foi desenvolvido pela tri-Crescendo e Monolith Soft, é lembrado pela bela direção de arte e os complicados sistemas de jogo, peculiares para um RPG. Por ser meio desconhecido, o game ganhou o status de cult pelos fãs e até hoje figura como um dos melhores jogos do console.

Mundo dilacerado e a sede de vingança

Nem sempre as pessoas viveram em ilhas no céu. Muitas eras atrás houve uma guerra entre os deuses e o mundo foi drasticamente alterado. O oceano secou e grandes massas de terra se desprenderam, flutuando até o céu, enquanto um gás tóxico se formou logo abaixo destas ilhas. A humanidade se adaptou facilmente à nova realidade por conta de vários fatores como a mágica e a tecnologia mecânica. E as Wings of the Heart (Asas do Coração), manifestação da alma humana em forma de asas completamente funcionais, tornou a vida nas ilhas flutuantes algo não muito difícil.

O jogador, na forma de um espírito guardião, acompanha Kalas. Este jovem é diferente da maioria das pessoas: ele só tem uma das asas do coração, sendo a asa faltante substituída por uma prótese mecânica. Kalas busca vingança pelo assassinato de sua família e em busca dos responsáveis ele acaba encontrando Xelha, misteriosa garota que está em uma missão secreta. Os dois passam a viajar juntos e descobrem que o império de Alfard, a mais poderosa nação dos céus, está tentando reviver Malpercio, um dos deuses que quase destruiu o mundo. Kalas descobre também que o assassino de sua família é um dos generais deste império. Em suas viagens, a dupla encontra mais aliados e juntos vão tentar impedir a ressurreição do deus maligno.



Uma curiosidade: "Baten Kaitos" vem do árabe "barriga do monstro do mar" e é também o nome da estrela Zeta Ceti, da constelação Cetus. O nome é bem apropriado e faz referência a vários pontos-chave da trama.

A essência nas cartas

No mundo de Baten Kaitos é possível guardar a essência das coisas em cartas chamadas Magnus e toda a mecânica de jogo é baseada nesse conceito. Equipamentos, comida, itens e feitiços podem ser armazenados em Magnus e podem ser utilizadas em missões paralelas e nos combates. Um ponto interessante é que a essência se altera conforme

o tempo passa. Por exemplo, um cacho de bananas recupera a energia dos personagens, mas caso não seja consumido ele apodrece e pode ser utilizado para envenenar inimigos.

Na batalha, as cartas definem as ações feitas pelos personagens.

Antes de cada combate é necessário montar um baralho para cada personagem, tomando cuidado em equilibrar a quantidade de cartas de ataque, defesa e suporte por conta do tamanho limitado. A progressão das lutas é em turnos, mas ao invés de um menu para selecionar as ações é mostrada uma pequena seleção de cartas. Use uma espada e o personagem atacará com a espada, por exemplo. É possível fazer combos selecionando cartas similares, finalizando com um ataque especial. Cada carta tem um número e os ataques se tornam mais efetivos caso algumas sequências sejam utilizadas. Alguns exemplos: 1 1 1 1, 1 2 3 4, 2 2 4 4 3 3. É um sistema que é até simples, mas exige dedicação do jogador para dominar as nuances, algo muito necessário já que os combates contra chefes são bem difíceis.



Outra peculiaridade fica por conta da evolução dos personagens. Eles não sobem de nível automaticamente ao adquirir a quantidade necessária de experiência, é necessário ir a uma igreja e oferecer uma prece. Lá também é possível subir de classe, aumentando o tamanho do baralho e a quantidade de cartas disponíveis por turno. E a única maneira de se conseguir dinheiro é tirando fotos dos inimigos durante as batalhas e vendendo-as depois.

Uma suave aquarela

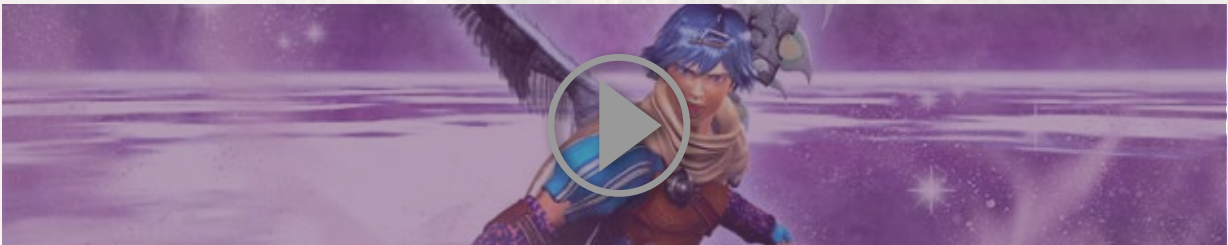
Esse mundo fantástico é acompanhado de uma ótima direção de arte. As localidades têm um ar meio surreal, complementada com belas ilustrações. Cada uma das ilhas é única e a ambientação “terra flutuante” é muito bem explorada. Já os modelos dos personagens e inimigos nas batalhas e cutscenes são medianos, mas os efeitos de luz e animações ajudam a mascarar estes problemas.

A trilha sonora, assinada pelo prolífico Motoi Sakuraba ([Golden Sun: Dark Dawn](#), [Tales of the Abyss](#), [Kid Icarus: Uprising](#)), é composta de canções suaves e etéreas, repleta de instrumentos de corda, bem compatível com o tema “civilização nas nuvens”. Até os temas de batalha contam com ambientação parecida, salvo os temas de chefes, por mais que sejam canções bem mais agitadas. Um exemplo claro é The True Mirror, o tema de batalha. Alguns exemplos:

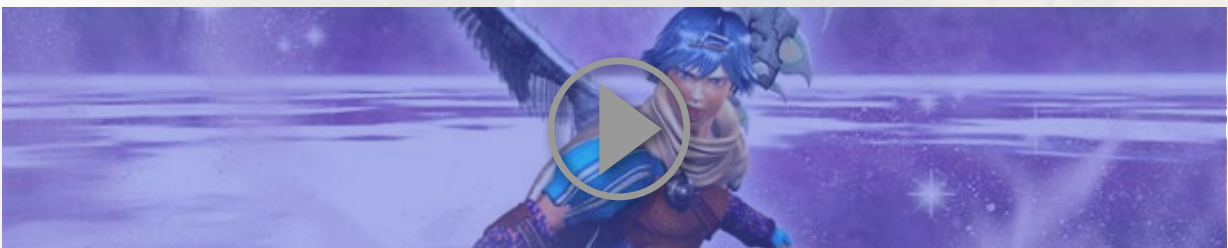
Between the Winds:



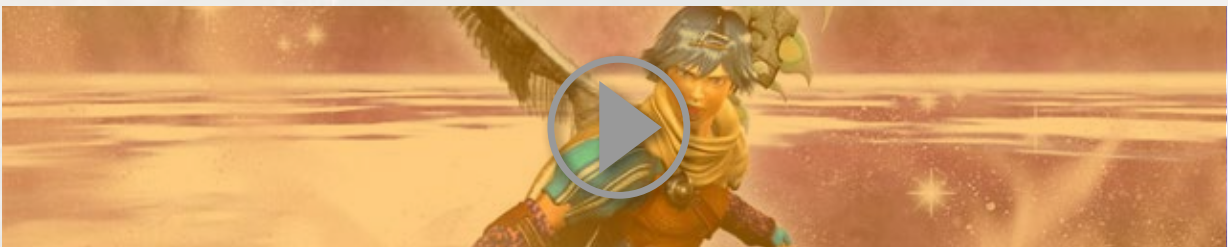
Bellflower:



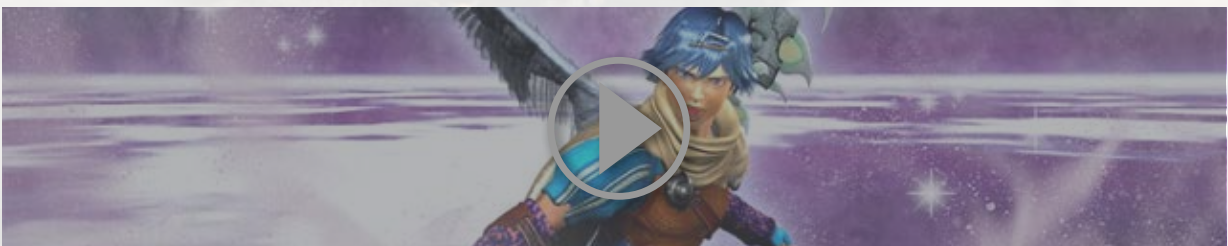
Dust Dancing in the Wind:



The True Mirror:




Vitriolic a Stroke:



Pérola desconhecida

Baten Kaitos foi sucesso de crítica, mas não foi muito bem nas vendas. O principal motivo foi a falta de uma boa divulgação. Nem o fato de ser um dos poucos RPGs exclusivos para o console conseguiu ajudar. Mesmo com sucesso limitado, um novo jogo da série foi lançado para GameCube, melhorando aspectos que foram motivos de reclamação por parte dos jogadores, como por exemplo as complicações do sistema de batalha. Uma versão para DS chegou a ser anunciada, mas nunca foi lançada. Boatos apontavam um novo capítulo para 3DS, mas até o momento nada foi confirmado.

De qualquer maneira, Baten Kaitos é um excelente motivo para tirar a poeira do seu controle de GameCube e aproveitar um RPG único e interessante. 

Jogabilidade:



WiiU

Splatoon

por Italo Chianca

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Gabriel Leles

Splatoon tem tudo para recriar os shooters cooperativos com a magia da Nintendo

Pegando todos de surpresa na **E3 2014**, a Nintendo anunciava uma nova e inusitada IP, exclusiva para o Wii U. O jogo em questão era **Splatoon**, shooter em terceira pessoa protagonizado por lulas humanóides que atiram com armas de tinta, ao melhor estilo paintball. Passado o estranhamento inicial, a nova aposta da Nintendo para as disputas cooperativas e competitivas está chegando, e tem muita gente ansiosa para experimentar o jogo que tem tudo para recriar um gênero tão desgastado nas últimas gerações. É melhor se preparar para a chuva de balas, de tinta, que te aguarda nessa aventura.

Novas cores no Wii U

Desde a década de 1990, jogadores do mundo todo aguardam ansiosos pela maior feira de jogos do planeta, a **E3**. Foi em **Los Angeles** que a maioria dos grandes anúncios foram feitos, desde **1995**. Na última edição, em 2014, a Nintendo revelou uma das suas maiores apostas para este ano. E não falo dos poucos segundos de **Star Fox U** ou **Zelda U**, mas de um título com foco no multiplayer local, protagonizado por **Inklings**, criaturas híbridas de humanos e lulas.

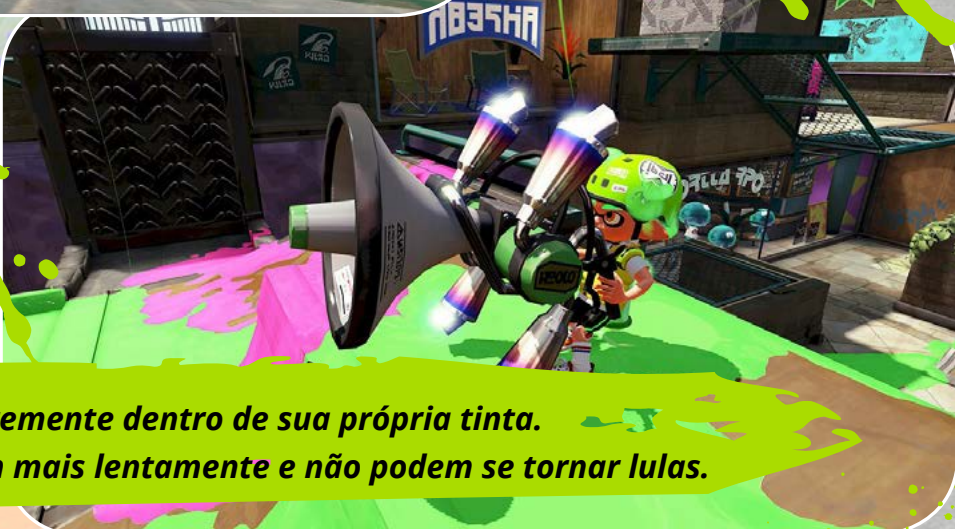


O título Splatoon vem de Splatter (respingo) + cartoon (devido aos visuais cartunescos)

ENTRE O CÉU E O INFERNO ?

Splatoon dividiu opiniões durante a E3. Enquanto a maioria encantou-se pela proposta criativa e a promessa de diversão e estratégia em um título completamente novo, outros enlouqueceram com o excesso de demonstração do gameplay durante a exibição da Nintendo. Foram longos minutos do mesmo mapa, repetindo sem parar as mesmas coisas.

O jogo em questão era **Splatoon**, uma nova IP (propriedade intelectual) da Nintendo, que tem como objetivo principal cobrir o maior terreno possível com tinta do seu time. Para isso, o jogador precisa atirar, com diferentes armas, por todo o cenário, criando passagens para o restante do time se locomover, a pé, ou deslizando pela tinta em forma de lula.



Os Inklings podem se mover livremente dentro de sua própria tinta. Na tinta inimiga, eles se movem mais lentamente e não podem se tornar lulas.

ALTERNANDO FORMAS

Durante as batalhas, será interessante você alternar entre as formas humanas e de lula dos Inklings. Na forma humana, o jogador pode atirar tinta usando a sua arma principal e secundária, mas terá movimentação reduzida. Enquanto lula, você poderá realizar mais ações, como nadar pelo cenário — inclusive pelas paredes — e emboscar o adversário. O único problema dessa forma é que ficamos expostos, sem defesa.

Ainda sobre as possibilidades do jogo: com o toque de um botão, enquanto se encontram sobre a própria tinta, os jogadores podem se transformar em lulas para recarregar o reservatório de pigmento, mover-se mais rápido ou apenas ficar escondido na espreita, criando um game sem precedentes de possibilidades.



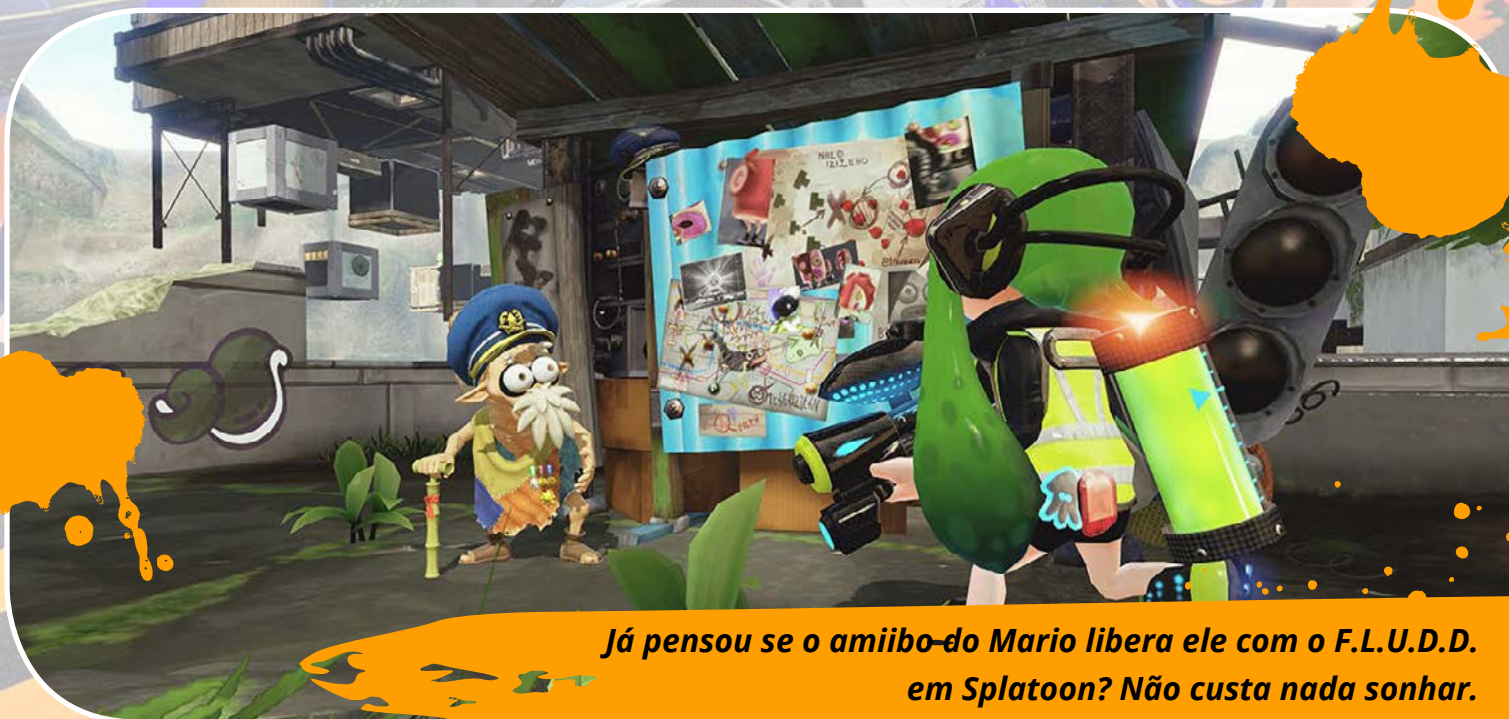
É justamente essa capacidade de “nadar” pela tinta, misturada com a ação frenética no melhor estilo **paintball**, que se esconde a originalidade de Splatoon. As alternativas abertas pelas combinações de armas e locomoção rápida pelo cenário trazem doses extras de estratégia e ação, que somadas ao uso criativo do **GamePad** e o foco nos combates online resultam em uma experiência completa, como poucos jogos conseguiram até agora.

DE OLHO DA TELA

Os desenvolvedores do título cuidaram para que o GamePad fosse realmente um diferencial. Durante o jogo, o controle mostrará um mapa geral do cenário, detalhando quais locais já estão pintados pela cor da sua equipe ou dos adversários, e até solicitar transportes rápidos para perto dos focos de luta. Além disso, a mira poderá ser feita pelos movimentos do giroscópio do controle do Wii U.

Pintando criatividade

Para quem acredita que a Nintendo pode ser resumida como uma empresa excessivamente conservadora, Splatoon é uma prova real da renovação destes últimos anos — sem falar na promessa dos jogos para dispositivos mobile. Segundo o próprio **Miyamoto**, a equipe que está trabalhando no jogo (membros do **Project Garage**) é formada por desenvolvedores de **Animal Crossing**, o diretor responsável pelo remake de **Star Fox 64 3D** e um dos diretores de **Nintendo Land**. Todos jovens funcionários da empresa, com energia e criatividade de sobra.



Já pensou se o amiibo do Mario libera ele com o F.L.U.D.D. em Splatoon? Não custa nada sonhar.

PROJECT GARAGE

Assim como muitas bandas de sucesso começaram com projetos na garagem — mesmo sem sucesso, até este redator que vos escreve tem a dele —, alguns novos títulos da Nintendo tem origem no talento e paixão de jovens que começam sem as grandes responsabilidades dos estúdios maiores. O programa **Garage**, criado em 2013, divide jovens desenvolvedores em pequenas equipes para trabalhar em novas ideias de jogos, como o próprio Splatoon, e os três protótipos de jogos **Star Fox**, **Project Giant Robot** e **Project Guard**.

Mas não se preocupe, o pai de **Mario** também deixou claro que o time sabe bem das ideologias da empresa, e que o foco na jogabilidade e diversão foi o motor central da criação do título. Inclusive, foi justamente por aí que começou o desenvolvimento do jogo. Só depois de definir as mecânicas é que os protagonistas ganharam cores.

É como quando acaba o tempo de estudo: eles se reúnem e pensam em novos projetos completamente à parte de suas atribuições do dia a dia. Quando esses projetos avançam a um certo estágio, nos reunimos e trocamos opiniões sobre o resultado de cada um deles e, juntos, decidimos quais devem continuar. (Shigeru Miyamoto sobre o projeto Garage)



Apesar da pouca experiência da empresa com títulos do gênero (e dos desenvolvedores novatos), a Nintendo aborda o shooter multijogador em arenas com algo inovador, o que resultará, talvez, em uma experiência ímpar. Os visuais estão lindos, dignos dos jogos mais renomados, como **Super Mario 3D World** e **Wind Waker HD**. É pura magia nintendista.

MARIOON

Por pouco **Mario** não foi o protagonista de Splatoon. E quem diz isso é o próprio criador. Segundo **Shigeru Miyamoto**, quando os desenvolvedores do jogo o procuraram para mostrar as ideias de Splatoon, o personagem central parecia, inicialmente, genérico. Por isso, Miyamoto sugeria que, caso não encontrassem algo adequado, colocassem Mario para estrelar o shooter. Algumas semanas depois, cautelosamente, a equipe foi até o mestre, que aprovou a ideia dos meninos-lula, para a surpresa dos envolvidos.

Atirando do jeito Nintendo

Os shooters (em primeira e terceira pessoa) foram exaustivamente explorados nas últimas gerações. Jogos aos montes, com qualidade duvidosa, quase destruíram a reputação de um gênero tão amado. Muitos até já duvidavam se era possível criar algo diferente, ou recriar o estilo. Era, quase sempre, mais do mesmo.

Mas, em meio às dificuldades advindas das baixas vendas do Wii U, a Nintendo consegue inspiração e aposta em um jogo tão inusitado quanto inovador. Splatoon segue o modelo de tiro em terceira pessoa, mas troca a violência e o sangue por diversão, tinta e muita estratégia. Algo que, convenhamos, a Nintendo faz como poucos.



Em Splatoon, não adianta sair por aí matando. O objetivo principal é tomar a base inimiga e pintar a maior quantidade de cenário possível.

Esbanjando carisma, cativando pela beleza e simplicidade, Splatoon fará muito marmenjo adorador de tiroteios se render aos seus modos de jogo singulares. O jogo contará com batalhas quatro contra quatro no modo online, duelos um contra um no modo local e um modo single player. Vamos conhecer mais sobre eles.



RECONHECIMENTO DA CONCORRÊNCIA

Shuhei Yoshida, presidente da **Sony** — dono de dois Wii U, por sinal —, também se rendeu à beleza artística de Splatoon. Preocupado com o rumo que a indústria de jogos está tomando, com preferência por jogos de tiro realistas, ele elogiou a importância da Nintendo e seus títulos inovadores e criativos para manter o mercado equilibrado, citando Splatoon como exemplo do que ele chamou de “gênero Nintendo”.

Modo Turf Wars

No modo Turf Wars, o objetivo é cobrir a maior área do terreno e, se possível, alcançar a base inimiga. Se ao final do tempo ninguém tiver alcançado a base oposta, ganha quem tiver a maior porcentagem de tinta em campo. O conceito parece simples, mas a aplicação é que deixa tudo mais divertido.



Mergulhar na tinta em forma de lula recarrega a munição.

O jogador precisa atirar tinta pelo cenário e nos inimigos, criando estratégias para chegar até a base adversária e dominá-la. Enquanto isso, precisa proteger a própria base e seu personagem, já que uma vez atingido você é levado para o início da área, perdendo tempo valioso no combate — quando atingido, basta clicar num dos seus companheiros para retornar ao foco do embate.



Além da possibilidade de sair atirando desgovernado pelo cenário, o jogo também incentiva o pensamento estratégico. Jogadores podem se encontrar de tocaia, escondidos na tinta como lula, apenas esperando o inimigo insuspeito aparecer, como nos jogos multiplayer do tempo das lan houses, como **Counter Strike**. Tem espaço para todo tipo de jogador. O equilíbrio do time é que fará a diferença para o sucesso.



A quantidade de mapas promete ser imensa. Prepare-se para dominar cada cantinho dos cenários.

Além do Turf Wars, um outro modo online de quatro contra quatro é o **Splat Zone**. Nele, os times são requisitados a cobrir uma pequena área específica (a mesma para ambos). Ao cobri-la, o contador do time começa a ser reduzido a cada segundo até alcançar zero, garantindo a vitória àquele time — os jogadores mais **hardcore** curtirão este modo.

Hero Mode

Mesmo com o foco do jogo sendo, indiscutivelmente, o multiplayer quatro contra quatro, a Nintendo também aposta em um modo para um jogador, chamado **Hero Mode** — equivalente a um modo história. Nele, o jogador precisa recuperar **Denchinamazu**, uma bateria peixe-gato, sequestrada pelos **Octarians** (os polvos inimigos) para energizar armas de destruição usadas para tomar a superfície.

Algumas mecânicas do Hero Mode são exclusivas, como cordas e portais que levam até outra parte do mapa.

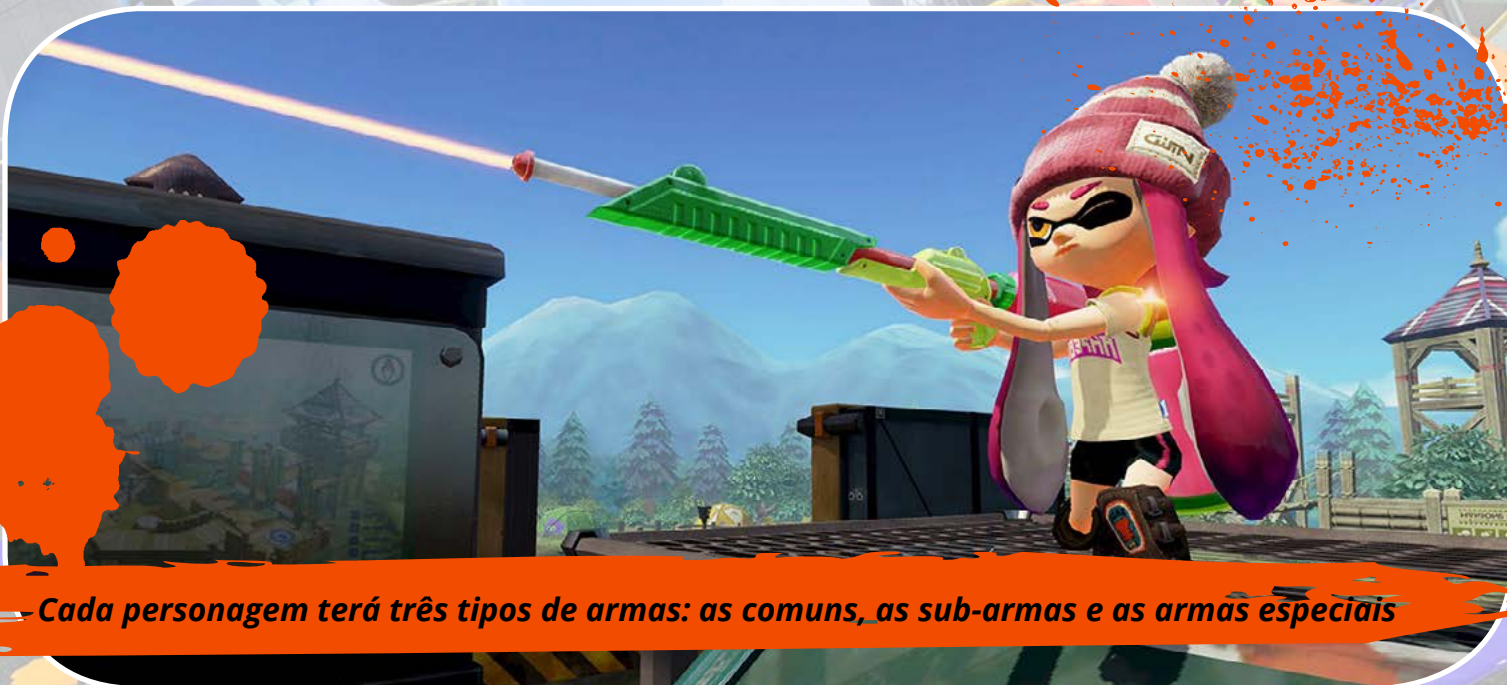


Segundo a própria Nintendo, jogar o Hero Mode pode te ensinar algumas coisas interessantes para usar no competitivo online. Vale a pena passar por ele antes de enfrentar os amigos.

O esquema de jogo é o mesmo do modo multiplayer, no qual o jogador precisa invadir a base inimiga, pintando o cenário e derrotando os adversários. Contudo, perde-se um pouco da competitividade, e ganha mais exploração, deixando o jogo com cara de plataforma, com direito até a pequenos puzzles.

Lulas de estilo

De boba a Nintendo não tem nada. Mesmo sendo uma das suas primeiras incursões pelo universo dos shooters competitivos online, ela seguiu à risca algumas características tradicionais do gênero, como é o caso do extenso sistema de customização dos personagens e armas.



Cada personagem terá três tipos de armas: as comuns, as sub-armas e as armas especiais

Será possível dar vida à lula que você sempre sonhou (!?). Do sexo, passando pela cor da pele e cabelos, até acessórios e armas, quase tudo pode ser customizado. Pode esperar por lulas humanóides de outro planeta durante as partidas online, tamanho o nível de liberdade de criação de personagens. Tudo isso, somado à beleza gráfica do jogo, torna Splatoon uma obra de arte — abstrata, por sinal.

SÓ PARA QUEM PODE

Não vá pensando que é só começar e sair comprando qualquer tipo de roupa ou arma e conquistar corações lulísticos por aí não. Para comprar certos equipamentos, o jogador precisa conseguir pontos em partidas online, aumentando, dessa forma, o ranking do seu Inkling perante a comunidade de jogadores.

Mas nem tudo é pura estética. Da mesma forma que cada arma escolhida mudará as habilidades de ataque do jogador — entre elas, bazucas, rifles, metralhadores, rolos de tinta e pincéis gigantes —, a escolha da roupa afetará o desempenho dos **Inklings**, como pulos maiores, redução no uso de munição e maior poder de ataque. As possibilidades são enormes.



Visite a praça do jogo, cheia de lojas estilosas, para customizar seu personagem.



Não brinque com o estilo desses caras. Eles, sim, entendem de moda.

SUAVIDADE

As primeiras versões do jogo, semifinalizadas, começaram a ser enviadas pela Nintendo para alguns portais americanos para reviews — cadê a nossa, Big N? Nas primeiras análises técnicas, descobriu-se que o jogo roda liso, a 60 fps, com quedas de frames em momentos raríssimos, quase imperceptíveis. Além disso, a suavidade do jogo, mesmo em uma versão não finalizada, mostra o cuidado da empresa com seus jogos, quase sempre, sinônimos de extrema qualidade técnica. Sendo assim, pode esperar por um shooter de respeito.

Pinte você mesmo


Estranhamente familiar, Splatoon tem se provado magnífico a cada novo detalhe divulgado. Com gráficos belíssimos, jogabilidade simples e original, equilíbrio entre competitividade e diversão, compatibilidade com os amiibo e o selo de qualidade dos grandes título da Nintendo, só podemos esperar ansiosos para sair pintando tudo no Wii U.



Hirashi Nogami, produtor do jogo, disse que disparar tintas em Splatoon será como um vandalismo permitido.

DA COR DO AMIIBO

Sucesso de vendas, os amiibo, bonecos colecionáveis da Nintendo, também estarão em Splatoon. As três primeiras figuras amiibo da coleção Splatoon — **Inkling Girl**, **Inkling Squid**, e **Inkling Boy** — serão lançadas na América e Europa no dia do lançamento do jogo. Os personagens, quando acessados, habilitam novos desafios, que quando concluídos, liberam itens exclusivos no jogo.

Mas, por se tratar de uma experiência nova, é difícil dizer se o jogo fará, ou não, sucesso, tornando-se mais um best-seller competitivo da Big-N, como **Mario Kart 8** e **Super Smash Bros**. Potencial para isso o jogo tem, resta saber se a comunidade comprará (literalmente) a ideia. Enquanto isso, vá preparando o visual mais descolado que você tiver, junte os amigos e deixe tudo pronto para a nova mania dos jogos multiplayer. Só não deixe de experimentar. 



Splatoon (WiiU)

Desenvolvedor Nintendo EAD Group No. 2

Gênero Shooter/Plataforma

Lançamento 29 de maio de 2015

Expectativa

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



soundcloud.com/gameblast

Inscrever-se



youtube.com/GameBlastTV

Inscrever-se

por *Gabriel Minossi*Revisão: *Leonardo Nazareth*
Diagramação: *Aline Miki*

3DS

The logo for 'Pokémon Shuffle' is prominently displayed in the center. 'Pokémon' is written in its characteristic yellow, bubbly font with a blue outline and a trademark symbol. Below it, the word 'SHUFFLE' is written in a white, blocky font with colorful letters (S: red, H: green, U: blue, F: orange, F: red, L: green, E: blue) and a white outline. The background is a light blue and white vertical striped pattern, decorated with various Pokémon cards and character silhouettes, including Pikachu, Charizard, and others.

Pokémon Shuffle: diversão e frustração na medida certa

Os jogos mobile conseguem ter uma boa abrangência por causa do sistema hoje conhecido como freemium. Este sistema, uma junção das palavras free (grátis) e premium, significa que você encontrará um jogo gratuito, porém precisará gastar dinheiro real para obter algum benefício ou tempo extra de jogatina. Nas plataformas móveis isso já acontece há algum tempo, e por isso a maioria das desenvolvedoras já sabem administrar este sistema inovador com maestria. Mas será que a Nintendo estava preparada?



imagem

A moda dos jogos mobile

Jogos do estilo “junte três peças” têm feito muito sucesso ultimamente, embora o sistema de formar sequências seja uma herança dos antigos jogos de carta. Considerando a tendência de lançamento de jogos casuais, o mercado tem se voltado para este tipo específico, seja a **Marvel** em seu **Marvel Puzzle Quest** ou até mesmo a **2K Games** em seu **Evolve: Hunters Quest**.

E a Nintendo não poderia ficar de fora. Na verdade, **Pokémon Battle Trozei**, lançado no ano passado, foi uma proposta extremamente semelhante ao novo Pokémon Shuffle. Entretanto, os jogos têm bastantes diferenças notáveis entre si, especialmente na jogabilidade, o que os que estão familiarizados com o jogo irão perceber ao longo da jogatina.



Um funcionamento divertido

Em um tabuleiro com diversos ícones de variados monstrinhos de bolso, o objetivo principal é o de juntar três ou mais Pokémon em uma sequência vertical ou horizontal. Quando formada uma sequência, um certo dano é causado ao Pokémon “selvagem” da fase, diretamente proporcional ao número de ícones iguais conectados.

Cada estágio da linha principal de Pokémon Shuffle tem um número limite de movimentos a serem feitos. Vale salientar que ao contrário de outros jogos, as peças deste não são fixas, ou seja, você pode movimentar uma peça por todo tabuleiro para poder formar a sequência.

De acordo com a sua estratégia (ou sorte), dano em sequência pode ser causado por combos. Caso o jogador seja vitorioso, o Pokémon da fase poderá ser capturado ao final da partida, e mais uma vez o jogador terá que se valer de sorte, mas também de sua habilidade. Fazer os movimentos certos é imprescindível, pois a chance de captura depende, além de uma base para cada Pokémon, do número de movimentos que restar ao término da partida.



Como o jogo é mais atual, há também um sistema de Mega Evoluções. O Pokémon que lidera a equipe geralmente deverá ser o que é capaz de mega evoluir (e que o jogador já tenha a Mega Stone correspondente). De acordo com o número de vezes que este Pokémon é eliminado da tela, uma barra ao lado do tabuleiro vai sendo preenchida. Quando cheia, o Pokémon da vez mega evolui - cada um apresenta uma habilidade, geralmente muito útil, que é liberada quando isso ocorre.



Como na série original, cada Pokémon tem suas fraquezas e resistências, assim como habilidades especiais a serem analisadas para serem utilizadas positivamente durante o duelo. Caso esteja indeciso quanto a quais escolher, o sistema de otimização do jogo ajuda a selecionar a melhor equipe possível.

A linha principal dos estágios ocorre com limite de movimentos. Já na seção Expert, com Pokémon mais fortes e resistentes, o tempo é o inimigo. Na parte reservada a eventos, periodicamente são liberados novas oportunidades de pegar Pokémon raros ou exclusivos pela Nintendo.

Tudo ótimo até aqui, certo? Mas tem um revés enorme.

Insuficiência cardíaca

Neste jogo, um sistema de Hearts (corações) regula a frequência de partidas, ou seja, para jogar uma vez é necessário dispor de um coração. Inicialmente, o jogador dispõe de apenas 5 corações. Caso sejam utilizados, será necessário aguardar 30 minutos para cada um deles recarregar.

Se levado em conta o tempo médio de duração de cada partida (em geral, em torno de três minutos), seria aguardar duas horas e meia para jogar quinze minutos, o que não deve ser viável para a maioria dos jogadores. Claro, aos pacientes, este não deverá ser um problema tão grande. Mas aos impacientes, há uma solução...

05:23 ❤️ 0 🪙 220 💎 1



You can use your Coins to get useful items.

Attention

You don't have enough ❤️Hearts!

Would you like to go to the shop and exchange some 💎Jewels for more ❤️Hearts?

Yes

No

Balance:

× 1	£0.89
× 6 (5 + 1)	£4.49
× 12 (9 + 3)	£8.09
× 35 (25 + 10)	£22.49
× 75 (48 + 27)	£42.99



Uma “micro-solução”

O dinheiro é o da balança da eShop, que pode ser recarregada com seletos cartões internacionais na eShop brasileira, o que já gera bastante problema. Infelizmente, além de dar mais oportunidades de jogar, com dinheiro real é relativamente mais fácil e rápido de se conseguir outros benefícios como Great Balls para aumentar as chances de captura para o dobro e aumentar a experiência adquirida pelos Pokémon em cada partida.

O fato de ter que pagar para jogar por mais tempo, especialmente, pesa bastante para os jogadores, que acabam por deixar de jogar. De qualquer forma, é importante lembrar de que é possível jogar todo o jogo sem utilizar dinheiro real, embora este possa facilitar bastante durante a jogatina.



Uma boa alternativa casual

A falta de uma alternativa definitiva para que não se precise depender de um sistema de limitação de partidas é um dos maiores reveses do jogo, algo que ainda é necessário ser aprimorado. Pokémon Shuffle pode não chegar perto de ser ideal, mas sua proposta é muito interessante e jogabilidade bastante divertida. **N**



✓ Prós

- Gráficos de acordo com a proposta do jogo;
- Jogabilidade interessante;
- Bom número de Pokémon disponíveis.
- Eventos diários trazem ainda mais monstros de bolso para serem colecionados.

✗ Contras

- Partidas acabam muito rápido;
- Demora para recarregar os corações;
- Microtransações invasivas.

Pokémon Shuffle (eShop/3DS)

Desenvolvedor Genius Sonority

Gênero Puzzle

Lançamento 18 de fevereiro de 2015

Nota **5.0**

WiiU

*por Jaime Ninice e Rafael Neves**Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Breno Madureira*

Xenoblade Chronicles X

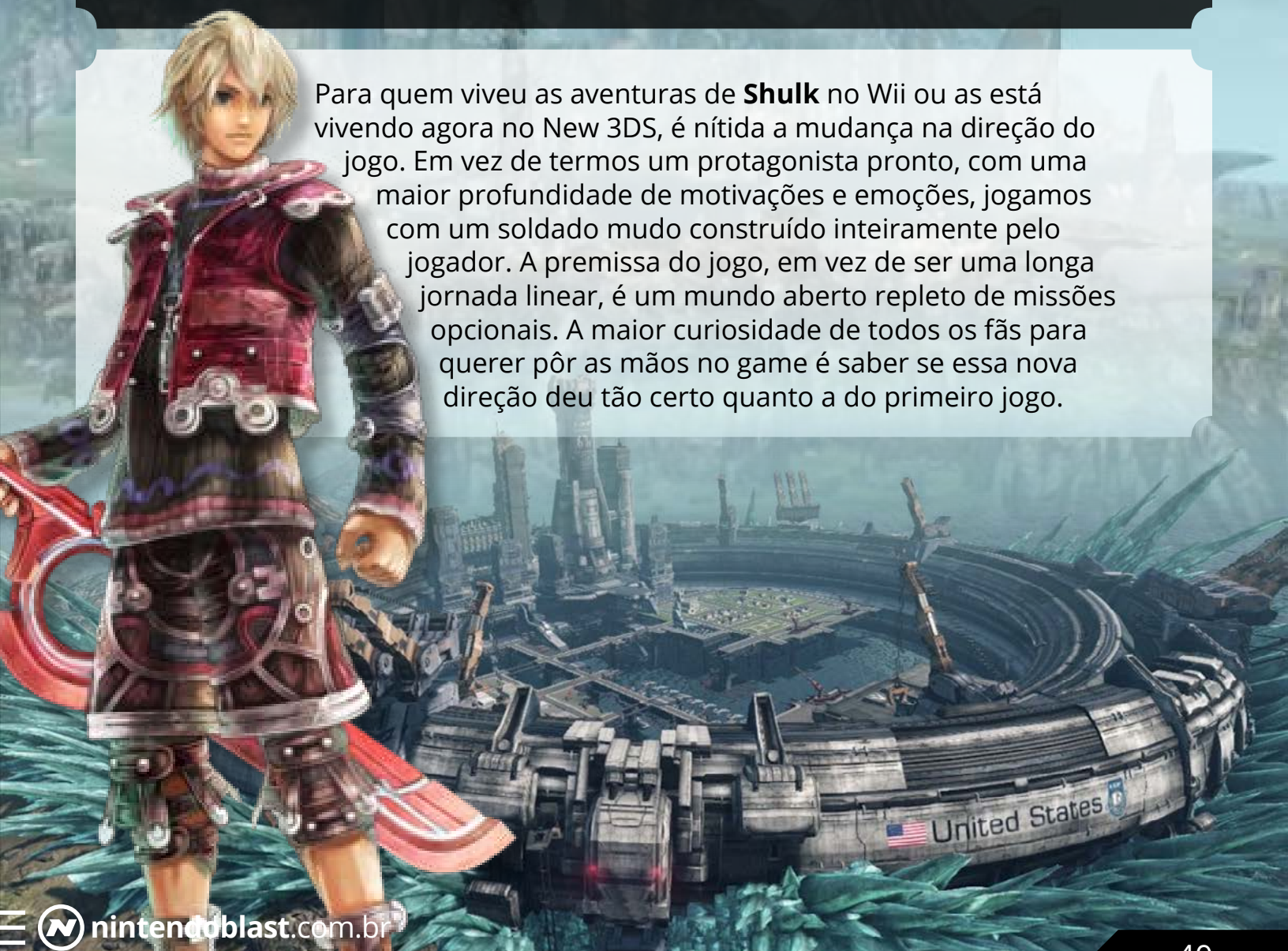
Xenoblade Chronicles X (Wii U) investe no sucesso e avança com conteúdo

O próximo RPG massivo sci-fi da Monolith Soft. É com estas palavras que [Xenoblade Chronicles X](#) é descrito no site do jogo para as américas, que se encontra em uma categoria dentro do portal da Nintendo na E3 2015. Bebendo da mesma fonte que o aclamado Xenoblade Chronicles, o mais novo título da série foi anunciado para o dia 29 de abril deste ano no Japão e vem, a cada dia, anunciando mais e mais novidades para os fanáticos por andanças em cenários imensos, narrativa densa e muitas formas de aumentar as habilidades de XP e HP.

Uma terra vasta, de aventuras e realizações

RPG é um gênero envolvente e que cativa jogadores mundo afora com suas histórias, necessidade de dedicação e envolvimento com a trama. Xenoblade Chronicles X se passa em Mira, um planeta que recebeu os habitantes da antiga Terra, após esta ser destruída durante uma batalha intergaláctica. Nesse novo mundo, eles fundaram a New Los Angeles (NLA), ponto central do jogo e que está dividida em quatro áreas: militar, industrial, comercial e residencial.

Sua missão como membro da BLADE, a organização militar local, será recuperar os life pods, cápsulas que contêm seres humanos que foram ejetados da nave no momento de imigração no novo mundo, além de explorar o local para garantir a paz e impedir ataques de inimigos. Somos apresentados a um mundo enorme, com Mechas gigantes flutuando ou correndo pelos campos da região. De controle de um personagem, ou dentro de um dos robôs gigantes, conhecidos por Dols, caminharemos com a companhia de mais três, monitorados pela inteligência artificial para missões de tipos variados: Path, Finder, Colepedian, Inter Captor, Land Bank, Avalanche, Arms, Testament e Companion.



Para quem viveu as aventuras de **Shulk** no Wii ou as está vivendo agora no New 3DS, é nítida a mudança na direção do jogo. Em vez de termos um protagonista pronto, com uma maior profundidade de motivações e emoções, jogamos com um soldado mudo construído inteiramente pelo jogador. A premissa do jogo, em vez de ser uma longa jornada linear, é um mundo aberto repleto de missões opcionais. A maior curiosidade de todos os fãs para querer pôr as mãos no game é saber se essa nova direção deu tão certo quanto a do primeiro jogo.

Já sabemos que o game permitirá, entre outros, um sistema de teletransporte rápido entre localidades, o Fast Travel; uma câmera que permite ver os arredores do jogo bem de cima, conhecida como Hopper Camera; uma orbe de luz branca que auxilia os personagens para onde devem ir, a Navigation Ball; além de um novo sistema de uso de várias Arts (habilidades especiais no jogo) em sequência sem precisar esperar o tempo de carregamento (Recast), o Overclock Gear. Ainda teremos batalhas em ritmos mais rápidos e muitas atividades paralelas à missão principal.

Sistema de batalha nervoso!

Após um vídeo divulgado (traduzido pelo GameBlast TV) sobre o sistema de batalha do jogo, podemos ver mais detalhes sobre como funcionarão os duelos com os inimigos que estarão causando problemas em Mira. O nível de experiência de um inimigo pode ser consultado de longe, e a aproximação de outros seres o fazem sentirem-se atraídos para entrar na batalha e complicar ainda mais a sua vida.

No geral, tudo é muito semelhante ao primeiro Xenoblade, e talvez seja essa a marca registrada da série. Ao entrar na batalha, uma rápida oportunidade surge para apertar o botão B na hora certa e começar a luta em vantagem. Após isso, o jogador começará a disparar ataques automáticos, podendo intercalá-los com as Arts. Essas habilidade especiais são divididas em quatro tipos: Melee, curta distância e ofensivas; Ranger, de longa distância; Support, de cura e aumento nos atributos; e Debuff, que causa efeitos negativos ao inimigo.



Os seus companheiros (que agora são três, não mais apenas dois, como no primeiro jogo) têm papel crucial no desenrolar da luta. Além de contribuírem sempre com seus ataques e habilidades de suporte, o sistema de Soul Voice chega para construir o trabalho em equipe. Balões amarelos sinalizarão pedidos e até desafios feitos pelos seus companheiros. Se você cumpri-los, obterá benefícios, como aumento no poder das Arts e recuperação de HP. E fique ligado em todas as oportunidades de restaurar vida, pois, diferentemente do primeiro Xenoblade, não há um personagem especializado em magias de cura.



O sistema de luta é muito complexo, evoluindo em diversos aspectos em relação ao primeiro Xenoblade. Some a tudo o que já dissemos a combinação de Arts, extensas opções de customização da inteligência artificial dos seus companheiros e Soul Voices, posicionamento no campo de batalha para potencializar o efeito das Arts, ataques em partes específicas dos inimigos, uma barra de "tensão" que pode restaurar companheiros derrotados, inúmeras opções de armas e equipamentos e bônus para o recarregamento prolongado das Arts através dos ataques automáticos. Mas o mais interessante (e inovador) recurso é o Overclock Gear, que, por um tempo limitado, retira a necessidade de recarregar as Arts e permite que você combine habilidades sem demora em combos destruidores!

Muita coisa, né? Pois acredite, tudo é elevado a outra escala quando entramos num Doll. Os gigantescos e estilosos mechas desse jogo não são apenas um recurso visual. Além de terem diversos tipos diferentes e serem muito úteis na locomoção pelos cenários do jogo, os Dolls permitem lutar em grandes proporções. A mecânica é bem semelhante à luta tradicional, o que não causará grande estresse para se reacostumar, mas com uma variedade de Arts específica e novas funcionalidades, como poder imobilizar os inimigos e muito mais. Ah, e preste muita atenção com o combustível do seu Doll!





Orquestração visual de causar inveja

Se já era possível notar a riqueza gráfica de Xenoblade Chronicles, agora os cenários estarão ainda maiores do que no jogo anterior, demonstrando a maior capacidade de processamento do Wii U. Não é difícil notar, através dos diversos trailers já mostrados, as características dos cenários em alta qualidade, a vastidão dos locais e toda a beleza dos componentes que formam o jogo rodando em tempo real. A custo de um pouco menos do colorido do primeiro Xenoblade, X traz um novo estilo visual, que é mais realista e traz um tom de seriedade ao jogo. Afinal, não estamos numa fantástica aventura de Shulk, estamos a mando de uma organização militar enfrentando ameaças desconhecidas em um planeta no qual não queríamos estar vivendo.

Os ambientes também passarão por variações climáticas e diárias que irão afetar a aparição de monstros, bem como nas batalhas. Paisagens amplas, variações de chuva, neve, tempo nublado, arco-íris e outros tornarão a aventura muito mais interessantes e agradáveis de se passear. Se há um jogo a utilizar todo o potencial do console de mesa da Nintendo, este será (antes de Zelda U) Xenoblade Chronicles X. No entanto, nem tudo é perfeito, e muitos jogadores já têm percebido a pequena (porém relevante) redução no nível dos gráficos da versão final do jogo em relação aos primeiros vídeos mostrados em 2013 e 2014.



Outra parte que merece atenção é a trilha sonora do game. Ela ficará a cargo, desta vez, de **Hiroiyuki Sawano**, responsável pela música de diversos filmes e animes, incluindo o famoso **Attack on Titan** (Shingeki no Kyojin). Assim como nas músicas de Xenoblade, as de X farão uma mistura de música de concerto com rock e eletrônica, entrelaçando epicidade com aspectos modernos, localizadas de acordo com cada ambiente e situação do jogo. De cara, quem já jogou o primeiro Xenoblade perceberá que a mudança de compositor afetou todo o estilo das músicas. Agora, por exemplo, temos muito mais músicas cantadas, um aspecto que funciona muito bem nos jogos da série Persona e que provavelmente dará muito certo aqui também.



XenobladeX Original Soundtrack
 Music by Hiroiyuki Sawano
 2015.05.20 on sale
 4DISC 全55曲収録 ¥3,980(税抜)

- [DISC1] 0rCH-SUITE "X"
no1=CODENAMEZ
- [DISC2] no2=THEMEX
no3=NO.EX01
no4=D91M
- [DISC3] no5=KAKU-WEST*→▲★★KAI
no6=LP
- [DISC4] no7=G-LOW-S→F.S.K.O
no8=UN↑□and巨DIE
no9=MONOX
no10=CR17S19S8
no11=RE:ARR.X

- 12 Your Voice
- 13 Wir fliegen
- 14 So nah, so fern
- 15 NEMOUSU秘OUS


©2015 Nintendo / MONOLITHSOFT

Navegando sobre águas inovadoras

Xenoblade Chronicles X também promete muitas novidades. Assim como já divulgado no site japonês, teremos uma muito bem-vinda opção de customização dos personagens, com possibilidades de personalização que vão desde o sexo, cor, voz, até tatuagem e proporções corporais. Outra adição será o uso do GamePad, que funcionará como um periférico de navegação dos diversos recursos do jogo, com funções centradas tanto nos objetivos da aventura, como mapas, informações de quests e personagens, até aquelas voltadas ao sistema técnico de ajustes das funções do game.



Além disso, também já estão sendo comercializadas DLCs do jogo contendo novas quests e já foi confirmada a possibilidade de até quatro jogadores, em um mesmo console, jogarem online, com até 32 permitidos para troca de itens, entre outras atividades. O que podemos ter certeza é de que devemos ver ainda mais novidades sobre a versão ocidental do game e detalhes pertinentes durante a E3 2015, que acontece entre os dias 16 e 18 de junho deste ano em Los Angeles (a real →), nos EUA.

Faz apenas alguns dias que o jogo foi lançado no Japão, mas ainda temos tempo a esperar até que seja lançada a versão americana do game, que, pelas demonstrações nas E3s passadas e sucesso de expectativas, não deve demorar. Para nós, ainda deve vir muito conteúdo novo na E3 2015 e vamos torcer para que Xenoblade Chronicles X mantenha a qualidade da série e a eleve a patamares ainda mais sublimes de excelência. 



Xenoblade Chronicles X (Wii U)
Desenvolvedor Monolith Soft / Nintendo
Gênero RPG
Lançamento 2015 (29/04/2015 no Japão)

*por Pedro Vicente**Revisão: Vitor Tibério**Diagramação: Guilherme Kennio*

3DS

Xenoblade Chronicles faz jus à fama de melhor JRPG da sétima geração?

Xenoblade Chronicles para Wii é um título mítico em dois sentidos. Primeiro pela dificuldade de se encontrar no Ocidente, sendo assim jogado por um número reduzido de pessoas. E também por ter se firmado como um dos melhores, senão o melhor, JRPG da sétima geração. Na edição nº 66 da Revista Nintendo Blast, você pôde conferir uma prévia da versão para New Nintendo 3DS, contando um pouco do jogo e das novas funcionalidades. Hoje vamos analisar os principais aspectos que fazem a obra ser tão bem estimada entre os amantes do gênero.

Ambientes vivos, gigantes e fantásticos

Uma das coisas que chama atenção logo de cara é a ambientação do jogo. As áreas são enormes, cheias de locais distintos povoados por diferentes espécies, cada uma com seus hábitos diurnos e noturnos. Uma floresta densa logo cede a vez a uma grande cachoeira. O rio violento possui diversas pequenas ilhas e praias. E a qualquer momento podemos encontrar monstros especiais e desafiadores. Ah, e tudo isso em cima de um titã morto.

Conta-se que há milhares de anos dois titãs travavam uma batalha eterna em cima do mar sem fim. Em dado momento os dois seres pararam de se mover. Em cima do corpo de um dos gigantes, chamado Bionis, surgiram pessoas, cidades, fauna e flora. Entretanto, também passou a existir vida sobre Mechonis, o titã rival, e os habitantes dos dois lugares passaram a guerrear.

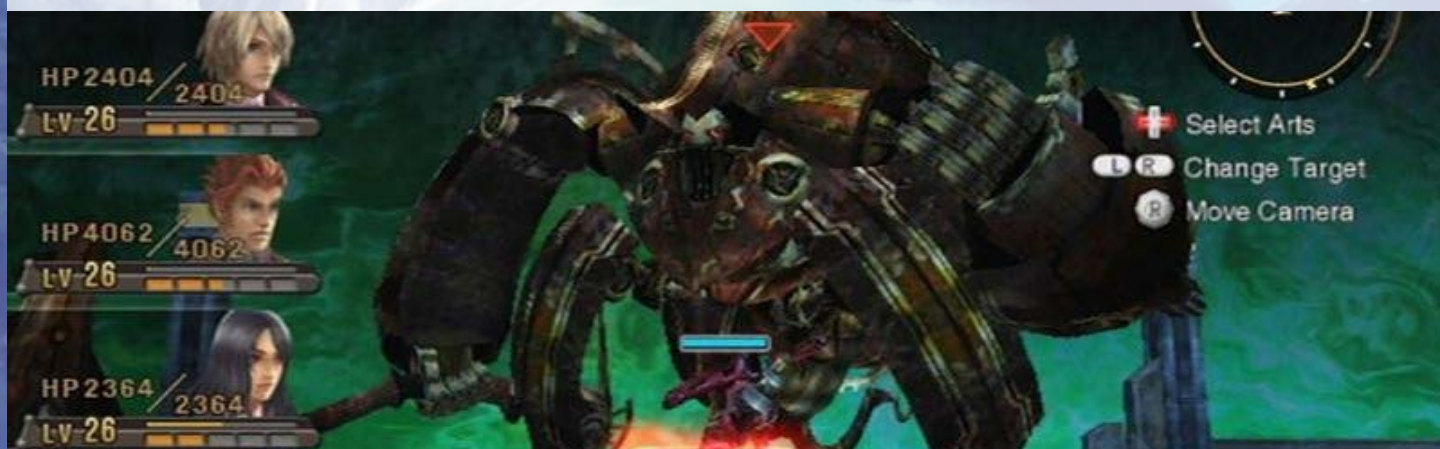
O título nos apresenta diversos e maravilhosos lugares, todos devidamente localizados em cima do corpo de um ser gigantesco. O primeiro lugar que conhecemos, **Colony 9**, já nos mostra a incrível geografia do jogo. Temos a cidade quase no meio do mapa, mas existem cavernas, lagos, montes, praias e ilhas compondo o cenário. Quer pular da ponte da cidade e cair direto no lago? Fique à vontade. Quer subir no lugar mais alto e ver todo o mapa? Dá também. A tão almejada sensação de ver um lugar e poder ir é recompensadora em Xenoblade Chronicles.



O mais importante de se destacar é como o jogo conseguiu recriar as “dungeons” e estágios mais clichês dos RPGs japoneses de maneira original. Os mapas têm profundidade tanto horizontal quanto vertical, e a forma como as localidades se diferenciam dentro do mesmo mapa é impressionante. É muito bonito sair de uma caverna e chegar em um local alto que nos privilegia com uma bela vista das cataratas. Mas esses ambientes seriam menos divertidos de se vencer se fossem vazios de inimigos, segredos e desafios.

Batalha divertida e cheia de possibilidades

O sistema de batalha de XC é rápido e fluido. Com muitas ideias tomadas dos MMORPG, como World of Warcraft, o game traz uma luta divertida e cheia de conteúdo. Podemos ter três personagens por vez, sendo que apenas um é controlado pelo jogador. Cada membro do grupo tem habilidades e técnicas completamente diferentes. Se um serve como tanque, outra é curandeira; se uma é maga, outro serve como ladino.



Ao selecionarmos o inimigo, nosso personagem atacará sem parar. O intervalo de seus ataques, bem como o número de hits, é calculado pelos atributos do personagem. Podemos escolher habilidades especiais para atacar, e depois de usadas cada uma há um tempo diferente de cooldown até poder ser utilizada novamente.

Existem maneiras de dar golpes conjuntos, fazer movimentos especiais e, com Shulk, usar o poder da Monado para prever o futuro e se preparar para receber os golpes do inimigo. Em suma, a batalha de Xenoblade Chronicles é cheia de possibilidades e bem divertida. É um sistema com mecânicas complexas que propiciam confrontos divertidos de se jogar.

E são tantos monstros e inimigos diferentes! Se um animal nos vir brigando com outro da mesma espécie, é muito provável que venha nos atacar também. Vários tipos de inimigos possuem seus habitats, às vezes verdadeiras bases cheias de desafio. E isso sem falar nos monstros especiais ligados às missões paralelas.

É conteúdo que não acaba mais

Falando nas quests, existem centenas delas. Algumas nos fazem buscar algum item, outras, vencer um número de inimigos comuns, e há aquelas que nos levam até inimigos poderosos e desafiadores. Fazer estas missões paralelas rende muita experiência, dinheiro, e itens como equipamentos e gemas.

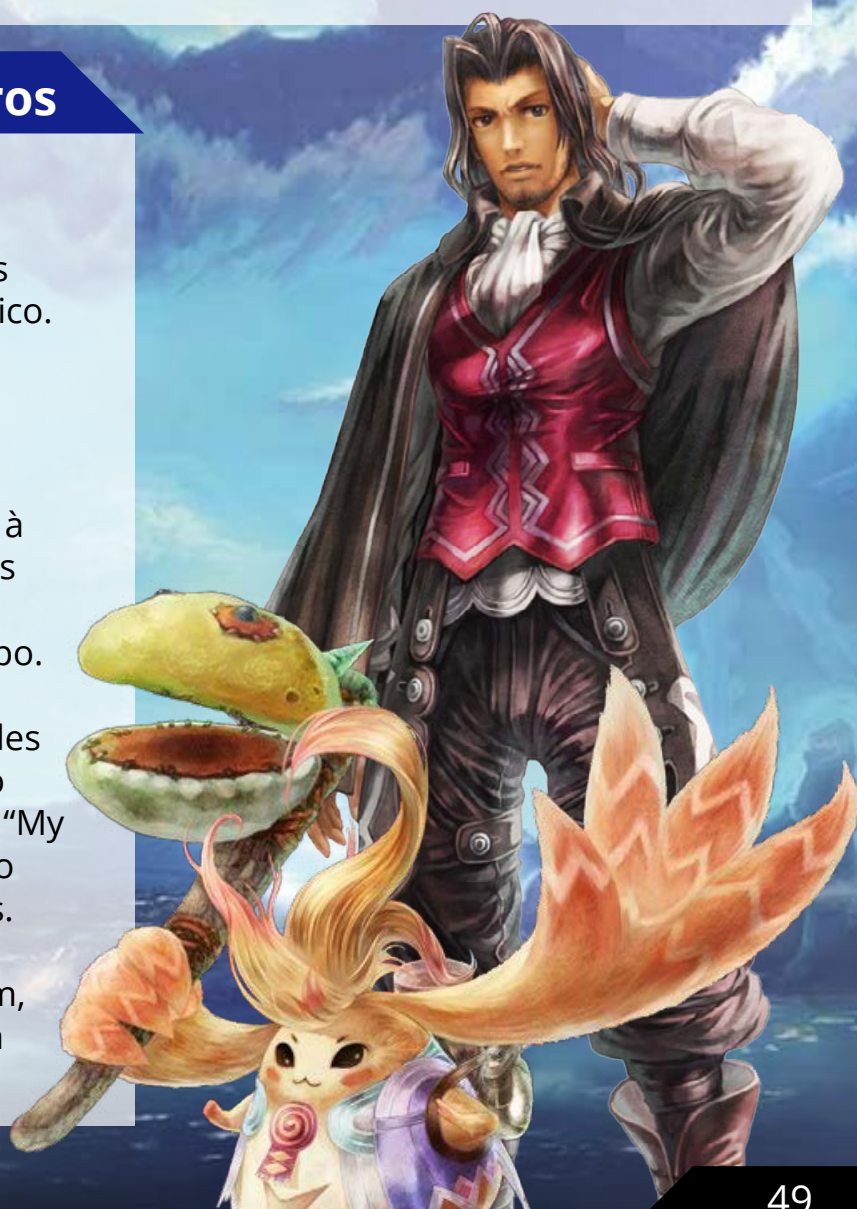
Essas gemas servem para customizar e melhorar as armas e armaduras de nossa equipe. Conseguir as melhores envolve muita exploração e batalha. Além disso, existem colecionáveis em todos os mapas que rendem outros prêmios. É um RPG que te presenteia com mais e mais conteúdo, mas que não te pune caso você só queira seguir as missões principais.

Entretanto, são tantas atividades paralelas que o jogo acaba se alongando demais. Para quem gosta de um jogo com customização, missões paralelas, segredos e exploração, o jogo é uma das melhores pedidas. Mas a gente sabe que nenhum RPG consegue agradar apenas com mapas interessantes, batalhas divertidas e muito conteúdo. Existe algo que todos buscam nos jogos do gênero.

Jornada entre companheiros

A história e os personagens de um RPG são aspectos essenciais da experiência. E Xenoblade Chronicles traz um grupo carismático e simpático. Se não são os mais complexos e profundos que já vimos nos games, são interessantes o suficiente para nos instigar. Cada um tem uma personalidade própria, mesmo que à primeira vista pareçam personagens genéricos. O mais legal do jogo é a interação que acontece entre o grupo.

Durante o tempo todo na batalha eles conversam, soltando bordões como "It's Reyn time" (é a hora do Reyn) e "My sidekicks" (meus ajudantes), que são respondidos pelos outros membros. Além disso, é possível que cada um possa presentear outro personagem, o que acaba sendo importante para que a relação deles melhore.



A interação mais importante, porém, é a que se dá nos chamados heart-to-heart (de coração para coração). Cada personagem possui 3 dessas interações. Nelas, os companheiros se conhecem melhor, tornam-se amigos e às vezes até mais que isso. Muitos desses momentos são divertidos, outros tocantes. É muito legal ver a relação dos membros da party ao longo do jogo.

O grau de relação deles influi diretamente nos resultados da criação de gemas. Quanto mais dois personagens são amigos, melhores as gemas que conseguimos. Tá, os personagens são carismáticos e se relacionam de forma divertida, mas que história o jogo conta?

História filosófica e cheia de revelações


Como já apontei antes, a história do jogo envolve a guerra entre os habitantes de Mechnon e Bionis. Ninguém se lembra muito bem quem começou, mas desde que a galera se conhece por gente os habitantes de Mechnon atacam constantemente as colônias de Bionis. Shulk, o personagem principal, mora em uma destas e vê sua vida mudar ao descobrir ser o novo portador da Monado, a espada lendária que pode machucar os Mechnons. Muita coisa acontece logo no começo do jogo, então pode esperar muitas mudanças no enredo e revelações.

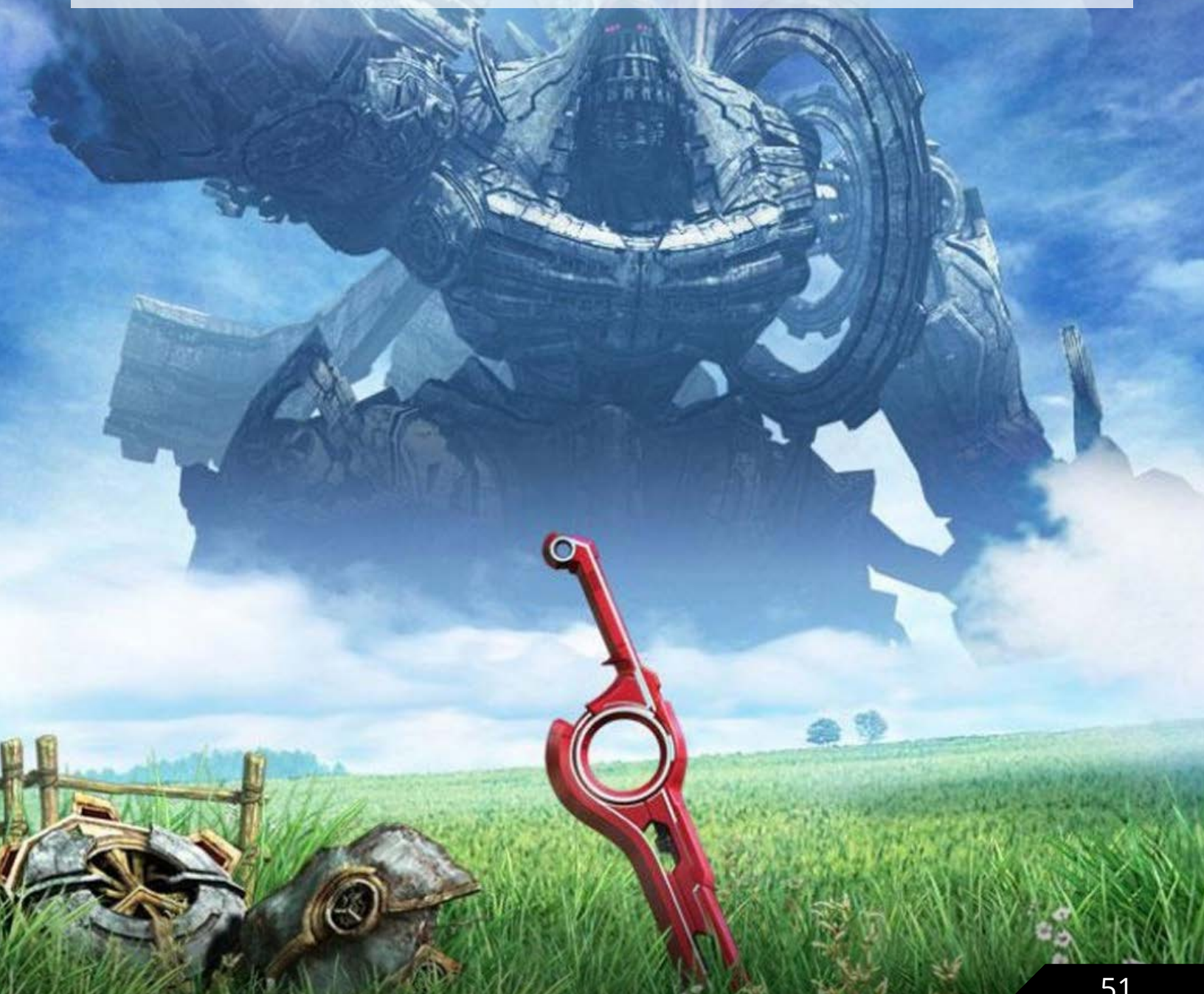


A história vai crescendo, novos personagens aparecem e descobrimos os eventos do passado daquele mundo. Nos momentos finais, o jogo mostra suas inspirações filosóficas e nos entrega uma narrativa sombria e complexa. Não vou me alongar para não trazer spoilers para quem ainda vai jogar no New Nintendo 3DS, mas o game é cheio de momentos inesperados, ainda que tenha outros bem clichês e óbvios. No geral, conta-nos uma história interessante e que cresce ao longo do jogo.

Uma crônica que merece ser conhecida por mais gente

É claro que não temos mais o grande número de lançamentos do passado quando o assunto é JRPG. Discordo, entretanto, que Xenoblade Chronicles se destacou apenas porque os outros títulos da sétima geração eram ruins. O game se destaca pelas suas próprias qualidades. Infelizmente pôde ser jogado por um número reduzido de pessoas. Se o relançamento para New 3DS possibilitar que mais pessoas o joguem, já terá valido a pena.

Se você ainda não jogou, saiba que este é sim um dos melhores do gênero em sua geração. Cheio de momentos ímpares de exploração e aventura, batalhas divertidas e fluidas, muito conteúdo para entreter, além de personagens carismáticos e uma história competente. Xenoblade Chronicles é indispensável para os fãs de RPGs japoneses. 



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

BlasToy

Os paper toys do GameBlast

Grandes ícones do mundo dos games, para você imprimir, montar e enfeitar sua estante.

BLASToy
OS PAPER TOYS DO **GAMEBLAST**

BLASToy+
OS PAPER TOYS DO **GAMEBLAST**

EDIÇÃO DE COLECCIONADOR
R\$ 5,90

EDIÇÃO COMUM
GRÁTIS

10 GRANDES ÍCONES DO MUNDO DOS GAME
PARA MONTAR E ENFEITAR A ESTANTE

REVIVA OS MAIORES JOGOS DE 2014
COM MAIS DE 20 PERSONAGENS

BAIXAR NO
 Google play

COMPRAR NO
 Google play

Revista GameBlast 06

Nesta edição, The Witcher 3: Wild Hunt recebe uma matéria especial.



Além de trazer Bloodborne e Metal Gear Solid, comemora os 15 anos do PlayStation 2 e mais!

Baixa já a sua!

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista