NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBLAST.COM.BR



NES CLASSIC EDITION

LANÇADO EM 1985, O NINTENDINHO CHEGA 33 ANOS DEPOIS COM AS ORIGENS DOS MAIORES NOMES DA BIG N

POKÉMON BLAST: NOVIDADES E DEMO

VEJA AS NOVIDADES QUE A DEMO NOS PROPORCIONOU

PERFIL: HYLIA

CONHEÇA MAIS SOBRE A DEUSA DE HYRULE

#86 NOV 2016

CC BY NC ND

Início de grandes aventuras

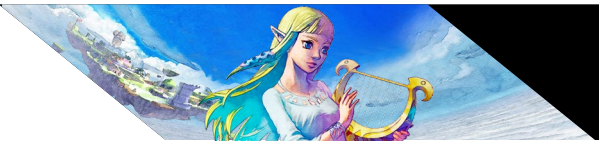
Novembro é com certeza o mês da nostalgia, várias lembranças da infância saltam nas cabeças de jogadores mais velhos, pois nesta época se iniciavam os grandes nomes da Big N. Em breve teremos grandes jogos no Nintendo Switch, como The legend of Zelda, Mario e mais, porém sabemos que grandes coisas começam com pequenos começos. Foi assim com o nosso querido NES, ou Nintendinho para os mais íntimos. Nesta edição vamos relembrar os jogos que acompanham o **NES Classic Edition**, além de uma prévia de **Super Mario Maker for Nintendo 3DS** e mais. Boa leitura! - ***Leandro Alves***



CARTAS
N-Blast Responde **04**



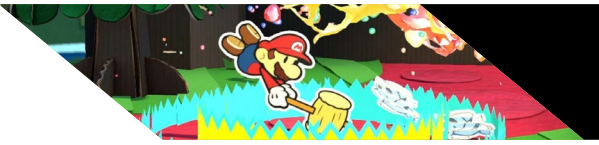
BLAST FROM THE PAST
Super Star Wars **09**



PERFIL
Hylia (The Legend of Zelda) **15**



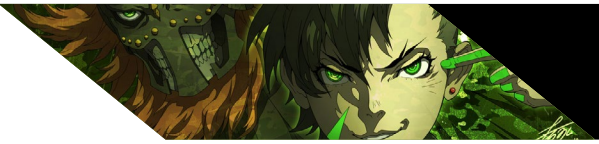
PRÉVIA
Super Mario Maker: For Nintendo 3DS **22**



ANÁLISE
Paper Mario: Color Splash (WiiU) **28**



ANÁLISE
Dragon Quest VII: Fragments of the Forgotten Past (3DS) **36**



ANÁLISE
Shin Megami Tensei IV: Apocalypse **43**



TOP 10
Jogos que poderiam estar no Nes Classic Edition **50**



NES CLASSIC EDITION
E seus 30 clássicos **56**



POKÉMON BLAST
A Special Demo Version antecipa o hype! **70**

NINTENDO BLAST

DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO
Sérgio Estrella

DIRETOR EDITORIAL
Leandro Alves

DIRETOR DE PAUTAS
Ana Krishna Peixoto
Pedro Vicente
Vinícius Veloso

DIRETOR DE REVISÃO
Vitor Tibério

DIRETOR DE ARTE
Leandro Alves

REDAÇÃO
Dácio Augusto
Italo Chianca
Leandro Alves
Luís Antônio Costa
Pedro Vicente
Robson Júnior
Thiagos Caires
Vinícius Veloso

REVISÃO
Ana Krishna Peixoto
Arthur Maia
Érika Mitie Honda
Jaime Ninice
Pedro Vicente
Vitor Tibério

DIAGRAMAÇÃO
Breno Madureira
Charston Douglas
David Vieira
Ítalo Lourenço
Leandro Alves
Paulo D. Fabiola Jr.
Peterson Barros

Ilustração
Nivaldo Wesley

CAPA
Leandro Alves

HQ Blast

"Um clássico" 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, leitores, fãs e súditos! Mais uma vez, é hora da opinião que mais interessa a todos, a opinião MINHA! E adivinhem sobre o que falaremos este mês? Se você chutou "sobre o NX", então você errou... porque falaremos sobre o Nintendo Switch, que é o nome oficial do novo console.

Gostei do nome. Switch soa legal, representa bem a ideia do console, é fácil de falar e, principalmente, é bem diferente dos nomes dos demais consoles da Nintendo, evitando qualquer confusão. Bem melhor que Wii e ainda mais do que Wii U. Melhor até que GameCube, então eu diria que é o melhor nome que a Nintendo usa para um console em um bom tempo. Só não é melhor que a sugestão que eu dei para eles: "Nintendo Pedra Station", mas fazer o quê né?

Criar um híbrido de console e portátil foi uma grande jogada da Nintendo. E isso vai muito além de simplesmente poder levar os jogos do console pra qualquer lugar: significa trazer o enorme sucesso da Nintendo com portáteis para o console, que a Big N e demais desenvolvedores poderão concentrar seus esforços em criar jogos para uma única plataforma ao invés de duas bem distintas, e que os jogadores não terão mais que gastar dinheiro com dois consoles. E também que finalmente teremos um Pokémon tradicional no console, já pensaram nisso?

Gostei do apoio das third parties, pelo menos até agora. Se isso vai realmente se concretizar e se manter durante a vida do Switch, teremos que esperar para ver. Claro, imagens do que parece ser a versão remasterizada do Skyrim no trailer também é um excelente sinal.

Gostei de todas as opções de controles e modos de jogo, em particular, do controle que parece um cachorrinho vesgo. E como não gostar? Todos gostam de cachorrinhos.



Ainda há alguns pontos de preocupação e que não podemos descartar. Um

desses é a capacidade gráfica do Switch. Todo fã da Nintendo concorda que diversão e inovação são muito mais importantes que os gráficos, mas a era do Wii U provou que uma diferença muito grande para os concorrentes é um grande risco para o apoio das third parties, já que dificulta ou até mesmo impossibilita o port dos jogos multiplataforma. Dizem as fofocas que o Switch estará próximo ao Xbox One em termos de gráficos, o que já é excelente, porque sem dúvida vai permitir que os jogos sejam portados sem grandes dificuldades.

Outra preocupação é se o fato de termos um híbrido de console e portátil vai deixar os desenvolvedores um pouco perdidos quanto ao foco. Jogos focados no portátil geralmente são mais casuais, ou são jogados em períodos mais curtos de tempo. Será que veremos somente jogos de consoles transformados em portáteis? Ou o contrário? O ideal seria que houvesse um equilíbrio de ambos tipos de jogos.



De modo geral, essa breve revelação do Switch me deixou com grandes expectativas para o console. Agora só temos que esperar ansiosamente até 12 de janeiro — quando prometeram uma apresentação dos jogos. Só então teremos a resposta para a maior dúvida de todas: será que o MEU jogo será finalmente anunciado?!?



Olá, desculpe incomodar, mas eu queria comprar as duas versões de Fire Emblem Fates e queria saber se eu comprar (ou importar) a versão física de Conquest, dá para baixar pela eShop a versão Birthright com desconto? Como faz para ter o desconto na eShop? É só ter o cartucho (conquest) inserido?
Anônimo "Kibayashi" da Silva

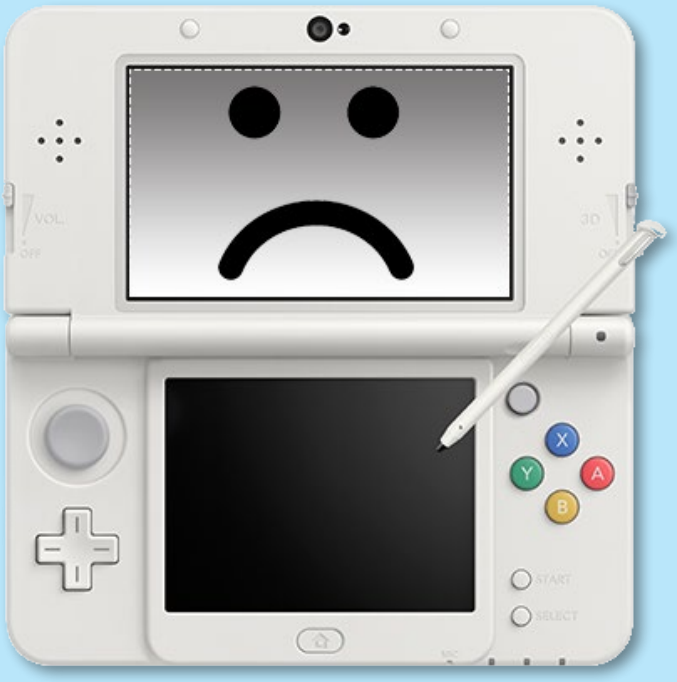
Ora, não é incômodo nenhum! Responder dúvidas existenciais é o meu trabalho, afinal de contas! xD

Sim, pode fazer isso sem nenhum problema. Depois que você comprar o primeiro jogo e chegar em certa parte da história, o próprio jogo habilitará uma opção no menu através do qual você pode comprar o segundo jogo pela metade do preço, através da eShop. E isso é independente do primeiro jogo ter sido comprado em mídia digital ou física, então pode comprar o cartucho sem medo.

Bom pedra, o Nintendo Switch foi finalmente anunciado. Então significa que é o fim do 3DS e do Wii U? Não vão ter mais jogos?
Anônimo "Sweet" da Silva

Bom, sim... mas isso já era de se esperar. Em março de 2017, o 3DS completará 6 anos de vida, que é ao tempo de vida média de consoles e portáteis. Já o Wii U só está com 4 anos atualmente, mas dado a sua baixa popularidade, não é de se surpreender que o seu tempo de vida tenha sido reduzido. O que acontecia antes era que a Nintendo lançava um novo portátil, substituindo o anterior, e um tempo depois, lançava o novo console. Mas agora que a Nintendo vai combinar os dois mundos em um só, sim, tanto o 3DS quanto o Wii U vão ser substituídos ao mesmo tempo.

Mas calma, isso não significa que a partir de agora nenhum dos 2 consoles vai receber novos jogos... nem mesmo quanto o **Switch** lançar, aliás. Geralmente os consoles que estão dando seus lugares aos próximos ainda tem cerca de 1 ano de "sobrevida", período em que ainda recebem alguns jogos, mesmo que em menor quantidade. E com o 3DS e Wii U certamente será assim, sem dúvida ainda veremos alguns lançamentos interessantes para eles no decorrer de 2017.



Olá pedra! Tenho uma dúvida sobre um método de obter Shinys (Método Masuda) no Pokémon X. É verdade que desligar o console durante o breed, trocar de jogo durante o breed (deixando para terminar depois), ou fazer outra coisa além de pegar os ovos e chocar, diminui a chance de chocar um Pokémon shiny?
Kaito Scracth, o metodologista

Não, tudo isso é lenda urbana. É tão verdade quanto ter mais chance de capturar um Pokémon pressionando baixo + B. Em se tratando do Método Masuda para aumentar as chances de obter um shiny através de cruzamentos, o único fator que influencia é a região dos Pokémon cruzados. Nada mais, nada menos.

Olá Pedra, já foi eleita prefeita de Hyrule? Meu voto é seu. Joguei Donkey Kong Country Returns no Wii e tenho vontade de jogar a versão de 3DS, pois li que nela o jogo tem fases a mais. Gostaria de saber, compensa mesmo? Que fases são essas?
Everton Nucci, no "mundo das nuvens"

Não, não... não perderia meu tempo com uma votação para algo tão pouco importante como cargos de prefeitura. Se um dia abrirem votação pra "Líder do Universo", aí sim vou pensar a respeito. E diga-se de passagem que a minha vitória estaria mais do que garantida, né?!? Sobre a sua pergunta, sim, de fato a versão de **Donkey Kong Country Returns** para o 3DS traz algumas novidades em relação à **de Wii**, sendo a principal delas a adição de um novo, nono mundo, chamado Cloud . Esse novo mundo contém 8 novas fases e a fase Golden Temple, que já existia na versão de Wii. Portanto, estamos falando de 8 novas fases no jogo inteiro, além de outras pequenas diferenças (como um coração adicional, novos itens para comprar na loja, entre outras). Daí cabe a você decidir se essas diferenças fazem valer a pena investir na versão nova ou não.



Pedra, eu sou muito fã da série Castlevania praticamente joguei todos, os do NES (1,2 e 3) os de Super Nintendo (Super Castlevania 4, Dracula X) e os de Game Boy,(Aria of Sorrow e etc), todos jogos incríveis (menos o 2 de NES), mas ainda não joguei os de DS. Gostaria de saber se vale a pena jogar eles?
Anônimo "Castelo da Vania" da Silva

Sim, sem dúvida! Se você gostou do estilo dos jogos de Game Boy Advance – o estilo "Metroidvania", cuja metade é graças a Castlevania xD –, os de DS

também são um prato cheio que você certamente não pode deixar passar. Todos os três – **Dawn of Sorrow, Portrait of Ruin** e **Order of Ecclesia** – são muito bons.

Já o **Mirror of Fate, do 3DS**... bom... esse você pode ignorar. ¬¬"



Pedra, ouvi dizer que o Wii tem a versão New Play Control do Chibi-Robo que foi só pros japoneses. Com um Wii americano eu posso ter o jogo? Ou o Wii tem trava de região? Caso não possa jogar além do Wii e do NGC, tem outras formas de jogá-lo?
Anônimo "Robótico" da Silva

Sim, é isso mesmo, o primeiro jogo da série Chibi-Robo, originalmente lançado no GameCube, ganhou um relançamento dentro da coletânea New Play Control do Wii, mas apenas na região japonesa. Sim, o Wii tem trava de região, então se o seu console é americano, infelizmente você não vai conseguir jogar esta versão do jogo. A sua única opção seria conseguir a versão americana do jogo original de GameCube, e jogar no Wii usando a retrocompatibilidade.

Pedra que tudo sabe, acabei de comprar um Wii U com um HD Externo para poder baixar meus jogos digitais.. O problema é que ele não reconhece meu HD Externo! Tem alguma lista de HD's compatíveis com o Wii U? Ou alguma configuração específica para ele?
Tingle Hétero e o HD desconhecido

A página de suporte da Nintendo tem uma lista de HDs suportados pelo Wii U, mas na verdade são raros os casos de um HD não ser reconhecido pelo console, mesmo se ele não estiver presente nessa lista. Contudo, um problema que acontece com frequência é usar um HD que não tem fonte própria de energia e tampouco usar um cabo USB em Y. Para ler jogos, o Wii U precisa acessar o HD constantemente e de forma rápida, e o console não providencia energia suficiente para isso através de uma única porta USB. É por isso que o HD externo precisa ter uma fonte de energia própria ou, alternativamente, se conectar a 2 portas USB do Wii U através de um cabo USB em Y.



por ***Ítalo Chianca***

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Peterson Barros



A Força é poderosa em 16-bits

Depois de revolucionar o cinema com uma trilogia épica, a série Star Wars levou toda a ação galáctica das telonas para o Super Nintendo com o lançamento de Super Star Wars. O game impressionou o fãs da saga criada por George Lucas com visuais belíssimos para a época, trilha sonora dos filmes, personagens icônicos e estágios que recriavam momentos inesquecíveis da franquia com bastante fidelidade. Concentre-se na Força e vamos relembrá-lo.

Surpreendendo galáxias



O ano era 1992, o Super Nintendo já se consolidava como um dos consoles mais bem-sucedidos da história e Star Wars já fazia parte da cultura pop há anos, com três excelentes filmes lançados. Esses dois fatos, porém, não pareciam ter muita ligação em 1992, principalmente porque nenhum outro filme da série cinematográfica havia sido anunciado naquele momento.

Justamente por não parecer fazer sentido, a junção não era esperada. Contudo, quando foi anunciado que um novo jogo inspirado no universo Star Wars seria lançado, desta vez para Super Nintendo, utilizando todo o poder técnico do novo console da Nintendo, e que além disso seria no estilo plataforma, colocando o jogador no comando de Luke Skywalker, jornalistas e fãs vibraram como se fosse o anúncio de um novo filme.



Desenvolvido pela Sculptured Software e a LucasArts, publicado pela JVC Musical Industries em parceria com a Nintendo of America, Super Star Wars foi lançado na América no dia 1º de novembro de 1992, no Japão em 18 de dezembro de 1992 e na Europa em 02 de abril de 1993, trazendo o poder da Força, os sabres de luz, os tiros de lazer, as X-Wing e todos os elementos que consagraram uma das maiores séries do cinema para o 16-bit da Nintendo.

Em uma galáxia muito, muito distante

É um período de guerra civil. Partindo de uma base secreta, naves rebeldes atacam e conquistam sua primeira vitória contra o perverso Império Galáctico.

Durante a batalha, espiões rebeldes conseguem roubar os planos secretos da arma decisiva do Império, a Estrela do Morte, uma estação espacial blindada com poder suficiente para destruir um planeta inteiro.

Perseguida pelos sinistros agentes do Império, a princesa Leia apressa-se em voltar para casa a bordo de sua nave estelar, protegendo os planos roubados que podem salvar seu povo e restaurar a liberdade na galáxia...

Um galáxia dentro da sua casa



Super Star Wars se baseava completamente no primeiro filme da trilogia original, Star Wars Episódio IV: Uma nova esperança. Nele, o jogador controlava o poderoso jedi Luke Skywalker, em uma perspectiva 2D, alternando momentos de ação em plataforma e outros de extrema velocidade em ambientes quase 3D a bordo dos veículos da série.

A busca pela Princesa Leia, capturada pelas forças do Império comandado por Darth Vader, não é solitária. Completando a Aliança Rebelde, Luke se junta a Han Solo e Chewbacca. É controlando esse trio inesquecível que o jogador deve percorrer as dez fases do jogo, começando por Tatooine, passando por Mos Eisley, até chegar na Estrela da Morte.



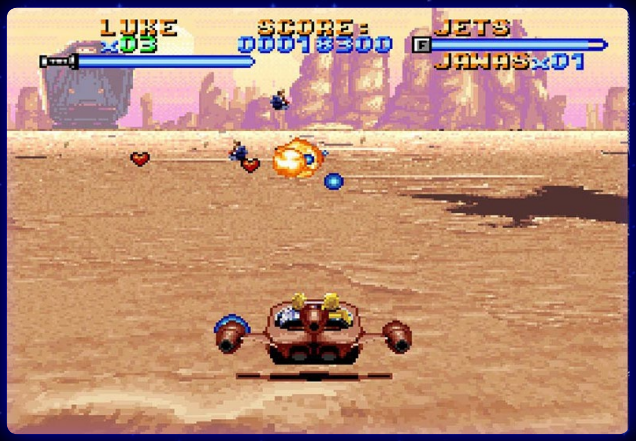
Cada personagem possui as suas próprias especificidades, mesmo com diversas semelhanças. Luke atira, abaixa, pula, corre, desliza, usa o sabre, consegue dar supersalto e é bem ágil. Han Solo atira, abaixa, pula, corre, dá superpulo, rola e possui o tiro mais forte. Chew atira, abaixa, corre, desliza, salta e é o mais resistente. Todos eles com sprites únicos e muito detalhados, com direito, inclusive, a sons próprios.

Como nos filmes



Um dos grandes destaques do jogo é a trilha sonora. Praticamente todas as inesquecíveis composições de John Williams estão presentes, com as limitações do console, é verdade, mas com o brilho que as consagraram no cinema, tirando bom proveito do Super Nintendo. Ouvir a canção tema arrepiava quem ligava o jogo pela primeira vez.

Além da trilha, Super Star Wars herdou e beleza visual dos filmes. Quando foi lançado, jogadores e mídia especializada vibraram com a qualidade gráfica do jogo, que fazia uso do conceituado chip Mode 7, permitindo assim novas perspectivas gráficas, como por exemplo os efeitos de rotação pseudo 3D nas fases com veículos. Na época do lançamento, os jogadores comemoraram a adição, tendo em vista que não era comum um jogo de plataforma inserir conceitos tão distintos em sua jogabilidade.

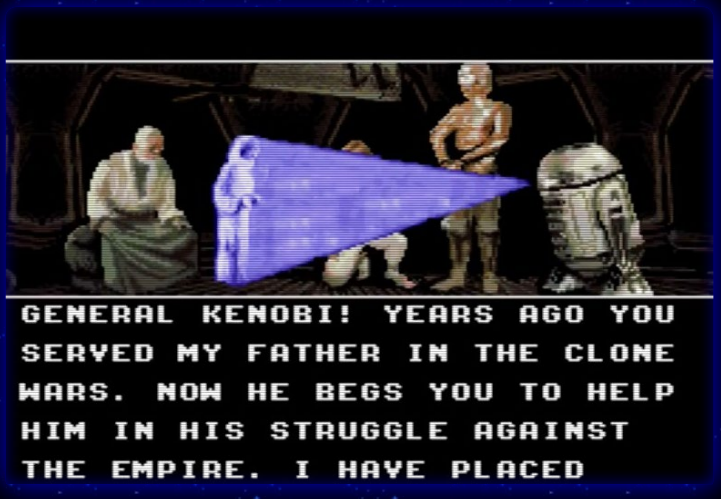




Diferente da maioria dos jogos modernos, Super Star Wars não dava moleza para o jogador. Controlar Luke e os seus amigos da Aliança Rebelde exigia precisão, concentração e agilidade. Os inimigos eram desafiadores, principalmente os chefes de fase. Não adiantava sair por aí quebrando tudo com o sabre de luz. O melhor mesmo era seguir com cautela, saltando com cuidado e usando a pistola — que possuía diferentes tipos de tiros — para destruir os adversários a distância.

Os inimigos surgiam de todos os cantos do cenário, o tempo inteiro. Era bom se acostumar a sofrer dano, pois bastavam alguns passos para uma criatura bizarra surgir do chão ou do céu. Pelo menos, quando derrotadas, essas criaturas deixavam corações que serviam para recuperar a vida do jogador

Personagens clássicos faziam a alegria dos fãs durante todo o jogo, principalmente quando eram representados nas bonitas cutscenes entre os estágios. R2-D2, C-3PO, Leia, Jawas, Sand people (povo da areia), Stormtroopers e tantos outros. Era uma verdadeira celebração aos filmes.



Nas páginas da história

Quando foi lançado, Super Star Wars foi notícia em praticamente todas as revistas sobre videogames da época. E no Brasil não foi diferente. Na Ação Games #21, o game foi destaque, recebendo o selo de "The Best of Ação Games". Segundo a edição de outubro de 1992, "o jogo é impecável. Visual chocante, músicas iguaizinhas às do filme, fases variadas, alto desafio... sem comentários. O detalhismo do game chega ao ponto de reproduzir o ruído do sabre de Luke Skywalker cortando o ar" (pág. 10).









Também em outubro de 1992, Super Star Wars estampou a capa da revista GamePower. Na edição #4, a publicação destacava: "A LucasArts Games lança uma versão espetacular do filme Guerra nas Estrelas para SNES e prova que entrou no mercado de videogames para valer". Ainda na mesma edição, os "redatores" Baby Betinho e Marjorie Bros avaliaram o jogo com as seguintes médias: Gráfico 9,5; Som 9,5; Diversão 10; e Desafio 8.

Super Star Wars também foi muito bem recebido pelos jogadores, que devem ter enviado centenas de cartas para a redação da GamePower, pois logo na edição seguinte, de novembro de 1992, a revista trouxe um detonado do game, dividido em seis páginas. Eram dicas e macetes para concluir sem problemas a aventura. E no final da matéria ainda tinha a seguinte frase: "Fiquem ligados! Logo, logo vem outra aventura de Luke Skywalker!".

Que a Força esteja com você





Iniciando uma excelente trilogia no Super Nintendo, completada com os lançamentos de Super Star Wars: The Empire Strikes Back (1993) e Super Star Wars: Return of the Jedi (1994). Super Star Wars foi relançado para o Virtual Console do Wii em 2009 e para as lojas digitais do PlayStation 4 e do PlayStation Vita em 2015, com direito a opção de salvar e até troféus.



Quando foi relançado para as plataformas da Sony, o jogo acompanhava o lançamento de Star Wars Battlefront, o aguardado game multiplayer online ambientado no universo da trilogia original. E como todos estavam sentindo a Força intensamente na época (Star Wars Episódio VII: O despertar da Força seria lançado em dezembro), essa foi uma excelente oportunidade de rejogar ou conhecer um dos grandes títulos do Super Nintendo, capaz de divertir e desafiar jogadores de qualquer geração. Clássicos são assim.



por ***Leandro Alves e Luís Antônio Costa***

Revisão: Arthur Maia
Diagramação: Leandro Alves

Perfil: Hylia (The Legend of Zelda)

Há muito tempo atrás, antes da princesa Zelda ou do guerreiro Link surgirem no mundo, existia uma entidade que protegia a todos com seu poder e nos agraciava com sua sabedoria. A Deusa Hylia, ou Sua Graça (como os mortais a chamavam), tinha uma única missão sagrada: proteger a Triforce. Ela deveria utilizar esse poder para defender os mortais de qualquer perigo, porém mal sabia ela que isso não seria uma tarefa nem um pouco fácil.

CUIDADO: O texto a seguir pode conter *spoilers* para quem não jogou Skyward Sword. Leia por sua conta e risco.

SPOILER ALERT!

Uma era gloriosa

A história de Hylia começa no momento em que as Três Deusas Antigas (Farore, Din e Nayru) partem do mundo e a deixam encarregada de proteger o poder mais incrível jamais criado por elas: a Triforce. Como as Deusas sabiam que tal força não poderia ser utilizada por meros mortais, pois o item divino não faz separação entre bem e mal, eles garantiram que ela estaria segura nas mãos de Hylia. Sábia e poderosa, a Deusa protegeu a Triforce com sabedoria e garantiu a paz e a tranquilidade, junto dos mortais, durante séculos, sendo essa era conhecida como a "Era de ouro de Hylia".



A Deusa era adorada pelos mortais humanos, também conhecidos como hylians, e durante esse tempo de paz e prosperidade, uma estátua gigante e um templo foram construídos em sua homenagem e adoração. Todas as raças de criaturas da superfície admiravam sua sabedoria e respeitavam seu poder. Mas, infelizmente, como diz o velho ditado, "tudo que é bom, não dura para sempre.". E Hylia e seus protegidos em breve enfrentariam um perigo além de seus piores pesadelos. Uma força maléfica implacável que não descansaria enquanto não pusesse suas garras no poder da Triforce para satisfazer seus desejos mais sombrios.

A batalha da superfície

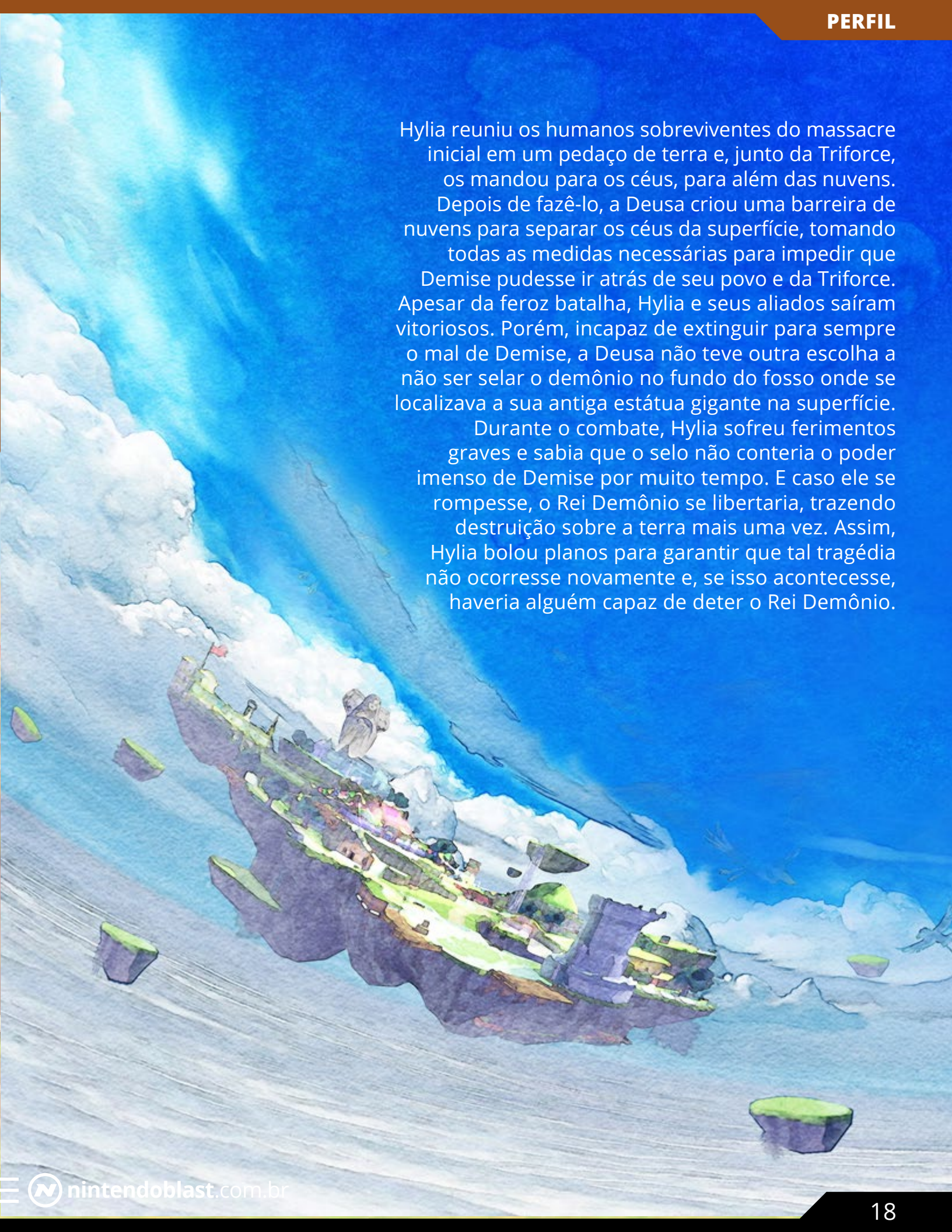


Em um infeliz e sombrio dia, uma rachadura fundiu a terra e em meio ao calor e às chamas, Demise, o rei Demônio, e suas hordas de batalha emergiram no mundo. Como qualquer vilão, ele almejava tomar a superfície para si e dominar o mundo esmagando qualquer tipo de resistência. Para isso, ele juntou um exército demoníaco gigantesco e lançou um ataque à superfície e seus habitantes, tirando vidas indiscriminadamente, queimando florestas e disseminando destruição, ódio e terror por onde passava. Tudo isso para poder alcançar a Triforce e possuir um poder inimaginável.

Sabendo do grande risco que a Triforce corria de cair nas garras de Demise, e da cruel batalha que teria de travar contra suas hordas, Hylia reuniu e foi de encontro ao seu povo em cima de seu Loftwing (Asa Celeste), que buscava alguém digno de ser o seu cavaleiro. Hylia vê em Link a habilidade e coragem necessária para



brandir a espada sagrada criada pelos deuses, a qual apenas os deuses podem utilizá-la. Para isso, Link deve forjá-la novamente por mãos humanas, assim Hylia poderia utilizá-la na superfície e levar o seu povo para o céu, longe de Demise. A espada foi quebrada pelas mãos do herói, derretida pelas intensas chamas, martelada e renascida do sofrimento enquanto a deusa tentava desesperadamente conter o mal, desejos perversos atacaram a superfície. Hylia juntou-se às cinco tribos de criaturas restantes na superfície (os Robôs antigos, os Gorons, os Kikwis, os Mogmas e os Parellas) para combater Demise e seu exército. Seu herói não foi capaz de derrotar Demise, porém foi o suficiente para enfraquecê-lo.



Hylia reuniu os humanos sobreviventes do massacre inicial em um pedaço de terra e, junto da Triforce, os mandou para os céus, para além das nuvens. Depois de fazê-lo, a Deusa criou uma barreira de nuvens para separar os céus da superfície, tomando todas as medidas necessárias para impedir que Demise pudesse ir atrás de seu povo e da Triforce. Apesar da feroz batalha, Hylia e seus aliados saíram vitoriosos. Porém, incapaz de extinguir para sempre o mal de Demise, a Deusa não teve outra escolha a não ser selar o demônio no fundo do fosso onde se localizava a sua antiga estátua gigante na superfície. Durante o combate, Hylia sofreu ferimentos graves e sabia que o selo não conteria o poder imenso de Demise por muito tempo. E caso ele se rompesse, o Rei Demônio se libertaria, trazendo destruição sobre a terra mais uma vez. Assim, Hylia bolou planos para garantir que tal tragédia não ocorresse novamente e, se isso acontecesse, haveria alguém capaz de deter o Rei Demônio.

O nascimento de uma lenda



A primeira parte de seu plano consistia na criação de Fi, um espírito que residiria dentro da Goddess' Sword, e que teria o propósito de auxiliar um bravo herói escolhido por ela em sua jornada, o mesmo que a ajudou e, por causa de seus ferimentos, veio a falecer; então, ela abençoa o seu espírito com a eternidade. Após isso, Hylia tomou uma decisão drástica e abandonou seus poderes divinos e sua forma imortal para transferir sua alma para um corpo mortal. Dessa forma, a Triforce poderia um dia ser usada por sua forma mortal, pois as Deusas Antigas a haviam criado com a restrição de poder ser utilizada por pessoas comuns, mas que possuísem um espírito inquebrável e as três virtudes sagradas (Coragem, Poder e Sabedoria). Poderiam, então, utilizar o poder divino, como Link, o Herói da lenda, o faria.

Essa é a explicação que Zelda dá a Link quando ele finalmente a encontra em um **momento crítico** de sua aventura em **Skyward Sword**. A jovem lhe conta que, enquanto ela é a encarnação da Deusa Hylia, Link é a encarnação do Herói da lenda. E para cumprir sua missão, Zelda decide se sacrificar, selando-se em um cristal no passado, no Templo de Hylia, para assegurar a força do selo que prende Demise. Tudo isso para que no futuro, Link tenha tempo suficiente para encontrar a Triforce, derrotar o Rei Demônio com seu poder, e libertar a jovem de seu cativeiro com a paz no mundo garantida.



Apesar dos desafios e perigos, Link **obtém a Triforce** e, com sucesso, deseja a erradicação de Demise. Assim, o poder divino separa a grande estátua de Hylia de Skyloft, fazendo-a cair dentro do fosso na superfície, onde a forma bestial de Demise se encontrava selada, mas pronta para sair, acabando com seu mal. Infelizmente, a lenda da Deusa e do Herói não termina por aí, pois em uma reviravolta do destino, Zelda é raptada por Ghirahim e levada até o passado, onde o servo de Demise usa a alma divina da jovem para ressuscitar seu mestre.





Durante a **batalha final** de Link contra Demise, temos uma revelação importante sobre a história da lenda. Quando o Rei Demônio já está abatido e lentamente desintegrando-se, ele alerta Link que o destino do jovem, o seu e o de Zelda estão unidos para sempre. Seu mal é eterno e ele sempre retornaria em outras reencarnações, assim como a Deusa e seu Herói. Em um ciclo de conflitos e batalhas sem fim, a lenda sempre se repetiria. E mesmo que as aventuras de Link e Zelda em **Skyward Sword** possam ter terminado por aqui, muitas revelações e explicações fornecidas pela história do game nos auxiliam a compreender a trama complexa que está por trás da franquia de Zelda e da história de Hylia.







3DS

por ***Dácio Augusto***

Revisão: Ana Krishna Peixoto
Diagramação: Paulo D. Faiola Jr.



Formando arquitetos de bolso

Durante mais de trinta anos Super Mario povoa os pensamentos de milhares de jogadores ao redor do mundo. Quando em 2014 “Super Mario Maker” foi anunciado para o Wii U, muito se disse de como a Nintendo parecia estar ficando mais aberta com suas franquias, ao ponto de permitirem que nós, jogadores, virássemos os arquitetos do mundo do bigodudo.

Mas afinal, o que a Nintendo pensa com este game? Essa é a pergunta que ainda ecoa e se intensifica com o anúncio da versão de Super Mario Maker para o 3DS. Será que vale a pena?



Poderosa adaptação



Super Mario Maker logo de cara já nos mostra que não perde nada em características de edição em relação ao seu irmão. Tudo que está presente no jogo de Wii U estará aqui, inclusive os quatro estilos de edição. Você poderá criar fases nos estilos de Super Mario Bros, Super Mario Bros 3, Super Mario World e a série New, sem perder nenhuma característica.

Entretanto, infelizmente, os Mystery Mushorooms do Wii U se perderam. Eles davam as mais variadas skins para Mario, e sua exclusão pode significar talvez um jogo um tanto menos comemorativo dos videogames como foi a primeira versão.

A tela de baixo do 3DS parece casar perfeitamente com o jogo, permitindo uma edição rápida e sucinta. Das possíveis adaptações que o jogo poderia ter tido, essa parece ser de longe a melhor.



Sem comunidade?



Infelizmente se perdeu a grande presença de comunidades que se encontra no jogo de Wii U. No 3DS não teremos como compartilhar nossas fases online, tornando o jogo mais contido a edição somente. Isto para muitos é uma perda enorme, já que Super Mario Maker ser um jogo infinito era um de seus principais pontos de venda.

Ao mesmo tempo, cria-se uma nova opção: o compartilhamento de fases pelo StreetPass. De forma geral, parece um processo muito mais complicado que a versão de Wii U que, com certeza, nos deixa um pouco tristes, mas ao mesmo tempo forçar uma convivência mais pessoal com outros jogadores é interessante.

O problema principal disso é para quem não vive em grandes centros habitacionais: encontrar pessoas para compartilhar fases pode se mostrar um processo muito complicado para elas, o que tira parte do desafio.





Edição especial para o 3DS também está chegando.

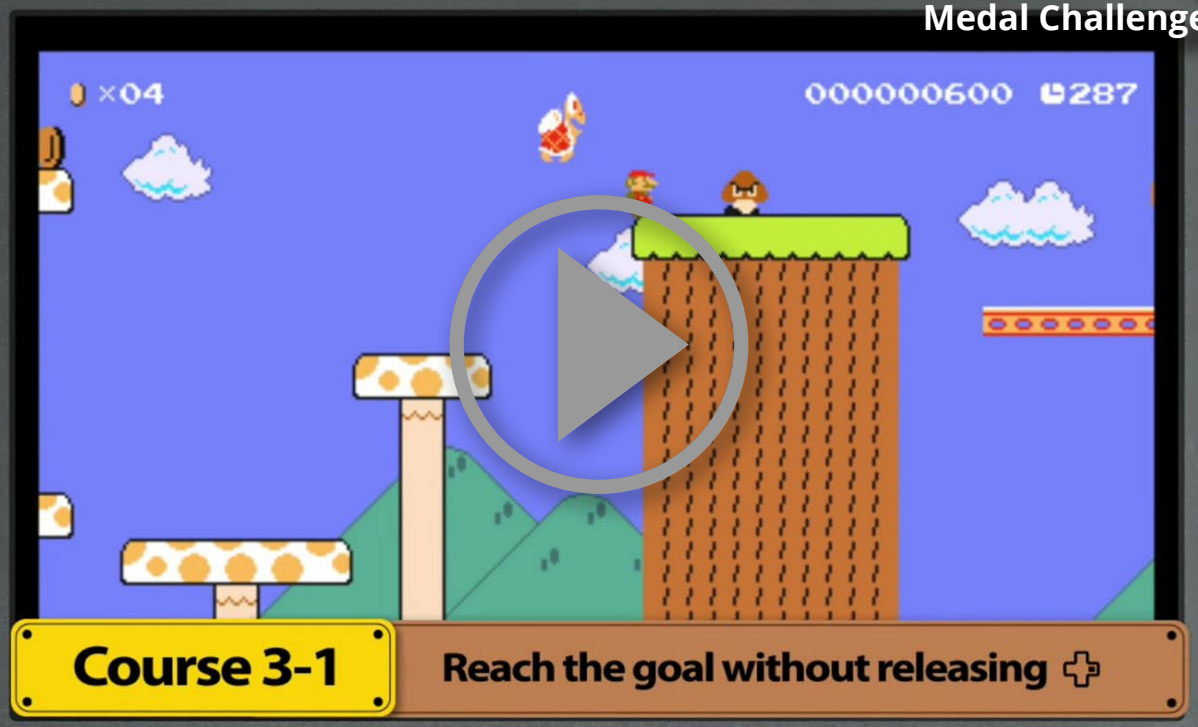
O desafio dos 100 Marios

A versão de 3DS irá contar com o desafio dos cem Marios também, mas com uma característica curiosa: cada vez que você entrar nele ele baixará fases diferentes do acervo do Wii U, tornando possível jogar as fases criadas na versão de seu irmão mais velho. O que nos deixa pensando é que, infelizmente, será um processo aleatório, então não poderemos encontrar as fases que queremos, só torcer para que ela venha.

Olhando por cima, parece uma péssima decisão da Nintendo, mas, ao mesmo tempo, é explicável: ela não quer que os jogadores do Wii U se sintam lesados por terem comprado uma versão igual que talvez seja superada pelo portátil. Parece ser uma decisão para se jogar de forma segura sem arriscar a revolta dos fãs.



Medal Challenges - Trailer



Um pequeno grande jogo

Super Mario Maker é uma plataforma para exploração de designs de jogos. Sua qualidade depende muito do que os jogadores criarem para ele, mas, no 3DS, a Nintendo parece querer o transformar mais em uma experiência mais pessoal.

Você irá passar a maior parte do tempo jogando suas fases, o que coloca muita coisa em perspectiva. Talvez, ao tanto jogar o seu jogo, você irá pouco a pouco melhorar mais e mais suas ideias e vai se formando um "designer".

Resta saber se essa premissa irá funcionar tão bem para as vendas como a versão infinita de Wii U funcionou.





Super Mario Maker for Nintendo 3DS (3DS)
Desenvolvedor Nintendo
Gênero Criação/ Plataforma
Lançamento 02 de dezembro de 2016

Expectativa 3

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

WiiU



por ***Luís Antônio Costa***

Revisão: Jaime Ninice
Diagramação: Charston Douglas

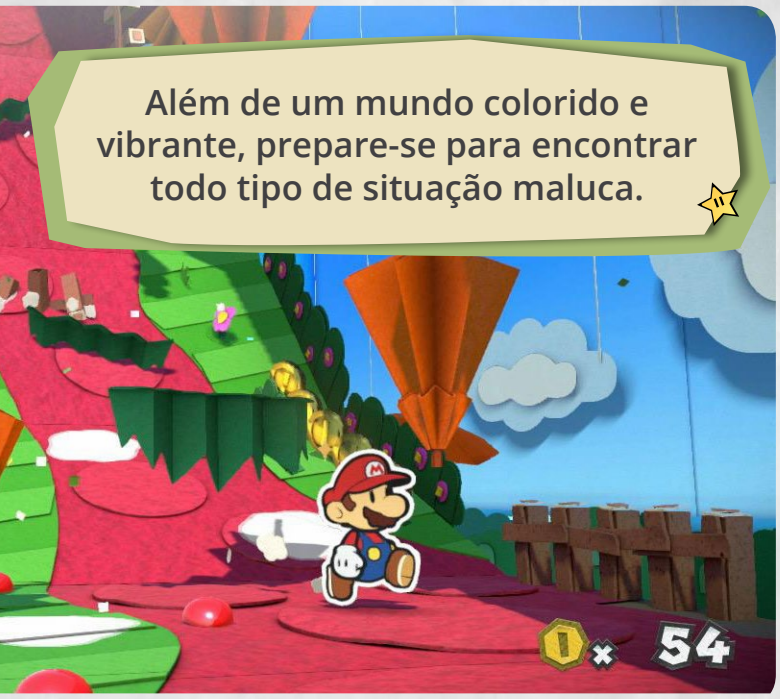
é uma aventura divertida e colorida

A última vez que a versão em papel do encanador mais famoso do mundo dos games apareceu foi no 3DS, com **Paper Mario Sitcker Star**. Apesar do game ainda não recuperar a essência dos primeiros títulos da série, ele retomou bem o estilo RPG que se perdeu com Super Paper Mario (Wii), além de arrancar umas boas risadas. E foi assim que, pegando carona no carisma que Sticker Star consagrou, que a série retorna ao Wii U para trazer um mundo mais vivo, engraçado e cheio de cores.

Caleidoscópio de mágico

A história do jogo é tão simples e encantadora quanto qualquer game do Mario conseguiria fazer. Ao receber uma carta vinda direto da belíssima **Prism Island** - um telegrama que na verdade se trata de um Toad descolorido - Mario, Peach e Toad partem para a ilha a fim de descobrirem o que está acontecendo. Ao chegar no local eles ficam sabendo que a ilha foi atacada e que suas cores foram roubadas! Obviamente, cabe ao nosso herói Mario e sua nova companheira, a latinha de tinta **Huey**, devolverem as cores a esse paraíso e descobrir quem quer deixar o mundo somente em preto e branco.





A **Intelligent Systems**, responsável pelo desenvolvimento do game, fez um trabalho fantástico com o visual de Color Splash. Os efeitos aplicados ao mundo feito de papel, cartolina e papelão deixam os cenários mais reais e vivos do que nunca. Além disso, o elemento da tinta torna a aventura ainda mais bonita, já que usando apenas a marreta de Mario você pode pintar pontos brancos do ambiente, deixando o mundo mais colorido e liberando segredos escondidos. Não é algo imprenscindível, mas o game tem um sistema de porcentagem que você pode acompanhar para verificar o quanto de cada estágio já conseguiu colorir. O pessoal que gosta de ter 100% do game completo vai precisar vasculhar cada canto do mundo em busca de pontos brancos para pintar.

A trilha sonora também merece destaque, já que as músicas combinam perfeitamente com cada ambiente, seguindo aquele estilo musical mais simples já conhecido da série. O único tema musical que se repete é a música dos combates com inimigos simples, mas, como é uma melodia divertida de se ouvir, não é cansativa, mesmo quando se entra em combate pela milésima vez. Também temos as músicas dos combates contra os chefões, que se tratam de temas mais fortes e épicos, como quando lutamos contra Iggy Koopa dentro de uma espécie de coliseu e a música casa com o momento.



Mario, o gladiador de papel!

No mesmo estilo de Sticker Star, Color Splash joga o nosso encanador favorito em uma aventura em que ele precisa coletar as preciosas **Paint Stars** ao final de cada estágio para poder prosseguir através do Mapa do Mundo. Felizmente, dessa vez, existe muito menos backtracking e você não irá precisar voltar muitas vezes em uma parte específica para coletar um cartão especial para vencer um inimigo específico. A aventura é mais direta e o máximo que precisará fazer será visitar um estágio novamente para descobrir uma saída alternativa. Somente fique atento para retornar ao porto da ilha caso precise comprar mais itens quando estiver com seu bolso vazio.



O mapa do mundo é simples e todos os estágios normalmente possuem duas Paint Stars escondidas para você encontrar.

Tinta neles!



Quem já jogou Sticker Star vai se sentir muito à vontade com o sistema de combate em Color Splash. Ao invés de adesivos, agora Mario precisa de cartões que podem ser encontrados em blocos, em partes do cenário quando são pintadas ou mesmo comprados em lojas de Toads. Mas somente eles não bastam para derrotar os inimigos. É preciso colorir os cartões com a tinta que você possuir e a intensidade do seu ataque, assim como o poder do item, irá variar dependendo da quantidade de tinta que você utilizar. Resumindo, o processo de combate é super simples: selecione o cartão, pinte ele o quanto quiser, jogue-o e fique atento para saber o momento certo em que precisa apertar o botão para acertar o inimigo com um golpe ainda mais poderoso.



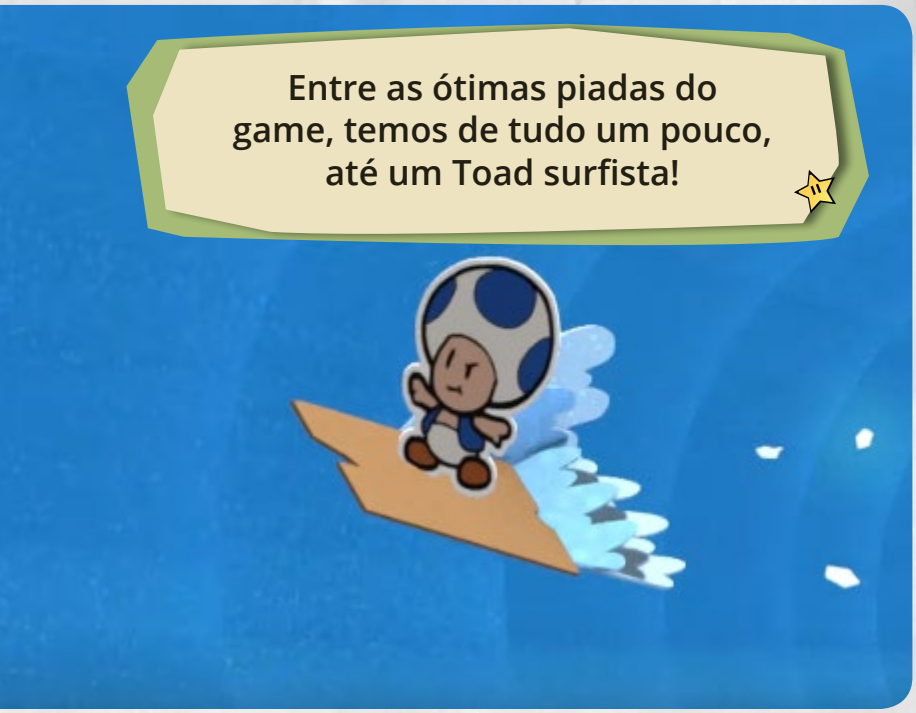
Toda a seleção dos cartões é feita na tela do Gamepad e, com o recurso de jogar Off-tv, você ainda pode fazer tudo através da telinha.

É aqui que o único elemento mais forte do gênero RPG faz sua presença no game. Como a tinta é essencial para suas batalhas, você precisa controlar o uso dela, já que cada tipo de cartão usa uma cor específica (seja vermelho, azul, amarelo ou uma combinação delas). Por exemplo, para pintar o cartão da "Bota Simples", você vai precisar gastar muita tinta vermelha e um pouco de amarela. Além disso, é bom que colecionar adesivos de marreta ao longo dos combates, pois com eles você pode aumentar o máximo de tinta que carrega, o que pode ser a diferença na hora da vitória ou derrota. E não se preocupe em como terá que repor seu estoque de tinta. Se você bater em árvores ou flores (assim como em boa parte dos elementos do cenário), alguns globos de tinta devem aparecer para serem coletados. Além disso, depois de vencer um inimigo, ele sempre irá derrubar um pouco de tinta. Portanto, você nunca ficará "descolorido".





Além da quantidade de tinta, timing é um elemento crucial em qualquer combate.



Entre as ótimas piadas do game, temos de tudo um pouco, até um Toad surfista!

A falta de mais características de RPG no game, como leveling e customização, são compensadas pelo humor e irreverência, marcas registradas da série, e que atingem seu ápice em Color Splash. Desde o começo da aventura, fique atento a cada diálogo para não deixar nenhuma piada ou menção a outros games da série escapar. Com um humor simples, mas divertido e inteligente, Color Splash mostra que a Nintendo consegue até rir de si mesma. Você ouvirá coisas como a mania de Mario por ficar pulando nos inimigos até comentários bizarros que os Toads podem fazer entre um combate e outro. Dei boas gargalhadas com um Toad justiceiro (que se auto-denominava “Justice Toad”) que jurava combater o crime e maldade com seus super-poderes, enquanto Huey olhava para ele com um olhar zombeteiro dizendo “Esse cara realmente tá falando sério?”.

Além disso, se você já achava um tanto inusitado a presença de objetos reais como tesouras e ventiladores em Sticker Star, prepare-se pois essas "coisas" voltam em grande estilo em Color Splash. Apesar de bizarros, acredite, usar um limão para despachar um grupo de inimigos irritantes é mais útil do que se pode imaginar (além de muito hilário). Mas é importante lembrar que o uso deles deve ser feito com cuidado, já que você pode precisar deles para enfrentar um boss ou escapar de alguma situação caso ela fique complicada demais. E lembre-se sempre de explorar cada canto de um estágio, pois, às vezes uma dessas "coisas" pode estar escondida em um lugar que você nem imagina.



Ataque de limões! (Acredite, é um dos mais poderosos do game)



Hmmmm.... O que será que se esconde por detrás dessa cerca?

Ao contrário de Sticker Star, quando o uso da habilidade de mudar as dimensões do game inseria um elemento de puzzle em que o jogador precisava imaginar onde colar um adesivo ou que porção do cenário puxar, em Color Splash o recurso ainda está presente, mas muito mais simples. Como o foco do game permanece mais em seu combate, os únicos momentos em que você precisará "paperizar" o mundo será quando precisar criar um atalho, cortando partes do cenário para alcançar pontos distantes ou para revelar itens escondidos, tudo feito com a stylus na tela do Gamepad.



Para alguém que jogou pouco **Paper Mario (N64)**, torceu o nariz bastante para **Super Paper Mario (Wii)** e amou completamente Paper Mario Sticker Star (3DS), Color Splash me passou a sensação de uma bela homenagem à franquia. Além das várias risadas que as situações e diálogos conseguiram arrancar de mim, a mecânica dos combates é feita na medida certa: nem muito simples e nem muito complexa. Isso permite que você aproveite a experiência do game de uma forma mais descontraída, sem ficar se preocupando demais em planejar como irá derrotar um inimigo.



Além das gargalhadas, Color Splash fez meu coração gamer chorar forte de nostalgia com uma bela homenagem à Super Mario Bros. 3.

Uma lembrança colorida



Paper Mario Color Splash é definitivamente um dos games mais divertidos (e talvez um dos últimos) do Wii U. O título é uma ótima pedida mesmo para aqueles que não conhecem a franquia mas que buscam um game com Mario e que seja diferente das experiências do encanador no gênero plataforma. Com um combate descomplicado e um humor criativo, o título traz uma aventura hilária que não tenta ser uma continuação de Sticker Star, mas sim um passo adiante na franquia. Tenha a certeza de que você irá passar horas colorindo um mundo de papel e nem vai sentir o tempo passar.

✓ Prós

- Visual belo e detalhado
- Engraçado e irreverente
- Sistema de Combate simples e divertido

✗ Contras

- Poucos elementos de RPG

Paper Mario: Color Splash (Wii U)
Desenvolvedor Intelligent Systems
Gênero Ação e Aventura
Lançamento 7 de outubro de 2016

Nota **9**

3DS

por ***Thiago Caires***

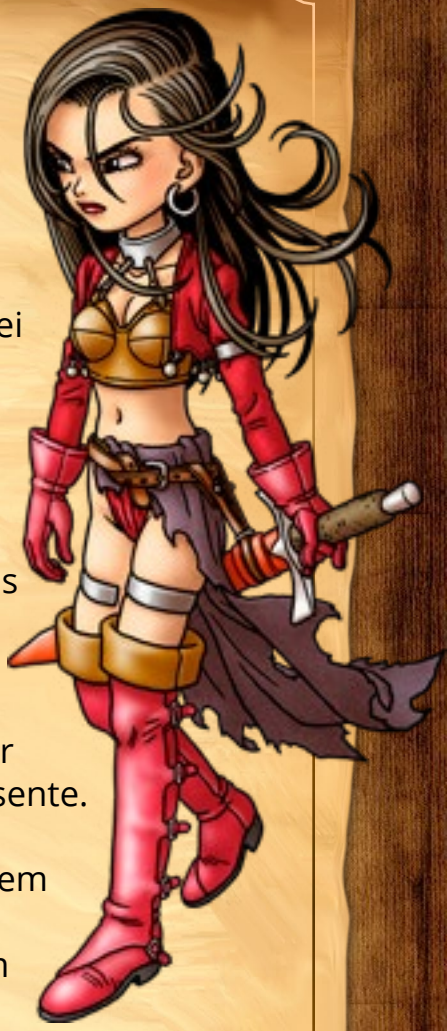
Revisão: *Pedro Vicente*
Diagramação: *Breno Madureira*



Jogo traz histórias e mundos cativantes, mas peca pelo lento desenvolvimento.

Em uma época em que o relançamento de jogos recentes é tão comum, o retorno de clássicos que há muito mereciam uma repaginada no visual é algo bem-vindo. Se o jogo em questão é Dragon Quest VII, game que muitos não tiveram a chance de jogar por ter sido lançado no fim da vida do PlayStation, muito melhor! Mas será que a espera por esse remake para Nintendo 3DS valeu a pena?

TECENDO A HISTÓRIA
CAPÍTULO POR CAPÍTULO



Apesar de os JRPGs serem meu gênero favorito, a franquia Dragon Quest sempre foi uma daquelas jóias que por algum motivo ou outro eu nunca consegui apreciar até o fim – Dragon Quest V, em sua versão para PlayStation 2, e Dragon Quest VI (SNES) foram os que eu cheguei mais longe. Ao saber que o remake de um dos principais jogos da franquia seria lançado para o Nintendo 3DS, vi a oportunidade de finalmente terminar uma destas aventuras.

A história do jogo começa quando o jovem Príncipe Kiefer descobre no subsolo do castelo de Estard um livro que dá pistas sobre a existência de outras ilhas além de da que viviam, tida até o momento como o único pedaço de terra do mundo. A partir disso, seguimos em uma busca pelos os fragmentos que formam as ilhas, para que possamos viajar ao passado, resolver algum problema do local e, então, trazê-las de volta para o presente.

Tudo isso acontece em cerca de 100 horas de jogatina, e aqui vem a primeira crítica a Dragon Quest VII: tudo acontece de forma excruciantemente devagar. Cada uma das ilhas traz consigo um arco de história diferente, que vai muito vagarosamente dando corpo à linha principal do jogo, que centra no retorno do Almighty (Deus) e do Demon King (Lúcifer, satanás, tinhoso), seres que séculos atrás travaram uma grande guerra que terminou com os dois selados.



TRILHA DOS DEUSES

Como já é de costume, a trilha sonora de Dragon Quest VII, composta por Koichi Sugiyama, é sempre grandiosa, desde a música tema da série à música de batalha. Ela peca somente pela certa falta de variedade de músicas. Caso não esteja em um ambiente com estilo totalmente diferente de Estard, como as dunas de Al-Balad, você tem uma trilha sonora padrão, que ainda que seja muito boa, uma hora cansa.

Para chegar ao ponto em que começa a ser revelado que o game não seria só sobre desbravar várias ilhas e conhecer suas histórias próprias, foi preciso jogar cerca de 20 horas. Isso mesmo, quase metade de um JRPG comum. Se levarmos em conta a duração do game como um todo, é realmente razoável. Porém, levando em conta a estrutura em que você passa por muitas histórias até isso, fica a sensação de estafa e surge inevitavelmente a pergunta: está valendo a pena receber essas migalhas da trama principal?

O SEGREDO ESTÁ NOS DETALHES

Felizmente, as histórias avulsas são cativantes o bastante para deixar o jogador preso ao seu portátil, amenizando os efeitos de uma campanha tão longa. Cada pilar destravado significa uma nova ilha para descobrir e com ela um mundo específico, com cultura diferente, pessoas que possuem costumes diferentes - às vezes até mesmo uma representação diferente de Deus.

Desde a primeira aventura nas terras de Ballymolloy, onde monstros capturaram todas as mulheres e exigem que os homens destruam tudo que possuem, desde casas a negócios e plantações, nos sentimos curiosos para descobrir o que os levou a essa situação e compelidos a ajudá-los para que tudo volte ao normal. Como um bônus, é sempre prazeroso voltar ao presente e ver o impacto de suas ações nas próximas gerações locais.



Essa natureza episódica é o que faz o jogo funcionar melhor, pois é o que dá combustível para o sistema de recompensa de Dragon Quest VII, e aliado à proposta de um console portátil faz muito mais sentido. Por um outro lado, isso faz com que os personagens de sua equipe tenham um desenvolvimento muito menor do que o esperado, ainda que algumas resoluções sejam surpreendentes. Muito equilibrado nesse ponto, se isso se torna um ponto negativo depende de jogador para jogador.



Também vale a pena ressaltar um aspecto que fez falta durante o jogo: ao descobrir uma nova localidade, ela pouco ou nada afeta a vida em Estard - no máximo alguns NPCs comentam sobre o surgimento de uma ilha em algum canto. Seria muito mais motivador se houvesse uma maior interação, pois sem isso falta uma verdadeira sensação de unidade, de uma realidade que precisa a todo custo ser preservada.



TRADICIONAL OU ULTRAPASSADO?

Partindo para a parte do gameplay, Fragments of the Forgotten Past traz como principal gancho a busca por fragmentos de tábuas de pedra que trazem as ilhas à vida. Essa é uma das coisas mais bacanas do jogo, pois há sempre a expectativa de encontrar novos pedaços a cada nova expedição. E há várias formas de encontrá-las, seja após lutas contra chefes, guardadas em um banco, dentro de dungeons, etc.

À primeira vista isso dá a sensação de que você pode construir a jornada de diferentes formas, escolhendo as ilhas que quer explorar, porém, não é assim que funcionam as coisas. Seu caminho já está trilhado. Você só consegue seguir para uma próxima área após completar a história do lugar em que você está atualmente. Não é algo intolerável ou que tire pontos, mas é, sem dúvida uma oportunidade perdida.

Outra coisa a ser dita sobre como o DQ VII é jogado é que, apesar de ter sido modernizado em diversas áreas – não vamos esquecer que o original saiu em 2001 - ele se mostra muito arcaico graças à algumas mecânicas que lembro estar presentes em outros jogos da franquia. Os menus excessivamente enxutos, dentro e fora das lutas, por exemplo, são pouco práticos e não facilitam em nada a vida do jogador.



PARCEIROS POR HORA

Algo que Dragon Quest VII trabalha com força são os party guests, personagens que ficam pouco tempo com o grupo e que auxiliam nas batalhas. Enquanto o grupo de batalha não tem seu limite alcançado (somente quatro guerreiros), em cada mundo que visitam é quase certa a presença de algum local para dar aquela mão na hora de derrotar um monstro. O problema é que geralmente eles tendem a perder muitos turnos pensando ou analisando o terreno.

Um dos problemas mais frustrantes é ter que sair da dungeon no último andar porque um personagem morreu e só pode ser revivido em uma igreja. Isso acontece muito, tudo porque a Yggdrasil Leaf, item de reanimação, só é apresentada após 18 horas de jogatina.



Não posso deixar de citar a demora para evoluir os personagens. Ao contrário de um JRPG comum onde ao ir do ponto x ao ponto y - lutando com a maior parte dos monstros – você ganharia 4 níveis, em Dragon Quest VII ganha, com sorte, um. Isso acontece porque o intuito do jogo é que você faça o grinding (lutar para subir de nível) somente quando o sistema de Jobs é apresentado - depois de 20 horas de jogo.



O DESAFIO DOS JOBS





Essa demora em evoluir, porém, tem um motivo: ela está lá para que o jogador não alcance o level cap (nível limite) da área, que faz com que as lutas parem de contar para alcançar um novo nível na proficiência de cada job. Apesar de compreensível, toda essa dificuldade acaba criando um tipo de prisão no começo do jogo que corta muito a sensação de recompensa que um título deve oferecer para manter as pessoas jogando.

Sobre o combate, é importante saber que há certa (grande) influência da sorte e da qualidade da inteligência artificial, pois os inimigos podem surgir avulsos ou em grupos que variam de tamanho, e, dentro desse grupo, seus parceiros atacam quase que aleatoriamente. O jogo oferece, à grosso modo, três tipos de armas: as que atingem um só inimigo (como espadas e lanças), as que atacam um grupo (caso dos chicotes) e as que atingem todos os adversários na tela (bumerangue).

Até o ponto anterior à introdução o jogador tem acesso somente a um punhado de skills e aos diferentes tipos de arma que pouco agregam à estratégia nas lutas. Quando chega, esse sistema quebra a mesmice e traz vida nova ao gameplay do jogo, que finalmente se abre para o grinding. É por meio disso que o jogador consegue conquistar novas skills e magias, que tornam as batalhas mais interessantes e estratégicas, além de mais significativas.

SEMENTES DO PODER

Para dar uma aliviada na sensação de falta de controle sobre os caminhos dos personagens, o game dá uma mão ao colocar em seu caminho algumas sementes que adicionam números nos atributos de cada um da equipe. Apesar de não dar para fugir demais dos status base, é possível sim dar uma suavizada em pontos fracos ou fortalecer ainda mais os fortes.



Você pode querer (leia-se, você vai precisar) evoluir para classes mais avançadas. Há três níveis: básico, intermediário e avançado, e para atingi-los é preciso virar mestre em diferentes Jobs, algo feito com o número de lutas válidas e não por experiência. O ponto negativo é que, novamente, o jogo joga um balde de água fria ao tirar o compartilhamento de skills entre as classes – presente no original -, tirando o livre arbítrio sobre como você quer construir o personagem. No fim, você dificilmente irá colocar alguém como Maribel, com atributos favorecendo o papel de Mago, como qualquer outra coisa.

PASSOS PEQUENOS PARA CHEGAR LONGE

Dragon Quest VII: Fragments of the Forgotten Past definitivamente não é para todo mundo. Há um sério problema de ritmo que faz a primeira parte do jogo ser cansativa até para veteranos no mundo do RPG. Não é exatamente uma ótima porta de entrada para quem não está familiarizado com a franquia, mas os fãs com certeza vão adorar o que o jogo tem a oferecer.

Isso não significa que "forasteiros" devam ficar longe. Quem conseguir encarar o lento desenvolvimento da trama encontra uma coleção de histórias envolvente e um mundo charmoso, cheio de personagens e culturas muito bem caracterizados. De quebra, o sistema de Jobs que traz mais possibilidades aos combates e vai agradar quem gosta de evoluir a equipe em um bom JRPG.

✓ Prós

- Histórias e personagens são cativantes e envolventes;
- Narrativa com natureza episódica favorece jogatina em pequenas doses;
- Atenção aos detalhes na hora de caracterizar localidades e moradores;
- Sistema de Jobs é divertido de dominar;
- Trilha sonora é excelente;
- Gráficos e design de personagens e monstros muito bem feitos.

✗ Contras

- Jogo demora demais para engatar a trama principal e o sistema de job;
- Sistemas arcaicos são desnecessariamente complicados;
- Falta de liberdade para construir personagens.



Dragon Quest VII: Frag. of the Forgotten Past (3DS)
Desenvolvedor: Heartbeat/ArtePiazza
Gênero: RPG
Lançamento: 16 de setembro de 2016

Nota **8.0**

3DS

por ***Pedro Vicente***

Diagramação: David Vieira



É o demônio familiar

O novo SMT IV é sólido, competente, e tenso, mas agradável, como todo bom jogo da série. Poucos jogos são tão interessantes, fieis em relação a certos aspectos e inovadores em outros como os títulos da série Shin Megami Tensei. Tem um bom número de mecânicas e sistemas, para além da simples reaparição de certos símbolos (como fazem outras séries), que não mudaram ao longo dos jogos e que, de certa forma, unem a franquia (e até mesmo seus *spin-offs*). E há também um sentimento na experiência de SMT que sempre acompanhou os jogos; de que se tratam de mundos opressivos, difíceis e moralmente acinzentados. E esses temas se conectam muito bem com o que há de jogável nos games.

Shin Megami Tensei IV: Apocalypse não foge das características da série e muito menos da qualidade que esperamos de tudo que derivou de Megami Tensei — Tokyo Mirage Sessions #FE (Wii U) é um excelente game, e tudo leva a crer que Persona 5 também é, para falarmos dos mais recentes. No caso do Apocalypse, em específico, temos um jogo derivado diretamente de seu antecessor.

Tensão e desespero na Tóquio subterrânea

SMT IV: Apocalypse continua a partir de um dos alinhamentos possíveis em SMT IV (o neutro, no caso) e é uma reimaginação com uma história paralela, mas que compartilha de algumas coisas. Flynn está aqui e é uma lenda entre os sobreviventes de Tokyo, as pessoas estão presas em um mundo subterrâneo que é o palco de uma guerra entre anjos e demônios, e as coisas não estão fáceis.

As pessoas estão acuadas em uma cidade na qual é difícil viver, e em meio a um conflito entre os anjos de Markabah e os demônios de Lucifer. O começo do jogo é justamente sobre como sair das áreas que ainda estão a salvo é um passo extremamente perigoso. As coisas desandam de maneira absurda logo no começo, e evidência que os humanos (ou os não escolhidos) são absolutamente frágeis sem a ajuda das entidades, em especial os demônios que podem ser invocados pelo smartphone.

Mas esse momento de fragilidade passa tão logo tomamos posse do nosso smartphone (que faz às vezes da Gauntlet do SMT IV). A partir daí temos acesso aos nossos companheiros de batalha. Tantos os anjos, como os demônios, fadas e outros tipos de seres, podem ser agregados ao nosso *roster*, o *demon compendium*. O relacionamento com os demônios é, como de costume, parte central da experiência de jogo.

Debatendo com demônios



Você pode fazer o que quiser com os demônios tão logo eles façam parte do seu grupo, inclusive fundi-los para gerar um novo guerreiro. Mas é muito bacana como recrutar os seres é interessante. Não se trata de uma captura, mas de uma negociação com uma entidade que não apenas tem suas particularidades e jeito, mas que muitas vezes se considera superiora a você.



Aí o jeito é perder dinheiro, dar itens, ser enganado, tentar enganar, e fazer o possível para que o resultado da conversa seja favorável ao seu grupo. No pior cenário, os adversários vão tomar seu turno e, dependendo dos golpes e fraquezas envolvidos na batalha, varrer seu time inteiro do mapa. Existe sempre uma tensão no momento da conversa, já que recursos estão sempre em jogo.

Eu falei que recursos estão em jogo e não progresso, e isso tem um motivo. Uma das coisas que eu pensava em falar na análise (antes de efetivamente esperar o pior acontecer para dar *load*) é como a ação de salvar seu jogo tem uma importância em SMT: Apocalypse, inclusive na atmosfera de tensão e expectativa que está no enredo e no game.

Recentemente temos visto inteligentes formas dos jogos lidarem com a morte ou a falha: poder gastar energia para criar seu checkpoint em Ori and the Blind Forest, destruir o checkpoint para ganhar mais dinheiro ou mantê-lo para sair de mais perto caso morrer em Shovel Knight, sentir a tensão entre o continuar ou voltar em Dark Souls, sem falar nas diferentes formas de progressão nos jogos conhecidos como roguelike.

São formas de contornar aquela ideia de morrer e voltar de um save ou checkpoint e passar pelas mesmas interações sem variação na sua agência em relação a isso. SMT IV e Apocalypse, por sua vez, te dão a possibilidade de ressuscitar tão logo falha, e isso é perfeitamente compreensível do ponto de vista do enredo. No caso do primeiro, no entanto, você precisava depreender uma boa quantidade de dinheiro.

Aqui, enquanto você está em boa relação com Dagda, pode voltar sem grandes problemas. O jogo já é, por si, desafiador, e sem uma boa equipe, que cubra diferentes golpes e magias, é muito possível ser destruído por mobs comuns, mais ainda por chefes e inimigos especiais. SMT simplesmente não precisa fazer você ficar voltando ou salvando a cada segundo, e assim tudo se torna mais interessante e bem pensado.

A relação com os demônios continua a ser essencial para que o próprio protagonista ganhe as habilidades que pode usar. Isso, ao lado da dificuldade dos desafios, faz não apenas ser uma opção, mas ser necessário tentar recrutar e fundir o maior número possível de entidades. Girar sua equipe sempre, e partir em busca de novos demônios é essencial. Além disso, faz o jogo trazer sempre alguma novidade, mesmo que os seres tenham golpes iguais ou parecidos.

Existe uma progressão nesse sentido, já que é muito legal ir criando novos e mais fortes demônios, inclusive almejando a criação dos tipos especiais. Uma outra funcionalidade do smartphone são os Apps, que são modificadores como mais espaço para demônios, mais espaço para habilidades, recuperar HP andando, e por aí vai. Novamente, existem missões e lugares do mundo que geram mais pontos para gastar nos Apps, o que faz com que seja interessante cumprir objetivos e explorar o máximo possível.





Batalha sólida e com algumas novidades

Como os personagens principais fazem parte do grupo dos *hunters* (caçadores que realizam tarefas em troca de dinheiro), vamos recebendo novas missões secundárias e desafios no smartphone. Funciona muito bem esse esquema de missões, que também impele à exploração e ao cumprimento dos objetivos.



Independentemente do que estamos realizando, sempre é necessário batalhar muito, afinal isso aqui é um mundo violento e pesado. É nos encontros que é possível conversar e recrutar os demônios, e é neles que recebemos experiência (e o LV do personagem em SMT é sempre importante, já que é ele que limita que seres podemos criar através da fusão).

Os confrontos quando você começa a explorar uma área dificilmente são banais. Qualquer passo em falso pode gerar problemas, já que é preciso estar atendo às fraquezas dos inimigos e, sobretudo, do seu próprio grupo. Tudo funciona de forma bastante parecida com SMT IV, ainda que exista uma novidade interessante na batalha. Os parceiros do personagem podem usar um ataque especial que nega o turno do inimigo, além de usar *buffs* e atacar. Isso acaba ajudando em muitas situações, e dá até para dar aquela carregada na barra antes de ir para um confronto mais complicado.

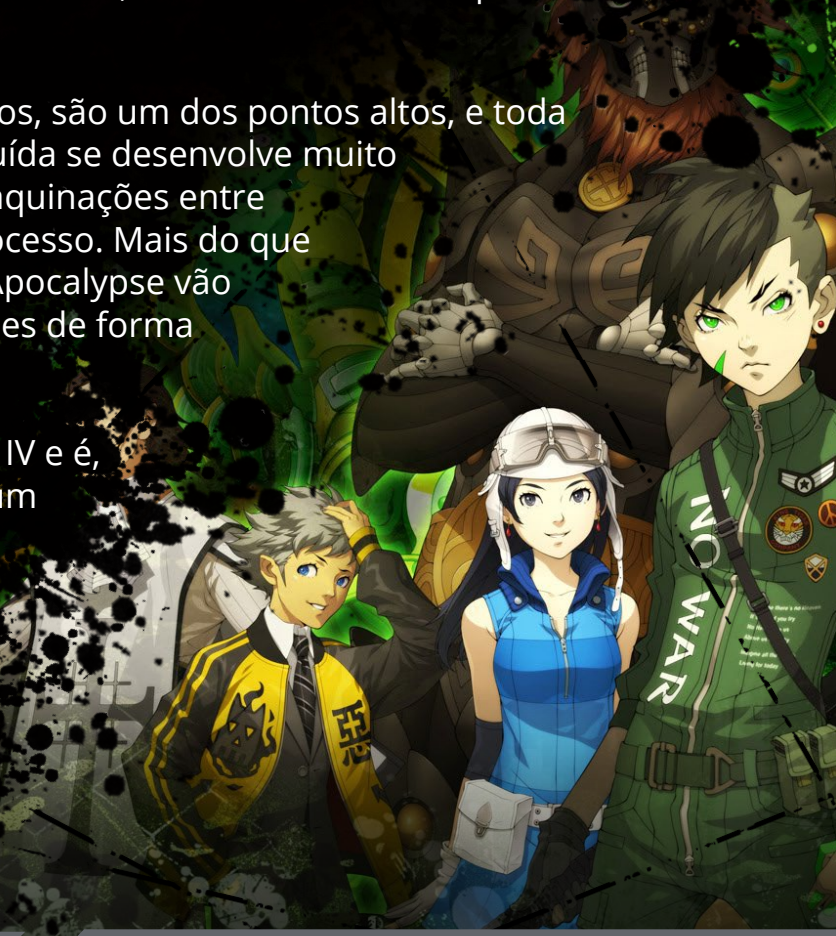
Alguns desses parceiros também ajudam em passar pelos cenários. Os lugares que passamos em Tóquio, aliás, tem um desenho bastante interessante. Além da parte visual ser bacana e passar bem a atmosfera de um lugar destruído e oprimido, cada um dos locais possuem caminhos que retornam, sendo possível criar atalhos que facilitam a exploração em uma *dungeon* específica e também no mapa em geral.

Aliás, o mapa, aliado aos terminais de viagem, faz com que seja muito simples e efetivo se movimentar pela cidade em busca das áreas, sejam elas de missões da história ou desafios secundários. Existe ainda um tipo diferente de lugar, que são os domínios de demônios. Lá seu smartphone não consegue escanear, sendo impossível se guiar pelo mapa. Além disso o lugar é cheio de corredores parecidos, justamente para dar essa impressão de que se trata de um lugar perigoso e avesso aos intrusos.



Da música estilosa porém macabra, a toda a atmosfera de tensão e ao jogo de personalidades e consciências quando tentamos recrutar entidades, SMT IV: Apocalypse traz um mundo opressivo, mas que abre alguma possibilidade de agência para seus habitantes. O enredo vai justamente nesse sentido, se desdobrando aos poucos e trazendo momentos interessantes.

Os personagens, entre eles anjos e demônios, são um dos pontos altos, e toda a história do confronto nessa Tóquio destruída se desenvolve muito bem. Você vai fazendo parte de brigas e maquinações entre entidades e pode, ou não, quebrar esse processo. Mais do que qualquer coisa, o mundo e os cenários de Apocalypse vão se complementando às batalhas e às missões de forma bastante coerente.



Apocalypse é um novo Shin Megami Tensei IV e é, sobretudo, um grande exemplar do que é um SMT. Pessoalmente não vejo problema em ter muitos pontos em comum com seu antecessor, já que esse novo traz uma experiência tão interessante por si só. É um game que toma sua atenção, pelas batalhas e negociações com entidades, mas também pelo enredo, seu mundo e seus habitantes. É familiar, e que bom que é.

✓ Prós

- Batalha e sistemas competentes;
- Relações mecânicas e narrativas com os demônios movem o jogo;
- Cenários bem pensados e que vão sendo "conquistados";
- Movimentação no mapa é boa;
- Enredo, mundo e personagens interessantes.

✗ Contras

- Mesmo trabalhando bem com a iteração, o jogo é muito próximo do Shin Megami Tensei IV.

Shin Megami Tensei IV: Apocalypse (3DS)
Desenvolvedor Atlus
Gênero RPG
Lançamento 20 de setembro de 2016

Nota **9**

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



twitter.com/nintendoblast

Seguir



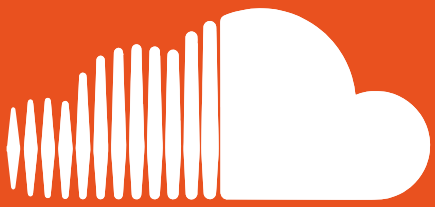
facebook.com/nintendoblast

Curtir



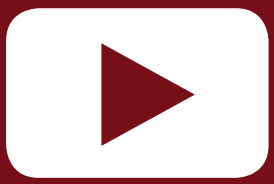
google.com/+NintendoBlast

Seguir



soundcloud.com/gameblast

Inscrever-se



youtube.com/GameBlastTV

Inscrever-se

por ***Vinícius Veloso***

Revisão: Ana Krishna Peixoto
Diagramação: Ítalo Lourenço



Jogos que também poderiam estar no NES Classic Edition

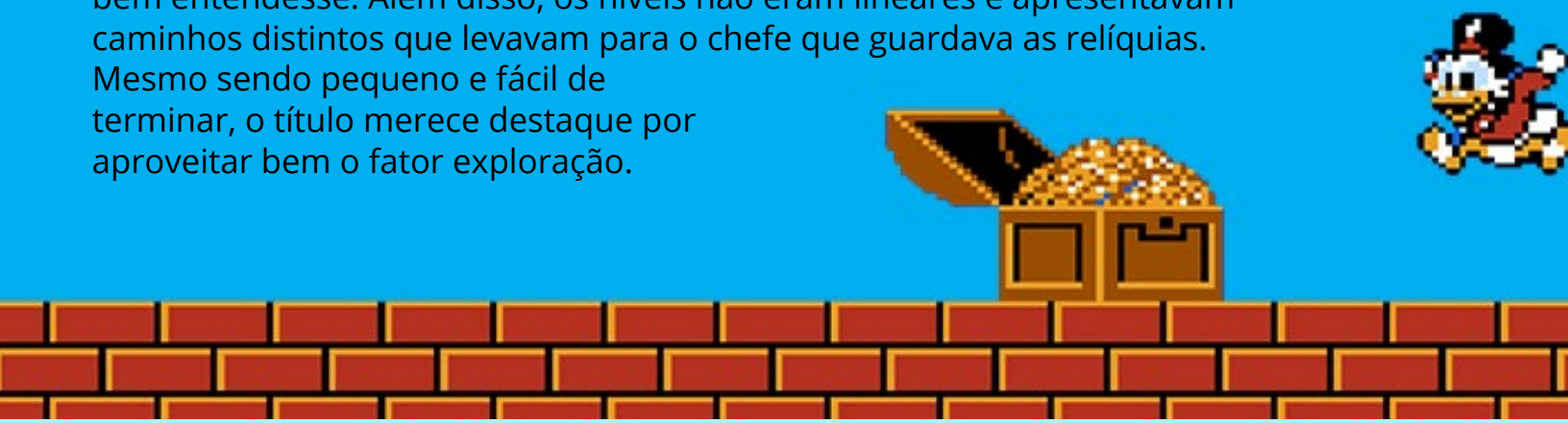
A Nintendo surpreendeu a todos quando anunciou o lançamento do NES Classic Edition. A versão do nostálgico console em tamanho reduzido trará 30 jogos em sua memória, porém não será possível utilizar cartuchos ou realizar o download de outros títulos que não fazem parte da coletânea. Pensando nessa limitação, resolvemos eleger quais outros games também poderiam estar na lista.

Duck Tales

10

Lançado em 1989, pela Capcom, o jogo era inspirado no desenho animado de mesmo nome que contava as histórias do Tio Patinhas. Assumindo o controle do personagem pão duro, o objetivo da aventura ao estilo plataforma era visitar cinco diferentes partes do mundo (Amazônia, Transilvânia, Himalaia, Mina Africana e a Lua) para coletar os mais variados tesouros.

Uma das inovações apresentadas por Duck Tales era seu mapa no estilo mundo aberto, em que cada fase podia ser escolhida no momento em que o jogador bem entendesse. Além disso, os níveis não eram lineares e apresentavam caminhos distintos que levavam para o chefe que guardava as relíquias. Mesmo sendo pequeno e fácil de terminar, o título merece destaque por aproveitar bem o fator exploração.



River City Ransom

9

Misturando elementos de beat'em up e RPG, o projeto foi desenvolvido pela Technōs Japan, estúdio que também foi responsável por Double Dragon. O jogador podia selecionar entre Alex e Ryan para enfrentar o vilão Slick, que, juntamente com sua gangue de estudantes, causava o caos na cidade de River City e mantinha a namorada de Ryan como refém.

Mesmo com enredo bastante clichê, o título proporcionava boas horas de diversão ao melhor estilo briga de rua. Sair coletando armas e socando bandidos nas ruas já era muito interessante na geração dos 8-bits. River City Ransom fez tanto sucesso em sua época que, recentemente, ganhou um remake para 3DS chamado de River City: Tokyo Rumble.



Bomberman

8

O baixinho explosivo é mais um ícone que nasceu no NES. Criado pela Hudson Soft, o game exigia concentração e estratégia dos jogadores. Em uma arena repleta de inimigos, Bomberman precisava encurralá-los e detoná-los com suas bombas. A decepção era garantida quando, acidentalmente, ficávamos presos em nossas próprias armadilhas.

O herói não detonou somente no primeiro console da Big N. Suas aventuras se espalharam por diversas outras plataformas, sendo que alguns títulos recriavam as mecânicas clássicas e outros colocavam o personagem para viver suas aventuras no estilo plataforma ou aventura.



Chip N' Dale Rescue Rangers 2

7

Outro jogo de aventura baseado em desenho animado e que foi desenvolvido pela Capcom. Lançado em 1990, contava a história de Tico e Teco em uma jornada para resgatar Geninha, amiga deles que foi raptada pelo terrível Gatão. Com comandos bem simples, um botão para pular e outro para arremessar caixas, o grande destaque fica pelo seu modo multiplayer cooperativo.

As fases apresentavam como cenários ambientes de nosso cotidiano, como cidades ou interiores de casa. Porém, tudo aparecia em uma escala de tamanho muito maior, afinal, os dois protagonistas eram pequenos esquilos. Grande parte dos personagens que faziam parte da animação podiam ser encontrados, seja para ajudar ou atrapalhar Tico e Teco.



nintendoblast.com.br



Contra

6

Considerado um dos games mais difíceis de todos os tempos, era impossível jogar Contra e não se lembrar do cinema testosterona dos anos 80, que nos presenteou com filmes como Rambo e O Exterminador do Futuro. Sair atirando em tudo o que se move e não ser acertado por tiros que vinham de todas as direções era tarefa bem complicada, mas que se tornava mais fácil com o auxílio de algum amigo no modo multiplayer.

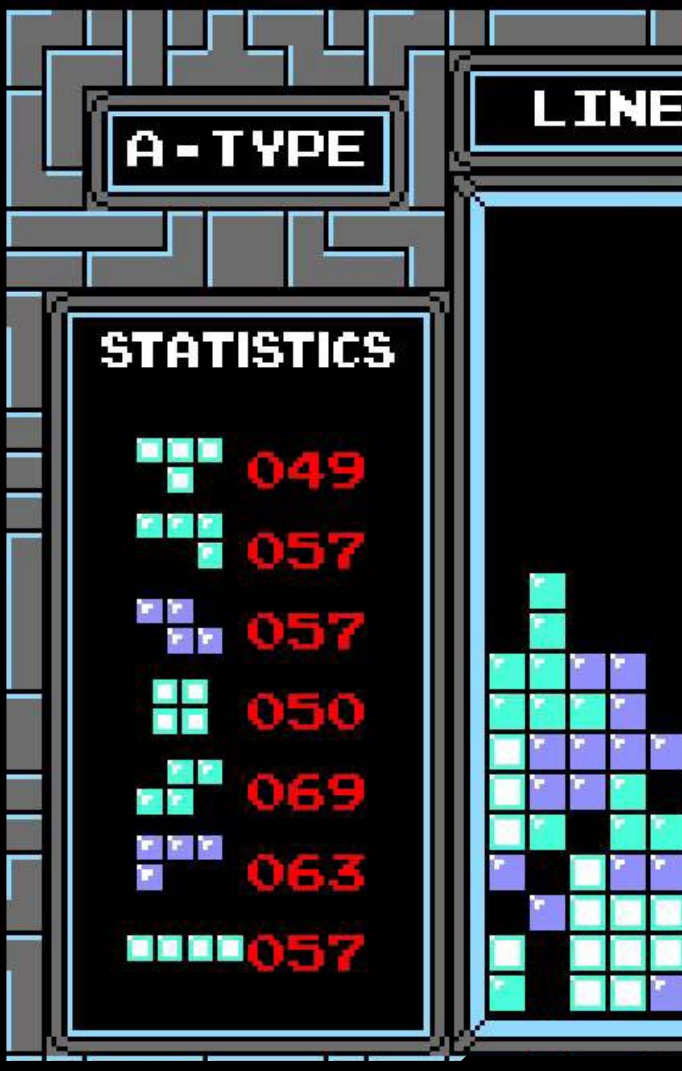
Desenvolvido pela Konami, o título teve primeiro uma versão para os arcades antes de chegar ao NES. A estrutura das oito fases era linear e cada cenário apresentava estilos de movimentação variados, sendo que em algumas a tela acompanha o personagem de forma horizontal e em outras, na vertical. Até hoje, fechar Contra é um bom desafio até para aqueles jogadores mais experientes.

Tetris

5

Lançado em 1984 e com versões para diversos consoles, Tetris figura na lista dos dez games mais vendidos de todos os tempos, com 35 milhões de unidades comercializadas. O clássico dos puzzles faz sucesso até os dias de hoje e é missão bem difícil encontrar quem nunca passou horas tentando alinhar as peças e criar linhas.

Com uma música bastante viciante e desafio que vai se tornando cada vez mais complicado conforme evoluímos, o jogo serviu como inspiração para uma enorme quantidade de outros títulos, por exemplo, o próprio Dr. Mario.

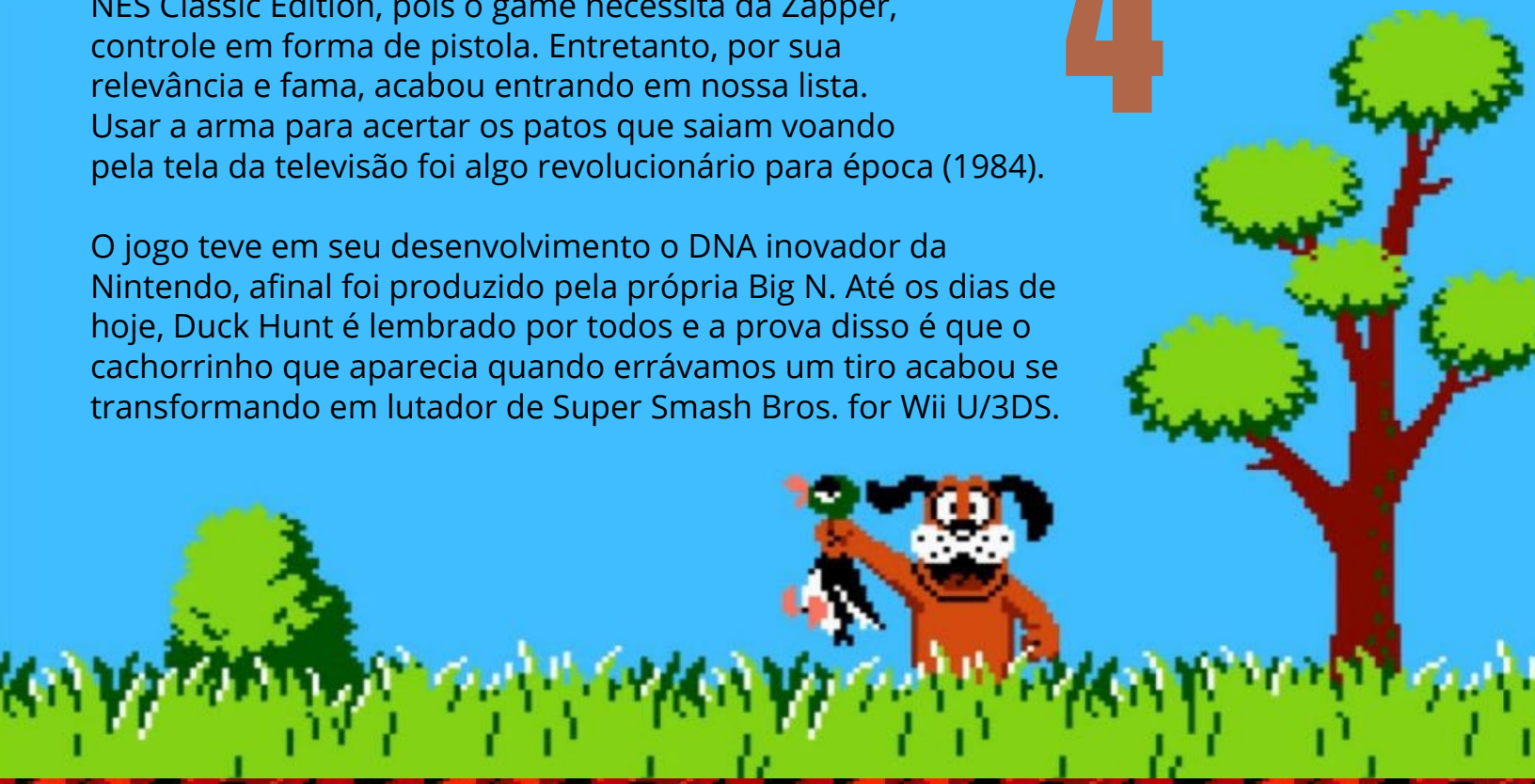


Duck Hunt

4

Não seria possível Duck Hunt estar na coletânea do NES Classic Edition, pois o game necessita da Zapper, controle em forma de pistola. Entretanto, por sua relevância e fama, acabou entrando em nossa lista. Usar a arma para acertar os patos que saiam voando pela tela da televisão foi algo revolucionário para época (1984).

O jogo teve em seu desenvolvimento o DNA inovador da Nintendo, afinal foi produzido pela própria Big N. Até os dias de hoje, Duck Hunt é lembrado por todos e a prova disso é que o cachorrinho que aparecia quando errávamos um tiro acabou se transformando em lutador de Super Smash Bros. for Wii U/3DS.



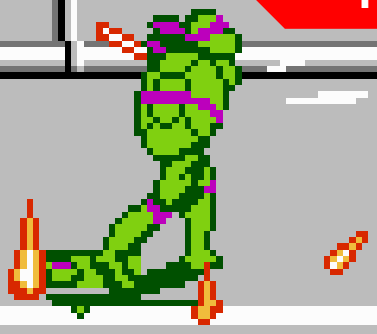


Battletoads

3

Mais um que entra para o ranking dos jogos mais difíceis de todos os tempos. Utilizando mecânica bastante simples — derrote o maior número de inimigos, colete itens e mate o chefão no final — Battletoads se destaca pelo seu nível de desafio que chega a beirar a insanidade.

Lançado pela Rare, em 1991, o jogo até chegou a receber algumas continuações para outras plataformas. Todas as sequências foram bastante complicadas, mas nada que pudesse ser comparado com o original. Tão complexo quanto finalizar Battletoads é encontrar alguém que conseguiu fechá-lo jogando no NES.



Teenage Mutant Ninja Turtles II: The Arcade Game

Outro jogo que passou dos arcades para o console da Big N. Desenvolvido pela Konami, o título ganhou sua versão para os videogames caseiros em 1989. Como qualquer boa aventura das tartarugas, Teenage Mutant Ninja Turtles II: The Arcade Game colocava os comedores de pizza para detonar a gangue do Destruidor em uma aventura beat'em up.

O game permitia que o jogador escolhesse entre Leonardo, Rafael, Donatello e Michelangelo, cada um deles com suas armas características. Além desse, os personagens estrelaram outros dois jogos no NES.

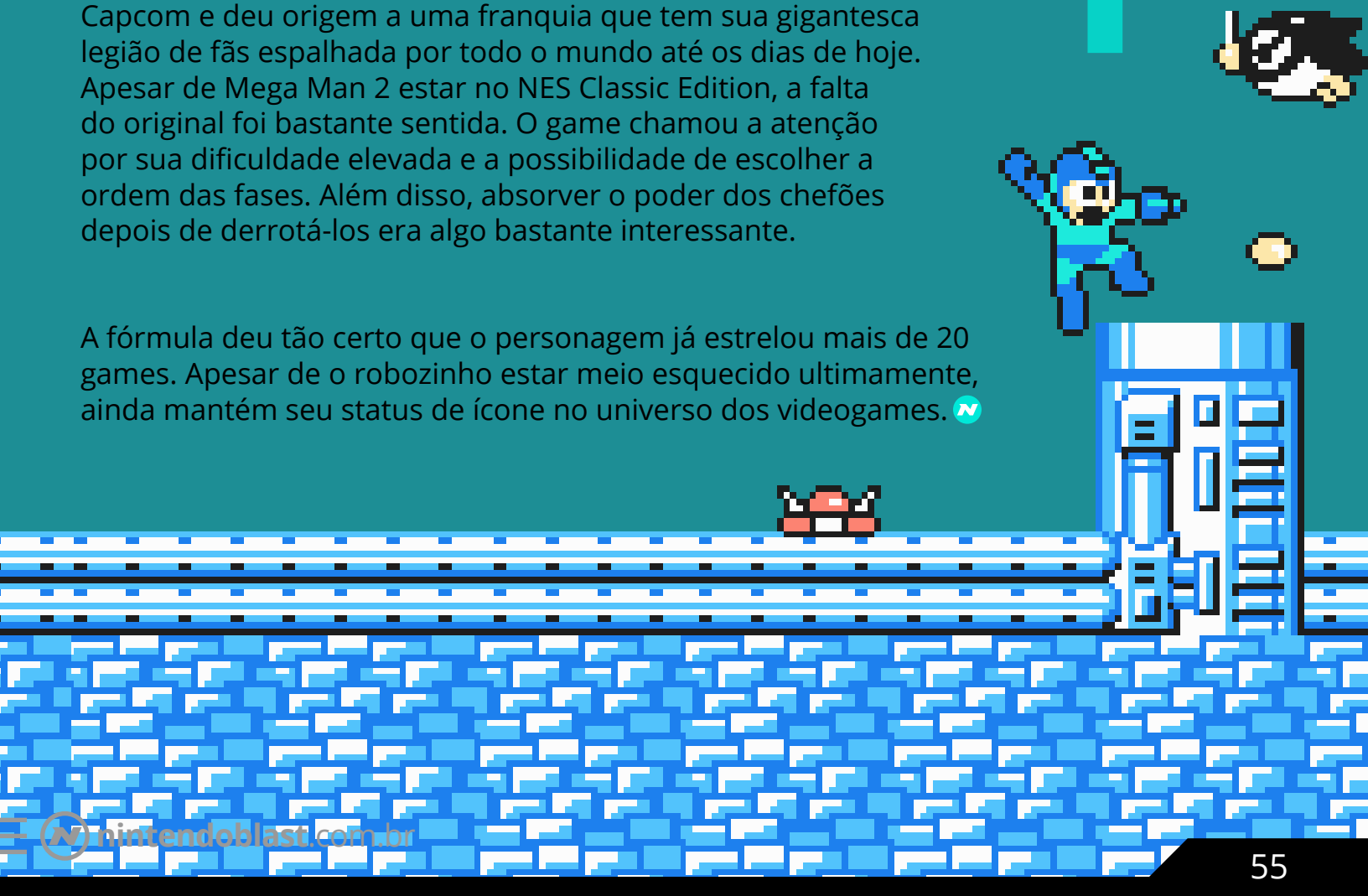
2

Mega Man

1

A primeira colocação na nossa lista fica com o título de estreia do bombardeiro azul. Mega Man é uma das obras-primas da Capcom e deu origem a uma franquia que tem sua gigantesca legião de fãs espalhada por todo o mundo até os dias de hoje. Apesar de Mega Man 2 estar no NES Classic Edition, a falta do original foi bastante sentida. O game chamou a atenção por sua dificuldade elevada e a possibilidade de escolher a ordem das fases. Além disso, absorver o poder dos chefões depois de derrotá-los era algo bastante interessante.

A fórmula deu tão certo que o personagem já estrelou mais de 20 games. Apesar de o robozinho estar meio esquecido ultimamente, ainda mantém seu status de ícone no universo dos videogames.



por ***Pedro vicente***

Revisão: Ana Krishna Peixoto
Diagramação: Leandro Alves



NES Classic Edition e seus 30 clássicos

Pensar em grandes consoles da história, geralmente é pensar sobre Super Nintendo, PlayStation, PlayStation 2, Game Boy, Nintendo DS e Wii. O saudoso Nintendinho costuma ser um pouco esquecido, tanto pela distância cada vez maior no tempo, quanto pelo fato de que os jogos da geração causam mais estranhamento para os novos jogadores do que os das gerações seguintes.

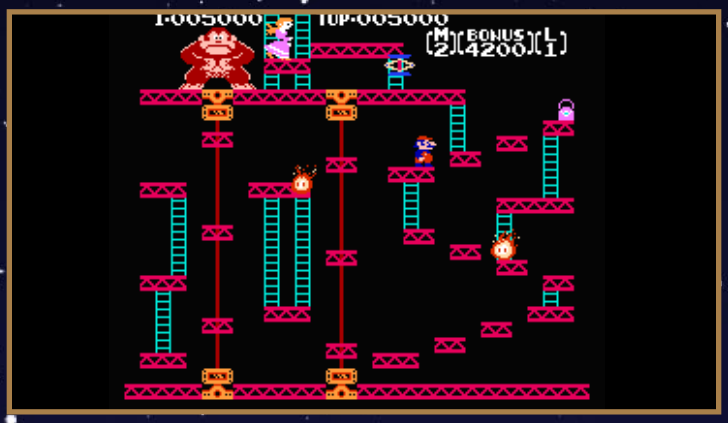
Além disso, o preço do pioneirismo também pesa. A gênese (ou pelo menos a principal expressão inicial) de diversos gêneros se deu no Famicom, e essas ideias e propostas eventualmente foram melhor desenvolvidas nos consoles seguintes, da Nintendo ou não. Também existe uma porção estranha de jogos, muito ancorados nas ideias vindas da época dos fliperamas e arcades.



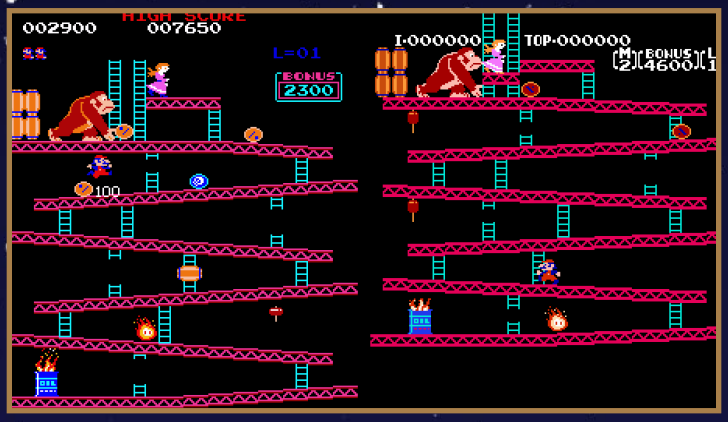
O NES Classic Edition traz uma boa parte dessa "estranha porção" ao lado dos mais saudosos pioneiros. É claro que algumas ausências são sentidas (e falamos delas nessa edição da NB), mas a seleção mostra uma boa parte da bela carreira do NES. Que esse relançamento sirva para relembrarmos esses títulos e esse pedaço bacana da história dos games. Resolvemos, então, relembrar os 30 jogos selecionados. E tudo começa com barris descendo pelas escadarias...

1. Donkey Kong

E continua com muitos pulos, afinal Donkey Kong apresenta algo de germinal do que seria a série do Mario "Jumpman" Mario. Com mecânicas simples, sendo apresentadas de forma orgânica para o jogador, DK nos fazia pular muito, correr bastante e às vezes esperar o melhor momento para continuar, tudo em busca da melhor pontuação (e de salvar a moça que não é a *Peach*). Mas não é apenas o futuro que viria que faz de Donkey Kong um sucesso, afinal trata-se de uma experiência simples, viciante e profunda, a ponto de possuir um sistema complexo de *score*, atraindo jogadores até hoje.



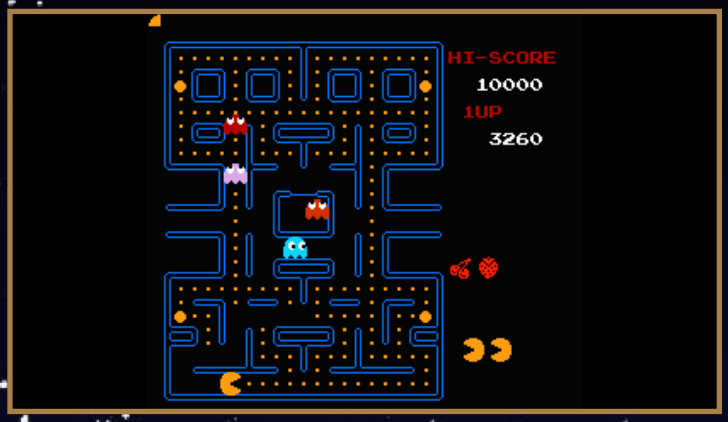






2. Pac-Man

Outro exemplo de experiência viciante, o simpático Pac-Man foi concebido com a influência do melhor alimento desse planeta: uma pizza. A ligação com a gastronomia se aprofundou ainda mais quando entrou a mecânica de comer para pontuar. Estamos falando do come-come, afinal. E Pac-Man também é icônico pelos fantasmas que o perseguem, além do teleporte entre as extremidades dos estágios, criando um sistema simples para aumentar ainda mais as possibilidades da jogatina.







3. Donkey Kong Jr.

Responsável por parte substancial das provas à favor da teoria de que o Mario é um sociopata, DK Jr. mostra a jornada do filho do gorila em busca de salvar o paizão das mãos do maníaco futuro herói. É, assim como DK e Pac-Man, outro paraíso para os que jogam para conseguir as melhores pontuações. O jogo ainda é sobre pular, subir e descer obstáculos com algumas variações entre os estágios. Uma continuação com novidades mas, me desculpe pela piada pronta, familiar.





4. Mario Bros.

Calma, ainda não estamos na época dos “super”, esse aqui é o esquecido lançamento de 1983. Mas se os jogos da série Donkey Kong podem ser considerados sementes de SMB., é aqui que a planta começa a crescer. Enfrentamos os Koopa, batemos no chão abaixo deles para vencê-los e conseguimos chutar o casco tão logo eles caem. Ainda não existem fases sequenciais, apenas uma tela que vai se alterando pouco conforme passamos de estágio, e a busca pela pontuação permanece como o objetivo principal.







5. Galaga

Galaga é o jogo de navinha em sua essência. Um *shoot’em’up* que ainda compartilhava de algumas mecânicas com o seminal Space Invaders, mas que trazia suas próprias ideias para o mundo dos combates espaciais. Unir duas naves em meio aos efeitos sonoros e se defender com muitos tiros dos inimigos ainda é uma sensação agradável. Me parece o tipo de jogo que funcionaria muito bem em sistemas móveis, em partidas rápidas e em busca de melhores pontos.





6. Excitebike

Conhecido mesmo dos donos mais novos de um console Nintendo através da pista em Mario Kart 8, Excitebike trazia as corridas de motocross para o NES. Com muitas rampas, porcarias no chão para derrapar, adversários rápidos e uma trilha sonora para lá de bacana, o jogo conquistou muitos jogadores. A homenagem à ele no MK8 não é gratuita, pode ter certeza.





7. Balloon Fight

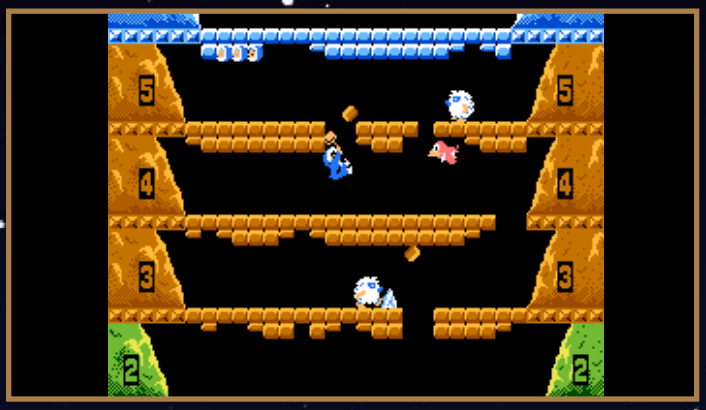
É interessante como essa porção estranha de jogos muito ligados aos fliperamas possui características que, em tese, fariam deles um sucesso no mercado móvel. Talvez falte transformar o visual em algo mais moderno, cheio de bichos ou insetinhos fofos, mas a base do vício já existe. Baloon Fight talvez seja um dos principais exemplos de um game fácil de se começar e entender, e difícil de se largar e dominar completamente. Tome cuidado com o seu balão (e com o vento das hélices), e use o dos inimigos para continuar no alto e vencê-los, simples assim.





8. Ice Climber

Ice Climber é outro desses exemplos de game fácil de se começar e difícil de se largar. Também é viciante e também traz a busca pelas melhores pontuações. O interessante de Ice Climber é que ele trazia um senso de "fase" mais próximo da que temos hoje. Pela verticalidade do estágio, você acaba sentindo uma progressão ao usar seu martelo para se defender, quebrar blocos e ir subindo.



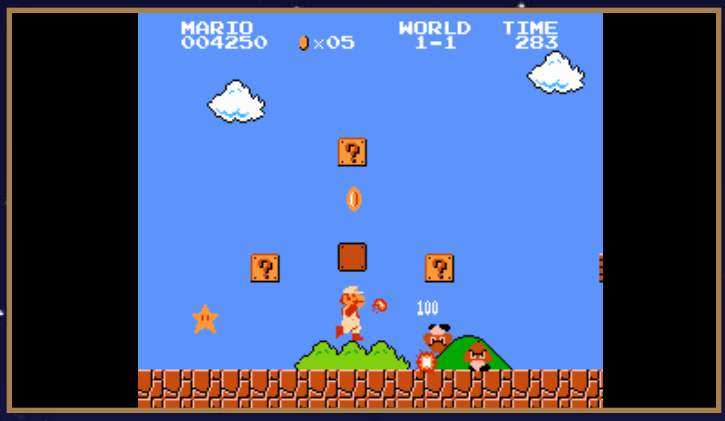
9. Super Mario Bros.

Se Ice Climber já tinha esse senso de estágios mais parecido com os que estamos acostumados, Super Mario Bros. chegou chutando tudo. Suas fases, em especial a 1-1, continuam sendo o exemplo básico do que é um videogame e do que é game design. Só isso já evidencia a importância do título, mas ele é um desses que permanece divertido de se jogar independentemente do contexto. Foi divertido em 1985 e ainda é em 2016, mesmo sem as muitas e necessárias ressalvas ou concessões que fazemos ao jogar um game antigo.

10. The Legend of Zelda

Corra para a direita e vá vencendo as fases e seus obstáculos, dizia Super Mario Bros. Veja essas quatro possibilidades e se ache aí nesse mundo, disse The Legend of Zelda. O primeiro título da série é sobre aventura e exploração, e é impressionante como tudo nele grita isso. Também é uma pedra fundamental de um novo gênero que nascia. Das entranhas dos JRPGs iniciais mais voltados para um tipo de ação do que para turnos, como *Hydlide* e *Xanadu*, Zelda criou o próprio gênero de ação e aventura. E cá estamos esperando o próximo da série ansiosamente.





11. Bubble Bobble

Com um dos temas musicais mais divertidos dos anos 1980, Bubble Bobble ainda esbanja simpatia no seu visual e, claro, no protagonista. Guiar o pequeno dinossauro e vencer os inimigos usando as bolhas é uma atividade tão simpática quanto todo o resto. O mais bacana é que o ataque do personagem muitas vezes se confunde com a movimentação e a criação de plataformas. É uma forma bacana de unir duas atividades centrais do jogo em uma única ação.





12. Gradius

Outro game de navinha com uma trilha sonora empolgante (algo que tenha falado sobre muitos dos jogos da coletânea). Diferente do Galaga, aqui temos uma visão lateral e uma progressão em *scroll* pela tela. Os inimigos e as mecânicas também são mais complexos e trazem mais possibilidades. É, sobretudo, um dos mais divertidos jogos da nova edição.







13. Ghosts'n'Goblins

Guiar o Sir Arthur pelos desafiadores estágios de Ghosts'n'Goblins é outra das mais interessantes experiências presentes no NES Classic Edition. A luta aqui é real, e para além de qualquer afirmação (real ou não) da dificuldade do jogo, ele permanece sendo um dos jogos de plataforma que continuam influenciando desenvolvedores pelo mundo.



14. Metroid

Falar de Metroid é falar de outra forma diferente de pensar um jogo e sua progressão. É pensar a criação de um estilo de jogo que continua a ser relevante hoje em dia, influenciando ainda mais desenvolvedores pelo mundo do que o próprio Ghosts'n'Goblins. O motivo de tanto sucesso está na solitária aventura de descoberta que realizamos em Zebes, conhecendo inimigos e equipamentos e nos preparando para salvar a galáxia em meio à melodias tensas. Pedra fundamental de uma das séries mais conceituadas da mídia.

15. Castlevania

Ao lado da série Metroid, Castlevania iria se transformar e criar um subgênero de jogos que hoje recebe inúmeras lançamentos nas lojas virtuais. Mas o começo da série ainda era bem diferente, mais focada na exploração direta do castelo, no uso dos itens e no confronto contra os diferentes seres.







16. Kid Icarus

Não fosse o recente lançamento de Uprising para o 3DS, Pit talvez continuasse um pouco esquecido por parte dos jogadores. Estranho é pensar que este foi um dos mais interessantes jogos de plataforma do NES, com uma verticalidade típica, boas ideias e inimigos e estágios muito bem pensados.





17. Zelda II: Adventure of Link

Talvez o jogo "maldito" da série, Adventure of Link é um ponto fora da curva em muita coisa, já que Link's Awakening e a Link to the Past dialogam muito mais diretamente com o primeiro TLoZ. Em visão lateral e muito mais próximo de um jogo de plataforma e combate, o game marcou pela visita às cidades, com uma câmera que influenciou o excelente Shovel Knight.



18. Castlevania II: Simon's Quest

Com uma aparência mais nobre, Simon Belmont retorna para a segunda parte de sua aventura. Finais diferentes, distintos equipamentos e muita ação continuam dando o ritmo de Castlevania, dessa vez com um visual mais bem trabalhado.



19. Final Fantasy

O festival de *grinding* e repetição era uma tendência dos JRPGs por turno iniciais, e Final Fantasy não fugia a essa regra. O sistema de profissões, entretanto, dava uma cara interessante ao grupo de guerreiros. A batalha era suficientemente interessante para levar a cabo a simples, porém interessante história dos quatro guerreiros da luz. Definitivamente a versão de NES é problemática de se experimentar hoje, mas ver os símbolos de FF em sua primeira versão é algo que todo fã vai aproveitar.





20. Punch-Out!! Featuring Mr.Dream



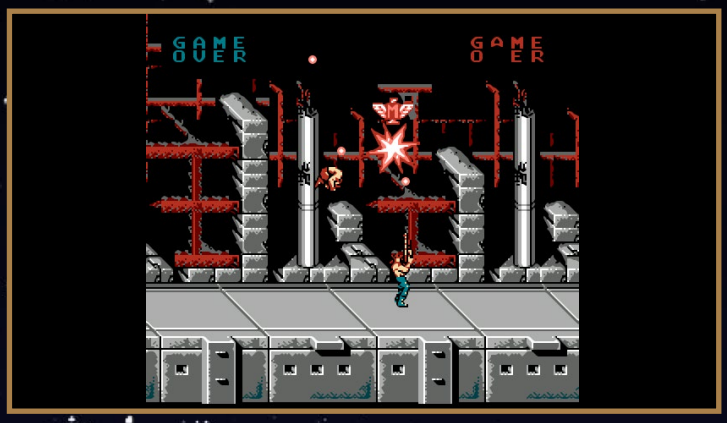
O que há de errado em enfrentar lutadores parrudos e gigantes com a arbitragem da luta à cargo do Mario (ou um sósia dele)? Obviamente nada. Punch-Out é um que continua, a despeito das muitas artimanhas para vencer, um jogo interessante por si só. A felicidade de tombar o adversário grandalhão é do tamanho dele, e o caminho para o topo sempre reserva bons momentos.





21. Super C

Super C é o título definitivo do NES para quem quer brincar de Rambo, ou qualquer um desses exércitos de um homem só. Pular, atirar e desviar das investidas inimigas não é tarefa das mais simples, mas tudo acontece de maneira tão fluida que a experiência vicia, mesmo com o alto grau de desafio.





22. Double Dragon II

O *Beat'em'up* não está lá tão popular hoje em dia, mas com certeza fez parte das horas de muita gente que cresceu jogando. E para esses, Double Dragon não deixar de ser uma referência. Em Double Dragon II, passeamos pelos estágios varrendo o chão com a cara dos inimigos até chegarmos ao chefe do lugar, luta na qual podemos fazer as vezes da vassoura se não tomarmos cuidado. A pancadaria está em boas mãos na Classic Edition.



23. Ninja Gaiden

Se a pancadaria é constante e mais gradual no Double Dragon, em Ninja Gaiden a coisa muda de figura. A rápida movimentação do personagem aliada à disposição dos inimigos faz com que velocidade aqui seja a melhor maneira de jogar. Os pulos milimétricos e as espadadas no ar também ajudam a criar a sensação de que realmente estamos na pele de um ninja.'



24. Super Mario Bros. 2

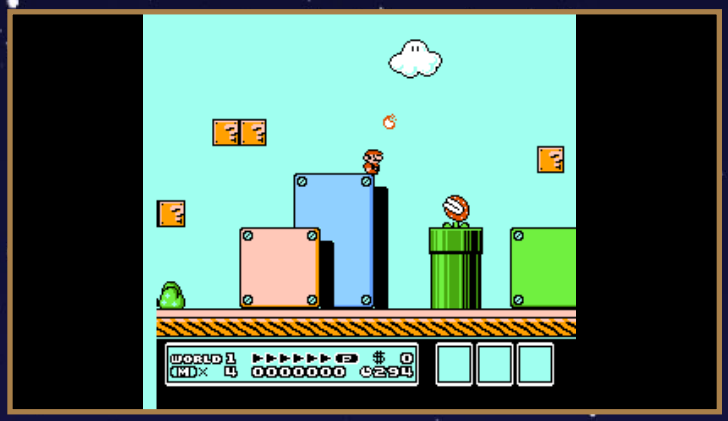
Hoje sabemos que algumas coisas estranhas que existem no jogo se dão justamente pelo fato de que ele estava sendo desenvolvido como outro título, e foi adaptado para a série Mario pelo grande sucesso que o jogo anterior alcançou. Dificilmente ele vai ser lembrado como um dos melhores da série, nem mesmo da série no NES, mas que a experiência é divertida, isso ela é.





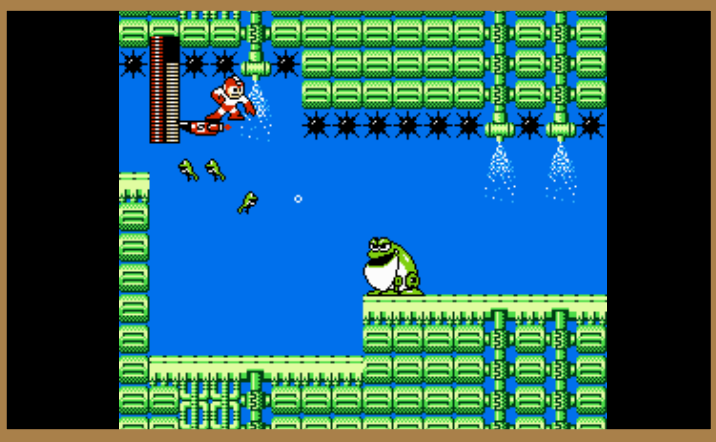
25. Super Mario Bros. 3

Esse aqui, por sua vez, constantemente é lembrado quando pensamos nos melhores jogos da série SM. O visual do jogo é ultrajante para os padrões do NES, e as fases não ficam para trás, trazendo alguns dos momentos mais bacanas da franquia. Andar pelo mapa e brincar com o Mario Tanooki são só uns dos atrativos desse grande game.



26. Mega Man 2

Outro com um belo visual e um incrível trabalho com a paleta de cores, Mega Man 2 é a segunda jornada do herói azul. Novamente precisamos enfrentar oito fases inspiradas e seus respectivos chefes até resolvermos a nova crise. No meio disso tudo restam as horas de diversão com esse grande título.



27. Tecmo Bowl

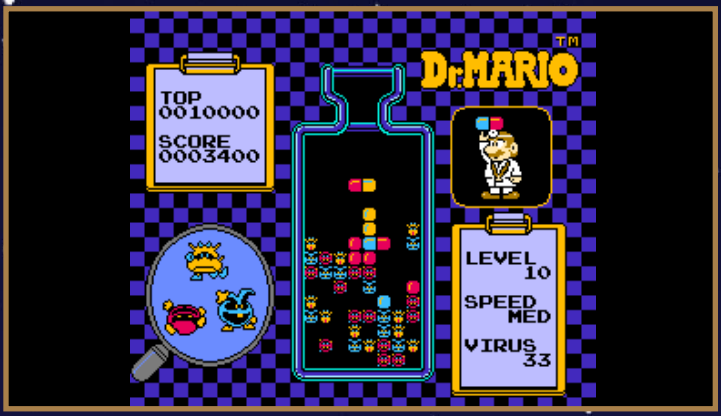
Não deve ser fácil fazer um jogo de futebol americano, um esporte com estratégias complexas e muito contato, mesmo com as ferramentas que temos à disposição hoje. Tecmo Bowl se torna ainda mais impressionante quando percebemos que ele consegue passar bem a sensação de uma partida. Claro que é algo mais bem-humorado e que não aspira diretamente ser um simulador, mas bastam algumas partidas para ficar com os efeitos sonoros na cabeça.





28. Dr. Mario

Tetris foi absolutamente importante para o Game Boy, que por sua vez foi muito importante para a história da Nintendo. Dr. Mario pega essa viciante fórmula, faz algumas interessantes alterações e dá a roupagem do visual e dos sons de Mario. O resultado é uma das coisas mais viciantes que o ser humano já criou.



29. Startropics

Lembrando alguns aspectos de The Legend of Zelda, mas com uma identidade visual bem distinta, Startropics convida a uma aventura interessante, cheia de pulos e puzzles, mas também combate e um bom tanto de exploração. Pode ter ficado um pouco esquecido no tempo, mas ainda tem a chance de divertir e empolgar com a nova coletânea.



30. Kirby's Adventure



O jogo da comilona bolinha rosa agrada pelo visual, pelas interessantes mecânicas e pelos estágios cheios de vida. As transformações e a maleabilidade do Kirby também são essenciais para guardar o título na memória dos jogadores, claro que ao lado de uma trilha sonora alegre e o divertido minigame de pegar o Kirby no meio das pelúcias.

Dos barris ao colorido mundo de Kirby, fizemos uma grande viagem pela história do NES. Que esse relançamento seja um convite para que mais pessoas conheçam esses clássicos, que são atrativos pelo seu valor histórico, mas também pelas boas ideias e propostas que possuem.







por ***Robson Júnior***

Revisão: Érika Honda
Diagramação: Leandro Alves



A Special Demo Version antecipa o hype por Pokémon Sun e Moon (3DS)

A espera está prestes a acabar: Pokémon Sun e Moon estarão disponíveis em alguns poucos dias! Enquanto o jogo não chega, fomos agraciados com uma versão de demonstração do título, lançada no dia 18 de outubro. Felizmente, dessa vez não há nada de códigos especiais: todos têm acesso à versão demo. Nela, além de podermos observar novos aspectos de gameplay que estarão presentes nas versões completas, conseguimos adquirir alguns presentes interessantes para levarmos conosco à jornada que se iniciará no próximo dia 18.

A primeira jornada



A versão demo começa com o protagonista (aqui, um garoto com o nome Sun) abrindo uma carta de um remetente desconhecido, que diz ter deixado um Greninja especial para o jovem. Ele e sua mãe, que acabaram de chegar à região de Alola, se dirigem ao City Hall para se registrarem no seu novo endereço. Em seguida, um garoto chamado Hau se apresenta aos dois e leva Sun para conhecer a cidade em que eles se encontram, Hau'oli.





Antes mesmo de conseguirem sair para explorá-la, entretanto, membros do Team Skull surgem para impedi-los de prosseguir. É interessante ver o novo cenário de batalha, que agora inclui os dois treinadores atrás de seus parceiros, além de novos recursos na tela inferior, como a possibilidade de visualizar alterações nos stats. Depois de uma breve batalha, Hau leva o jogador ao Pokémon Center e lá eles encontram o Professor Kukui, que propõe a Sun um desafio em Ten Carat Hill para se tornar mais forte. Antes de prosseguir, é possível andar pela cidade e acessar áreas com matinhos para enfrentar Pokémon como Pikipek, Yungoos e Rockruff.



Em Ten Carat Hill, há ainda mais matinhos e um treinador contra quem é possível batalhar. O desafio verdadeiro fica em uma caverna ao norte, onde Kukui o aguarda. Para ajudá-lo na tarefa, o Professor empresta o seu Pikachu pessoal a Sun. A missão é a seguinte: encontrar quatro Pokémon e fotografá-los com o auxílio do Poké Finder. Após fotografá-los, porém, os monstrinhos te atacam e você deve derrotá-los para continuar.



Z-Ring e Electrium

O último Pokémon, um Hakamo-o, é um Totem Pokémon — mais poderoso que os outros de sua espécie e com a habilidade de invocar um aliado. Com a oportunidade de enfrentar dois Pokémon simultaneamente, essa é a primeira vez em que é possível ativar a forma Ash-Greninja de Greninja. Terminado o desafio, Kukui nos presenteia com um Z-Ring e uma Electrium. Com esses itens, o Pikachu emprestado pode utilizar o Z-Move chamado Gigavolt Havoc.





Plumeria

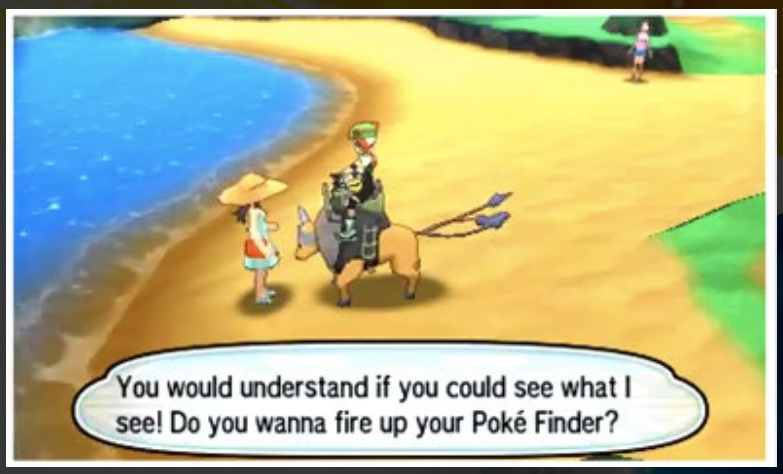
Hau surge logo em seguida, com os membros do Team Skull que haviam sido derrotados anteriormente no seu encalço. Porém, dessa vez eles vieram acompanhados por Plumeria, a chefe da equipe. Ela batalha contra Sun para vingar a derrota dos seus colegas, mas também acaba perdendo. Com a promessa de que o Team Skull voltará um dia para enfrentá-los, eles fogem e o Pikachu é devolvido ao Professor. Assim, a aventura principal da demonstração acaba.



Quer recomeçar a jornada do zero? Basta pressionar Cima, B e X simultaneamente na tela de início da demo. Seu progresso será apagado e você poderá jogar novamente a primeira aventura.

Aventuras subsequentes

Após a exibição dos créditos, ao recomeçar a demo, o Professor Kukui entrega a Sun um Ride Pager, um dispositivo que permite chamar um Tauros instantaneamente. Com a ajuda deste Pokémon, conseguimos nos movimentar mais rapidamente, além de ser possível destruir algumas rochas presentes em certos cenários, liberando caminho.





Treinadores

Em Ten Carat Hill, surgem novos treinadores contra quem podemos lutar, uma deles só pode ser desafiada se os demais forem derrotados. Quando ela é superada, o jogador recebe uma Star Piece, item que pode ser transferido para a versão completa do jogo. Ainda em Ten Carat Hill, à direita da entrada do local, um NPC entrega ao jogador 20 Poké Balls para que ele possa participar de um desafio de captura de Pokémon. Na primeira vez em que o jogador conseguir pegar três ou mais monstrinhos, ele receberá um Nugget.

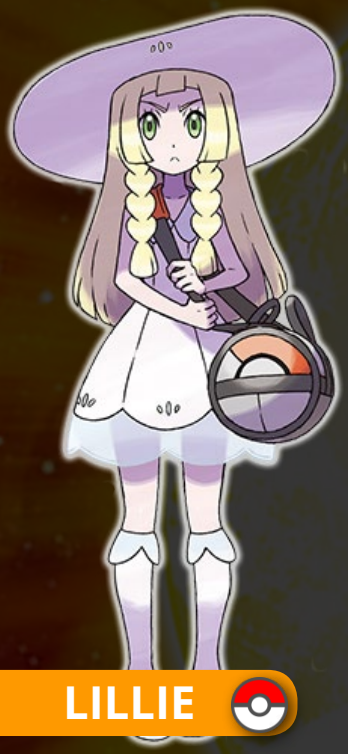
Em uma área de Hau'oli City, próximo a vários Slowpoke, o jogador pode falar com uma garota que o levará a Mahalo Trail. Nesse local, com a ajuda de Tauros, é possível quebrar as diversas rochas pelo caminho até chegar ao topo. Lá, um senhor misterioso lhe entregará três Stardusts.



Encontros marcados

Certos personagens aparecem semanalmente durante a demo. Nas terças-feiras, a mãe de Sun aparece próximo ao apparel shop na rua do Pokémon Center. Lillie aparece para o jogador durante as sextas-feiras à noite, próximo ao senhor que leva Sun a Ten Carat Hill. Nos domingos à noite, Hau surge quando o jogador se aproxima da loja de malasadas, onde os dois comem uma juntos. Em certas ocasiões, ocorrem dois outros eventos: uma garota aparece na praia em Ten Carat Hill, onde ela diz para o jogador utilizar o seu Poké Finder para fotografar um Alolan Dugtrio, e os assistentes do Professor Sycamore de Kalos, Dexio e Sina, surgem no Pokémon Center.





LILLIE



Outros NPCs estão espalhados pela cidade. Alguns deles são especiais e fazem referência a acontecimentos que ocorrerão após um certo número de dias. Alguns não dão presentes, mas pelo menos têm uma interação especial com o protagonista.

- Um dia após o jogo ter sido salvo pela primeira vez, um homem próximo ao Pokémon Center dá ao jogador dez Pretty Wings.
- Cinco dias após o começo da aventura, uma mulher próxima ao City Hall apresenta o jogador a um Machamp que a ajudou quando ela torceu seu tornozelo.
- Um homem dentro do City Hall quer que o jogador vá ajudá-lo a comemorar o aniversário de seu Pikachu, que acontece doze dias após o primeiro salvamento; por estar presente, recebe-se um Balm Mushroom.
- Um policial presente na Hau'oli City Marina pode ser visto observando um "contrato" bastante estranho 18 dias após o começo da demo.
- Por último, 24 dias após a primeira jogatina, uma mulher no Ferry Terminal parte para encontrar sua família (de uma maneira não tão convencional... Bem, ao menos você recebe um Comet Shard por acompanhar a sua partida).

Um parceiro especial

- O Greninja que acompanha Sun na versão demo poderá ser transferido para as versões completas do jogo quando elas forem lançadas! Vale ressaltar que esse Pokémon é baseado em um parceiro de Ash durante a sua jornada em Kalos. Além disso estar evidente no nome do OT (Original Trainer), a data de encontro é 17 de outubro de 2013, que é a data de estreia dos dois primeiros episódios de Pokémon X & Y. Nestes capítulos, Ash conhece o então Froakie e o adiciona ao seu time.
- O moveset do Greninja do jogo é basicamente o mesmo utilizado pelo seu xará do anime, com apenas Night Slash substituindo Cut. Sua habilidade única chamada Battle Bond permite que esse monstrinho transforme-se em Ash-Greninja ao derrotar um adversário em batalha. Nesta forma, o movimento Water Shuriken torna-se ainda mais poderoso.
- As animações de combate de Ash-Greninja estão simplesmente espetaculares. Vale a pena se aventurar pela demo e garantir o seu próprio Greninja para te ajudar na jornada por Alola!



Ash - Greeninja





Caso você ainda não tenha feito o download do Special Demo Version, aproveite a oportunidade para garantir alguns itens e um Greninja especial para as versões completas de Pokémon Sun e Moon. Além disso, é claro, você poderá sentir o gostinho do que viveremos muito em breve nas nossas aventuras pela vibrante região de Alola. Treinadores Pokémon, falta só mais um pouco agora, aguentem firme!

Novidades de Pokémon Sun e Moon (3DS)

Silvally



O curioso Type: Null tem a sua pesada máscara destruída quando ele encontra um treinador no qual pode confiar, tornando-se mais ágil — esse processo descreve basicamente a sua evolução em Silvally. Embora fique mais selvagem, ele obedece fielmente ao seu dono e arrisca a sua própria vida por um parceiro em quem ele pode confiar. Sua habilidade única, chamada RKS System, permite que o Pokémon mude de tipo conforme o item que esteja segurando. Além de ter um efeito igual ao da habilidade do lendário Arceus, a pronúncia da habilidade (RKS) é muito parecida com a de seu nome, deixando ainda mais evidente a possível relação entre esses Pokémon.

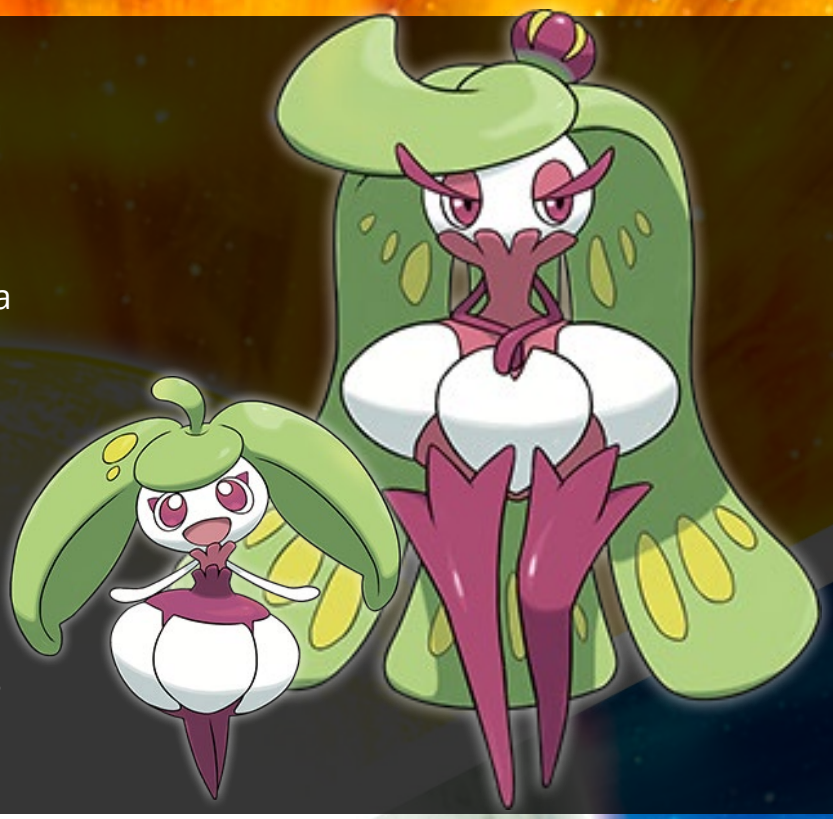


Hakamo-o e Kommo-o

Jangmo-o vivem em bando. Quando eles evoluem para Hakamo-o, eles passam a viver de maneira solitária para treinar. Suas escamas servem tão bem como escudo que Hakamo-o não se preocupa muito em se defender dos golpes dos inimigos, atacando diversas e consecutivas vezes. Sua incrivelmente poderosa evolução final, Kommo-o, é o resultado de todo o seu esforço. Em seu movimento de assinatura, Clanging Scales, Kommo-o esfrega as suas escamas umas nas outras, atingindo o oponente com um grande clamor.

Steenee e Tsareena

Enquanto Bounsweet demonstra uma certa timidez e evita se envolver com outros Pokémon, a sua evolução Steenee gosta de brincar com os demais monstrinhos. O cálice em sua cabeça se transforma em uma importante arma na hora de batalhar, pois ele torna-se mais rígido — assim como as suas pernas, o que lhe proporciona uma combinação interessante ao enfrentar seus oponentes. Apenas os mais fortes Steenee podem evoluir para Tsareena, um Pokémon com grande instinto de nobreza. Alguns Tsareena possuem a habilidade Queenly Majesty, que deixam os oponentes tão intimidados que seus movimentos de prioridade não surtem efeito algum.





Ribombee

Cutiefly se torna ainda mais fofinho quando evolui para Rimbombee. Esse Pokémon coleta o néctar de flores, formando bolas conhecidas como Pollen Puffs. Embora sejam comestíveis, essas bolas são utilizadas como armas durante as batalhas, pois algumas delas causam efeitos como paralisia e tontura. Outras servem para aliviar estresse e, por isso, são vendidas por toda a Alola como suplementos.

Alolan Grimer e Muk

Quando a população de Alola cresceu, tornou-se difícil a tarefa de tratar todo o lixo produzido pelos habitantes. Para tentar amenizar o problema, Grimer foram trazidos de outras regiões. Por alimentarem-se de lixo, a composição de seu organismo foi alterada, assim como a sua própria forma. Alolan Muk são ainda mais vorazes que a sua pré-evolução: comem o tempo inteiro ininterruptamente. Há cristais tóxicos espalhados por todo o seu corpo que são utilizados como arma durante a batalha.



Decidueye

A forma final de Rowlet é incrivelmente sorrateira, ele aproveita para atacar o seu oponente quando o mesmo o perde de vista. Em um décimo de segundo ele consegue arrancar uma de suas penas em formato de flecha e a atira com uma precisão surpreendente. Decidueye pode utilizar um movimento físico do tipo Fantasma (seu tipo secundário) que somente ele consegue aprender: Spirit Shackle. Um oponente atingido por esse golpe não consegue mais fugir da batalha e nem pode ser substituído por outro Pokémon.





Incineroar

Incineroar, a última forma de Litten, utiliza as chamas em volta de sua cintura (que se assemelham a um cinto) para conjurar as chamas dos seus movimentos. Durante as batalhas, esse Pokémon sente-se realizado quando a plateia está animada, mas perde a concentração quando os espectadores demonstram tédio. Darkest Lariat é um golpe Noturno que apenas Incineroar consegue aprender. Os danos causados por esse ataque ignoram as alterações de stats do seu adversário.



Primarina

Enquanto dança, a última evolução de Popplio atira balões de água ao seu redor, movimentando-os através das ondas sonoras de sua voz. Por conta disso, seus maiores inimigos são os ambientes áridos e o uso excessivo dessa habilidade. Suas canções têm diversas variações, cada qual definindo diferentes movimentos aos seus balões. Seu movimento exclusivo chama-se Sparkling Aria, que cura as queimaduras dos alvos que consegue atingir.

Cosmog



Cosmog é um raro Pokémon do tipo Psíquico. Houve um tempo em que apenas a realeza o conhecia, época em que ele era conhecido como “criança das estrelas”. Cosmog é um Pokémon bastante curioso, além de passar a adorar qualquer um que demonstre um mínimo de consideração por ele. Isso o coloca em diversas situações de perigo. Quando raios luminosos o atingem, Cosmog absorve a energia da luz e, com isso, aumenta de tamanho.



Alolan Persian

Como era de se esperar, o Alolan Meowth possui uma versão evoluída própria da nova região. O rosto redondo de Alolan Persian é um sinal de riqueza: ele é um Pokémon tão bem protegido e importante que inspeções devem ser realizadas antes de poder transportá-lo para outras regiões. Persian é inteligente, mas muito convencido e pouco disposto a criar uma relação próxima com seu treinador.

Guardiões de Alola

Os guardiões de cada ilha de Alola compartilham uma característica interessante: todos podem utilizar o Z-Move chamado Guardian of Alola, um poderoso golpe que tira 75% do HP restante do oponente. Já conhecíamos Tapu Koko, o guardião de Melemele Island. Agora é hora de dar uma olhada nos outros três!

Tapu Lele



Dizem que o guardião de Akala Island, Tapu Lele, já acabou com uma guerra entre as ilhas de Alola, espalhando suas escamas pela região e trazendo paz aos guerreiros esgotados. Essas escamas são revigorantes e são capazes de curar doenças e machucados. Tapu Lele possui a habilidade Psychic Surge, que causa a invocação de um Psychic Terrain assim que ele entra em batalha. Com esse efeito ativo, os golpes do tipo Psíquico ficam mais fortes e golpes de prioridade não surtem efeito.

Tapu Bulu

Guardião da Ula'ula Island, Tapu Bulu tem o poder de fazer a vegetação crescer. Por não gostar de batalhas desnecessárias e de intimidar outros Pokémon, ele emite sons para indicar a sua própria presença. Sua habilidade Grassy Surge faz com que o terreno mude para Grassy Terrain. Dessa forma, os golpes do tipo Grama executados por um Pokémon no solo ficam mais poderosos, um pouco de seu HP é restaurado a cada turno e os danos causados por Earthquake, Magnitude e Bulldoze são reduzidos pela metade.



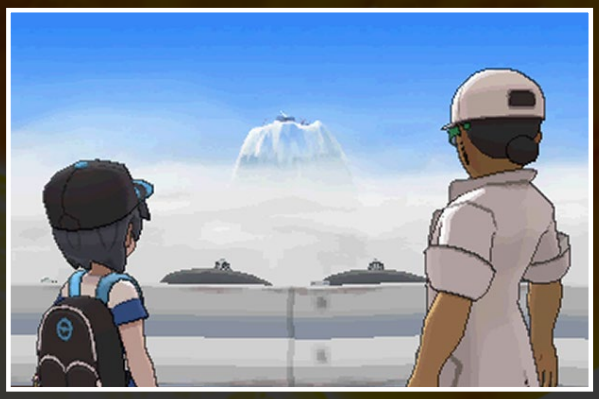


Tapu Fini

Tapu Fini, o guardião da Poni Island, consegue criar uma água especial, que purifica o corpo e a mente. Entretanto, para obter esta água, é necessário demonstrar força necessária para aguentar a névoa produzida por esse Pokémon, que deixa quem se aproxima em um estado de transe. Sua habilidade Misty Surge traz os mesmos efeitos de Misty Terrain ao campo de batalha: Pokémon que estejam no solo recebem metade do dano de movimentos do tipo Dragão e eles não podem ser atingidos por golpes que causam alterações de status e nem podem ficar confusos.

O começo da Alola Pokémon League

O último grande desafio de todos os demais jogos da série principal de Pokémon sempre foi derrotar a Elite Four na Pokémon League. Claro que aquela não era a última missão do jogo, pois há sempre coisas a se fazer em Pokémon. Entretanto, trata-se de um marco na aventura para o jogador — afinal, trata-se de sua transformação em campeão da região. Em Alola, ainda não há uma Pokémon League, mas ela já se encontra em construção no Mount Lanakila, o mais alto pico de Alola.



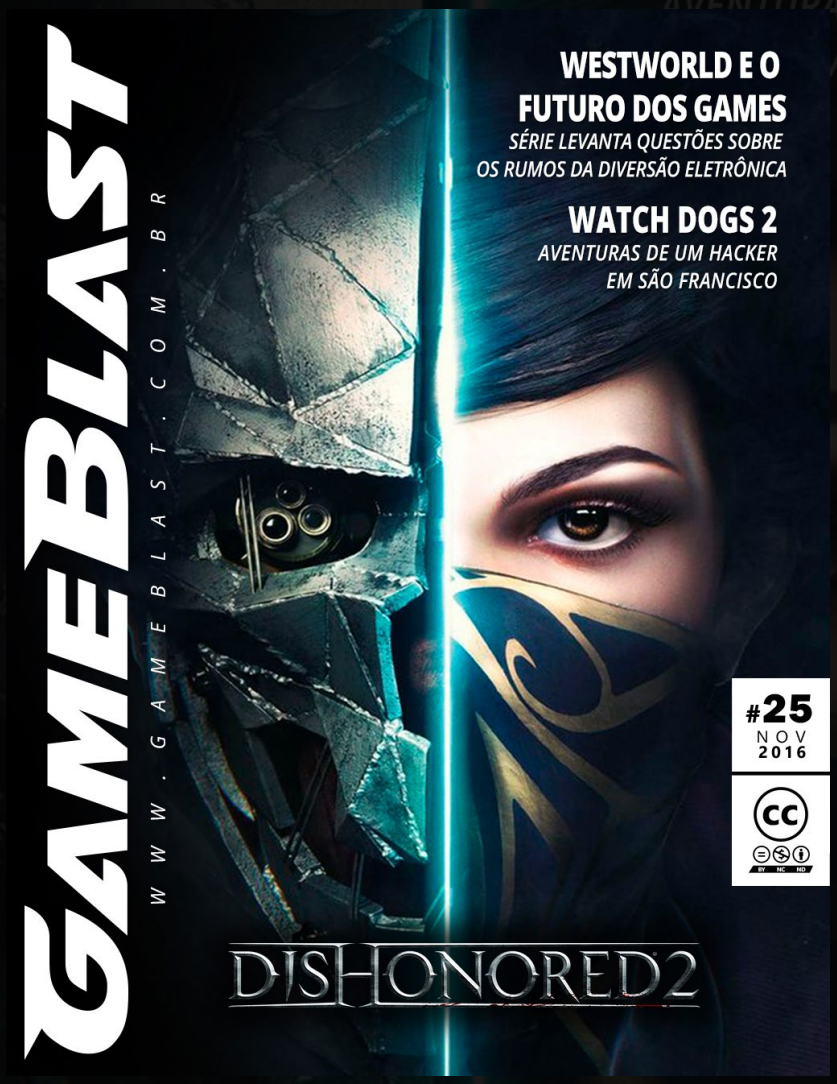
Battle Tree

Aqueles que completaram o desafio das ilhas podem ter acesso à Battle Tree, local em que poderosos treinadores se reúnem. Aqui, não estão presentes apenas aqueles que terminaram esse ritual de transição, mas verdadeiras lendas, como Cynthia de Sinnoh, Wally de Hoenn e Red e Blue de Kanto, podem ser avistadas. Pelo visto, o roteiro de Pokémon Sun e Moon ainda nos reserva grandes reencontros!



Revista GameBlast 25

Neste mês, a revista GameBlast uma matéria especial sobre Dishonored 2.



Além disso, ainda temos um especial de Watch Dogs 2 e a parte 2 da 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