# NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBLAST.C




#73
NOV
2015

CC
BY NC ND



ANÁLISE

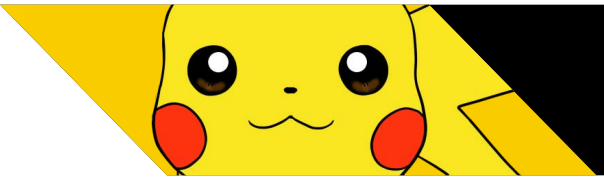
EXPECTATIVAS



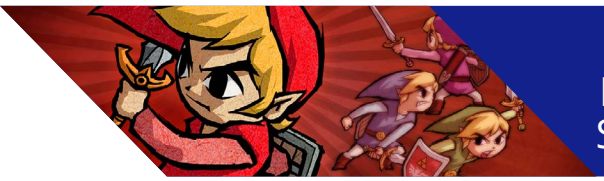
SUPER MARIO MAKER (WII U) ◆ POKÉMON GO (MOBILE)

# Zelda em dose tripla

Mesmo sem Zelda U para tornar 2015 ainda mais inesquecível, um outro jogo da série chegou para experimentar uma abordagem nova. Sim, estamos falando de The Legend of Zelda: Tri Force Heroes. Mas não são só as aventuras de Link (ou melhor, dos Links) que estão dando o que falar nas plataformas Nintendo. Nessa edição, você confere tudo sobre Super Mario Maker, Pokémon Go, Yo-kai Watch e mais! – **Rafael Neves**

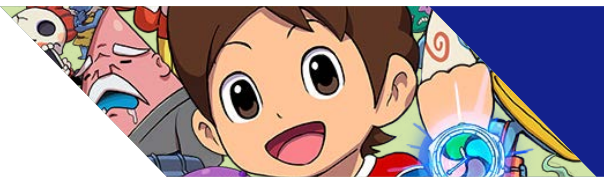
**CARTAS**
N-Blast Responde **04**



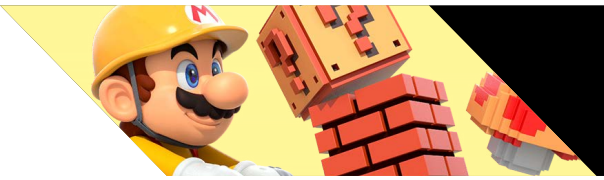
**BLAST FROM THE PAST**
Legend of Zelda: Four Swords Adventures (GC) **08**



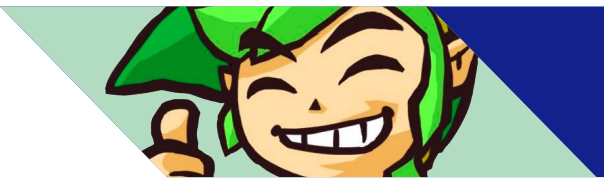
**FUTURE BLAST**
Pokémon GO **15**



**PRÉVIA**
Yo-Kai Watch (3DS) **19**



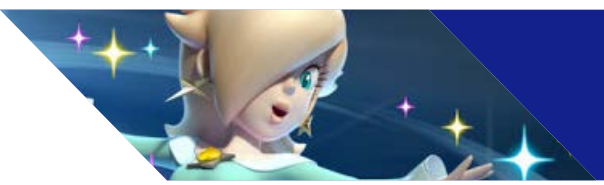
**ANÁLISE**
Super Mario Maker (WiiU) **26**



**ESPECIAL**
Zelda: Tri Force Heroes (3DS) **32**



**ESPECIAL**
Yoshi's Wolly World (WiiU) **40**



**DISCUSSÃO**
Rosalina ameaça Peach? **ONLINE**



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**
Dácio Augusto
Gabriel Vlatkovic
Ítalo Chianca
Rafael Bonatto
Rafael Neves
Vinicius Veloso

**REVISÃO**
Alberto Canen
Alex Sandro de Matto
Robson Júnior
Vitor Tibério

**DIAGRAMAÇÃO**
Breno Madureira
Ítalo Lourenço
Maria Rita
Tiffany B. Silva

**CAPA**
Felipe Araujo

# HQ Blast

***"Come to the purple side"*** 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 pra eu desbloquear as costumes de Mario Maker eu preciso completar o 100 Mario Challenge em que dificuldade? Pokémon Shuffle é legal? Como é esse jogo?**

***Anônimo "Maker" da Silva***

Você pode terminar o 100 Mario Challenge em qualquer dificuldade para receber o Mystery Mushroom Costume de prêmio... MAAAS há um número limitado de costumes que você pode ganhar vencendo em uma única dificuldade, o que basicamente significa que você terá que jogar nas 3 dificuldades para desbloquear todas as costumes.

Sim, Pokémon Shuffle é um jogo muito divertido. É bem diferente dos jogos tradicionais da série, sendo na verdade um jogo de puzzle estilo "Match 3", que tem se tornado muito popular principalmente em jogos mobile. Sabe esses jogos que tem um tabuleiro cheio de pecinhas onde você tem que juntar fileiras de pelo menos 3 iguais? Sim, tipo Puzzle & Dragons, Puzzle Quest, Candy Crush, Bejeweled e muitos outros. Mas, mesmo assim, o jogo utiliza vários elementos da série Pokémon para dar um diferencial.



Em cada fase você luta contra um Pokémon determinado e este tem um tipo associado a ele (água, fogo, grama, elétrico... você sabe o esquema). Antes de entrar na fase você escolhe 4 Pokémon que possui para usar na batalha e isto é muito importante, pois como é típico da série, os diferentes tipos podem ser fortes ou fracos contra outros. Além disso, cada Pokémon também tem diferentes poderes de ataque...



habilidades especiais, podem aumentar de nível para ficarem mais fortes e tem até as Mega Evoluções, que dão poderes ainda mais especiais. E, como não poderia faltar, você também deve capturar os Pokémon.

Para isso você deve vencer a fase e, quanto menos movimentos tiver usado, maior será a chance de captura. O jogo tem centenas de fases normais, fases expert e ainda fases especiais que aparecem em eventos de tempos limitados. Como deu pra perceber, o jogo tem muito a oferecer... desde que você curta esse tipo de puzzle, claro. Ah, e eu falei que o jogo é grátis? Sim, você pode baixar esse jogo sem pagar absolutamente nada, no 3DS e agora também no Android e iOS. Portanto, mesmo que você ainda esteja na dúvida se vai gostar ou não, você não tem nada a perder, então experimente-o!

**Pedra! O que é spoofed GTS? (Pokémon)**

***Anônimo "GTS" da Silva***

O "spoofed" GTS é uma espécie de GTS falso, para facilitar a troca de Pokémon. A ideia é que você configure uma conexão específica de internet, através da qual você pode acessar um servidor especial onde este GTS falso foi criado.

Através deste, é possível trocar Pokémon com pessoas de qualquer lugar do mundo sem a necessidade das duas pessoas estarem conectadas ao mesmo tempo. É uma ideia interessante, mas é importante lembrar de que se trata de um serviço não oficial e, portanto, um hack. E sendo assim, o seu uso está sujeito a vários riscos de falhas e problemas, então é melhor evitar.

**Olá, meu Wii U não iniciava nada e travava, agora esta normal queria saber se meu Wii U pode ter esse acontecimento novamente, pois não quero gastar dinheiro em um jogo e ele bugar de vez logo em seguida. Pode acontecer novamente?**

***GUSTAVO, em CAPS LOCK e com receio***

Não dá para afirmar com certeza se ele ira travar. Como aparentemente foi só uma vez e não algo constante, não me parece haver problema com ele. Pode ter sido algum problema após uma atualização, ou algum pico de energia, ou olho gordo do vizinho sonysta. XD Mas se ele começar a travar com frequência, é bom levar em uma assistência técnica para conferir o problema.



**Em tempos de Nintendo fora do Brasil, alta do dólar, como se virar sendo um consumidor da Nintendo?**
***Anônimo "Doleiro" da Silva***

Realmente, se não está fácil pra ninguém, para os nintendistas está ainda pior. Até mesmo comprar pelo eShop está inviável. Isso porque, ao contrário dos concorrentes, os jogos da Nintendo não caem com o tempo. O jeito é esperar o dólar baixar ou comprar usado depois de alguns meses de lançamento do jogo (e olha que nem baixa tanto assim). Quem realmente quiser o jogo no assim que estiver disponível, não tem jeito, terá que desembolsar muitas rupees.

**Pedra, para zerar Super Mario 3D World precisa passar por todas as fases usando os cinco personagens?**
***Anônimo "Stamps" da Silva***

Depende o que você considera "zerar" o jogo. Se você quer dizer abrir e terminar todas as fases, não, não é necessário. Para desbloquear o último mundo, o "Crown World", você precisa pegar todas as estrelas verdes até o Flower World, pegar todos os carimbos escondidos nas fases e conseguir a bandeira dourada em todas os estágios. Portanto, não é necessário terminar as fases com os cinco personagens. Agora, se com "zerar" você quer dizer completar...

...o jogo 100%, então, sim, tem que vencer as fases com todo mundo. Porque só assim você receberá todos os carimbos especiais dos personagens e conseguir as estrelinhas que aparecem no save.

**Pedra gostei bastante de Suikoden Tierkreis de DS pela sua história e seu gráfico ... há outro jogo para DS ou 3DS... e como anda a série atualmente?**
***Anônimo "Suikoden" da Silva***

Não, não há nenhum outro jogo da série Suikoden para o DS nem para o 3DS. Na verdade, depois desse que você citou, apenas mais um jogo da série foi lançado, em 2012, no PSP e apenas no Japão, chamado Genso Suikoden: Tsumugareshi Hyakunen no Toki (bom, isso sem contar um jogo de caça-níqueis tematizado com a série xD). Como você pode ver, a série está abandonada desde então e a própria Konami afirmou que ela está parada no momento. Então parece que não veremos um novo Suikoden tão cedo, infelizmente.

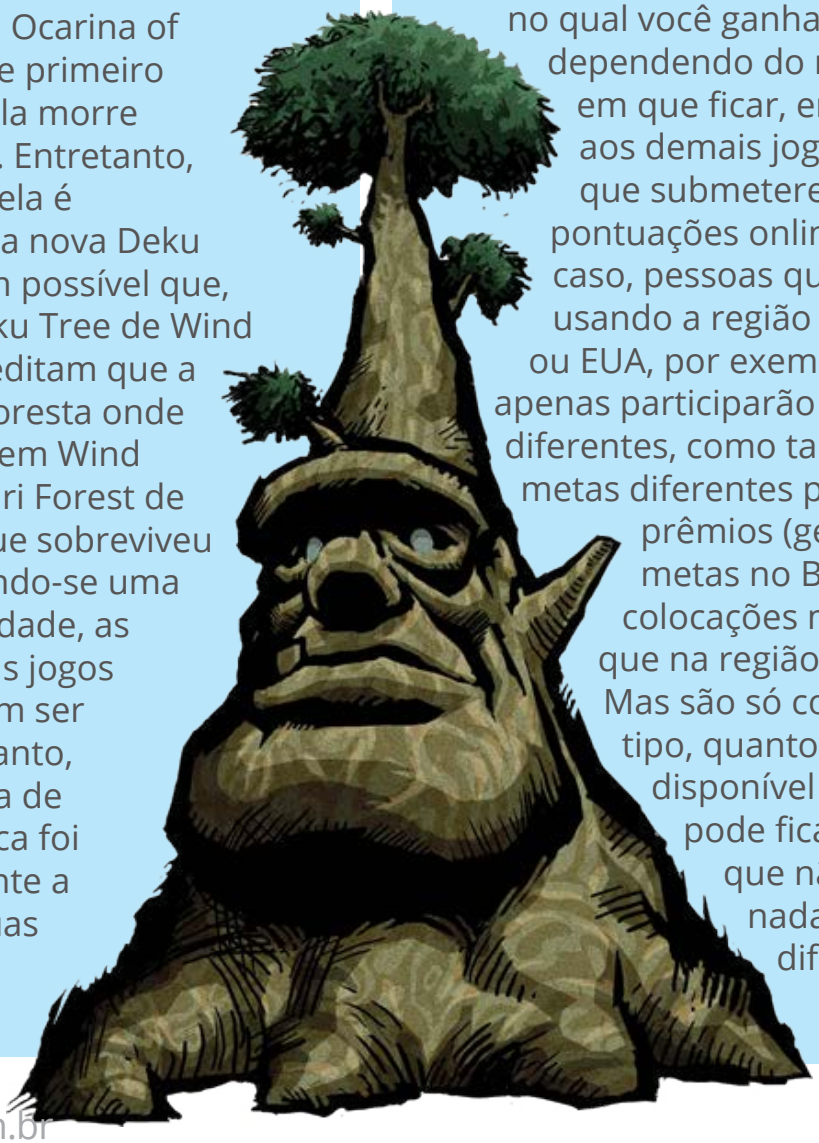


**Pedra, duas perguntas sobre Wind Waker: 1) Se os Rito são a evolução dos Zora, os Koroks são a evolução dos Kokiri? 2)A Great Deku Tree desse jogo é a mesma que a do Ocarina of Time? Se sim, como ela está viva? Se não, quem é ela?**

***Anônimo "Descendente" da Silva***

1) Exato. Em um momento desse jogo, a Deku Tree diz que "há muito tempo atrás, os Koroks tinham formas humanas, mas quando foram morar no mar, tomaram essas formas [de plantas]".

2) Certamente não é a Great Deku Tree do começo de Ocarina of Time – que serve de primeiro dungeon – já que ela morre nesse mesmo jogo. Entretanto, vemos depois que ela é substituída por uma nova Deku Tree jovem e é bem possível que, sim, esta seja a Deku Tree de Wind Waker. Muitos acreditam que a Forest Haven – a floresta onde os Koroks moram, em Wind Waker – seja a Kokiri Forest de Ocarina of Time, que sobreviveu à inundação tornando-se uma ilha. Se isso for verdade, as Deku Trees dos dois jogos realmente poderiam ser as mesmas. Entretanto, tudo isso não passa de especulação e nunca foi revelado oficialmente a relação entre as duas árvores e mesmo as duas regiões.



**Ô, sábia e esplêndida Pedra! Responda, por favor, a pergunta desse reles mortal: se eu mudar a região da eShop, perderei conteúdos extras que são desbloqueados após o final de jogos de mídia física? Eles estão atrelados a minha conta da Nintendo Network?**

***Anônimo "Nômade" da Silva***

Não, mudar a região da sua conta não vai alterar em nada o acesso aos conteúdos dos jogos. A região da sua conta está apenas relacionado com o acesso online. Em Pokémon Shuffle, por exemplo, de vez em quando aparecem eventos de competição, no qual você ganha prêmios dependendo do ranking em que ficar, em relação aos demais jogadores que submeterem as suas pontuações online. Nesse caso, pessoas que estejam usando a região do Brasil ou EUA, por exemplo, não apenas participarão de rankings diferentes, como também terão metas diferentes para ganhar os prêmios (geralmente as metas no Brasil requerem colocações mais altas do que na região dos EUA). Mas são só coisas desse tipo, quanto a conteúdo disponível nos jogos, pode ficar tranquilo que não mudará nada com regiões diferentes.

GC

*por* ***Gabriel Vlatkovic***

*Revisão: Alex Sandro de Matto*
*Diagramação: Breno Madureira*

# Legend of Zelda: Four Swords Adventures

Relembre a odisseia dos quatro Links no inusitado The Legend of Zelda: Four Swords Adventures (GC)!












**Quem poderia imaginar um jogo da série Zelda sendo jogado por quatro pessoas simultaneamente?**

Eiji Aonuma e sua equipe sempre foram muito imprevisíveis em se tratando de conceitos inéditos utilizados em novos jogos de The Legend of Zelda, uma das mais aclamadas franquias da indústria gamística. Seja por ousar com gráficos que vão contra tudo que os fãs gostariam de ver com o Link cartunesco de Wind Waker ou até incorporar mecânicas geniais como a contagem regressiva para o fim do mundo de Majora's Mask, a Nintendo sempre se esforçou para criar jogos que, apesar de possuírem a mesma incrível essência, se diferenciam por ambientações e recursos completamente inéditos. Mas talvez nenhum conceito seja tão inusitado como o da série Four Swords. O minigame que chegou de mansinho como um mero extra do relançamento de A Link to the Past, para Game Boy Advance em 2002, acabou cativando jogadores do mundo todo, o que fez com que a Nintendo lançasse The Four Swords Adventures para GameCube dois anos depois.

## ZELDA **MULTIPLAYER?**

Os jogos da franquia que carregam o subtítulo de Four Swords possuem uma série de peculiaridades interessantes. Em primeiro lugar, sai o visual tridimensional das entradas mais recentes da série e retornam os gráficos bidimensionais super estilosos da era de ouro dos videogames. Além disso, a estrutura de jogo é bastante diferente e peculiar: no lugar da exploração de um mundo vasto e a busca por itens e artefatos em templos, entram fases em que até quatro jogadores disputam para ver quem consegue mais rupees... É, isso mesmo que vocês leram, caros leitores: quatro jogadores. Disputando Rupees.



**Os quatro Links deviam trabalhar em equipe para superar os obstáculos da jornada!**

Naquela época, a Nintendo tinha certa obsessão em ver consoles conectados uns aos outros, algo parecido com o que acontece hoje com todas as empresas, só que sem internet. Com isso, a empresa tentava lançar jogos multiplayer para seus portáteis que exigiam o uso do saudoso Game Link Cable, aquele mesmo que você usava para conseguir todos os Pokémon nas primeiras versões da franquia. Apesar de ser um bônus, Four Swords era uma das apostas da Big N para aumentar a base instalada do acessório e, com isso, lançar mais títulos que fizessem seu uso. Além disso, o jogo possuía até um enredo que, apesar de simples, era bastante envolvente e divertido.

Mas o grande trunfo da série (e auge da cisma da Nintendo com cabos) veio com Four Swords Adventures, para GameCube. O jogo, lançado no hiato entre The Wind Waker e Twilight Princess, foi anunciado em 2003 como o carro chefe da conexão entre o Game Boy Advance e o GameCube através de – surpresa! – um cabo, e prometia uma experiência extremamente divertida e gratificante para os jogadores, fãs ou não, da franquia. Mas o que tornava este jogo tão diferente, um título digno de carregar o nome da mais adorada franquia da Nintendo?

**Game Link Cable**




**Conexão entre o GameCube e o Game Boy Advance**

## UM JOGO, **VÁRIAS FORMAS DE JOGAR**

Apesar de ser um jogo focado na experiência para até quatro jogadores, a Nintendo sabia muito bem de dois problemas que permeavam sua ideia: primeiramente, era clara a resistência dos fãs de longa data da franquia quanto a um título da série ser fundamentalmente baseado em jogatinas para quatro jogadores. Além disso, para aproveitar a experiência multiplayer oferecida pelo jogo, cada um dos participantes deveria possuir um Game Boy Advance e um cabo de conexão entre ele e o GameCube, o que demandava gastos altíssimos que poucos estavam dispostos a realizar, o que tornava tudo muito restrito.

Para resolver este problema, Four Swords Adventures podia ser jogado completamente por uma pessoa, e esta ficava no controle dos quatro Links simultaneamente. Parece complicado, não? Mas a Big N pensou em uma forma muito inovadora e divertida de fazer isso funcionar. Os Links podiam ser alocados em algumas formações diferentes, enfileirados na vertical, horizontal ou até mesmo formando uma cruz! O jogador devia controla-los simultaneamente selecionando as formações mais convenientes para superar os diversos puzzles e inimigos encontrados pelo caminho.



## O RETORNO DE **VAATI**

Four Swords Adventures se passa muito tempo depois de Four Swords, jogo em que o feiticeiro Vaati, já em sua forma demoníaca, é selado de uma vez por todas pelo poder da Four Sword. Zelda e as seis Maidens guardiãs do selo percebem que algo está errado, e que o vilão pode estar arquitetando algum plano para escapar de sua maldição. Ao chegarem no local, Dark Link surge e, além de libertar Vaati, ainda prende as Maidens e a própria princesa Zelda em cristais e as envia para para diversas regiões de Hyrule.



Com o reino caindo mais uma vez em desgraça e sem uma explicação plausível sobre o surgimento de Dark Link, caberá a Link mais uma vez empunhar a Four Sword, se dividir em quatro e viajar por todos os cantos de Hyrule para salvar as Maidens, Zelda e de quebra acabar de uma vez por todas com Vaati, sem saber que isso faz parte de um plano maligno muito maior de um velho conhecido inimigo do herói.

Controlar os Links era muito fácil e ainda havia a opção de usar o controle do GameCube ou um Game Boy Advance como controle (um cabo GC-GBA vinha incluso na embalagem do jogo). O legal de se usar o portátil como controle era que, ao entrar em algum ambiente fechado, o jogo era transferido para a telinha do console, dando um grande ar de novidade e imersão ao título. Talvez esse fosse um dos primeiros experimentos da Nintendo com o conceito de duas telas, abraçado pela empresa desde o lançamento do Nintendo DS e hoje utilizado até em seu console de mesa.
A experiência para um jogador é rica, interessante e divertida. Boa parte graças ao excelente enredo e as referências ao universo da franquia e, mesmo que focado em combates, o jogo apresentava uma boa quantidade de puzzles inovadores e criativos. Outra sacada muito legal de Four Swords Adventures foi o retorno do Dark World de A Link to the Past, que era elemento chave tanto do enredo quanto de vários quebra-cabeças espalhados pelas mais de dez horas de gameplay.








Mesmo sendo um jogo excelente para se jogar sozinho, Four Swords Adventures brilhava mesmo em seu modo multiplayer. Caso todas as restrições de jogo fossem superadas pelos jogadores, eles estariam diante de um dos melhores jogos cooperativos de todos os tempos! Resolver os puzzles em equipe, ou até mesmo derrotar os geniais chefes ao final de cada fase era extremamente prazeroso, ainda mais considerando que cada jogador tinha autonomia de se movimentar livremente pelos cenários, inclusive de entrar em casas ou lojas sem afetar os outros participantes, já que, assim como quando jogado por um jogador, a imagem era transferida para a tela do Game Boy Advance.
Além disso, o jogo ainda recompensava os jogadores que coletassem mais Rupees durante os estágios, dando um ar de competição, mesmo quando os Links deviam se ajudar para superar algum obstáculo.

## MINIGAMES E MAIS **MINIGAMES!**




**Infelizmente, Tetra's Trackers nunca chegou em nossas bandas**

Por fim, além do modo Hyrulean Adventure, descrito acima, o jogo ainda contava com um minigame para dois ou mais jogadores intitulado Shadow Battle. O modo consistia em uma frenética batalha entre Links, que podiam utilizar o que encontrassem no caminho para derrotar seus rivais. Apesar de fugir muito da temática do jogo e da franquia, o mata-mata era extremamente engraçado e aumentava consideravelmente o fator replay do jogo.
A versão japonesa de Four Swords Adventures ainda contava com outro minigame. Chamado Tetra's Trackers (ou Navi Trackers), o jogo é o que mais chega perto do conceito de jogabilidade assimétrica vendido pela Nintendo com o Wii U. Neste minigame, os jogadores deveriam procurar por membros da tripulação de Tetra, de Wind Waker, fazendo uso da combinação da televisão e a telinha do Game Boy Advance. Tetra's Tracker contava até com um modo para um jogador, em que a competição era contra o controverso "fada" Tingle. Uma pena que este modo se limitou à terra do sol nascente.

## NOSTÁLGICO E **MODERNO**



Apesar de possuir visuais que remetessem diretamente ao clássico A Link to the Past, Four Swords Adventures se aproveitava bastante dos recursos gráficos do GameCube, o que ficava claro com os efeitos de luz e partículas incríveis extraídos diretamente de The Wind Waker. A palheta de cores utilizada também era muito viva e os personagens eram criados com esmero, mesmo os mais coadjuvantes inimigos.
A trilha sonora misturava músicas já bem conhecidas pelos admiradores da franquia e ainda contava com novas e empolgantes composições, afinal, mesmo que diferente, este ainda é um jogo que carrega o nome The Legend of Zelda, e qualidade nas composições sempre foi um dos pontos de destaque inerentes ao valor de produção da franquia. Os efeitos sonoros, como sempre, eram adoráveis e, mesmo sem vozes digitalizadas ou ainda gráficos tridimensionais, conseguiam transmitir uma sensação que poucos jogos conseguem.








**Os gráficos de FSA representam o perfeito equilíbrio entre o velho e o novo**

## DIFERENTE, MAS AINDA ASSIM **INCRÍVEL**

The Legend of Zelda: The Four Swords Adventures pode não ter tido a mesma repercussão dos grandes jogos da franquia, mas ainda assim era um jogo extremamente bem executado e digno de carregar o nome Zelda em sua capinha. Infelizmente, nem todos deram uma chance ao título, tendo em vista a dificuldade em reunir quatro pessoas que possuíssem um Game Boy Advance e um cabo GC-GBA para usufruí-lo. A saga Four Swords ainda recebeu uma prequel, pelas mãos da Capcom, com The Minish Cap, que contava as origens de Vaati e revelava até mesmo diversos elementos da própria complexa mitologia da franquia. Olhando para trás, o jogo se mostra extremamente relevante para a história da Nintendo, já que diversas inovações introduzidas por ele acabaram se tornando o conceito central dos consoles atuais da empresa. Sorte que hoje cabos não são mais necessários.



# Como Pokémon Go trará os monstrinhos de bolso para o mundo real

*por* ***Dácio Augusto***

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



Em 27 de fevereiro de 1996, Pokémon Red & Green eram lançados no Japão, mudando para sempre o cenário dos videogames portáteis. Com seu grande apelo social (tanto no competitivo a partir de suas batalhas quanto no cooperativo com suas trocas para completar Pokédex), o jogo virou um fenômeno e cresceu cada vez mais em todas as frentes imagináveis. Agora, anunciado com data prevista para 2016, ano em que se completam 20 anos da franquia, os monstros de bolso começam a lapidar seu caminho para uma nova plataforma: os celulares.



**Pokémon Go** é o nome do aplicativo. Mesmo com tão poucas informações (na verdade, o único dado concreto sem ser produtora e ano de lançamento que temos é um trailer promocional, muito longe do produto final), o aplicativo já carrega um peso enorme: ser a cartada inicial da Nintendo nesse mercado cada vez maior dos celulares. Com isso em mente, acompanhe-me neste exercício sobre o mar de possibilidades que podem ocorrer graças ao app.

## O inesperado MMO de Pokémon?

Pokémon Go está sendo desenvolvido pela Niantic Labs, a responsável pelo famoso jogo de celular “Ingress”. Se olharmos para o conceito do Ingress, já podemos ver a razão da Niantic ter sido a escolhida para o desenvolvimento da aventura mobile. Ingress funciona como uma grande comunidade, para alguns como um estilo de vida. Sua premissa de gameplay é que em certos pontos no mundo real existem portais que, quando analisados pelos jogadores com o uso do aplicativo, se transformam em pontos e, dependendo da facção da pessoa que analisou, aumentam a influência dela.

Para ganhar mais pontos, deve-se unir os portais em uma formação triangular, só que para fazer isso é necessária a cooperação de vários jogadores, já que a distância entre os pontos pode variar muito. Dado as devidas diferenças e usando um pouco de nossa imaginação, é possível encaixar esse conceito perfeitamente com um grande MMO de Pokémon. Eventos da comunidade para liberar pokémon especiais ("se treinadores lutarem tantas vezes nessa área irão liberar um pokémon exclusivo no local!"), competições e objetivos simples podem ser a camada básica de gameplay do app.



## O sistema "simplificado" de combate

Não podemos esperar em Pokémon Go a mesma experiência de batalha que temos nos jogos da série principal, mas todos imaginam que seja algo ainda sim viciante. Só que, entre os milhares de spin-offs que existem da série, já temos um bom exemplo: Pokémon Rumble e seu sistema de 2 golpes mais ability. Fazendo uma leve adequação de balanceamento, com as abilities sendo sistemas passivos,mas muito importantes para as batalhas, e os golpes funcionando de um jeito mais direto (sempre um pró e um contra), as batalhas podem ser bem profundas e nos deixar mais à vontade com a adaptação.



## Atraindo jogadores do X/Y para o Go

Ao mesmo tempo que Go pode ser uma ótima porta de entrada para iniciantes, os jogadores mais acostumados com a franquia no 3DS podem não ter muito interesse no jogo. Colocar incentivos que funcionem tanto para atrair os que começaram em pokémon pelo app quanto pelos jogos da série principal, e também que atraia o treinador veterano para o Go, deve ser um dos focos do jogo. Recompensas como um pokémon de evento exclusivo que pode ser transferido para o 3DS, itens raros, shinys com frequência maior e golpes em pokémon que normalmente não os aprendem são algumas das opções que iriam funcionar bem para ambas as audiências, principalmente a comunidade competitiva dos jogos de 3DS.



Se usarmos como base tanto a força que Ingress tem quanto a recepção da internet ao anúncio de Pokémon Go, podemos acreditar que uma segunda "pokémania", uma repetição daquela febre do fim dos anos 90 com tudo relacionado a pokémon, está prestes a acontecer. Com o aspecto de MMO do jogo sendo enorme, e a abundância de conteúdo que podemos esperar sendo lançado diariamente (modelo comum para jogos de celular), o jogo tem tudo para conseguir conduzir um segundo boom de popularidade. Com isso, a Nintendo venderia bem mais 3DS e cópias dos jogos da franquia principal e começaria a investir cada vez mais no mercado mobile como porta de entrada para suas franquias. Pikachu estará novamente estampado em todos os cantos do mundo e, eventualmente, a sétima geração dos monstrinhos não terá começo num jogo para portatil, e sim em pokémon de evento dados em algum momento especial no Go.

Pokémon Go tem tudo para ser uma ótima experiência em geral. Pode significar também uma Nintendo mais forte, a partir do momento que ela começa a produzir um novo tipo de conteúdo. Agora, resta esperar para ver.

*por Ítalo Chianca*

*Revisão: Alberto Canen*
*Diagramação: Maria Rita*

3DS




# Prepare-se para a invasão dos monstrinhos de pulso

Sucesso no Japão desde 2013, Yo-Kai Watch promete invadir o Ocidente com uma nova febre de monstrinhos. Produzido pela Level-5 — desenvolvedora responsável pelas séries Professor Layton e Inazuma Eleven —, com previsão de lançamento no Ocidente em 6 de novembro de 2015, o jogo é uma ótima mistura de RPG, estratégia, ação e exploração, nos mesmo moldes de Pokémon. Veja só o que te espera com exclusividade no Nintendo 3DS.

# Conquistando a terra do sol nascente



Desde aquela febre Pokémon que pegou todos nós de surpresa durante a segunda metade da década de 1990, muitas foram as tentativas de emplacar criaturas fofas com poderes em nossos corações. Algumas deram certo — sim, eu adoro Digimon —, mas a grande maioria que tentou seguir a fórmula consagrada por Ash e Pikachu fracassou em conquistar espaço entre os adoradores de uma boa aventura.

No entanto, uma nova franquia cheia de criaturas carismáticas e poderosas dominaram o Japão nos últimos três anos. Nascido no Nintendo 3DS em 11 de junho de 2013, Yo-Kai Watch chegava /timidamente às lojas do Japão, sem muito alarde. Contudo, após o



## Comparação inevitável

Basta uma rápida observada em Yo-Kai Watch para surgirem os primeiros comparativos com os monstrinhos de bolso de Pokémon. E não é para menos. Assim como a turma de Pikachu, Yo-Kai Watch surgiu primeiro nos videogames, mais precisamente em um portátil da Nintendo. E as comparações não param por aí. O sucesso estrondoso da franquia foi alcançado justamente após o lançamento da série animada. Isso sem falar na estrutura da franquia, que é focada na busca por criaturas poderosas, que além de serem utilizadas em combate tornam-se parte do time do protagonista. E ainda tem mais. O segundo título da série Yo-Kai Watch no Japão foi lançado nas versões Honke e Ganso, cuja principal diferença é a exclusividade de poucos Yo-Kai em cada um — uma terceira versão saiu mais tarde, chamada Shinuchi, com conteúdo extra que ligava a trama do jogo ao filme.

primeiro ano, o título já acumulava mais de 1 milhão de cópias vendidas. E as coisas foram tomando proporções épicas. Em 2014, quando a Level-5 lançou o segundo jogo da série, Yo-Kai Watch 2: Ganso e Honke, e vários outros produtos, como brinquedos, filme, mangás e uma série animada, os fantasmas tomaram conta do Japão, vendendo milhões de cópias e tornando-se fenômeno cultural.

Mas assim como aconteceu com as suas outras séries de sucesso, a Level-5 não ficaria satisfeita em dominar apenas o Oriente — mesmo o sucesso da série tendo surpreendido os próprios criadores. O objetivo agora é conquistar o mercado Ocidental. Para isto, a chegada da franquia já está agendada para 6 de novembro de 2015 na América e Europa. Será que essa nova febre vai nos pegar?

## Bem-vindo ao mundo dos Yo-Kai

A história do jogo começa quando o jovem Nate procurava por insetos em uma floresta mística e se depara com uma peculiar máquina de cápsula ao lado de uma árvore sagrada. Dessa máquina surge Whisper, um fantasma bem maluco que dá a Nate um relógio especial chamado Yo-Kai Watch. Com esse dispositivo, Nate é capaz de interagir com os Yo-Kai — monstros sobrenaturais do folclore japonês — que estão assombrando as pessoas.



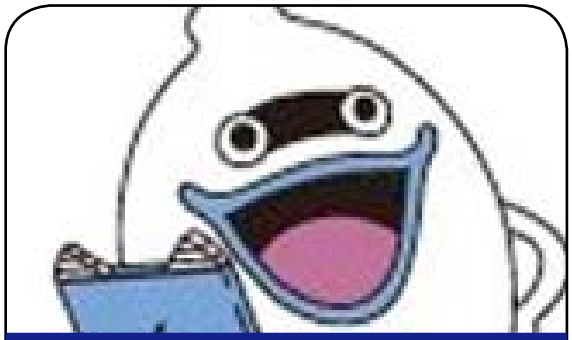
### Nate

Protagonista da série, o jovem Nate é encarregado de resolver os problemas causados pelos seres sobrenaturais do jogo. Com o relógio especial que recebeu de Whisper, ele poderá enxergar os Yo-Kai e enfrentar todos os desafios do jogo.



### Katie

Katie é uma colega de classe de Nate. Durante a aventura, nosso herói irá se apaixonar pela bela jovem. Mas a vida deles não será nada fácil, pois, por alguma razão, Katie é sempre alvo das travessuras dos Yo-kai.



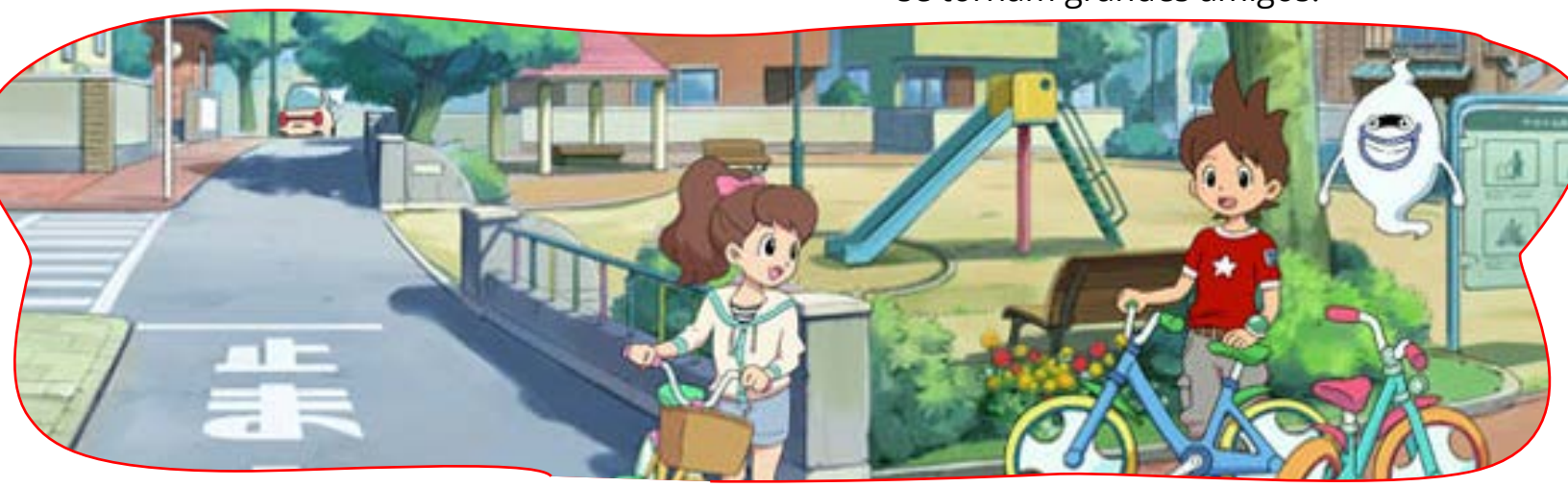
## Whisper

O divertido fantasma ajudante é o nosso guia durante o jogo. Falastrão como poucos, Whisper estará sempre disposto a ajudar na aventura, seja com dicas ou detalhes sobre as criaturas que enfrentamos — queira Nate ou não.



## Jibanyan

Jibanyan é o mascote da turma. Depois de ser atropelado enquanto atravessava a rua, o gato Yo-kai passa a atormentar a vida dos pedestres que frequentam o local da sua morte. Mas isso muda quando ele conhece Nate. O jovem ajuda o gatinho a superar suas angústias e logo se tornam grandes amigos.



Como não podia ser diferente, o protagonista segue sua jornada acompanhado do carismático Whisper, passando a enfrentar outros Yo-Kai que estão causando problemas na cidade. Além disso, conforme enfrenta outras criaturas do bem, Nate recebe medalhas, que quando usadas no seu relógio, evocam o monstro correspondente em batalhas contra outros monstrinhos — algo bem familiar, não?

Conforme avançamos na história, Nate e Whisper fazem novos amigos, como a jovem Katie e o gato Yo-Kai Jibanyan. Juntos, eles percorrem diferentes cidades em busca de novos companheiros,  resolvendo todo tipo de problema causado pelos monstros mal-intencionados que causam terror por onde passam.




## Nada melhor do que uma boa conversa

Nem sempre a pancadaria é a melhor solução em Yo-kay Watch. Em alguns momentos, assim como no anime, a melhor maneira de resolver os puzzles é conversando com a criatura problemática — a maioria dos monstros do jogo falam como humanos. Traga seu amor de volta ou encontre um item que ele perdeu que, em seguida, você terá evitado um confronto desnecessário.

## Temos que pegar!

Yo-Kai Watch é um RPG nos moldes dos jogos de Pokémon para portáteis. Nele, precisamos explorar cidades em busca de diferentes criaturas, enfrentando desafios, conversando com os habitantes locais e resolvendo puzzles em mundos tridimensionais enquanto treinamos os nossos próprios companheiros.

Assim como na sua maior inspiração, é preciso ficar atento a cada detalhe do jogo, prestando atenção aos sinais que o relógio mágico emite. É justamente essa ferramenta que guiará o jogador na resolução dos quebra-cabeças e na busca por novos Yo-kai — que assim como os Pokémon, evoluem e possuem até formas raras. Tudo isso com trilha sonora inspirada e visuais bastante detalhados para os padrões do portátil.

## No mundo real

Como todo fenômeno cultural que se preze no Japão, Yo-Kai Watch já gerou diversos itens colecionáveis e brinquedos. Mas o mais legal deles é a réplica do relógio do jogo. Nele, podemos inserir moedas referentes às criaturas e até receber sinais quando um novo Yo-kai está por perto no jogo — é, eu sei que isso é bem familiar.



Outro ponto relevante é o uso criativo da tela de toque. Deixado de lado em grande parte dos títulos do portátil, em Yo-Kai Watch precisamos utilizá-la com sabedoria. Através dela, por exemplo, vasculhamos locais em busca de novas criaturas através do poder do relógio, selecionamos os monstrinhos durante as batalhas — que acontecem em trios — e até executamos poderes especiais.

Além dos objetivos principais e da busca constante em capturar os quase 400 Yo-kai, você também poderá participar de missões secundárias para ganhar experiência. São vários minigames disponíveis, como captura de insetos e pesca, que geram itens especiais ao longo da jornada. Com certeza teremos centenas de horas explorando as cidades do jogo e enfrentando os mais fofos seres sobrenaturais do Japão.





## Não conheci o outro mundo por querer!

Não restam dúvidas de que a série é um sucesso estrondoso no Japão. Com notas altíssimas na revista Famitsu (36/40 para os dois primeiros títulos), mais de cinco milhões de cópias vendidas, prêmios importantes para o mangá, a série dominando a cultura oriental e o filme arrecadando mais de R$ 55 milhões em bilheteria, Yo-Kai Watch parece pronto para dominar este lado do globo.

Espere por muita exploração, criaturas carismáticas e poderosas, aventura sem igual, interação entre diferentes mídias e, claro, muita diversão portátil em Yo-Kai Watch para o Nintendo 3DS. Está preparado para conhecer este novo mundo?

Yo-Kai Watch (3DS)
**Desenvolvedor** Level - 5
**Gênero** RPG
**Lançamento** 06 de novembro de 2015

Expectativa 5

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



twitter.com/nintendoblast

**Seguir**



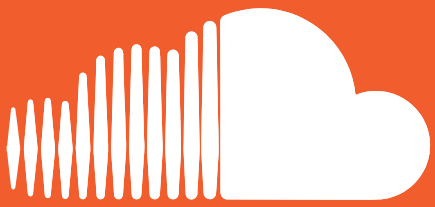
facebook.com/nintendoblast

**Curtir**



google.com/+NintendoBlast

**Seguir**



soundcloud.com/gameblast

**Inscrever-se**



youtube.com/GameBlastTV

**Inscrever-se**




*por* ***Rafael Neves***

*Revisão: Vitor Tibério*
*Diagramação: Ítalo Lourenço*

## Crie, reivente, experimente! Super Mario Maker te transforma um desenvolvedor

Quem imaginaria que, após trinta anos pulando em tartarugas, pegando cogumelos, colecionando moedas e salvando princesas, a Nintendo daria ao jogador as ferramentas necessárias para criar seus próprios estágios de Super Mario? Tematizado com os quatro principais jogos 2D do bigodudo, Super Mario Maker traz uma variedade de inimigos, tipos de plataformas, power-ups e até efeitos sonoros para construir fases. Some a isso a praticidade e genialidade da interface criada pela Big N e o forte recurso online do jogo e temos um título capaz de agradá-lo por meses e até anos!

## De Mario a Super Mario

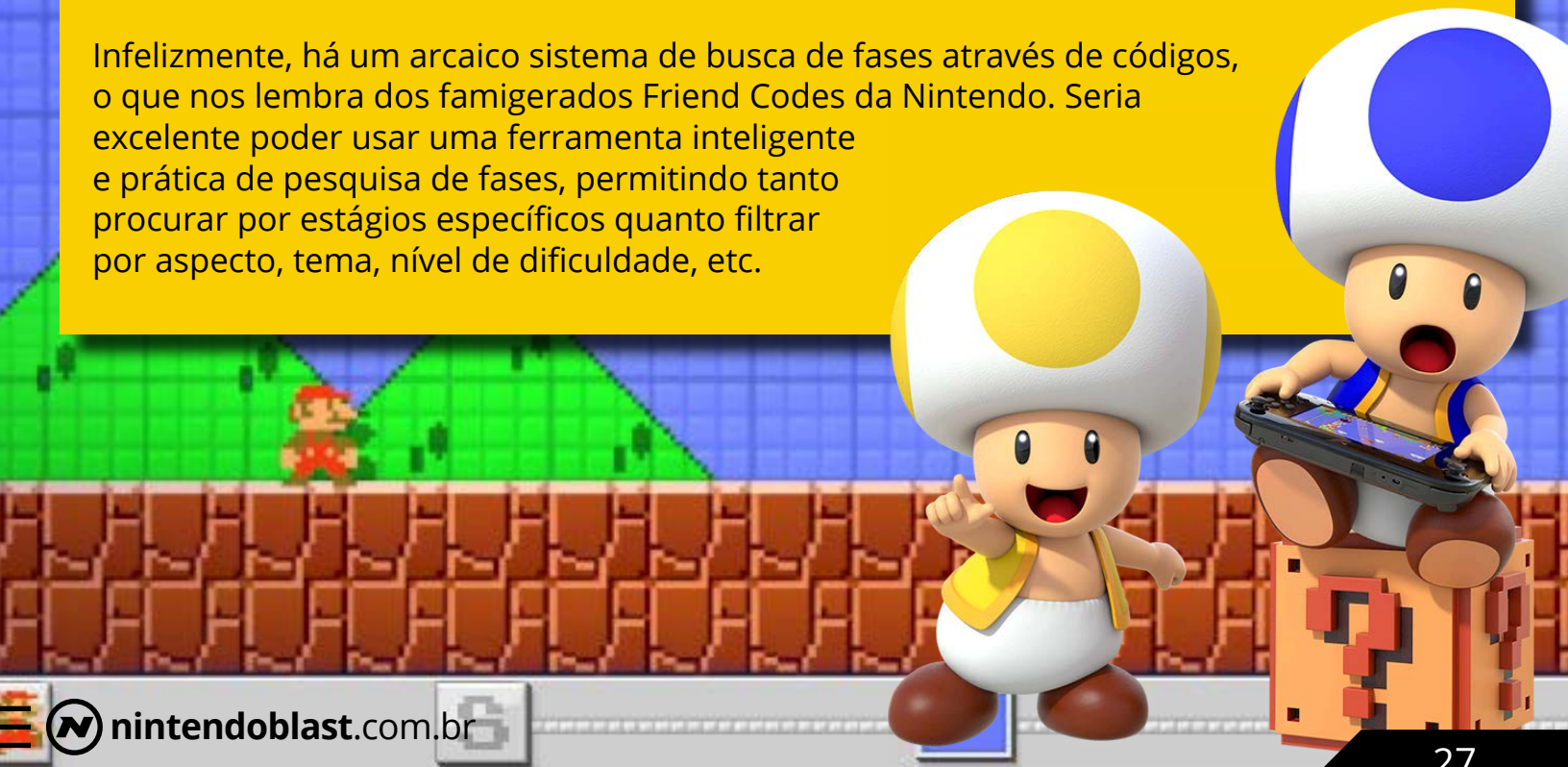



Quando anunciado pela primeira vez na E3 2014, “Mario Maker” não era lá tão interessante. Ofuscado por Super Smash Bros. (Wii U), Splatoon (Wii U) e os primeiros amiibo, o criativo criador de fases não chamou muita atenção do público. De lá para cá, o que parecia ser um título bem simples e limitado em suas ferramentas de criação impressionou e superou expectativas.

Com muito mais possibilidades do que se imaginava, Super Mario Maker teve um lançamento acompanhando por muito hype. E, em poucos dias, mais de um milhão de fases foram criadas! Já nesse aspecto, ficou evidente o quão bem feita foi a proposta de interação online do título. Procurar por fases para se jogar é como assistir a televisão ou procurar vídeos no YouTube. A qualquer hora e momento, Super Mario Maker dispõe de fases inéditas. É literalmente uma aventura de Mario infinita.

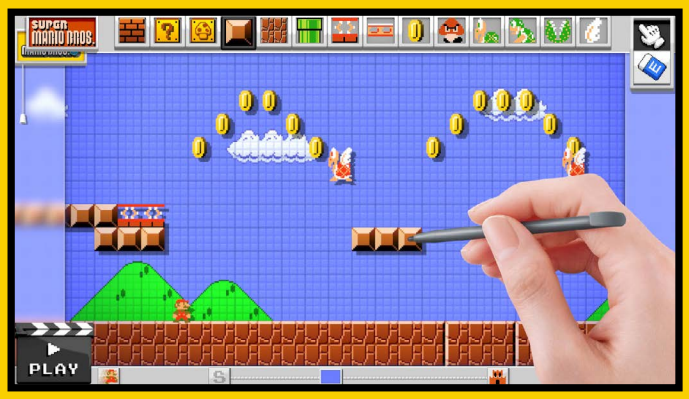
Há vários filtros e controles de qualidade que selecionam estágios que você provavelmente vai gostar. Experimente disponibilizar na internet uma fase sem graça ou praticamente impossível e a análise da perfomance dos jogadores e comentários feitos praticamente a tirarão do serviço. Por outro lado, atribuir estrelas às suas fases preferidas e acompanhar o trabalho de jogadores específicos ajudam a oxigenar o sistema.

Infelizmente, há um arcaico sistema de busca de fases através de códigos, o que nos lembra dos famigerados Friend Codes da Nintendo. Seria excelente poder usar uma ferramenta inteligente e prática de pesquisa de fases, permitindo tanto procurar por estágios específicos quanto filtrar por aspecto, tema, nível de dificuldade, etc.



## Botando a mão na massa!

Mas vamos ao que interessa: a criação de fases! Como já dito, a Nintendo foi ousada na variedade de ferramentas de criação disponíveis. A começar pelos jogos que podem ser usados como base: Super Mario Bros. (NES), Super Mario Bros. 3 (NES), Super Mario World (SNES) e New Super Mario Bros. U (Wii U). A ausência de Super Mario Bros. 2 (NES) e Super Mario Land (GB), embora justificadas pelas suas extremas diferenças em relação aos demais, pode fazer falta.

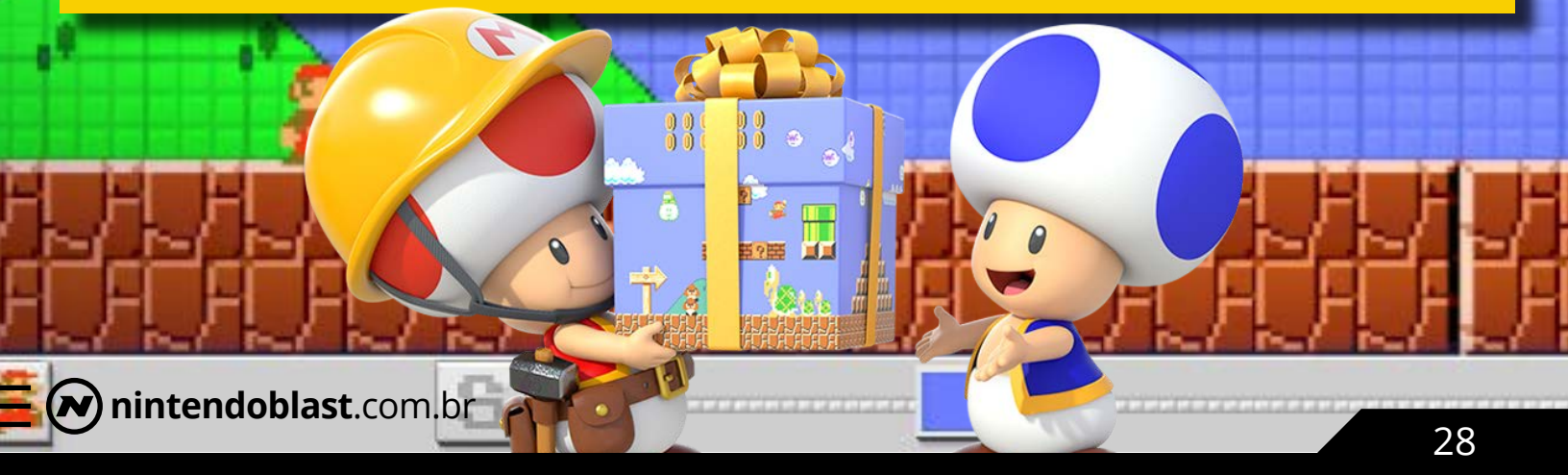






Ainda assim, cada uma das quatro bases tem ainda seis temáticas de fase que abordam os principais tipos de estágio da franquia. Para decorar tudo isso, há muitos tipos de plataforma, uma gama de inimigos clássicos, power-ups e muito mais. Para cada um desses aspectos, há sempre ausências sentidas, porém é fato que nunca poderia agradar a todos os jogadores. Ainda assim, percebe-se o esforço da Nintendo em disponibilizar um catálogo farto de opções de criação, inclusive muitos sprites precisaram ser feitos do zero para permitir uma prática alternância entre os jogos-base.

A ferramenta cuja ausência mais faz falta é, sem dúvida, os checkpoints. Sem eles, todas as fases precisam ser superadas do início ao fim sem morrer, o que pode cansar o jogador nas fases mais longas. Porém, como a Nintendo tem mantido boas relações com a tática de DLCs e atualizações gratuitas de seus jogos, pode ser questão de tempo para essas demandas serem sanadas.





Os efeitos sonoros são outra adição interessante. Eles permitem manipular a atmosfera de jogo, pois vão muito além de mera sonoplastia, podendo até mesmo alterar a visibilidade da fase. Além disso, é possível caracterizar Mario com fantasias das mais variadas estrelas da Nintendo. Destravadas através do jogo ou pela compatibilidade com o amiibo, as roupas ajudam a tematizar as fases, embora só estejam disponíveis usando o primeiro Super Mario Bros. como base.

## O toque Nintendo

Um dos aspectos mais legais de Super Mario Maker é o quão intuitivo ele é. Abusando da tela de toque do GamePad, o jogo é facilmente controlado. Vários gestos simples com a stylus, como desenhar e chacoalhar objetos, dispensam menus e tutoriais. Quer trocar Bowser por Bowser Jr.? Basta cachoalhá-lo! Gostaria de colocar um Goomba gigante na fase? É só alimentá-lo com um Mushroom!

O resultado é um jogo de um gênero complexo executado de maneira simples e prática. Mario Paint (SNES) e Wario Ware D.I.Y. (DS) já haviam nos mostrado como a Nintendo é boa em simplificar este tipo de coisa, porém Super Mario Maker eleva isso a outro nível. Ainda assim, fato é que criar fases é uma tarefa trabalhosa, pois exige, antes de tudo, um conceito de fase a ser desenvolvido. Não se surpreenda em gastar vários minutos para construir apenas um pequeno trecho da fase!



## Sua princesa está em outro castelo




Se criar fases não for o seu forte, Super Mario Maker pode lhe agradar pela já mencionada possibilidade de experimentar as fases dos jogadores ao redor do globo. Você pode, inclusive, baixá-las e editá-las, o que ajuda a aprender técnicas avanças de criação de fases. As fases pré-construídas também auxiliam a dar os primeiros passos e se inspirar.




O modo 100 Mario Challenge combina perfeitamente com quem procura Super Maker para jogar mais do que criar. Este modo seleciona fases diversas da internet organizadas por nível de dificuldade para construir uma curta aventura de Mario. O jogador dispõe de 100 vidas para superar oito desafios. Apesar de criativo, poderia haver mais opções deste tipo, como, por exemplo, um ranking online de perfomance na sequência de desafios aleatórios ou mesmo uma aventura mais longa. que pudesse envolver diversos mundos e um mapa interativo como o de Super Mario Bros. 3.

## Faça você mesmo!

Super Mario Maker já se consagra como um dos melhores título do Wii U. Sua simplicidade e intuitividade tornam amigável uma proposta de jogo complexa e trabalhosa. Tudo bem que para cada ferramenta de criação há um desejo por uma não disponível, mas seria impossível agradar a todos. Algumas ausências, no entanto, reduzem sim as possibilidades de criação. Ainda assim, trata-se de um dos melhores jogos de criação já lançados, e que permite a até quem não gosta de construir fases se divertir com as criações de pessoas ao redor do globo!

## ✓ Prós

• Vastas opções de criação, com direitos a easter eggs e cuidado com detalhes; Ferramentas intuitivas e criativas;
• Comunidade online forte e navegação fácil;
• Modo 100 Mario Challenge e criações da internet permitem infinitas aventuras.

## ✗ Contras

• A ausência de alguns recursos de criação obrigatórios (como power-ups, temas e inimigos) diminui as possibilidades do jogo;
• Esquema de busca de estágios por código é burocrático demais;
• Opções de jogar outras fases poderiam envolver aventuras mais longas e rankings online.

Super Mario Maker (WiiU)
**Desenvolvedor** Nintendo
**Gênero** Simulador
**Lançamento** 11 de setembro de 2015

Nota **9.0**



# The Legend of Zelda: Tri Force Heroes

## Zelda: Tri Force Heroes (3DS) mergulha a franquia na jogatina multiplayer



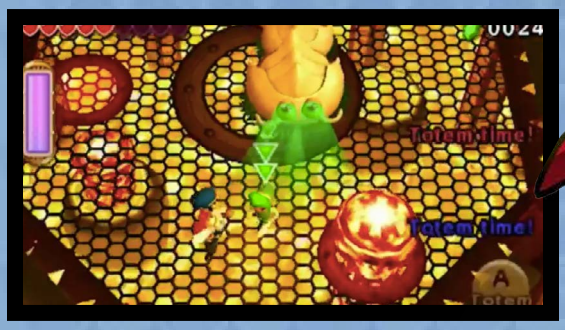
*por* ***Rafael Neves***

*Revisão: Vítor Tibério*
*Diagramação: Tiffany B. Silva*

Link não está sozinho em Tri Force Heroes, uma vez que, nesse mais novo game da série, a Nintendo resolveu apostar na jogatina multiplayer. Com a ajuda de mais dois amigos, você terá de superar dezenas de dungeons para trazer paz ao reino de Hytopia, onde a aparência fala mais alto do que tudo. Em uma aventura repleta de customização e cooperação, Tri Force Heroes pode não ser o Zelda para Wii U que todos esperavam para esse final de 2015, mas também se propôs a redefinir muitos aspectos da renomada franquia.




## De Hyrule a Hytopia






A excentricidade de Tri Force Heroes foi tanta que o jogo acabou se distanciando até da tradicional ambientação no reino de Hyrule. Apesar de estar longe de ser o primeiro título da franquia a tomar esse rumo, isso só mostra o quão à parte o jogo está do resto da série. Esse aspecto, por sua vez, não é um fardo negativo – muito pelo contrário. Esse distanciamento deu carta branca para todo o ar de novidade e identidade própria do jogo.

Como já dito, o game se passa em Hytopia, o que também tira de Tri Force Heroes a princesa Zelda, a Master Sword e vários outros elementos básicos da narrativa de qualquer Zelda tradicional. No reino de Hytopia, tudo gira em torno da moda e da beleza. Tanto é que a sua princesa, Styla, foi almaldiçoada em uma vestimenta bem feiosa. A responsável pela façanha, e também a principal vilã do jogo, é Lady Maud.



Diante da calamidade, o Rei Tuft convoca guerreiros para ajudá-lo a salvar sua filha. Sua intenção era encontrar um jovem que se encaixasse na profecia de um antigo herói com orelhas pontudas e todos aqueles outros elementos visuais que nos lembram nosso guerreiro de saia verde preferido. A busca, por sua vez, rendeu não um, mas três “Links”. Vestidos de verde, azul e vermelho, estes são os heróis da Triforce... ou da moda.

Apesar de ser uma premissa mais boba e infantil do que a dos demais jogos da franquia, ela funciona bem para a proposta de Tri Force Heroes. Se você tiver um razoável senso de humor, vai inclusive gostar da ambientação da introdução do jogo. Tudo é muito engraçado, rompendo algumas vezes com a quarta parede e trazendo piadinhas com aspectos clássicos da série Zelda.

## Cadê o Link roxo?

Tradicionalmente, os jogos multiplayer da série Zelda não contam apenas com Link em vestes verde, azul e vermelha, mas também roxa. Como Tri Force Heroes focou o multiplayer apenas entre três pessoas, o coitado do Link roxo foi deixado de lado. Ainda assim, talvez exista um resquício desse Link em Hytopia. Saia do castelo e, assim que cruzar a ponte, pegue o caminho da direita. Você encontrará um Dopell (bonecos que substituem jogadores na opção singleplayer) que parece fazer uma menção ao Link roxo.



## Um é bom, dois é ótimo e três é ainda melhor

A história de Tri Force Heroes, por sua vez, é extremamente funcional para a mecânica que fundamenta o título. Diferentemente de outros jogos da série, aqui tudo gira em torno de um sistema num estilo mais arcade. Basta reunir uma equipe de três Links e embarcar em missões por vários calabouços. Divididas entre oito áreas, as missões possuem um nível crescente de dificuldade.

Em todas, não há apenas os já esperados puzzles e inimigos para serem superados. Agora, tudo isso foi redesenhado para o componente multiplayer. Não ache que o triplo de personagens jogáveis deixará as coisas mais fáceis, pois cada mínimo aspecto das dungeons explora a cooperação entre os jogadores. O destaque disso fica para a mecânica Totem, que permite aos Links subirem um nas costas do outro para formar uma torre.

Através dela é possível alcançar partes mais altas do cenário e ajustar o alcance dos itens para se adequar às exigências de cada enigma.



Por falar em itens, Link traz também um arsenal de bugigangas para utilizar nos calabouços. Apesar de menor em relação aos outros jogos da série, a variedade de armas também foi pensada para ajustar-se ao aspecto multiplayer.

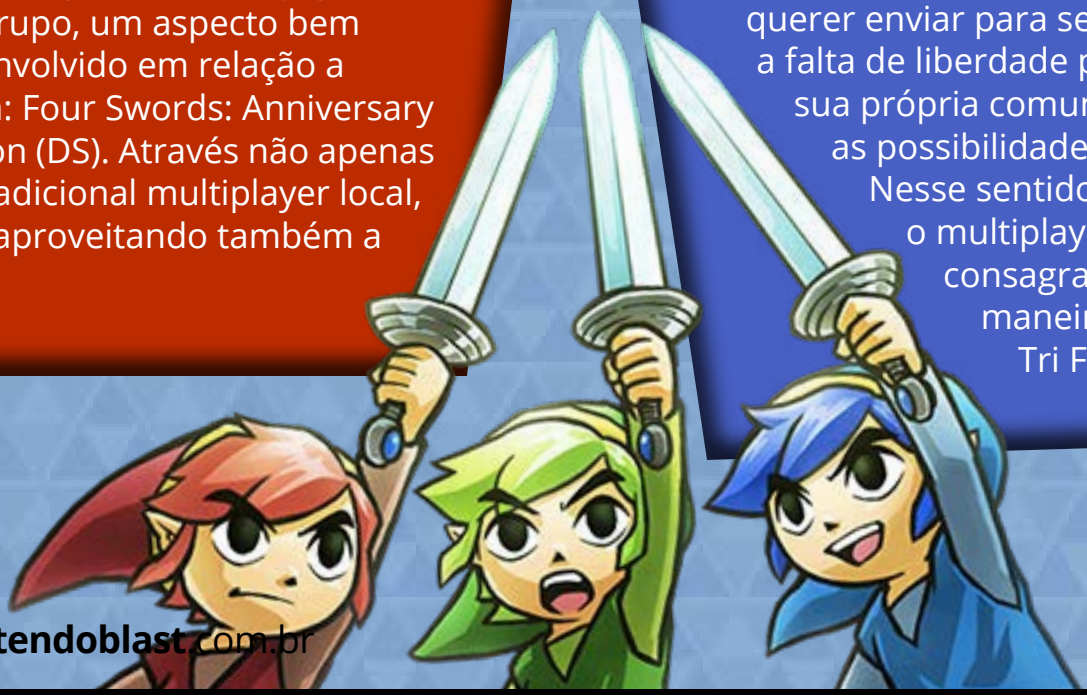


## Procuram-se Links

A especialização do jogo no multiplayer traz uma experiência em grupo divertidíssima para quem estiver jogando com mais dois amigos, porém torna a jogatina extremamente enfadonha de se jogar sozinho. É teoricamente possível jogá-lo inteiro em singleplayer, porém fica nítido que ele não foi feito pensando nessa possibilidade.

Felizmente, o jogo é bem descomplicado para quem quiser experimentar a jogatina em grupo, um aspecto bem desenvolvido em relação a Zelda: Four Swords: Anniversary Edition (DS). Através não apenas do tradicional multiplayer local, mas aproveitando também a função Download and Play do 3DS e a conectividade online do aparelho, é muito mais simples encontrar companheiros de aventura.

A conexão online é fluida na maioria das ocasiões, um traço que vem felizmente se repetindo nos últimos títulos online da Nintendo. Porém, outras tendências da empresa também se expressam em Tri Force Heroes, como a ausência de um sistema de conversas online. Embora os ícones na tela inferior já deem conta da maioria das mensagens que se pode querer enviar para seus companheiros, a falta de liberdade para compor sua própria comunicação diminui as possibilidades de interação. Nesse sentido, provavelmente o multiplayer local ainda consagra-se como a melhor maneira de aproveitar Tri Force Heroes.



## A melhor beleza é a exterior

Zelda: Tri Force Heroes também segue a tendência da Nintendo de utilizar mecânicas de costumização dos personagens. Agora, Link foi o alvo da variedade de fantasias que a Big N criou. Há roupas de todos os tipos para vestir o guerreiro. Desde vestimentas inspiradas nas mais variadas criaturas do mundo de Zelda a roupas que fazem referência a outros jogos da Nintendo, a diversidade de personalizações para Link é imensa.



Madame Couture é a responsável por esse aspecto do jogo, pois é através dela que o jogador tem acesso ao comércio de roupas e fantasias. Para obter as peças, não é necessário rupees, mas, sim, materiais coletados durante as missões. Mas não se deixe enganar pela aparência das vestimentas, pois elas escondem ainda bônus e efeitos especiais para o jogador. Por isso, utilizar roupas específicas pode ser estratégico em certas missões.

## Ao combate!

Multiplayer não se trata apenas de cooperação, não é mesmo? Em Tri Force Heroes o modo Coliseum lhe dá a oportunidade de competir contra seus amigos. Nesse modo, os heróis podem disputar partidas individuais ou um free-for-all de três pessoas. Pode não ser o foco do jogo, mas é uma opção a mais bem divertida!




## A Link Between Worlds 2?

Um dos aspectos que mais chama atenção em Tri Force Heroes é sua semelhança visual com Zelda: A Link Between Worlds (3DS). É fato que a Nintendo aproveitou a engine gráfica da aventura anterior de Link. Isso, obviamente, não traz prejuízo ao jogo, já que a maneira como a Big N reviveu a tradicional jogabilidade e estilo visual dos jogos de visão superior com A Link Between Worlds merece, sim, mais maneiras de brilhar. Até porque A Link Between Worlds terminou com um gostinho de quero mais, não é?



A beleza gráfica, no entanto, não foi apenas emprestada, mas também aprimorada pela equipe de Tri Force Heroes. Há novos ambientes, novos inimigos e novos efeitos visuais. Todos utilizam mais recursos do que o jogo anterior, expandindo o leque de variedades para outros possíveis jogos que explorem a fórmula. Ao mesmo tempo que reutilizar os arquivos de A Link Between Worlds agilizou o processo de produção, a equipe não perdeu a chance de fazer ainda mais.

A trilha sonora, por sua vez, promete entrar para a playlist dos fãs da série. Mesmo se tratando de um spin-off com foco no multiplayer, há composições muito boas no novo jogo. Um detalhe interessante de Tri Force Heroes é que há também inúmeras canções clássicas da série que podem ser tocadas encontrando uma bola roxa no saguão principal. Utilize as Pegasus Boots para investir contra a parede do saguão, fazendo cair a tal bola. A partir daí, basta acertá-la com a espada para que ela componha automaticamente músicas da série.

## Um divisor de águas

Se há algo em que Zelda: Tri Force Heroes foi infeliz, esse algo foi seu período de lançamento. Afinal, era mais ou menos nesta época do ano que deveríamos estar recebendo Zelda U, não? Apesar de ser encarado como um prêmio de consoloção, Zelda: Tri Force Heroes pode, sim, agradar aos fãs da série. Talvez não com uma aventura épica por Hyrule, mas certamente através de uma jornada descomprometida na companhia de mais alguns amigos.



WiiU

*por* ***Rafael Bonatto***

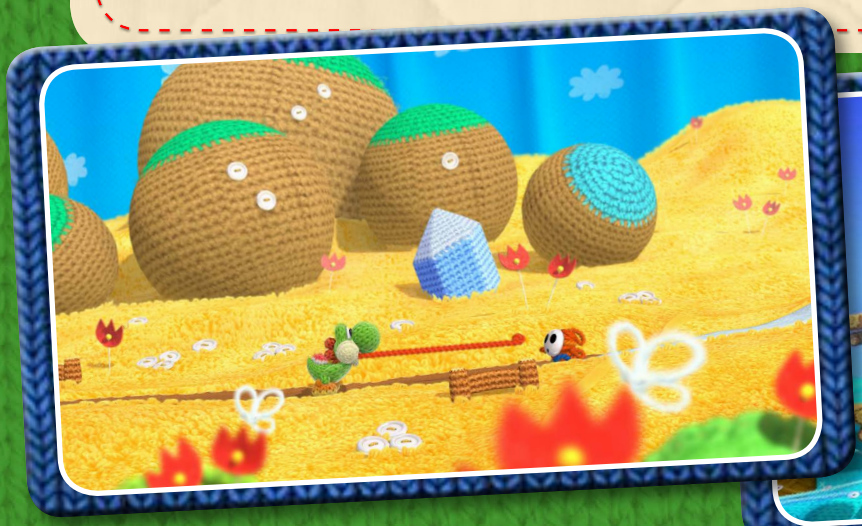
*Revisão: Vitor Tibério*
*Diagramação: Breno Madureira*

# 5 Pontos Divertidos de Yoshi's Woolly World

Não tem como continuar sério e não sorrir olhando para ele em forma de tricô. Tanto que o primeiro lugar no ranking de games mais esperados para o Wii U para o natal de 2015 segundo o Instituto Nielsen, que faz pesquisas de hábitos de consumo em mais de 100 países, é este simpático game que parece ter sido feito à mão, com muita dedicação e amor em cada ponto. Mas o que desperta tanto interesse para deixar a expectativa por **Yoshi's Wooly World** tão alta?

## Parece o cantinho da vovó

Participante assíduo da série desde Yoshi's Island (SNES), o mestre Takashi Tezuka supervisionou o projeto, desenvolvido em conjunto com a Good-feel. Aqui a empresa dá sequência ao estilo de **Kirby Epic Yarn (Wii)** de 2010. O resultado é um game de encher os olhos. Um mundo muito particular, com muita presença e originalidade. E para aprimorar o visual de costura, ainda vemos as strass — aquelas pedrinhas brilhantes vendidas nas lojinhas de aviamentos — enfeitando o cenário. E aqui elas ainda precisam dividir o espaço com placas e flores, pregadas com alfinetes nos lindos cenários de patchwork coroados por malhas de tricô que se estendem como tapetes imensos à perder de vista. Cada detalhe, cada pedacinho de tecido, passa a sensação de aconchego que temos ao usar um agasalho quentinho num dia gelado. Diferente do Kirby bidimensional de Epic Yarn, que era apenas um contorno feito de lã, aqui Yoshi é tridimensional. Comilão como sempre, ele deve desfiar a lã do cenário para revelar segredos colecionáveis e acumular novelos. Eles substituem os ovos na aventura. Com eles, é possível arremessar o novelo em lacunas no cenário, assim formando plataformas para escalar. Isso deixa a jogabilidade intuitiva e divertida, como se estivéssemos fazendo um cachecol com restos de fios. E fica legal ver que cada fase sempre terá uma nova escolha de cores diferente a cada vez que for jogada.





## Ah, a nostalgia...

Nostalgia é sempre algo presente nos jogos da Nintendo, portanto não é raro encontrar easter eggs ou homenagens dispersas pelas suas franquias. Então aqui não seria diferente. O carismático subchefe Burt O Tímido e o chefe duro na queda Piranha Naval retornam do primeiro game da franquia. Até o cheat do game original dá as caras em Wooly World.

Basta você se posicionar na beirada da plataforma — ao invés de descer — e acertar o projétil na Piranha Plant antes dela se tornar Piranha Naval com a magia de Kamek. Assim, o boss é derrotado. A barbada de pular a luta com o boss agora foi removida, mas uma animação diferente acontece quando você executa o cheat.



## Tão verdadeiro que dá pra apertar!

A desenvolvedora Emi Watanabe contou em seu depoimento durante a E3 deste ano a adorável história de como queria presentear os colegas da equipe com Yoshis feitos de lã. E quando ela chegou no trabalho e começou a distribuí-los, os sorrisos a sua volta foram instantâneos. Essa ideia deu tão certo que isso acabou gerando um novo tipo de amiibo: o Yarn Yoshi, um amiibo de pelúcia muito apertável disponível em três cores. Também foi anunciado um amiibo com o dobro do tamanho (e da fofura), o Mega Yarn Yoshi, que representa o Mega Yoshi presente no game, previsto para novembro deste ano. Outro detalhe é o empenho em representar todos os amiibo na pele (ou no tricô) de Yoshi. Claro, claro, tem games que oferecem diferentes designs para personagens de outras séries, mas nenhum outro tem tanto suporte quanto Yoshi's Wooly World: todos os personagens têm sua própria skin no game. Até os pokémon, que foram vetados por decisão da The Pokémon Company ganham um bordado amiibo como recompensa. Ninguém fica de fora.





## Marcando a história em uma linha

O game se passa na Ilha do Artesanato, um lugar minúsculo no meio do Oceano Feito à Mão. Lá os Yoshis felpudos vivem uma vida tranquila e pacífica, até que o feiticeiro Kamek apareça e comece a transformar todo mundo em fios de lã e depois raptá-los com um saco. Cabe ao jogador resgatar seus amigos enquanto ainda fica antenado para não perder nenhum dos colecionáveis.
Uma marca registrada da franquia Yoshi sempre foi a possibilidade de o jogador definir a dificuldade em que quer jogar. Completar todo o game vai lhe custar pelo menos sete horas de trabalho duro. Porém, não se engane, não é nada simples desvendar o esconderijo de todos os carimbos, margaridas, novelos e corações espalhados pelo cenário.
E é aqui que o modo cooperativo vem a calhar. Junto a um amigo, um Yoshi consegue transformar o outro em um novelo e atirá-lo em lugares mais altos, que antes eram inacessíveis. O mesmo efeito pode ser alcançado com um amiibo do próprio Yoshi.
O jogo também ajuda os iniciantes com o Mellow Mode. Esse modo só era ativado no Yoshi's New Island (3DS) depois de várias mortes consecutivas, porém aqui ele pode ser liberado a qualquer hora. Com ele, o dinossauro ganha as clássicas asas que ele podia obter em Super Mario World (SNES) e fica invencível. Poder voar pelo cenário é muito útil para passar de uma fase em que se está empacado.








## Faixa etária

Em uma entrevista recente à revista Forbes, o presidente da Nintendo of America, Reggie Fils-Aime, afirmou que jovens famílias com crianças entre sete e nove anos à procura de uma porta de entrada no mundo dos games ficam quase de mãos abanando pela onipresença de jogos com conteúdo explicitamente adulto. Não que seja um jogo infantil, longe disso, mas Yoshi's Wooly World aproveita esse gargalo e seria o responsável por vender consoles para esse nicho, defende Reggie.
Mais que isso, ele é um jogo para todas as idades, sem restrição ou exclusão, capaz de emocionar a qualquer um com a linguagem universal da diversão e da descoberta. Afinal, hoje ninguém mais monta suas próprias cadeiras, cozinha sua própria comida e costura suas próprias roupas. É tudo pronto, instantâneo e novo. Então ver os vários aviamentos dispersos pelo cenário, como camurça, crochês, carretilhas, acaba surpreendendo pela simplicidade e pela impressão do quanto temos a acrescentar a esse mundo felpudo e deixar a nossa marca bordada. Pelas nossas próprias mãos.

# 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

# Guia N-Blast

## Mario Kart 8 (Wii U)

edições comum e de colecionador estão disponíveis na Google Play Store

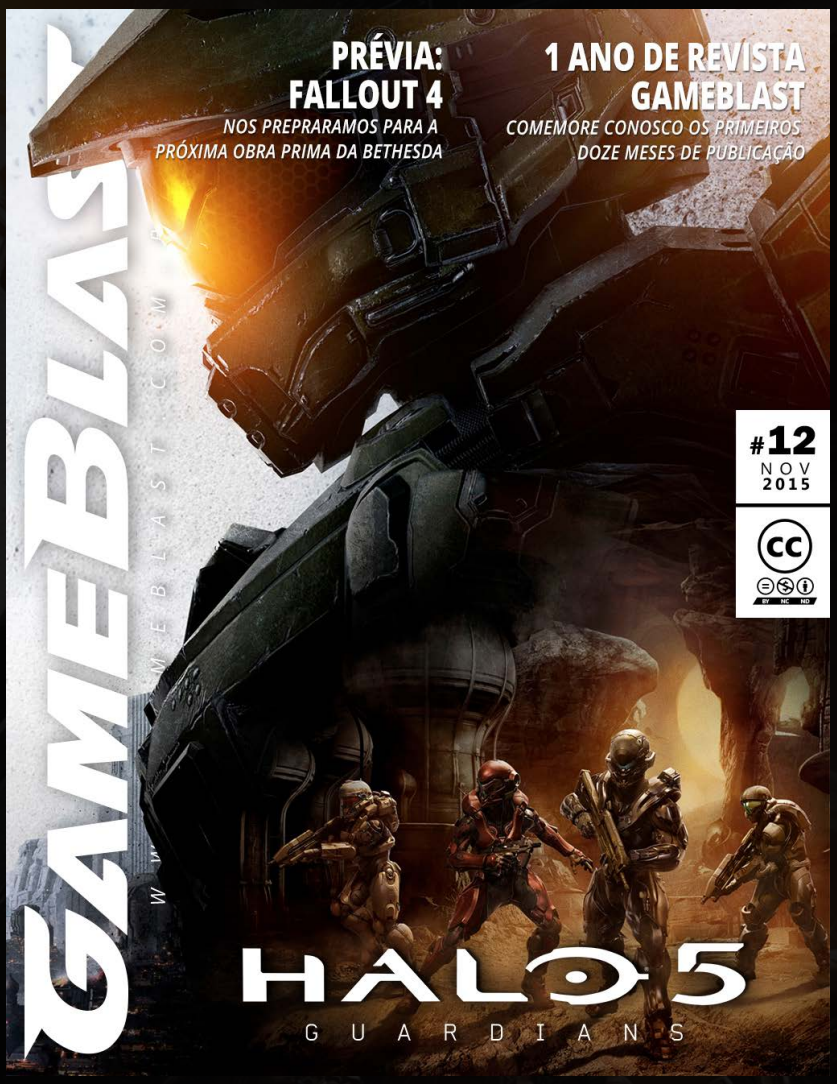



BAIXAR NO Google play

COMPRAR NO Google play

# Revista GameBlast 12

Nesta edição trazemos tudo sobre o grande exclusivo do Xbox One: Halo 5: Guardians.




Além de desvendar Fallout 4 e Shovel Knight, comemoramos 1 ano da Revista GameBlast!

Baixa já a sua!

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

**nintendoblast.com.br/revista**