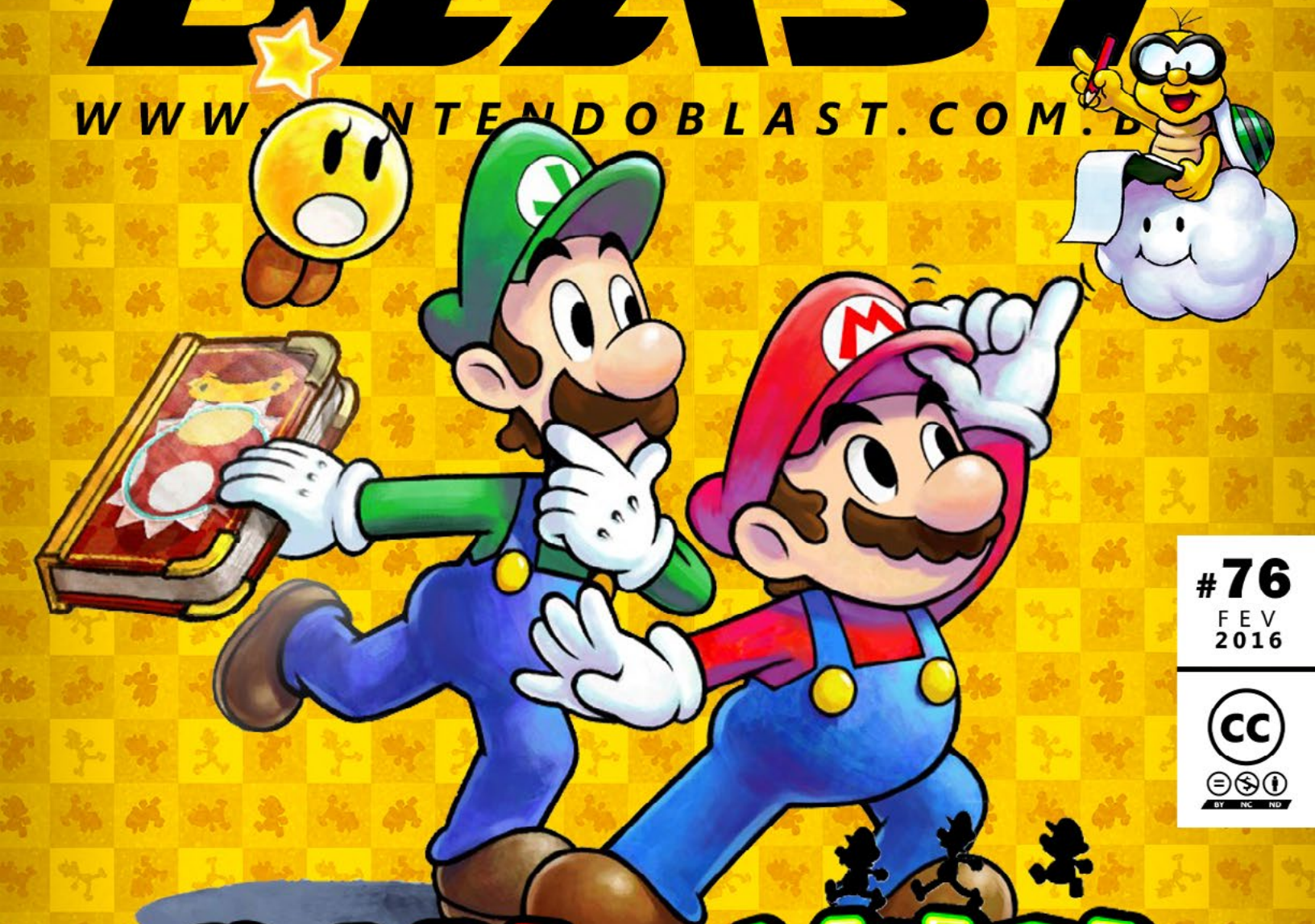
NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBLAST.COM.BR



#76
FEV
2016

CC
BY NC ND

MARIO & LUIGI™ PAPER JAM





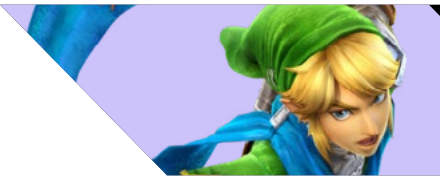
PRÉVIA

EXPECTATIVAS

FIRE EMBLEM FATES (3DS) ◆ A NINTENDO EM 2016

Choque de universos

As franquias Paper Mario e Mario & Luigi trilharam trajetórias fantásticas nas plataformas Nintendo, porém sempre existiram em universos totalmente paralelos... até agora! Com Mario & Luigi: Paper Jam, o universo de papel se mistura à aventura da dupla de encanadores, e nós não podíamos deixar de trazer tudo sobre esse aguardado crossover. Além dele, você confere muita coisa sobre Fire Emblem Fates, Zelda, Xenoblade, nossas expectativas para 2016 e muito mais! Boa leitura! – **Rafael Neves**



CARTAS
N-Blast Responde **02**



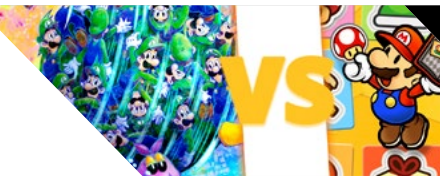
PRÉVIA
Fire Emblem Fates (3DS) **08**



ANÁLISE
Rodea the Sky Soldier (WiiU/Wii) **15**



ANALISE
Xenoblade Chronicles X (WiiU) **27**



BLAST BATTLE
Paper Mario: Stiker Vs. Mario & Luigi: Dream Team (3DS) **35**



Mario & Luigi - Paper Jam (3DS) **44**



Expectativas: A Nintendo em 2016 **52**



Zelda: A trajetória da série nos portáteis **61**

NINTENDO BLAST

DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO
Sérgio Estrella

DIRETOR EDITORIAL
Rafael Neves

DIRETOR DE PAUTAS
Pedro Gusmão
Pedro Vicente
Robson Júnior
João Pedro Meireles
Lucas Pinheiro

DIRETOR DE REVISÃO
Vitor Tibério

DIRETOR DE DIAGRAMAÇÃO
Leandro Alves

REDAÇÃO
Dácio Augusto
Italo Chianca
Rafael Neves
Robson Júnior
Vitor Tibério

REVISÃO
Gabriel Verbena
Luigi Santana
Robson Júnior
Samuel Coelho
Vitor Tibério

DIAGRAMAÇÃO
Breno Madureira
Bruno Italiani
Guilherme Lima
João Marcos Brazz
Leandro Alves

Ilustração
Nivaldo Wesley
Sr. Raposo

CAPA
Leandro Alves

Capas cortadas

Artes que quase estamparam esta edição









HQ Blast

"Mariogami" 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: Leandro Alves



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, o que caracteriza os Pokémon lendários? Em termos desde de "historinhas" dos jogos até os stats, o que eles tem sempre em comum? E, uma pergunta a mais, se permite: O que se sabe até agora sobre o Volcanion?

Anônimo "Envolcanio" da Silva

Bom, geralmente o que classifica oficialmente um Pokémon como lendário é, como você disse, a história do jogo, já que são sempre Pokémon extremamente raros e que não podem ser encontrados de formas convencionais. Eles também sempre têm poderes que os relacionam aos enredos do jogo, como por exemplo o poder sobre a terra e sobre os mares de Groudon e Kyogre, respectivamente, na geração III ou os poderes sobre a vida e a destruição de Xerneas e Yveltal, respectivamente, na geração VI.

Eles não possuem stats em comum, mas uma característica que todos os lendários compartilham é que nenhum deles pode ser cruzado, nem mesmo com o Ditto e, portanto, não podem se reproduzir. A única exceção é o Manaphy que pode ser cruzado, mas o resultado será um Phione e não outro Manaphy. Por fim, entre os lendários temos também o sub-grupo de Pokémon míticos, que são ainda mais raros e que geralmente só podem ser obtidos através de eventos, como é o caso do Mew e do Celebi, por exemplo.

Sobre o Volcanion, nada se sabe ainda sobre a sua história, já que ele ainda não foi oficialmente revelado. Mas como ele já foi descoberto por meio de hacks, várias das suas características já são conhecidas, como por exemplo a sua exclusiva combinação dos tipos água e fogo e também o seu movimento exclusivo, chamado Steam Eruption, que é um ataque do tipo água super forte (poder 110) e que pode queimar o oponente.



Oi Pedra, uma pergunta sobre o seu "grande amigo" Alfacinho... Tem alguma explicação para ele ser destro nos Zeldas de Wii e canhoto em todos os outros jogos?

Anônimo "Canhoto" da Silva

Sim, e é muito simples. De forma geral, o Alfacinho é sempre canhoto. O que acontece é que nos jogos de Wii foi utilizado o controle por movimentos através do Wii Remote e, como a maioria das pessoas são destras, seria um pouco estranho movimentar o controle com a mão direita e ver o Alfacinho refletir o movimento com a mão esquerda, principalmente em Skyward Sword, onde o controle é 1 pra 1. Sendo assim, tornar o Alfacinho destro nesses jogos foi visto como a melhor opção. Aliás, você sabia que, com esse objetivo em mente, a versão inteira de Twilight Princess para o Wii foi espelhada, em relação à original do GameCube? Neste vídeo abaixo dá para conferir:



Pedra... tenho uma pergunta em relaçao ao Triforce de Lorure. Qual é o significado dele? Seria o Contrario do nosso Triforce de Coragem, Poder e Sabedoria?Obrigado!

Anônimo "Lorule" da Silva



Por enquanto não existem muitas informações oficiais sobre as características da Triforce de Lorule, a não ser o fato desse reino também depender do seu poder, a ponto de começar a entrar em colapso depois da Triforce ser destruída. O primeiro que vem à mente é o que você disse: exatamente o oposto da Triforce de Hyrule... ou seja, algo como Covardia, Fraqueza e Ignorância. Mas isso não faria sentido, já que isso traria prejuízo e não benefícios. xD Por isso, muitos dizem que devem também ser virtudes, mas outras que complementem às de Hyrule, como por exemplo, Fé, Beleza e Verdade. Mas é apenas especulação e enquanto não lançarem um "Lorule Historia" não dá pra ter certeza. xD



Olá Pedra Pedregulha Pedrosa, tudo bom? Queria muito resetar o meu save de Pokémon X, gosto de começar novamente os jogos ja zerados, porem não quero perder meus Pokémon mais fortes/valiosos, teria como eu guardar eles e pegar depois em outro save? Há algum método para isso?

Anônimo "Mr. Resetti" da Silva

A forma mais fácil e rápida de fazer um "backup" de todos os seus Pokémon é usar o aplicativo Pokémon Bank, que pode ser baixado do eShop. Apesar de ter que pagar uma taxa anual para usar esse serviço, o primeiro mês de uso é gratuito, então se você nunca o usou, pode se aproveitar desse período para fazer a transferência entre os saves. Agora, se já tiver gasto o seu mês grátis, você terá que pagar a taxa para poder armazenar seus Pokémon lá.

Outra opção seria conseguir algum amigo que também tenha o jogo, para que você trocasse os Pokémon que você quer manter com ele e depois pegar de volta, mas é um processo bem mais demorado, já que você terá que fazer a troca um por um.



Pedra, já que a Nintendo saiu do Brasil, porquê algumas lojas estão vendendo produtos como Super Mario Maker, Yoshi's Woolly World e Animal Crossing: Happy Home Designer se não lançaram aqui? Eles são originais?

Heltinho Minardi, o consumidor Nintendo

Sim, são originais e isso é possível porque esses jogos são importados dos EUA (geralmente). Na verdade, mesmo quando a Nintendo ainda tinha presença oficial no país, nenhum dos jogos era produzido no Brasil e, portanto, mesmo antes, os jogos que você encontrava em lojas brasileiras eram importados. No máximo eles tinham uma capinha extra, em português, por cima da caixa. Mas os jogos em si ainda eram importados. E esse é um dos motivos pelo qual eu disse que pouca coisa mudaria com a saída da Nintendo do Brasil, já que os jogos já eram importados de qualquer forma.



Pedra, qual a diferença entre um jogo na versão do Nintendo Selects para um jogo na versão normal?

Gabriel Taranto (não é o Tarantino!)

Nenhuma diferença. Bom, a não ser a caixa do jogo, claro. xD Os "Nintendo Selects" são simplesmente relançamentos de jogos cuja produção de mídia física já havia sido descontinuada, a fim de disponibilizar novamente nas lojas uma seleção dos melhores jogos da Nintendo.

Pedra eu consegui um shiny pelo Método Masuda, mas o problema é que eu fiz 7 boxes de eevee, então eu queria saber se tem como dar release em vários poke de uma só vez, tem como?

Anônimo "Masuda" da Silva



Não, infelizmente você terá que soltá-los um por um. Ou então usá-los como cobaias de troca no Wonder Trade pra ver se consegue algo interessante. xD

Pedra, quando fazemos a transferência de dados entre dois 3DS, a conta da eShop q estava associada a um deles é automaticamente desvinculada? Quero vender meu 3DS mas eu com está dúvida...

Anônimo "Transfer" da Silva

Sim, ao fazer o System Transfer, todo o conteúdo é passado do sistema antigo para o novo, incluindo a conta NNID. Portanto, a conta usada no 3DS antigo vai passar para o novo e o antigo vai ficar zerado, sem conta nenhuma, do jeito que veio quando você o tirou da caixa (bom, quase, já que as atualizações do sistema vão ser mantidas). Assim, vai estar perfeito para ser vendido, hehe. ;D

Pedra, o jogo Xenoblade Chronicles X terá os textos traduzidos para o espanhol? Não consegui descobrir essa informação ainda.

André Cristiano da Cunha, el español

Apenas na versão PAL europeia, a qual tem opções de legendas em inglês, alemão, espanhol, italiano e francês. Mas na versão americana só há opção de legendas em inglês.

Pedra, do que se trata Kirby Fighters Deluxe? É um game de luta?

Anônimo "Kirby lutador" da Silva

Sim, Kirby Fighters Deluxe é um jogo de luta que foi lançado no eShop do 3DS. Na verdade, ele se originou como um minigame dentro do Kirby: Triple Deluxe, também do 3DS. Ao verem que o minigame tinha bastante potencial, o pessoal da Nintendo decidiu fazer uma "versão estendida" dele e disponibilizar como um jogo individual no eShop. É exatamente a mesma ideia do minigame em Triple Deluxe – o jogador escolhe uma habilidade para lutar contra inimigos ou outros jogadores em uma arena –, mas nesta versão há mais itens, cenários e modos.



3DS

por ***Dácio Augusto***

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Leandro Alves



Fire Emblem Fates (3DS) e a fantasia dos samurais e cavaleiros

Quando Fire Emblem Awakening foi lançado, a franquia estava com a corda no pescoço. Seu futuro estava totalmente dependente do tamanho do sucesso que Awakening fizesse. O time responsável pela série, então, optou por fazer mudanças à jogabilidade, buscando tornar mais acessível para todos os públicos. Também modificou a história, tentando apresentar uma linha de progressão mais direta do que os jogos anteriores.

Uma nova abordagem para a história

Fire Emblem Fates surpreendeu em seu anúncio pela direção de arte. Sai a estética medieval fantasiosa europeia, que era uma das marcas da série, e entra a estética feudal japonesa, com samurais, shoguns, monges e afins. Isso não só permite novas abordagens de classes e golpes, mas também novos inimigos e uma boa diferenciada em relação a outros jogos da franquia.

Mas se na estética o jogo mudou, não se pode dizer o mesmo da história: A possibilidade de você controlar uma unidade customizável que lhe representa está de volta, mas desta vez o jogo gira completamente em torno dela. Em Awakening, sua unidade ajudava os personagens e tinha papel importante, mas o verdadeiro protagonista era Chrom.



Chrom era o personagem principal, mas o avatar era uma peça muito importante

E FE: Awakening conseguiu obter sucesso em tudo acima descrito. Bem recebido pela crítica e pelos fãs, o jogo viria a se tornar figura carimbada em listas de "melhores jogos do 3DS", e sua grande quantidade de fãs conseguiu tornar merchandises da série extremamente viaveis. E, obviamente, com resultados tão positivos, um novo jogo da série mais cedo ou mais tarde iria aparecer. E em janeiro de 2015, Fire Emblem Fates foi anunciado, trazendo várias coisas novas.

Nintendo 3DS - Fire Emblem Fates E3 2015 Trailer





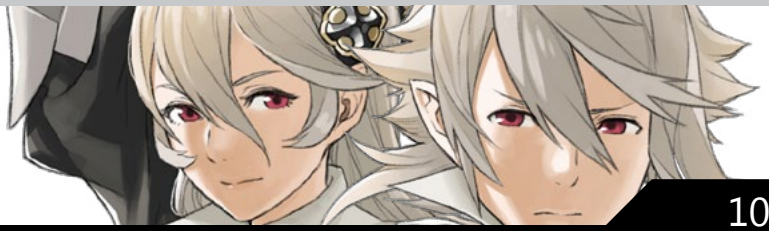
Nohr

Hoshido

Seu "Avatar" nasceu na familia real de Hoshido, mas foi criado pela familia real de Norh. Quando os reinos das duas familias entram em conflito, você terá que escolher se irá lutar pela sua familia biológica ou de criação, sendo que dependendo da sua escolha você terá uma campanha (e história) diferente. E graças a isso a **Intelligent Systems** decidiu lhe apresentar uma abordagem meio Pokémon para o jogo: ele será lançado em duas versões diferentes, **Birthright** e **Conquest**, respectivamente incluindo as campanhas Hoshido e Norh. Também teremos uma edição limitada que vem com as duas campanhas, e uma terceira campanha exclusiva para download como DLC.

Com isso, por mais que personagens e os lugares sejam os mesmos, estamos recebendo praticamente dois jogos novos da franquia (cada campanha de fates tem a duração de Awakening). Isso será bom tanto para os fãs da série que não aguentam esperar muito pelos próximos lançamentos e também ótimo para os iniciantes, que terão vários títulos à disposição quando quiserem.

AVATAR



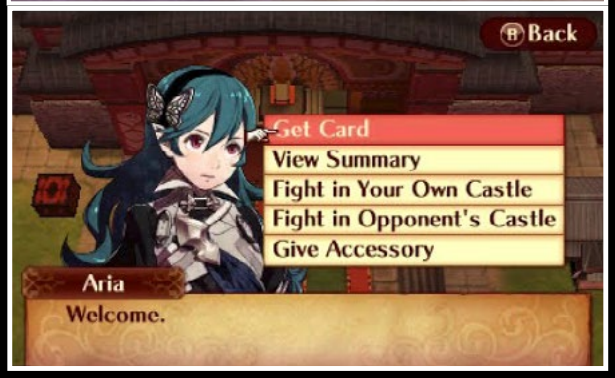
Fazendo a social no My Castle



Fire Emblem Fates conta com um novo modo: o My Castle. Nele, você não só tem uma vila para cuidar como também tem o quartel onde suas unidades ficam. Você o constrói colocando vários edificios diferentes, como se fosse uma vila dentro do castelo — pense em Castle Town de **Zelda: Ocarina of Time** (N64). Conforme for conseguindo recursos em lutas, você pode ir melhorando as coisas nele, para conseguir armas e itens melhores.



É nele também que as batalhas online acontecem, podendo ser realizadas no seu castelo ou no do inimigo. Aqui também é onde você irá conversar com suas unidades fora da batalha, para melhorar o rank de suporte e conhecer mais delas.



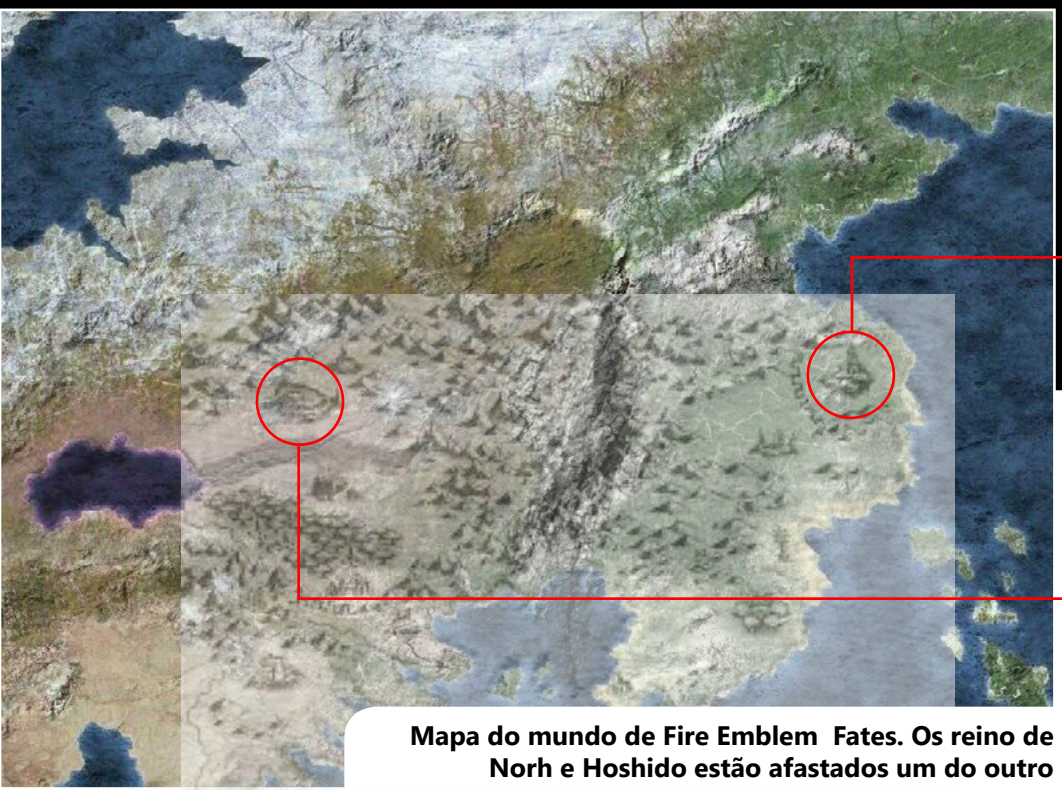
Também temos a casa de banho, com funcionalidades que lembram bastante o Pokémon-Amie dos títulos mais recentes da série Pokémon. Nele você pode aumentar o rank de suporte por meio de tratar bem seus companheiros.





Novas mudanças nas mecânicas

Fire Emblem Awakening já tinha mudado muitas coisas para deixar o jogo mais simples e receptivo a novatos, mas Fates toma alguns passos além disso. As armas perdem seu status de durabilidade, significando que não há mais necessidade de trocá-las por elas estarem quase quebrando. A mecânica de pair up também retorna, agora como Attack Stance e Guard Stance, nas quais duas unidades se juntam e podem, dependendo da Stance escolhida, lutarem ou se defenderem. Enquanto o pair up era um simples boost, o uso estratégico das duas stances pode mudar bastante como os combates se desenrolam. Os inimigos também podem usar as Stances, tornando não só o jogo um pouco mais difícil mas também mais estratégico. O modo casual, no qual unidades que morrem só somem por aquela batalha, também volta.



Mapa do mundo de Fire Emblem Fates. Os reino de Norh e Hoshido estão afastados um do outro



Reino de Hoshido.
Note a estetica oriental



Reino de Norh.
Note a estetica ocidental

As diferenças entre as versões

Não só na história as versões se diferenciam. Cada versão conta com objetivos, mapas e missões diferentes. Na campanha Hoshido, você tem um jogo multissímo parecido com Awakening, logo, com a franquia Fire Emblem em geral. Os objetivos são derrotar os vários inimigos. Já em Norh, você deve conquistar bases, defendê-las, tomar cuidado com suas finanças e exterminar linhas inimigas. Na terceira campanha as duas estão misturadas, apresentando uma grande variedade de mapas e objetivos por toda sua duração.

A expectativa do Emblema de Fogo

Fire Emblem Fates tem tudo para ser um jogo melhor que Awakening. Ele foi lançado em junho de 2015 no Japão para avaliações extremamente positivas, e muitos o consideraram como um dos melhores da franquia. Sua grande quantidade de conteúdo promete nos prender por muitas horas.



Fire Emblem Fates Conquest/Birthright(3DS)
Desenvolvedor Intelligent Systems
Gênero RPG Tático
Lançamento 19 de fevereiro de 2016

Expectativa **5**



Por: Sr. Raposo

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

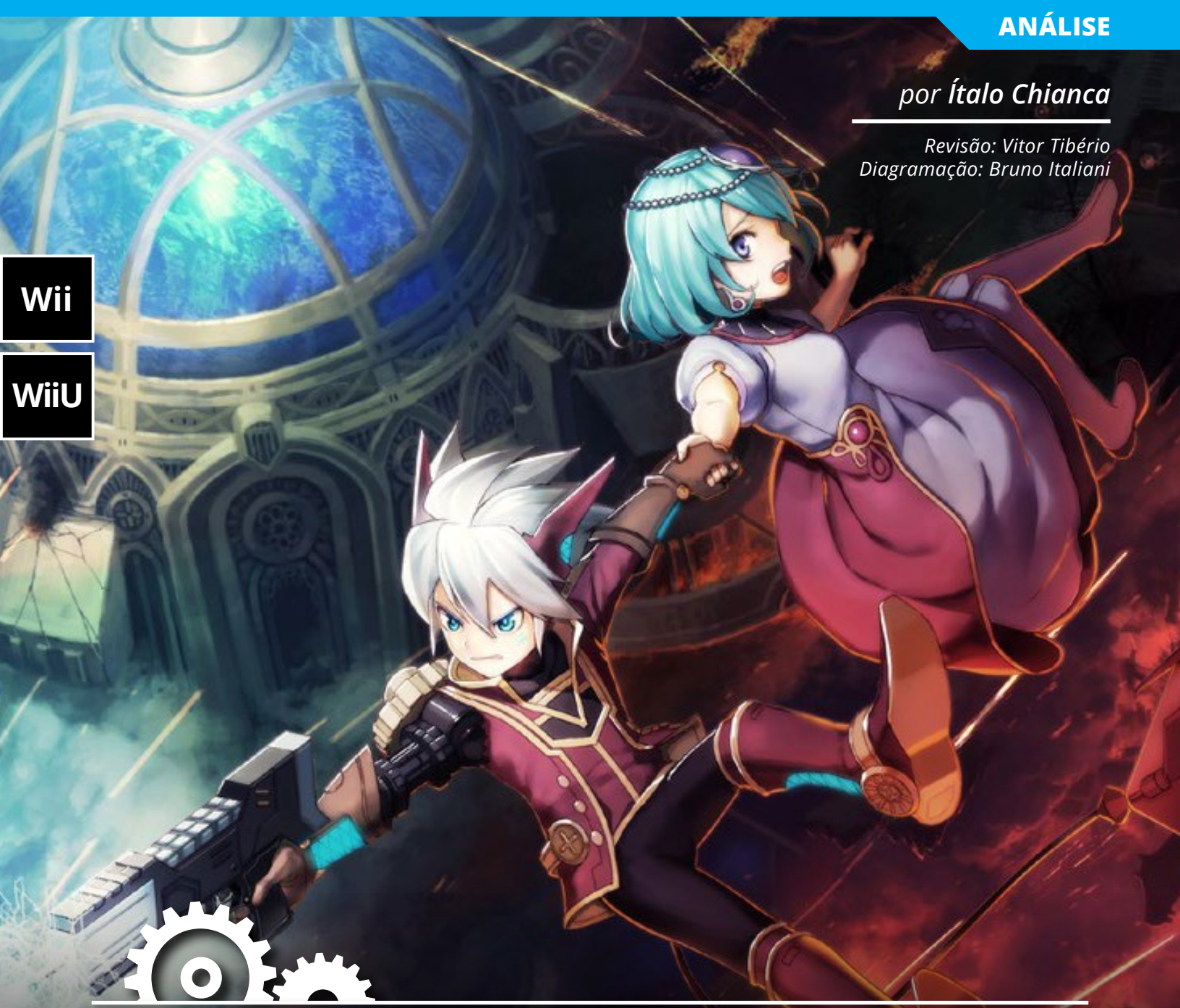
COMPRAR NO Google play

por ***Ítalo Chianca***

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Bruno Italiani

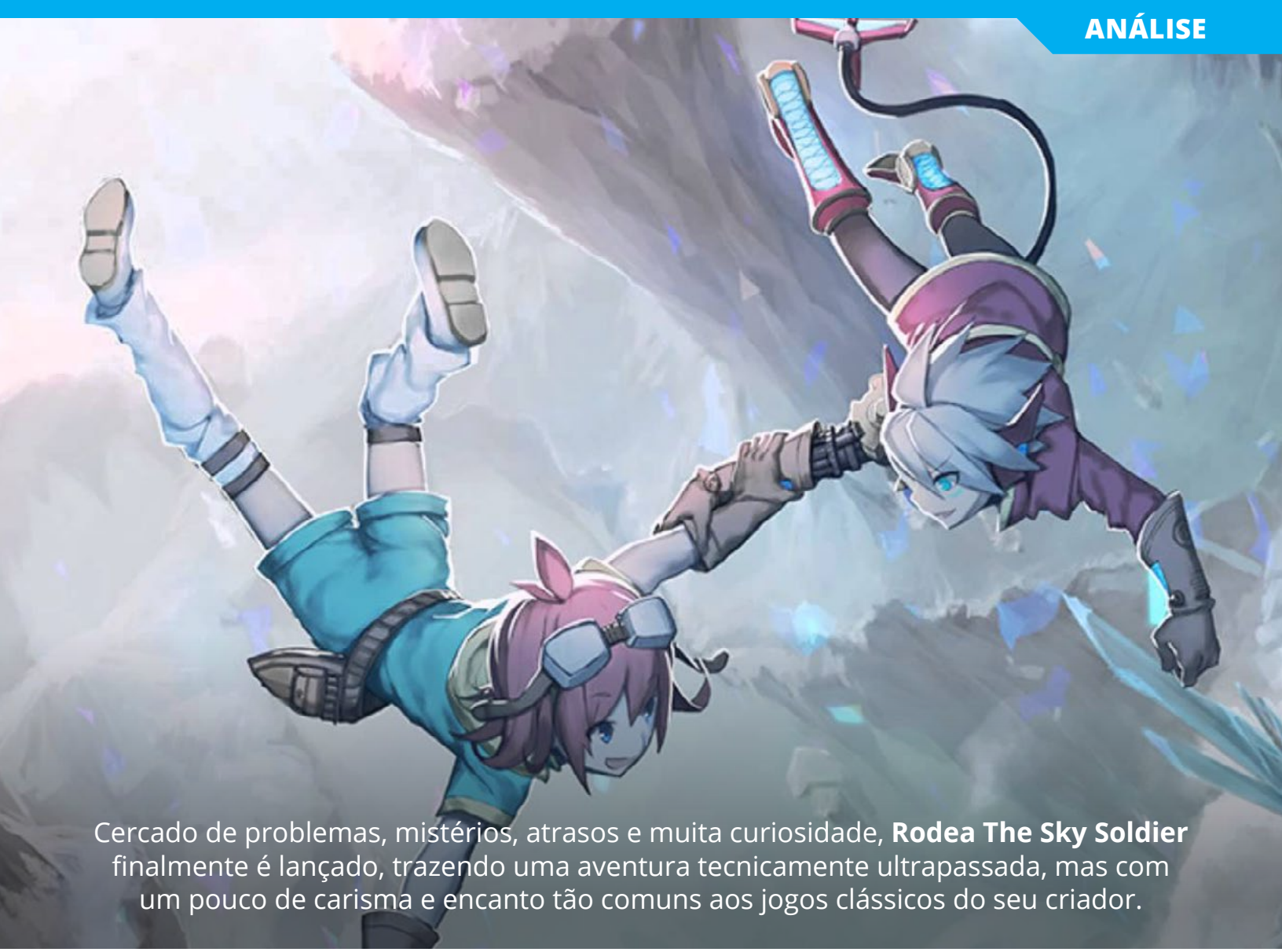
Wii

WiiU



Rodea the Sky Soldier (Wii/Wii U) é uma desequilibrada aventura nos céus

Novo jogo do criador de Sonic esbanja limitações, problemas, referências clássicas e um carisma inexplicável.



Cercado de problemas, mistérios, atrasos e muita curiosidade, **Rodea The Sky Soldier** finalmente é lançado, trazendo uma aventura tecnicamente ultrapassada, mas com um pouco de carisma e encanto tão comuns aos jogos clássicos do seu criador.

Fora de lugar

Não podemos pensar nesse título sem levar em consideração sua trajetória cheia de obstáculos. Praticamente pronto desde 2011, quando foi anunciado como um dos grandes lançamentos para o Nintendo Wii, Rodea The Sky Soldier sofreu diversas alterações. De quase esquecido, o jogo passou para o recém-lançado Nintendo 3DS, mas problemas no port atrasaram o lançamento. Mais tarde, o jogo foi prometido para 2015, dessa vez incluindo o Wii U como plataforma.

Depois de tanta dificuldade, finalmente o título foi lançado, com versões para 3DS, Wii U e Wii — a versão de Wii vem como disco bônus na caixa do jogo para o Wii U. Infelizmente todos esses problemas de atrasos, cancelamentos e ports estão refletidos na versão final, que acabou muito descaracterizada, principalmente nos controles, já que Rodea foi originalmente desenvolvido utilizando o Wii Remote como controle.

Afinal, qual o motivo para tanta expectativa sobre esse jogo? Será que ele é de todo ruim?

Brilho célebre

Criado pelo consagrado Yuji Naka, responsável pela programação da série Sonic the Hedgehog no Mega Drive, Rodea The Sky Soldier, desde os primeiros anúncios, demonstrava enorme potencial. Carregando o peso do nome de seu criador e referências aos seus principais títulos, como Sonic e Nigths, além de utilizar os controles únicos do Wii de forma inovadora, era difícil não se empolgar com o jogo.





Supersayajin?

Não é de hoje que Yuji Naka gosta de transformar seu protagonista numa espécie de Supersayajin. Em praticamente todos os jogos de Sonic, o ouriço corredor ganha uma forma poderosa, deixando-o dourado. Na versão de Wii de Rodea, o personagem também ganha nova aparência quando encosta em certos cristais, ficando loiro/dourado, como os personagens da série Dragon Ball.



A união de velocidade, ação e liberdade para voar utilizando os controles de movimento parecia uma mistura promissora. Além do mais, esperava-se muito do protagonista, tendo em vista o sucesso de outros personagens de Yuji Naka. Contudo, o título é bem diferente de tudo que imaginamos nesses longos cinco anos de espera.

Conflito milenar

Começamos o jogo no meio de uma grande batalha. O imperador de Naga, Geardo, busca a localização do reino de Garuda, escondido nos céus, para tomar posse do poder dos Gravitons. Em meio ao conflito, o protagonista Rodea recebe de Cecilia, filha do imperador, uma das partes da Key of Time, importante artefato para o desenrolar da trama. Para proteger o objeto e o próprio herói, Cecília transporta-os para longe da guerra, evitando que seu pai se apodere da chave e, com ela, alcance o reino de Garuda.













Após ser transportado, Rodea, que é uma espécie de robô, para de funcionar. Mil anos depois, uma jovem mecânica chamada Ion o encontra e conserta o herói, revelando que ele estava no famoso reino de Garuda. Mal as coisas são explicadas e o reino é atacado por Geardo. Com isso, a dupla recém formada entra em ação para salvar o reino da invasão inimiga.



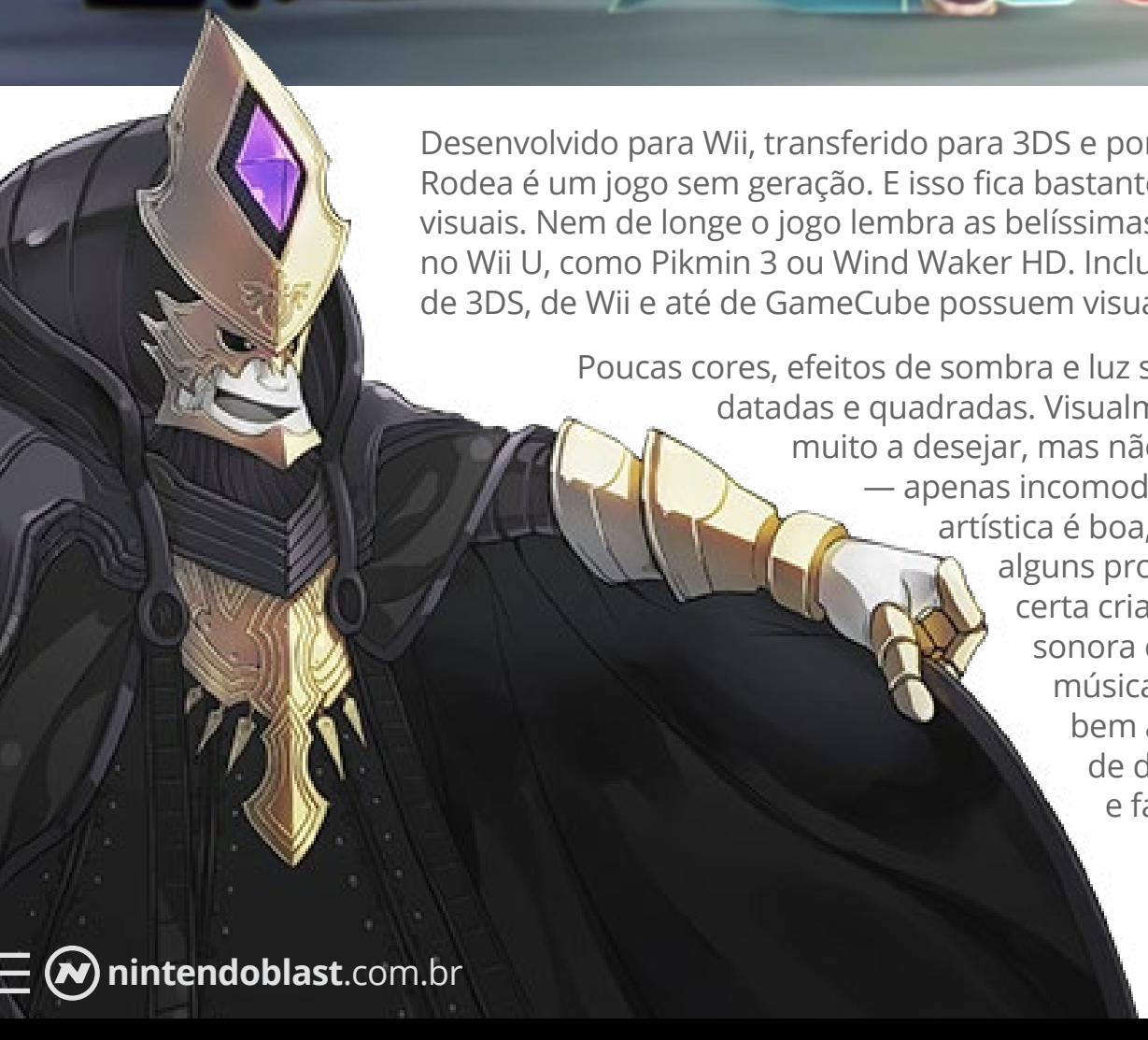
Sem geração

Comecei minha jornada em Rodea the Sky Soldier ignorando todas as críticas negativas da mídia especializada, pois esperava muito desse jogo. Mas bastam os primeiros minutos de jogo para perceber todos os problemas citados pelos críticos. O primeiro deles, aliás, é com os visuais.



Apenas um retoque

Alguns aspectos praticamente não mudam entre as três versões do jogo. Mas um deles é quase idêntico: as custscenes. Os breves vídeos que passam no início de alguns estágios e entre trechos importantes da trama são os mesmos dos de Wii em todas as versões de Rodea, apenas como mais ou menos definição.



Desenvolvido para Wii, transferido para 3DS e portado para Wii U, Rodea é um jogo sem geração. E isso fica bastante evidente nos seus visuais. Nem de longe o jogo lembra as belíssimas produções vistas no Wii U, como Pikmin 3 ou Wind Waker HD. Inclusive, vários jogos de 3DS, de Wii e até de GameCube possuem visuais melhores.

Poucas cores, efeitos de sombra e luz simples, texturas datadas e quadradas. Visualmente o jogo deixa muito a desejar, mas não chega a ser feio — apenas incomoda — pois a direção artística é boa, contornando alguns problemas com certa criatividade. A trilha sonora é competente, com músicas que passam bem a atmosfera de desconhecido e fantástico.



Mais colorido

Existem diversas diferenças técnicas entre as versões para Wii U e Wii. A mais evidente e rapidamente perceptível está nos visuais. Enquanto o port de Wii U possui mais definição, texturas pesadas e cores escuras, a versão de Wii, por outro lado, esbanja cores vivas e vibrantes, texturas leves e uma atmosfera mais cartunesca. Vale lembrar que cada jogo foi produzido por uma desenvolvedora diferente. Enquanto que o jogo de Wii foi feito pela PROPE, o título do Wii U é um port do original feito pela Kadokawa.



A dublagem, seja em japonês ou inglês, contribui para nos apegarmos aos carismáticos personagens. Eles, por sinal, são um dos pontos fortes do jogo. O jovem Rodea é cheio de vida, astuto e divertido. Temos também Ion, uma espécie de Navi, que fica passando as informações durante os estágios.

Voar é para os fortes

Assim como em Nigths, sucesso de Yuji Naka no Saturn, a essência do jogo é o voo. Rodea percorre as cidades e montanhas flutuantes enfrentando diversos inimigos, coletando itens e superando trechos de plataforma. Tudo isso enquanto salta, mira, voa e ataca. Contudo, executar esses comandos no GamePad não é nada fácil e divertido.





O verdadeiro Deus celeste

Jogar Rodea no Wii U é um verdadeiro desafio de paciência. Acostumar com as mecânicas truncadas pode afastar alguns jogadores. No título original de Wii, por outro lado, o jogo flui de forma muito rápida e dinâmica. Nele, utilizamos apenas o Wii Remote para mirar e atacar, de forma semelhante ao que vimos em Nigths e até em alguns trechos de Super Mario Galaxy. Enquanto que no Wii U Rodea voa quase em câmera lenta, no Wii ele é quase um ouriço azul voador sem tempo limite. Ou seja, no Wii, sim, você jogará o tempo todo nos céus.

Enquanto que no Wii controlamos Rodea com o Wii Remote de forma suave, intuitiva e rápida, no Wii U é tudo mais travado. Para voar, por exemplo, é preciso saltar, mirar com um dos analógicos, controlar a câmera com o outro e apertar outro botão para que ele voe, e mais um caso queira atacar — no Wii U não existe compatibilidade com o Wii Remote.













Em várias telas

Jogando no Wii U você poderá escolher entre jogar com a imagem do jogo na TV e o GamePad limitado à aparição da sua assistente, que fica o tempo todo mandando você voar, ou transferir a imagem do jogo para o GamePad, transformando quase em uma aventura portátil, com a função Off-TV Play.



Além da jogabilidade truncada, o sistema de câmera dificulta a vida dos jogadores em vários momentos, deixando-o sem visão em alguns trechos ou simplesmente parando de funcionar. Junte isso ao fato do personagem ser muito lento e possuir poucas habilidades e teremos um jogo difícil de suportar nos primeiros estágios.

Desafio de peso

Em Rodea temos a possibilidade de sair voando, tendo cuidado em administrar a barra de energia de voo, apenas procurando a rota correta, ou explorando os cenários em busca de itens e melhorias para o personagem. Infelizmente a variedade de missões é bem limitada, focando em encontrar o caminho correto, coletar certa quantidade de itens ou derrotar todos os inimigos.

Aplicando melhorias

Uma das poucas melhorias presentes na versão de Wii U em comparação com o título original é o acréscimo da opção de upgrade, que permite ao jogador utilizar os itens encontrados ao longo do jogo para aprimorar as habilidades de Rodea, como resistência, velocidade e até o acréscimo de novas armas.

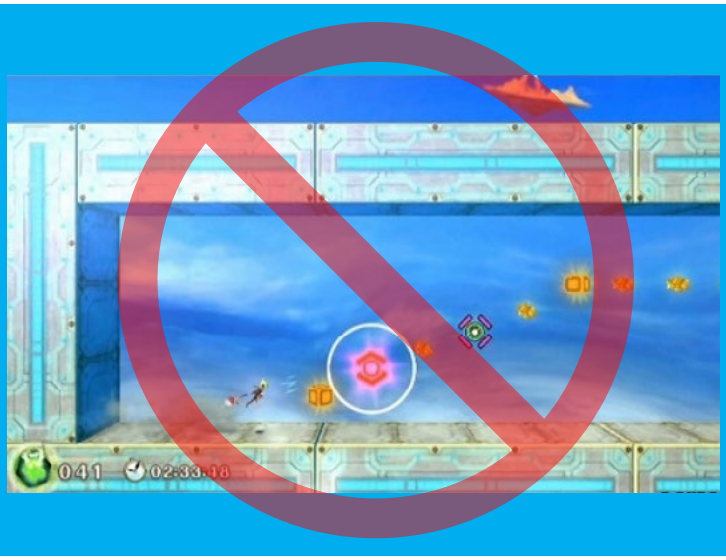




Passando pelos estágios normais, temos um chefe em cada novo mundo. Esses confrontos acontecem em campos abertos contra inimigos gigantescos. Seria épico, se os controles e câmera deixassem. É quase impossível ter total controle do que você faz enquanto voa, mira, ataca e desvia. A câmera simplesmente não permite. Alguns até que são bem divertidos e desafiadores, mas outros são chatos e fáceis.

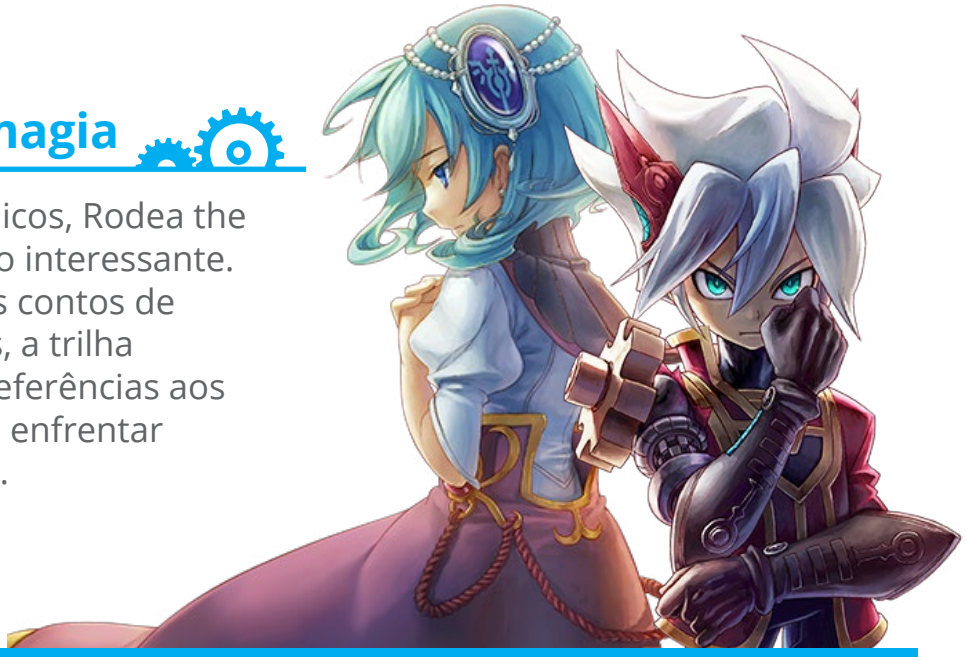
Sem bônus

Outra diferença entre as versões de Wii U e Wii são os estágios bônus. No Wii, após entrarmos em portões espalhados pelas fases somos direcionados a fases extras com pequenos desafios, normalmente em 2D, que rendem itens especiais a mais no final do estágio. No Wii U esses estágios são completamente diferentes e quase sem interação.



São quase dez horas de campanha principal, e quase o dobro se você quiser completar todos os desafios do jogo. Caso você tenha muita dificuldade com os comandos, certamente esse número será bem maior, principalmente pelo sistema de vidas do jogo, que reinicia o estágio do zero após um Game Over. Talvez esse seja um desafio injusto para a geração acostumada com os infinitos save points, mas traz um desafio extra interessante para o jogo.

Um pequeno toque de magia

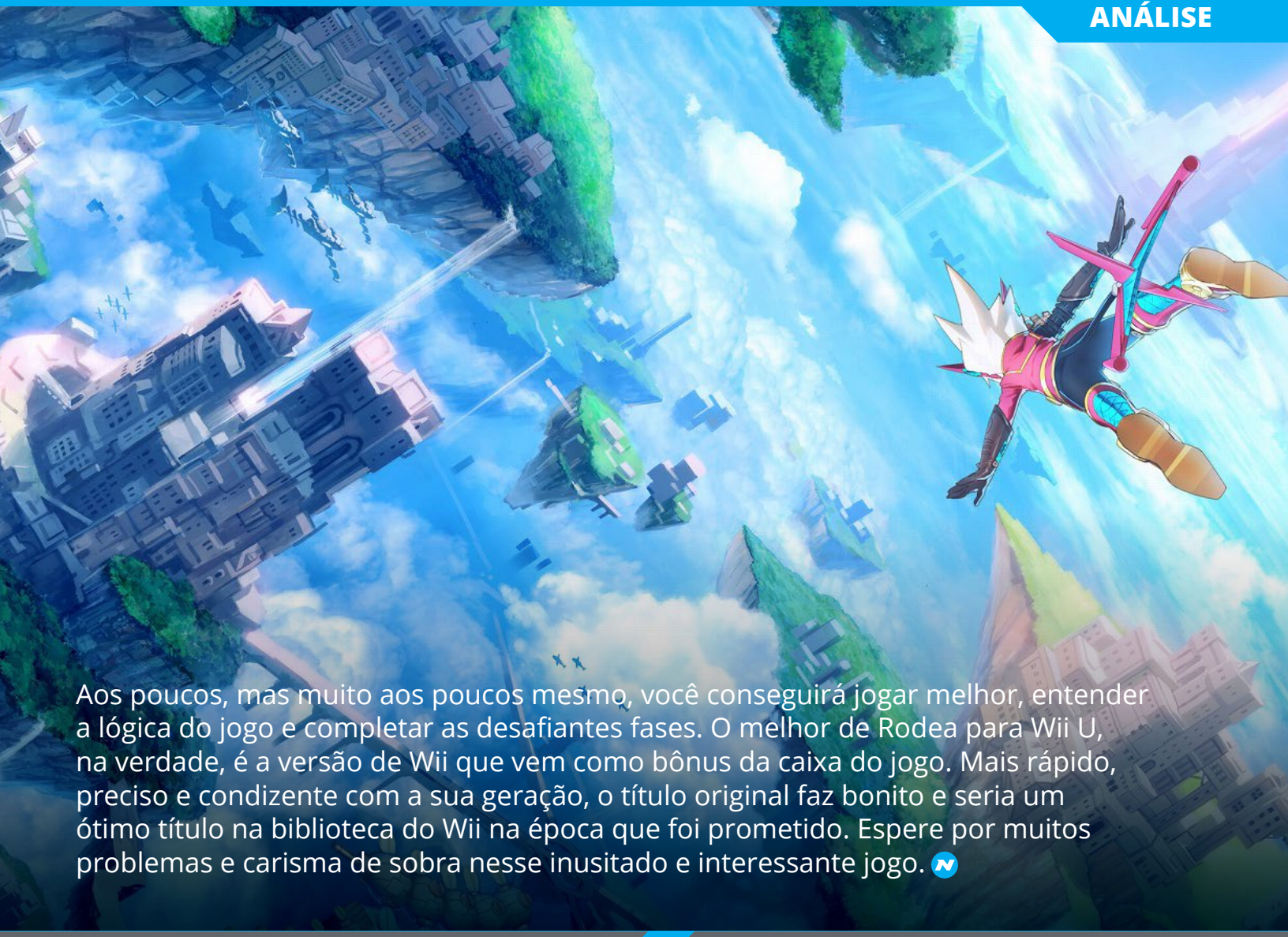


Mesmo com tantos problemas técnicos, Rodea the Sky Soldier ainda se mostra um jogo interessante. A ambientação que tanto lembra os contos de fantasia, os personagens cativantes, a trilha sonora inspirada, estilo retrô e as referências aos clássicos da SEGA são motivos para enfrentar todas as falhas que já comentamos.

Edição de colecionador

Um ótimo motivo para adquirir este jogo são suas diferentes edições. Tirando a versão simples, que conta apenas com o disco do jogo — ou o cartucho, no caso do 3DS — todas as outras possuem motivos de sobra para entrar na sua coleção. Em tiragem limitada, algumas caixas do jogo vêm com o disco da versão para Wii. A edição de luxo traz, além dos discos com as versões de Wii e Wii U, um CD com a trilha sonora do jogo, um artbook com belas artes conceituais e uma cópia da chave do tempo, tudo isso em um caixa bacana.





Aos poucos, mas muito aos poucos mesmo, você conseguirá jogar melhor, entender a lógica do jogo e completar as desafiantes fases. O melhor de Rodea para Wii U, na verdade, é a versão de Wii que vem como bônus da caixa do jogo. Mais rápido, preciso e condizente com a sua geração, o título original faz bonito e seria um ótimo título na biblioteca do Wii na época que foi prometido. Espere por muitos problemas e carisma de sobra nesse inusitado e interessante jogo.

✓ *Prós*

· Personagens cativantes;
· Ótima trilha sonora e dublagem (inglês e japonês);
· Ótima ambientação;
· Referências a jogos clássicos;
· Versão original de Wii inclusa no pacote.

✗ *Contras*

· Controles confusos;
· Visuais ultrapassados;
· Péssimo sistema de câmera;
· Pouca variedade de estágios.

Rodea the Sky Soldier (WiiU)
Desenvolvedor Kadokawa Games
Gênero Ação-aventura
Lançamento 10 de novembro de 2015

6.0



✓ Prós

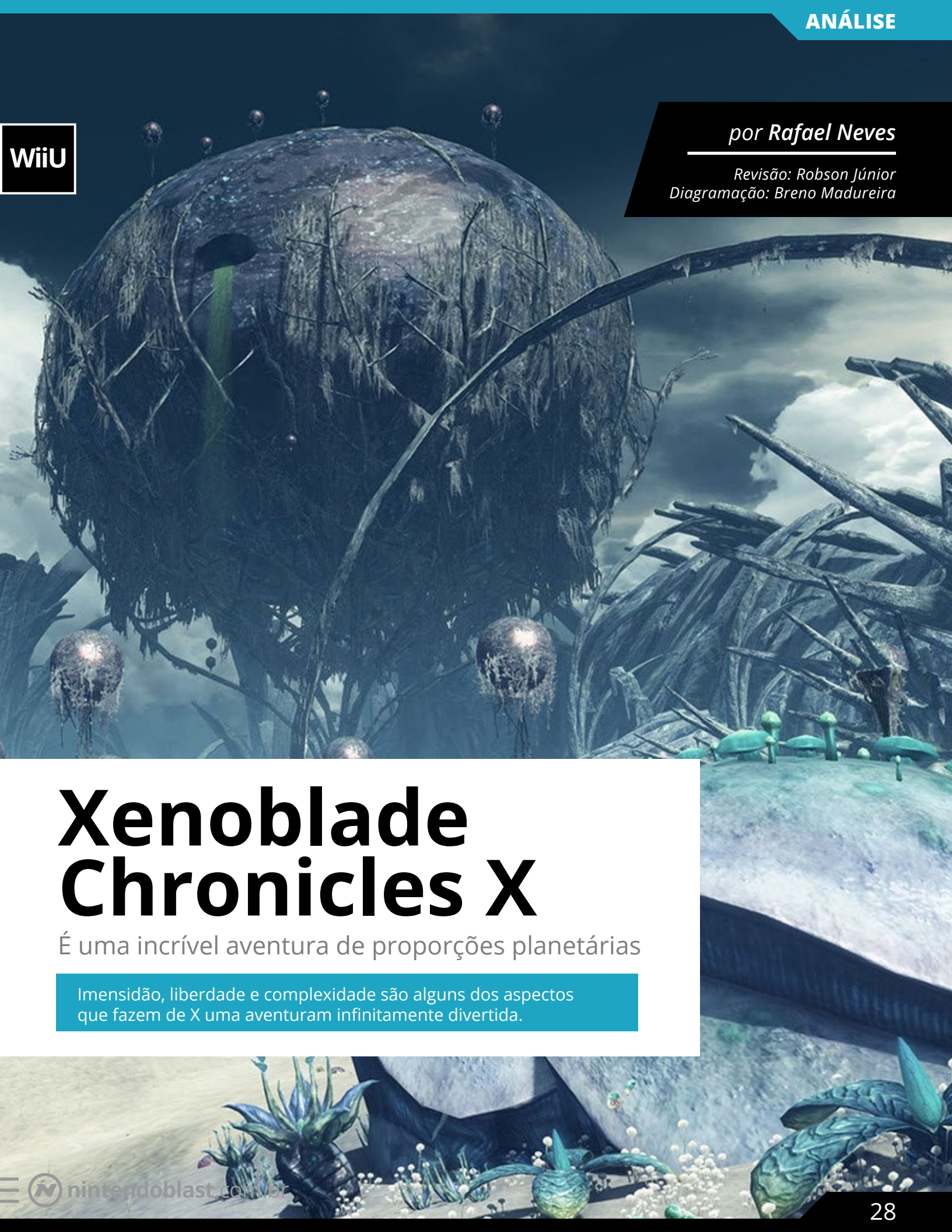
· Personagens cativantes;
· Ótima trilha sonora e dublagem (inglês e japonês);
· Ótima ambientação;
· Referências a jogos clássicos;
· Visuais vivos e brilhantes;
· Ótimo uso dos controles de movimento;
· Jogabilidade fluida e intuitiva.

✗ Contras

· Pouca variedade de estágios;
· Falta da opção de upgrade do personagem;
· Demorou uma eternidade para ser lançado.

Rodea the Sky Soldier (Wii)
Desenvolvedor Prope
Gênero Ação-aventura
Lançamento 10 de novembro de 2015

8.0



WiiU

por ***Rafael Neves***

Revisão: Robson Júnior
Diagramação: Breno Madureira

Xenoblade Chronicles X

É uma incrível aventura de proporções planetárias

Imensidão, liberdade e complexidade são alguns dos aspectos que fazem de X uma aventuram infinitamente divertida.

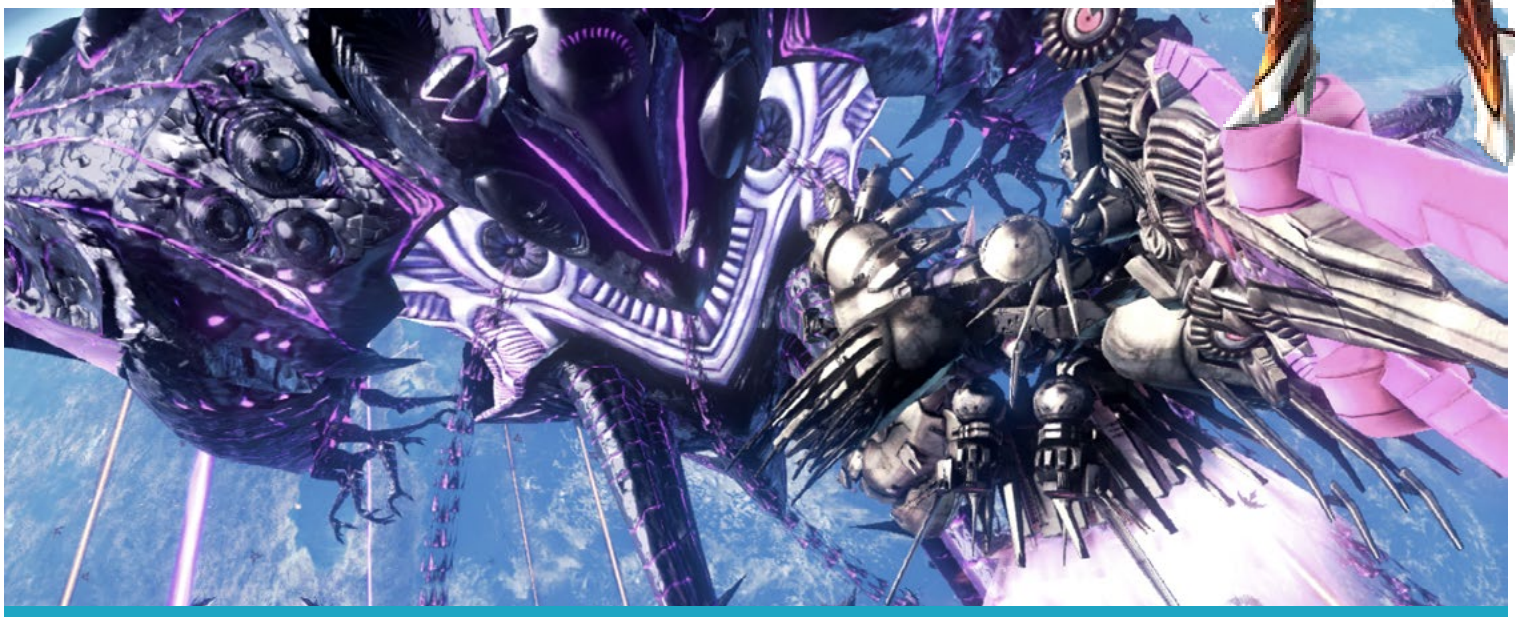
A Monolith Soft já havia provado seu potencial com RPGs de larga escala ao presentear o Wii (e mais recentemente o New 3DS) com Xenoblade Chronicles. No Wii U, porém, a desenvolvedora resolveu aumentar ainda mais a escala de seu mais novo título. O fruto disso é Xenoblade Chronicles X (Wii U), que se consagra como um dos mais vastos e ousados RPGs da atualidade. Apresentando ao jogador um mundo aberto de proporções colossais, o jogo estimula a livre exploração e realização de missões. Será essa aventura tão cativante quanto é enorme ou está fadada à repetição e a objetivos genéricos como em tantos outros jogos desse tipo?

EM BUSCA DE UM LAR



Em Xenoblade Chronicles X, a humanidade encontra-se em constante ameaça. Com a iminente destruição do planeta Terra, que estava no fogo cruzado de uma enorme batalha espacial entre duas raças alienígenas, não resta outra alternativa aos terráqueos senão abandonar seu planeta natal. Em uma desesperada missão de fuga, um grande número de seres humanos chega ao longínquo planeta Mira. Lá, fundam uma colônia, sediada na cidade de New Los Angeles.

Agora, cabe a esse grupo de seres humanos lutar pela sobrevivência, o que envolve defender-se de criaturas nativas, explorar a fauna e flora do novo planeta, procurar por mais sobreviventes do ataque à Terra e encontrar respostas para toda a tragédia vivida pelos seres humanos. Para realizar todas essas funções (e muitas outras), é fundada a organização militar BLADE. É aí que entra você, jogador. Como o mais novo membro da BLADE, está em suas mãos a tarefa de garantir a sobrevivência da espécie humana nesse hostil planeta.



Nem o Quarteto Fantástico, a MIB e os Evas da NERV puderam salvar a Terra dessa ameaça alienígena

O enredo do jogo serve bem à sua proposta, uma vez que a versatilidade dos agentes da BLADE abre espaço para que o jogador possa desempenhar o papel que quiser. Mesmo havendo a necessidade de escolher uma especialização, isso não lhe impede de executar qualquer função. Ao mesmo tempo, há também muito mistério por trás de vários aspectos do enredo. Afinal, por que a Terra foi escolhida como palco de uma batalha espacial? Nesse sentido, a história de Xenoblade Chronicles X guarda algumas revelações bem interessantes.

Ainda assim, por mais enigmático e denso que seja o enredo principal do jogo, é possível aproveitar X por horas sem se aprofundar nele. Isso porque as Story Missions são apenas um dos vários tipos de missão disponíveis para o jogador. Basic, Normal, Affinity e Squad Missions exploram outros aspectos da mecânica de jogo, do planeta Mira e dos membros da BLADE. O resultado disso é um jogo que pode ser vivido de infinitas formas e durante infinitas horas de jogatina.

AO ATAQUE!

Apesar da liberdade dada ao jogador, não há como negar que o aspecto mais crucial da mecânica de jogo são as batalhas. Derrotar criaturas nativas e sobreviver a ameaças alienígenas são a principal forma de progredir no jogo. Para realizar essa função, entra a mecânica de batalha de Xenoblade Chronicles X. Os confrontos ocorrem de maneira muito semelhante ao primeiro Xenoblade Chronicles, porém X os aprimora em vários aspectos e traz novidades muito bem vindas.

No geral, trata-se de uma mistura do aspecto tático e dividido em turnos das batalhas de RPGs orientais com a ação e liberdade de movimentação dos RPGs ocidentais. Enquanto desfere ataques automáticos de curta ou longa distância, o jogador deve acionar suas Arts, que são as habilidades especiais dos personagens, para derrotar os adversários. Há inúmeras Arts no jogo, e as peculiaridades de cada uma, quando bem utilizadas e encaixadas, podem resultar em combinações devastadoras.



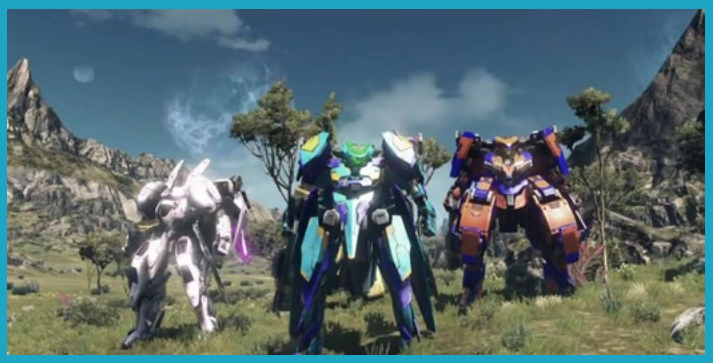
As lutas misturam elementos de RPGs orientais e ocidentais





Até aqui, tudo ocorre da mesma maneira que no primeiro jogo, de forma que veteranos da franquia se sentirão bem familiarizados com a mecânica de batalha. X inova em relação a seu irmão mais velho por duas funcionalidades chave: Soul Voice e Overclock. Enquanto a primeira potencializa o trabalho em equipe e a sensação de estar, de fato, ajudando e sendo ajudado por seus companheiros, a segunda desafia a competência do jogador de equilibrar custos e benefícios.





Dessa forma, a mecânica de batalha sustenta, do início ao fim do jogo, a sensação de ser estar se superando e, é claro, executando combinações de Arts cada vez mais arrasadoras. Mesmo quando estiver resolvendo missões aparentemente chatas e repetitivas, os confrontos com inimigos não perdem o charme. Quando o esquema começa a cansar, o jogo periodicamente ensina-lhe novos elementos para a receita. As Skells, por sua vez, são o principal frescor novo do jogo.



O uso de Skells abre outras possibilidades de batalha e locomoção

Os incríveis mechas de Xenoblade Chronicles X, embora sejam um dos aspectos mais chamativos do game, só são liberados para o jogador após algumas missões da história principal. Ao entrar em uma dessas gigantescas máquinas, tudo ganha uma nova proporção. Os ambientes que antes pareciam enormes tornam-se minúsculos, inimigos anteriormente colossais passam a estar no mesmo páreo que o jogador. Com uma lista de Arts própria, as Skells aumentam ainda mais a riqueza da mecânica de batalha do jogo.

MUITO O QUE FAZER



Como já dito, há inúmeras tarefas para serem desempenhadas pelos membros da BLADE. E não estou falando apenas das centenas de missões disponíveis, mas de uma série de objetivos secundários que devem ser realizados. A instalação de Data Probes, o aprimoramento das armas e equipamentos, o resgate de tesouros pelo planeta Mira, a customização das Soul Voice, a catalogação da fauna e flora do planeta, o desenvolvimento dos relacionamentos entre os personagens... é difícil não encontrar algo para se entreter em Xenoblade Chronicles X.

Infelizmente, esse grande volume de atividades também é responsável por sobrecarregar a mecânica de jogo. Não que não seja positivo que um game explore diversos aspectos de sua mecânica ou que não caiba ao jogador descobrir como se inserir neles, mas o fato é que muitas informações negligenciadas ao jogador não podem ser acessadas através do jogo ou são muito complicadas para serem compreendidas sozinho.

A localização dos itens para as missões do tipo Gathering, como funciona o aperfeiçoamento de equipamentos e o acesso às Squad Missions são exemplos de como a falta de informações prejudica o aproveitamento desses recursos. As Squad Missions, por sua vez, permitem entrar em jogatinas multiplayer online, porém são facilmente esquecidas por muitos jogadores, uma vez que há pouquíssimas informações, dentro do jogo, sobre o seu funcionamento.



Não deixe de ler e ouvir as instruções dadas pelos personagens



Está perdido em Xenoblade Chronicles X? Confira algumas dicas que elaboramos para quem está se aventurando por Mira! Temos dicas básicas, tudo sobre o funcionamento de Data Probes e um guia de missões.

BEM-VINDO A MIRA

O mesmo nível de excelência audiovisual empregado pela Monolith no primeiro Xenoblade Chronicles é marca registrada de X. Apesar de igualmente bela, a direção de arte de X é muito diferente da utilizada na aventura de Shulk. Aqui, a desenvolvedora utilizou um maior realismo nos gráficos, o que ajuda o jogador a sentir-se, de fato, como um humano em busca da sobrevivência da espécie. E esses gráficos deram vida a visuais fanst. Cada centímetro do planeta Mira é muito bem representado, e a variedade de inimigos, cenários, personagens e equipamentos é incrível.

A trilha sonora, por sua vez, também é genial, embora muito diferente da vista no primeiro game. Em X, as composições misturam estilos contemporâneos, como rock, jazz e música eletrônica. Além disso, há muitas faixas cantadas. Em vários momentos do jogo, as músicas conseguem causar uma incrível sensação de empolgação com as batalhas e com a exploração do planeta. Tudo isso só aumenta a expectativa pela direção artística dos próximos jogos da Monolith.

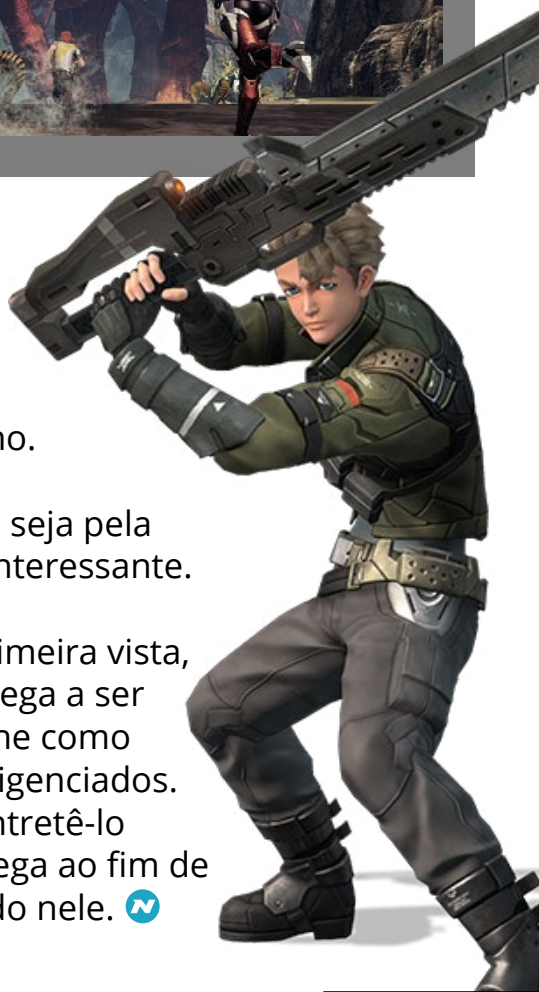




UM JOGO DENSO

Poucos jogos conseguem alcançar a vastidão e liberdade oferecidas por Xenoblade Chronicles X. E menos jogos ainda conseguem oferecer um mundo gigantesco sem deixar que tudo se torne genérico e enfadonho. Seja pela atenção na construção cada missão (por menor que ela seja), seja pela mecânica de batalha sempre divertida, seja pela história vivida de diversas maneiras, X consegue ser sempre interessante.

Aventurar-se pelo planeta Mira pode parecer ameaçador à primeira vista, afinal, a quantidade de mecânicas de jogo envolvidas em X chega a ser assustadora. Ainda assim, o título é competente em ensinar-lhe como jogar, embora alguns aspectos tenham sido infelizmente negligenciados. Se topar esse desafio, terá em mãos uma jornada capaz de entretê-lo por horas, dias, semanas, meses e anos. De fato, nunca se chega ao fim de X, mas sempre se tem a sensação de estar cada vez mais fundo nele.





✓ Prós

• Vastidão e liberdade muito bem desenvolvidas;
• Complexidade e profundidade das mecânicas de jogo;
• Centenas de missões e tarefas para serem realizadas;
• Mecânica de batalha divertida mantém o game sempre interessante;
• Direção de arte impressiona com visuais e trilha sonora impecáveis;
• Enredo denso traz revelações interessantes;
• Profunda customização da aparência, equipamentos, classes, Skells e muito mais.

✗ Contras

• Algumas mecânicas de jogo mal explicadas prejudicam a jogatina;
• Funcionalidade multiplayer é pouco acessível.

Essa matéria foi possível graças a Big Boy Games, que gentilmente nos cedeu uma cópia de Xenoblade Chronicles X. Para adquiri-lo, visite a página do jogo na loja!

Xenoblade Chronicles X (Wii U)
Desenvolvedor Monolith Soft
Gênero RPG
Lançamento 04 de dezembro de 2015 (mundial)

Nota **9.0**

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



twitter.com/nintendoblast

Seguir



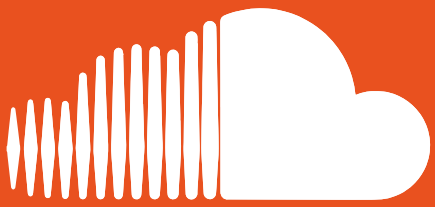
facebook.com/nintendoblast

Curtir



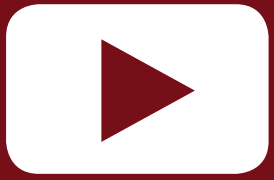
google.com/+NintendoBlast

Seguir



soundcloud.com/gameblast

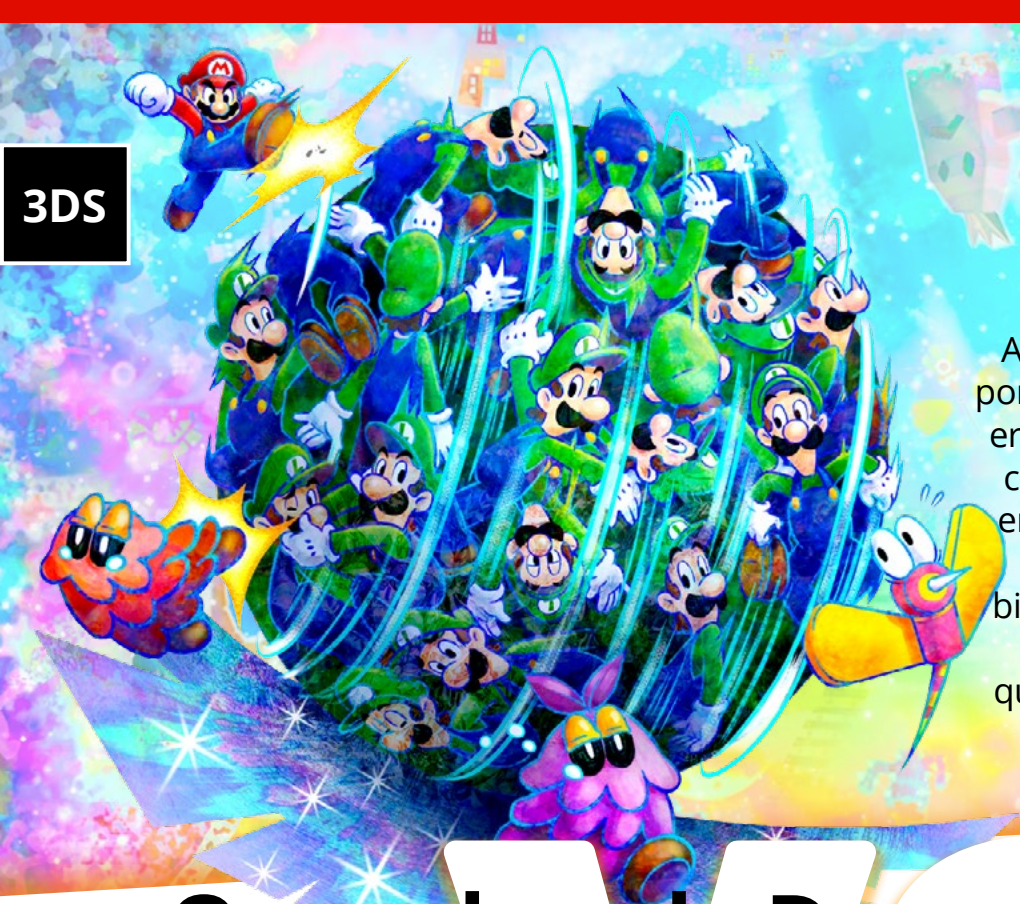
Inscrever-se



youtube.com/GameBlastTV

Inscrever-se

3DS



*por **Rafael Neves***

Revisão: Samuel Coelho
Diagramação: João Marcos Braz Nucci

Até o início da oitava geração, os portáteis e os consoles da Nintendo eram suprimidos equitativamente com RPGs de Mario. Enquanto a engenhosa franquia Paper Mario trazia o universo celulósico do bigodudo para a tela da televisão, a série Mario & Luigi permitia que levássemos as aventuras dos irmãos encanadores no bolso.

Os sonhos de Dream Team ou os adesivos de Sticker Star? Vamos descobrir qual o melhor RPG de Mario para o 3DS

E nós até já confrontamos as duas séries antes, mas, com o 3DS, a Nintendo resolveu colocar as duas franquias no mesmo portátil. Nós não pudemos deixar de comparar estes dois grandes **RPGs: Paper Mario: Sticker Star** e **Mario & Luigi: Dream Team**. Será que o resultado do embate entre o quarto jogo de cada franquia pode alterar o placar geral das duas séries?

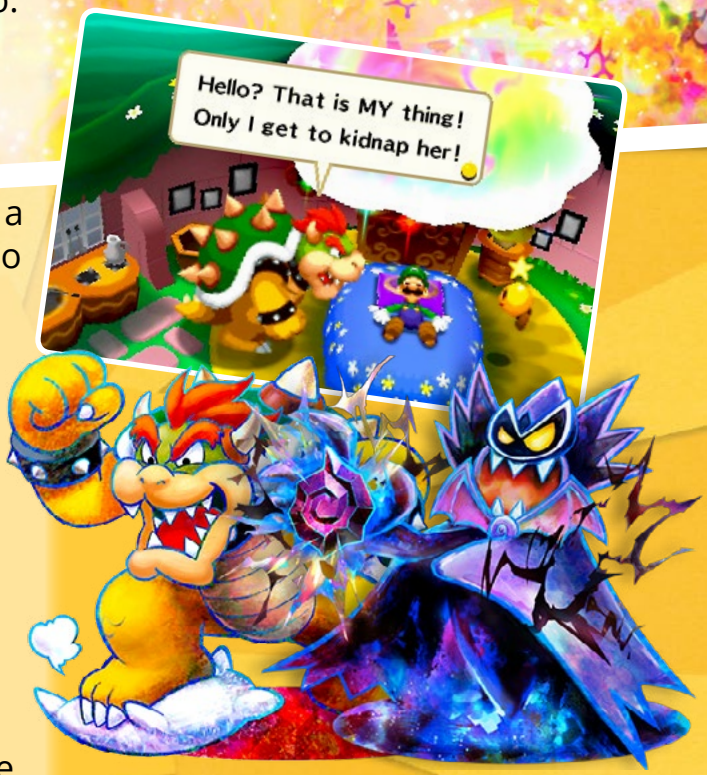


Turno 1 : História



Bom, vamos, primeiramente, contextualizar. Como de praxe nas séries, Sticker Star e Dream Team não apresentam a batida história da Peach sendo sequestrada pelo Bowser e Mario indo atrás dela. Não que o lagartão não chegue a sequestrar a princesa nesses jogos, mas o enredo de ambos é muito mais complexo e envolve muito mais personagens e missões paralelas do que o mero bê-á-bá da gigantesca franquia Mario.

Sticker Star, na verdade, retorna um pouco ao básico: Bowser mantém Peach capturada, e Mario deve resgatá-la. No entanto, temos um pouco mais de tempero no roteiro. O grandalhão do mal aparece para bagunçar a Sticker Fest, festival da cidade Decalburg que acontece para todos presenciarem juntos o mágico Sticker Comet rasgar o céu noturno. Bowser não apenas mela a festa como também destrói o cometa, partindo-o em vários pedacinhos que chovem separados pelos mundos do jogo.



O problema é que um desses pedacinhos cai sobre a cabeça de Bowser, tornando-o invencível até mesmo diante da odiada sola dos sapatos de Mario. O bigodudo então se junta à fada adesiva Kresty para derrotar o King Koopa. Pela organização em fases e mundos do jogo e pela proposta “menos RPG”, Sticker Star não tem muitos personagens, cidades e tramas paralelas para explorar, o que diminui bastante o conteúdo de história do jogo. Já Dream Team oferece um mundo muito mais recheado de personagens, cidades e coisas acontecendo.

Em Ilha Pi’illo, o mundo dos sonhos e o mundo real são postos em xeque pelo vilão Antasma, que até se alia a Bowser para derrotar os irmãos Mario e Luigi. É interessante como o jogador vai acompanhando de perto o plano dos vilões do game e como os objetivos dos heróis vão se alterando conforme a trama se desenrola na paradisíaca ilha.

Vencedor:



Turno 2: Mecânica de jogo

Por serem ambos RPGs, Sticker Star e Dream Team trazem uma estrutura de jogo semelhante, mas é o fator “Mario” que os faz ser tão diferente da maioria dos RPGs tradicionais. Na série Paper Mario, por exemplo, o mundo de papel dá outras formas ao esquema de batalhas em turno, de exploração de cenários e de narrativa.





Sticker Star resolveu alterar ainda mais isso, retirando muitos dos elementos clássicos de um RPG (como os pontos de experiência, atributos, etc.) e abandonando algumas tradições da própria franquia (como as Badges e os parceiros). A medida segue o que Super Paper Mario fez no Wii, mas, mesmo que Sticker Star se esforce para ser um RPG, o elemento de jogo usado para substituir todas as pendências de outros elementos de um RPG não foi lá tão proveitoso. Os adesivos são a grande engrenagem da mecânica de Sticker Star. Embora combinem com o mundo de papel, são itens descartáveis, que não oferecem tanta complexidade ao jogo. Pelo contrário, há muito pouco de RPG no jogo, a começar pela progressão dividida em mundos e fases e pela falta de grandes interações com personagens e cidades.







Já Dream Team tem uma mecânica muito mais complexa, embora não seja lá tão inovadora (a estrutura é quase toda de Mario & Luigi: Bowser's Inside Story). Temos os saltos e marteladas da dupla Mario e Luigi, os golpes especiais dos irmãos, as técnicas oníricas de Luigi, as batalhas com o Luigi gigantesco, as badges, os pontos de experiências, atributos customizáveis, equipamentos e armas, uma ilha recheada de personagens únicos... enfim, é um RPG complexo, mas com o carisma de um Mario. Nesse sentido, as batalhas, a customização dos personagens e a exploração pela Ilha Pi'illo é muito mais profunda.

Vencedor:

MARIO & LUIGI DREAM TEAM



Turno 3: Universo e elenco

As franquias Mario & Luigi e Paper Mario sempre expandiram bastante o universo da série Mario, quebrando os tradicionais muros do Reino do Cogumelo para nos mostrar ambientes que jamais veríamos em um New Super Mario Bros. da vida e nos fazendo conhecer profundamente os habitantes desses mundos. Sticker Star e Dream Team também erguem essa bandeira, mas é hora de ver quem é o vencedor.

Em Dream Team, tiramos umas férias do tradicional Reino do Cogumelo para curtir a Ilha Pi'llo. Lá, não vivem apenas os clássicos Toads, mas também o povo Beanish (de Mario & Luigi: Super Star Saga, para GBA), o povo de blocos falantes Brock e o antigo povo de travesseiros ambulantes Pi'llo.

Além desses personagens, que trazem visuais e personalidades únicas, temos vários ambientes da ilha que exaltam particularidades interessantes, como a obscura Somnom Woods, e cidades como Wakeport. A enciclopédia de inimigos também é vasta e traz criaturas nunca antes vistas no mundo de Mario, como os ínfimos Gromba e Capnap e os estranhos Beehoss e Grumbell. O universo dos sonhos de Luigi por si só já gera uma gama ainda maior de inimigos com designs tão loucos quanto as fantasias do irmão de Mario.













E quanto a Sticker Star? No que se refere à ambientação, o jogo deixa um pouco a desejar. Só temos uma grande cidade (que não tem nada de mais) e ambientes clássicos como uma planície verde inicial, seguida por um deserto escaldante e culminando com um cenário vulcânico. No entanto, o desafio final nos céus e a floresta obscura são lugares interessantes. Mas no que se refere ao elenco que compõe esses cenários, Sticker Star também desaponta. Como não temos personagens para conversar, quase todos eles são genéricos.







Os Toads que habitam Decalburg são simplesmente Toads, e os Bob-Ombs, Fire Piranha e Koopa Troopas contra os quais lutamos são apenas Bob-Ombs, Fire Piranha e Koopa Troopas. Há algumas exceções, é claro, como os elementos do mundo real que vêm para o jogo (como tesouras e esponjas), os inimigos em versões brilhantes e raras e também os inimigos originais como o Sombrero Guy e o Maraca Guy, mas nada tão vasto quanto o que a série Paper Mario costuma nos ofertar.



Vencedor:

MARIO & LUIGI DREAM TEAM



Turno 4: Inovação

Embora sejam tipicamente RPGs em turnos, as franquias do Mario da Intelligent Systems e da Alpha conseguem inovar em seus estilos e mecânicas. O grande destaque em Dream Team é o mundo dos sonhos de Luigi, que traz algumas mecânicas novas de batalha, como os Luiginary Attacks e as interações com o Luigi dorminhoco da tela inferior. Mesmo que isso traga uma sensação de novidade, um jogador atento irá perceber que trata-se, na verdade, de muita reaproveitação da mecânica da série - especialmente do último jogo, Bowser's Inside Story.



Todos os elementos de RPG vêm do terceiro capítulo da franquia e alguns novos têm suas correspondências com o último jogo da série. O universo dos sonhos de Dream Team, por exemplo, corresponde à jogabilidade com Bowser's Inside Story. Isso fica claro pela locomoção em progressão lateral de ambos, pelos ataques especiais com o Luigi aproveitarem as funcionalidades do 3DS da mesma forma que os de Bowser usavam as do DS e pelas batalhas com o Luigi gigante serem muito semelhantes aos confrontos com o Bowser fermentado. Sim, são mecânicas que funcionam muito bem, mas nada muito inovador.





Sticker Star vem com o contrário: muita inovação. Mesmo que muitas das novidades tenham causado um efeito negativo na recepção do game, os novos elementos de jogo, que destoam dos de um RPG tradicional, são inéditos. Os adesivos, por exemplo, já em sua estreia na série foram muito bem explorados em toda a aventura. Também temos a divisão do jogo em mundos e fases e os elementos oriundos do mundo real como exemplos de inovação. Não tem como não admitir que esse Paper Mario realmente mudou o padrão da série, assim como Super Paper Mario o fez.



Vencedor:



Turno 5: Direção de arte



A Nintendo é a grande responsável por mostrar a beleza capaz de ser produzida em suas plataformas para contrariar a opinião geral do público a respeito de seus aparelhos. A Intelligent Systems e a AlphaDream carregam também essa missão, mesmo que seus RPGs de Mario não tenham aquela qualidade gráfica avassaladora.

É através do carisma de seus universos, da originalidade de seus personagens e do trabalho de suas trilhas sonoras que Paper Mario e Mario & Luigi conquistam os jogadores. Em Sticker Star, pudemos ver a engine de Paper Mario: The Thousand-Year Door (GC) ser portada belamente para o hardware do 3DS, com todo o seu universo modelado em 3D e os personagens em 2D.

Rodando fluidamente e com efeitos visuais belos, Sticker Star é um jogo lindo, mas, mesmo tendo a alma do capítulo para GameCube, em ousadia artística ele não chega perto de The Thousand-Year Door ou do resto da sua série. Nada de cenários originais, personagens criativos ou cutscenes realmente encantadoras. Em vez disso, temos um aspecto visual totalmente clichê na franquia Mario. Basicamente, são gráficos bons, mas pouco aproveitados por um visual simplório. Já a trilha sonora é ótima, com ótimos temas de batalhas contra chefes e remasterizações de canções clássicas.

Dream Team, por outro lado, é o primeiro game da série a se aventurar pelo mundo poligonal, mantendo ainda seus personagens em sprites muito bem desenhados para funcionar como imagens tridimensionais. O resultado é muito agradável visualmente, e a direção de arte aproveita muito bem tal potencial. O universo onírico de Luigi, por exemplo, é um show de efeitos visuais psicodélicos. A trilha sonora também não decepciona, apresentando talvez a melhor canção de batalha da franquia.



Vencedor:

MARIO & LUIGI DREAM TEAM

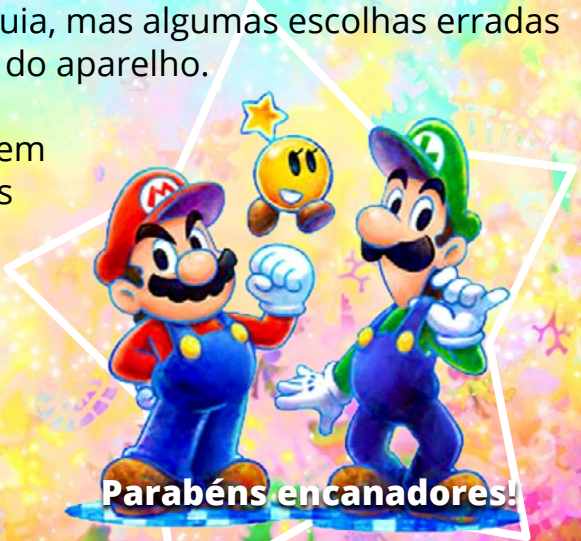


E os pontos de experiência vão para...



... a surreal aventura de Mario pelos sonhos e fantasias de seu irmão magricela por 4x1! Sticker Star conseguiu levar a fórmula das jornadas do Mario de papel dos consoles para o 3DS e retornou ao estilo de RPG tradicional da franquia, mas algumas escolhas erradas de direção ofuscaram ele perante os grandiosos RPGs do aparelho.

RPGs como Mario & Luigi: Dream Team que, mesmo sem inovar, ofertaram uma aventura sólida, com mecânicas complexas e de fácil entendimento e um universo cativante. É, ao menos por alguns anos, matamos a nossa sede de RPGs do bigodudo, pois, seja lá quem seja o vencedor, Dream Team e Sticker Star são muito recomendados para quem carrega um 3DS no bolso. Ah, e Paper Mario pediu para esperar por sua versão de Wii U para vingar-se de uma vez de Mario & Luigi.


Parabéns encanadores!

3DS

por ***Robson Júnior***

Revisão: Luigi Santana
Diagramação: João Marcos Nucci

Cinco razões para ficar de olho em

MARIO & LUIGI PAPER JAM™

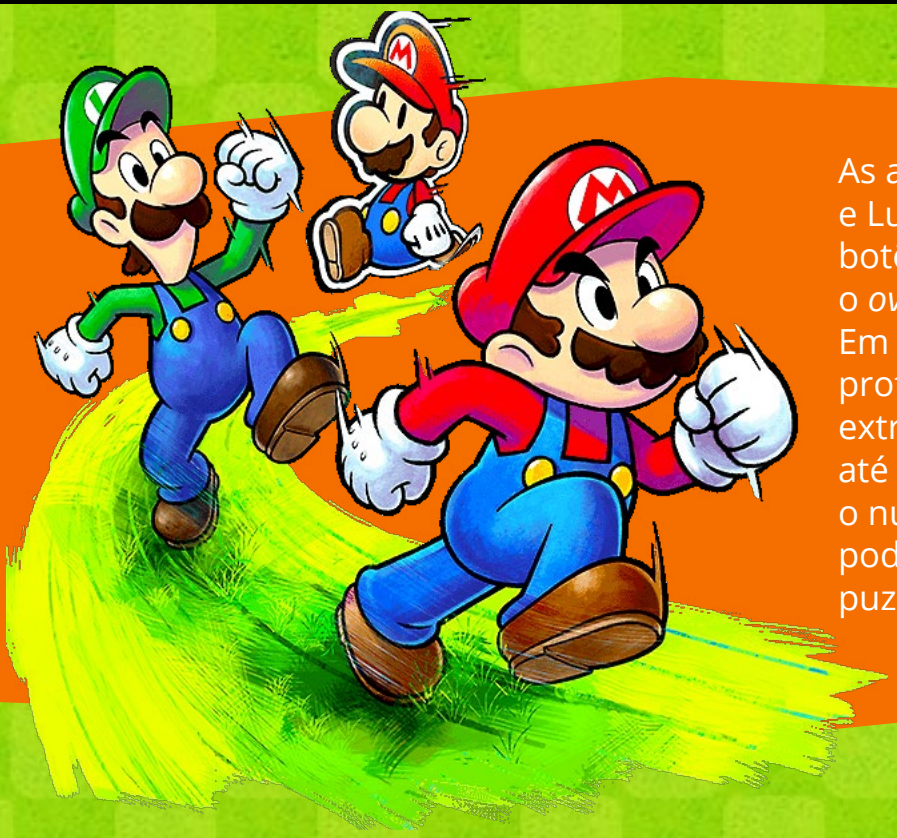
Enquanto o resto do mundo teve a oportunidade de jogar o novo Mario & Luigi ainda em dezembro de 2015, a América do Norte (e, consequentemente, o resto do continente americano) só pôde entrar oficialmente em contato com Paper Jam a partir do dia 22 de janeiro desse ano. Conheça mais um pouco desse lançamento em cinco tópicos que podem levar à aquisição do mais novo RPG da franquia Mario que une duas das mais queridas séries do encanador bigodudo.

A mecânica de Mario & Luigi

A série Mario & Luigi tem uma mecânica sólida desde quando foi iniciada em 2003, com o lançamento de Superstar Saga para o Game Boy Advance. A partir desse primeiro jogo, os RPGs que levam o nome dos dois encanadores mais queridos do mundo gamer passaram pelos demais portáteis da Nintendo que vieram a seguir, DS e 3DS.







As ações dos protagonistas Mario e Luigi são controladas através de botões diferentes, tanto para explorar o *overworld*, quanto para as batalhas. Em vários dos jogos da série, os protagonistas contaram com parceiros extras, como suas versões infantis e até mesmo Bowser, que expandiram o número de habilidades que eles poderiam utilizar para resolver puzzles e entrar em combates.

A mecânica de batalhas da série é semelhante à dos RPGs que antecederam Superstar Saga, sendo baseada em turnos. Aspectos como os danos infligidos e a velocidade das ações dos personagens são definidos pelos *stats* dos heróis, que podem ser melhorados à medida que se derrota adversários e se avança os níveis, como é tradicional do gênero.





Um aspecto que diferencia Mario & Luigi de várias séries de RPG é o uso constante do *timing* como um recurso importante para se obter sucesso, tanto nos ataques quanto ao se esquivar de investidas dos adversários. A dupla de heróis pode executar ataques em dupla chamados Bros. Attacks, técnicas mais efetivas do que seus ataques isolados, que também dependem de saber apertar os botões certos nos momentos indicados.

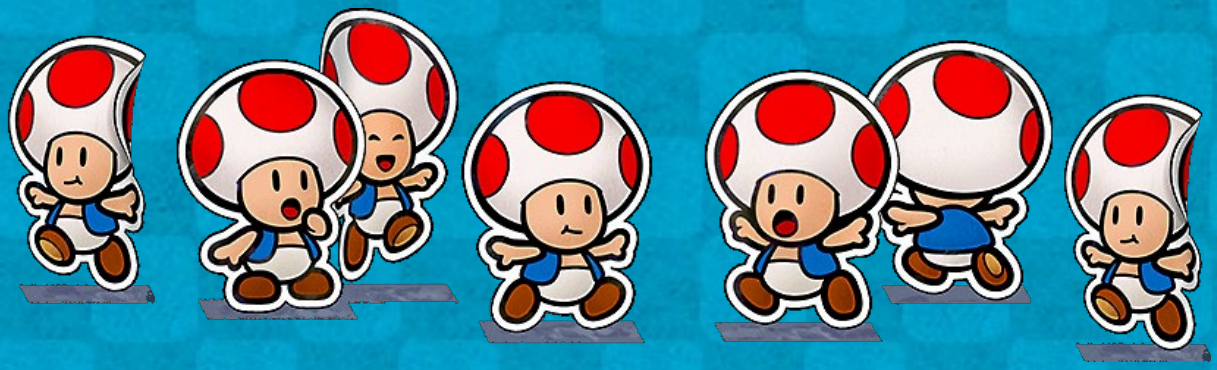
Um toque de papel

Paper Jam retoma essa mecânica, trazendo um terceiro herói para unir-se aos irmãos encanadores: Paper Mario. A série que leva o mesmo nome do personagem surgiu ainda antes de Mario & Luigi, no Nintendo 64, e teve uma grande aclamação da crítica. Um crossover entre duas séries bem relacionadas era impensado até o momento em que a Nintendo exibiu o primeiro trailer de Paper Jam na E3 2015.

Em Mario & Luigi: Paper Jam, os personagens de papel são liberados no Mushroom Kingdom de Mario & Luigi após um incidente envolvendo o livro que continha o mundo de Paper Mario.





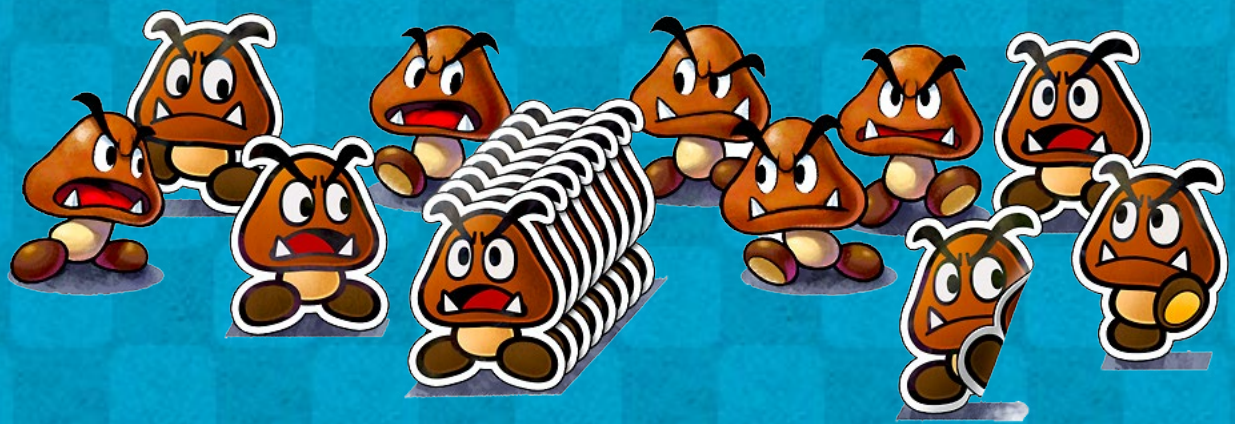


O encanador de papel se mostra como um grande aliado, com habilidades bastante úteis. Por ser feito de papel, o personagem pode, por exemplo, alcançar áreas que são inacessíveis aos irmãos tridimensionais, além de poder se dobrar em um avião de papel, servindo de transporte. Os três personagens unidos podem desempenhar **Trio Actions** enquanto exploram o mundo para alcançar objetos distantes e quebrar blocos enormes.





Nas batalhas, a presença de Paper Mario também é marcante. O personagem pode fazer cópias de si mesmo para atacar vários inimigos ao mesmo tempo. Embora não participe dos Bros. Attacks, o herói não fica de fora dos golpes em conjunto: há **Trio Attacks**, que transformam os inimigos em papel para causar danos massivos — caso seja preciso na hora de pressionar os botões.



Lutas intensas com Papercrafts

Quando surgem ameaças mais complexas em Mario & Luigi: Paper Jam, Toadette e os Paper Toads ajudam o trio com a confecção de **Papercrafts** a fim de tornar possível as batalhas contra os aliados de Bowser e seu doppelgänger dobrável. Ao todo, os reis Koopa e companhia reservam cinco duelos contra o trio, cada um contando com Papercrafts diferentes e com habilidades especiais.





Nos dois jogos anteriores da série Mario & Luigi, também houve batalhas com personagens enormes: em Bowser Inside Story, uma versão gigantesca de Bowser, enquanto Dream Team contou com Giant Luigi.

Enquanto Toads sustentam o boneco, Mario, Luigi e Paper Mario controlam suas ações. Para poder atacar, os Papercrafts precisam ser carregados — e por que não fazer isso através de dança? Após um curto jogo envolvendo ritmo, os Papercrafts podem continuar a investir contra os adversários, até que se derrote o chefe do minijogo.

Crie estratégias com Battle Cards



Com poucas exceções, lançamentos anteriores das séries Mario & Luigi e Paper Mario trouxeram Badges para ajudar os personagens em suas aventuras. Em Paper Jam, esse sistema é substituído pelas **Battle Cards**, cartas que auxiliam as batalhas de diversas maneiras, como causando danos, restaurando HP e aumentando pontos de experiência ao fim de uma disputa.





Após receber as primeiras cartas, o jogador pode encontrá-las ao fim de batalhas ou comprá-las nas **Card Shops** encontradas ao longo do jogo. Com as Battle Cards em mão, pode-se formar até três baralhos de dez cartas cada. Tendo uma boa coleção de cartas, o jogador cria as melhores estratégias para utilizá-las nos momentos certos e contra os inimigos certos.

Um novo uso para os amiibo

Dentre os tipos especiais de cartas do jogo, destacam-se as **Character Cards.** Essas cartas em específico são formadas com o escaneamento dos **amiibo** a partir de ? Cards vazias que podem ser adquiridas ou derrubadas por inimigos derrotados.





Cada personagem pode originar mais de 20 Character Cards diferentes, e algumas das cartas levam mais de um amiibo por vez para serem formadas. Embora sejam aleatórias, as cartas não se repetem — as ? Cards não dão origem a mais Character Cards se todas as disponíveis já foram criadas. Para ativar uma dessas cartas durante a batalha, basta usar o amiibo com o personagem correspondente à carta desejada. Por batalha, o máximo de Character Cards que pode ser utilizado é seis, pois esse é o número de personagens retratados nos amiibo que podem ser utilizados: Mario, Luigi, Yoshi, Toad, Peach e Bowser.

Quem tem um New Nintendo 3DS pode criar Character Cards sem nenhum apetrecho extra, mas os jogadores que possuem 2DS ou 3DS precisam adquirir um Leitor/Gravador NFC. Esse dispositivo é essencial para os colecionadores de amiibo que pretendam utilizá-los em seus portáteis que não tenham um leitor já embutido.



Os amiibo compatíveis até o momento com Mario & Luigi: Paper Jam são:
• Da série Super Smash Bros., os amiibo Bowser, Dr. Mario, Luigi, Mario, Peach e Yoshi;
• Da série Super Mario, os amiibo Bowser, Luigi, Mario, Peach, Toad e Yoshi;
• Da série Yoshi's Woolly World, os amiibo Yarn Yoshi nas cores azul, rosa e verde e Mega Yarn Yoshi;
• Do aniversário de 30 anos da franquia Mario, os amiibo 30th Anniversary Mario — Modern Color e 30th Anniversary Mario — Classic Color.





Isso é apenas um pouco do que espera pelo jogador que investir nesse lançamento. Quem considerar adquiri-lo encontrará uma narrativa construída com bastante humor e referências — uma característica marcante da série Mario & Luigi —, e, claro, os sempre queridos personagens do universo Mario que lhe vão proporcionar horas de diversão nas telas do seu portátil. Já se convenceu a comprar Mario & Luigi: Paper Jam?

por ***Vitor Tibério***

Revisão: Gariel Verbena
Diagramação: Guilherme Lima

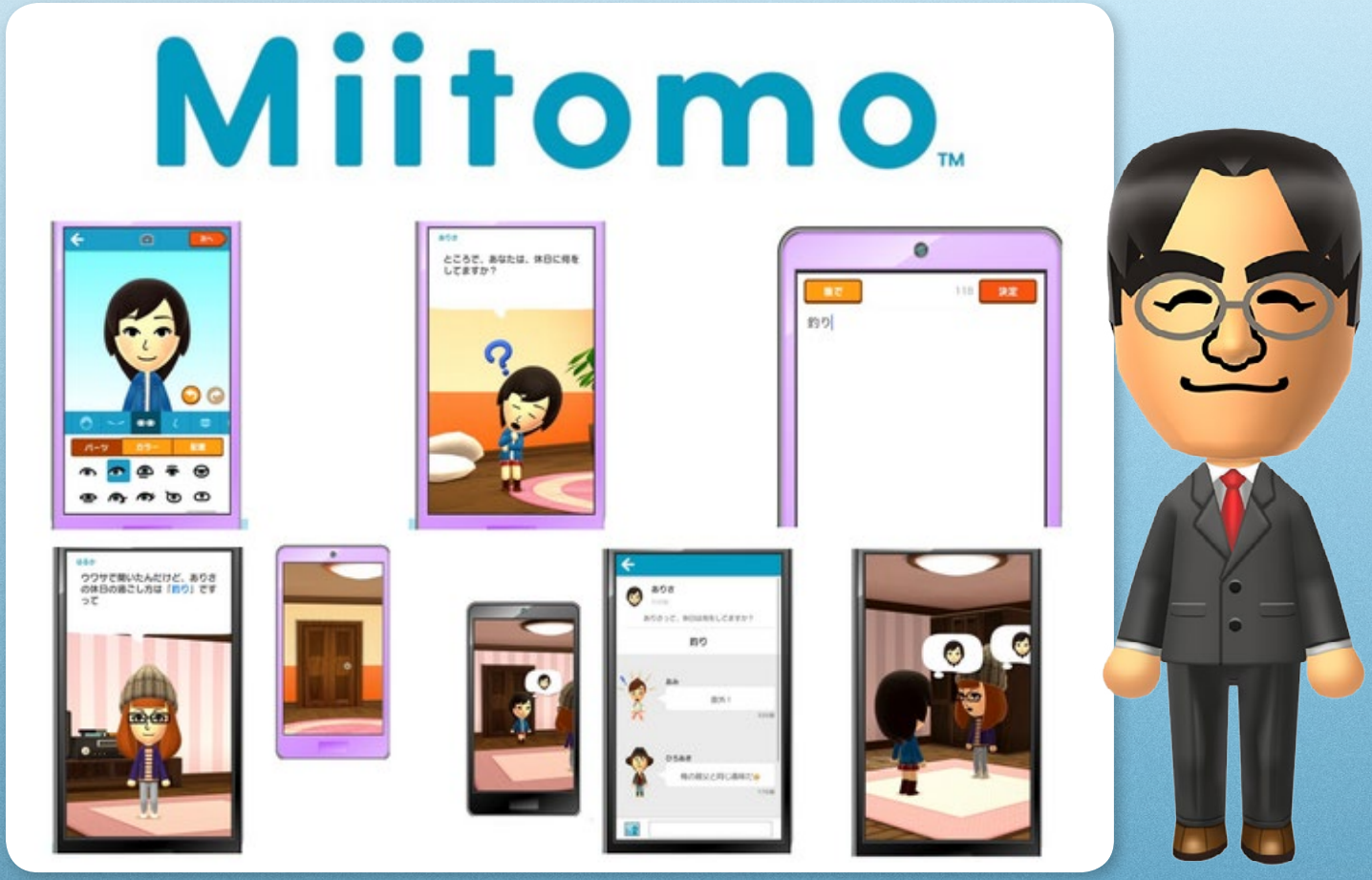
O que esperar da Nintendo em 2016



Não é surpresa para ninguém que o ano de 2015 passou longe de ser um dos melhores para a Nintendo — e consequentemente para seus consumidores. O Wii U continuou a vender (muito) pouco, o 3DS, apesar de não ter ido mal, mostrou em vendas que seu ciclo está chegando ao fim. O pior de tudo é que a empresa não parece ter mostrado grandes esforços para alavancar seus consoles e, principalmente, sua imagem, que nos últimos anos vem perdendo relevância no mercado dos jogos eletrônicos. A boa notícia é que, aparentemente, podemos esperar por boas novas em 2016.

Abraçando um novo mercado

O ano novo já chegou e com ele o aumento da expectativa pelo que a Nintendo pretende trazer ao mundo mobile. **Miitomo** é o primeiro (e até agora o único anunciado) projeto que a Big N lançará para smartphones, fruto da parceria com a DeNA. O aplicativo chegará em março e abrirá caminho no novo mercado, que futuramente deve receber também seus principais personagens e marcas, como Mario e Zelda.



Segundo a companhia, seus consoles e jogos continuarão a ser seu principal foco, e o mercado mobile terá a função de levar o nome da empresa a novos consumidores, para que estes, por sua vez, mantenham interesse nos outros produtos e marcas da empresa. Contudo, se você é um consumidor veterano, não fique preocupado, pois a Nintendo também tem a intenção de oferecer uma experiência rica, expandida e diversificada para fãs de longa data.

Nessa linha (de conteúdo para veteranos), e considerando o que Sony e Microsoft já fazem há um tempo, é provável que tenhamos aplicativos que nos possibilitem gerenciar nossa Nintendo Account — que substituirá a NNID (Nintendo Network Identification) —, fazer compras pela eShop e até mexer em certas configurações dos nossos consoles. Um aplicativo para Miiverse também não seria má ideia, expandindo consideravelmente o uso da rede social da empresa.

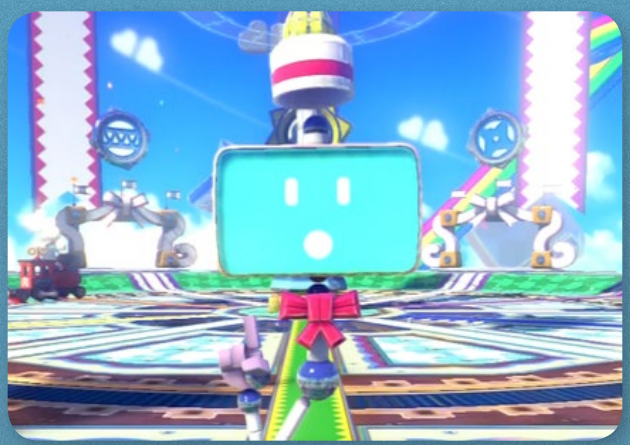
Mario everywhere

Houve um tempo em que a Nintendo explorava seu personagem mais famoso com talvez um pouco de excesso. Lá na época do SNES, Mario dava as caras em quase tudo que a Big N fazia (chegando a ser até árbitro de lutas de boxe), além de receber vários *spin-offs*, a exemplo de Dr. Mario, um tipo de Tetris com bigode. Para os dias atuais, a empresa já afirmou que pretende licenciar suas propriedades intelectuais para que apareçam em outros mercados, como filmes e brinquedos, inclusive usando-as de forma mais agressiva. Mario mais uma vez terá bastante trabalho pela frente.

Quer um exemplo? Recentemente o editor do portal de eSports da ESPN norte-americana, Darin Kwilinski, **publicou no twitter** que a emissora pretende cobrir campeonatos de **Super Smash Bros**.



Além disso, a Big N firmou uma grande parceria para trazer suas obras digitais ao mundo real. Na metade de 2015 tornou-se público o acordo com a Universal Parks & Resorts para a criação de uma espécie de **Nintendo Land** (Wii U) do mundo real, um parque de diversões com a fantasia da companhia japonesa. Dificilmente algo deste porte ficará pronto já em 2016, mas é possível que novas informações surjam, até para manter elevada a expectativa dos fãs.



Temos que pegar

Este ano promete muito para a franquia dos monstrinhos de bolso. Iniciada em 1996, em 2016 Pokémon completa 20 anos, e claro que o aniversário não vai passar em branco. A começar por **Pokkén Tournament**, que **será lançado em 18 de março** e finalmente colocará as criaturas na pancadaria em tempo real — tipo um **Pokémon Stadium** (N64), só que melhor. O título já foi lançado para arcades no Japão, e apesar de não ter sido o maior sucesso está recebendo todo um tratamento especial para chegar ao Wii U com um Mega Kick direito.



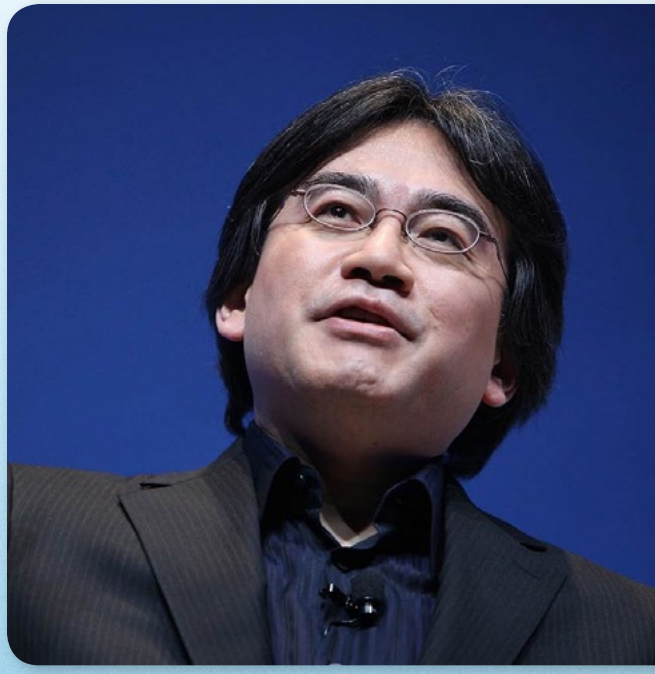


Ainda não há anúncio oficial, mas é bem possível que um novo título chegue ao 3DS, afinal a franquia, que costumava ser anual, não recebeu um novo game em 2015, então é provável que algo especial seja anunciado até a E3, em junho.



Por fim, para Pokéfã nenhum botar defeito — e para a comemoração ser completa — as plataformas móveis receberão **Pokémon GO**, o jogo que promete destruir a produtividade mundial. Tá, nem tanto, mas considerando que será lançado para iOS e Android e será gratuito, poucas pessoas deixarão passar a oportunidade de capturar os mais diversos Pokémon enquanto visitam lugares reais.

Um ano morno para jogos



Infelizmente, nem tudo são flores. A Nintendo parece ter se apagado bastante após a morte de seu ex-presidente Satoru Iwata, com poucas aparições para falar em público. Isso não quer dizer, no entanto, que os trabalhos ficaram parados por lá.

Após o baque do adeus sumário a Iwata, um novo presidente foi eleito, Tatsumi Kimishima, que pegou vários projetos em andamento e tenta agora dar continuidade a eles com uma agenda bem apertada, o que acaba tendo seu preço. Com um novo console em desenvolvimento, fato que exige muito dinheiro e tempo, pode não sobrar tanta atenção para os sistemas já presentes.







Quando comparamos com anos anteriores, tanto o 3DS quanto o Wii U já viram momentos mais felizes. Para o portátil, podemos destacar os lançamentos de **Mario & Luigi: Paper Jam**, **Fire Emblem Fates**, o port de **Hyrule Warriors Legends**, lançado em 2014 originalmente para o Wii U, e o até então muito criticado Metroid Prime: Federation Force. Para o console de mesa, os destaques são **Star Fox Zero**, **Shin Megami Tensei X Fire Emblem** e duas aventuras por Hyrule (a versão em HD de **The Legend of Zelda: Twilight Princess** e o ainda sem nome oficial Zelda U). Claramente uma quantidade aquém do esperado.

São nomes de peso, porém claramente sem toda a pompa que os fãs esperavam, como é o caso da nova aventura de Fox McCloud. Star Fox Zero foi anunciado sob críticas pesadas a seus visuais, que até o momento não mostraram ser os mais bonitos do Wii U, que felizmente pôde contar com os excelentes — e extremamente belos — Super Mario 3D World e Mario Kart 8. O mesmo pode ser dito de The Legend of Zelda: Twilight Princess HD e Metroid Prime: Federation Force.



No caso do game do herói de Hyrule, o único trailer mostrado até o momento (a apenas dois meses do lançamento) indica que se trata de uma remasterização, não um remake como o do elogiadíssimo **The Wind Waker HD**. Já no caso de Metroid Prime: Federation Force, apesar de o jogo não ser um título principal da franquia Metroid, teve seus gráficos comparados aos de Metroid Prime: Hunters, do DS. Esses exemplos indicam que as atenções da Nintendo estão se voltando para sua próxima plataforma, enquanto seus títulos atuais servem para preencher o tempo até o lançamento do próximo console.



O que resta aos donos de Wii U, então, é esperar que pelo menos a biblioteca do Virtual Console seja melhorada, e que a Nintendo cumpra com sua promessa de disponibilizar digitalmente jogos de GameCube. Só a título de exemplo, o Japão já recebeu os jogos de DS **Metroid Prime: Hunters**, **Zelda: Phantom Hourglass** e **Zelda: Spirit Tracks** — os dois últimos lançados também na Europa —, que são bem raros (e caros) mesmo nos EUA. Essa seria uma boa forma de preencher a lacuna que a falta de jogos deixará em 2016.

Um jogo, no entanto, promete fechar 2016 com chave de ouro...

Uma história de 30 anos

Por quanto tempo uma lenda pode permanecer viva? No que depender da Nintendo, 30 anos significam mais um motivo para continuar contando histórias fantásticas. Completando três décadas em 2016, The Legend of Zelda será, no que diz respeito a jogos, o maior lançamento da empresa no ano, quiçá de toda a indústria.

Se em 2011 tivemos uma edição com controle especial, trilha sonora e um **Skyward Sword** (Wii) fantástico, o que será que teremos dessa vez? Pelo pouco que vimos até agora, o **próximo Zelda** está fantástico, com um mundo gigante e visuais bem caprichados. Somando a isso o fato de a Nintendo ter feito trilhas sonoras de primeira qualidade nos seus principais títulos para Wii U e as músicas de Zelda serem sempre de alto nível, é fácil crer que este será um game que deixará muitos jogadores de outras plataformas babando.

Contudo, pelo tamanho do projeto, podemos presumir que a quantidade de dinheiro envolvida é enorme. Sendo assim, é bem pouco provável que a Big N aposte tudo no Wii U, e não por acaso o jogo recebeu um baita adiamento, indo do final de 2015 para algum momento de 2016. Provavelmente porque o jogo será lançado também para o NX. Logo, se os dois forem lançados juntos, não só teremos detalhes da nova plataforma, como a veremos no mercado mais cedo do que imaginávamos.



“A new challenger approaches”

Tudo o que sabemos do **NX** até agora é que se trata de uma nova plataforma e que a Nintendo dará detalhes dela em 2016. Presume-se, no entanto, que ela virá para substituir o Wii U, que vai mal em vendas desde que foi lançado, podendo também ter características híbridas e tomar o lugar do 3DS, o que explicaria a pouca quantidade de jogos anunciados para ambas as plataformas para 2016.

Nintendo NX





Claro que um novo console não pode ser lançado sem games de peso, e considerando que o Wii U praticamente não recebeu jogos de desenvolvedoras third parties, a Nintendo certamente está correndo para firmar grandes parcerias. Havendo uma **possível reaproximação da Square com a Big N**, seria demais imaginar **Rise of the Tomb Raider** (por enquanto exclusivo do XBO) chegando a consoles nintendistas? O próximo **Deus Ex: Mankind Divided** (Multi), talvez?



Seja como for, a Nintendo sabe que não poderá lançar outro console com um **New Super Mario Bros.** fazendo as vezes de jogo de peso. Um novo título principal de Mario **já está em desenvolvimento desde 2014**, temos o Zelda U, que também pode sair para o NX, **Pikmin 4 já está quase pronto** e deverá haver algum jogo de minigames para mostrar as possibilidades da nova plataforma — tudo isso tem chances de ser anunciado em breve. A line-up inicial com certeza promete. Que rufem os tambores para a E3!

Deixando todos felizes

Pode ser que 2016 seja um ano mais de expectativas geradas do que de grandes produtos que realmente cheguem ao mercado. Pode ser que os poucos que cheguem façam a compra valer a pena, ou até que outros sejam anunciados e lançados ainda este ano. Por enquanto, vamos aguardando o lançamento do My Nintendo, programa de recompensas que substituirá o Club Nintendo em março de 2016, e o que mais a empresa reserva a seus fãs.



por ***Ítalo Chianca***

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Leandro Alves



THE LEGEND OF ZELDA
CONTOS DE UMA EPOPEIA: A JORNADA DE LINK NOS PORTÁTEIS

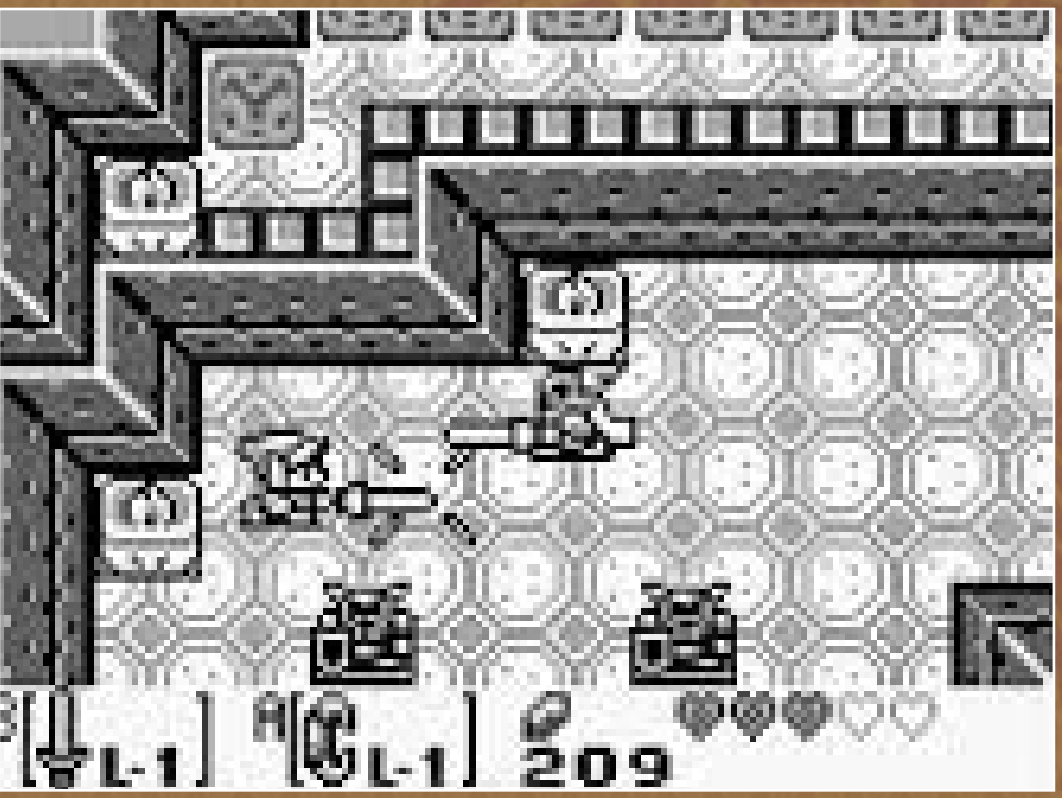
Pegue sua espada, arrume seu escudo e compre umas poções, pois abrimos o nosso baú de relíquias para revisitar as inesquecíveis aventuras de Link pelos capítulos portáteis que narram os feitos que deram origem a lenda do Herói do Tempo.



The Legend of Zelda: Link's Awakening (GB)

Surpreendentemente único, assim é o primeiro título da série **The Legend of Zelda** para um console portátil da Nintendo. Lançado em 1993 para **Game Boy**, **The Legend of Zelda: Link's Awakening** mistura elementos consagrados da série com uma nova perspectiva, criando um universo único para a franquia. Mesmo sem as presenças da princesa **Zelda**, do **Reino de Hyrule**, e da **Triforce**, o jogo se destaca entre as histórias do Herói do Tempo pelo enredo surrealista, cheio de fantasias e sonhos.









Após derrotar **Ganon** em **A Link to the Past (SNES)**, Link segue viagem pelos mares em busca de novas aventuras quando é atingido por uma tempestade. Inconsciente, é levado pelas águas até **Koholint Island**, onde é salvo por nativos. Após resgatar seus equipamentos na praia, o pequeno cavaleiro é surpreendido por uma coruja gigante que lhe faz uma revelação. Para sair da ilha, ele precisa acordar o **Wind Fish**, com ajuda dos oito instrumentos musicais mágicos espalhados pelas dungeons da ilha.

O título surpreende pela forma harmoniosa com que consegue transitar pela linha tênue entre fantasia e realidade. Transmitindo de forma agradável a experiência de jogo da série — ação, aventura e exploração —, mesmo num console limitado como o portátil 8-bit é inesquecível se aventurar neste universo quase surreal — mais tarde tarde o título foi lançado em cores para o GBC, com o título de **Link's Awakening DX**.





The Legend of Zelda: Oracle of Seasons e Oracle of Ages (GBC)

A série Zelda já era consagrada quando Link estrelou sua primeira aventura inédita no Game Boy Color. Seguindo o modelo dos jogos Pokémon, a aventura chegava em dose dupla — por pouco o jogo não foi lançado como Triforce Trilogy. Lançados em 2001, **The Legend of Zelda: Oracle of Seasons** e **The Legend of Zelda: Oracle of Ages** possuem mais do que pequenas semelhanças entre as versões, como nos jogos dos monstrinhos de bolso. Na verdade, os títulos têm tramas e dungeons exclusivas, sendo jogos independentes, mas que se unem para revelar o final verdadeiro da história.

Produzidos pela **Capcom**, ambos contavam com mecânicas e histórias originais. Em OoA, o jogador precisa alterar passado e presente para vencer a feiticeira **Vera**. Já em OoS, Link adquire a habilidade de manipular as quatro estações para evitar o caos pelas mãos do malvado **Onox**.

As aventuras por **Labrynna** e **Holodrum** eram parte de uma plano maior, escondido nas entrelinhas que ligam os dois títulos. Ao concluir um dos jogos, você recebia um código para ser usado no outro jogo, desbloqueando os verdadeiros inimigos. A dupla jornada encerra brilhantemente o ciclo do GBC, sendo um dos melhores títulos do portátil e figurando entre os mais marcantes de toda a série.





The Legend of Zelda: Four Swords (GBA)

No tempo dos discos de vinil, as músicas principais de cada álbum eram lançadas como compactos. Estes discos menores normalmente traziam o single que seria tocado nas rádios no lado A e uma faixa bônus do lado B. Nesta última, encontrava-se uma música sem maiores pretensões de mercado, mas, na maioria dos casos, criativa e experimental. Algo semelhante aconteceu quando **A Link To The Past** recebeu um port para o **Game Boy Advance** em 2003.











Incluído como extra no cartucho, The **Legend of Zelda: Four Swords** trouxe uma aventura com foco na experiência multiplayer. Nela, de duas a quatro pessoas, usando o **Cabo Link** do GBA, precisavam cooperar nos mais diversos estágios, ao mesmo tempo que competiam pelo maior número de rupees — lembrando o famigerado multiplayer de **Super Mario 3D World (Wii U)**. Era uma confusão de cabos e desavenças entre os jogadores, mas que divertia tanto quanto a releitura do clássico do SNES, tornando-se mais uma pérola na franquia.

O título poderia ser apenas um spin-off, mas traz consigo a importância dos outros jogos da série. Em Four Swords, somos apresentados ao mago **Vaati**. O vilão sequestra a princesa Zelda, cabendo a Link resgatá-la. A grande novidade é que não usaremos a **Master Sword** na jornada, e sim a **Four Sword**. Esta nova espada tem o poder de transformar o pequeno herói de vestes verdes em outros três, podendo, desta forma, superar os vários obstáculos impostos pelo vilão no resgate interminável de Zelda.





The Legend of Zelda: The Minish Cap (GBA)

Enquanto jogadores do mundo aguardavam ansiosos pelos lançamentos do **Nintendo DS** e **The Legend of Zelda: Twiligth Princess (GC/Wii)**, os donos de **Game Boy Advance** recebiam, em 2004/2005, o último título da parceria entre Nintendo e Capcom. **The Legend of Zelda: The Minish Cap** é uma curta, mas divertida aventura de Link ao lado dos pequenos Minish pelo Reino de Hyrule.







Produzido pelo lendário **Keiji Inafume** — um dos criadores de Mega Man —, o jogo equilibra, como poucos, exploração, diversão, ação e novos elementos, agrandando a público e crítica. A aventura segue o estilo consagrado por **A Link to the Past**, mas com gráficos cartunescos de encher os olhos e um sistema inédito de caça ao tesouro (**kinstone**), enquanto resolvemos os enigmas dos seres misteriosos.



As pequenas criaturas são a principal atração do título. **Os Minish** (ou Picori para os Hylians) foram os responsáveis por entregar a espada ao herói que baniu o mal do reino de Hyrule séculos antes. Esse feito é comemorado anualmente com um festival. E foi justamente na centésima edição dessa celebração — quando o portal para os dois mundos abriria — que Zelda e Link são surpreendidos por **Vaati**, vencedor do concurso de espadachins que reconstitui o confronto entre o Herói e as forças do mal. Utilizando técnicas avançadas, o guerreiro era na verdade um poderoso mago das trevas. Em pose da espada, o poder maligno de Vaati corrompe a lâmina sagrada e espalha caos e destruição no reino e petrifica a princesa. Desesperado, o rei pede a Link que procure os Minish, pois somente eles seriam capazes de resolver essa situação.





The Legend of Zelda: Phantom Hourglass (DS)

Se **The Legend of Zelda: The Wind Waker (GC)** chocou os fãs com seu visual cartunesco e um Link cabeçudo, imagine só o que não pensaram os jogadores quando viram um jogo da série sem utilizar botões. Lançado para **Nintendo DS**, **The Legend of Zelda: Phantom Hourglass** utilizou intensamente as funcionalidades do portátil, levando-o quase ao limite enquanto inovava a série com novas mecânicas, exclusivas ao portátil.







A nova aventura foca na jogabilidade na tela sensível ao toque, cabendo ao jogador desenhar a rota de link pelo cenário e clicar sob os inimigos para acertá-los. Além disso, puzzles que utilizam o microfone e a função sleep completam a experiência do jogo e a história. Por falar nisso, o jogo inicia imediatamente depois de The **Wind Waker**.

Navegando em busca de novas terras, **Link**, **Tetra** e sua tripulação se deparam com um navio fantasma. Curiosa, Tetra entra na embarcação e é sequestrada. O resto da trama não é surpresa. O jovem navegante de gorro verde, com ajuda do capitão **Linebeck** e da fada **Ciela**, saem em busca da Ampulheta Fantasma para encontrar a amiga em águas desconhecidas e enfrentar o vilão **Bellum**.





The Legend of Zelda: Spirit Tracks (DS)

A série Zelda é famosa por equilibrar, como poucas, tradição e inovação. Cada novo título traz consigo a evolução da franquia até o momento, acrescentando funcionalidades únicas e características marcantes. Em The Legend of Zelda: Spirit Tracks, lançado para Nintendo DS, temos um dos mais inusitados e divertidos títulos do Herói do Tempo: a aventura dessa vez gira em torno dos trens.

nintendoblast.com.br







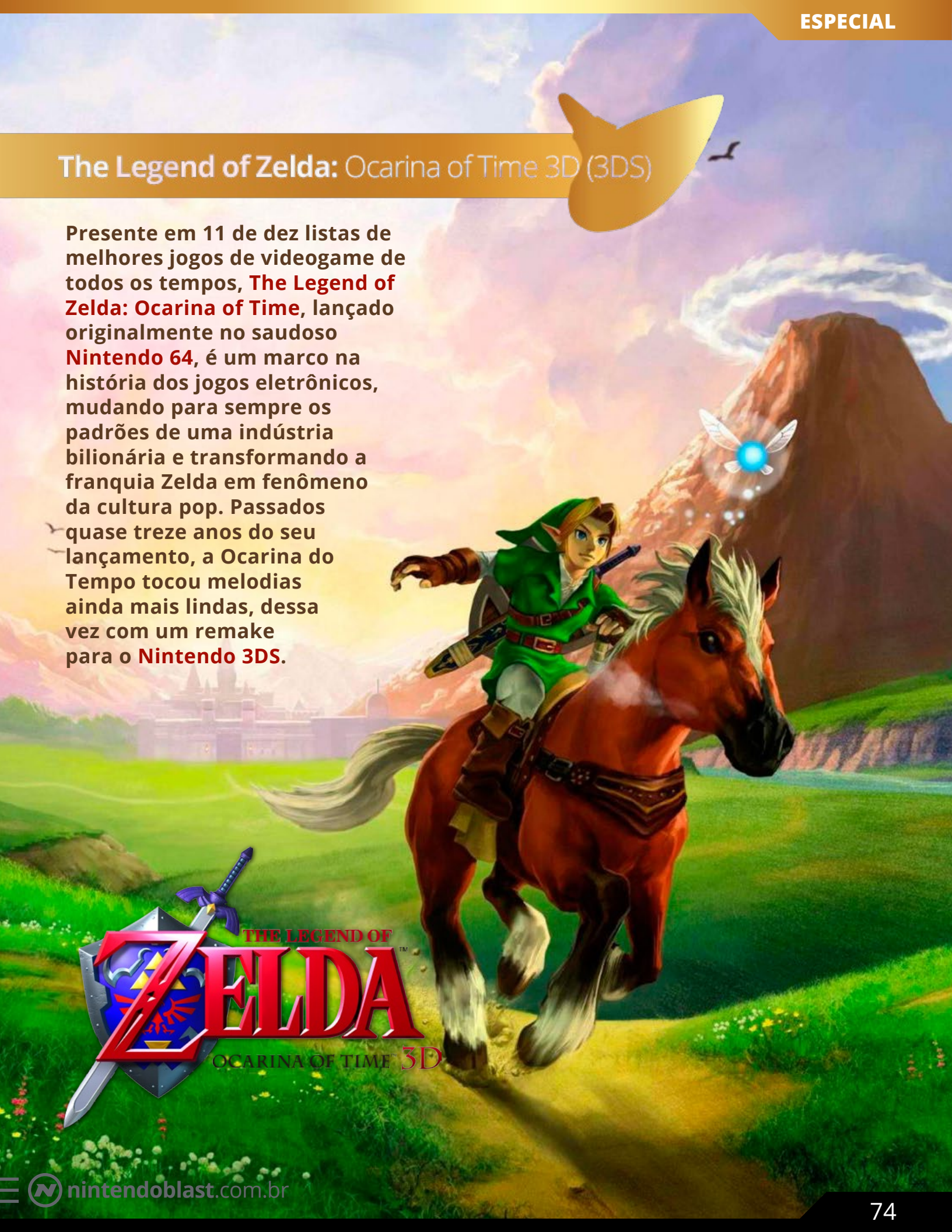
Cem anos após os acontecimentos de **Phantom Hourglass**, Link é nomeado maquinista oficial do reino por Zelda — cargo importantíssimo para um mundo interligado por trilhos.

Após a cerimônia de posse, Zelda tem um mau pressentimento, levando consigo Link até a **Torre dos Espíritos**. Lá, os dois são surpreendidos por **Cole**. O então conselheiro real rouba o corpo da princesa para um plano maligno, deixando apenas o espírito da garota.



É justamente em forma fantasmagórica que **Zelda** segue com Link na missão de impedir os planos de Cole e seus capangas. Mais do que orientar o herói maquinista pelos trilhos de Hyrule, Zelda consegue "possuir" os corpos dos inimigos, assumindo o controle e ajudando Link a resolver enigmas e derrotar inimigos num dos mais belos e polidos jogos do Nintendo DS.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D (3DS)



Presente em 11 de dez listas de melhores jogos de videogame de todos os tempos, The Legend of Zelda: Ocarina of Time, lançado originalmente no saudoso Nintendo 64, é um marco na história dos jogos eletrônicos, mudando para sempre os padrões de uma indústria bilionária e transformando a franquia Zelda em fenômeno da cultura pop. Passados quase treze anos do seu lançamento, a Ocarina do Tempo tocou melodias ainda mais lindas, dessa vez com um remake para o Nintendo 3DS.

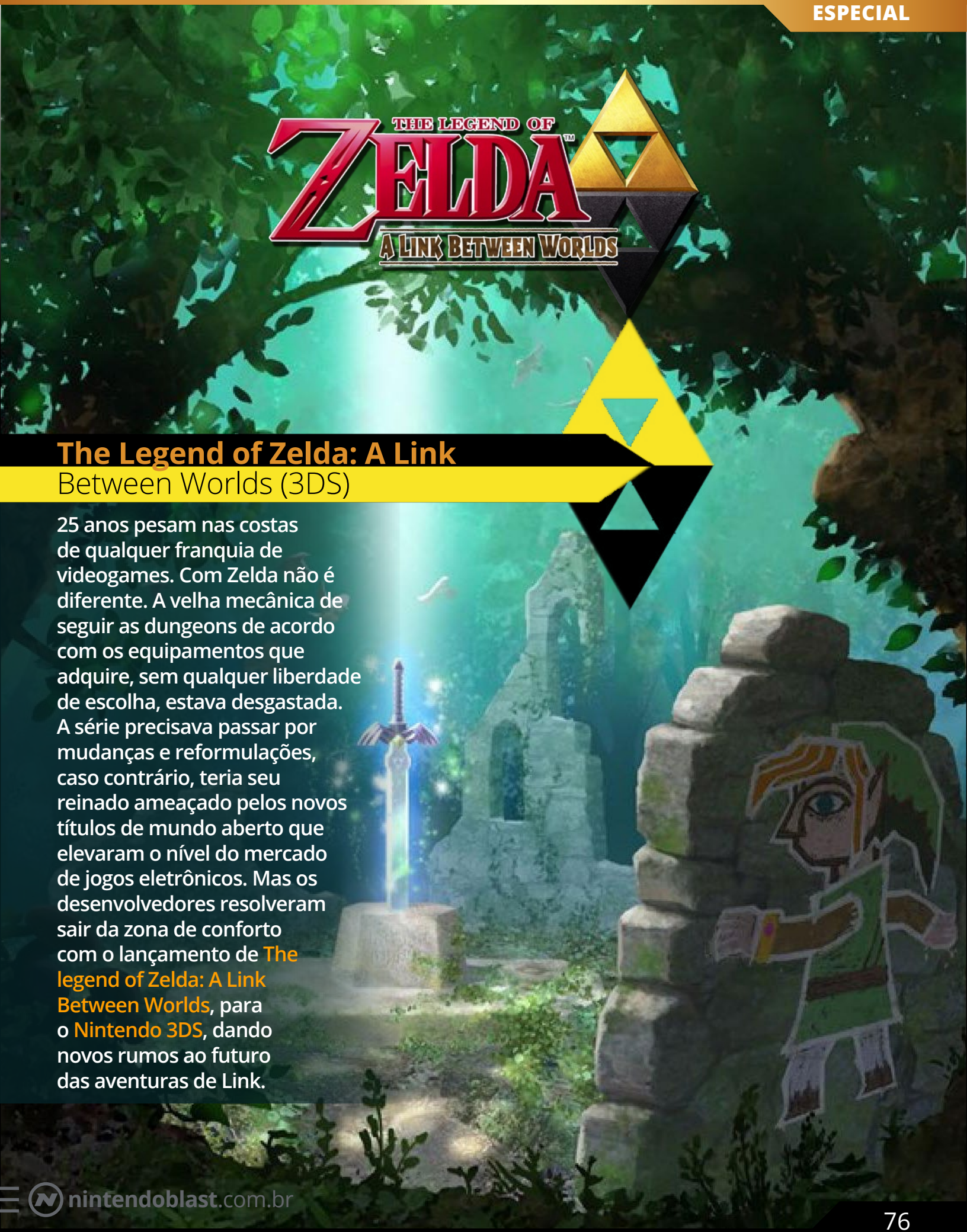






O jogo — com gráficos remasterizados e com acréscimo do 3D estereoscópico — conta a história de Link, um jovem habitante da **Kokiri Forest** que era o único a não ter uma fada. Mas a situação mudaria, e o pequeno sonhador recebeu sua fada. Contudo, com grandes fadas vêm grandes responsabilidades. Em posse da sua ajudante mágica, foi dada a ele a missão de livrar a terra de Hyrule de todo o mal. Para isso, era preciso reunir as pedras e medalhões especiais e viajar no tempo, enfrentando desafios épicos ao longo da jornada.





The Legend of Zelda: A Link Between Worlds (3DS)

25 anos pesam nas costas de qualquer franquia de videogames. Com Zelda não é diferente. A velha mecânica de seguir as dungeons de acordo com os equipamentos que adquire, sem qualquer liberdade de escolha, estava desgastada. A série precisava passar por mudanças e reformulações, caso contrário, teria seu reinado ameaçado pelos novos títulos de mundo aberto que elevaram o nível do mercado de jogos eletrônicos. Mas os desenvolvedores resolveram sair da zona de conforto com o lançamento de The legend of Zelda: A Link Between Worlds, para o Nintendo 3DS, dando novos rumos ao futuro das aventuras de Link.







Com forte influência de A Link to the Past, o jogo quebra paradigmas quando traz a sensação de liberdade para o jogador. É possível explorar os dois mundos do jogo (Hyrule e Lorule) com liberdade. Podemos, inclusive, escolher a ordem das dungeons. Isso graças ao sistema de aluguel de itens na loja de Ravio — onde todos os itens do jogo estão disponíveis após o primeiro desafio —, acabando com a necessidade de seguir para um templo só depois de encontrar um certo item no calabouço anterior.

Além dessas gratas mudanças, outra característica marcante do jogo é o inusitado poder de se transformar em pintura para se movimentar pelas paredes. Isso traz uma nova perspectiva de jogo e faz com que a visão superior não se torne cansativa, abrindo novas e incríveis possibilidades de gameplay. Assim, a aventura portátil cria uma série de novos caminhos para os títulos seguintes da franquia, mostrando que é sempre possível equilibrar nostalgia e inovação.





The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D (3DS)

Após pedidos desesperados de fãs do mundo todo e encorajada pelo sucesso do remake de Ocarina of Time para o Nintendo 3DS, a Nintendo reviveu a maldição do mais controverso dos jogos da franquia Zelda. The Legend of Zelda: Majora's Mask, lançado inicialmente para o Nintendo 64, retornou ainda mais belo e sombrio no Nintendo 3DS em 2015.







A trama se passa após os acontecimentos de The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Sem Hyrule, Triforce e Zelda, a história se desenrola em Termina, uma espécie de "mundo paralelo", em que o protagonista Link deve tentar impedir que a lua colida com o planeta, provocando o apocalipse, após ser tirada da sua órbita pelo mascarado Skull Kid, enquanto busca Navi, sua fiel companheira.

Completamente remasterizado, com gráficos melhorados e o 3D estereoscópico, **Majora's Mask 3D** trouxe tensão e sustos constantes para os que gostam de uma aventura portátil. O jogo, que já que era belo há 15 anos, ficou ainda mais estonteante neste remake. Dos visuais à trilha sonora, da liberdade de câmera ao uso da tela de toque, tudo foi cuidadosamente refeito, transformando o título em clássico instantâneo.





A lenda continua

Assim como as lendas dos grandes heróis da mitologia clássica, a história de Link está longe de ser esquecida. Novos capítulos desta epopeia continuam surgindo, contando, em pequenas crônicas, os incríveis feitos de um jovem guerreiro que luta pela sua princesa e pela paz de um reino mágico.

Três é demais

Misturando os visuais de A Link Between Worlds com a jogabilidade cooperativa de Four Swords, **The Legend of Zelda: Tri Force Heroes** trouxe muita diversãocooperativa para os donos de um Nintendo 3DS. Nesta jornada, três Links se juntam para resolver puzzles, explorar dungeons e enfrentar poderosos chefes. Tudo isso através de mecânicas cooperativas, seja local ou online. Além disso, o título trouxe diversos colecionáveis, dentre eles, várias roupas diferentes para os coloridos heróis.

nintendoblast.com.br



Muita ação na telinha

Depois do sucesso de **Hyrule Warriors** no Wii U, é a vez do Nintendo 3DS receber a sua própria versão do Hack 'n Slash que uniu os mundos de Zelda e Dynasty Warriors. Hyrule Warriors Legends trará, além dos combates frenéticos contra hordas de inimigos, novos personagens baseados em aventuras portáteis e a capacidade de alternar entre diferentes personagens em tempo real — entre eles, o inesquecível Skull Kid —, permitindo novas estratégias.



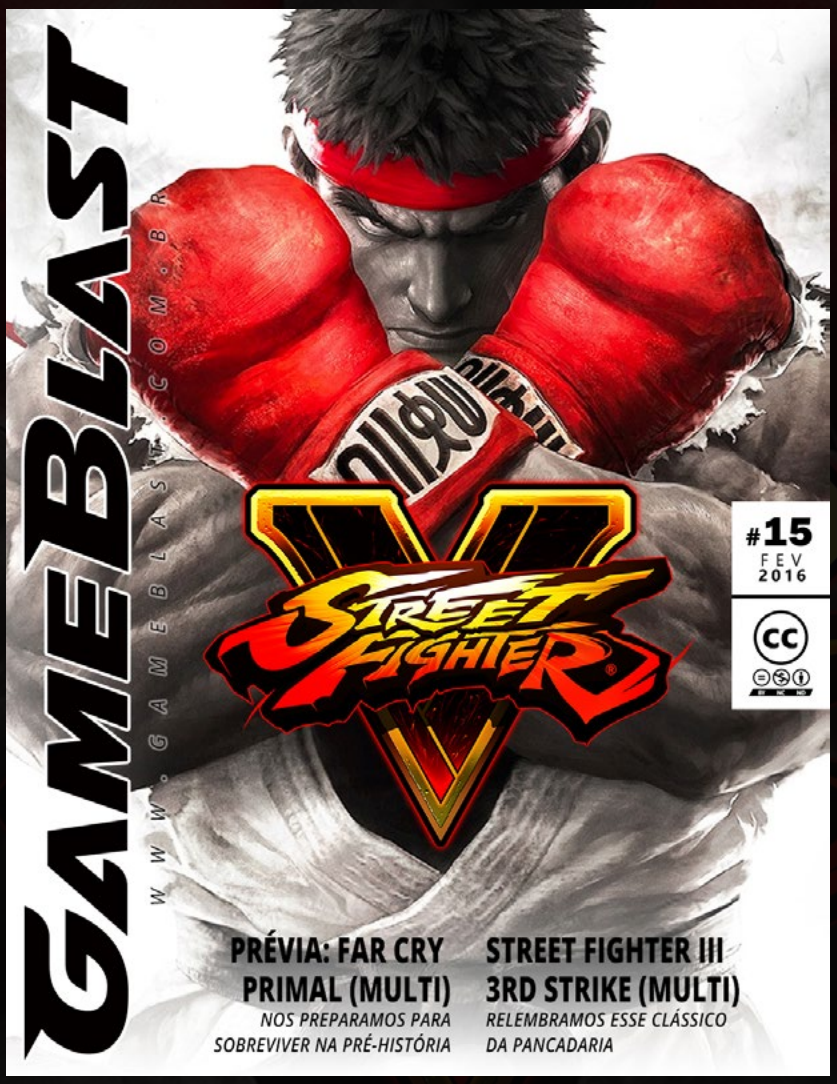


E as próximas páginas desta história portátil não param de ser escritas. Em outubro de 2015 The Legend of Zelda: Tri Force Heroes chegou ao Nintendo 3DS. E no primeiro trimestre de 2016, também para o portátil 3D da Nintendo, Hyrule Warriors Legends promete novas e emocionantes aventuras do Herói do Tempo na palma da sua mão. Pronto para encarar mais estas jornadas?



Revista GameBlast 15

De volta aos ringues no laçamento do ano da Capcom, Street Fighter V!



Além de Mighty Nº9, Far Cry Primal e muito mais!

Baixa já a sua!

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista