NINTENDO BLAST

WWW.NINT M.BR

#72
OUT
2015

CC
BY NC ND



PRÉVIA

ZELDA: TRI FORCE HEROES (3DS)

TOP 10

AJUDANTES DOS JOGOS DA NINTENDO

A fofura de Yoshi

Desde seu primeiro anúncio em 2013, Yoshi's Woolly World é um dos jogos mais esperados para o Wii U. E finalmente chegou a hora de experienciar as brincadeiras com lã e tecido da Nintendo, dessa vez dando vida ao universo de nosso dinossauro preferido. Em sua homenagem, revisitamos seus clássicos jogos e listamos os grandes ajudantes de personagens da Nintendo. Você também fica por dentro de Zelda: Tri Force Heroes, Etrian Odissey e muito mais! – **Rafael Neves**



CARTAS
N-Blast Responde **04**



PERFIL
Yoob (Mario) **07**



BLAST FROM THE PAST
Yoshi's Safari (SNES) **11**



PRÉVIA
Yoshi's Wolly World (WiiU) **15**



PRÉVIA
The Legend of Zelda: Triforce Heroes (3DS) **27**



PRÉVIA
The Legend of Legacy (3DS) **ONLINE**



ANÁLISE
Etrian Odyssey 2 Untold (3DS) **32**



TOP 10
Os maiores ajudantes dos jogos da Nintendo **40**

NINTENDO BLAST

DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO
Sérgio Estrella

DIRETOR EDITORIAL
Rafael Neves

DIRETOR DE PAUTAS
Alberto Canen
Farley Santos
João Pedro Meireles
Lucas Pinheiro

DIRETOR DE REVISÃO
Alberto Canen

DIRETOR DE DIAGRAMAÇÃO
Gabriel Leles

REDAÇÃO
Alveni Lisboa
Ítalo Chianca
Farley Santos
Rafael Neves
Ruan Fernandes

REVISÃO
Alberto Canen
Jaime Ninice
Vitor Tibério

DIAGRAMAÇÃO
Breno Madureira
Gabriel Leles
Ítalo Lourenço

CAPA
Felipe Araújo

HQ Blast

"Quando a fofura colide" por ***Nivaldo Wesley***



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!

N-BLAST RESPONDE!

Diagramação: Breno Madureira



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

Pedra, eu vou continuar insistindo até o fim dos tempos sobre a MINHA!!! pergunta SOBRE!!! Donkey Kong Country 3 ser CONSIDERADO!!! INFERIOR!!! aos SEUS!!!! antecessores, ATÉ ONDE VOU CHEGAR COM ISSO!!!!!!!!!!!! PEDRAAAAAA!!!!!!!!.

max Wilson, o CAPS LOCK!!!!1111

Ora essa, sr. Wilson bola de voleibol, acho que o senhor anda muito nervoso, hein?

Bom, sobre sua pergunta, Donkey Kong Country 3 (SNES) é geralmente considerado o "menos bom" da trilogia simplesmente porque... é o terceiro jogo da série. Assim como acontece com qualquer outra série, ao não mudar o seu estilo de um jogo para o outro, a fórmula...



...foi se tornando menos original e mais de "mais do mesmo". E, apesar desse "mesmo" ser muito bom, quando a fórmula começa a se desgastar, um atrativo menor é inevitável. Além disso, não dá para negar que a dupla Dixie e Kiddy é a menos interessante das 3, com os favoritos DK e Diddy deixados completamente de fora (bom, como personagens jogáveis, pelo menos, hehe...). Por fim, as vendas deste jogo também foram prejudicadas pelo lançamento do Nintendo 64, que aconteceu muito proximamente.

Dito tudo isso, não é porque DKC3 é o inferior da trilogia que isso signifique que ele seja ruim. Muitíssimo pelo contrário, o terceiro jogo tem o mesmo padrão de altíssima qualidade que os outros dois da série, o que o coloca sem dúvida nenhuma entre os melhores jogos de SNES e entre os melhores jogos de plataforma de todos os tempos. Só acabou não sendo tão original e inovador quanto os outros.

Pedra tem como tocar músicas usando os instrumentos de Majora's Mask 3D? Tipo eu pergunto isso porque cada botão apenas faz um som que não pode ser variado, então eu pergunto se tem como "burlar" isso?

Romulo, o "Toca Raul!"

Dá para modificar as notas dos botões sim! O botão L e as direções para cima e para baixo tanto no D-Pad quanto no Circle Pad causam modificações nas notas dos demais botões, te dando muito mais opções de sons. Não que isso vá te permitir tocar a 9ª Sinfonia de Beethoven, mas já abre muito mais possibilidades.

Pedra, você sabe dizer se da para controlar a câmera do Ocarina 3D com o C-Stick do New 3Ds?

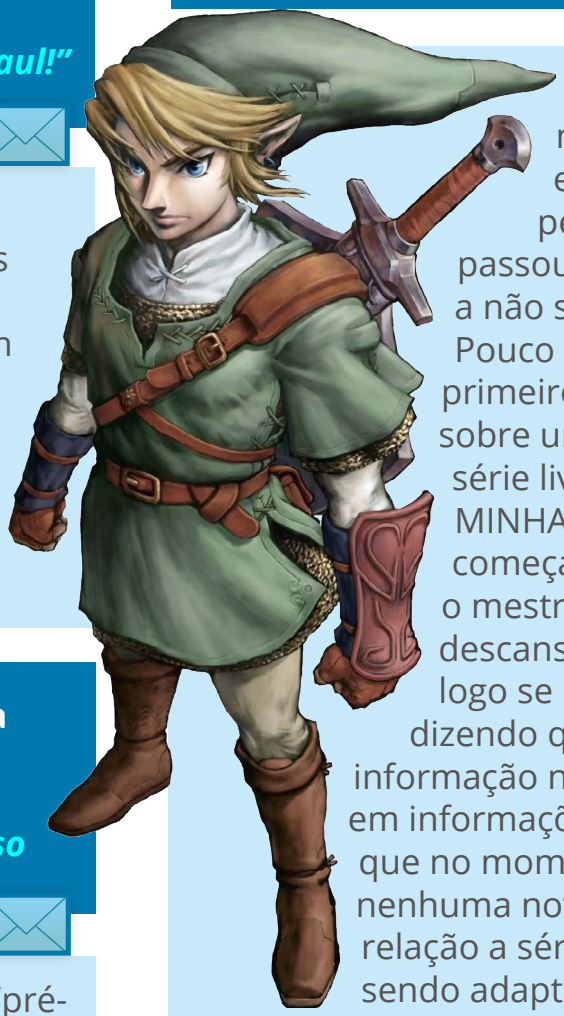
Alfacinho Cameroso

Não, não é possível. Para os jogos "pré-New 3DS", o C-Stick do novo modelo geralmente imita a funcionalidade do segundo analógico quando o Circle Pad Pro era conectado, mas como o Ocarina of Time 3D veio antes mesmo desse acessório, o segundo analógico fica sem nenhuma utilidade.



Pedra mística dos campos verdes de Hyrule que manja dos Paranaue e tudo mais, o que aconteceu com a série que o Netflix ia fazer de Zelda?

Anônimo "Reed Hastings" da Silva



Não aconteceu nada porque essa tal série pelo visto nunca passou de nada a não ser fofocas. Pouco depois que os primeiros rumores sobre uma possível série live action da MINHA série no Netflix começaram a circular, o mestre Iwata– que descanse em paz – logo se pronunciou dizendo que aquela informação não era baseada em informações corretas e que no momento não havia nenhuma novidade com relação a séries da Nintendo sendo adaptadas para a TV. Depois essa história surgiu novamente, com rumores que diziam que a tal série realmente existia, mas que seria para a Amazon ao invés de Netflix. Mais um vez, entretanto, as fofocas foram desmentidas quando se descobriu que realmente havia uma série "Zelda" em produção para a Amazon... mas que era sobre a Zelda Fitzgerald e não sobre a princesa Zelda da MINHA série.

Pedra, preciso de sua pedrástica sabedoria. Os Amiibos tem trava de região? Tenho um grande amigo em viagem ao Japão e ele pode me trazer alguns, vale a pena comprar lá? Obrigado!

Anônimo NipoAmiibo da Silva



Não, os amiibos não têm trava de região, então, sim, compensa muito comprar no Japão, porque além de serem bem mais baratos, eles são mil vezes mais fácil de achar por lá do que no Brasil.

Pedra, em Double Battles de Pokémon, ataques que atingem todo o campo, como Surf, têm seu dano reduzido em 25%. Mas esses ataques também têm seu dano reduzido quando resta somente um Pokémon no time do adversário? Se não têm, o ataque atinge em 100% o adversário E o meu outro Pokémon no campo?

Anônimo "PokéMedina" da Silva

Não. Em batalhas múltiplas, esses ataques que acertam mais de um Pokémon só têm o seu poder reduzido quando ele acerta mais de um alvo – seja adversário ou amigo. Se restar apenas um adversário, o dano será 100%, como em uma batalha normal.

Pedra todos nós conhecemos o Itoi-san por ter criado a serie incrivel que é "Mother", mas eu queria saber se o Itoi ja criou outros jogos sem ser os 3 Mothers, ou se ja participou de uma equipe pra fazer um outro jogo etc, você sabe?

Anônimo "Totoro" da Silva



No departamento de games, os únicos outros em que ele é creditado, além dos da série Mother/Earthbound, são os jogos da série Super Smash Bros., onde ele é listado como produtor e supervisor, certamente por causa da presença de sua série nos jogos. Curiosamente, Shigesato...

..Itoi tem algumas pontinhas no cinema também. Ele aparece em um filme japonês recente chamado Noruwei no mori, que em português foi traduzido como "Como na Canção dos Beatles: Norwegian Wood", fazendo o papel de um professor universitário.

DS

por Rafael Neves

Revisão: Alberto Canen
Diagramação: Breno Madureira



Conheça Yoob, a maior ameaça que a Ilha dos Yoshi já enfrentou

Muitos vilões já aprontaram na tropicalesca ilha que serve como lar para os Yoshi, porém nenhum deles causou tanto estrago quanto o imenso Yoob. Este gigantesco "Yoshi" é uma criatura construída pelos Shroom, principais antagonistas em Mario & Luigi: Partners in Time (DS). Saiba como Yoob quase extinguiu os adoráveis dinossaurinhos e se tornou um dos inimigos mais complicados para a dupla Mario & Luigi (e suas versões bebê também).



O ANTI-YOSHI

A aparência de Yoob nos leva a crer que ele seja uma espécie de versão negativa dos fofos dinossaurinhos, pois trata-se de um monstro de barriga verde e pele roxa, além de olhos, casco e espinhos dorsais de cor preta. Yoob ainda tem duas garras afiadas em vez dos quatro dedinhos de Yoshi e é muito mais gordo do que seus primos. Até mesmo um estômago insaciável Yoob tem também. Porém, diferentemente dos Yoshi, ele é capaz até mesmo de engolir seres semelhantes a ele, como os próprios Yoshi.

Isso mesmo, Yoob foi capaz de engolir todos os Yoshi da ilha, obrigando muitos a terem de refugiar-se até não poderem mais. Essa imensa criatura foi parar na Ilha Yoshi ainda dentro de seu ovo, porém os Yoshi não se precaveram e não fizeram um omelete de Yoob quando ainda tinham chance. Quando o grandalhão enfim nasceu, o caos se instaurou na ilha. Na verdade, os Yoshi chegaram a usar o desconhecido ovo de Yoob como atração turística da ilha enquanto não sabiam sobre o perigo que ele representaria no futuro.

QUEM SOU? DE ONDE VIM? PARA ONDE VOU?

Logo que Yoob nasce, ele não parou de aprontar na Ilha dos Yoshi. Mas, afinal, por que ele foi parar justamente nessa ilha? Muito provavelmente, foi obra dos Shroobs, uma vez que a comilança de Yoshi serviu para um plano ainda mais ardiloso desses vilõezinhos. Acontece que o aparelho digestivo de Yoob não é lá como o dos demais Yoob. Ok, ele também transforma em ovo aquilo que come, mas digamos que, nesse caso, é de uma maneira muito mais industrial.

Dentro da gigantesca barriga de Yoob, há uma fábrica de Yoshi malignos, que usa como matéria-prima os próprios Yoshi engolidos. Após a ingestão dos dinossaurinhos, as tropas Shroob os confinam em ovos semelhantes aos de Yoob, para que, dali a um certo tempo, eclodam Yoshi pérfidos para acabar com o Reino do Cogumelo.

Mario, Luigi, Baby Mario e Baby Luigi acabam entrando nesse esquema de fabricação de ovos quando são engolidos por Yoob junto a Baby Bowser. Lá, o quarteto Bros. liberta os pobres Yoshi antes que se tornem antagonistas e enfrentam a criatura por trás de todo a indústria de ovos malignos: Sunnycide. Esse chefe, cuja aparência é basicamente um ovo de Yoob com tentáculos, é um dos mais complicados do jogo.



DE DENTRO PARA FORA



Como você pode perceber, Yoob em si não é enfrentado diretamente pelos irmãos Mario. Na verdade, seria impossível enfrentá-lo em Mario & Luigi: Partners in Time (DS), uma vez que, nesse título da série, ainda não havia sido implementados os esquemas de batalha colossais de **Bowser's Inside Story (DS)** e **Dream Team (3DS)**. Ainda assim, seria muito bom um confronto entre Bowser gigante e Yoob, não?

Ainda assim, é fato que o quarteto de irmãos "derrota" Yoob, uma vez que a fábrica de ovos era o que lhe mantinha consciente. Quando o esquema é desfeito com a queda de Sunnycide, Yoob cai mais uma vez num profundo sono. Todos os Yoshi acabam sendo libertados, obviamente. E, com eles, Baby Bowser também se vê livre do estômago do grandalhão, podendo aprontar ainda mais vilanias no decorrer do jogo.

LEGADO?

Apesar de ser parte do universo dos Yoshi, Yoob acabou sem ter seu legado continuado em nenhum jogo dos dinossaurinhos, muito menos em um da franquia Mario. Até há uma participação especial dele no mangá Super Mario-Kun e uma reutilização de um de seus efeitos sonoros em Bowser's Inside Story, mas nada muito importante. Infelizmente, esse obeso Yoshi não viveu outros papéis além do desempenhado em Partners in Time (DS). Ainda assim, há sempre oportunidades de reutilizar esse tipo de personagem.

Mas e se pensarmos em um legado indireto para Yoob? Bom, dá para pensarmos que, talvez, ele seja o precursor de toda a temática fundamental de Mario e Luigi pelo interior de Bowser em Bowser's Inside Story! Isso mesmo, a pequena aventura da dupla no intestino de Yoob pode ter inspirado a saga do terceiro game dessa série. Se não estiver satisfeito com esse diálogo, você pode também imaginar que Yoob tenha sido uma ponta de Barney na série Mario...

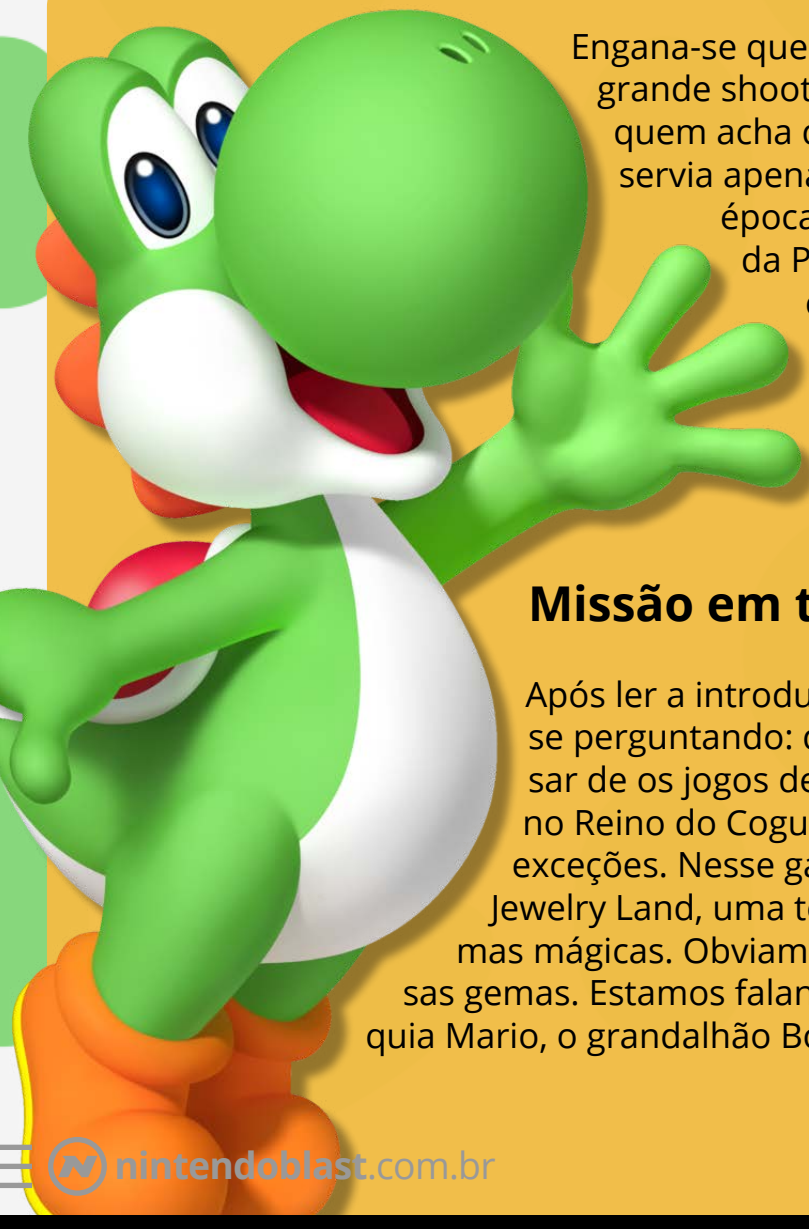
YOSHI'S SAFARI

SNES

por ***Rafael Neves***

Revisão: Alberto Canen
Diagramação: Ítalo Lourenço





Engana-se quem pensa que Splatoon foi o primeiro grande shooter inventado pela Nintendo, muito menos quem acha que o acessório Super Scope do SNES servia apenas como item em Super Smash Bros. Na época 16-bits, Mario recebeu uma difícil tarefa da Princesa Peach: salvar Jewelry Land. Para cumprir essa missão, o encanador monta em seu fiel parceiro Yoshi e, juntos, embarcam numa aventura de tiro em primeira pessoa. Assim era Yoshi's Safari, um dos primeiros jogos da Nintendo a utilizar uma tecnologia de captação de movimentos.

Missão em terras desconhecidas

Após ler a introdução dessa matéria, você pode estar se perguntando: que raios é Jewelry Land? Bom, apesar de os jogos de Mario tradicionalmente se passarem no Reino do Cogumelo, Yoshi's Safari é uma das poucas exceções. Nesse game, a dupla Mario e Yoshi viaja para Jewelry Land, uma terra cuja estabilidade depende de gemas mágicas. Obviamente, alguém acabou roubando essas gemas. Estamos falando do vilão mais recorrente na franquia Mario, o grandalhão Bowser e seus filhos, os Koopalings.

A trupe de vilões sequestra duas grandes personalidades de Jewelry Land, o Rei Fret e seu filho, o Príncipe Pine. O monarca consegue avisar a Princesa Peach sobre o ocorrido. A boa relação existente entre ambos faz com que Peach convoque Mario para a missão de resgatar Fret e Pine, além de reaver as gemas das mãos de Bowser e os Koopalings.



O problema é que o furto das gemas acabou dividindo Jewelry Land em duas regiões opostas. No Light Realm, os Koopalings mantem o Rei Fret aprisionado, enquanto no Dark Realm, sob o domínio do próprio Bowser, é onde se encontra o Príncipe Pine. Além da família Koopa, há outros líderes de grandes exércitos que também funcionam como chefes no jogo. Big Boo, Magikoopa e os Chargin' Chucks são exemplos. Até agora, Jewelry Land e seus habitantes não reapareceram em nenhum jogo da série.

Tiro ao alvo

Montado nas costas de Yoshi, Mario deve superar mais de dez estágios recheados de inimigos na tela e um grande chefe ao final de cada um. Uma característica interessante de Yoshi's Safari, e que raramente é permitida em jogos de Mario, é a possibilidade de enfrentar cada fase na ordem desejada. Inclusive é possível repetir estágios, uma vez que cada um é muito divertido.



A jogabilidade segue o esquema de tiro em primeira pessoa, sob a perspectiva de Mario. O encanador usa a arma Super Scope para acertar os vários inimigos na tela. Mas cuidado com o Yoshi, pois atingií-lo sem querer irá lhe penalizar. A movimentação da dupla, por sua vez, segue o esquema de locomoação em trilhos, ou seja, automática. Yoshi lhe guia por si só pelo percurso da fase, enquanto sua atenção pode se focar apenas em acertar inimigos.

Apesar de ter uma mecânica de certa forma repetitiva, Yoshi's Safari é muito divertido. Se pensarmos nas possibilidades semelhantes de jogos para a época, esse era

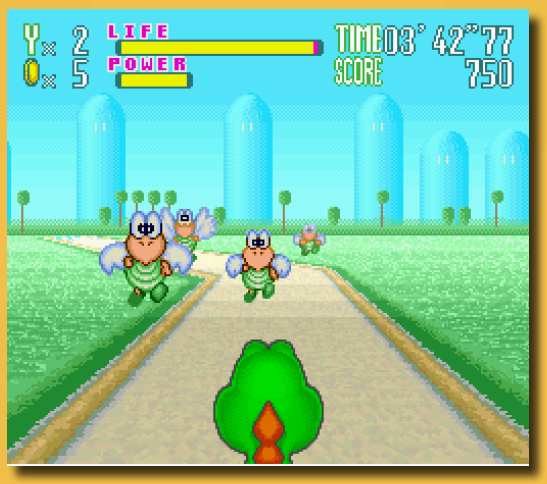
um dos poucos que permitia uma experiência funcional de tiro em trilhos. Alguns estágios e chefes, por sua vez, conseguiam ser bem desafiadores! Quem quisesse um desafio maiorser desafiado um pouco mais poderia, após zerar o jogo, reiniciar a aventura em uma versão mais difícil. Uma coisa interessante desse "New Game +" é que os próprios personagens mencionam o fato de estarem vivendo aquilo pela segunda vez, uma espécie de rompimento da quarta parede do jogo.



Super quem?

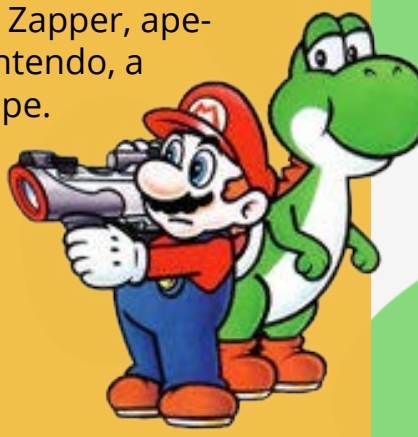
Toda a jogabilidade de Yoshi's Safari prescindia de um acessório muito legal para SNES: o Super Scope. Alguns podem lembrar-se dele por sua ponta em Super Smash Bros., porém seu nascimento se deu como uma periférico em forma de arma para o SNES. Apesar de pouquíssimos jogos o terem usado-o, o Super Scope impressionou por sua tecnologia de captação dos disparos feitos pelo jogador. O truque envolvia sensores infravermelho, algo muito semelhante à função pointer do Wiimote.

Usando o Super Scope e um sensor de disparos acoplado à televisão, era possível reproduzir dentro de casa a mesma tecnologia usado por vários grandes jogos de tiro em trilhos para fliperamas. Por conta da dificuldade em se lidar com uma tecnologia avançada para a época em um console com limitado poder técnico, o Super Scope acabou não sendo usado para muitos jogos além de Yoshi's Safari.



Porém, o legado do Super Scope permaneceu vivo. Aqui e ali, o periférico fez uma ponta. No (tosquíssimo) filme de Super Mario Bros., por exemplo, uma versão real do Super Scope foi usada por King Koopa como uma arma capaz de fazer retroceder

evolutivamente aqueles por ela atingidos. Além disso, o acessório Wii Zapper, apesar de trazer no nome uma referência a outra arma de plástico da Nintendo, a NES Zapper, tinha uma formato muito mais semelhante ao Super Scope.



Welcome to the jungle!

O estilo de tiro em trilhos hoje é quase que 100% representado por jogos com visuais tridimensionais. Dos fliperamas aos consoles de mesa, os desenvolvedores de jogos como House of the Dead naturalmente preferiram a maior profundidade proporcionada pelos gráficos poligonais. Yoshi's Safari, por sua vez, teve que se virar com visuais bidimensionais. O resultado, no entanto, está longe de ser negativo.

Usando uma engine gráfica semelhante à de Super Mario Kart (SNES), o game apresentou visuais belos para a época. A utilização de sprites, apesar de inegavelmente classificarem o jogo como 2D, conseguiram dar noções relativamente boas de profundidade. O game consegue enganar bem o jogador, dando a impressão de que se trata-se de um título tridimensional.

Apesar de ser contemporâneo a Star Fox (SNES), Yoshi's Safari não utilizou o chip Super FX, capaz de abrir literalmente uma nova dimensão para os jogos de SNES. O jogo poderia ter se beneficiado muito do poder técnico propiciado pelo Super FX, mas, levando em conta que Star Fox ainda representava os primeiros passos da Nintendo no desenvolvimento de títulos tridimensionais, é compreensível a escolha por manter Yoshi's Safari com os recursos originais do console.



A origem de Kamek?
Muito se discute sobre Yoshi's Safari, apesar de ser um spin-off, ter originado a personagem Kamek. Isso porque é nesse jogo que uma Magikoopa tem uma participação maior do que ser apenas um minion de Bowser. Ela é um dos chefes do jogo, o que lhe coloca numa posição acima das demais Magikoopa. Seria essa a primeira aparição de Kamek?

O safari está aberto

Para quem quiser se aventurar pelo início do desenvolvimento de jogos de tiro em trilhos ou tiver interesse numa das primeiras tentativas da Nintendo nesse gênero, Yoshi's Safari é uma boa pedida. Apesar de jogá-lo hoje em dia requerer não só um SNES e seu cartucho, mas também um Super Scope, vale a pena revisitar esse clássico. Quem sabe não temos um segundo jogo de tiro de Mario com as tecnologias atuais? Ou, no mínimo, a Nintendo poderia disponibilizar esse jogo no Virtual Console, não?



por ***Ítalo Chianca***

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Gabriel Leles

Yoshi's Woolly World promete tricotar magia e diversão no Wii U

Desde 2013, quando foi apresentando como Yarn Yoshi, o colorido dinossauro ajudante do Mario é aguardado com entusiasmo pelos proprietários do Wii U. Mas não é para menos. Os jogos da série Yoshi são conhecidos pela originalidade de conceitos e mecânicas, quase sempre atrelados a visuais exuberantes e únicos. Desta vez, utilizando todo o potencial do atual console da Nintendo, Yoshi promete uma jornada que une fantasia, exploração, resolução de puzzles e muita aventura em um mundo todo feito de lã. Veja só o que te espera a partir do dia 16 de outubro de 2015 em Yoshi's Woolly World.

Como nos velhos tempos



Depois de um longo desaparecimento após o anúncio em 2013, **Yoshi** retornou aos holofotes em 2014, na E3. De lá para cá, o fiel ajudante do Mario tem causado bastante expectativa com seu novo jogo. Seja pela quantidade de referências aos títulos anteriores, visuais belíssimos, ou pela febre dos seus amiibo de lã, **Woolly World** frequenta os sonhos de quase todos os fãs da Nintendo nesses últimos anos. E para alegria de todos, enfim o jogo está chegando.



Yoshi, cadê você, meu filho?



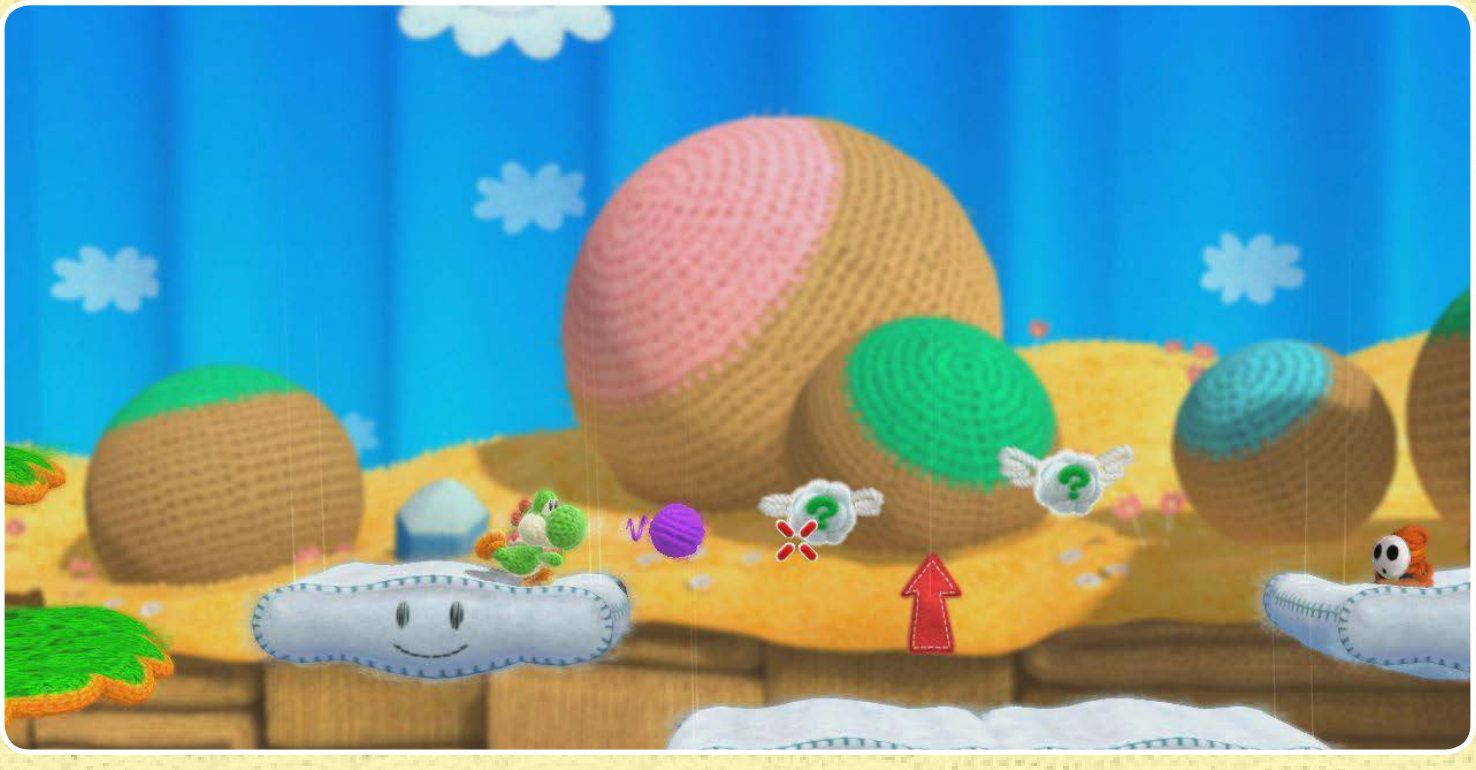
Quando foi apresentado apressadamente em 2013, o novo jogo do Yoshi mais parecia uma cópia em HD do facílimo **Kirby's Epic Yarn** (Wii). Com os mesmo visuais feitos de lã e produzido pela mesma empresa que deu vida ao jogo do Kirby no Wii, Yarn Yoshi, como ficou conhecido, confirmou os boatos que davam conta de um título chamado Yoshi's Land. Bom, o jogo permaneceu esquecido por quase um ano, dando a entender que teria sido cancelado, até que, para alegria geral, retornou na E3 2014, já com o título que conhecemos hoje.

Como já estamos cansados de saber, a história do jogo seguirá uma premissa simples. Em mais um dia de paz na **Craft Island**, o malvado **Kamek** resolve aprontar das suas. Insatisfeito em sequestrar bebês, desta vez o bruxo transforma quase todos os yoshis em novelos de lã, espalhando-os por vários mundos. Cabe então a Yoshi a missão de resgatar os companheiros, vencendo os desafios impostos pela trupe do mal e trazendo paz de volta à ilha.

Eles estão de volta

Como já é de práxis nos jogos da série do Yoshi, velhos "amigos" marcam presença na aventura. Shy Guys, Piranha Plants de diversos tamanhos, Kamek, Cheep-Cheeps, Bullet Bills, Koopa Paratroopa, o querido Poochy e vários outros retornam em Woolly World. Todos feitos de lã, claro.

A aventura lembra bastante as outras produções da série. Serão vários mundos a serem explorados, divididos em inúmeras fases, com um chefe em pontos estratégicos. Embora aparentemente simples, o título esconde muitos desafios que prometem nos entreter por horas, unindo o que de melhor foi feito na série até agora e deixando de lado escolhas duvidosas do passado — **Yoshi's New Island (3DS)**, estou falando de você.



Sem choro

Woolly World tem tudo para ser o melhor jogo da série do Yoshi. Teremos o desafio e a exploração de **Yoshi's Island (SNES)**, a ação e os visuais exuberantes de **Yoshi's Story (N64)**, a diversidade e a diversão de **Yoshi's Island DS (NDS)**, e nada da facilidade e lentidão de **Yoshi's New Island (3DS)** — e muito menos aquele choro irritante de um certo encanador mirim.

Nesta nova iteração para o Wii U, Yoshi precisará explorar cada cantinho do cenário. O jogador precisará ficar atento, pois em algumas partes da fase será possível empurrar e até puxar a lã, revelando vários segredos. Além do mais, atirar novelos — chame de ovos se preferir — em determinadas áreas poderá formar novas plataformas que servirão de passagem para você alcançar partes até então inacessíveis, liberando passagens secretas e itens colecionáveis.





Por falar em colecionáveis, a quantidade deles em Woolly World é imensa, lembrando bastante os dois primeiros Yoshi's Islands. Serão 20 pequenos corações, cinco girassóis, cinco novelos de lã e 20 estampas. Você pode até passar dos estágios sem coletar nada disso, mas para conseguir a porcentagem máxima do jogo será preciso vasculhar cada centímetro do estonteante mundo do jogo.



Uma ajudinha nunca é demais

Para ajudar na difícil missão de encontrar todos os colecionáveis e superar aquele trecho mais complicado, teremos à disposição as Power Badges e o Mellow Mode. Os Badges são itens que compramos com os cristais do jogo que podem ser utilizados durante as missões. Com eles, podemos evitar cair em abismos, passar ileso pela lava, atirar sementes de melancia, entre outras opções. Enquanto que o Mellow Mode equipa asas no Yoshi, deixando a locomoção entre plataformas muito mais fácil.

A boa e velha magia da Nintendo

Já vimos atemporais pixels feitos de giz de cera em **Yoshi's Island**, estágios vibrantes pré-renderizados em **Yoshi's Story** e releituras competentes nos jogos seguintes. Mas nada que se aproxime dos visuais de lã de Woolly World. Tudo no jogo parece ter sido costurado à mão, utilizando diferentes tipos de lã.

É impressionante. A textura das linhas, a definição das costuras e a profundidade e relevo de cada objeto beiram a realidade ao mesmo tempo em que flertam com a fantasia. O jogo mais parece uma maquete feita à mão, cuidadosamente costurada e magicamente encantada, esbanjando vida e fantasia. Provavelmente você largará as missões várias vezes, apenas para observar o trabalho minucioso da **Good Feel** — também responsável por **Kirby's Epic Yarn (Wii)**.



Além dos visuais encantadores, Woolly World parece manter a tradição da série em ter lindas canções. A trilha sonora, pelo menos das primeiras fases, lembra bastante as melodias dos jogos anteriores, principalmente Yoshi's Story, misturando o som de instrumentos de sopro com precursões suaves, acompanhadas de efeitos relaxantes — provavelmente você sairá assobiando as melodias depois de algumas horas de jogo.





Mas não pense que o clima tranquilo do jogo significará moleza. Espere por trechos de plataforma que exigirão precisão, itens cada vez mais escondidos, puzzles criativos e inimigos aos montes. Terminá-lo provavelmente não será muito difícil, mas conseguir a porcentagem máxima exigirá bastante habilidade.

Para aqueles que preferem facilidade, o **Mellow Mode** dará asas ao Yoshi para atravessar mais facilmente os cenários. Mas caso prefira completar o jogo na raça, você terá que dominar todas as habilidades de transformação do Yoshi, entre elas, a do **Mega Yoshi**, que transforma o protagonista quase num T-Rex.



De diferentes cores e formas

Colecionando os novelos de lã espalhados pelas fases, será possível dar vida a Yoshis de cores diferentes para controlarmos durante o jogo. Além disso, ao longo das fases, nosso querido dinossauro poderá se transformar em diferentes elementos, como um guarda-chuva, uma toupeira, um aeroplano, uma versão gigante de si mesmo, e... em uma motocicleta!

Tricotando entre amiibos

Uma das maiores novidades desse novo jogo do Yoshi é o modo multiplayer. Dessa vez sem o Mario chorão, ganhamos o auxílio de um outro Yoshi durante as fases — boa troca, não? Você e um amigo poderão dividir as tarefas e explorar juntos cada fase do jogo, de forma bastante semelhante aos jogos recentes do **Mario**, nos quais agarramos, jogamos e saltamos sobe as cabeças dos nossos parceiros — diversão garantida.



Fofura total



Além da compatibilidade com praticamente todos os amiibo já produzidos, Woolly World terá uma linha própria de bonecos colecionáveis. Os amiibo dos Yoshis são feitos de lã. Isso mesmo. Costurados à mão, teremos à disposição três diferentes cores: verde, azul e rosa. Desde do seu anúncio, as redes sociais foram inundadas pelas imagens dos amiibo temáticos. Sonho com eles até hoje. E você?

Uma pena é não poder jogar com até quatro Yoshis. Mas, caso queira dividir a ação com um amigo, pelo menos você terá diversas opções de controle, já que o jogo é compatível com o **GamePad**, **Wii U Pro Controller**, **Wii Remote** e **Wii Remote** + **Wii Classic Controller Pro**. Melhor ainda será utilizar os amiibo para dar novas cores aos personagens.







No título, será possível desbloquear designs baseados em alguns personagens da Nintendo ao colocar o **amiibo** correspondente no GamePad. Serão aproximadamente 40 tipos de roupas e combinações diferentes. É ou não bacana ver o Yoshi costurado com as roupas do Link?

As cortinas não podem fechar

Mantendo a tradição de inovação e originalidade da série, Yoshi promete divertir todos os que aguardaram ansiosos pela sua jornada neste maravilhoso mundo de lã. Espere muita exploração, desafiadoras sequências de plataforma e ótimas funcionalidades, como o cooperativo local e a interação com os amiibo, neste jogo que promete agitar a vida dos jogadores do Wii U a partir do 16 de agosto de 2015. Será que o game fará jus aos primeiros jogos da série? Ou seguirá o caminho das recentes iterações? Até lá, vamos tricotando para esperar.



Yoshi's Woolly World (WiiU)

Desenvolvedor Good Feel
Gênero Plataforma
Lançamento 16 de outubro de 2015

Expectativa 5

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



twitter.com/nintendoblast

Seguir



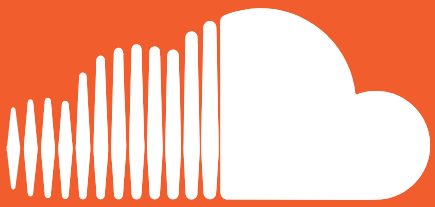
facebook.com/nintendoblast

Curtir



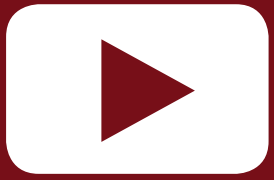
google.com/+NintendoBlast

Seguir



soundcloud.com/gameblast

Inscrever-se



youtube.com/GameBlastTV

Inscrever-se

3DS

THE LEGEND OF ZELDA™ Tri Force Heroes

por ***Alveni Lisboa***

Revisão: Vítor Tibério
Diagramação: Ítalo Lourenço



The Legend of Zelda: Tri Force Heroes (3DS) explora jogatina cooperativa para resolução de puzzles
Link retorna em dose tripla ao portátil Nintendo 3DS em jogo focado na experiência multiplayer.





Três Links de cores distintas se unem para enfrentar desafios e combater os inimigos. Essa é a premissa de The Legend of Zelda: Tri Force Heroes, novo jogo para Nintendo 3DS que aposta na interação entre jogadores para superar os desafios em conjunto. O título poderá ser aproveitado tanto localmente quanto online e terá suporte para três jogadores simultâneos, além de uma arena de batalhas. Pronto para encarar a batalha com os Heróis da Triforce?

Tri Force Heroes foi desenvolvido sem alarde pelo produtor da franquia Eiji Aonuma, sendo revelado somente na E3 deste ano. Com o toque do "pai" é possível esperar grandes coisas desta nova aventura. O objetivo é cooperar para conseguir progredir no game. Por isso, você sempre estará acompanhado: se não for por amigos de carne e osso será por bonecos imóveis que serão controlados por você mesmo.

Contrata-se herói

A história do game é bem simplista: o rei de um reino bem distante (não é Hyrule!) decide colocar um anúncio para encontrar nobres guerreiros. Acontece que uma profecia/lenda está prestes a começar e heróis destemidos devem se juntar para encarar os inimigos cascas-grossas que virão. É aí que surgem nossos três protagonistas, cuja missão é derrotar os monstros e acabar com a tal maldição. Para os familiarizados com os constantes resgates épicos da princesa Zelda, um título focado apenas nos quebra-cabeças pode parecer um tanto estranho.



São inúmeras as experiências oferecidas pela franquia The Legend of Zelda. A cada novo jogo uma mecânica inédita é introduzida. Em Ocarina of Time (N64) foram as cavalgadas pelo vasto campo de Hyrule e as melodias musicais executadas no instrumento que nomeia o jogo. Em Wind Waker (GC) os barcos concederam aos jogadores a liberdade de velejar em mar aberto. Em Skyward Sword (Wii) o céu não era o limite.



Zelda multiplayer?

Mas há algo que não muda desde sempre: a jogabilidade solo. Sim, as aventuras de Link são solitárias e apenas um jogador pode se candidatar. Para suprir essa carência, a Nintendo lançou, no começo de 2004, The Legend of Zelda: Four Swords Adventures (GBA/GC). O game quebrava todos os paradigmas anteriores ao tirar o foco do enredo e lançá-lo sobre os puzzles e a interatividade entre os jogadores. O jogo foi relançado para 3DS, em uma versão comemorativa de aniversário, e fez bastante sucesso na rodinha de amigos dos encontros de apaixonados pelo portátil.

Tri Force Heroes é uma espécie de sucessor espiritual de Four Swords, mas com apenas três heróis. Haverá momentos em que apenas um jogador dará conta do recado, mas os objetivos-chaves certamente usarão de muita criatividade para forçá-los a trabalhar em equipe. Para abrir uma porta, por exemplo, será necessário posicionar os protagonistas em cima de três botões distintos. Ou, então, utilizar a novíssima mecânica chamada Totem — um subir em cima do outro para alcançar locais inacessíveis.

O game poderá ser desfrutado em rede local ou via internet. Haverá também a possibilidade de compartilhar a jogatina mesmo com quem não possui o game através do Download Play, com apenas um cartucho.

O modo Coliseum (Coliseu, em português) coloca os jogadores um contra o outro em arenas temáticas com o objetivo de se digladiarem. Ganha aquele que menos receber dano em um certo período de tempo. O uso de itens, tal como no modo cooperativo, também será liberado. Algumas roupas e apetrechos especiais somente serão desbloqueados neste modo.

Um estilo conhecido

O visual é baseado no conceito artístico de Wind Waker e de A Link Between Worlds (3DS). Os personagens em cel-shading são semelhantes aos encontrados nos dois títulos citados.

Inspiração em Spirit Tracks (DS)
Lembra da aventura de Link que envolvia trens e o espírito da princesa Zelda? Uma parte dela foi a inspiração para a mecânica de Tri Force Heroes. O diretor Hiromasa Shikata, que também trabalhou em Spirit Tracks, disse que a habilidade de controlar o fantasma da princesa pela tela de toque foi a base para a temática do game. Em diversas ocasiões, Zelda ajuda Link na jornada, "possuindo" o corpo de inimigos e auxiliando na resolução de puzzles.

O diretor queria um jogo em que fosse necessário mais cooperação em vez de competição, como ocorria em Four Swords — quem nunca teve um amigo que saía catando todos os Rupees e corações, além de tentar arremessá-lo no precipício sempre que possível?





Este, aliás, tem sido o estilo adotado em todos os títulos originais lançados para os portáteis da Nintendo. Serão três Links de cores distintas: um verde, um vermelho e um azul.

Já a mecânica está bem parecida com a de A Link Between Worlds e do antecessor Four Swords. A câmera fica posicionada em cima do jogador, que poderá movimentar-se em qualquer direção no cenário. Elementos em 2D ganham contornos em três dimensões, sensação ampliada graças ao recurso do portátil, que permite maior noção de profundidade.



Os jogadores deverão compartilhar do contador de Rupees e de um medidor de corações que se reduz a cada golpe recebido. Para recuperar a vida é preciso encontrar as fadas escondidas pelas fases. O dinheiro também é coletivo, independentemente de quem coletou.

Os calabouços estão mais engenhosos do que nunca. Cada um dos 32 níveis será subdivido em quatro áreas principais interconectadas por salas, passagens e muitos desafios. Será necessário usar pelo menos três itens diferentes para superar cada nível.

Aventura fashion

A Nintendo promete um modo de customização de personagens, com itens e roupas coletadas em diversos locais. Essa personalização influenciará nos atributos, seja aprimorando uma qualidade ou fornecendo uma nova habilidade. Determinado adereço poderá fornecer um ataque giratório mais forte ou então bombas maiores. O traje de Goron vai permitir que Link ande sobre a lava e não se queime com fogo, por exemplo. Já o traje Kokiri fará com que o arco atire três flechas simultâneas.
As armas também poderão ser selecionadas: a tradicional espada, um arco e fecha e um cajado. É claro que essas escolhas vão influenciar no estilo de jogo de cada um. O arqueiro deverá ficar mais recuado e seus ataques podem não ter efeito contra certos inimigos. Já um espadachim será uma péssima escolha para atacar alvos voadores.









nintendoblast.com.br

Na tela de toque estão os emoticons que vão auxiliar na sua comunicação. Infelizmente, o game não terá suporte a voz, portanto as carinhas são a única forma de se fazer entender caso seu parceiro esteja longe de você.



Guerreiros da Triforce

A associação entre o nome do game e o uso de apenas três personagens são uma bela sacada da equipe de produção. Pelos vídeos já liberados, é possível notar que o foco será, de fato, a cooperação entre os Links coloridos. Apesar de lembrar Four Swords, fica bem claro que há muitas diferenças entre os títulos, o que certamente agradará aos mais exigentes.

The Legend of Zelda: Tri Force Heroes pega emprestado um pouquinho de cada título anterior para criar uma aventura leve e compatível com o conceito do Nintendo 3DS. Não será um título longo e penoso para o jogador, com nuances na história e missões complexas. Pelo que demonstra, o título vai buscar uma diversão em grupo, descompromissada e tentando matar a sede de Zelda dos ansiosos fãs. Resta saber como essa nova mistura vai se sair quando o jogo for lançado. Que a Triforce esteja com você!

A polêmica do personagem feminino



Quando algumas imagens do game foram divulgadas, foi possível notar Link vestido com a roupa da princesa Zelda. Isso fez com que muitos especulassem sobre a aparição dela como personagem jogável ou sobre um novo protagonista do sexo feminino.

Na verdade, o diretor Hiromasa Shitaka, em entrevista concedida durante a E3 de 2015, desmentiu os boatos. Ele disse que a história do game não permitia a inserção de uma personagem mulher. No entanto, Shitaka disse não ver problema nesta ausência, já que Link costuma agradar a ambos os sexos.

"Temos mulheres na equipe de desenvolvimento e elas parecem não se importar com a falta de uma personagem feminina. Elas conseguem ter envolvimento emocional com o jogo. E para ser honesto, o Link não é o cara mais masculino do mundo, em se tratando de como você quer se projetar no personagem", concluiu o diretor.

The Legend of Zelda: Tri Force Heroes (3DS)
Desenvolvedor Nintendo
Gênero Ação/Aventura
Lançamento 23 de outubro de 2015

Expectativa 4

3DS

por **Farley Santos**

Revisão: Alberto Canen
Diagramação: Breno Madureira



Análise: Etrian Odyssey 2 Untold (3DS) é um JRPG imersivo e viciante

Calabouços de formato labiríntico, monstros poderosos em todos os cantos e muitos segredos para encontrar são as principais características da série Etrian Odyssey, que é conhecida principalmente pelo alto desafio. Etrian Odyssey 2 Untold: The Fafnir Knight é o novo título da franquia para 3DS e reimagina o segundo episódio de DS com várias novidades, como história elaborada e ajustes na jogabilidade. Mas com tantos títulos parecidos entre si, será que vale a pena montar novamente uma guilda e explorar calabouços?

REIMAGINANDO O PASSADO

Etrian Odyssey é uma série de RPGs que resgata o gênero dungeon crawling. A visão é em primeira pessoa e o objetivo é explorar uma série de calabouços de formato labiríntico. Para se diferenciar de outros jogos desse estilo, Etrian Odyssey conta com um robusto sistema de cartografia: a tela de toque do portátil exibe um espaço para desenhar um mapa do local, com direito a ícones e anotações. Os combates são por turnos e a dificuldade é alta. Por fim, a história da série sempre foi simples e básica e tem sempre como cenário a mítica árvore de Yggdrasil.

The Fafnir Knight é um remake de Etrian Odyssey II: Heroes of Lagaard (DS) e é o segundo título da série Untold. Essa sub-série tem como principal característica uma história mais elaborada, contando com personagens fixos, cenas não interativas e até dublagem. A trama de Fafnir Knight gira em torno de Arianna: a jovem princesa precisa realizar um ritual importante nas ruínas de Ginnungagap. Ela conta com a ajuda de outros aventureiros e sua aventura é repleta de reviravoltas e complicações, o que força o grupo a explorar também o labirinto da árvore Yggdrasil.



A princesa Arianna e seus amigos

Aqueles que quiserem uma experiência mais próxima da série principal podem escolher o modo Classic. Essa modalidade não tem história elaborada e nem personagens fixos, sendo assim é possível montar um grupo como bem quiser para explorar os labirintos. O jogo conta com vários slots para guardar o progresso da aventura, o que permite jogar o modo Story e Classic paralelamente.

PERDENDO-SE EM LABIRINTOS DESLUMBRANTES

Imersão é a palavra que melhor define The Fafnir Knight. Isso acontece por conta do desenho inteligente dos calabouços: todos eles exigem atenção, seja para desenhar os mapas ou superar os perigos — é difícil não querer explorar todos os cantos em busca de segredos e tesouros. Uma novidade extremamente bem-vinda são as melhorias no preenchimento automático do mapa. Esse recurso já estava disponível em episódios anteriores da série, mas dessa vez ele está ainda mais completo e desenha até as paredes — locais de interação ainda precisam ser colocados manualmente.





A melhor característica da exploração é a variedade de situações. O labirinto de Yggdrasil é dividido em andares e cada um deles é bem único. Normalmente eles estão infestados de Field On Enemies (ou FOEs), monstros poderosos que ficam visíveis no mapa. Em um primeiro momento, enfrentá-los não é uma opção, pois isso significa morte quase certa. Sendo assim, é necessário evitá-los a todo custo. É aí que as coisas ficam interessantes: é importante estudar detalhes de como eles se movimentam e bolar maneiras de se esgueirar entre eles. Em um andar você vai atrair grandes dinossauros para armadilhas, já em outro, morcegos gigantes podem ser derrotados ao serem atingidos por grandes blocos de gelo, em uma terceira situação, você deve esperar um lobo olhar para o outro lado para passar sem ser percebido. Cada andar é uma aventura única e distinta, pontuada por constante tensão.

Um questão recorrente na série era a necessidade de revisitar os mesmos andares inúmeras vezes, pois não era possível ir diretamente para algum dos pavimentos. Untold mudou isso com o recurso Floor Jump: ao desenhar boa parte de um andar, é ativada uma opção que permite ir para as escadas dali com um simples toque no mapa. Também é possível se mover mais rápido nos labirintos e alterar a velocidade dos combates. Com essas opções, navegar pelos calabouços fica muito mais fácil.

COMBATE INTENSO E FLEXÍVEL

O labirinto de Yggdrasil está repleto de monstros e as batalhas acontecem em combates por turnos. Em um primeiro momento, ela parece muito simples: basta selecionar um ataque ou técnica e pronto. Acontece que os confrontos de Fafnir Knight são bem difíceis e até mesmo inimigos normais podem dar muito trabalho — ou até mesmo acabar com seus heróis rapidamente.



Conhecer bem as fraquezas dos inimigos e abusar de infligir status negativos são as melhores maneiras de se dar bem nos combates, principalmente nas batalhas contra chefes. Três diferentes níveis de dificuldade estão disponíveis e podem ser trocados a qualquer momento — o fácil é perfeito para iniciantes, enquanto o difícil é bem desafiante até mesmo para os veteranos da série.

Estratégia é essencial. O jogo conta com 13 classes distintas e cada qual é bem única. A grande jogada do sistema de batalha é identificar a sinergia entre as classes e com isso montar estratégias devastadoras. Um exemplo básico é fazer combos: algum personagem usa um ataque elemental e logo em seguida um Sovereign ativa um golpe elemental adicional — dependendo de como for montada, essa estratégia permite fazer vários ataques poderosos em sequência.

Outra possibilidade é usar habilidades em conjunto, como um Survivalist infligindo status negativos em um inimigo e um Warmagus se aproveitando disso para dar ainda mais dano. Inúmeras opções de estratégia podem ser montadas e é muito recompensador conseguir desferir sequências de ataques poderosas.



The Fafnir Knight conta com muita flexibilidade no que diz respeito ao desenvolvimento das características dos personagens. Ao subir de nível, o herói recebe um ponto de habilidade que pode ser investido em técnicas — cada classe conta com várias opções. O legal é que a grande gama de opções permite montar personagens distintos de uma mesma classe. Acabou não gostando do resultado final? Sem problema: é possível realocar todos os pontos de habilidade ao custo de alguns níveis. Também é possível mudar a classe de algum herói quando você bem entender. Itens chamados Grimoire Stones permitem equipar técnicas extras, inclusive habilidades exclusivas de outras classes, o que permite amenizar deficiências. Infelizmente usar esse sistema é meio frustrante, pois as pedras são recebidas aleatoriamente — é difícil conseguir algo que você precisa ou que seja útil.

TOMANDO UM CAFÉ E INTERAGINDO



Veteranos da série Etrian Odyssey tiveram aversão ao modo história do primeiro Untold por conta de suas limitações e progressão. Pensando nisso, a Atlus fez algumas alterações nessa modalidade em The Fafnir Knight. A principal delas é que é possível trocar a classe de qualquer personagem, salvo o protagonista — perfeito para quem quer experimentar outras combinações ao mesmo tempo em que acompanha a história. A trama desse modo é interessante, mas não espere algo muito elaborado, por mais que os personagens apresentem personalidade bem única e seja divertido vê-los interagindo entre si.

Falando em interação, ela é bem explorada no Café, um dos novos recursos de The Fafnir Knigth. A partir de um certo momento da história, o grupo recebe como missão revitalizar e ajudar a desenvolver um pequeno café. Nele, é possível desenvolver receitas, melhorar a cidade e criar campanhas de marketing. A parte das receitas é bem legal: para cozinhar os pratos, é necessário escolher os ingredientes corretos a partir de descrições não muito precisas. Ao ter sucesso nessa tarefa, os personagens degustam o prato enquanto interagem entre si — as cenas são bem divertidas. Esses pratos também proveem algum efeito para o grupo, como maior resistência a status negativos ou atributos melhorados.





Outro uso para os pratos é vendê-los em campanhas de marketing. Assim como no momento de fazer as receitas, é necessário identificar o que os clientes querem — as descrições, às vezes, são meio enigmáticas. Acertar no marketing resulta em uma grande soma de dinheiro, que pode ser investido para desenvolver a cidade, o que traz mais possibilidades de venda. Esses recursos não são muito interessantes e felizmente podem ser completamente ignorados.



The Fafnir Knight é o primeiro jogo da série principal a contar com DLC. O conteúdo disponível por download consiste principalmente em missões e chefes extras. Algumas delas são bem úteis, como missões que dão receitas para receber mais experiência ou dinheiro. Já outras são puro desafio: a maioria dos pacotes tem chefes extremamente poderosos. É possível adquirir também a classe Highlander (do primeiro Untold) e até mesmo ilustrações alternativas para as classes do modo Classic. Esses DLCs complementam o jogo, mas agradarão mais aos fãs da série.

ACESSÍVEL, MAS SIMILAR

Etrian Odyssey 2 Untold é um ótimo JRPG, ao mesmo tempo em que é também um dungeon crawler bem acessível. A ambientação de tudo é ótima, desde os gráficos dos labirintos até a direção de arte com uma pegada meio anime — o jogo conta até com uma abertura animada com uma canção em japonês. A música também é destaque: de autoria de Yuzo Koshiro (conhecido principalmente por Streets of Rage), a trilha é repleta de melodias memoráveis — destaque especial para os enérgicos temas de batalha. Os mais saudosistas podem escolher as composições originais de DS no menu de opções. Os ajustes na jogabilidade e as opções de mobilidade deixaram o jogo mais ágil e acessível, perfeito para novos jogadores.



Mas tendo jogado outros títulos da série antes, fiquei me perguntando se vale a pena um veterano investir horas de jogo em The Fafnir Knigth. O motivo disso é que ele é extremamente parecido com os capítulos anteriores da franquia: o combate, a exploração, a estruturação de missões e até mesmo a interface gráfica parecem ter sido tirados diretamente dos jogos anteriores. Outro problema é que a aventura pode se tornar repetitiva para alguns depois de algum tempo, já que o ciclo de jogo é basicamente o mesmo por toda a aventura. Contudo, a vontade de explorar os labirintos e enfrentar monstros poderosos foram suficientes para me fazer continuar jogando.

UMA AVENTURA MEMORÁVEL E VICIANTE

Etrian Odyssey 2 Untold: The Fafnir Knight é, facilmente, um dos melhores jogos da série. O jogo traz várias melhorias introduzidas nos títulos anteriores e conta com uma aventura variada, desafiante, repleta de opções de customização e muitas possibilidades de estratégia. Os principais problemas são a extrema similariedade com os jogos passados e momentos que podem se tornar repetitivos. The Fafnir Knight é um título que amantes de RPG e aqueles que gostam de um bom desafio não podem deixar de conferir.



✓ Prós

- Boa variedade de situações nos andares;
- Grande quantidade de classes e habilidades permitem montar várias estratégias;
- Excelente trilha sonora;
- Quantidade extensa de conteúdo;
- Ajustes na jogabilidade deixam a experiência mais ágil e agradável.

✗ Contras

- Muito parecido com os anteriores;
- Pode ficar repetitivo em alguns momentos.

Etrian Odyssey 2 Untold: The Fafnir Knight (3DS)
Desenvolvedor Atlus
Gênero Role-Playing
Lançamento US August 4, 2015 / EU February 12, 2016

Nota **9,0**



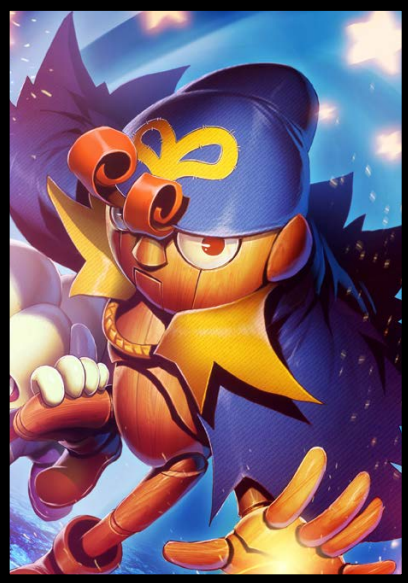


por ***Ruan Fernandes***

Revisão: Jaime Ninice
Diagramação: Breno Madureira







Top 10: Os maiores ajudantes dos jogos da Nintendo

Se tem uma coisa que a Nintendo sabe fazer é consagrar os personagens de videogames. Basta um pouquinho de carisma que até os vilões caem nas graças dos fãs da Big N.

Mas, para chegar ao estrelato, esses personagens precisam de apoio, precisam de alguém que os impulsione para cima (essa foi pra você, Yoshi) que os mantenham focados no objetivo, ou, simplesmente, que organize o jogo como um juiz ou contra regra.

Alguns personagens começaram a carreira como coadjuvantes e hoje já protagonizam os seu próprios games. Mas nossa lista não tem interesse nesses personagens que já conquistaram o seu espaço no mundo dos games, e sim naqueles que estão esquecidos, que não são reconhecidos ou que ainda não receberam a importância que merecem.

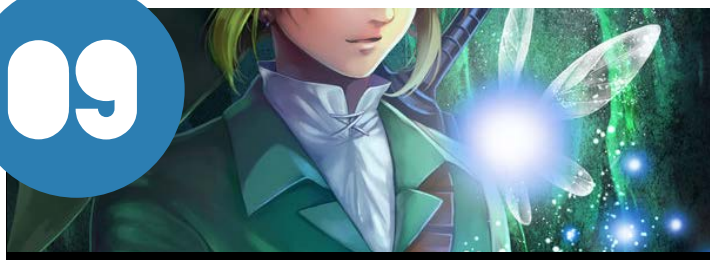
Foi pensando nesses pobres injustiçados que resolvemos montar essa lista com os melhores ajudantes em jogos da Nintendo.

10 CRANKY KONG
A voz da experiência



Cranky Kong é um caso bem particular dessa lista, pois o velhinho rabugento é o mais experiente da lista e começou a sua trajetória nos games ainda no Arcade, e como antagonista. Na primeira aventura do Mario, que na época ainda era conhecido como Jumpman, o primata mais velho da família Kong era quem sequestrava a princesa e arremessava os barris no bigodudo mais popular do mundo.

O tempo passou, Cranky aprendeu a lição e passou a servir de conselheiro para Donkey Kong e outros. Sempre com dicas valiosas e pouca paciência, o macaco participou de toda a série Donkey Kong Country como ajudante. E voltou a brilhar em **Donkey Kong Country: Tropical Freeze (Wii U)** quando passou a ser um personagem controlável.



09 NAVI
Quem avisa amigo é

The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time (N64) é dos principais títulos da série, e um dos mais extensos também. Numa Hyrule imensa, cheia de templos e calabouços para serem explorados, Link poderia facilmente ficar perdido ou perder o foco em seu objetivo.

Porém, nesta aventura ele conta com a fada Navi como ajudante. A fada tagarela irá avisar constantemente sobre o próximo objetivo a ser cumprido e dará dicas de valor um tanto questionável. Todavia ela só faz isso porque sabe que o verdadeiro amigo, às vezes, precisa ser chato para bem do seu parceiro, e não vamos esquecer que ela é responsável por travar a mira do Link nos inimigos.

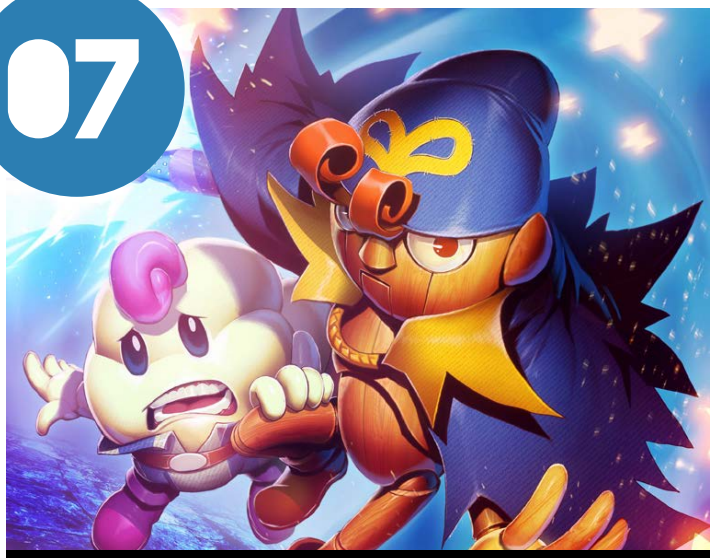


08 PROFESSOR OAK
O pesquisador incansável

Samuel Oak é um dos maiores pesquisadores Pokémon. Presente em diversos games da série, Oak ficou famoso por criar a Pokédex e, principalmente, por entregar o primeiro Pokémon aos aventureiros.

Professor Oak (ou Professor Carvalho, popularmente no Brasil) é responsável por instruir os novos aventureiros em suas primeiras jornadas Pokémon e por cuidar dos monstrinhos capturados, já que cada treinador só pode carregar seis Pokémon consigo. O restante vai direto para o laboratório do professor, onde recebem todos os cuidados necessários para estarem aptos para os combates. Uma coisa é certa: a vida dos treinadores seria muito mais difícil se não fosse pela ajuda do nosso querido professor.

07

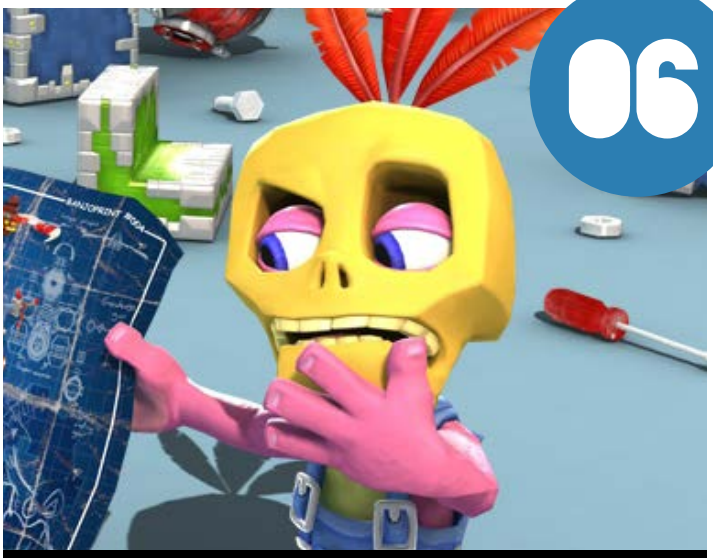


Geno
Queridinho da Galera

O universo do Super Mario conta com diversos personagens. Entre jogos de plataforma, esportes, puzzle e RPG, alguns personagens inéditos são adicionados à trama. Mas nenhum conquistou tanto o coração dos fãs como Geno.

Geno é um dos integrantes da equipe do Mario em **Super Mario RPG (SNES)**. Como um guardião da Star Road, é ele quem revela a Mario a importância de recuperar as Star Pieces. Por não possuir uma presença física, o guardião incorpora o corpo de um boneco de madeira chamado Geno e, como seu nome verdadeiro é impronunciável pelas línguas terrestres, acaba adotando também o nome do boneco. Geno possui poderes surpreendentes e talvez por isso tenha caído nas graças dos jogadores. O que não se esperava era que ele permanecesse por tanto tempo na memória dos jogadores, que, a cada jogo da turma do Mario, pedem desesperadamente pela inclusão do boneco guardião.

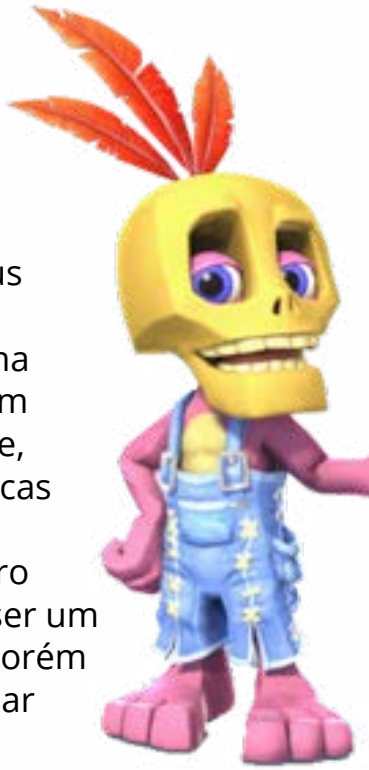
06



Mumbo-Jumbo
Um xamã esquisitão

Mumbo Jumbo, também chamado de Mumbo, é um xamã com cara de esqueleto que aparece na série **Banjo-Kazooie.** Mumbo é uma espécie de bruxo curandeiro que está sempre disposto a ajudar Banjo e Kazooie .

Mumbo utiliza uma linguagem meio estranha sempre falando na terceira pessoa e, com a sua aparência engraçada, acaba se tornando um personagem bem carismático. Mas, Mumbo se destaca por seus feitiços que transformam Banjo em uma formiga, uma abelha, uma abóbora ou um jacaré, dependendo da fase, adicionando novas mecânicas ao jogo. Mumbo ganhou importância após o primeiro game da série e passou a ser um personagem controlável. Porém um personagem tão peculiar merecia um jogo próprio.

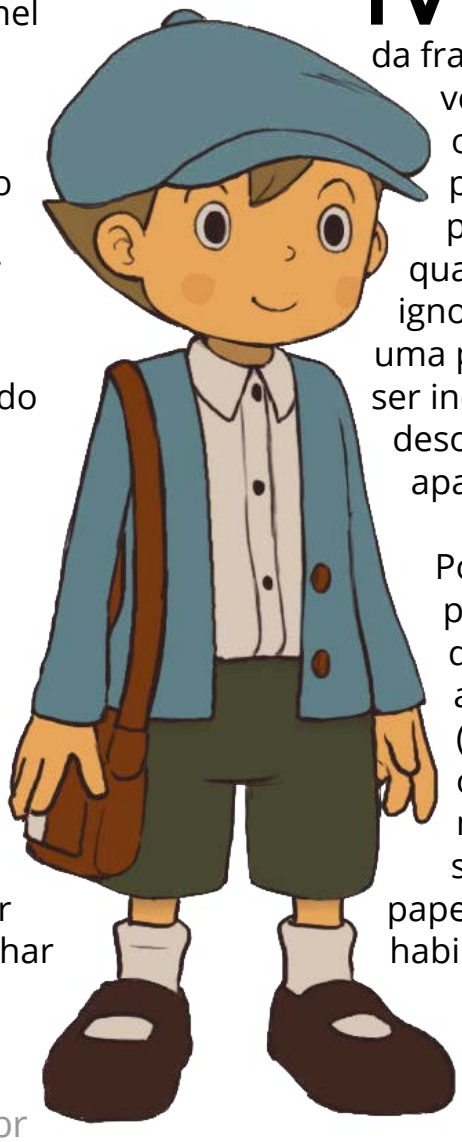


05



LUKE
O aprendiz empenhado

Esse é um ajudante aplicado. Luke segue os ensinamentos do Professor Hershel Layton desde o início da série **Professor Layton**. Durante as aventuras, investigando mistérios, Professor Layton costuma passar muitos puzzles para Luke, a fim de que o aprendiz vá aprimorando a sua habilidade em solucioná-los.



Luke é um aprendiz inteligente e está sempre ajudando a solucionar os mistérios que o cercam. Tudo indica que ele está sendo preparado para substituir seu Professor em futuros jogos e ganhar o brilho que merece.

04



FALCO LOMBARDI
Um irmão de batalhas

Membro da formação inicial do esquadrão Star Fox, Falco está presente em todos os jogos da franquia. Sempre com comentários venenosos, Falco usa constantemente o seu sarcasmo com os outros personagens, e sobra até mesmo para os membros da equipe, quando estes mostram um pingo de ignorância ou redundância. Dono de uma personalidade forte, às vezes parece ser individualista ou até mesmo rebelde, desobedecendo algumas ordens, e aparecendo sempre na última hora.

Porém Falco está sempre pronto para ajudar seus parceiros, mesmo quando está fora da equipe, como acontece em Star Fox Adventures (Game Cube). Ele respeita muito o líder da equipe, Fox McCloud, mas seu comportamento só pode ser resultado do seu constante papel de coadjuvante. Um piloto tão habilidoso merecia estrelar um game.

03



BOWSER JR.
O herdeiro do trono

Até mesmo para fazer o mal é preciso de ajuda, e nada com um filho do Bowser para cumprir esta tarefa. Bowser Jr. é o caçula entre os filhos de Bowser. Embora o mais novo, ele está sendo treinado por seu pai para ser o novo herdeiro do trono do Rei Koopa.

Mesmo sendo o mais jovem, Bowser Jr. é o que mais acompanha seu pai na tentativa de desbancar o Mario. Ousado e enérgico, adora enganar e distrair Mario e é muito mal criado, mimado e teimoso. Costuma roubar cookies e sair rabiscando por aí, além de tumultuar em partidas do Mario Party. Seu maior sonho é derrotar Mario para provar a seu pai o tamanho do seu poder e, quem sabe, começar a articular seus planos malévolos sem a ajuda do seu pai.

02



TOAD
O faz tudo da turma

Toad é o único dessa lista que já protagonizou um jogo: Captain Toad: Treasure Tracker (Wii U). Mas, pelo número de colaborações desse baixinho, ele merecia muito mais.

Toad está sempre à disposição de Mario. O pequeno cogumelo faz isso para demonstrar gratidão ao herói que tantas vezes salvou a Princesa Peach e o Reino do Cogumelo. Por isso, Toad sempre apresentou valiosas contribuições às aventuras do bigodudo, entregando itens valiosos, estrelas escondidas, além de passar informações secretas. Até aí tudo bem, mas o coitado é sempre responsável por explicar o funcionamento dos jogos que reúnem a turma do encanador. Também acumula funções como organizador de brincadeiras e árbitro de competições esportivas. Só não dá pra chamar Toad de escravo porque ainda temos o primeiro lugar dessa lista.





01 LAKITU
O INJUSTIÇADO

Lakitu é um dos personagens que está presente no universo Mario desde o início. Com aparições constantes nos jogos do bigodudo, suas aparições, geralmente não chegam a durar nem um minuto.

Inicialmente apresentado como inimigo de Mario, Lakitu aparecia em algumas fases arremessando Spinys para dificultar a vida do encanador. Mas, em busca de maior reconhecimento, Lakitu acabou aceitando alguns trabalhos ao lado do encanador. Iniciou sua jornada do lado do bem em Mario Kart (SNES), onde era responsável por indicar a largada e bandeirada, além de resgatar competidores que saiam da pista e indicar o sentido correto do trajeto. Sua principal participação, infelizmente, foi nos bastidores, pois, em Super Mario 64 (N64), Lakitu ficou responsável por registrar com uma câmera toda a aventura do Mario. Depois disso, ainda atuou como árbitro de rede na série Mario Tennis e passando informações na série Mario Golf.

Com tantos trabalhos realizados, Lakitu parece ser visto como um mero contra regra na turma do Mario, mas ele merece mais. Quem sabe com o desenvolvimento de jogos da Nintendo para smartphones Lakitu não possa estrelar um jogo só seu... Estou até imaginando um jogo de pesca protagonizado por Lakitu. Recebendo convidados como Link e o pescador de Magikarp.

BlasToy

Os paper toys do GameBlast

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



BAIXAR NO Google play

COMPRAR NO Google play

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!



BAIXAR NO Google play

COMPRAR NO Google play

Revista GameBlast 11

Nesta edição você confere tudo sobre Assassin's Creed Syndicate.



Além de nossas expectativas para Tales of Zestiria, Halo 5 e muito mais!

Baixa já a sua!

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista