NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBLAST.COM.BR



RETROSPECTIVA 2015

Nintendo®

#75
JAN
2016

CC
BY NC ND

ANÁLISE
YO-KAI WATCH (3DS)

ANÁLISE
MARIO TENNIS: ULTRA SMASH (WII U)

Um ano cheio!

2015 foi, sem dúvidas, um ano crucial para a Nintendo. Tanto pela quantidade de títulos lançados para Wii U e 3DS quanto pelas diversas mudanças e anúncios feitas pela Big N, não há como deixar esse ano passar sem uma devida retrospectiva de cada um de seus meses. Junte-se a nós nessa retomada de tudo o que rolou em 2015 com a Nintendo! Nessa mesma edição, você ainda confere tudo sobre Pokémon Super Mystery Dungeon, Mario Tennis: Ultra Smash e Zelda: Triforce Heroes. Feliz ano novo e boa leitura! – **Rafael Neves**



BLAST FROM THE PAST
Yoshi's Story (N64) **04**



ANÁLISE
Mario Tennis: Ultra Smash (WiiU) **13**



ANÁLISE
Yo-kai Watch (3DS) **22**



ESPECIAL
Retrospectiva Nintendo - 2015 **28**



ESPECIAL
Pokémon Super Mystery Dungeon (3DS) **38**



ESPECIAL
Referências: Zelda - Tri Force Heroes (3DS) **47**



DICAS
Xenoblade Chronicles X (WiiU) **ONLINE**



TOP 10
Zelda U: O que não pode faltar **ONLINE**

NINTENDO BLAST

DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO
Sérgio Estrella

DIRETOR EDITORIAL
Rafael Neves

DIRETOR DE PAUTAS
Alberto Canen
Pedro Vicente
João Pedro Meireles
Lucas Pinheiro

DIRETOR DE REVISÃO
Alberto Canen

DIRETOR DE DIAGRAMAÇÃO
Gabriel Leles

REDAÇÃO
Alveni Lisboa
Dácio Augusto
Henrique Minatogawa
Italo Chianca
Pedro Vicente
Rafael Neves
Robson Júnior
Vitor Tibério

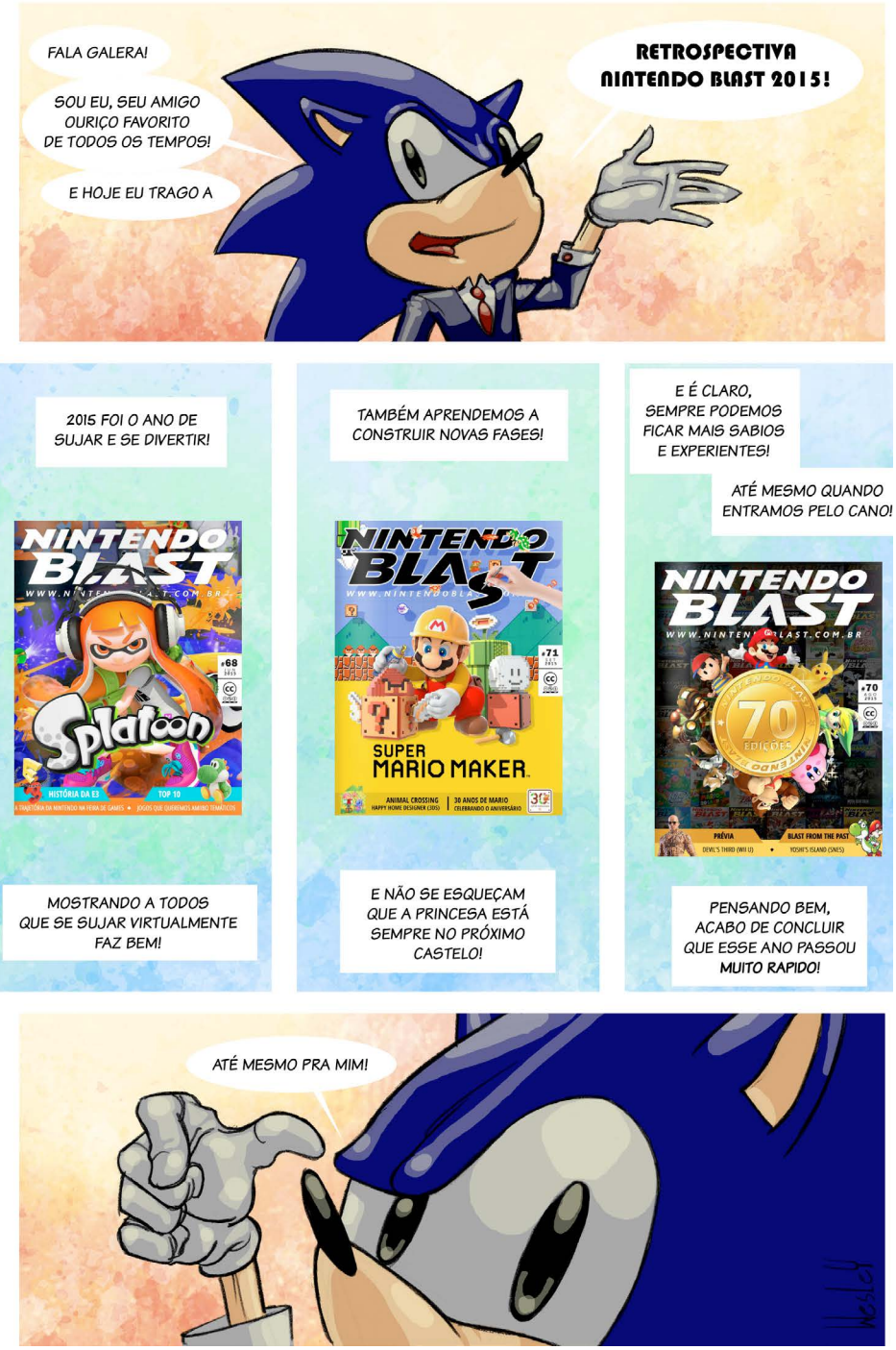
REVISÃO
Bruno Alves
Gabriel Verbana
Robson Júnior
Vitor Tibério

DIAGRAMAÇÃO
Ana Rocha
Bruno Italiani
Guilherme Lima
Leandro Alves
Tiffany B. Silva

CAPA
Felipe Araujo

HQ Blast

"Retrospectiva 2015" 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!

*por **Ítalo Chianca***

Revisão: Bruno Alves
Diagramação: Ana Rocha



Sem choro! Yoshi's Story (N64) é uma colorida aventura em busca da felicidade

Belos visuais, muitas cores, trilha sonora aconchegante e curta duração marcaram um dos jogos mais lembrados do Nintendo 64.

Facilmente encontrado nas coleções de cartuchos de fãs de Nintendo 64, Yoshi's Story marcou história no final da década de 1990, trazendo um corajoso protagonista que, ao lado dos seus amigos coloridos, enfrentava todos os desafios para trazer a felicidade de volta a sua ilha. Relembre conosco essa curta, mas marcante jornada de Yoshi, dessa vez sem o choro irritante de um bebê encanador.

Sequência espiritual



Inicialmente anunciado como Yoshi's Island 64, em 1996, o mundo dos games admirava a demostração do novo jogo do dinossaurinho. Foi na Nintendo's 8th Annual Shoshinkai, no Japão, que uma versão beta foi exibida para a imprensa. Nela, já era possível observar os visuais tridimensionais que embelezavam o tradicional estilo plataforma. Na época, revistas como a Nintendo Power especulavam se Yoshi's Island 64 seria um título exclusivo do N64 DD ou se seria lançado em cartucho ainda em 1997.

Desenvolvido e publicado pela Nintendo, Yoshi's Story foi lançado, em um belo cartucho de 128 megabytes, em 21 de dezembro de 1997 no Japão, em 10 da março de 1998 na América do Norte e em 10 de maio de 1998 na Europa.

Mais brilhante

Após o lançamento no Japão em 1997, a crítica especializada recebeu o jogo de forma morna, criticando a falta de dificuldade e de recompensas para incentivar o jogador a continuar. Isso acarretou diretamente o atraso da versão americana. Trabalhando em cima da recepção japonesa, a Nintendo of América usou o tempo extra para polir o título, incluindo aprimoramento gráfico em alguns estágios, adição de novas cores a fases que emulam papelão, blocos de ovos coloridos de acordo com a cor do Yoshi em jogo, novos locais para itens, segredos adicionais e até uma ligeira alteração no final do jogo, além da possibilidade de salvar o progresso do modo história.



Sequência espiritual do aclamado **Super Mario World 2: Yoshi's Island**, lançado em 1995 para Super Nintendo, Yoshi's Story matinha a estrutura do gênero plataforma que consagrou seu antecessor, apresentando jogabilidade semelhante, mas trazendo um direcionamento mais voltado para a resolução de quebracabeças e exploração dos cenários, alternando entre momentos de agilidade, ação, inteligência e procura por altas pontuações. Tudo isso com belíssimos visuais 3D prérenderizados.



Visual do futuro?

Os visuais de Yoshi's Story chamaram a atenção na época do seu lançamento. Com gráficos prérenderizados que emulavam ambientes 3D em cenários bidimensionais, o jogo se aproximava da ideia da série Donkey Kong Country, do Super Nintendo. Cada estágio era formado por determinado material, como argila, papelão e até tecido. Pois é. Em alguns estágios, era possível encontrar leves aproximações recentemente em Yoshi's Woolly World. Coincidência?

Era uma vez na ilha da felicidade...

Era mais um dia tranquilo na bela Ilha dos Yoshis. Os pequenos dinossauros viviam felizes e despreocupados, em volta da Super Happy Tree (Árvore Super Feliz). Esta árvore, guardada e admirada pelos Yoshis, era o centro da harmonia das criaturinhas. Sua magia fazia todos felizes. Contudo, a paz na ilha estava com os dias contados. O malvado Baby Bowser aparace, certo dia, para amaldiçoar a ilha e transformála em um livro de histórias e, ainda por cima, roubar a árvore da felicidade.



Mesmo roubando a árvore e todos os seus frutos, enfraquecendo em tristeza todos os Yoshis da ilha, seis ovos ainda restaram. Após nascerem e constatarem o mal que seu mundo enfrentava, os pequenos heróis traçam um plano para recuperar o seu lar e trazer a felicidade de volta aos seus companheiros. Cabia então ao jogador, escolhendo um seis Yoshis, superar os desafios desafios desse ótimo jogo de plataforma, um dos poucos do gênero na biblioteca do Nintendo 64.



Multicoloridos

Yoshi's Story trouxe uma linda variedade de cores para os protagonistas. Todos controláveis, era possível jogar com Yoshi na cor verde, vermelho, azul-escuro, azulclaro, rosa, preto e branco — os dois últimos eram secretos.

Familiaridade exótica

Seguindo a premissa dos tradicionais jogos de plataforma que caracterizaram a geração anterior à do Nintendo 64, Yoshi's Story trazia, além dos obstáculos típicos do gênero, a mecânica de precisar comer trinta frutas para terminar a fase. O objetivo, aliás, não era chegar até tal final, mas, sim, encontrar todas as trinta frutas necessárias para completar o círculo em volta da tela.



Para obter sucesso nas fases, Yoshi continuava com suas velhas habilidades. Correr, pular, atirar ovos, dar bundadas, nadar, farejar e espernear para alcançar lugares mais altos eram os poderes necessários para o sucesso da sua empreitada. Dessa vez não tínhamos os prantos de Mario para fazer o tempo/vida de Yoshi se esgotar. A energia, que era perdida com os ataques inimigos, era restaurada por flores, sendo cada pétala uma nova unidade de energia recuperada.

Escolha sua rota



O título trazia **dois modos de jogo**: História e Trial. O modo história trazia a campanha principal do jogo, enquanto que no Trial Mode o jogador poderia selecionar um dos estágios que jogados no modo campanha para relembrar e se divertir mais uma vez no cenário.

No modo principal, a campanha se distribuía em seis páginas, que correspondiam aos mundos do jogo. Em cada página, tínhamos quatro fases numeradas de um a quatro — cada número significando um grau de dificuldade do estágio. Na primeira página, o jogador poderia escolher livremente uma das quatro fases disponíveis. Mas, no decorrer da aventura, era preciso coletar mais três corações no estágio escolhido para desbloquear mais três fases. Caso encontrasse apenas um coração, uma única fase seria desbloqueada na página seguinte.





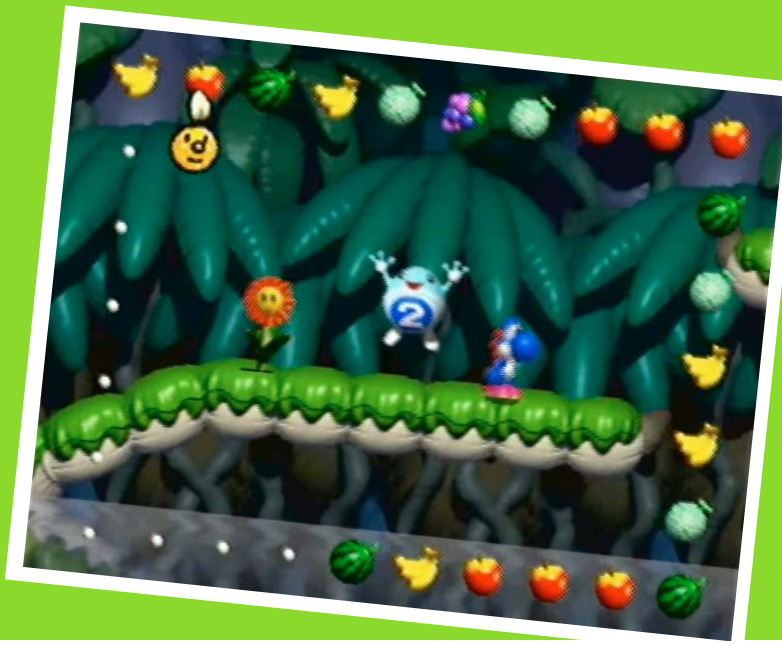
Novas cores

Além dos seis Yoshis coloridos no início do jogo, Yoshi's Story guardava mais alguns segredos. Muito bem escondidos ao longo de alguns estágios, existiam um ovo branco e outro preto. Caso o jogador encontrasse um desses ovos e terminasse o estágio com ele, um Yoshi na cor correspondente era desbloqueado. Os dois novos dinossaurinhos, o preto e o branco, além das cores diferentes, eram mais poderosos do que os outros. Por exemplo, todas as frutas são suas favoritas; podia engolir os inimigos que outros Yoshis não engoliam, como Shy Guys negros; seus ovos eram mais poderosos; as bundadas eram mais fortes. Ter todos os Yoshis, enfim, era uma ostentação na época.

Era só tomar cuidado para não perder os Yoshis, que, ao terem sua vida esgotada, acabavam sequestrados pelos capangas de Baby Bowser e levados ao castelo do vilão. Terminando o estágio, uma sequência narrava os acontecimentos do livro ao som de uma bela canção cantarolada pelos Yoshis. Com isso, seguíamos para a página seguinte.

Bons amigos

Dessa vez sem Mario, Yoshi segue sua aventura em busca da Árvore Super Feliz sozinho. Ou, pelo menos, é isso que pensamos nos minutos iniciais. Contudo, temos dois grandes amigos ao nosso lado, ajudando nas mais diversas tarefas: Miss Warps, capaz de teletransportar Yoshi para diferentes níveis do estágio, e Poochy, que ajuda a encontrar objetos escondidos com seu faro apurado.



Infelizmente, o jogo é bem curto. É possível completar a história principal em alguns minutos e, com mais algumas rodadas, desbloquear todos os estágios. Por sorte, além de divertido, ele não é fácil como parece. Alguns segredos eram realmente complicados de desvendar, e encontrar todos os corações exigia muita habilidade e uso de todas as técnicas de Yoshi (inclusive o faro, para encontrar os corações escondidos).

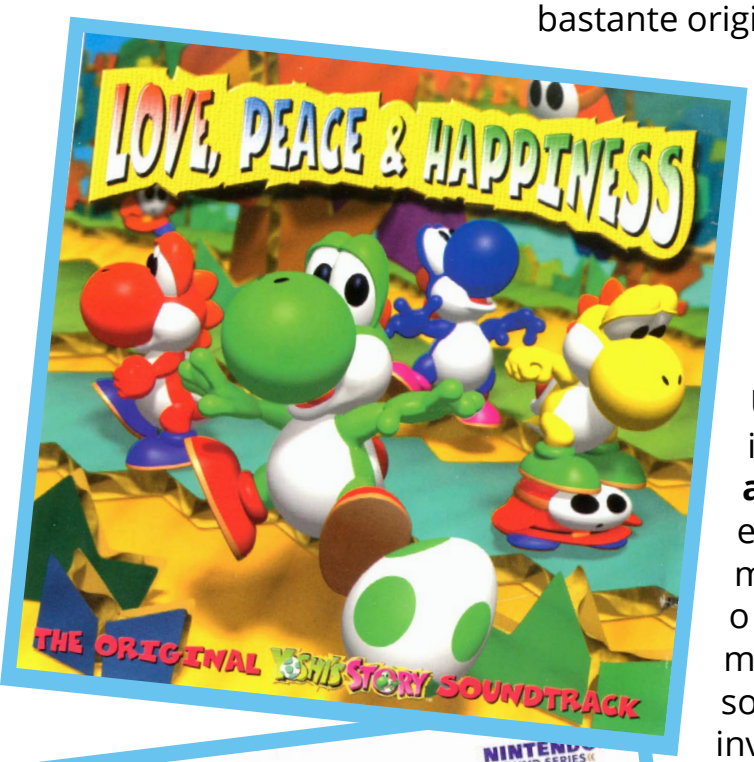


Vai e volta na ilha da felicidade

Após liberar cada novo estágio no modo principal, ele se tornará disponível para experimentação no Trial Mode. Nele, o jogador poderia aprimorar suas habilidades, procurar os itens e traçar estratégias para pontuações melhores no modo principal. É uma boa pedida para revisitar os estágios e ficar curtindo os belos cenários.

O canto dos Yoshis

Uma das características mais marcantes do jogo é a sua **trilha sonora**. Repleta de vida e harmonias contagiantes, as canções representam bem o sentimento de aventura exuberante do jogo, alternando entre momentos tensos, relaxantes e frenéticos e utilizando diversos instrumentos, com destaque para os tambores e flautas, que, junto aos cantos dos Yoshis, cria um clima bastante original.







Um detalhe interessante da trilha é que **ela se adapta ao humor de Yoshi**. Quando o personagem está de bom humor, com a vida cheia, a música soa animada, divertida. Mas quando o dinossaurinho perde vida e está prestes a morrer, a trilha acompanha o seu sentimento e soa em tons baixos e melancólicos. Quando está invencível, por outro lado, acordes de guitarra se misturam ao som do jogo, deixando tudo ainda mais frenético. Hoje isso pode parecer simples, mas em 1998 fazia grande diferença.

As lindas canções, além de embalar o jogo, fizeram a alegria de colecionadores ao redor do mundo. Lançadas em CD, a trilha original chegou em três versões: Music to Pound the Ground To: Yoshi's Story Game Soundtrack; Yoshi Story Original Soundtrack; e Love, Peace & Happiness: The Original Yoshi's Story Soundtrack. Quer ter um diz mais feliz? Tente ouvir essas canções.

Nas páginas da história



Na revista Super Game Power, de fevereiro de 1998, Yoshi's Story foi destaque em texto da lendária Marjorie Bros. Comemorado como o primeiro jogo 2D para Nintendo 64, Marjorie destacava que aquele título se tratava de mais uma criação do mestre Shigeru Miyamoto e que seria uma continuação de Yoshi's Island, lançado em 1995 para Super Nintendo. Relatando a ausência do chorão Mario, as novas mecânicas para conclusão dos estágios, e uma infinidade de dicas sobre o jogo, a publicação concedeu uma generosa nota 5/5, colocando Yoshi's Story como um dos grandes lançamentos do momento ao lado de Tomb Raider II, com quem dividiu a capa da edição.

Demonstração portátil

Numa demostração do poder do Game Boy Advance para desenvolvedores de jogos em 10 de abril de 2000, nos EUA, a Nintendo utilizou uma tech demo bastante curiosa. O jogo era uma versão baseada em Yoshi's Story, trazendo o primeiro estágio do jogo sendo acessado por uma ilha em formato de Yoshi. A demo demostrava as capacidades de looping, gráficos prérenderizados, rotação e zoom para processar gráficos em perspectiva no portátil. Considerando as limitações do GBA, o jogo apresentava ótimos visuais e texturas, além de personagens enormes, fazendo uso de belos sprites. Até houve especulações se aquela demonstração se tratava de um Yoshi's Story 2, mas o título jamais foi lançado como um jogo completo.





Na edição seguinte, a publicação trouxe um detonado completo, com tudo o que havia a ser dito sobre o jogo. Mesmo curto, o título trazia vários segredos, e todos eles foram revelados nas seis páginas dedicadas à obra. Foram dezenas de imagens e macetes para os leitores detonarem Yoshi's Storye aproveitarem o máximo que ele tinha a oferecer.

Os coloridos Yoshis foram capa da revista Ação Games 126, de fevereiro de 1998. Ao longo de cinco páginas, a edição trouxe um detonado completo com dicas, macetes e a localização de todos os corações do jogo. Era só jogar e seguir o guia para ser feliz no colorido e exuberante mundo dos Yoshis.

O caminhar solitário de um herói

Foi a partir de Yoshi's Story que Mario deixou seu fiel companheiro seguir seu próprio caminho. Daquele momento em diante, Yoshi assumiria maiores responsabilidades e estaria pronto estrelar seus próprios jogos. Embora a parceria tenha retornado em outras ocasiões, foi no Nintendo 64 que Yoshi se tornou o dinossauro que conhecemos hoje. Forte, destemido e corajoso. Aqueles foram apenas os primeiros passos de um grande herói.







por ***Alveni Lisboa***

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Guilherme Lima

Mario Tennis: Ultra Smash (Wii U) entrega poucas novidades e decepciona

Raquetadas do bigodudo e de sua turma deixam inovação de lado e apostam na simplicidade: o resultado é provavelmente o pior game da franquia.

Final de ano pouco movimentado para donos de consoles da Nintendo. Os grandes lançamentos já se foram e os próximos só começam a dar as caras a partir de março de 2016. Para o Natal não passar em branco, a empresa resolveu colocar em quadra um de seus grandes trunfos: a franquia Mario Tennis.

Mario Tennis: Ultra Smash foi lançado no dia 20 de novembro e prometia multiplayer divertido aliado aos gráficos em alta definição e com pitadas de jogabilidade criativa, proporcionada pelo GamePad. O prenúncio não se concretizou: o mais recente título tem vários defeitos que maculam, mais uma vez, a imagem da uma série que já foi extremamente popular.

Saudade dos tempos de ouro

Cada nova versão de Mario Tennis anunciada faz com que os fãs cruzem os dedos na torcida por um game divertido. Algo que misture a diversão do título de Nintendo 64 com o modo RPG introduzido no portátil Game Boy Color. Não é, definitivamente, pedir muita coisa, ou é? Mas parece que os desenvolvedores não estão muito antenados com os *gamers*...

Ultra Smash comete praticamente os mesmos erros que **Mario Tennis Open** (3DS): inova pouco, foca no modo *multiplayer* e superestima sua própria vida útil. Jogar sozinho é uma tarefa tediosa e que oferece pouquíssima recompensa ao jogador. Tudo bem que a proposta do Wii U é reunir pessoas, mas não se pode simplesmente abdicar de um single player sólido — algo que **Mario Golf: World Tour** (3DS), por exemplo, fez com muita qualidade.

Não existe um modo de torneio ou de carreira. Para jogar sozinho, o jogador só tem duas opções: partidas amistosas ou um modo mata-mata. Quanto mais adversários se ganha, mais difíceis os próximos serão. Essa fórmula até poderia fazer sucesso se o jogo fosse lançado em meados da década de 90. Hoje, o jogador é muito mais exigente...



As partidas são disputadas em modo Single (1vs1) ou Doubles (2vs2). No modo de duplas, é possível ter um CPU como parceiro, ou, caso prefira, juntar seu amigo para duelar contra a máquina.

As (poucas) novidades



O principal trunfo de Ultra Smash é o uso do GamePad. É possível reunir até quatro jogadores simultâneos, cada um jogando da forma que prefere: com o Pro Controller ou com o Wii Remote na horizontal. Quem estiver no GamePad terá uma câmera em perspectiva sempre por trás do jogador, o que acaba sendo uma vantagem.

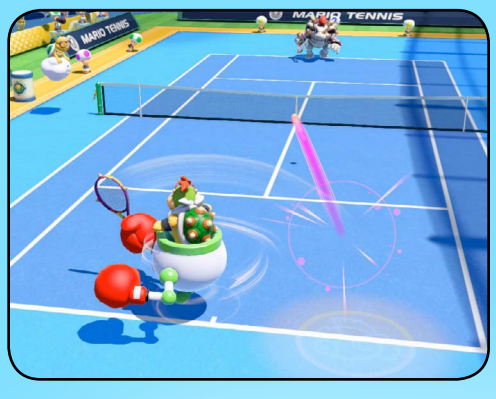


Outra novidade é o uso dos amiibo como personagens jogáveis. Conforme as partidas são disputadas, o amiibo vai ganhando pontos para tornar as habilidades dele ainda melhores, como mais força, velocidade ou agilidade, por exemplo.

Há mais duas novidades, ambas na jogabilidade do game. Uma é o chamado Jumpshot, mecânica que permite aos atletas saltarem em alturas absurdas para soltar uma pancada na bolinha verde. A batida violenta costuma dar trabalho para os adversários. A outra são os Mega Mushrooms e servem para esticar o personagem. Os grandalhões ficam mais lentos, porém conseguem chegar com mais facilidade nas bolas e, de quebra, rebater com muita força para o campo rival.

Advantage para a falta de inovação

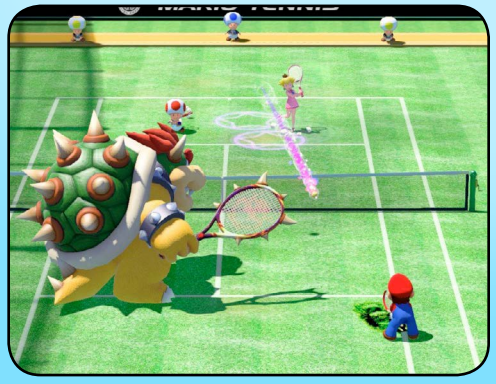
A pouca variedade marca presença em todos os aspectos do game. Desde os modos de jogo *offline*, a falta de interação online e a inexistência de arenas. Só é possível trocar o tipo de piso, pois o estádio é sempre o mesmo. Ao menos, os pisos influenciam no estilo de jogo. Uma quadra de saibro (areia) costuma ter um jogo mais lento, já que a bolinha adquire menos velocidade. No piso sintético, por outro lado, a ação é mais frenética.



Como se trata de Mario, existem outros tipos de piso bem malucos. O de cogumelo, inspirado em Toad, faz a bola saltitar mais do que o normal. O de gelo transforma em desafio o controle do tenista. O de areia faz com que a bolinha perca muita força e quase não quique no terreno movediço.



Por isso, é preciso escolher seu personagem de acordo com o piso de jogo. Yoshi é rápido e se dá bem nos jogos mais agitados. Já Bowser pode ser uma opção mais adequada para os games mais cadenciados. O fantasma Boo não sofre tanto com as variações de piso, porém não tem tanta força, agilidade ou técnica quanto Mario. Esta é a única parte do game que exige um pouco mais de estratégia.



Apesar do estilo *arcade* da franquia Mario Tennis, Ultra Smash oferece um pouco de precisão nas jogadas. Isto torna o título um pouco mais agradável para os jogadores mais experientes e habilidosos. Só um pouco, mesmo, afinal o objetivo aqui é diversão descompromissada.



É possível controlar a força e a direção da bolinha para surpreender os adversários. Nem sempre soltar o braço com um Power Shot é a melhor jogada. Há casos que uma jogadinha de efeito, um Leap Shot, por cima do adversário, vai acabar com o set. Em outras, uma deixadinha próxima da rede vai “quebrar as pernas” do seu adversário que está no fundo da quadra.

Os tenistas do Cogumelo

O Reino do Cogumelo tem opções para agradar a todos os gêneros e estilos. Ultra Smash conta com 16 jogadores, sendo quatro deles disponíveis para desbloqueio. É possível, também, adicionar os amiibo para as partidas. Eis os tenistas que fazem a nossa diversão:

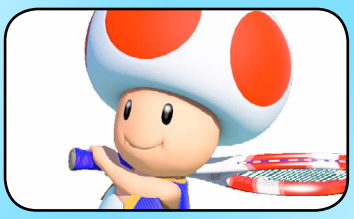
Mario
Balanceado



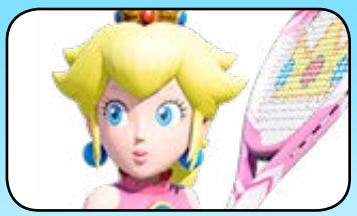
Luigi
Balanceado



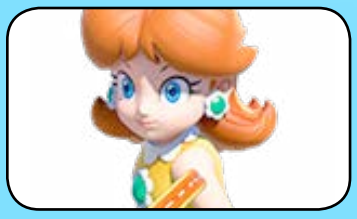
Toad
Veloz



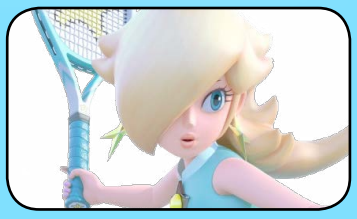
Peach
Técnica



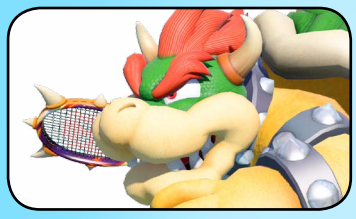
Daisy
Balanceada



Rosalina
Forte



Bowser
Forte



Donkey Kong
Forte



Waluigi
Defensivo



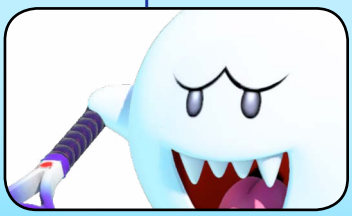
Wario
Forte



Yoshi
Veloz



Boo
"Trapaceiro"



Desbloqueáveis

Toadette
"Trapaceira"



Bowser Jr.
"Trapaceiro"



Dry Bowser
Defensivo



Sprixie Princess
Técnica



Mario e Luigi, com perfis balanceados, são as melhores opções para quem está começando. Os outros estilos são bem explicativos, exceto o tipo "trapaceiro". Estes são assim classificados porque utilizam alguma vantagem específica, algo único que só ele possui, como uma tacada com muita curva ou mais facilidade de alcançar a bolinha.

Os modos de jogo

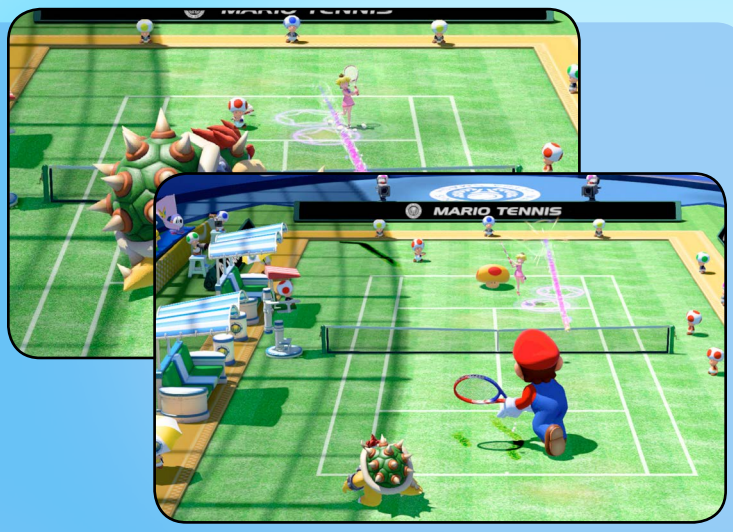
Conheça a seguir todos os modos de jogo:

Classic Tennis



O primeiro e mais tradicional modo de jogo. É uma espécie de jogo amistoso no qual é possível configurar as regras de acordo com a sua vontade: com ou sem golpes especiais, ou se simples ou de dupla, e com até quatro jogadores usando o controle de preferência.

Mega Battle



Já as Mega Battles trarão o uso dos cogumelos gigantes (Mega Mushroom) para conceder uma "grande" vantagem para o jogador. Já imaginou jogar contra um gigante? Essa é a ideia. É claro que os grandalhões têm vantagens, como maior facilidade para o deslocamento e mais força. No jogo de duplas, apenas um de cada lado poderá usar o mega cogumelo.

Knockout Challenge



É o substituto do antigo modo Tournament. Os tenistas se enfrentam em desafios consecutivos contra a CPU que vão ficando cada vez mais difíceis. A cada vitória o jogador vai acumulando moedas para serem usadas no desbloqueios de novas quadras e personagens. Se perder, é necessário começar tudo do zero.

Quando se consegue superar todos os adversários o jogador ganha uma recompensa, que pode ser uma nova quadra ou um personagem star.

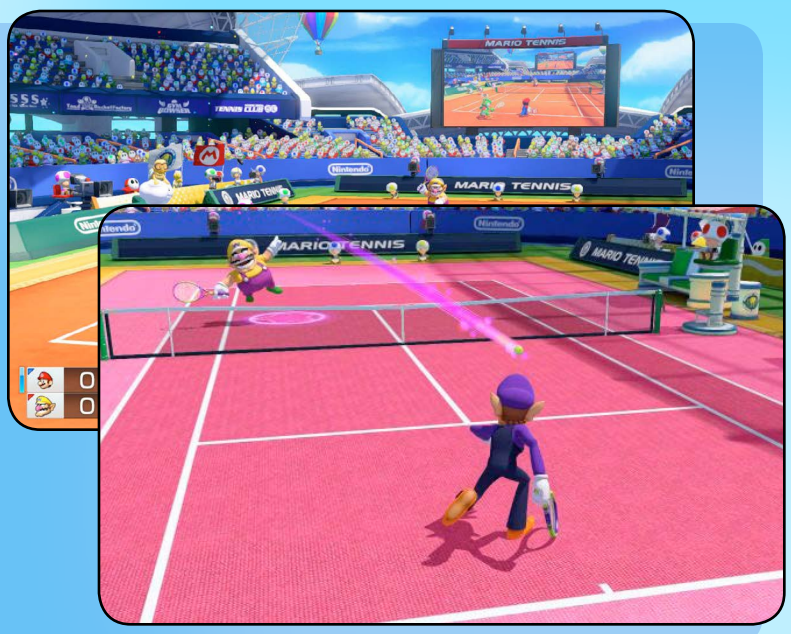
Mega Ball Rally

Um dos minigames de Ultra Smash. O objetivo é ficar rebatendo uma bola gigante até que o adversário erre para acumular o máximo de pontos possíveis. Quanto maior a "trocação", ou seja, o rally, mais pontos se consegue.

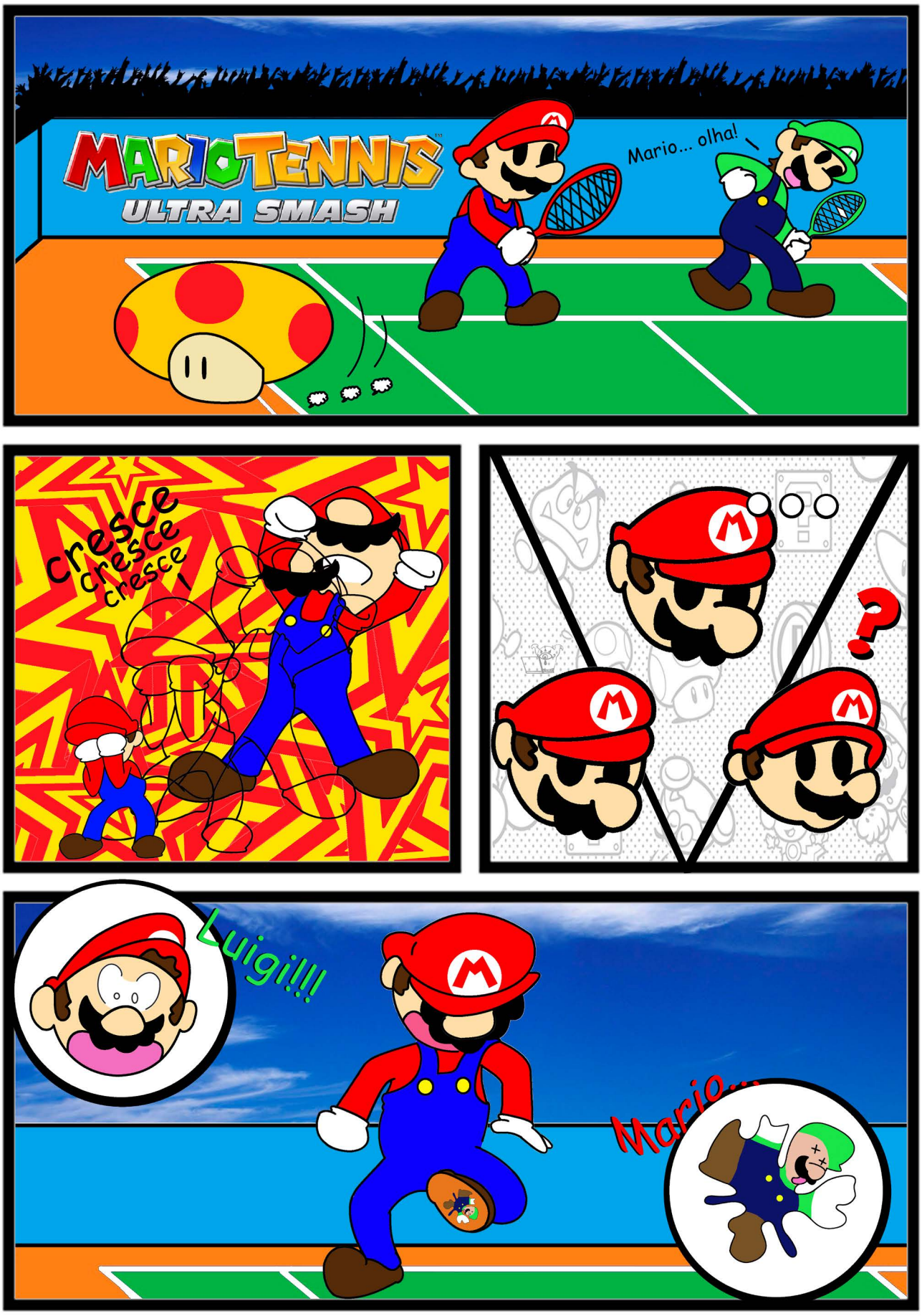


Online
O modo online oferece a oportunidade de jogar com amiibo, com um amigo (multiplayer local no mesmo console) ou sozinho contra adversários buscados via rede mundial.

Há dois modos básicos: Relaxed e Serious. O primeiro é um modo casual que não conta pontos. Já o segundo possui uma numeração usada como pontuação para cálculo do seu ranking. O sistema ajuda a equilibrar as partidas, pois tenta nivelar os jogadores na hora da busca.







Por: Sr. Raposo

Game, set and match!

Mario Tennis Ultra Smash não é um jogo ruim de todo. Ele consegue divertir, sim, principalmente se jogado com dois ou mais amigos. O problema é que o game se resume a apenas isso: partidas com os amigos ou internet. Não há recompensas ou desbloqueáveis que incentivem o jogador a ficar horas dando raquetadas. E em tempos de crise, dólar alto e ausência da Big N aqui no Brasil, Ultra Smash não vale a compra.

A sensação é que faltou algo, que este é um jogo incompleto ou que foi concluído às pressas para eliminar o vácuo de títulos do bigodudo. Talvez seja um pouco de cada. O que deixa os fãs tristes, como este que vos escreve, é ver tantas boas franquias indo pelo ralo ao serem mal aproveitadas.



✓ Prós

· Controles funcionais e simples;
· Personagens que amamos;
· Divertido para jogar em grupo.

✗ Contras

· Nenhuma novidade relevante;
· Poucos modos de jogo;
· Apenas uma arena;
· Online simples demais;
· Ausência de um modo RPG, Carreira ou Torneios;
· Single player enjoativo após uma ou duas horas.

Mario Tennis Ultra Smash(WiiU)
Desenvolvedor Camelot Software Planning
Gênero Esportes
Lançamento 20 de novembro de 2015

Nota **5.5**

5 Motivos para jogar Yo-Kai Watch (3DS)

por Pedro Vicente

Revisão: Robson Júnior
Diagramação: Tiffany B. Silva



Yo-Kai Watch não se tornou uma febre logo de cara no Japão — foi apenas após o lançamento da animação que o título caiu nas graças dos jogadores. Com um atraso considerável (já que Yo-Kai Watch 2 já foi lançado no Japão, e o terceiro game da franquia já está confirmado por lá), o simpático jogo chegou ao Ocidente com fama de ser um fenômeno do outro lado do globo. Visto como um jogo para bater de frente com Pokémon, e mesmo considerado uma cópia para muitos, Yo-Kai Watch é, na verdade, um bom título por si, com semelhanças e grandes diferenças quando comparamos a outros jogos do mesmo estilo. Para conhecer um pouco mais, confira cinco motivos que fazem de Yo-Kai Watch um game que tem tudo para ser uma ótima adição à sua coleção no Nintendo 3DS.



Yo-Kais cheios de carisma

Claro que existem diversos personagens, mas os grandes astros do jogo não podem deixar de ser os Yo-Kais. Espíritos que circulam pelo mundo, mas que quase ninguém pode ver, os Yo-Kais ora querem aprontar e se divertir, ora querem causar encrencas maiores para os seres humanos dos quais se aproximam. As criaturas, em uma primeira observação, parecem muito estranhas, mas é justamente essa estranheza e diferença que faz com que sejam tão simpáticas — de maneiras bem diferentes da maioria dos monstros de outras franquias, como Pokémon.



Whisper e Jibanyan, dois dos principais espíritos, guiam nosso personagem pela cidade infestada de Yo-Kais (e a partir do início do jogo, nosso herói começa a poder vê-los através de seu relógio diferenciado). Entretanto, não é apenas o simpático gatinho que rouba a cena: logo no começo já somos apresentados a figuras como Negatibuzz, Tattletell, Noway, entre outros. Cada Yo-Kai acaba gerando um estado de espírito ou mesmo doenças físicas nos humanos ao seu redor.
Existe um grupo de Yo-Kais, veja você, responsáveis por causar uma forte gripe.



WHISPER



JIBANYAN

A partir daí, são criaturas dos mais diferentes tipos e ranks, cada uma causando alguma mudança no mundo humano à sua volta. Podemos evoluir Yo-Kais, fundi-los e, sobretudo, completar nosso compêndio e nos tornarmos aliados de mais de 200 espíritos. E aí, pronto para a "caçada"?

Aventura em pequenas doses

Ir atrás de todos os Yo-Kais, desvendar os mistérios do enredo e ainda por cima explorar a cidade pode parecer uma tarefa hercúlea, mas a forma como o jogo está dividido acaba fazendo com que o tempo passe sem percebermos. Pequenos episódios vãos nos guiando, desde o começo da aventura e os primeiros tutoriais, passando pela adição de novos elementos, sejam eles referentes ao enredo ou às mecânicas e sistemas do jogo.

Se em um episódio conhecemos Whisper e iniciamos nossa jornada Yo-Kai, em outro somos apresentados aos temidos Onis, ou quem sabe vencemos um grupo que está tramando algo misterioso e sinistro. Cada episódio traz uma história simples que se fecha em si, mas que vai acrescentando à história do jogo como um todo. Esse esquema é interessante e casa muito bem com a jogatina no portátil.

Além disso, diversos desenvolvedores vêm buscando uma estrutura narrativa mais próxima de séries e animes do que de filmes, já que os jogos são uma mídia que conta uma história através de dezenas, às vezes centenas, de horas. Moderno, simpático e ladrão de tempo, do que mais precisamos?



Briga frenética

Se os Yo-Kais já são um show à parte, o sistema de batalha de Yo-Kai Watch também traz suas peculiaridades. É claro que ideias semelhantes já apareceram em outros jogos, até mesmo em Ni No Kuni, também da Level-5, mas Yo-Kai Watch entrega um sistema frenético e divertido.

Se em Pokémon escolhemos os movimentos e ataques de nossos monstrinhos, trazendo uma batalha mais estratégica, de gerenciamento de escolhas, em Yo-Kai Watch devemos ficar atentos aos acontecimentos do campo de batalha, já que somos mais gerenciadores de situações do que um treinador que escolhe os ataques. Explico melhor: temos seis Yo-Kais no campo de batalha, sendo que três por vez participam do confronto. Devemos girar nossa formação para mudar os combatentes, além de reanimar os Yo-Kais que forem inutilizados e ainda escolher o guerreiro que estiver pronto para aplicar o golpe especial e ajudá-lo. Tudo isso através de movimentos diversos usando a stylus.



O sentimento é de termos que ficar atentos à tudo: HP dos três combatentes, quem está inutilizado, se existe alguém que pode dar especial, se queremos usar algum item, e por aí vai. É claro que existe um caráter tático também em Yo-Kai Watch, já que existem tipos que são fortes contra outros, além de formas de combinar melhor a equipe, etc. Também existem valores semelhantes aos IVs de Pokémon. Com uma treta diferente e frenética, Yo-Kai Watch não quer ser cópia de ninguém.

Muita coisa para fazer



A proposta do jogo já é, por si, complecionista: nos tornar aliados de todos os tipos de Yo-Kais disponíveis. Para isso, podemos evoluir os espíritos, realizar fusões e procurar em tudo que é canto. Cada Yo-Kai possui um rank e apenas com o relógio (o tal Yo-Kai Watch) de rank semelhante podemos vê-los e tentar fazê-los se unir ao bando. O sistema aqui é mais parecido com Shin Megami Tensei, já que não os capturamos, no máximo podemos usar itens para que eles mesmo queiram se juntar ao grupo.

Além de completar o compêndio, podemos ainda capturar insetos, encontrar espíritos escondidos em locais específicos pela cidade, e explorar cada canto do interessante mapa.

Uma bela cidade



E não são cantos quaisquer, mas sim espaços de uma bela e grande cidade, pronta para ser explorada. Se em outros jogos viajamos pela região, em Yo-Kai Watch temos uma cidade com vários distritos, pessoas, lojas, becos e locais especiais para conhecermos.

Os diferentes distritos vão se abrindo conforme avançamos com os episódios, e muitos lugares só podem ser acessados ao cumprirmos alguns objetivos (ou melhorar nosso Yo-Kai Watch). O belo visual do jogo ajuda ainda mais a nos acostumarmos com a cidade e seus diferentes lugares.

Yo-Kai Watch pode até ser equivocadamente considerado cópia de algo, mas é, ao contrário, um jogo original que traz muito do DNA da competente Level-5. O carisma de seu universo é impressionante (estamos falando de uma franquia cujo filme tem levado mais espectadores japoneses ao cinema do que Star Wars: O Despertar da Força) e a qualidade do game não fica atrás. Se você ainda está incerto quanto a adentrar nesse mundo, saiba que é uma viagem divertida e que vai te consumir por um bom tempo. Pronto para usar seu relógio Yo-Kai?



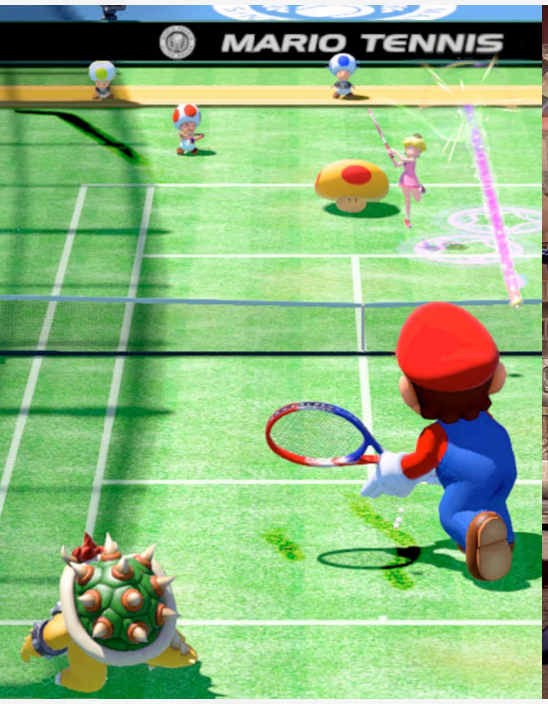


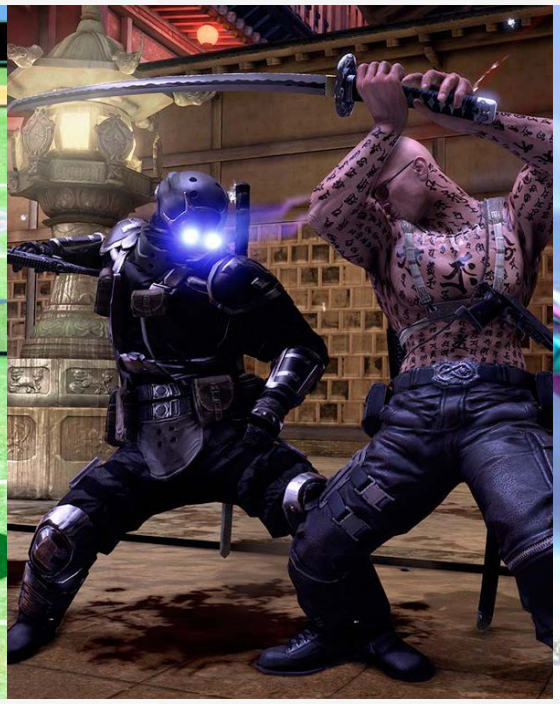
por ***Pedro Vicente***

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Bruno Italiani

2015 foi um ano inesquecível para a Big N e seus fãs. Satoru Iwata se foi, deixando um legado inestimável para a indústria dos jogos eletrônicos, além da certeza de que foi um excelente programador, um grande executivo e, sobretudo, um apaixonado pelos videogames. Os amiibo se concretizaram como um grande sucesso e, ao lado do 3DS, trouxeram ótimos resultados nas vendas. Por outro lado, o Wii U entra em uma fase ainda mais acinzentada, com uma base instalada modesta e uma sequência de jogos decepcionantes, principalmente no fim de ano. Para vencer essa "falta de cor" do ano de 2015, a Nintendo nos brindou com uma excelente nova IP: Splatoon. O ótimo game se juntou a Super Mario Maker, Yoshi's Woolly World, Fatal Frame: Maiden of Black Water e Xenoblade Chronicles X para compor uma biblioteca ainda mais interessante. Também vimos uma E3 modesta, porém sincera (ou quase isso) e Directs ora empolgantes, ora desanimadores. A Nintendo também confirmou seus planos de adentrar o mercado mobile, e até mesmo anunciou seu primeiros títulos exclusivos para as plataformas móveis, Pokémon Go e Miitomo. Confira conosco como foi esse ano cheio de emoções!

2015 em jogos



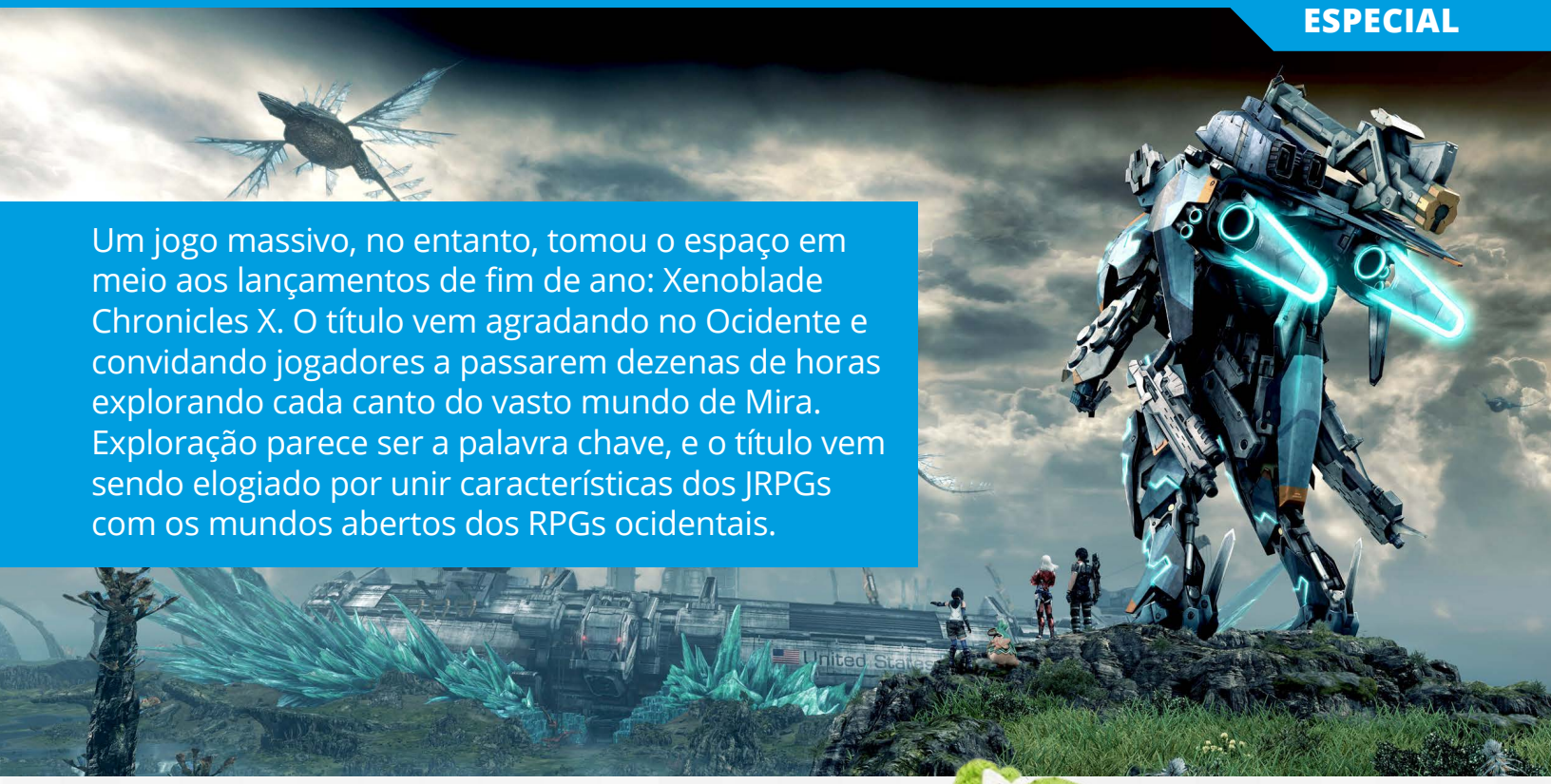




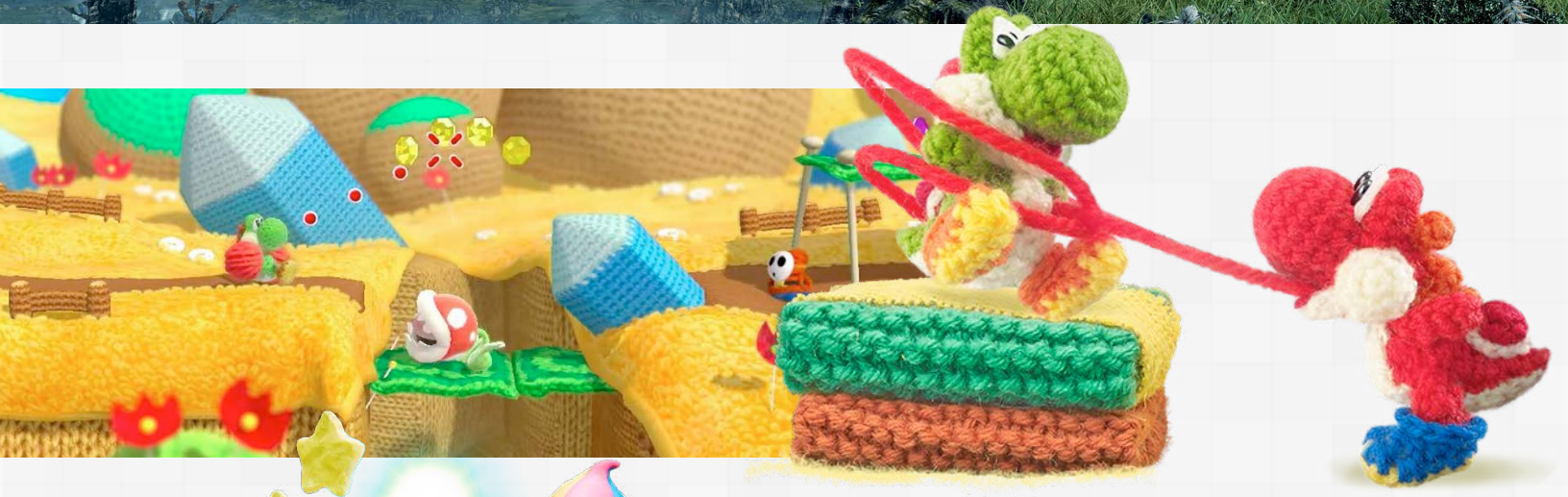
Ignorando o caminho cronológico, vamos antes falar do que não foi tão legal. O fim de ano do Wii U acabou sendo muito desapontador, ainda que vários desses jogos ruins (ou medíocres) sejam “tragédias anunciadas”. Rodea the Sky Soldier, Devil’s Third, Mario Tennis: Ultra Smash e Animal Crossing: amiibo Festival foram muito mal recebidos por crítica e por boa parte dos jogadores. Geralmente os exclusivos da Big N arrebatam os fãs e conseguem altas notas dos veículos especializados, mas não foi o que aconteceu com esses títulos, tornando a temporada de fim de ano do Wii U um tanto amarga.



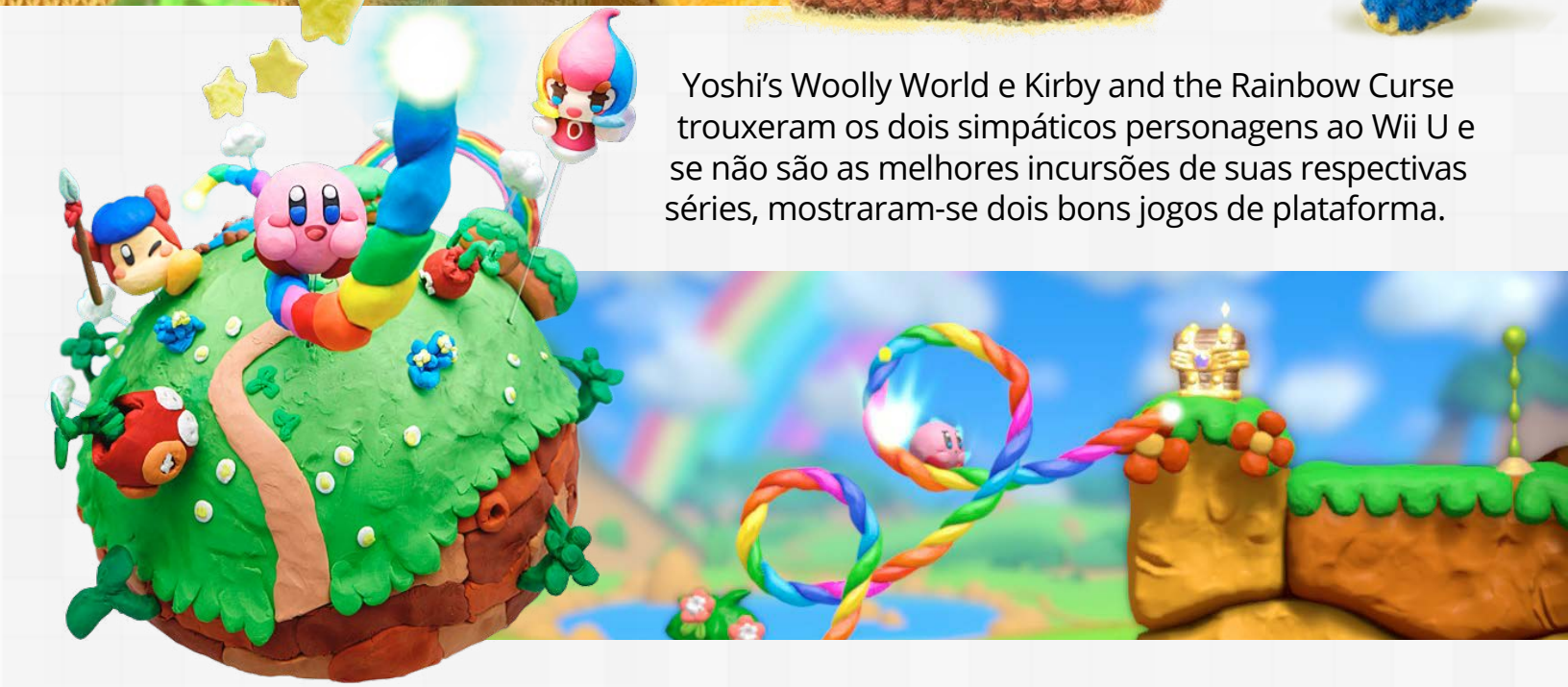
Rodea the Sky Soldier é anacrônico, e seu port para Wii U poderia até ser considerado uma falta de respeito. Por sorte a versão de Wii, consideravelmente melhor, vem junto no pacote. Devil’s Third não agradou, principalmente às audiências ocidentais. Mario Tennis: Ultra Smash retrocede em muitas das fórmulas de sucesso da série e aparenta ser um jogo feito às pressas. Animal Crossing: amiibo Festival, um título estranho e que funciona à base de compra de DLCs (em forma de amiibo e amiibo Cards), algo que sempre vimos com maus olhos nas práticas de outras empresas.

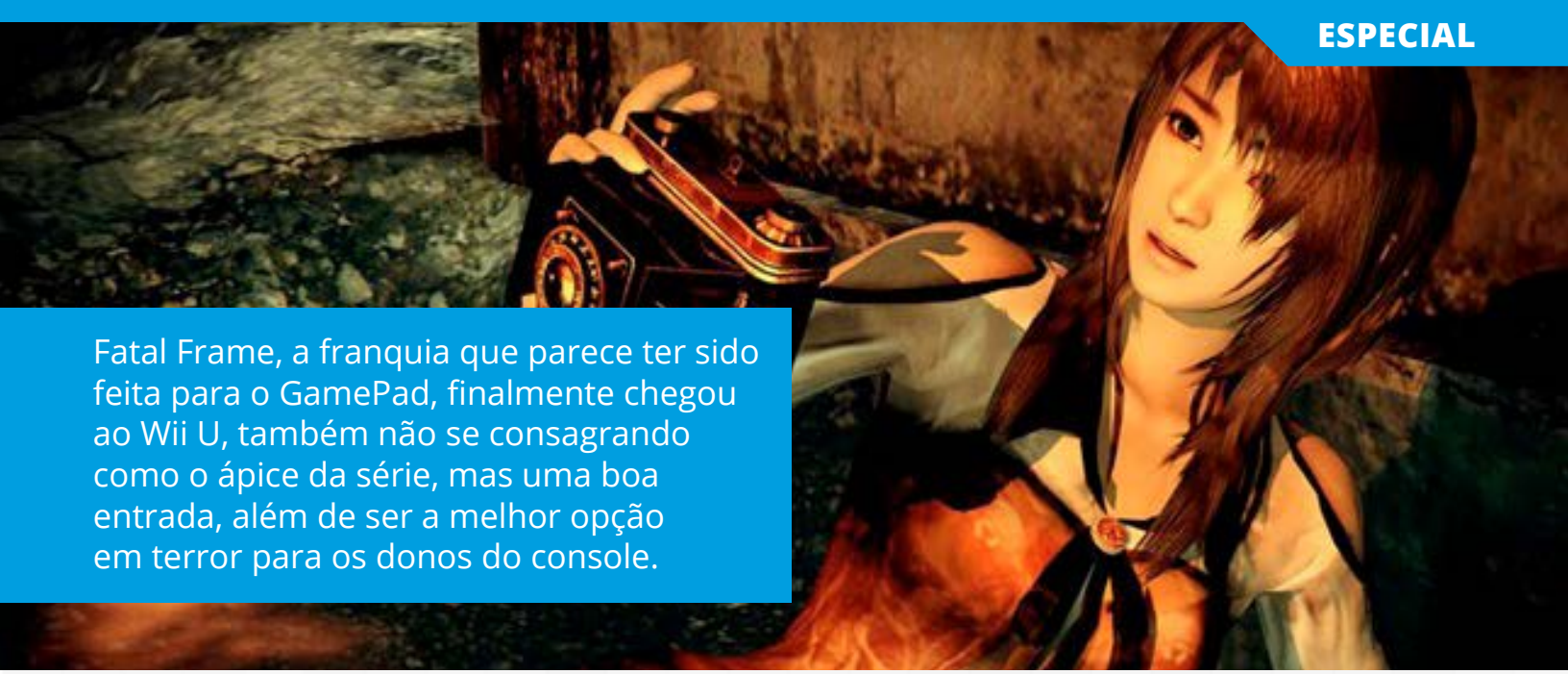


Um jogo massivo, no entanto, tomou o espaço em meio aos lançamentos de fim de ano: Xenoblade Chronicles X. O título vem agradando no Ocidente e convidando jogadores a passarem dezenas de horas explorando cada canto do vasto mundo de Mira. Exploração parece ser a palavra chave, e o título vem sendo elogiado por unir características dos JRPGs com os mundos abertos dos RPGs ocidentais.



Yoshi's Woolly World e Kirby and the Rainbow Curse trouxeram os dois simpáticos personagens ao Wii U e se não são as melhores incursões de suas respectivas séries, mostraram-se dois bons jogos de plataforma.

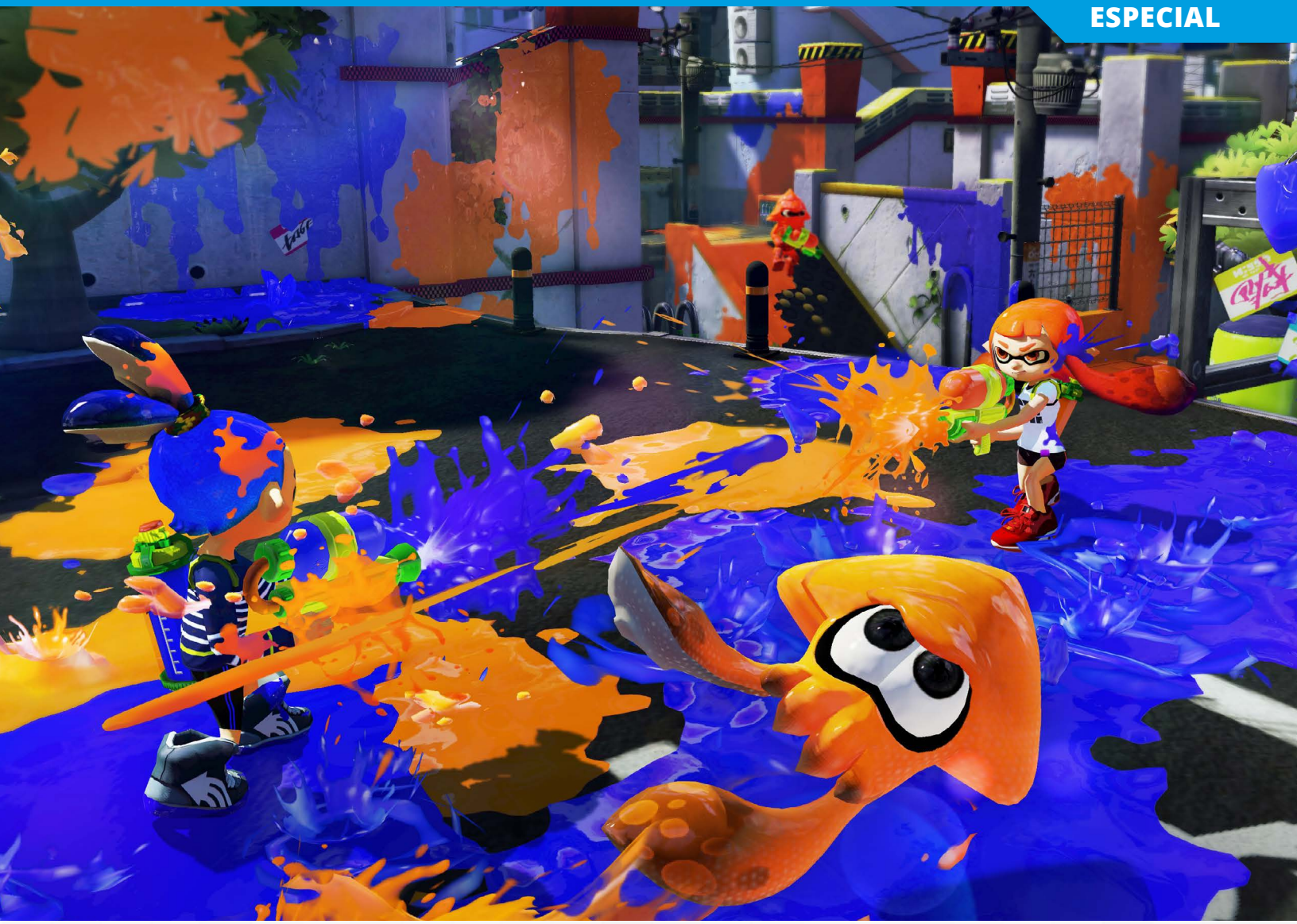




Fatal Frame, a franquia que parece ter sido feita para o GamePad, finalmente chegou ao Wii U, também não se consagrando como o ápice da série, mas uma boa entrada, além de ser a melhor opção em terror para os donos do console.

Muitos acreditavam, outros torciam o nariz, mas no fim das contas Super Mario Maker pegou todo mundo de surpresa por sua qualidade, pela enorme e apaixonada comunidade que criou. O título é excelente, e ainda que não possua tantas opções assim na customização das fases (possui, mas sabemos que poderiam ser bem mais), pode ser um convite maravilhoso para que as próximas gerações se interessem por game design e desenvolvimento de jogos, fora dar a oportunidade que sejamos Miyamotos e Sakurais por um tempo.





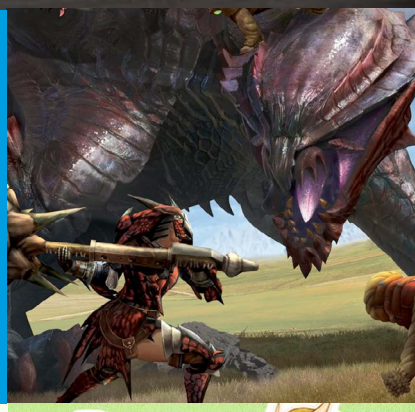
O grande título do console no ano foi Splatoon. É incrível como a Nintendo conseguiu criar uma engine para um shooter e ele ser tão bem balanceado. É ainda mais incrível como o jogo é simpático, captura uma atmosfera moderna em sua estética e propõe mecânicas também modernas. Aliar o atirar com o movimentar foi uma das melhores ideias do ano. Além disso, o jogo traz um modo campanha bem interessante, e um multiplayer (seu foco) divertido e viciante. Isso sim que é criar uma nova IP.

A Big N trouxe bons títulos, mas a impressão de que o esforço deveria ser maior para emplacar o Wii U continua. É claro que fica cada vez mais evidente que o foco em consoles de mesa não é mais no Wii U, que vai receber bons jogos em 2016, mas nenhum além dos já anunciados e muito aguardados. O foco agora é no NX, e esperamos que seja um sistema realmente inovador, que coloque a Nintendo novamente em uma posição de destaque quando o assunto são os consoles domésticos.



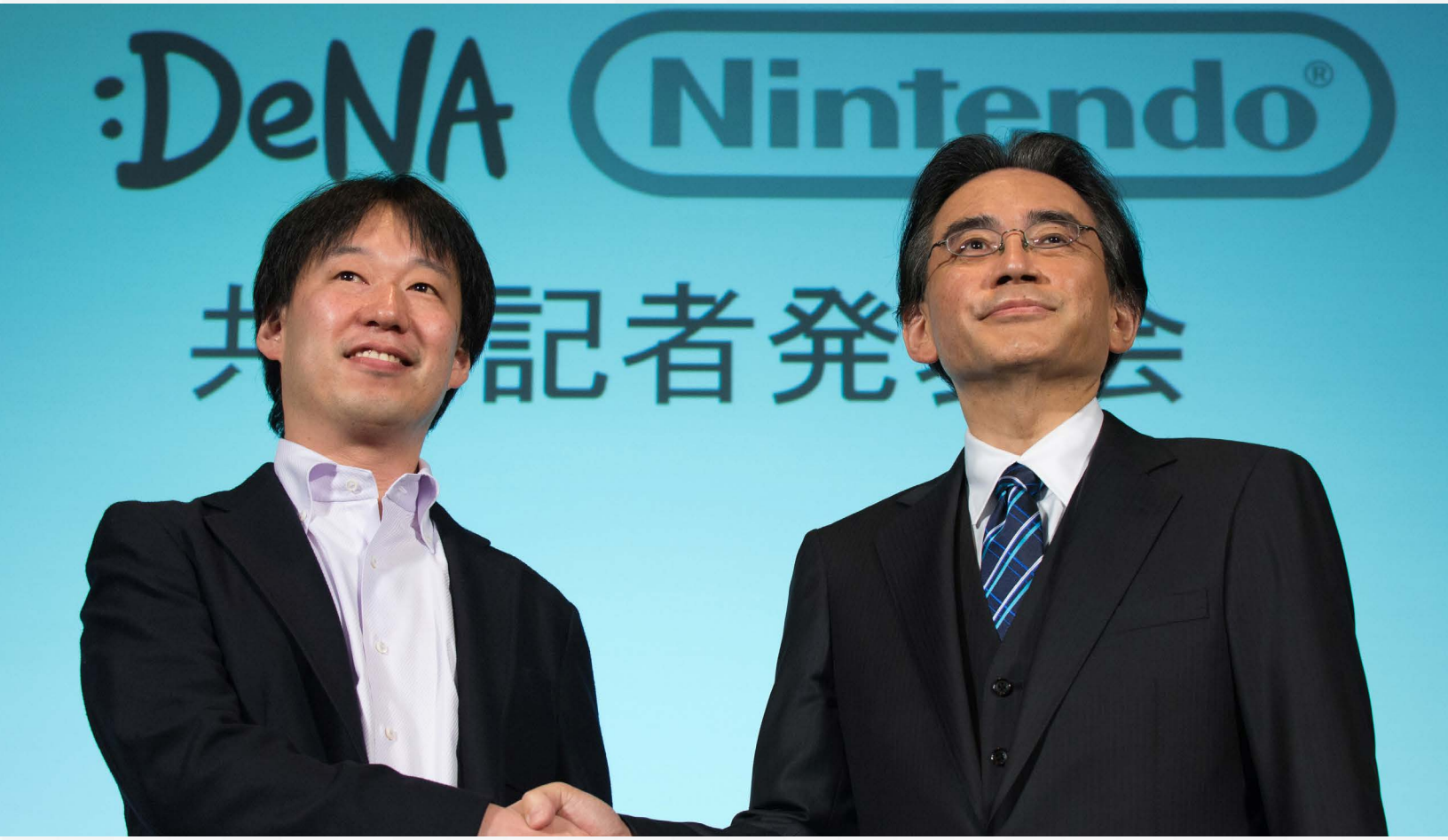


O Nintendo 3DS, por sua vez, continua o bom trabalho. Vendendo muito bem e recebendo bons jogos de diferentes gêneros, como Monster Hunter 4 Ultimate, Yo-Kai Watch, The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D, The Legend of Legacy, Story of Seasons, Inazuma Eleven, Shin Megami Tensei Devil Survivor 2 Record Breaker, entre outros. Também vimos interessantes jogos que, se não foram aclamadas por crítica, conseguiram divertir jogadores e fãs, como Code Name: S.T.E.A.M. e The Legend of Zelda: Tri Force Heroes.





Mobile: novos horizontes



Em março veio a confirmação: a Nintendo, em parceria com a DeNA, iria produzir e lançar jogos para as plataformas móveis. Muitas especulações e a certeza de que a Big N, dona de importantíssimas propriedades intelectuais, iria usar seu arsenal para lucrar bastante nesse novo mercado.

O mundo parou quando Pokémon Go foi anunciado. Com participação e investimento do Google, o título promete fazer milhões de treinadores buscarem seus pokémon favoritos pelo mundo real, seja no cotidiano ou em eventos especiais. As expectativas são altas, já que o jogo tem um potencial enorme. Enquanto Go não chega, Pokémon Shuffle continua viciando um punhado de gente ao redor do globo.



O outro jogo anunciado pela Nintendo é um título freemium, Miitomo. O jogo decepcionou muita gente e muitos fãs, que esperavam por outro tipo de anúncio. Veio Miitomo, uma espécie de jogo e aplicativo social ao mesmo tempo. Vejamos no que vai dar.



Sempre considerada uma empresa conservadora, a Nintendo finalmente resolveu entrar no mercado Mobile, que vem se mostrando um excelente espaço de negócios. A entrada da Big N no ramo pode significar uma entrada decisiva de capital, aumentando ainda mais a saúde financeira da empresa.

Satoru Iwata, muito obrigado



Infelizmente, um dos momentos mais marcantes do ano de 2015 foi o falecimento de Satoru Iwata, então presidente em exercício da Nintendo. Já debilitado há algum tempo, Iwata se afastou de alguns compromissos, como a E3, mas jamais deixou de exercer o cargo. Foi um excelente programador e desenvolvedor de jogos, foi também o primeiro presidente da Nintendo que não possuía laços de sangue com a família Yamauchi. Aos 55 anos de idade, Satoru Iwata nos deixou no dia 11 de julho.

Como colocado por Reggie no The Game Awards, Iwata foi o único presidente em exercício de uma empresa a ter dois consoles ultrapassando a marca de 100 milhões de unidades vendidas (Wii e Nintendo DS), o que evidenciava seu sucesso como executivo. Era também muito querido, e uma figura pública que conquistou com simpatia e humildade legiões de jogadores e fãs, fossem eles nintendistas ou não.



Lembranças de Satoru Iwata

A Satoru Iwata, resta-nos apenas dizer nosso muito obrigado.

Ano de grandes emoções

E foi assim o ano de 2015 da Nintendo, com grandes novidades, como a entrada da empresa no ramo dos jogos mobile. Excelentes jogos como Splatoon, entre outros nem tão bons assim. Com um portátil indo muito bem e uma linha de amiibo vendendo bem. Um ano de muitos rumores sobre o futuro, sobre o NX e tudo que se espera dele. Um ano de tristeza e saudade pela perda de Satoru Iwata. Um ano de uma E3 tímida. Um ano em que a Nintendo foi o centro das atenções por muitas vezes. Que 2015 tenha sido apenas o prelúdio para um ótimo 2016.



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



twitter.com/nintendoblast

Seguir



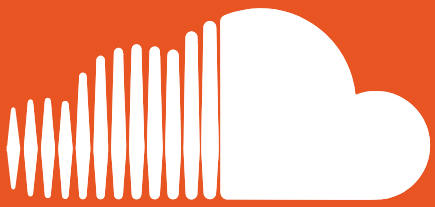
facebook.com/nintendoblast

Curtir



google.com/+NintendoBlast

Seguir



soundcloud.com/gameblast

Inscrever-se



youtube.com/GameBlastTV

Inscrever-se

por ***Robson Júnior***

Revisão: Henrique Minatogawa
Diagramação: Leandro Alves



Pokémon Super Mystery Dungeon (3DS) é o roguelike definitivo dos monstrinhos de bolso

Os jogos da série Mystery Dungeon são, no geral, RPGs com mapas gerados de maneira computadorizada e jogatina baseada em turnos. Por causa de características como essas, eles são considerados pertencentes ao subgênero roguelike, descendentes do clássico Rogue. O objetivo principal desses jogos é a exploração de dungeons – calabouços, em uma tradução mais próxima. A Chunsoft começou a trabalhar utilizando a franquia Dragon Quest para criar os primeiros jogos da série, mas foi só uma questão de tempo até que a ideia se expandisse aos queridos monstrinhos de bolso.



Em 2005, Pokémon Mystery Dungeon: Blue Rescue Team e Red Rescue Team, respectivamente para GBA e DS, foram lançados no Japão. A série ainda passaria pelo Wii (apenas em terras nipônicas) e chegaria ao 3DS com Gates to Infinity. Embora este último tenha sido um jogo bastante controverso no quesito de qualidade na opinião dos críticos, a Spike Chunsoft decidiu lançar a mais nova iteração para Nintendo 3DS. Conheça mais sobre Pokémon Super Mystery Dungeon!



Liberte o seu lado Pokémon

O teste de personalidade, ausente em Gates to Infinity, faz seu reaparecimento em Super Mystery Dungeon. Após responder uma série de perguntas acerca de situações do cotidiano e preferências do jogador, a característica mais marcante determina o Pokémon que ele deverá se tornar. Entretanto, como no antecessor, é possível escolher outro monstrinho caso o determinado não agrade. Após isso, segue-se à seleção do parceiro, mas ainda com o poder de escolha.

Que Pokémon é você?
Há vinte possibilidades de Pokémon para você escolher como protagonista, sendo eles os três iniciais de cada geração mais Pikachu e Riolu. Para o seu parceiro, a única restrição é que ele não seja do mesmo tipo do selecionado anteriormente.



O protagonista, anteriormente pertencente à raça humana, se vê transformado em um jovem Pokémon, sem lembranças de seu passado. A partir daí, ao ser salvo por um Nuzleaf, ele é levado a Serene Village, uma pacífica vila, e matriculado na escola local. É apenas uma questão de tempo até que se faça amizade com o seu parceiro e que o sonho de conhecer mais desse enorme mundo se desenvolva.



Serene Village

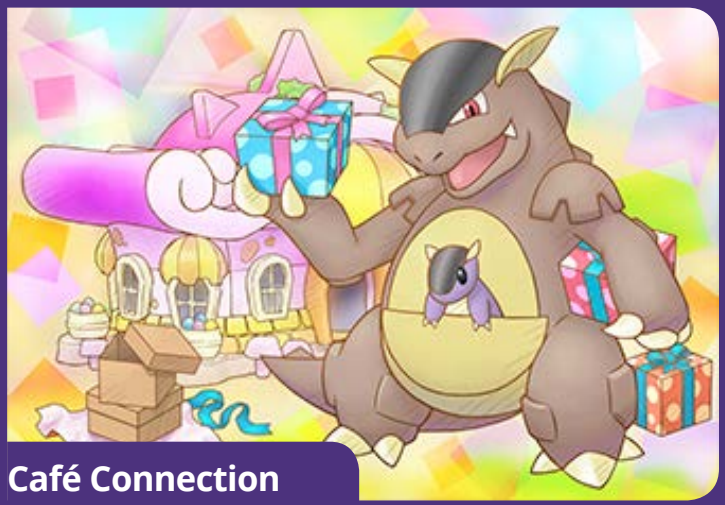
A pacata Serene Village é o ponto de partida da aventura, onde o parceiro reside e o lugar em que o protagonista passa a morar com Nuzleaf.

Kecleon Shop: A loja de Kecleon é recorrente ao longo da série. Nela, é possível adquirir comida, TMs e outros itens úteis para a jornada, além de vender os artigos desnecessários.



Kecleon Shop

Café Connection: É administrado por Kangaskhan. É o local em que os Pokémon podem se conectar e onde obter as recompensas deixadas por eles ao realizar as missões solicitadas.



Café Connection



Hawlucha's Slam School

Hawlucha's Slam School: Hawlucha ajuda os Pokémon a esquecer e lembrar movimentos que eles já haviam aprendido, ensina novos movimentos e pode trocar a habilidade do Pokémon de acordo com a necessidade.



School

School: A escola local é onde o protagonista, seu parceiro e alguns outros jovens Pokémon estudam no começo do jogo. O corpo administrativo conta com personagens como o diretor Simipour e o vice-diretor Watchog.

Em algum momento, você e seu amigo tomam conhecimento de terríveis tragédias que têm atormentado o que deveria ser um ambiente muito tranquilo. Para poder tomar partido de uma forma mais relevante no combate aos incidentes recentes, o próximo local é a Lively Town, onde vocês poderão tornar-se membros efetivos da Expedition Society, cujo objetivo principal é não deixar pedra sobre pedra: mapear todo o mundo Pokémon. Há muitos problemas a serem enfrentados – inclusive, há relatos de que alguns Pokémon estão sendo transformados em pedra!

Lively Town

A carismática Lively Town é para onde o protagonista e seu parceiro viajam no objetivo de fazer parte da Expedition Society. Conta com alguns dos estabelecimentos encontrados em Serene Village: Kecleon Shop, Hawlucha's Slam School e Café Connection.



Rockin' Lock

Rockin' Lock: Klefki pode abrir, mediante pagamento, Treasure Boxes encontrados em dungeons.





Meowth Theater

Meowth Theater: Nesse teatro, Meowth propõe cinco dungeons exclusivas e desafiadoras nas quais é possível se aventurar e ter o progresso filmado. Esse vídeo pode ser compartilhado com outros jogadores para dividir estratégias entre aventureiros.





A Expedition Society

Embora o principal foco dessa organização seja mapear todo o mundo Pokémon, seus membros também ajudam outros monstrinhos pelo caminho, tentando resolver os problemas encontrados. As informações obtidas por eles são utilizadas para atualizar o Pokémon Nexus, o mapa em sua base em Lively Town.

Ampharos é o líder do grupo, embora não seja muito confiável no quesito localização e seja um pouco relaxado.
Mawile é o arqueologista, responsável pelo estudo do mundo a ser explorado.
Jirachi é o astrônomo da equipe. Passa boa parte do tempo dormindo e dificilmente acorda quando cai no sono, além de ter algumas tendências sonâmbulas.
Buizel é o especialista em explorações aquáticas. Corajoso, mas um pouco imprudente, Buizel toma conta do protagonista e seu parceiro.
Archen não consegue voar, mas é o especialista em explorações aéreas da organização.
Dedenne auxilia na comunicação entre membros da equipe através da transmissão de sinais.
Bunnelby é especialista em explorações subterrâneas.
Swirlix é a responsável pela cozinha – embora acabe se aproveitando de sua função para comer toda a comida do grupo.



Jogabilidade renovada com sucesso

Como o nome já propõe, muito do jogo se passa dentro de dungeons criadas aleatoriamente a cada vez que o jogador entra nelas – o que significa que há infinitas possibilidades de design para os níveis. Entretanto, a diversidade de Pokémon encontrados nos mapas é sempre a mesma, caso se trate da mesma localização. Para compensar isso, há uma diversidade enorme de calabouços a serem explorados no jogo.

Um aspecto preservado dos jogos da série principal são os movimentos, cuja biblioteca é a mesma encontrada nos games da sexta geração. Cada Pokémon pode saber até quatro movimentos de uma vez, que podem ser administrados no estabelecimento administrado por Hawlucha.

Como um bom roguelike, caso o jogador chegue a zerar os pontos de vida, ele perde seus itens e dinheiro, retornando à entrada da dungeon. Outra característica marcante é a jogatina em turnos. Cada vez que se usa um movimento, item ou se dá um passo (ou seja, uma ação em geral), todos os outros Pokémon podem agir por si. Daí, o jogador tem o tempo que quiser para planejar o movimento a seguir, pois os outros não irão atacar, a não ser que sejam atacados. Caso o oponente seja poderoso, as Alliances são muito úteis para atacá-lo simultaneamente e derrotá-lo de vez.

Há vários itens espalhados pelas dungeons – alguns de recuperação de HP, outros que podem ser atirados em Pokémon adversários e outros artigos úteis, como TMs. Há inclusive armadilhas plantadas em calabouços com efeitos diversos, o que é mais uma coisa na qual é preciso estar sempre atento.







Temos que recrutá-los!

Todos os 720 Pokémon disponíveis até a sexta geração podem ser encontrados durante a jogatina e podem juntar-se à equipe mediante a realização de certas quests durante o jogo. As Mega Evoluções fazem a primeira aparição na série, tornando os Pokémon mais poderosos, permitindo que ataquem mais de um inimigo simultaneamente e até mesmo possam abrir atalhos pelas dungeons. Além disso, todos os monstrinhos lendários ou míticos têm um papel a ser desempenhado na trama do jogo.

Explorar é mais divertido com outros parceiros

Caso todos os seus Pokémon cheguem ao limite durante alguma exploração, há uma maneira de não perder o que foi conquistado: com a ajuda de um amigo! Através de códigos ou mesmo caso o amigo esteja com o 3DS próximo, é possível que ele envie uma equipe de resgate para que você não perca o progresso obtido dentro do calabouço.

O Wonder Mail, recorrente na série, retorna a Super Mystery Dungeon. Por meio de senhas ou QR Codes, é possível desbloquear itens e dungeons exclusivas a esse recurso. Pela primeira vez na série, também há como enviar Pokémon ajudantes através do Street Pass. Embora eles não possam ser controlados, são bastante úteis durante batalhas.



Há muitas outras mecânicas esperando os que desejarem se aventurar com a Expedition Society. Espera-se que o jogo seja um tratado de paz com os fãs da série que se decepcionaram com Gates to Infinity. Aos que já conseguiram apreciar o primeiro jogo da série para o 3DS, resta aproveitar as novas possibilidades trazidas por Pokémon Super Mystery Dungeon.



por ***Dácio Augusto***

Revisão: Gabriel Verbana
Diagramação: Leandro Alves

As referências de The Legend of Zelda Tri Force Heroes

Embora seja um jogo de menor dimensão que outros titulos disponiveis na série, The Legend of Zelda: Tri Force Heroes conta com muitas referências tanto da série como de outros jogos. Listamos algumas das mais divertidas a seguir:

Músicas da série!



Quando você espera no Lobby com seus amigos, se der um dash-attack na parede, uma bola irá cair. Se você usar a espada nela, músicas variadas da série toda irão começar a tocar! As que eu reconheci foram Hyrule Field de Zelda 1, Ballad of the Wind Fish de Link's Awakening, Zelda's Lullaby e Lon Lon Runch de Ocarina of Time e Skyloft de Skyward Sword, mas essas são só algumas das disponíveis.

Pena que não conseguem passar pro gameplay e só ficam no Lobby...



Link de A Link to the Past



O Link de A Link to the Past tinha uma caracteristica bem peculiar: cabelo rosa. Era uma escolha para ficar mais visível na paleta de cores, mas acabou virando uma de suas caracteristicas mais marcantes naquele jogo.

Logo no começo do jogo, quando você vai entrar no castelo pela primeira vez, escuta uma conversa do guarda barrando a entrada de um personagem usando a Hero's Tunic de A Link to the Past e cabelo rosa. Se você fala com ele depois, irá escutar reclamações de que ele tem muitos amigos e não entende a razão de não poder entrar.



Link de A Link Between Worlds

Na segunda fase do mundo deserto, em uma das várias colinas, você pode encontrar o Link de A Link Between Worlds em sua forma gravura na parede. Será que ele também está tentando vencer a Lady Maud?







Maior Referência do jogo?

Talvez a maior referência de Tri Force Heroes seja seu próprio gameplay, servindo como uma homenagem (ou remake, dependendo da forma que você encarar) a Four Swords Adventure (GameCube). O jogo inteiro remete muito a Four Swords, até no estilo de seleção de fases e nos puzzles.

Fireball do Mario

Quando você está usando a Fire Glove, atire uma bola de fogo e observe o som. É o mesmo que Mario faz quando está com os poderes da Fire Flower. Depois da referência a Zelda 1 em Super Mario 3D Land (3DS), nada mais justo.



Roupas especiais



A primeira roupa que você irá fazer no jogo, a Kokiri, remete 100% as roupas dos habitantes de Kokiri Forest em Ocarina of Time. Não só isso, quando você a coloca a descrição é "Você agora é um tipico Kokiri! Mas onde está sua fada?" referenciando o fato de Link não ter uma fada até o começo de Ocarina of Time, quando a Navy aparece para ele.

Temos a roupa da Princesa Zelda também, sendo claramente inspirada na Toon Zelda e na de Ocarina of Time, disponível para uso. Na atualização que sai agora em dezembro, teremos a roupa da Fiercy Deity, inspirada no Fiercy Deity Link de Majora's Mask, forma especial que só era adquirida depois de conseguir todas as máscaras.

Gostou das referências? Com certeza ainda existem muitas por aí que nós não achamos, já que é comum elas ficarem escondidas ou não serem de tão fácil acesso. Se mais atualizações forem lançadas, com certeza mais referências a outros jogos da série (ou outras franquias da Nintendo) virão junto. Só esperamos que continue de graça, não como conteúdo pago.

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



EDIÇÃO COMUM
GRÁTIS



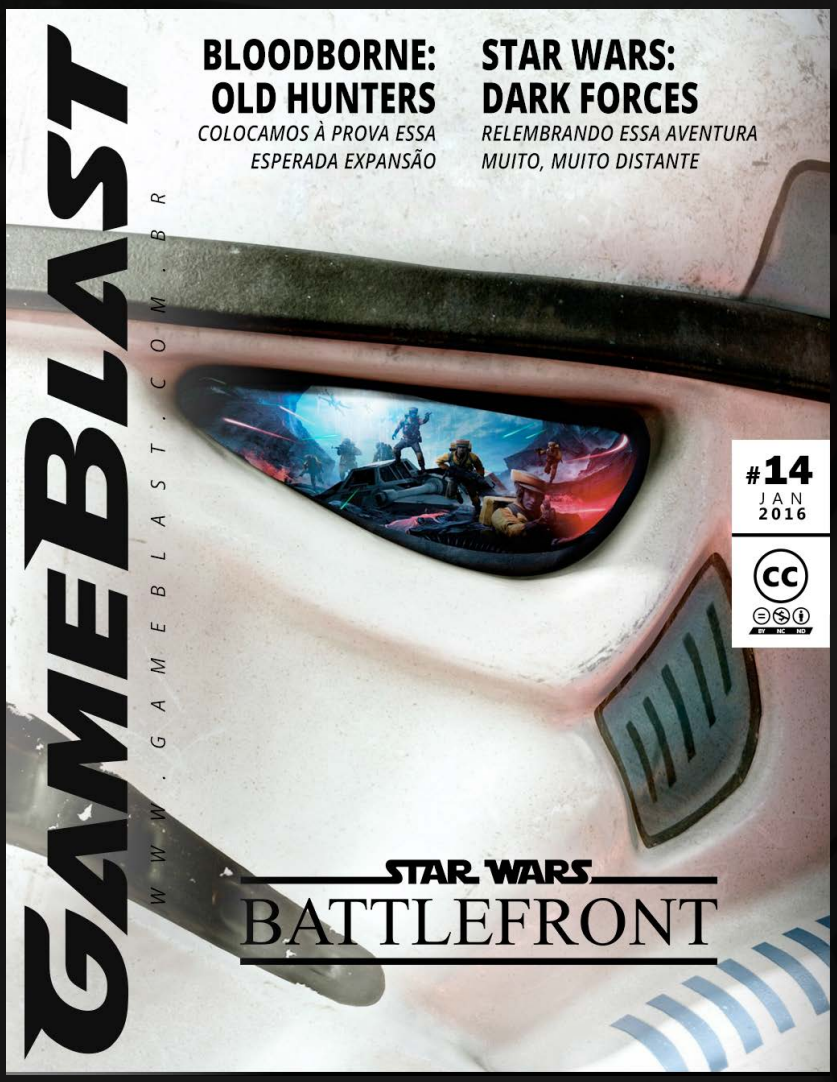
EDIÇÃO DE COLECIONADOR
R$2,90

BAIXAR NO Google play

COMPRAR NO Google play

Revista GameBlast 14

Nesta edição mergulhamos no mais novo título de Star Wars: Battlefront.



Além de Bloodborne, Metal Gear Solid V e o nosso GameBlast Awards 2015!

Baixa já a sua!

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista