# NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBLAST.COM.BR




## DEVELOPERS: JUNICHI MASUDA

*DIRETOR DA GAMEFREAK E THE POKÉMON COMPANY*

## ANÁLISE: SONIC BOOM: FIRE & ICE

*NOSSAS IMPRESSÕES SOBRE O NOVO GAME DO OURIÇO*

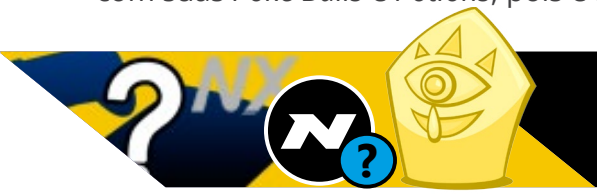
#85 OUT 2016

CC BY NC ND

# Depois de 20 anos, um novo amanhecer



Há 20 anos era lançado Pokémon Red/Green no Japão, contudo, quem recebeu o presente fomos nós treinadores. Chegamos à sétima geração dos monstrinhos de bolso. Não existe um treinador que não esteja ansioso para pôr as mãos em **Pokémon Sun/Moon**. Como toda nova geração, ela traz diversas mecânicas e novos Pokémon, incluindo as novas formas que se adaptaram ao novo continente, Alola. Com isso, trazemos uma matéria especial sobre **Junichi Masuda**, diretor da The Pokémon Company, e, como nem tudo é só Pokémon, confira nossa análise de **Sonic Boom: Fire and Ice**, e mais. Prepare sua mochila com suas *Poké Balls* e *Potions*, pois é hora de partimos em uma nova jornada. Boa leitura! - ***Leandro Alves***

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



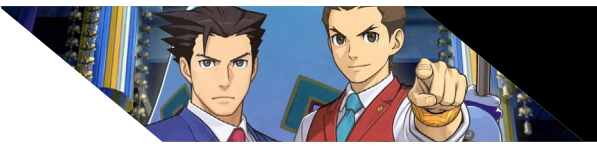
**BLAST FROM THE PAST**
10 anos de Donkey kong 3 **09**



**DEVELOPERS**
Junichi Masuda **16**



**PRÉVIA**
Pokémon Sun e Moon (3DS) **23**



**ANÁLISE**
Ace Attorney: Spirit of Justice (3DS) **40**



**ANÁLISE**
Sonic Boom: Fire & Ice (3DS) **49**



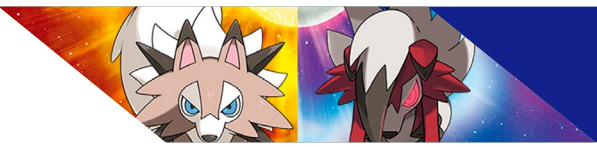
**TOP 10**
Melhores protagonistas de Fire Emblem **54**



**DRAGON QUEST VII**
Uma nova chance para conquistar o ocidente **65**



**CRÔNICA**
Meu primeiro Nintendo Wii **73**



**POKÉMON BLAST**
Os míticos de Kalos + Pokémon Sun & Moon **77**



NINTENDO BLAST

**DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO**
Sérgio Estrella

**DIRETOR EDITORIAL**
Leandro Alves

**DIRETOR DE PAUTAS**
Ana Krishna Peixoto
Pedro Vicente

**DIRETOR DE REVISÃO**
Vitor Tibério

**DIRETOR DE ARTE**
Leandro Alves

**REDAÇÃO**
Ailton bueno
Dácio Augusto
Italo Chianca
Robson Júnior
Thiagos Caires
Victor Miller Miranda

**REVISÃO**
Ana Krishna Peixoto
Bruno Alves
Érika Mitie Honda
Luigi Santana
Vitor Tibério

**DIAGRAMAÇÃO**
David Vieira
Guilherme Kennio
Ítalo Lourenço
Leandro Alves
Paulo D. Fabiola Jr.
Peterson Barros
Tiffany Bittencourt Silva

**Ilustração**
Nivaldo Wesley

**CAPA**
Leandro Alves

# HQ Blast

***"Um Novo Amanhecer"*** 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***.

## Opinião Pedrástica

**Olá, amigos, fãs e seguidores! Mais uma vez estou aqui para providenciar a Opinião Pedrástica. Recentemente surgiu uma nova fofoca (adoro) sobre o NX, revelada por um YouTuber chamado Boogie. Ele afirmou ter falado com duas pessoas que tiveram contato com o console e que estes lhe transmitiram algumas informações interessantes. De forma resumida, ele "revelou" que o NX possibilitaria ter acesso a duas formas de cada jogo, um para ser jogado no console dedicado e a outra para ser jogado de forma portátil. Além disso, os informantes também teriam dito que o console é "um sonho para se programar" e que é incrivelmente inovador.**

A ideia de que cada jogo teria duas versões diferentes, para cada modo, é bem improvável. Afinal, isso meio que obrigaria todos os desenvolvedores a criarem duas versões do jogo, mesmo que elas estivessem interessadas em apenas um dos modos do console. Além disso, se fossem mesmo "dois jogos em um", o natural seria que o preço também fosse mais alto, o que certamente iria espantar muitos jogadores que só estivessem interessados em uma versão do jogo.

Portanto, resta a outra opção, de que as tais duas formas que se fala na fofoca sejam apenas a versão "normal" do jogo e uma versão graficamente reduzida para rodar no modo portátil do NX. Isso faz mais sentido, porque se o console for capaz de fazer isso de forma automática, sem dúvida estaria de



acordo com ele ser “um sonho para se programar”. O desenvolvedor só teria que se preocupar em desenvolver o jogo na sua forma completa e o NX se encarregaria de fazer as conversões necessárias para jogá-lo de forma portátil.

Contudo, há dois problemas nesse cenário. O primeiro é que isso não seria algo inovador, já que a Sony já fez algo parecido com o PlayStation Vita. O segundo é exatamente o motivo disso do PlayStation não ter



dado muito certo: o de que nem todos os jogos de console funcionam muito bem de forma portátil.

Outro risco é de que rodar duas versões do jogo acabe comprometendo a capacidade gráfica do NX na forma de console dedicado. Afinal, podemos imaginar que quanto maior o poder gráfico do console, mais difícil seria permitir essa tal “redução” para o portátil. E por mais que seja certo que diversão é o ponto principal, já vimos que se o console não estiver pelo menos a par graficamente da




concorrência, a Nintendo continuará tendo problemas com third parties.

Mas, claro, lembrem-se que tudo isso é baseado em nada mais nada menos do que fofocas. Por mais certo que essa informação do YouTuber pareça, pode acabar sendo totalmente falsa. Então, já sabem: não acreditem em tudo o que escutem ou leiam, até que a própria Nintendo finalmente faça o anúncio oficial. Esperemos que seja logo.



**Pedra, o que é o Greninja do Ash?Mega evolução? Um modo que só ele tem? Poderia explicar?**
***Anônimo "Ashninja" da Silva***

O Ash Greninja é uma forma alternativa do Greninja – mais uma alteração estética, semelhante à diferença entre formas masculinas e femininas de alguns Pokémon. Mas, sim, é exclusivo do Ash, pois é uma forma que o Greninja obteve graças à afinidade entre ele e seu treinador (o anime mostra que esse Greninja, quando ainda era Froakie, foi extremamente seletivo em relação a quem seria seu treinador).



**Pedra, apesar de toda a polêmica sobre o jogo Metroid Prime Federation Force, estou interessado em comprá-lo. Para jogar co-op local são necessários dois cartuchos? Se eu adquirir para jogar solo vou poder jogar as mesmas fases do multi? Valeu ;)**
***Anônimo "da Federação" da Silva***

Sim, para jogar cooperativamente, cada jogador tem que ter uma cópia do cartucho, mesmo jogando localmente. Até tem a opção de usar o Download Play (onde é usado apenas um cartucho), mas dessa forma o único modo que fica disponível é o minigame Blast Ball e não o jogo normal.

Quanto a jogar sozinho, é possível. Dá para jogar exatamente o mesmo jogo com outras pessoas ou sozinho, mas como o jogo foi feito para ser jogado com outras pessoas, fazer isso sozinho é bem mais chato. Então eu recomendo jogar sempre multiplayer, até porque graças ao modo online você pode sempre encontrar outras pessoas com quem jogar.



**Olá Pedra, dúvida sobre Pokémon GO. Hoje notei algo que não sei se esteve sempre lá, na aba Pokémon notei que alguns Pokémon tem um fundo/sombra azul e outros não, o que poderia ser isso?**
***Anônimo "Azulado" da Silva***

Poderia ser, talvez, que esses Pokémon estão prestes a alcançar a transformação de Super Sayajin Blue?!? Não, infelizmente, não... esse brilho azul atrás do Pokémon simplesmente indica aqueles que foram capturados mais recentemente.

**Meu cachorro comeu meu cartucho, tem como recuperar o save?**
***Anônimo "do Cachorro sem Salvação" da Silva***

Olha, já tinha ouvido falar de cachorro comer a tarefa, mas comer um cartucho é a primeira vez! xD Como os saves ficam armazenados no próprio cartucho, o único jeito de recuperar agora é esperar seu cachorro... hum... "devolver" ele e torcer pra ele ainda estar inteiro e funcionando. xD

**Olá Pedra, tudo bem? Então, tô pensando em comprar o Mario Sports Mix na eShop, mas estou com uma duvida. Eu gostaria de saber se quando eu finalizar o download eu vou conseguir acessa-lo no menu do Wii U ou eu terei que iniciar o modo Wii? E também gostaria de saber se tem como jogar com Game Pad.**
***Anônimo "Esportista" da Silva***

Sim, o **Mario Sports Mix** foi adicionado ao catálogo da eShop do próprio Wii U, o que significa que você poderá acessá-lo diretamente, sem ter que entrar no modo Wii. E sim, ele é compatível com o GamePad, mas o uso de pelo menos um Wii Remote é obrigatório.




**Pedra recentemente a Praça Mii teve uma atualização e apareceu novos jogos porém não consigo jogar nenhum deles, o StreetPass está ativado, tenho mais de 200 amigos que aparecem por lá mas quando tento jogar aparece aquele coelho falando para tentar mais tarde. O que faço agora Pedra?**
***Gwendolin, o perdido na praça***

Para poder jogar os novos jogos da Praça Mii, você precisa comprá-los, pois ao contrário dos primeiros, eles não são gratuitos. Então isso que o coelho deveria estar falando são instruções para comprar os jogos e não uma mensagem de erro.

**Pedra, em A Link Between Worlds é possível obter o Master Ore que fica em Thieves' Hideout depois de vencer a dungeon?**
***Anônimo "Lorule" da Silva***

Sim, é possível, já que o corredor que leva ao Master Ore – que antes tinha que ser aberto com a ajuda da garota – permanece aberto depois de terminar esse dungeon.



**Pedra, qual a relação entre Lorule e o Dark World? Algum desses possui uma ligação com o Twilght Realm?**
***Anônimo "Crepúsculo" da Silva***

Não existe nenhuma relação direta entre nenhum dos três mundos. Entretanto, o fato de Lorule e o Dark World serem tão parecidos pode ser explicado porque ambos são, de certa forma, versões "corrompidas" de Hyrule. No caso do Dark World, é uma versão de Hyrule criada a partir do coração maligno de Ganondorf, que obteve o poder da Triforce. No caso de Lorule, é uma espécie de "dimensão paralela" de Hyrule, no qual os cidadãos se tornaram maus e corruptos, levando à decadência do reino.



**Pedra sabe aquele primeiro Goron do Twilight Princess que não te deixa passar? Como derrota ele? E qual é o nome daquela música que toca quando um dos espíritos da luz aparece.**
***Anônimo "You Shall Not Pass" da Silva***

Você quer dizer o Goron que vem rolando pela Death Mountain e derruba o Alfacinho? Nesse caso, para vencê-lo, você primeiro precisa obter as Iron Boots que, por sua vez, você consegue com o prefeito de Ordon Village. Mas pense bem se você quer mesmo vencer esse Goron, porque eu acho muitíssimo mais divertido ver continuamente o Alfacinho ser derrubado pelo Goron! xD Quanto à música, ela não tem um nome específico e é chamada simplesmente de "**Light Spirit Theme**".



# 10 ANOS DE DONKEY KONG COUNTRY 3 DIXIE KONG'S Double Trouble!

*por* ***Ítalo Chianca***

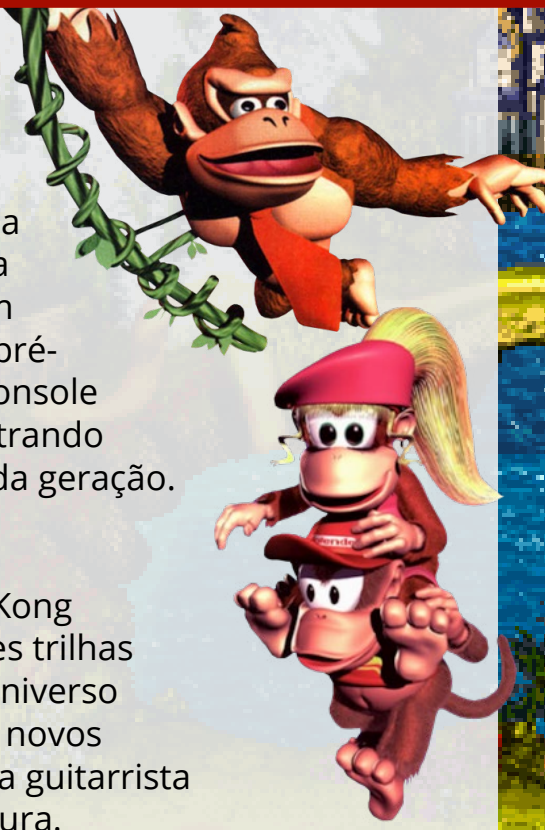
*Revisão: Vítor Tibério*
*Diagramação: Ítalo Lourenço*

## Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble! O último ato no fechar das cortinas.

Lançado em 22 de novembro de 1996, Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble! encerrou uma das mais aclamadas séries da geração 16-bit, e uma das mais bem-sucedidas da histórias dos videogames, com uma aventura cheia de exploração, segredos, desafios e lindos visuais. Para comemorar os 20 anos de seu lançamento, a revista Nintendo Blast relembra este que foi um dos últimos grandes lançamentos do Super Nintendo.



## Teoria da evolução



Quando Donkey Kong Country foi lançado em 1994 para o Super Nintendo, jogadores e mídia especializada ficaram em choque com a qualidade visual da primeira grande aventura de Donkey Kong desde suas desavenças com Mario (à época Jumpman) nos arcades. O título trazia visuais pré-renderizados belíssimos, criando um aspecto 3D inédito no console da Nintendo, além de contar com uma jogabilidade fluida, entrando imediatamente para o hall de melhores jogos de plataforma da geração.

Com o sucesso do primeiro jogo, veio a inevitável sequência, lançada em 1995, intitulada Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest. Ainda mais bonito, desafiador e com uma das melhores trilhas sonoras já criadas para um jogo eletrônico, DK2 expandiu o universo criado pela Rare em parceria com a Nintendo, acrescentando novos ambientes, inimigos e companheiros símios, como a simpática guitarrista Dixie Kong, namorada de Diddy e protagonista da nova aventura.

## Máquina de dinheiro



Como o investimento nas estações de trabalho da Silicon Graphics adquiridas pela Rare custaram caro para a empresa, o jeito era produzir conteúdo e vender novos produtos. Por isso, assim que concluiu o segundo jogo da série Country, o time de desenvolvimento já iniciou os trabalhos na continuação, utilizando a mesma tecnologia gráfica Silicon Graphics (SGI) e Advanced Computer Modelling (ACM) para produzir as animações em 3D pré-renderizadas e transformadas em sprites 2D que deram vida a Donkey Kong Country 3. E se era dinheiro que eles queriam, o resultado foi satisfatório, pois DKC3 vendeu mais de três milhões de cópias, segundo o site VGChartz.

Depois destes dois excelentes títulos, os fãs da Nintendo já contavam os dias para o lançamento do Nintendo 64 quando a Rare surpreendeu com o anúncio de um terceiro jogo da série Country, ainda para o Super Nintendo. O ano era 1996, o PlayStation já duelava com o Saturn pela hegemonia da geração 32-bits e o Nintendo 64 dava os seus primeiros passos, mas os donos do 16-bits da Nintendo ainda teriam uma última jornada com a família DK antes de embarcar na próxima geração de videogames e os seus gráficos poligonais.







## Mais um ato

Lançado em meio a uma infinidade de novidades sobre o PlayStation, Saturn, Nintendo 64 e todos os novos jogos que invadiam a segunda metade da década de 1990, Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble! chegou ao mercado no final de 1996, prometendo encerrar de forma magistral uma das melhores séries do Super Nintendo. Mesmo com todos os outros anúncios, as expectativas ainda eram altas, afinal, tratava-se de um novo Donkey Kong.

Desenvolvido pela Rare e publicado pela Nintendo, sob direção de Tim Stamper, produção de Andrew Collard, designer de Andrew Collard e Paul Weaver, e trilha sonora composta por Eveline Fischer Novakovic e David Wise, DKC3 reuniu os principais nomes responsáveis pelos títulos anteriores, e juntos deram vida a um excelente game.

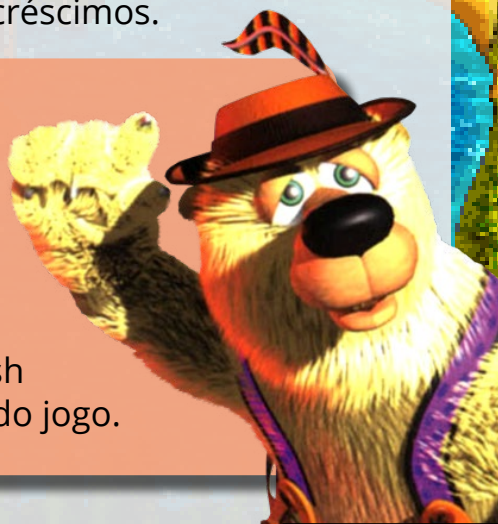
A aventura tem início quando Donkey e Diddy resolvem sair em busca de novos desafios depois que acabaram com K. Roll e seus capangas no jogo anterior, e simplesmente desaparecem. Preocupada com o sumiço dos dois, Dixie recruta o bebê gorila Kiddy para, juntos, procurarem os amigos no Northern Kremisfer, após descobrir que eles foram sequestrados pelo misterioso Kaos.

A premissa é simples, mas é o suficiente para motivar o jogador a percorrer os 48 estágios do jogo em busca de moedas DK, moedas urso, bananas, letras KONG e todos os segredos escondidos ao longo de plataformas desafiadoras que exigiam muita habilidade por parte do jogador, assim como foi nos dois primeiros jogos da série.

## Novas perspectivas

Donkey Kong Country 3 ainda pegava emprestado muito da fórmula que consagrou os seus antecessores. A jogabilidade dividida entre dois personagens, o estilo plataforma, segredos escondidos nas fases, uso de animais como ajudantes, coleta de itens, etc. Tudo que os jogadores esperavam estava lá, mas como novos acréscimos.

## Irmãos urso



Northern Kremisphere é o lar dos Brothers Bear, uma extensa família de ursos que auxiliam Kiddy e Dixie ao longo de sua jornada para resgatar DK e Diddy. Vivendo em cabanas, os irmãos urso Bachelor, Baffle, Barnacle, Barter, Bazaar, Bazooka, Benny and Björ, Blizzard, Blue, Blunder, Boomer, Bramble e Brash oferecem diferentes itens e serviços que ajudam no desenrolar do jogo.



A primeira novidade ficava por conta da forma como o jogador explorava o vasto mapa do jogo. Ao invés de seguir a linearidade dos títulos anteriores, em DKC3 os gorilas podiam navegar livremente em busca de novos mundos e fases, podendo, inclusive, encontrar inúmeros segredos nessa exploração que se desenrolava gradativamente, ao passo que o jogador conseguia aprimorar o seu veículo.



## Andar é para os fracos

Novidade de DK3, os veículos são parte importante na jornada de Kiddy e Dixie. Assim que o jogo começa, o jogador recebe o Motor Boat, pequena embarcação motorizada para percorrer o vasto mapa. Com o desenrolar do game, os macacos coletam novas peças que podem ser usadas para aprimorar o veículo, transformando-o em Hover Craft, Turbo Ski, Rail Car e Gyrocopter, e assim acessar novas áreas.



Outra novidade foi a chegada de Kiddy como companheiro de Dixie. O bebê chorão assumiu o posto que já foi de Donkey Kong e Diddy. Assim como sua prima tem a habilidade de planar usando o próprio cabelo, Kiddy também tem habilidades próprias, como quicar na água. Combinando os dois macacos, o jogador criava novas possibilidades de movimento, como arremessar o companheiro para quebrar pisos ou alcançar lugares mais altos. Somando essas habilidades com os animais ajudantes espalhados pelas fases, temos uma excelente variedade de possibilidades durante o jogo para superar os estágios.

## Amigo da selva

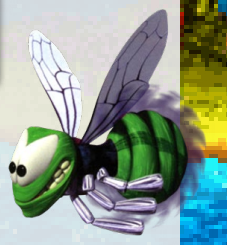
Mantendo a tradição dos jogos anteriores, em DKC3 novos macacos recebem a ajuda de outros animais da floresta. O novo time auxiliar é composto por: Ellie the Elephant, Enguarde the Swordfish, Parry the Parallel Bird, Squawks the Parrot, Quawks the Parrot e Squitter the Spider.



As fases, aliás, estão ainda mais variadas, com temáticas já vistas antes, como selvas e cavernas, e novas locações, como cenários inspirados nos países do norte da Europa, misturado com um pouco de ficção científica, trazendo a familiaridade desejada ao mesmo tempo que introduziu novos mundos ao já vasto leque de estágios da série.







## Rara identidade

Donkey Kong Country 3 apresenta um dos visuais mais bonitos do Super Nintendo, marca característica da Rare. Logo nos primeiros minutos de jogo é possível observar a beleza gráfica do título, com personagens detalhados e cenários que mais parecem pinturas. Basta observar atentamente a riqueza do horizonte do primeiro estágio e perceber como os desenvolvedores cuidaram de cada detalhe.

Mantendo o alto padrão dos jogos anteriores no que diz respeito aos visuais, o mesmo, infelizmente, não pode ser dito da trilha sonora. Com o clássico compositor David Wise ficando responsável apenas por algumas canções, o jogo até que apresenta uma trilha sonora bonita e marcante, mas sem o mesmo brilho de composições como Aquatic Ambiance.



## Selva portátil

Uma versão de DKC3 foi lançada para o Game Boy, chamada Donkey Kong Land III. O jogo era praticamente o mesmo, mas adaptado para as limitações técnicas do portátil da Nintendo, mas com direito a cores na versão de Game Boy Color. Já em 2005, o título foi portado para o Game Boy Advance, com algumas mudanças nos visuais e na trilha sonora, aumentando a participação de David Wise na trilha do jogo.





A jogabilidade, por sua vez, continuou exigindo extrema precisão por parte dos jogadores. Contudo, a velocidade vista nos títulos passados dividiu espaço com momentos que exigiam a resolução de puzzles, deixando o jogo um pouco mais lento do que o primeiro DK, por exemplo. Até os animais ajudantes perderam um pouco de agilidade em prol de técnicas mais apuradas. Essas mudanças, aliás, além de trazer algo novo para a trilogia, resultaram em fases extremamente complexas e desafiadoras.

Terminar o jogo até pode ser uma tarefa mais simples do que os outros dois jogos, mas completar todos os desafios que o game se dispõe era uma missão para jogadores dedicados, que estavam dispostos a repetir a mesma fase exaustivamente, em busca de encontrar todos os segredos e superar todos os desafios. O final verdadeiro, por sinal, só era desbloqueado depois de completar o jogo com 105% de progresso.



SNES

A nova aventura é ainda melhor que as anteriores

Por Eduardo Mureta

DONKEY KONG COUNTRY 3

DIXIE EM DUPLOS APUROS

Os Amigos Ursos

Gráficos do além

Mapa de jogo

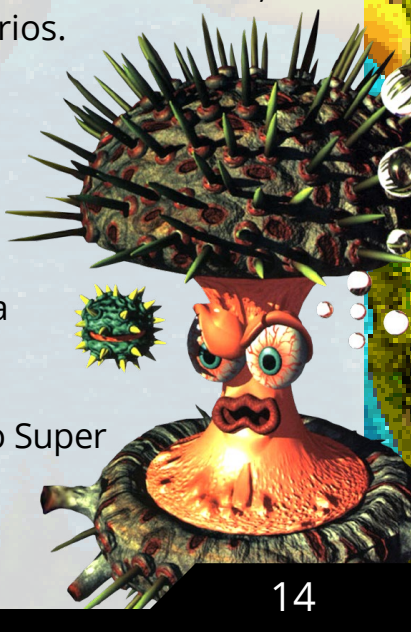
AÇÃO 20 GAMES

AÇÃO 21 GAMES

## Nas páginas da história

Mesmo com tantas notícias sobre o Nintendo 64 e os consoles e jogos da nova geração, Donkey Kong Country 3 foi destaque nas revistas sobre videogames da época. Uma de suas primeiras grandes aparições para o público brasileiro foi na edição Nº 111, da revista Ação Games.

O periódico trazia uma rápida análise sobre o game nas páginas 20 e 21, dizendo que "o terceiro game é ainda melhor que os anteriores! E a principal novidade está no próprio sistema de jogo, que traz uma interação do jogador maior que nas versões anteriores". A revista também elogiou os gráficos e as músicas, comentando que "os efeitos de luz, com transparência de cores, proporcionam incrível realismo aos cenários. O som está ótimo: músicas com batidas fortes e muito bass, em arranjos animais." Por fim, o jogo recebeu nota dez dos editores.



Na revista Super Game Power #34, a musa Marjorie Bros contou, em detalhes, o enredo do jogo, com dicas espalhadas nas legendas das várias imagens que ilustravam as páginas 28 e 29 da edição, além de atribuir nota 5/5 para o game. Mas isso seria apenas uma prévia para os leitores da revista, que receberiam um detonado de seis páginas na edição seguinte, fazendo a alegria dos jogadores que não conseguiam completar o jogo e marcando a passagem de um dos melhores jogos do Super Nintendo pelas páginas das clássicas revistas de videogame do país.

## Deixou saudade

Foram três anos intensos para os fãs de Donkey Kong. A cada novo lançamento, uma excelente aventura cheia de desafios, diversão e lindos momentos, encerradas de forma magistral por DKC3, que tanto dividiu opiniões dos jogadores, mas que tanto marcou as boas lembranças que temos de uma das melhores gerações de videogames de todos os tempos. Talvez, se aqueles que não aproveitaram tanto o jogo em seu lançamento soubessem que a série demoraria 14 anos para retornar, teriam se divertido mais com Kiddy e Dixie. Por sorte, jogos assim são imortais, e nunca é tarde para sair saltando por aí.



*por* ***Ailton Bueno***

*Revisão: Vitor Tibério*
*Diagramação: Peterson Barros*



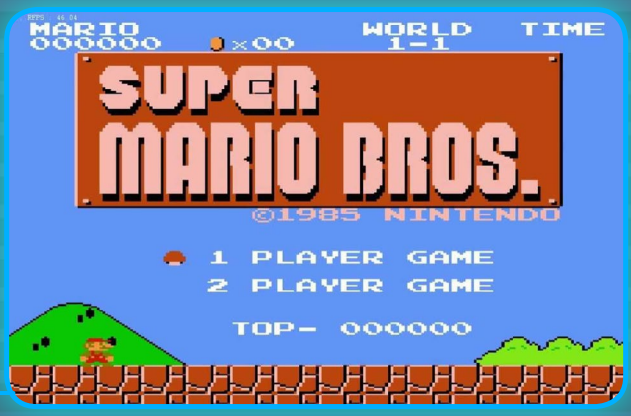
# Junichi Masuda, O Maestro por detrás dos jogos Pokémon

Junichi Masuda é um homem de muitos talentos. Ele nasceu em Yokohama, no distrito de Kanagawa. E foi de lá que saiu uma das mentes criativas responsáveis pelo sucesso da franquia Pokémon no Japão e no mundo. Seu trabalho influenciou toda uma geração de jogadores, seja como compositor, programador, desgin, produtor ou diretor.

## O início da jornada rumo à maestria

A sua infância se resumia em caçar peixes e insetos, já que naquela época o Japão ainda se recuperava da destruição da Segunda Guerra Mundial, e o acesso às novas tecnologias não era tão facilitado como hoje em dia. Nas suas férias de verão ele sempre viajava para a região de Kyushu, onde sua família vive até hoje.

Sua paixão pela música começou na escola. O seu primeiro instrumento foi o trombone, mas uma coisa mudou a sua vida, ele conheceu a música clássica. Obras como a Quinta Sinfonia de Shostakovich e Le Sacre du Printemps, de Igor Stravinsky, pautaram o seu futuro musical. Mas foi outra obra conhecida que lhe deu o norte na composição de canções para jogos: a trilha sonora do jogo *Super Mario*.




Masuda precisou estudar outras coisas além de música, por essa razão ele entrou na Japan Electronics College, onde aprendeu computação gráfica e programação na linguagem C. Sua carreira profissional no mundo dos jogos se resume praticamente em jogos para portáteis, e alguns são verdadeiras pérolas.

Ele estava trabalhando para uma grande corporação em 1989 quando **Satoshi Tajiri** se aproximou dele e perguntou se ele gostaria de se juntar à **Game Freak**, que estava começando a ser formada. Masuda aceitou e se tornou um dos fundadores da empresa.

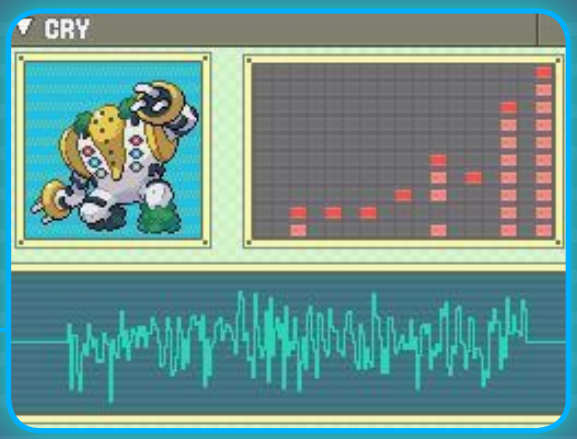
Masuda teve como primeiro trabalho para a Game Freak um jogo chamado **Mendel Palace**, que foi publicado em 1990. Depois ele foi o responsável pelas músicas no jogo Yoshi em 1991; já em 1992 ele ficou responsável pela parte das músicas em **Magical Taluluto-kun**; novamente para a Nintendo, em 1993, com **Mario & Wario**; e depois em **Pulseman**, no ano de 1994. Depois disso ele passou a trabalhar quase que exclusivamente com Pokémon, e sua vida deu uma virada.



## Seu trabalho com Pokémon

### Video games

Masuda foi o único compositor dos jogos **Pokémon Red & Blue**. Ele criou um programa chamado "**Sound Driver**", que foi amplamente utilizado pela Game Freak para sonorizar e criar os efeitos de som dos jogos produzidos por eles. Depois, foi com esse programa que os sons característicos de cada Pokémon foi criado.

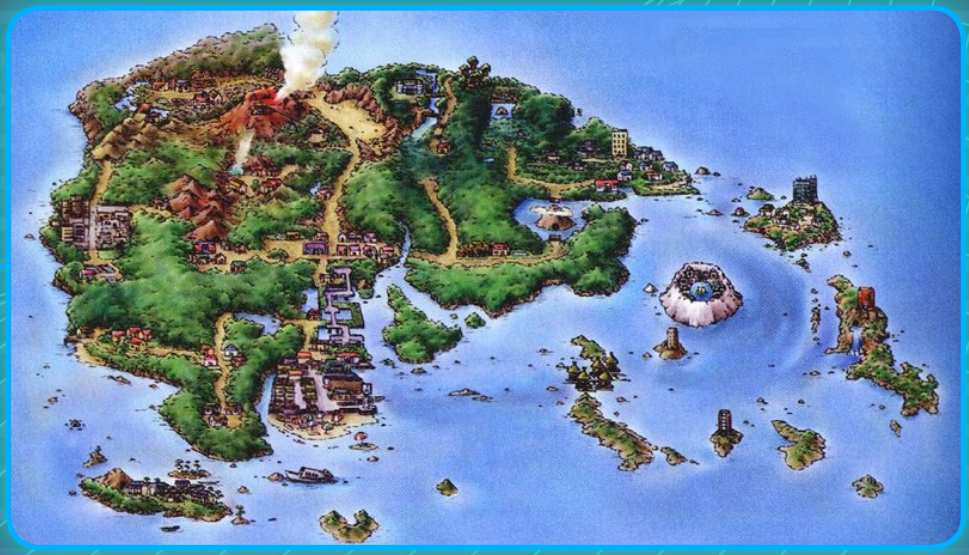




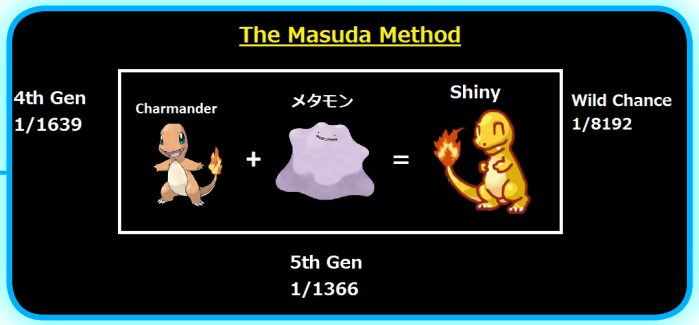


Ele foi o responsável por músicas em todos os jogos da série principal. Conforme o tempo foi passando, ele passou a acumular funções na produção dos jogos, mas ainda assim ele continua responsável por compor canções para as batalhas do jogo. E tem trabalhado como Diretor ou Vice-diretor dos jogos da série principal desde a versão **Crystal** dos jogos. Além disso, ele trabalhou como conselheiro em **Pokémon Stadium** (N64), **Pokémon Stadium** 2 (N64) e em **Pokémon Puzzle Challenge** (GB), além de ter sido o supervisor do **Pokémon Channel** (GC).

O músico também trabalhou como Designer para os jogos de Pokémon. Por exemplo, a região de *Hoenn* foi baseada na região de Kishuu, local onde ele passava as suas férias de infância.



Os fãs da franquia gostam tanto de Masuda que apelidaram um método para obtenção de Pokémon Shiny em sua homenagem, o famoso **Método de Masuda**, que passou a funcionar a partir da quarta geração dos jogos. O método consiste em cruzar Pokémon de diferentes regiões para aumentar as chances de nascer um monstrinho *shiny*.







A partir do ano de 2010 Masuda passou a ser o responsável pelos anúncios da franquia. Na primeira vez que ele apareceu, a silhueta do Zoroark foi revelada. Posteriormente ele fez diversos anúncios importantes com relação à franquia, como o lançamento de Pokémon Black 2 e White 2, a revelação de Mega Mewtwo Y, para a sexta geração dos jogos e, por fim, revelou que a região de ***Kalos*** é baseada na França.



## Músicas nos Animes




As músicas criadas por Masuda foram rearranjadas por Shinji Miyazaki, mas ele compôs algumas faixas que foram utilizadas na geração Advanced da série animada. Além disso, ele se envolveu com diversos filmes da franquia.




Os filmes que tiveram a sua participação foram Pokémon 6 — Jirachi Realizador de Desejos, Pokémon 7 — Alma Gêmea, Pokémon Ranger e o Lendário Templo do Mar, Pokémon: O Pesadelo de Darkrai, Pokémon: Giratina e o Cavaleiro do Céu, Pokémon: Zoroark — Mestre das Ilusões, além de ter participado dos especiais Pokémon Calabouço Misterioso: Time Go-Getters Iniciando e do A Ilha de aventura do Pikachu.

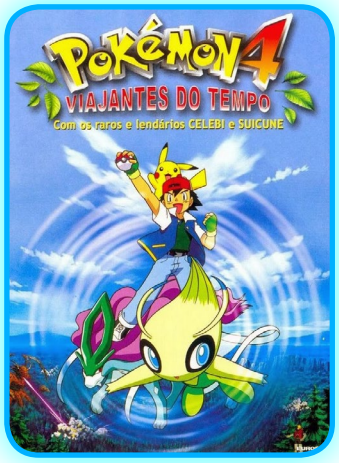






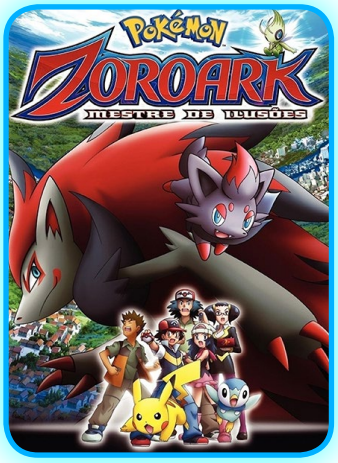
Ele também participou da trilha musical do O Retorno de Mewtwo e da canção The Power of One, que fez parte da trilha sonora de Pokémon: O Filme 2000, e também contribuiu em Pokémon 4: Viajantes do Tempo — Celebi, A Voz da Floresta. Já no filme Heróis Pokémon: Latios e Latias, ele participou da concepção dramática dos personagens.

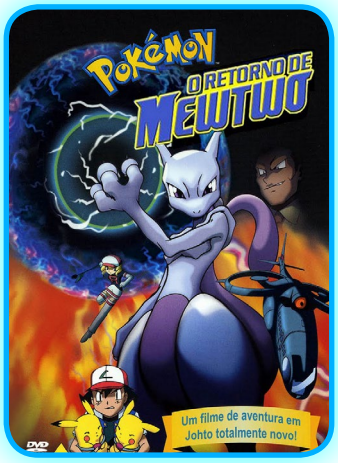
.









# Lista de jogos em que Junichi Masuda é creditado

**Mendel Palace**
(1989) – Compositor



**Yoshi**
(1991) – Compositor




**Magical Taruruuto-Kun**
(1992) – Compositor



**Mario & Wario**
(1993) – Compositor



**Pulseman**
(1994) – Compositor



**Pokémon Red and Blue**
(1996) – Compositor, programador



**Bushi Seiryuden**
(1997) – Compositor



**Pokémon Yellow**
(1998) – Compositor



**Pokémon Stadium**
(1999) – Conselheiro



**Pokémon Crystal**
(2000) – Compositor



**Pokémon Ruby and Sapphire**
(2002) – Diretor, compositor, designer



**Pokémon FireRed and LeafGreen**
(2004) – Diretor, compositor, designer



**Drill Dozer**
(2005) – Produtor



**Pokémon Diamond and Pearl**
(2006) – Diretor, compositor



**Pokémon HeartGold and SoulSilver**
(2009) – Produtor, compositor



**Pokémon Black and White**
(2010) – Diretor, produtor, compositor



**Pokémon Black and White 2**
(2012) – Produtor



**HarmoKnight**
(2012) – Produtor geral



**Pokémon X and Y**
(2013) – Diretor, produtor, compositor



**Pokémon Omega Ruby and Alpha Sapphire**
(2014) – Produtor



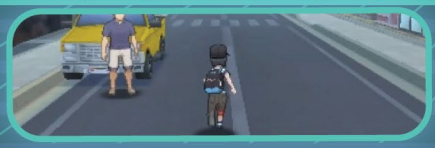
**Tembo the Badass Elephant**
(2015) – Produtor geral



**Pokémon Go**
(2016) – Compositor



**Pokémon Sun and Moon**
(2016) – Produtor, compositor



*por* ***Robson Júnior***

*Revisão: Ana Krishna Peixoto*
*Diagramação: Leandro Alves*

3DS

# Pokémon Sun e Pokémon Moon prometem mais uma épica jornada

Falta pouco mais de um mês para vivenciarmos mais um passo da franquia Pokémon, após meses acompanhando as novidades periodicamente publicadas pela desenvolvedora. Graças ao seu trabalho contínuo, já temos uma boa imagem do que será Pokémon Sun e Moon, embora ainda haja muitos mistérios a serem revelados. Confira um pouco do que esperar da sétima geração dos monstrinhos de bolso e continue a contagem regressiva conosco!

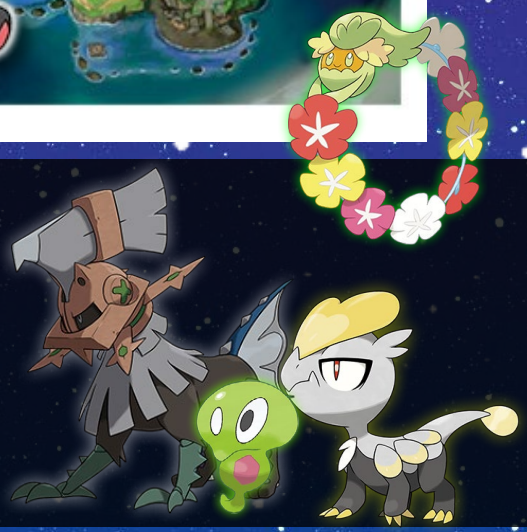
## **Moro num país** tropical

Constituída de quatro ilhas principais e uma ilha artificial, a região de Alola está repleta de vida. É tanto que o seu próprio nome indica essa plenitude: além de ser um trocadilho com Aloha, expressão que serve tanto para cumprimentar quanto para se despedir, ola quer dizer "vida" em havaiano. É uma região de bastante apelo turístico por causa de suas belas praias e sua cultura diferenciada.



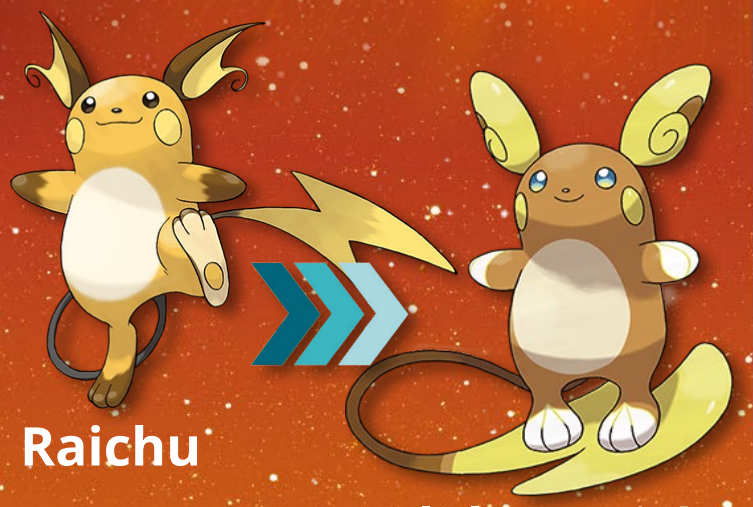
**Alola**

A temática inspirou vários dos Pokémon nativos da região — alguns mais obviamente, a mencionar Comfey, a guirlanda de flores animada. Por falar em novos Pokémon, como é tradicional, a nova região introduzirá um bom número de criaturas. Ao longo dos últimos meses, conhecemos espécies curiosas como Type: Null e outras que já ganharam o amor dos fãs, a exemplo de Mimikyu. Além dos novos Pokémon, Sun e Moon trarão pela primeira vez as formas 10% e Complete de Zygarde aos jogos.



# Pokémon Sun / Pokémon Moon

Devido a uma diversidade de fatores, certos monstrinhos que chegaram a Alola acabaram mudando suas aparências e até seus tipos para se adaptar ao novo habitat. Em Sun e Moon, seremos apresentados a novas formas de Pokémon já conhecidos, como Sandslash e Raichu. Ainda não está claro se teremos acesso às formas tradicionais destes nos próprios jogos ou se será necessário efetuar transferências das gerações anteriores para obtê-los. De toda forma, trata-se de uma forma interessante de retomar as origens da franquia sob uma nova roupagem — e não deve ser possível ficar mais bizarro que o Alolan Exeggutor.



Raichu

Alolan Raichu



Sandslash

Alolan Sandslash



Exeggutor

Alolan Exeggutor



Vulpix

Alolan Vulpix

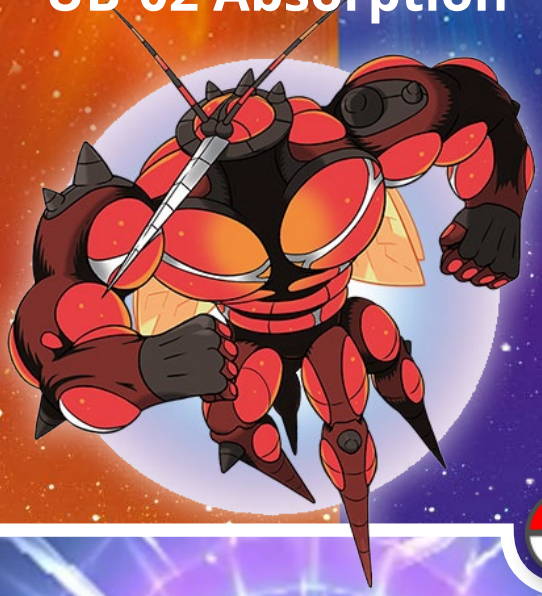
# Pokémon Sun / Pokémon Moon

Alola guarda ainda mais um mistério: as Ultra Beasts, criaturas poderosas que ameaçam tanto Pokémon quanto humanos. Pouco se sabe sobre esses seres, que estão sendo investigados e catalogados pelos membros da Aether Foundation, uma instituição que trabalha em prol dos Pokémon. Apenas em Sun e Moon saberemos o real impacto de seu surgimento e os motivos por trás disso.



UB-01

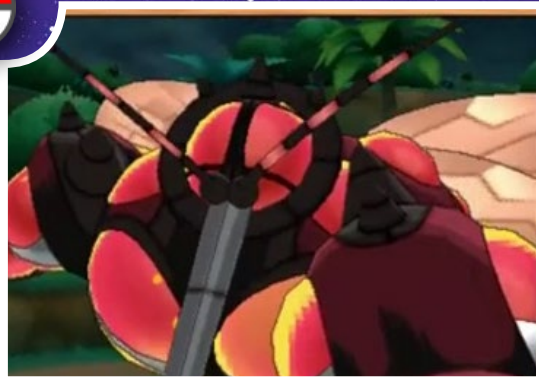
## UB-02 Absorption





UB-02 Beauty







# Pokémon Sun / Pokémon Moon

Em Alola, Pokémon e humanos têm fortes laços entre si, o que é um de seus aspectos culturais mais importantes. Isso é demonstrável com Poké Rides: certos monstrinhos podem ser recrutados a qualquer momento para ajudar os humanos a explorar o mundo, já que há certos pontos que não seria possível alcançar de maneira independente, seja no céu, na terra ou na água.









Já que mencionamos laços, é interessante notar que o Amie retornará na sétima geração como Pokémon Refresh, com mais opções para cuidar dos seus parceiros: limpá-los após as batalhas, alimentá-los e até mesmo curar condições de status, como envenenamento. Assim como nos jogos anteriores, manter a proximidade com os Pokémon tem efeitos benéficos durante as batalhas, fazendo com que eles resistam a nocautes e desviem de golpes algumas vezes, por exemplo.







Os Pokémon dentro dos boxes no PC finalmente terão seus momentos de diversão fora do time. Quando depositados, podem ser levados a Poké Pelago, uma variedade de ilhas que esses monstrinhos podem explorar. Quantos mais são enviados a Poké Pelago, mais recursos surgem, incluindo novas ilhas, itens e treinamentos dos Pokémon.





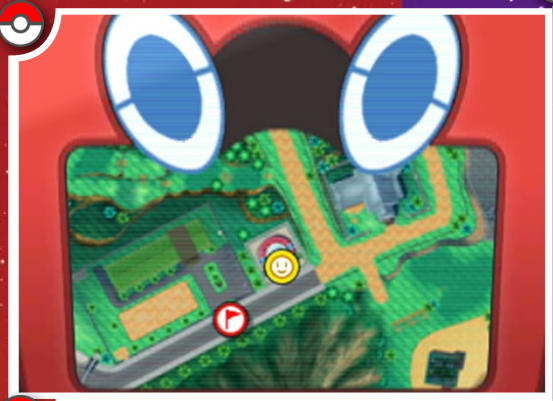


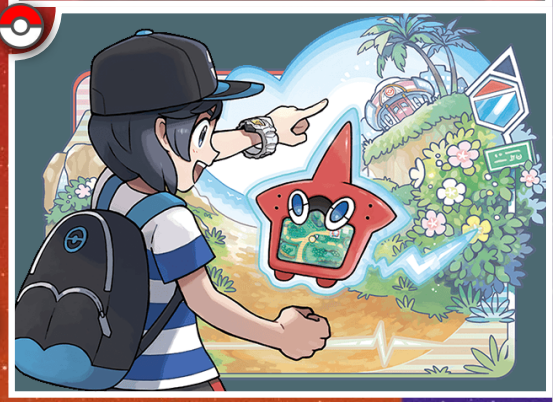


# Explorando o novo mundo



Professor Kukui





Como acontece de jogo em jogo, a enciclopédia digital receberá um novo redesign. Entretanto, a Pokédex passará a ser uma atração por si só, uma vez que o modelo de Alola é bastante especial. Professor Kukui entrega ao treinador essa rara versão, na qual habita um Rotom (o monstrinho capaz de possuir diversos eletrodomésticos). Além de registrar informações das espécies encontradas, a Rotom Dex dá informações sobre locais baseadas nas conversas com os habitantes de Alola — isso com a personalidade animada característica de Rotom. Através da Rotom Dex, pode-se acessar o recurso Poké Finder, que serve para fotografar Pokémon encontrados em certos pontos da região.






Fotogênico

Quebrando o padrão da série, Alola não contará com ginásios ou uma Elite Four — até onde sabemos, pelos menos. Ao invés disso, a forma de crescimento para jovens treinadores na região é viajar por cada uma das ilhas e resolver certos desafios. Além de batalhas Pokémon, outras habilidades serão requeridas: pode ser necessário responder a testes de conhecimento ou buscar itens, por exemplo.

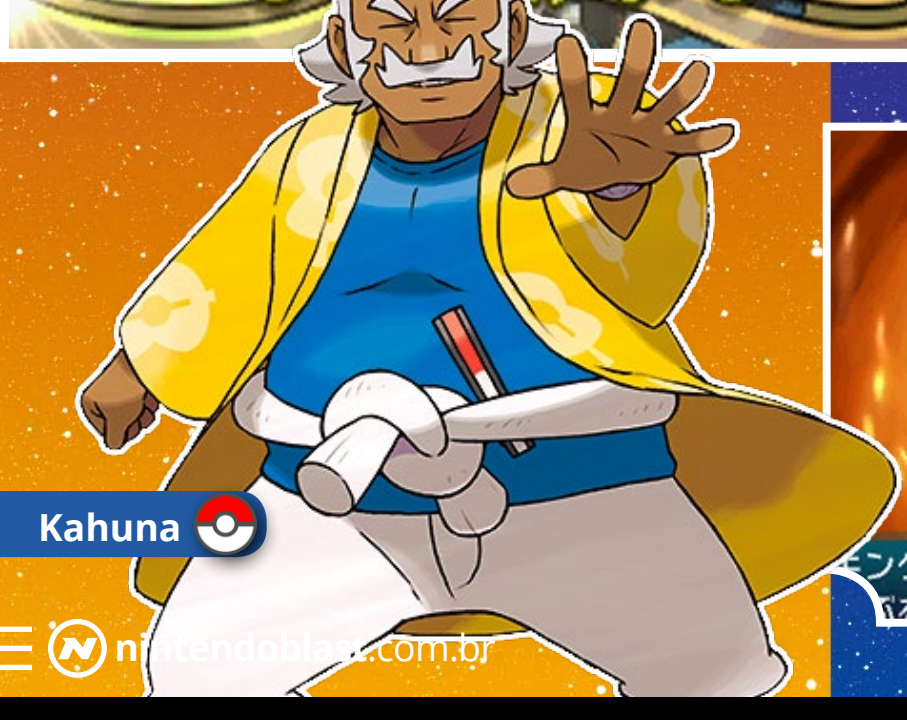
No final de cada desafio, há um Totem Pokémon para ser enfrentado, bem maior e mais forte que as criaturas da mesma espécie. Após isso, resta a última fronteira antes do reconhecimento público das habilidades do treinador, que é a batalha contra o kahuna, o líder da ilha. Um deles é o Hala, mesmo personagem que entrega ao jogador seu Pokémon inicial.









Kahuna



## Novidades nas competições

Quem já se aventurou pelo competitivo de Pokémon deve conhecer bem o termo IV (Individual Value). Esse tipo de dado diz respeito às habilidades inatas de cada monstrinho — ou seja, um conceito atribuído no momento de sua concepção e que não poderia ser alterado, pelo menos até agora. Em Sun e Moon, através do Hyper Training, Pokémon no nível 100 poderão aumentar esses valores pela primeira vez na história. É claro que não se trata de uma mecânica utilizável a qualquer momento, visto que é necessário coletar certos itens chamados Bottle Caps para realizar o processo. Entretanto, essa será uma ótima oportunidade para aumentar o potencial de Pokémon queridos — e tornar a busca pelo monstrinho "perfeito" mais possível.









Um novo modo de batalhas estará presente em Sun e Moon. O chamado Battle Royal permitirá confrontos simultâneos entre quatro treinadores, ou seja, cada um contra os outros três. Cada jogador escolhe três de seus Pokémon e, uma vez por turno, escolhe qual dos oponentes atacar. O ranking é decidido em relação ao desempenho de cada um durante as batalhas. O Battle Royal promete ser uma interessante forma de trazer algo novo ao competitivo da franquia.











As batalhas tradicionais também não escaparam das inovações. Com o Key Item chamado Z-Ring, e tendo os Z-Crystals corretos (para ambos Pokémon e o treinador), cada monstrinho será capaz de executar um movimento especial, denominado Z-Move. A animação dos golpes é diferenciada: o treinador faz uma espécie de dança para transferir sua energia ao Pokémon, que então utiliza um poderoso golpe. Há Z-Moves para cada tipo, mas também alguns exclusivos para Pokémon como Pikachu e Eevee. Apenas um desses poderosos movimentos pode ser executado por batalha, semelhantemente a como funcionavam as Mega Evoluções.



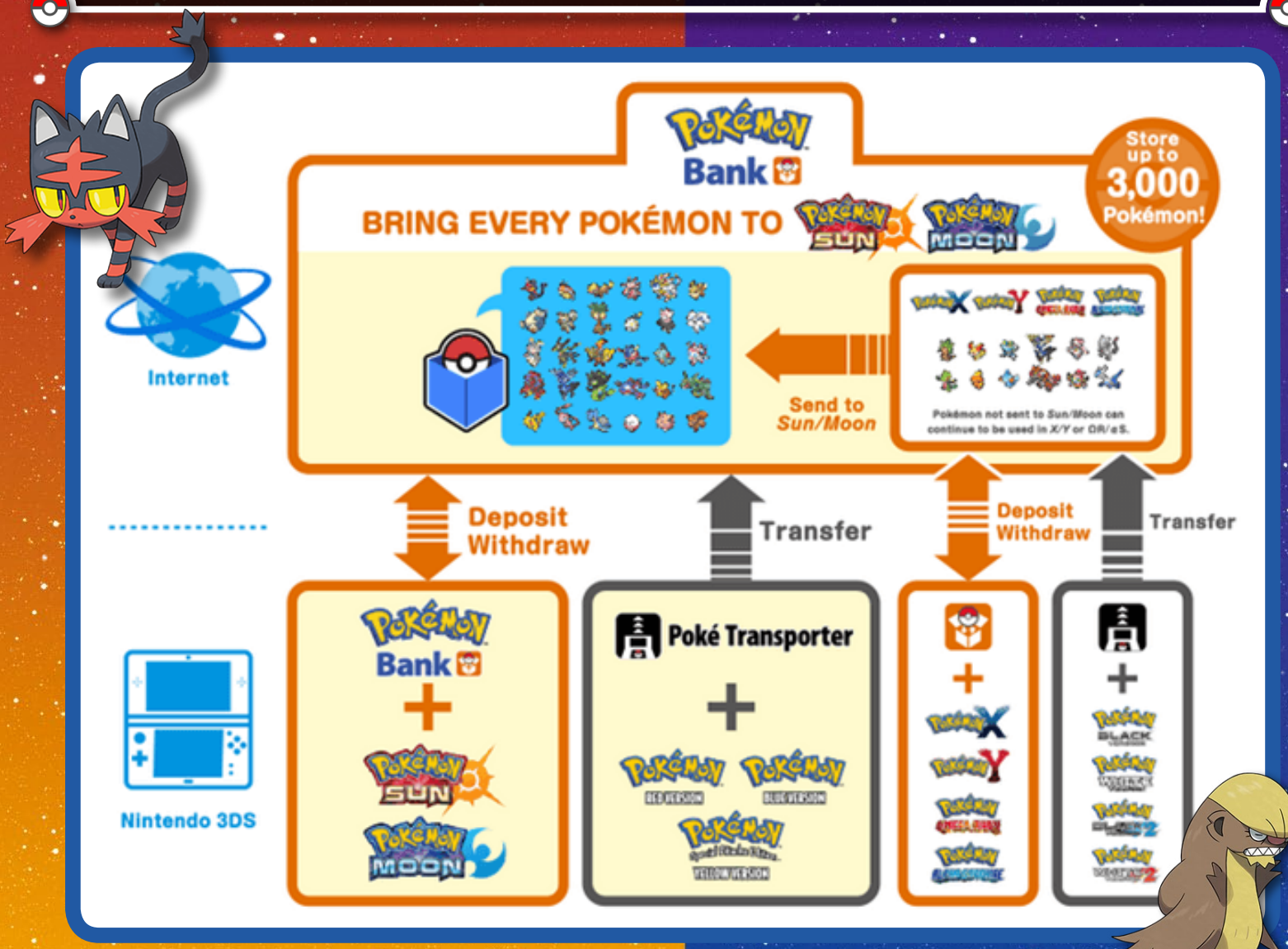




Por falar em Mega Evoluções, elas felizmente estarão presentes em Sun e Moon, mas talvez menos evidenciadas por causa da introdução dos Z-Moves. Também se deu a entender que não haverá novas Mega Evoluções na sétima geração, algo decepcionante — mas bem melhor que abandonar a mecânica.



O serviço de armazenamento de monstrinhos, Pokémon Bank, se tornará compatível com Sun e Moon a partir de janeiro de 2017. Dessa forma, será possível transferir monstrinhos de X, Y, Omega Ruby e Alpha Sapphire para os novos jogos. O Pokémon Transporter também será atualizado, de forma a suportar os jogos do Virtual Console (Red, Green, Blue, e Yellow). O Global Link também receberá uma atualização, e deixará de ter suporte a X, Y, Omega Ruby e Alpha Sapphire e passará a oferecer serviços apenas a Sun e Moon. Novas funções serão adicionadas ao site, incluindo criar suas próprias competições (presencialmente ou online).



**Em Sun e Moon, todos os recursos de comunicações estão reunidos na Festival Plaza. É um lugar em que as pessoas estão sempre interagindo e se divertindo. Pode-se, por exemplo, conversar com outros jogadores e indicar lugares para visitar, batalhar, colorir roupas e formar equipes.**



# **Muito mais à nossa** espera



Em Pokémon Sun e Moon, será possível personalizar o visual do protagonista como nunca antes na franquia — até mesmo deixá-lo (enfim!) sem um acessório na cabeça. Roupas poderão ser customizadas nas cores desejadas, e até a coloração dos olhos poderá ser modificada. Finalmente haverá como deixar o personagem único em relação aos demais jogadores!

Além da diferença em relação a Pokémon exclusivos por versão, Sun e Moon terão uma diferença bastante marcante entre si. Enquanto Sun se passa no mesmo horário registrado no portátil, o tempo de Moon fica situado 12 horas à frente. Isso causará encontros diferentes e que alguns eventos se deem de maneiras distintas entre as versões.



Uma versão demo de Pokémon Sun e Moon será lançada em 18 deste mês. Além de ter um gostinho da aventura, será possível batalhar ao lado de um Greninja especial, que pode mudar de forma quando derrota um oponente em batalha — sim, Ash-Greninja! Esse Pokémon também poderá ser transferido para uma das versões completas dos jogos.



Com inovações em diversos aspectos, Pokémon Sun e Moon podem ser a desejada remexida na fórmula da franquia. Alguns movimentos são arriscados, como a criação dos Z-Moves e a ausência de ginásios. Entretanto, isso pode se tornar numa experiência única se for explorado de forma coerente com o que já conhecemos. Falta pouco para começar mais uma jornada pelo mundo Pokémon, com direito à típica e incontrolável ansiedade em conhecer mais um mundo, novos personagens e interagir com os monstrinhos de bolso mais uma vez.





Pokémon Sun e Moon (3DS)
**Desenvolvedor** Game Freak
**Gênero** RPG
**Lançamento** 18 de novembro de 2016

Expectativa 5

# Guia N-Blast

## Pokémon Omega Ruby/ Alpha Sapphire (3DS)

Conheça o guia definitivo de Pokémon ORAS! Detonado Completo, localização de TMs e HMs, Mega Stones e Orbs, guia de itens e Pokémon lendários e mais!




BAIXAR NO Google play

COMPRAR NO Google play

3DS

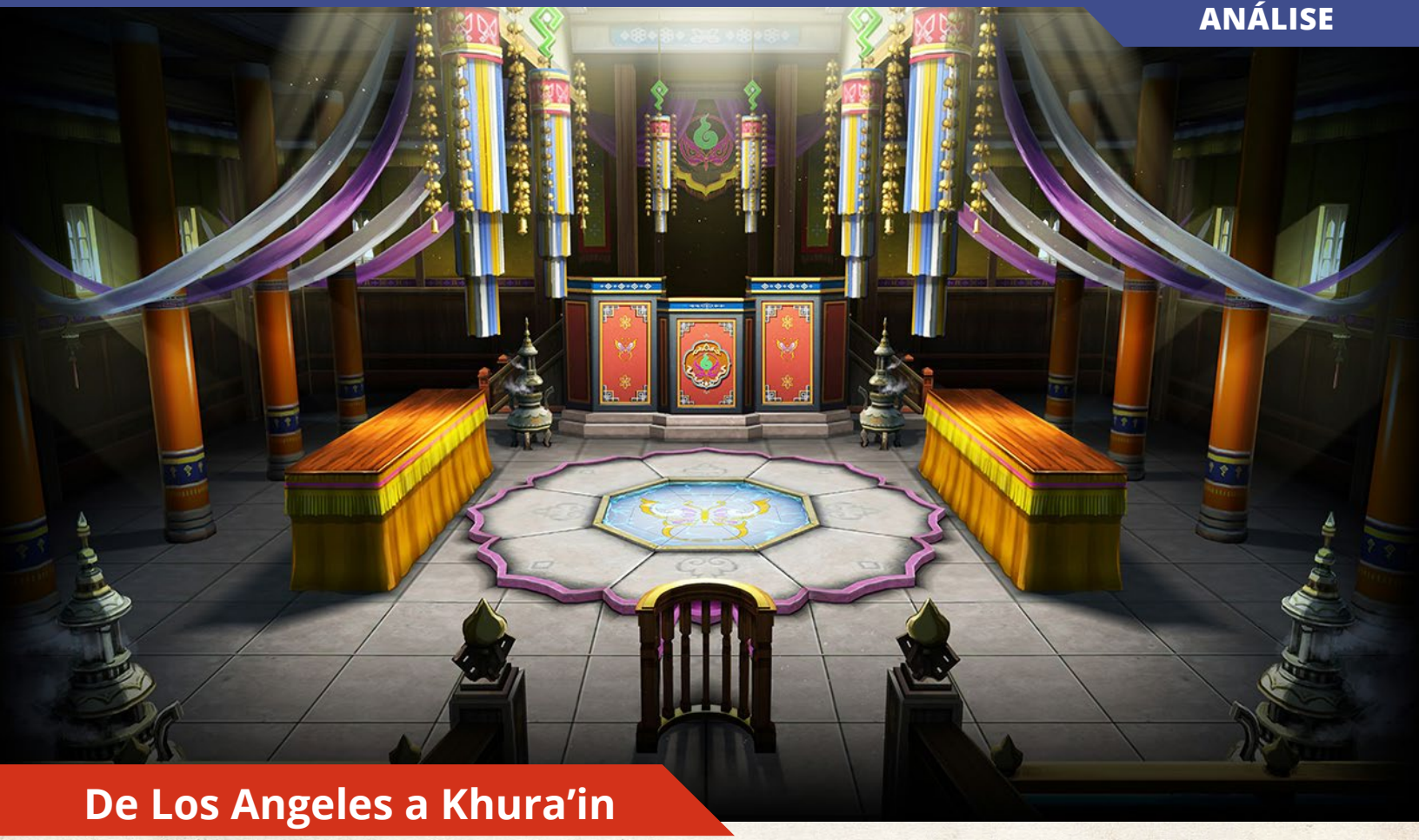
*por* ***Robson Júnior***

*Revisão: Bruno Alves*
*Diagramação: Paulo D. Faiola Jr.*




# Uma luta pela vida e pela justiça

Os membros da Wright Anything Agency estão de volta e têm pela frente missões no bom estilo Ace Attorney. Enquanto o renomado Phoenix Wright se aventura em Khura'in, uma terra que pune os advogados de defesa, Apollo e Athena seguram as pontas pelo chefe durante sua ausência. Marcando finalmente o retorno de alguns personagens queridos da franquia, Spirit of Justice tem muito a oferecer — o que era de se esperar pela marca que carrega.



## De Los Angeles a Khura’in

A história começa com Phoenix, que viaja a Khura’in para um aguardado reencontro com sua antiga assistente e amiga Maya Fey. O que ele realmente não esperava era se encontrar envolvido em um julgamento logo após sua chegada na terra desconhecida. Aos poucos, Phoenix descobre que ser um advogado de defesa em Khura’in é muito mais arriscado do que jamais foi em sua terra natal (o que não é pouco, considerando as confusões nas quais ele já se meteu).



O extremamente religioso e devoto reino de Khura’in em nada é amigável com quem decide se interpor nos julgamentos. Na verdade, há uma lei que declara que “aqueles que apoiarem criminosos serão considerados tão culpados quanto eles”. Ou seja: basta falhar em provar a inocência de um réu que a mesma punição nele imposta será aplicada em quem se atreveu a defendê-lo. Persistindo por mais de duas décadas, isso acabou causando uma extinção em massa de advogados no reino.

Os julgamentos em Khura'in, desprovidos de um representante de defesa, levam em conta as circunstâncias apontadas pelo promotor e principalmente o Divination Séance, um rito desempenhado pela jovem princesa Rayfa. Através dos Séances, é possível descobrir o que um falecido vivenciou através de seus cinco sentidos nos seus últimos momentos de vida. Após visualizar as últimas impressões da vítima na Pool of Souls, a princesa tenta compreender o que aconteceu e seus *insights* são basicamente definitivos — ou melhor, eram, até a chegada de Phoenix Wright. A jovem Rayfa demonstra uma grande insegurança ao ter os problemas em seus *insights* expostos durante os julgamentos após a chegada de Phoenix em Khura'in, pois até então eles eram tratados como verdade absoluta.












É claro que, quando um estrangeiro desconhecido decide interferir nos procedimentos usuais de Khura'in, ele se vê inicialmente sem o apoio direto de ninguém. Entretanto, Phoenix gradualmente marca seu território e mostra suas incríveis habilidades dedutivas e, para não perder a tradição, blefes que apenas ele consegue desempenhar. Sua jornada o leva a descobrir as razões por trás da existência de tal lei e a respeito das crenças do país, enquanto tem que lutar literalmente por sua vida em várias situações adversas. No meio tempo, outras pessoas que não concordam com a lei que pune advogados de defesa preparam-se para causar uma rebelião no reino de Khura'in, incentivados pela revolução que o próprio Phoenix está causando.

Enquanto isso, Apollo Justice e Athena Cykes se veem em circunstâncias complicadas na ausência do chefe, que colocam até mesmo a situação da Wright Anything Agency em risco. Para começar, um show de mágica de Trucy acaba culminando em um assassinato do qual ela é a principal suspeita. Para defender a garota e a dignidade da agência, Apollo e Athena têm que utilizar tudo o que aprenderam com seu mentor até o momento.



**Athena, Phoenix e Apollo.**
**O trio de protagonistas de Dual Destinies (3DS) marcam presença novamente.**

Em certo ponto do jogo, a história de ambos os lados se encontra de maneira surpreendente, reservando diversas revelações sobre o passado de Apollo, um momento de protagonismo para Athena e até mesmo um momento de conflito entre Phoenix e seus aprendizes. É interessante notar que todos os três têm certo equilíbrio na participação, o que não foi o caso de Dual Destinies. Com um desfecho intrigante, Spirit of Justice se encerra com um dos roteiros mais bem escritos da franquia, sabendo trazer comédia, drama e as clássicas reações exageradas — afinal, estamos falando de Ace Attorney.

## Um seleto e divertido elenco

Os personagens que retornam em Spirit of Justice foram escolhidos a dedo dentre os que já faziam parte do universo de Ace Attorney. Após seu período como detetive, a divertida Ema Skye finalmente conseguiu se tornar uma cientista forense. Ela acaba aparecendo em quase todos os casos do jogo, o que promove a volta da busca por impressões digitais e vestígios de sangue nas cenas dos crimes. Já Maya, cujo retorno era provavelmente o mais aguardado pelos fãs, está quase pronta para assumir a frente de Kurain Village após passar por um longo treinamento em Khura'in. Edgeworth faz uma pequena aparição, utilizando sua influência para abrir portas para Phoenix e companhia. Até mesmo Payne (eu não vou julgá-lo caso você não se lembre dele) tem a chance de enfrentar Phoenix mais uma vez.

Entretanto, a presença dos personagens antigos não roubou o brilho dos que foram introduzidos em Spirit of Justice. Destacam-se: Nahyuta Sahdmadhi, cuja personalidade está entre as mais interessantes de um promotor na franquia; o líder da revolução Dhurke, que surge para expor o elo entre Apollo e Khura'in; e a princesa Rayfa, que passa por um importante processo de amadurecimento quanto ao seu papel nos tribunais e consequente futuro como rainha. A história desses personagens é um dos pontos altos do desenvolvimento do roteiro, que faz questão de responder quase todas as perguntas que poderiam surgir com o desenrolar da trama.




**Maya Fei e Ema Skye. Personagens queridas pelos fãs estão de volta.**

## Hold it!



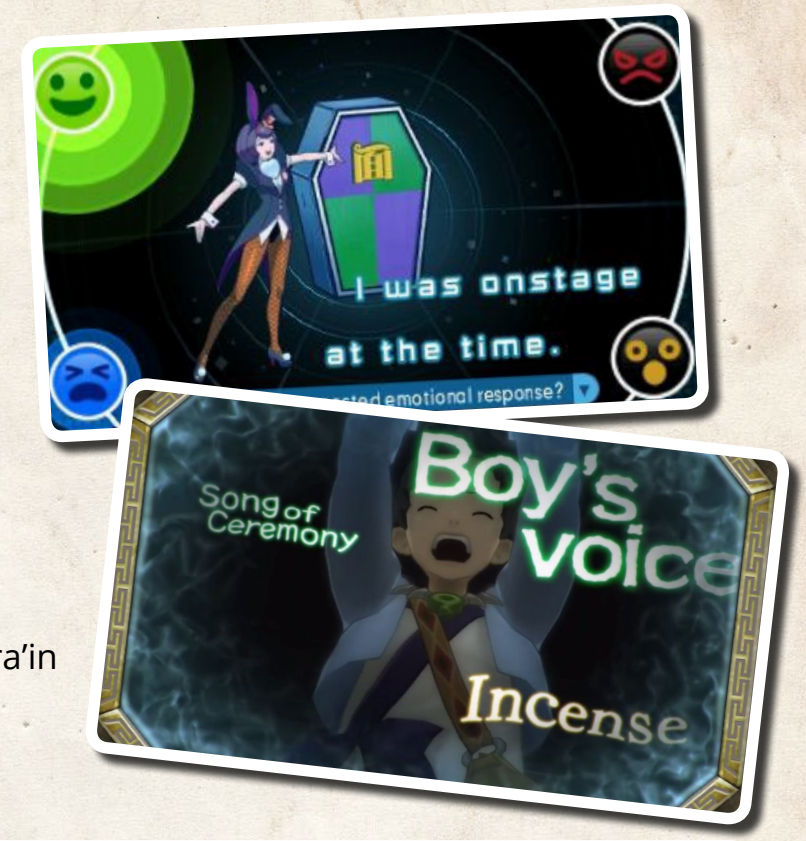
Uma coisa que não mudou por enquanto é o fato de que não é possível influenciar tanto no roteiro, que persiste em ser bastante linear em se tratando da oportunidade de escolhas. Embora não seja um ponto tão pesado dado o gênero ao qual o jogo pertence, é frustrante não poder apontar alguns fatos assim que são deduzidos pelo jogador, especialmente o de longa data, que já conhece os procedimentos usuais. Um outro aspecto que pode se tornar irritante é a insistência em repetir certos *flashbacks* (há um diálogo que se repete pelo menos três vezes em um curto período de tempo, por exemplo).




O trabalho de localização deixou o jogo com poucos momentos que nos fazem lembrar do meme ***Eat your hamburgers, Apollo***, embora eles ainda existam. Afinal, desde o começo da franquia, a localização dos jogos alterou o cenário original, Japão, para Los Angeles; eles só não contavam com o crescente número de referências à cultura nipônica. Por mais que não possamos ver as piadas dos roteiristas japoneses em primeira mão, a adaptação dos tradutores é louvável e consegue manter a comédia nos diálogos.

## Take that!

Spirit of Justice teve todas as suas animações refeitas em relação a **Dual Destinies**, mas sem perder sua essência — não se preocupe, todas as caretas de Phoenix, Apollo e Athena estão lá — e é simplesmente incrível ver as animações de personagens como Maya e Ema pela primeira vez no 3DS. Isso sem falar na cara de raiva da princesa Rayfa, que é mais fofa que intimidadora. A trilha sonora continua empolgante como a dos demais jogos da franquia. Além dos toques característicos (destaque para a nostálgica música de Maya), a cultura do reino de Khura'in influenciou os novos temas, adicionando um interessante toque místico e religioso.

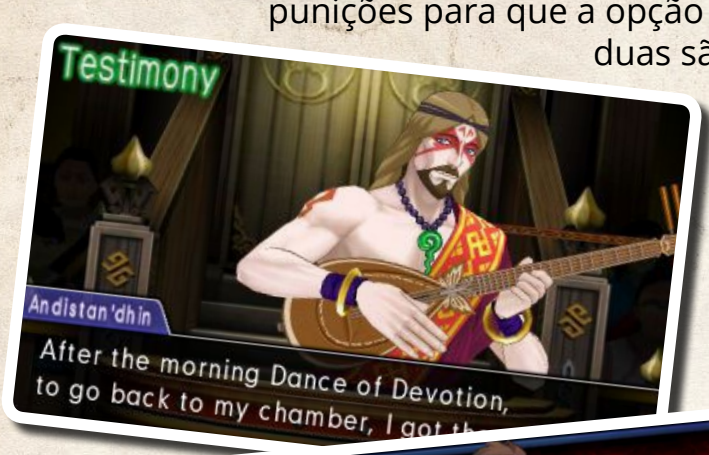



O novo Ace Attorney traz novamente as mecânicas de Psyche-Lock de Phoenix, faz um ótimo uso do Mood Matrix para descobrir as emoções conflitantes das testemunhas, e o bracelete que ajuda Apollo a revelar a verdade é utilizado em algumas ocasiões. Entretanto, o destaque do jogo realmente são os Divination Séances, que fazem parte do frescor à fórmula da franquia proporcionado por todo o novo ambiente de Khura'in. É necessário prestar bastante atenção ao que a vítima sentia e o que Rayfa deduziu a partir da visão para poder encontrar as contradições.



Em geral, a ideia por trás da aventura é a mesma: apontar as falhas nos testemunhos apresentados e investigar as cenas dos crimes. Com um interessante cenário novo, entretanto, é visível que a franquia Ace Attorney ainda tem muito potencial dentro do gênero de *visual novels*.

Como em seu antecessor, o jogador tem a opção de consultar seu assistente caso cometa alguns erros durante o júri. Em Dual Destinies, era necessário receber três punições para que a opção Consult fosse liberada, mas agora apenas duas são suficientes. Caso o jogador receba cinco punições no total, não é preciso se desesperar: o jogo continua a partir do ponto em que foi interrompido, com a barra novamente preenchida. Além disso, é possível salvar o progresso praticamente a qualquer momento.







Essas duas possibilidades, por mais que pareçam tornar o jogo mais fácil, não funcionam bem assim: é muito mais proveitoso acertar durante os julgamentos e prosseguir no jogo para descobrir o que vem a seguir. Entretanto, é ótimo poder escolher as ideias mais absurdas, acompanhar as reações dos envolvidos e então poder voltar ao ponto anterior sem maiores penalizações.

Spirit of Justice termina, mas o mesmo não se pode dizer quanto à vontade de continuar investigando e enfrentando as mais diversas situações nas quais apenas os membros da Wright Anything Agency conseguem se meter. Felizmente, vêm aí algumas DLCs para estender o tempo de jogo, incluindo a adição de um novo caso que envolve até mesmo o velho conhecido Larry Butz, que não aparece nos jogos da linha principal desde **Trials and Tribulations**.



**Larry.**
**Amigo de Infância do Phoenix, está sempre metido em confusões.**

Spirit of Justice é uma entrada sólida e equilibrada na franquia Ace Attorney, proporcionando algumas dezenas de horas de diversão. Talvez não seja o melhor jogo para se começar na franquia, mas apenas pelo fato de **Ace Attorney Trilogy** estar disponível na eShop do 3DS. Entretanto, não há nenhum empecilho para conseguir aproveitá-lo como introdução a um excelente universo narrativo.



## ✓ Prós

• Roteiro e trilha sonora equilibrados entre o cômico e o misterioso;
• Animações bonitas e exageradas;
• Alternância de cenários;
• A mecânica de Divination Séances;
• Excelente escolha de personagens.

## ✗ Contras

• Repetições de *flashbacks*;
• Impossibilidade de apontar deduções a qualquer momento.

Phoenix Wright: Ace Attorney - Spirit of Justice (3DS)
**Desenvolvedor** Capcom
**Gênero** Aventura/ Visual Novel
**Lançamento** 08 de setembro de 2016

Nota **9.0**

3DS

*por* ***Victor Miller***

*Revisão: Vitor Tibério*
*Diagramação: Guilherme Kennio*




# Sonic Boom: Fire & Ice — Fogo e gelo na velocidade do som

Querendo aproveitar o sucesso de audiência que a série de TV conquistou entre as crianças , a SEGA resolveu chamar novamente a Sanzaru Games para dar continuidade ao não-tão-bem sucedido **Sonic Boom: Shattered Crystal** para Nintendo 3DS, também desenvolvido por eles. Dessa vez, a ideia é lapidar os pontos elogiados, e mudar tudo que foi criticado. O resultado é que **Sonic Boom: Fire & Ice** traz uma experiência indiscutivelmente superior comparado ao antecessor, mas será que vale o investimento?

## Eggman + D-Fekt = Aventuras para salvar o mundo



O Dr.Eggman descobriu um mineral raro semelhante a um cristal chamado Ragnium, que serve como um super combustível para seus robôs ficarem mais rápidos e fortes que o próprio Sonic. Empolgado com a ideia de desprestigiar a velocidade do herói azulado, o Dr. Eggman desenvolve uma série de andróides para irem em busca destes minerais, aproveitando para poluir e danificar o meio ambiente e finalmente conseguir dominar o mundo.

Só que um deles, o D-Fekt, acaba sendo rejeitado pelo cientista devido a seu suposto mal funcionamento, o que acaba provocando a fúria do próprio robô, e como vingança, ele usa seus poderes magnéticos para absorver o Ragnium e outros minerais dentro dele mesmo para ficar cada vez mais poderoso.

Para resolver essa bagunça, Sonic e seus amigos precisarão se aventurar em diversas ilhas para impedirem os planos do Dr. Eggman, derrotar também o D-Fekt, e restaurar o equilíbrio ao meio ambiente.

## Metroidvania de Shattered Crystal, mas desta vez do jeito certo!



A Sanzaru Games foi cuidadosa para corrigir os erros presentes no jogo anterior: as cenas em avatares com diálogos em textos de Shattered Crystal passaram a ser cenas em vídeo com dublagens; os gráficos evoluíram especialmente na direção de arte, com cores melhor distribuídas e maior riqueza nos detalhes; a trama dentro do próprio jogo tem mais ação e é mais interessante comparada ao Shattered Crystal; os chefes são mais criativos, invadindo as duas telas do portátil e precisando de estratégias que utilizam, em geral, dois personagens; e a jogabilidade é mais fluida, sendo que desta vez você escolhe como quer jogar.

Se no game anterior você era obrigado a explorar cenários para coletar cristais para prosseguir, o que acabava quebrando o ritmo daqueles que queriam apenas “atropelar as fases”, agora é possível chegar ao fim do modo história apenas “correndo e pulando” como a grande maioria das aventuras 2D de Sonic. No entanto, os cenários ainda são construídos visando à exploração, com um level design rico em possibilidades, em que você precisará usar as habilidades individuais de cada um dos cinco personagens jogáveis para chegar até “tal lugar”, coletar itens, e assim completar 100% do jogo. Ou seja, uma mesma fase pode durar dois minutos, ou mais de 20, dependendo do que você quiser fazer.







Quanto aos poderes de fogo e gelo presentes no título, eles são compartilhados por todos os personagens desde o começo do jogo, sendo possível mudar de um elemento para o outro apertando o botão “R”. Com o gelo, é possível congelar rios para criar plataformas, enquanto o fogo pode explodir bombas, transformar em água paredes congeladas, entre outras coisas. Isso traz uma experiência inovadora para o universo Sonic, ampliando as possibilidades das fases, apesar de que médio-longo prazo acaba se tornando uma experiência repetitiva.

## Um salto de qualidade, mas ainda há o que melhorar



Mesmo representando uma evolução comparado ao jogo anterior, Sonic Boom: Fire & Ice sofre de alguns problemas que o impedem de ter a qualidade típica dos jogos da saga principal, desenvolvidos pela Sonic Team.

O primeiro é que há diversos trechos em que os personagens correm automaticamente, limitando a interatividade e reduzindo a participação do jogador. Some isso ao fato de que em alguns momentos o título parece subestimar a inteligência do público-alvo, já que todas às vezes em que é necessário utilizar algum poder ou personagem específico, é mostrado um ícone representando o que deve ser feito, seja o martelo da Amy Rose, o símbolo de fogo em uma parede, etc.



As fases continuam genéricas, dando a impressão de estarmos vendo apenas um fundo diferente para representar cada tema, mas com obstáculos e inimigos semelhantes. O mesmo vale para as músicas, genéricas e nem um pouco memoráveis, e em alguns casos dá vontade de diminuir o volume do portátil. Vale dizer que a história, mesmo sendo superior a de Shattered Crystal, ainda está longe de ser de excelência, deixando a desejar não só nas cenas, mas também na caracterização dos personagens, já que eles ainda são estereotipados e infinitamente menos carismáticos comparados a suas contrapartes da saga principal. Os gráficos também podiam ser melhores, já que diversos games do Nintendo 3DS já demonstraram que o portátil tem capacidade de trazer um nível visual mais alto.

## Vale ou não vale a pena?

Sonic Boom: Fire & Ice é indicado para aqueles que curtem um bom jogo de Metroidvania ou uma boa aventura de plataforma sem se importar muito com a história, músicas ou qualidade gráfica. É divertido, e é visível que os membros da Sanzaru Games quiseram levar uma boa experiência aos jogadores, principalmente na jogabilidade. Dava para ser melhor? Sem dúvidas! Este é um passo na direção certa, mas ainda falta o brilho e a empolgação que só a Sonic Team consegue transmitir nos jogos do azulão.

### ✓ Prós

- Metroidvania ou pura plataforma? Você escolhe;
- Level design rico em possibilidades;
- Longevidade para completar 100% da aventura;
- Todas as cenas são dubladas e animadas desta vez;
- Chefes criativos que invadem as duas telas;

### ✗ Contras

- História fraca
- Fases e músicas genéricas
- Gráficos medianos
- Parece subestimar a inteligência do jogador
- Muitos trechos automáticos

Sonic Boom: Fire & Ice (3DS)
**Desenvolvedor** Sanzaru Games
**Gênero** Plataforma/Metroidvania
**Lançamento** 27 de setembro de 2016

Nota **6.5**

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



twitter.com/nintendoblast

**Seguir**



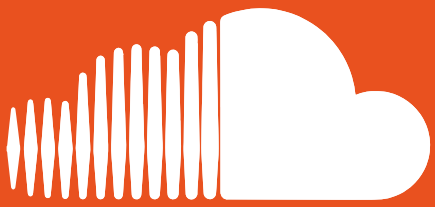
facebook.com/nintendoblast

**Curtir**



google.com/+NintendoBlast

**Seguir**



soundcloud.com/gameblast

**Inscrever-se**



youtube.com/GameBlastTV

**Inscrever-se**

*por* ***Dácio Augusto***

*Revisão: Érika Mitie Honda*
*Diagramação: Leandro Alves*




# Os protagonistas de Fire Emblem

Fire Emblem nunca antes fora tão popular como série, pelo menos por aqui, até a chegada de Fire Emblem Awakening. Eu particularmente, fã de longa data da série, gostaria de aproveitar esta oportunidade para fazer uma lista com os dez melhores protagonistas da série, criando assim uma ótima comparação entre os títulos. Alguns são realmente os protagonistas, os grandes condutores da história, enquanto outros são apenas os companheiros destes, mas que não deixam de ter um papel de destaque nas mais variadas jornadas.
Deixo claro aqui que, como alguns jogos da série apresentam mais de um protagonista, em algumas ocasiões um titulo poderá aparecer mais de uma vez.

# 10 Micaiah - Fire Emblem *Radiant Dawn*



Radiant Dawn é dividido em duas partes, sendo a primeira constituída de um prólogo geral da história, onde somos apresentados a Micaiah, uma das protagonistas do jogo. Ela é um exemplo bem peculiar se formos comparar com os demais protagonistas da série, pois ela não possui sangue real, o que é uma quebra de paradigma dos protagonistas da série até então.

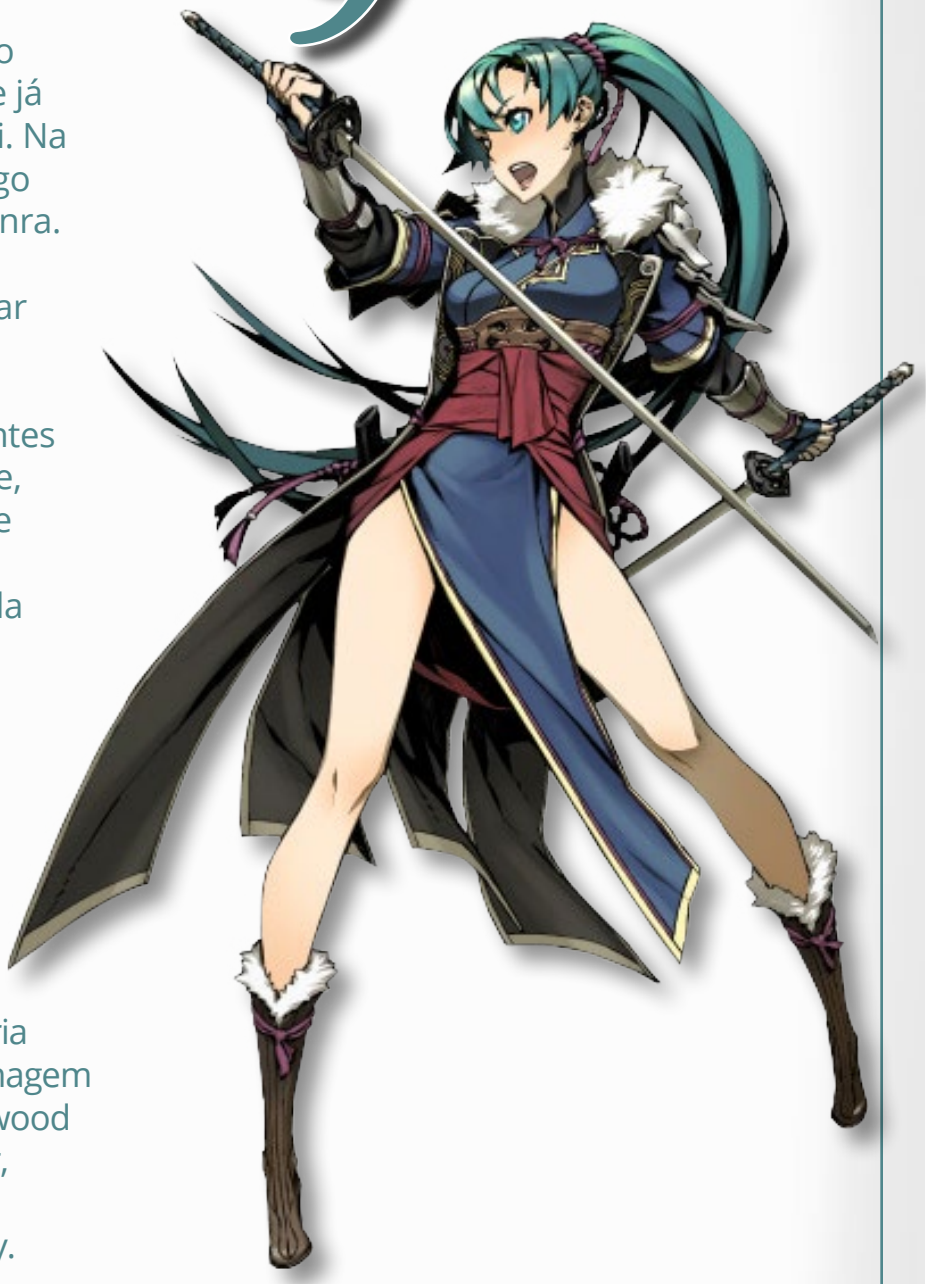
Como unidade, ela talvez seja uma das protagonistas mais interessantes. Ela não apenas é usuária de magia, como também consegue usar espadas, criando assim uma grande gama de variações estratégicas. Seu livro de magia principal, Thani, causa danos extras em Paladinos e Generais, o que dá a ela uma grande vantagem contra essas unidades. Infelizmente, ela conta com baixos valores de HP (pontos de vida) e DEF (defesa), o que faz com que ela morra facilmente — aumentando exponencialmente a quantidade de Game Overs no jogo.





# 9

## Lyndis - Fire Emblem : Rekka no Ken



O primeiro jogo da franquia lançado no ocidente trouxe três protagonistas — e já aviso que dois deles serão citados aqui. Na nona posição, a protagonista do prólogo do jogo, Lyndis, aparece com muita honra.

Primeiro, falarei sobre ela com um olhar de fã mesmo. Em termos de design, Lyn é fantástica. Ela é uma Lord que, visualmente, não apresenta os constantes clichês da série. Entenda: normalmente, a série faz uso de designs ocidentais de cavaleiros e príncipes para seus lordes e cavaleiros. Lyn consegue ser uma bela mistura entre uma guerreira ocidental e oriental, apresentando tanto traços de samurais (especialmente notáveis pela sua Katana) como ocidentais (os ornamentos de sua vestimenta).

Como personagem, ela segue os clichês da série, mas se torna interessante por ser uma incrível força de suporte depois que a sua história principal é resolvida — ela é uma personagem importantíssima na história tanto de Eliwood quanto Hector. Dependendo do jogador, ela pode ter um legado ainda maior na série sendo a mãe do nosso querido Roy.





# 8 Ryoma - Fire Emblem Fates



Aether! Ryoma é o protagonista secundário da rota Birthright, sendo o irmão mais velho de Corrin em Hoshido. Comparado a Xander, o irmão mais velho em Nohr, seu visual é um completo contraste: oriental, cores leves e cabelo preto.

Em termos de história, Ryoma não se destaca muito, sendo somente um poderoso aliado e fio condutor da história por possuir uma das armas importantes do jogo. O que o faz brilhar são seus atributos absurdos como unidade. Ele é não apenas uma unidade de média e curta distância ao mesmo tempo, como também conta com um potencial de dano extremamente superior. Sua habilidade Bushido aumenta em muito a quantidade de danos críticos que ele pode desferir no oponente e isso faz dele uma das principais forças em qualquer exército do jogo.





# 7 Edward - Fire Emblem Radiant Dawn



O protagonista secundário de Radiant Dawn, Edward, é mais uma quebra de clichês da série. Embora haja semelhanças com um Lord, ele não possui nenhum sangue real correndo em suas veias, sendo somente um escudeiro para Micaiah.

Edward aparece nessa lista por ser um personagem um tanto quanto "clássico" para a série e por representar vários outros personagens que já foram criados na franquia, mas que não tinham o papel de protagonista. Ele é impulsivo, irritante e comete vários erros, mas, apesar de tudo isso, possui um coração de ouro e está sempre pronto para defender seus companheiros da Dawn Brigade a qualquer custo.

Em termos de jogabilidade, ele é o nosso primeiro Lord clássico a aparecer nesta lista, mesmo não carregando a classe em seu nome. Danos fortes e atributos bem equilibrados permitem a ele aguentar muito bem o difícil mundo de Radiant Dawn.






# 6 Eliwood - Fire Emblem



O pai de Roy é mais um Lord básico, mas ele foi o primeiro representante dessa classe para o público ocidental, o que justifica a sua popularidade por essas terras.

O problema de Eliwood é que ele acaba sendo uma cópia carbono de seu filho (ou o contrário, né), mas muito mais maduro. Utilizando-se do elemento fogo em seus ataques, Eliwood possui um bom balanceamento e conta com uma jornada interessante para salvar o seu reino. Clichê, mas bem desenvolvido.





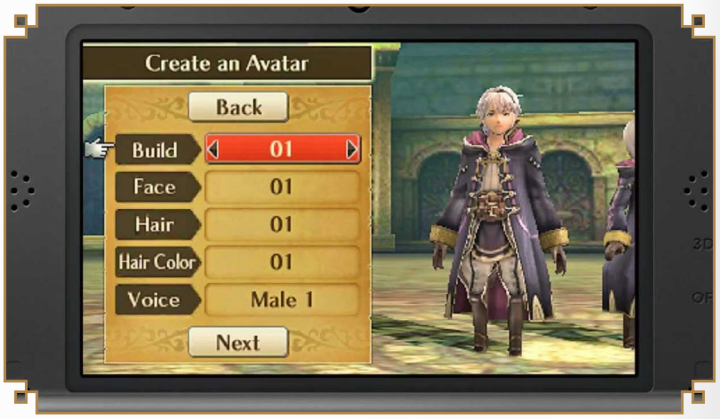
# 5 Robin/Avatar - Fire Emblem Awakening



Uma característica da série é que ela sempre fez com que você inserisse o seu nome para ser o comandante tático dos grandes exércitos militares dos jogos. Mas, Awakening muda esse cenário: você não apenas é o comandante tático como também o incrível mago da party, além de ser um ótimo usuário de espadas também.

Ao lado de Chrom, Robin forma uma dupla dinâmica incrível que consegue facilmente entrar no imaginário de vários jogadores, além de ser extremamente poderoso. Fazendo uso de seus livros de magia para abrir caminho por entre as tropas inimigas e tendo uma incrível história que se desenrola para revelar um belo protagonista para a história, Robin é facilmente um clássico personagem de Fire Emblem que merece figurar entre os cinco primeiros dessa lista.





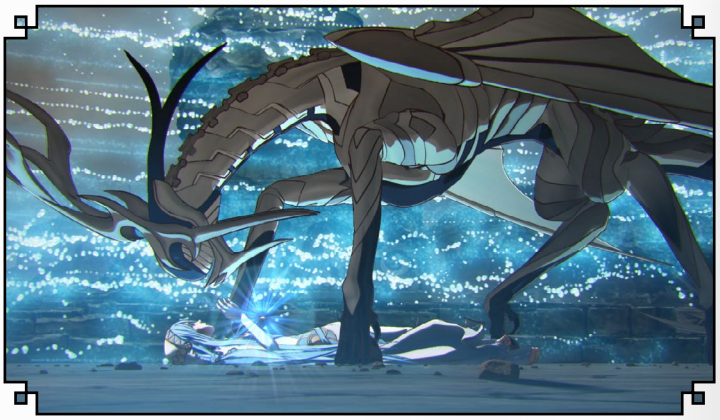


# 4 Corrin - Fire Emblem Fates

Embora Robin tenha transformado o Avatar do jogador em parte integrante da história, ele ainda dependia de um Lord ou um personagem principal na história de Awakening. Em Fates, Corrin muda esse cenário, sendo não só um avatar como também o protagonista por completo. Toda a história e o desenvolvimento dela se tornam possíveis pela sua presença, sem a necessidade de mais personagens para conduzir a trama.

Sua habilidade em se transformar em dragão faz dele uma unidade inovadora e versátil, fazendo com que estratégias e planejamentos de abordagem passem pela cabeça do jogador. Corrin cria uma gama enorme de possibilidades, o que o torna uma unidade protagonista de grande destaque em relação a todos os outros da série. É uma pena que, pelo menos na versão em que joguei (Birthright), a sua história seja um tanto fraca, o que não o permite estar em uma posição mais elevada na lista.

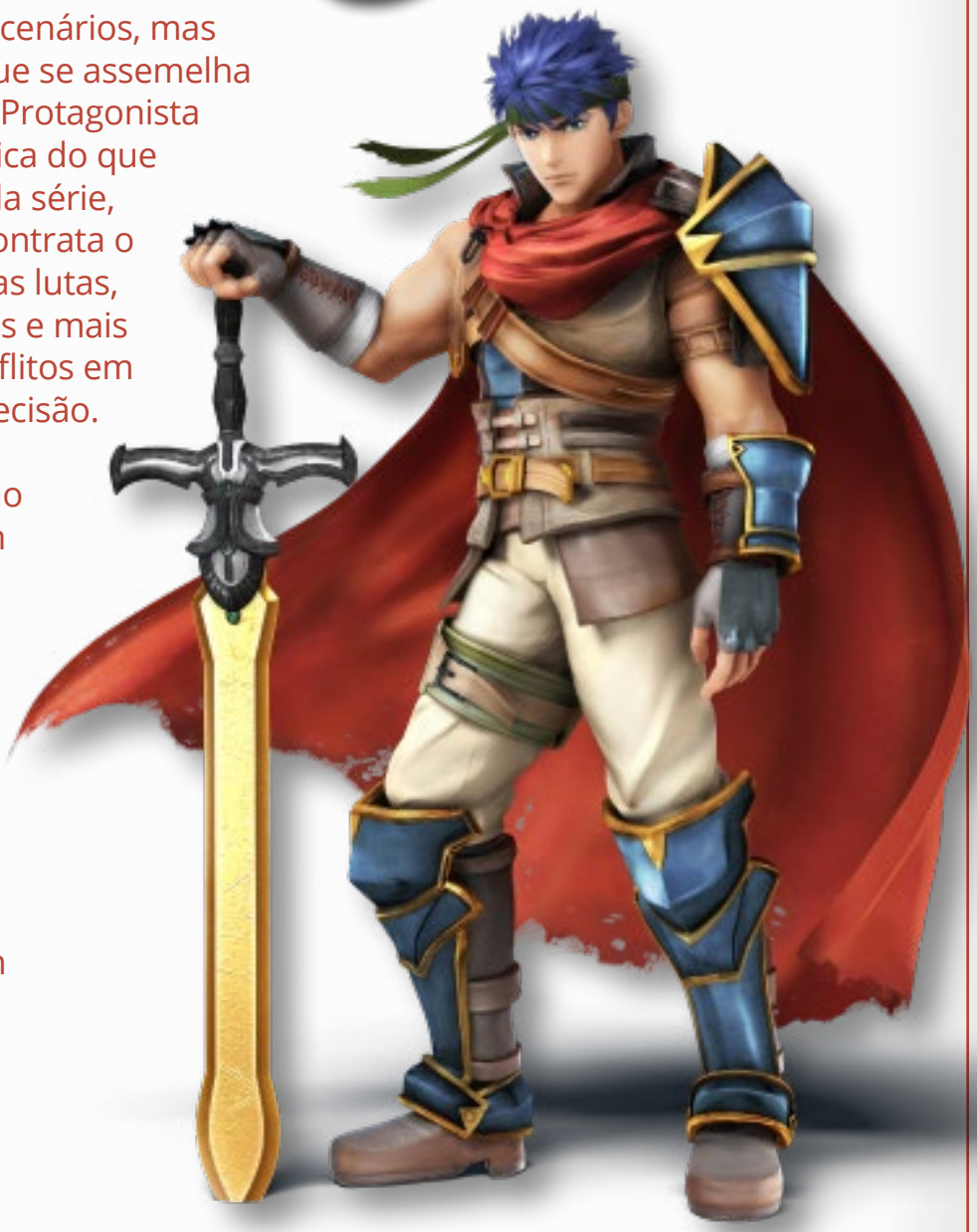




# 3

## **Ike - Fire Emblem** Path of Radiance

Ike é o líder de um grupo de mercenários, mas não deixa de ser uma unidade que se assemelha extremamente aos vários Lords. Protagonista de uma história muito mais política do que a apresentada em outros jogos da série, onde um grupo revolucionário contrata o grupo de Ike para auxiliar em suas lutas, o personagem vai ganhando mais e mais camadas de complexidade e conflitos em seu exército e nas tomadas de decisão.



Nessa lista, Ike se apresenta como o completo oposto de Corrin: um personagem com uma história interessante, mas que como unidade não se destaca. Por outro lado, na sua sequência intitulada Radiant Dawn, Ike se transforma em uma das melhores unidades do jogo, capaz de utilizar o conhecido Aether. Ike possui carisma e faz uma bela participação em Smash Bros, isso fez a popularidade do personagem subir.





# 2 Lucina - Fire Emblem Awakening



Durante a construção dessa lista, eu estava em dúvida se incluiria o Chrom ou a Lucina. Optei pela Lucina por um fato que explicarei melhor na primeira posição, mas já aviso, não é o Chrom.

Lucina é uma personagem que conta com várias características que a destaca dos outros protagonistas da série: viajante temporal, filha de um protagonista e uma personagem com um arco paralelo que é tão desenvolvido quanto a história principal. Desde a sua apresentação como “Marth”, passando pelos confrontos que travamos com ela até a sua revelação como uma força do bem que inos auxiliará na longa jornada contra Grima, Lucina é um dos melhores exemplos de personagens femininas da franquia, além de ser uma marca importantíssima para a série. Junto de Cordelia e Tharja, elas formam o trio mais popular de Awakening.





## **Marth- Fire Emblem** Shadow Dragon



Chrom não entrou nessa lista por um motivo simples: ele é Marth, e entre colocar o grande personagem original da franquia ou um de seus vários clones, preferi optar pelo primeiro. Vale mencionar que Chrom é da linhagem de Marth, o que explica as semelhanças físicas, afinal, são parentes (mesmo que distantes).

Marth é um herói de fábulas clássico, príncipe de um reino que foi dominado pelo mal. Após o assassinato de seu pai, Marth percorre o mundo reunindo guerreiros para reconquistar as suas terras. É uma história simples, mas ela se torna marcante por ser o início de toda uma série.

Marth não está aqui por sua personalidade ou por ele ser uma unidade interessante. Ele está aqui por sua importância na série. Falar de Fire Emblem sem falar do Hero-King é uma ofensa extrema e, por isso, eu o coloco no primeiro lugar dessa lista.

E você, concordou com a lista? Ou será que a odiou? Espero ansiosamente pela reação de vocês!





*por* ***Thiago Caires***

*Revisão: Érika Mitie Honda*
*Diagramação: David Vieira*




## é nova chance do clássico de conquistar o ocidente

Há alguns anos, os fãs de Dragon Quest sofriam demais com a incerteza de um novo número na série, se seria ou não lançado por essas bandas. Em 2016, ano em que a franquia completa 30 anos no mundo dos games, fomos agraciados com o lançamento americano da nova versão de um dos títulos clássicos da série, que havia ficado preso no Japão. Agora, chegou a hora de conhecermos um pouco mais sobre **Dragon Quest VII: Fragments of the Forgotten Past**, o grande (literalmente) lançamento do Nintendo 3DS para setembro deste ano.

## De clássico a lançamento de peso




Lançado originalmente no ano 2000 para PlayStation, Dragon Quest VII (antes conhecido como Dragon Warrior VII no ocidente) é uma criação de Yuji Horii, com direção de Manabu Yamana, direção de arte de Shintaro Majima, além de contar com as tradicionais participações dos veteranos Akira Toriyama e Koichi Sugiyama, que ficaram responsáveis pela criação dos personagens e pela trilha sonora respectivamente. Assim como em muitos jogos atuais, o processo de desenvolvimento do título foi marcado por inúmeros atrasos. Mas, isso é algo compreensível considerando-se a equipe enxuta de apenas 35 pessoas.

É claro que toda essa demora para colocar as mãos na aventura fez com que as expectativas com o jogo ficassem cada vez maiores, traduzindo-se em altíssimos números de vendas: só no Japão foram vendidas 4,06 milhões de cópias. Mas, tudo isso não é para menos, até hoje este é um dos maiores games da franquia - para conseguir completar a história principal, desconsiderando as *sidequests*, o jogador acaba ultrapassando facilmente as 100 horas de jogo.

Em 2012, seguindo os passos de outros títulos da série, como **Dragon Quest VI: Realms of Revelation**, a Square Enix anunciou o desenvolvimento da primeira empreitada da franquia no portátil 3D da Big N. A versão adiciona diversos elementos ao jogo, os quais detalharei melhor nas páginas seguintes. Mas, antes, vamos dar uma olhada na aventura narrada pelo game.

### Origem nos 64-bits

Você se lembra do Nintendo 64DD? Não? Tudo bem, muita gente também não se lembra deste periférico. Mas, o fato interessante é que, quando foi anunciado em 1996, Dragon Quest estava planejado para ser um dos jogos lançados para o acessório. A espera por ele era tão grande que um dia após o anúncio da mudança de plataforma, as ações da Sony e da Enix tiveram um crescimento extraordinário.




## Em busca dos fragmentos do passado

A história de Dragon Quest VII parte de um princípio muito similar ao da história real da humanidade. Houve uma época em que possuíamos pouco conhecimento sobre o mundo em que vivemos e às nossas futuras gerações repassávamos apenas esses ensinamentos falados, sem ao menos questionar a veracidade dos "fatos". Dá para acreditar que um dia chegamos a pensar que a Terra era plana, e não redonda? Pois é, isso já aconteceu!

## Auster (O Herói)



O avatar do jogador desta vez é Auster (ou como você preferir chamá-lo), um jovem da pequena cidade portuária de Pitchard Bay. Ele é conhecido pelo seu espírito livre e explorador – há quem diga que ele é apenas um bagunceiro. Essa sua tendência para a aventura fez com que ele se tornasse o melhor amigo de Kiefer, o príncipe herdeiro de Estard. Nas batalhas, o herói é um dos melhores guerreiros, pois possui um grande equilíbrio de skills e atributos, além de ser capaz de aprender magias de cura.

No mundo do game, a humanidade toda parece residir em uma pequena ilha chamada Estard, e não há vestígios de qualquer outra civilização ou pedaço de terra além da que conhecemos. Porém, essa informação não é o suficiente para manter o Príncipe Kiefer sentado em seu trono. Ao descobrir no castelo um livro estranho com imagens que fazem referência às ruínas próximas à capital, ele tenta entrar na área proibida. Mas, ele não consegue o feito, mesmo utilizando-se de todas as formas possíveis – isso inclui roubar do Rei o anel de sua falecida mãe (o que você tem na cabeça, cara?).







Mas, é com a ajuda do seu fiel escudeiro Auster, o protagonista do jogo, que ele finalmente consegue decifrar as palavras do livro, entrando, assim, no templo dentro das ruínas e descobrindo a verdade: há muitos séculos, outras ilhas e continentes dividiam o mundo que hoje conhecemos como Estard, mas estes acabaram sendo apagados da existência por alguma força misteriosa – que, como você já deve imaginar, não é nada boa.



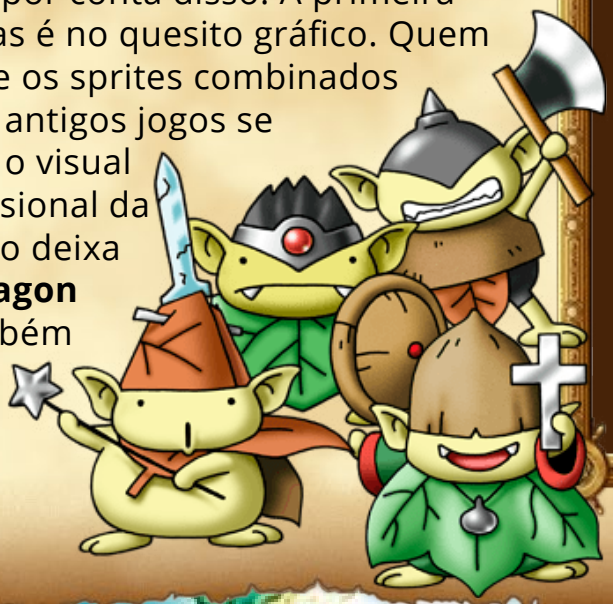
## Príncipe Kiefer

Dono de um espírito aventureiro com sede para desbravar o mundo, Kiefer, príncipe de Estard, não quer nem pensar em se tornar rei e perder a já limitada liberdade que possui. Em busca de diversão e novos ares, ele se junta ao protagonista na missão de descobrir se realmente ele e o seu povo estão sozinhos no mundo. Como lutador, sua principal característica é a força física, mais elevada que a dos demais personagens.

Durante a aventura que os aguardam, eles terão que viajar no tempo, ajudando incontáveis pessoas em *sidequests*, para recuperar e devolver os pedaços de Terra ao seu lugar original, evitando com isso que a humanidade desapareça. Tudo isso enquanto conhecem novas culturas e fazem novas amizades.

## Adaptação aos jogadores atuais

Até mesmo quando foi lançado pela primeira vez, Fragments of the Forgotten Past possuía diversas características no mínimo duvidosas. Apesar dos japoneses terem aceitado um pouco melhor, aqui por estas bandas o jogo teve apenas 200 mil cópias vendidas por conta disso. A primeira dessas características é no quesito gráfico. Quem ainda tem em mente os sprites combinados a elementos 3D dos antigos jogos se surpreenderão com o visual totalmente tridimensional da nova versão, que não deixa nada a desejar a **Dragon Quest VIII** (que também deve chegar ao 3DS norte-americano em breve).



## Maribel

Filha do prefeito de Pitchard Bay, Maribel é uma garota de personalidade muito forte e, digamos, ligeiramente mandona (ok, ok, ela é mandona pra caramba). Como ela não gosta de ser deixada para trás, ela às vezes se vê obrigada a utilizar-se de chantagem e ameaças para acompanhar os seus amigos em suas aventuras. Apesar de parecer (ser) irritante e não ser muito boa em ataques físicos, Maribel acaba possuindo uma das magias mais fortes do jogo.



Essa mudança gráfica se estende também ao modo de batalha. Enquanto antes víamos somente imagens estáticas dos inimigos – como ocorre em todos os títulos clássicos da série –, agora podemos contar com um belo *upgrade*, com inimigos que se movem e personagens que aparecem em terceira pessoa durante os ataques. Aqueles que não gostavam muito dos encontros aleatórios de monstros nos JRPGS antigos podem comemorar: os monstros agora podem ser vistos no mapa antes de serem enfrentados.

Os *puzzles* do jogo também foram alterados e dessa vez estão bem mais simples, eliminando muito do que fazia o jogo ser extremamente longo – a abertura, por exemplo, foi sensivelmente alterada e agora para enfrentar o primeiro slime só é preciso gastar cerca de duas horas seguindo os passos de Kiefer. Isso inclui mudanças na sala dos pedestais, onde os fragmentos de mapas são mantidos. No game para 3DS, um novo personagem serve não só como menu de acesso às tábuas, como também oferece informações sobre a aventura.




## Ruff

Não se deixe enganar, apesar de parecer um menino de verdade, Ruff é na verdade um filhote de lobo branco que foi aprisionado em forma humana. Podemos perceber sua verdadeira origem através dos pequenos atos e das suas atitudes animalescas. A força física é o seu principal atributo, e pode se tornar ainda mais útil dependendo das classes em que for treinado.





Para deixar o remake ainda mais a par com os últimos jogos da franquia, outras mudanças foram implementadas. A exploração do world map é um deles, deixando para trás o estilo clássico. O mapa agora traz os personagens em tamanho real e a possibilidade de encontrar baús secretos. No que diz respeito à tradução, contamos também com algumas novidades: personagens de diferentes épocas e localidades agora possuem diferentes dialetos e sotaques, isso acaba enriquecendo a diversidade cultural do mundo do jogo.

## Personagens ainda mais únicos

Quem não se lembra do sistema de classes de Dragon Quest VI? Pois bem, ele também foi um tremendo sucesso na primeira versão de Dragon Quest VII e agora ressurge com alguns retoques. Esses detalhes tornam o game bem mais equilibrado, embora mais difícil em certos aspectos. A maior mudança fica por conta das skills, que não são mais compartilhadas entre as classes.



Ou seja, ao subir de nível e conquistar habilidades específicas de classes, como Warrior, Fighter, Cleric, Dancer, Ranger, Dragoon, Teen Idol (é isso mesmo que você acabou de ler), entre outros, você não poderá mais utilizá-las se trocar de classe. Um Guerreiro nunca poderá usar uma dança, assim como um Lutador jamais poderá utilizar magias específicas. Isso, é claro, não é válido para as habilidades específicas de cada personagem – que param de evoluir ao chegar no nível 15.

Desta forma, não é mais possível fazer com que todos os personagens tenham todas as habilidades disponíveis no jogo. Isso faz com que seja muito mais produtivo focar o processo de evolução de cada um deles em classes que mais combinem com os seus atributos. Assim, no final das contas, ganhamos personagens mais únicos, que trazem benefícios específicos para o time e que se tornam úteis em diferentes situações.

## Sir Mervyn

Após a batalha contra o Lorde Demoníaco no passado, Deus transformou o habilidoso e valoroso guerreiro Sir Mervyn em uma estátua. Ele retornaria à sua forma humana assim que as forças do mal retornassem (um ser que aprisiona pessoas e pedaços de terra no passado deve se encaixar nessa categoria). Para detonar os monstros, ele usa tanto a força física quanto poderosas magias de ataque.



## Aishe

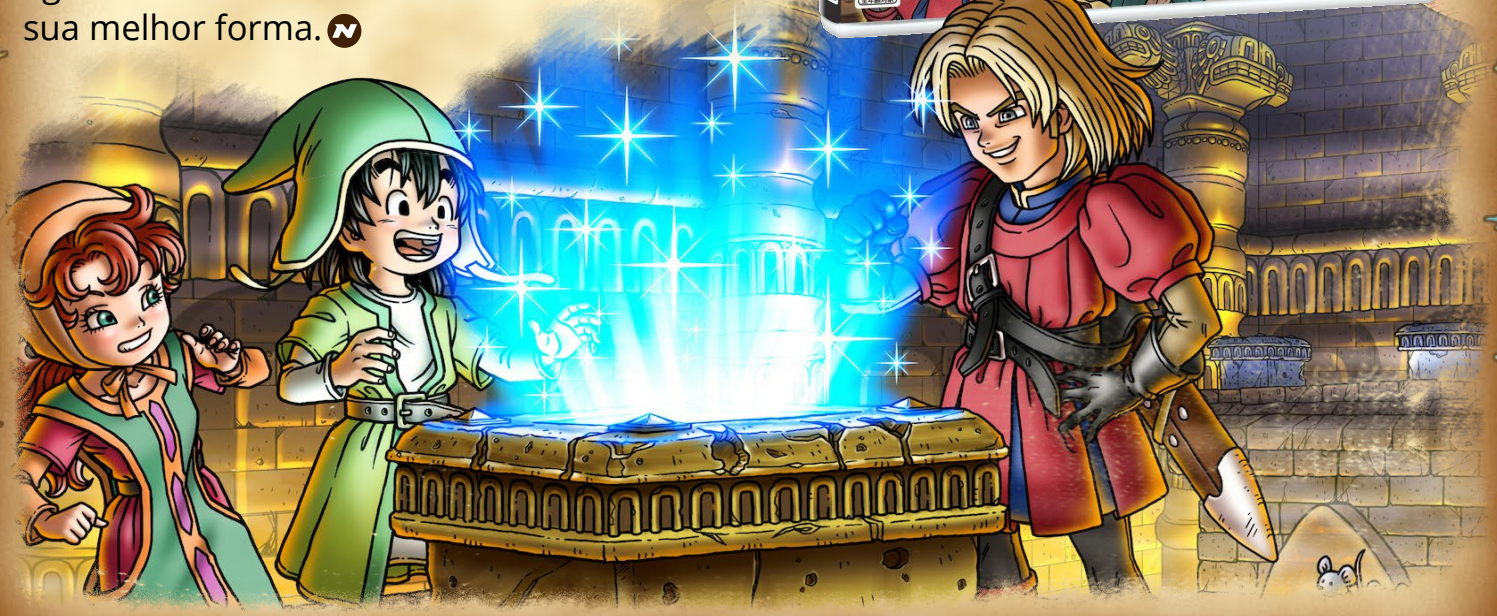
Aishe é a principal dançarina da tribo Deja, uma raça que, desde os tempos mais remotos, é encarregada de proteger o templo responsável pela tarefa de invocar Deus à Terra. Assim como Sir Mervyn, ela se destaca tanto no combate físico quanto no uso de magias, ainda que suas habilidades com espadas sejam muito mais notórias.



## Referência para novos jogadores

Dragon Quest VII, em sua primeira encarnação, era um jogo extenso, repleto de aventuras, mas que pecava por apresentar gráficos ultrapassados e um gameplay com muitos puzzles, deixando a experiência longa demais. Esta nova edição para 3DS resolve praticamente todos os problemas que afastaram boa parte dos jogadores ocidentais em 2001. Fãs que começaram a jogar Dragon Quest a partir dos remakes para Nintendo DS e pularam este sétimo capítulo da série têm agora a chance de conhecer o clássico em sua melhor forma.



# A história do meu primeiro Wii™

*por* ***Dácio Augusto***

*Revisão: Ana Krishna Peixoto*
*Diagramação: Tiffany B. Silva*

Independente de sua idade, o processo de adquirir um console novo nunca deixa de ser um momento estupendo. Claro que, conforme vamos crescendo e ganhando nossos próprios fundos, perde-se parte do impacto dos acordos ou até mesmo da surpresa com nossos responsáveis. Ganhar um console de aniversário, depois de meses pedindo por ele (ou anos, em alguns casos) é uma das memórias mais bonitas e clássicas que eu carrego junto a mim.

Por isso, decidi escrever sobre o que foi objetivamente a última vez que isto ocorreu comigo. Afinal, depois dessa ocasião, os próximos lançamentos contaram com minha independência, de certa forma.

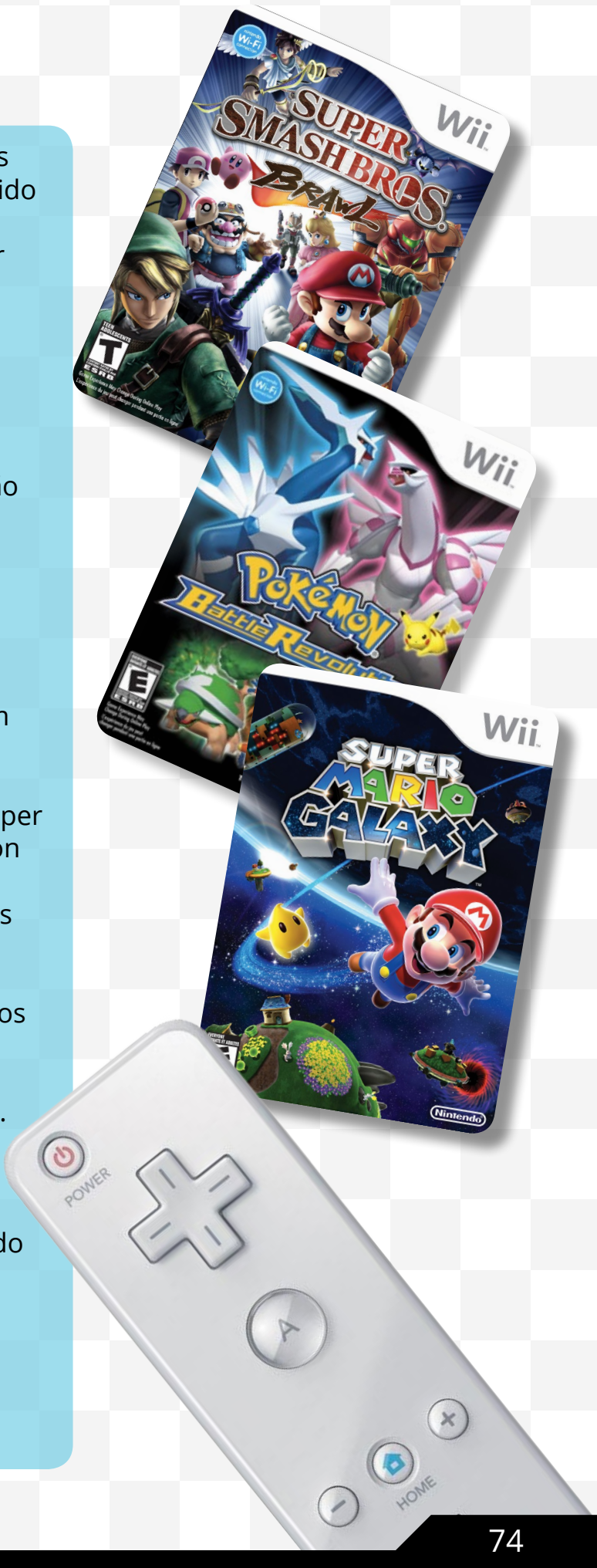


# Uma vontade crescente

Não consigo apontar especificamente as datas, mas vamos colocar que o ocorrido tenha se passado na segunda metade de 2007. Em uma pequena cidade do interior paulista chamada Atibaia, pouco a pouco a febre do Nintendo Wii ia se apresentando a todos os entusiastas de videogames ali presentes, sejam eles adultos ou crianças.

Eu, com 11 anos, começava a passar por um período diferente dos demais: em uma paixão inexplicável que já durava mais de três anos pela série Pokémon, o Wii me parecia uma perca de dinheiro enorme quando Diamond e Pearl, os jogos mais recentes da série, se encontravam lançados em outra plataforma. Mas meu irmão não pensava desta maneira, e, sendo o mais velho, ele tinha acesso a bem mais coisas do que eu, entre elas, a internet. E foi a partir da internet e de horas dele me mostrando pequenas coisas do Wii, como Super Smash Bros Brawl, Pokémon Battle Revolution e Super Mario Galaxy, que um objetivo fora definido para nós dois: imploraríamos nossos pais para ganharmos juntos o console.

E assim, depois de um bom tempo, recebemos o ok, mas com uma condição: precisaríamos pesquisar bem o preço para encontramos o mais barato, e não poderíamos nos apressar. Coisas complicadas para crianças, mas aceitamos e partimos para a busca. E, para nossa surpresa, descobrimos uma loja na rodoviária de Atibaia que estavam o vendendo por um preço bem mais baixo que qualquer lugar da internet. Ainda assim, era muito dinheiro para uma loja desconhecida, mas a oferta, ao mesmo tempo, era fantástica. Não tínhamos porque ficarmos nervosos, afinal. Iriamos comprar fisicamente, não é mesmo?



## A triste surpresa

E assim aconteceu. Compramos o console, só com o Wii Sports e Super Mario Galaxy. Chegamos em casa, instalamos e, então, apertamos o botão de ligar. Nada aconteceu.

"...ligou na tomada? " Perguntou minha mãe, levemente apreensiva.

"Sim, liguei... Talvez não tenha apertado bem no videogame. " Respondeu meu irmão, enquanto eu ficava olhando o Wiimote curioso. Os minutos iam passando e eu comecei a ficar apreensivo. Olhando para meu irmão nervoso e minha mãe tentando o ajudar a instalar o aparelho. Mesmo sendo pequeno, eu sabia que aquilo não estava bom.



Cerca de uma hora depois, meu irmão deu o parecer. O console estava com algum problema. Só que nos deparamos com um outro pequeno problema: ele era meio que de contrabando, como boa parte das lojas de videogames de interior. Nós não tínhamos uma garantia real. Naquele momento, estávamos em uma das maiores enrascadas de nossas vidas: ir tentar trocar o console em um lugar não muito amigável ou ficar com um peso de papel de mil reais. Para eu e meu irmão, a escolha era óbvia: ficar com o peso de papel. Nem ferrando iríamos voltar para aquela lojinha má encarada. Para minha mãe, a resposta também era óbvia, mas diferente da nossa. Iríamos trocar sim.



Chegamos lá e fomos surpreendidos. Eles aceitaram trocar, mas não tinham outro console no momento. Lembro que, pela primeira vez na vida, me senti extremamente inteligente: fiquei procurando outros Wiis espalhados pela loja, mas, de fato, não encontrei nenhum.
O dono da loja estava sendo aparentemente honesto conosco. Duas semanas depois, ele nos ligou falando que estava com o novo console em mãos. Naquele dia, eu e meu irmão conseguimos nosso Wii, o segundo, funcional.

E a lição mais importante que aprendi naquela história e, que por mais bobo que pareça, só se aplica a mim, não foi algo da minha mãe ou do meu irmão, é que eu parei de julgar tanto as coisas por suas aparências ou procedências. Claro, tome cuidado ao comprar algo que você não tem certeza da procedência (eu não me orgulho disso), mas toda a impressão que eu tinha da loja, desde o momento que entrei nela, mudou absurdamente e eu me tornei um grande cliente a partir de então. Honestamente, saudades dessa época.





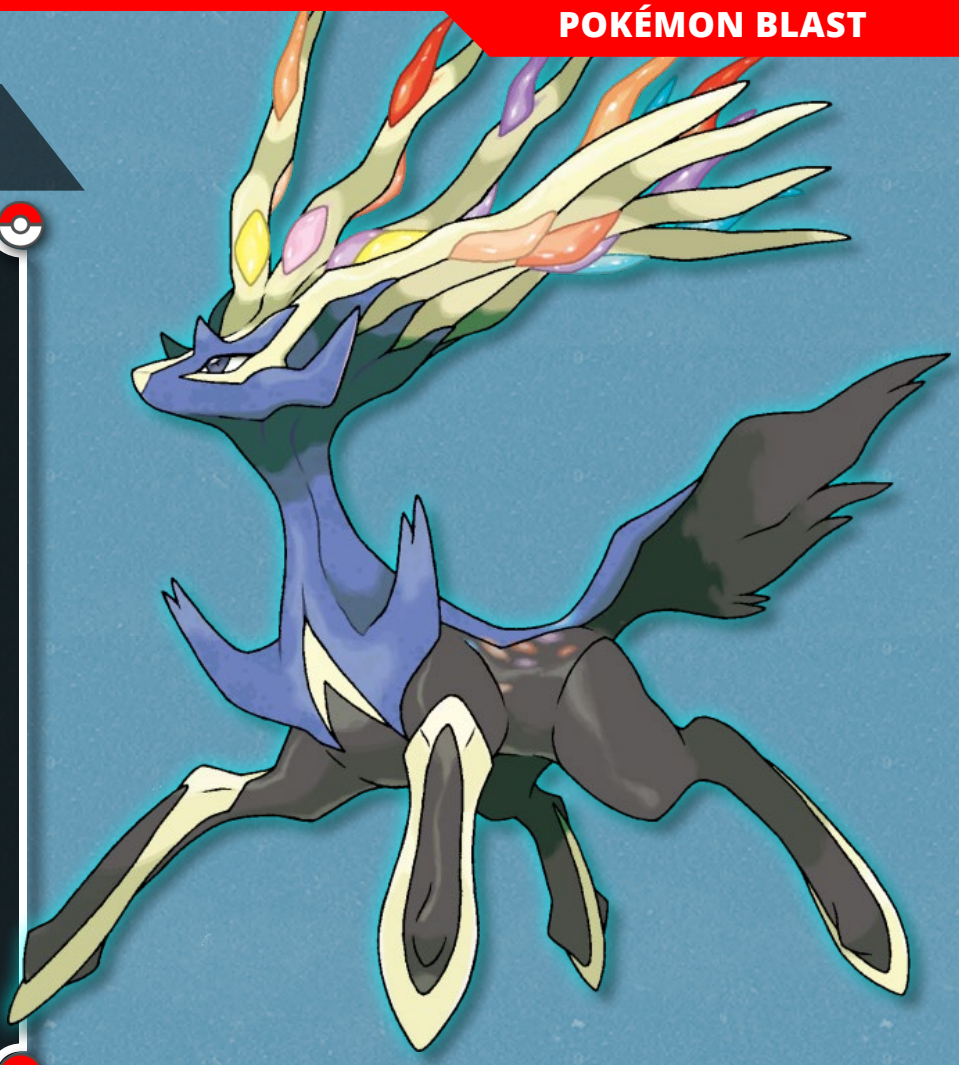
# Os Pokémon lendários e míticos da região de Kalos

*por* ***Robson Júnior***
*Revisão: Luigi Santana*
*Diagramação: Leandro Alves*



Em 2016, uma das maiores franquias da indústria gamer completa vinte anos de existência: Pokémon. Nessa comemoração tão especial, decidimos falar um pouco sobre as seis regiões que compõem o seu universo — e quem melhor para falar da história desse mundo do que seus monstrinhos míticos? Finalizando com Kalos, aventure-se conosco por memórias de jogos que marcaram cada um dos videogames portáteis da Nintendo.

# Xerneas



**O que a Pokédex tem a dizer?**
Xerneas pode conceder a vida eterna; conta-se que, quando seus chifres brilham em sete cores, ele está compartilhando esse dom. Dormiu por mil anos na forma de uma árvore até enfim despertar.

**Onde encontrá-lo?**
Na versão X, Xerneas pode ser encontrado na Team Flare Secret HQ — é necessário capturá-lo para prosseguir na história. Nas demais versões, pode ser obtido através de trocas ou eventos. Na semana de 11 a 17 de maio desse ano, um Xerneas Shiny foi distribuído através do Mystery Gift aos jogos da sexta geração.



Xerneas





# Yveltal



**O que a Pokédex tem a dizer?**
Ao contrário de Xerneas, Yveltal pode sugar a vida de criaturas quando suas penas brilham na cor vermelha. Quando sua vida termina, ele absorve a energia vital de todos os seres vivos e se transforma em um casulo.

**Onde encontrá-lo?**
De maneira análoga a Xerneas, Yveltal deve ser capturado na Team Flare Secret HQ para prosseguir na história da versão **Y**. Sua versão Shiny foi distribuída de 20 a 24 de maio através do Mystery Gift aos jogos da sexta geração.



Yveltal





# Zygarde



**O que a Pokédex tem a dizer?**
Quando o ecossistema da região de Kalos é ameaçado, Zygarde surge e, com o seu poder, põe ordem na situação. Conta-se que fica em sua caverna monitorando quem interfere na ordem natural das coisas.

**Onde encontrá-lo?**
Nas versões **X** e **Y**, após entrar no Hall of Fame, o jogador pode alcançar a câmara em que Zygarde está na Terminus Cave. Também houve uma distribuição recente para os donos de **X**, **Y**, **Omega Ruby** ou **Alpha Sapphire** de Zygarde entre os dias 30 de abril e 8 de maio através do Mystery Gift.

Zygarde aparece em três formas principais diferentes, em ordem crescente de poder: 10% Forme, 50% Forme e Complete Forme. A primeira e a última estarão disponíveis na franquia pela primeira vez em Sun e Moon.








# Diancie

**O que a Pokédex tem a dizer?**

Diancie é formado a partir da transformação de um Carbink. Seu corpo de cor rosa reluzente é considerada a visão mais bela de todo o mundo. Pode criar vários diamantes instantaneamente ao comprimir o ar em suas mãos.

**Onde encontrá-lo?**

Como Pokémon mítico, Diancie é exclusivo de eventos.



Com o uso da Diancite, Diancie pode evoluir em Mega Diancie. Essa outra forma é ainda mais bela, parecendo usar um vestido de jóias preciosas. Sua base total de stats é a mais alta entre todos os Pokémon do tipo Fada, além de empatar com Mega Tyranitar nos tipos Rocha.



Diancie





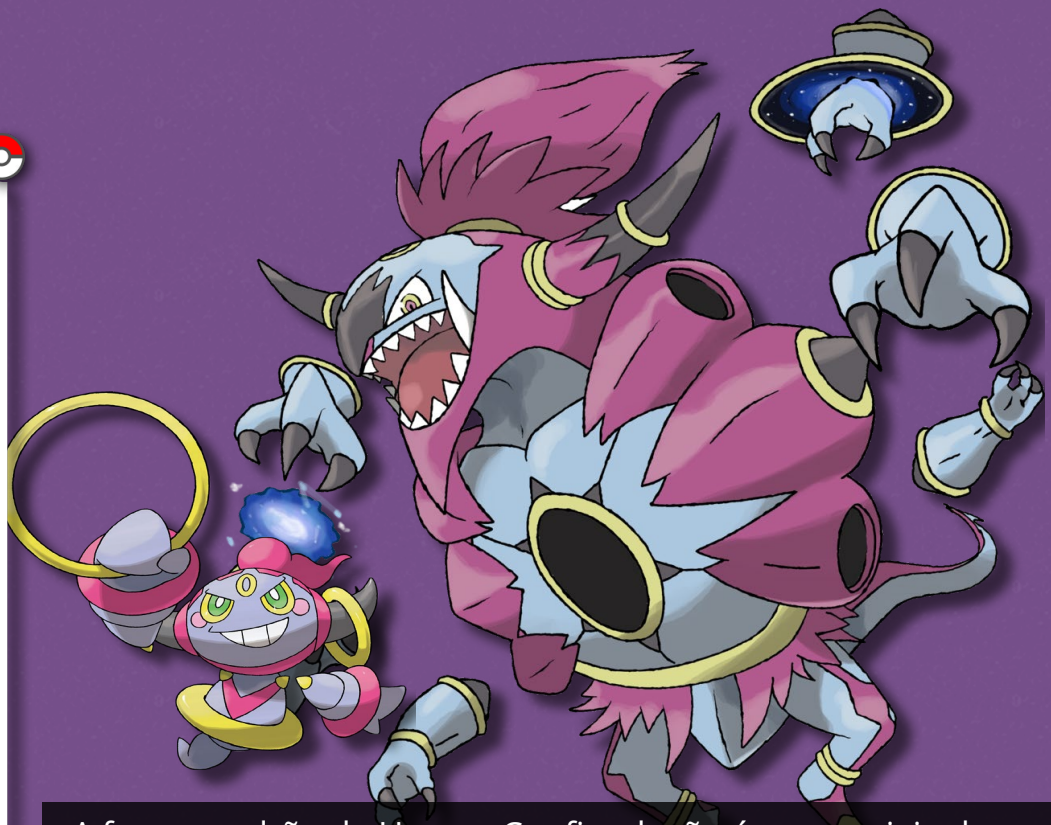

# Hoopa

**O que a Pokédex tem a dizer?**

Hoopa é um Pokémon encrenqueiro; coleta objetos dos quais gosta e os atravessa por sua argola, teletransportando-os a um local secreto. Em sua forma verdadeira, pode confiscar qualquer coisa com seus seis anéis e braços. Conta-se que sua avareza já o fez até mesmo carregar um castelo apenas para conseguir o tesouro em seu interior.

**Onde encontrá-lo?**

Como Pokémon mítico, Hoopa é exclusivo de eventos.

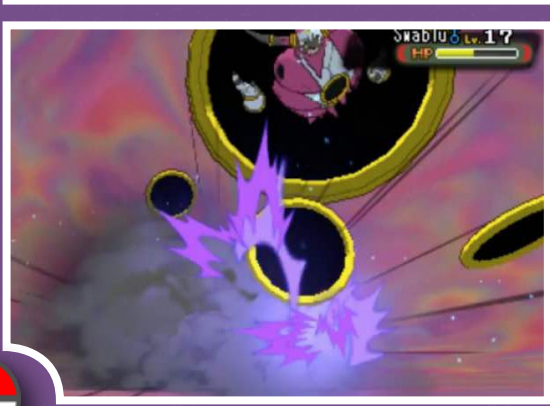


A forma padrão de Hoopa, Confined, não é a sua original, mas sim uma forma que limita seu poder. Quando se utiliza nele a Prision Bottle, ele se transforma em Hoopa Unbound, mais poderoso (e ainda mais travesso).

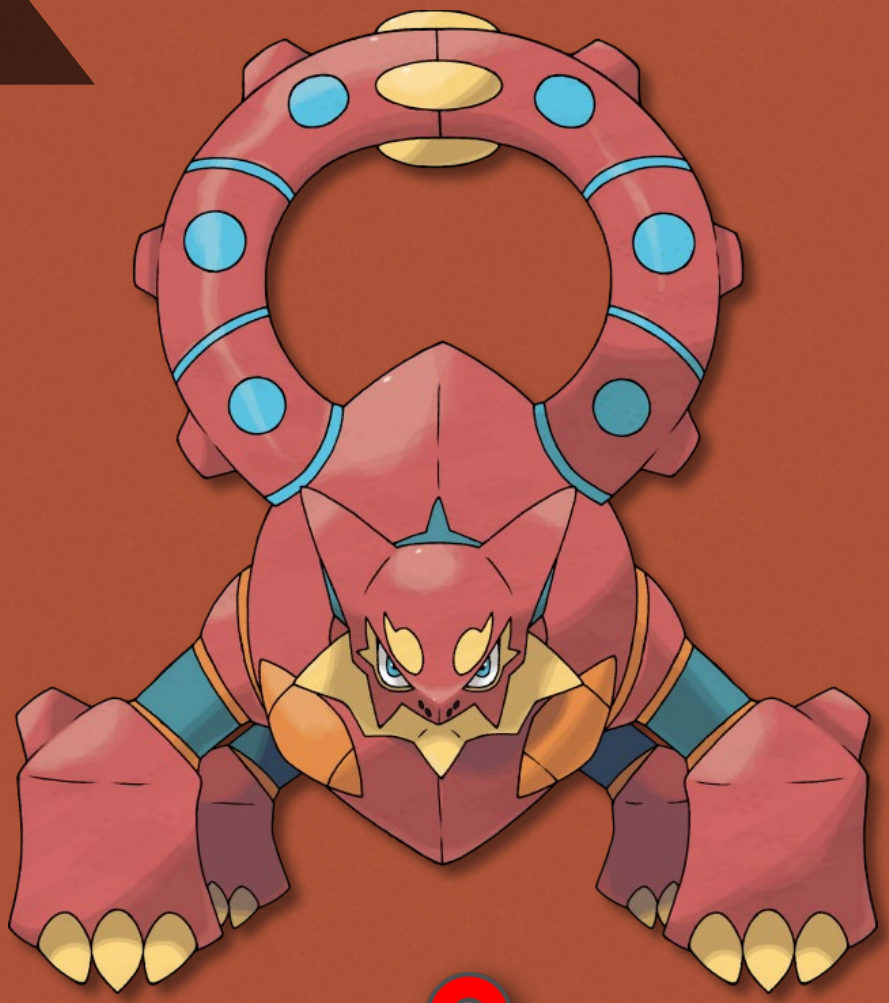


Hoopa



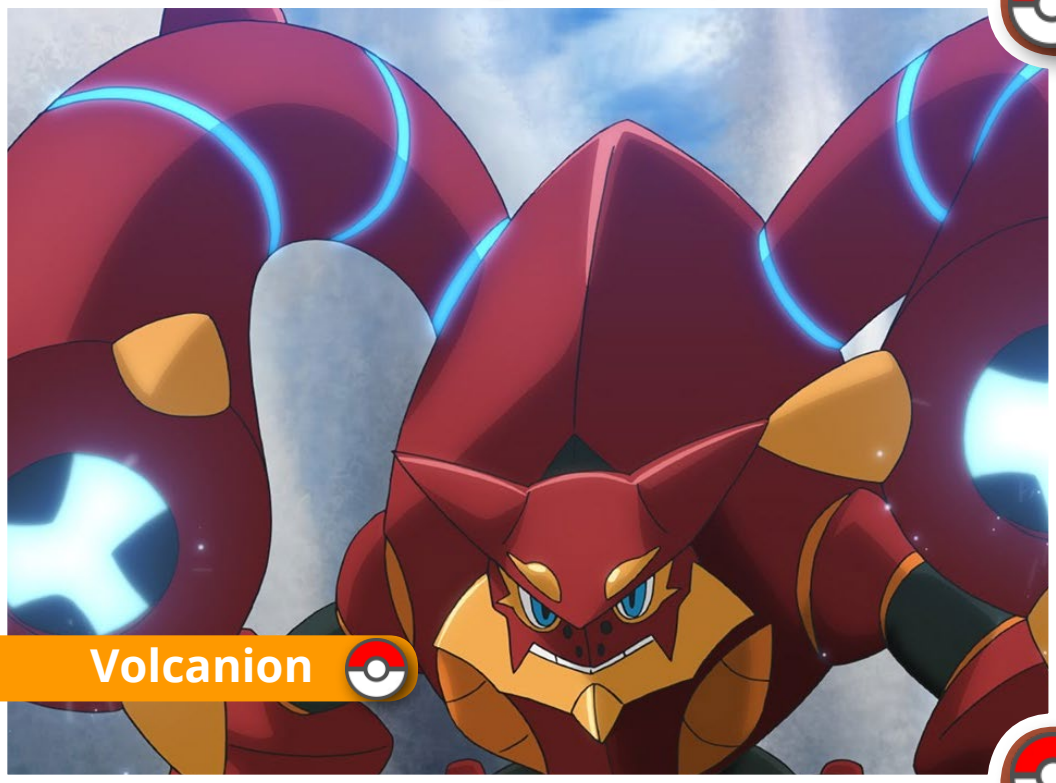


# Volcanion



**O que a Pokédex tem a dizer?**
Volcanion expele seu vapor interno através dos braços que tem nas costas e desaparece na névoa densa que provocou. Seu poder é suficiente para explodir uma montanha, e vive em terrenos montanhosos para manter distância de seres humanos.

**Onde encontrá-lo?**
Como Pokémon mítico, Volcanion é exclusivo de eventos.



Volcanion





# Novidades de Pokémon Sun/Moon (3DS)

Falta pouco mais de um mês para o lançamento de Pokémon Sun e Moon! Confira as novidades mais recentes em preparação para a chegada da sétima geração da franquia.

## Passimian

Exclusivo da versão Sun, Passimian vive em grandes grupos, com um líder bem definido. Esse chefe dá a cada membro do bando uma atribuição, o que faz com que esses Pokémon tenham um ótimo trabalho em equipe. Passimian também quer que seu treinador tenha um bom senso de liderança e se nega a obedecer comandos se não percebe isso nele. Com sua nova habilidade, Receiver, Passimian pode receber a habilidade de um parceiro que tenha caído em combate.





## Oranguru

Oranguru é exclusivo da versão Moon. Ao contrário de Passimian, Oranguru vive solitário e não participa muito da ação das batalhas. Vive no interior de florestas, cuidando de Pokémon feridos e providenciando comida para os que passam fome. Oranguru é um monstrinho que age por si, às vezes se apropriando de itens de uso tipicamente humano. Ele pode aprender o movimento Instruct, que faz com que um Pokémon repita seu movimento mais recente instantaneamente.

## Lycanroc

A forma da evolução de Rockruff depende de em qual jogo ele estava quando foi evoluído. Em Sun, assume a Midday Form, um Pokémon que vive sozinho em montanhas e desertos; quando está com seu treinador, obedece-o sem pensar duas vezes. Ele pode aprender o movimento Accelerock, um golpe de prioridade. Já em Moon, Lycanroc encontra-se na Midnight Form, um Pokémon empolgado com batalhas e que não importa em se ferir se for para conseguir a vitória.





## Z-Moves exclusivos

Pikachu e Eevee receberão Z-Moves exclusivos. O mascote da franquia poderá utilizar o movimento Catastropika, que promete ser o seu golpe mais poderoso até hoje. Já Eevee invoca o poder de todas as suas evoluções para executar Extreme Evoboost e melhorar todos os seus stats de uma só vez.















Continue conosco acompanhando as novidades de Pokémon Sun e Moon (3DS) até o lançamento em 18 de novembro deste ano.

# Revista GameBlast 24

Neste mês, a revista GameBlast traz nossas expectativas em relação a um dos games mais aguardados dos últimos tempos, The Last Guardian.




Além disso, ainda temos um especial da BGS 2016 e uma nova coluna que irá trazer novidades sobre o universo dos games indies

Baixe já a sua!

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

**nintendoblast.com.br/revista**