NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBLAST.COM.BR



#136 ABR 2021

CC BY NC ND

Temos que fotografar todos!

Treinadores Pokémon, em vez de duelarem, agora poderão fotografar os monstrinhos para completar a **Photodex** de Lental. A proposta de **New Pokémon Snap** é diferente, mas não é a primeira vez que aparece. Por isso, para deixar você preparado para essa nova aventura, contamos tudo de mais interessante desse grande lançamento e também do primeiro jogo da franquia, lá no Nintendo 64. Confira ainda a linha do tempo dos **25 anos de Pokémon** e comemore conosco os **10 anos do Nintendo 3DS**. Boa leitura! - ***Alberto Canen***



DIRETOR EDITORIAL
Alberto Canen

PRÉVIA
04 New Pokémon Snap: Temos que fotografar todos — de novo!



25 ANOS DA FRANQUIA
12 A linha do tempo de Pokémon



BLAST FROM THE PAST
25 Pokémon Snap (N64): Relembrando o álbum de fotos



NINTENDO 3DS
32 Uma década de lembranças



NINTENDO BLAST Editorial

DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO
Leandro Alves
Sérgio Estrella



DIRETOR DE PAUTAS
Farley Santos
Nicholas Wagner
Vinícius Veloso



DIRETOR DE REVISÃO
Pedro Franco



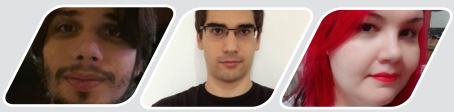
DIRETOR DE ARTE/ CAPA
Leandro Alves



REDAÇÃO
Eduardo Comerlato
Juliana Paiva
Renan Rossi



REVISÃO
Davi Sousa
José Carlos
Mariana M. S. Infanti



DIAGRAMAÇÃO
Agatha Cristine
Felipe Castello
Leandro Alves



ILUSTRAÇÃO
Elton Ferreira
Lucas Mathias



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!

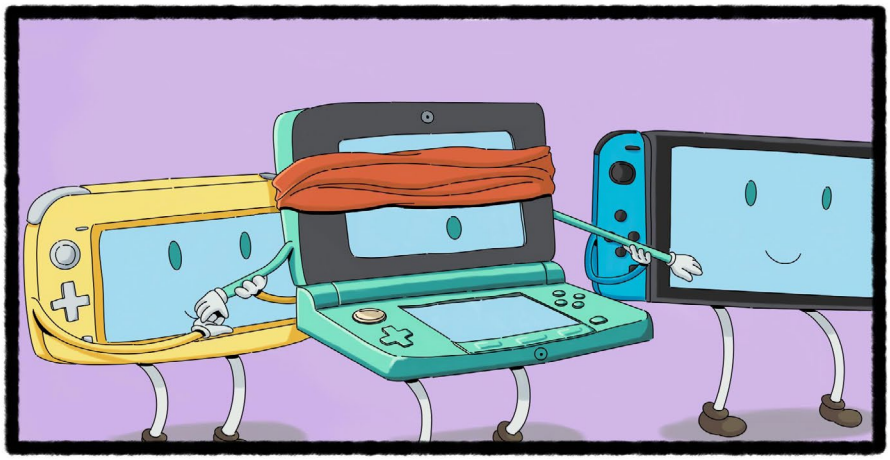
ASSINAR!

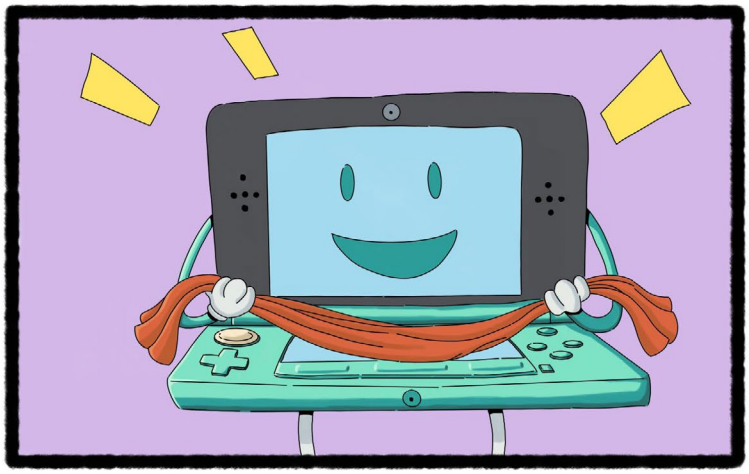


HQ Blast



"Parabéns" por ***Lucas Mathias***







SWITCH



por Juliana Paiva Zapparoli

Revisão: Davi Sousa
Diagramação: Leandro Alves



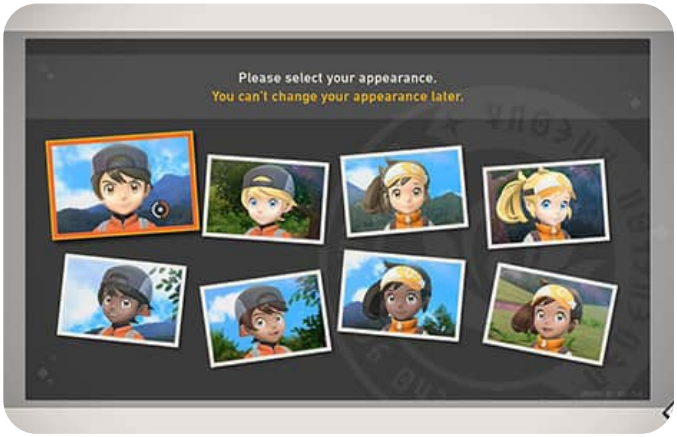
Temos que fotografar todos — de novo!

Anunciado ano passado, **New Pokémon Snap** já tem sua data de estreia confirmada para 30 de abril. Exclusivo para Nintendo Switch, o jogo não se trata de uma remasterização de Pokémon Snap, lançado há 20 anos para o N64; na região de Lental, novos monstrinhos estarão disponíveis para captura (fotográfica) e o treinador-fotógrafo contará com diversos recursos para deixar suas fotos ainda mais profissionais. Com câmera em mãos, sua missão é uma só: completar a Photodex de Lental e ajudar o Professor Mirror a entender o fenômeno de Illumina.

Pokémon em HD

Com 6.8GB de tamanho, era de se esperar que New Pokémon Snap trouxesse algo novo além de uma melhoria nos gráficos. A primeira grande novidade é a customização do jogador: assim como nos jogos mais recentes da franquia, pode-se escolher entre garoto ou garota e também a cor da pele, dos olhos e do cabelo — ao todo, são oito possíveis escolhas, quatro para cada gênero. As *cutscenes* pré-renderizadas também receberam um tratamento diferenciado e possuem dublagem, uma novidade nos jogos da série como um todo.

Outra mudança é a quantidade de monstrinhos que devem ser fotografados: os vídeos e imagens promocionais já apresentaram mais de 70 Pokémon, que vão desde a primeira até a oitava gerações. O jogo promete ao menos 200 Pokémon, porém ainda não se sabe quantos — e o mais importante, quais — realmente estarão presentes em New Snap.





Além dos clássicos itens maçã e flauta, outro objeto foi introduzido no jogo: o **Illumina Orb**, que permite que o Pokémon selecionado fique brilhante, garantindo mais pontos pelo clique. Por falar em cliques, completar a **Photodex** não será uma tarefa tão simples. O jogador precisará explorar os mais diferentes ângulos, enquadramentos e, acima de tudo, as poses que os monstrinhos fazem. A interação do jogador com os Pokémon também afeta a pontuação final da fotografia, que agora será dada em estrelas, sendo quatro a nota máxima.





Photodex

***Sneak** peek*

Com alguns vídeos demonstrativos já disponíveis no YouTube, foi possível ter uma ideia mais clara de como New Pokémon Snap funciona. O conceito original de Pokémon Snap foi mantido: com jogabilidade em primeira pessoa, o NEO-ONE — e não mais o buggy do título de 64 — percorre um percurso predeterminado e o veículo não pode ser parado em nenhum momento pelo jogador, mas os monstrinhos podem bloquear a passagem vez ou outra.



Nos vídeos, o cenário explorado é a Blushing Beach, uma praia tropical na qual podem ser encontrados Pokémon como Exeggutor, Pikachu, Lapras e Vivillon durante o dia e Drifblim, Zangoose, Alolan Raichu e Bellossom durante a noite, entre outros monstrinhos disponíveis para serem fotografados nessa praia. Além disso, antes de escolher um percurso, o jogador pode decidir em qual período do dia a fase será explorada.

Explorar os cenários durante o dia ou a noite não afeta apenas os monstrinhos que aparecem, como também a interação que pode ser feita com eles. Há ainda a ferramenta musical Melody, que permite que Pokémon dançantes, como Bellossom, saiam de seus esconderijos e comecem a dançar. Existem outros tipos de interação que também têm a função de atrair os Pokémon (*luring*) para a frente das telinhas — isso sem mencionar o Illumina Orb, que confere um brilho especial à criatura.







Ao enviar as fotos para o **Professor Mirror**, serão avaliados pose, tamanho, direção, posicionamento, presença de outros Pokémon na foto e a aparência do fundo — nada muito diferente da avaliação do Professor Oak no Snap original — e as imagens receberão uma nota de uma a quatro estrelas. Conforme o jogador encaminha as fotos para o pesquisador, Pontos de Expedição (Expedition Points) são recebidos e esse progresso garantirá acesso a novas áreas e horários nas fases, fazendo com que o jogador sempre tenha um motivo a mais para revisitar um local.



Foi confirmado também que um Pokémon especial, diferente daqueles encontrados no local, aparece em cada fase durante o pôr do sol. New Pokémon Snap é compatível com o modo portátil do Nintendo Switch e o jogador pode usar o giroscópio para mover o console tal qual uma câmera fotográfica.



Direto para o Pokégram

A cereja do bolo em New Pokémon Snap é a possibilidade de editar as fotografias para compartilhá-las online, seja por diversão, seja para competir em um ranking global com outros jogadores. Nessa espécie de Photoshop, o jogador pode ajustar brilho, desfoque, zoom e ainda aplicar filtros, molduras e adesivos. A edição de fotos, contudo, não conta pontos para a avaliação final.

Por enquanto, essa foi a única função multiplayer anunciada com base nos materiais divulgados até o momento, então não se sabe se outro tipo de interação com jogadores ao redor do globo estará presente, como o Plaza introduzido em Pokémon Sun/Moon. Será que também teremos um sistema de curtidas?







Pokédex de fotos

A nova Photodex está muito mais completa e agora traz informações sobre os Pokémon fotografados: diferença entre os sexos dos monstrinhos, uma breve descrição sobre eles, tipagens e tamanhos estão listados nessa "Pokédex de fotos". Nesse grande catálogo, também estarão presentes todas as fotos tiradas pelo jogador, uma para cada avaliação, e a sensação de preencher a página de um Pokémon promete ser a mesma de completar uma página de um álbum de figurinhas.





Assim como no Snap original, o jogador poderá salvar seus cliques favoritos em um álbum particular à parte. Seja pela Photodex, por passatempo ou simplesmente pela vontade de se sair melhor que os outros jogadores, uma coisa é certa: vontade de fotografar não faltará.

Foco, criatividade e muitos cliques

New Pokémon Snap com certeza promete enriquecer a divertida experiência introduzida no jogo de 1999. Não estamos falando apenas de melhorias gráficas, mas sim de uma mudança positiva significativa no sistema de fotografia como um todo. O novo modo de avaliação e a clareza da Photodex ajudam o jogador a descobrir como melhorar suas habilidades como fotógrafo Pokémon, algo que por si só já garante um fator de rejogabilidade diferente do introduzido em Pokémon Snap. Somado a isso, a interação multiplayer também contribui para despertar a vontade de estar sempre buscando algo novo para fotografar.

O editor de fotos também ajuda a estimular a criatividade e pode inclusive ser uma ferramenta de entreter e interagir com os mais novos, fazendo com que New Pokémon Snap não tenha o mesmo caráter *single player* que seu predecessor carrega, tornando-se um título muito mais familiar e coletivo nesse quesito. Dado o cenário atual em que vivemos, de isolamento social e pandemia, compartilhar fotos coloridas e divertidas dos monstrinhos de bolso pode vir a se tornar um alívio mental, tendo de tudo para ser um *megahit* deste ano, assim como Animal Crossing: New Horizons foi em 2020.



New Pokémon Snap (Switch)
Desenvolvedor Bandai Namco
Gênero simulação com rail shooter em primeira pessoa
Lançamento30 de abril de 2021

Expectativa
M4

Ilustração Blast



"Diga Chuuu!!" por *Elton Ferreira*



Guia N-Blast

Pokémon Let's GO Pikachu/Eevee

Fire Emblem: Three Houses

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!



COMPRAR NO Google play

COMPRAR NO Google play



por ***Eduardo Comerlato***

Revisão: José Carlos Alves
Diagramação: Felipe Castello



A linha do tempo de Pokémon

25 anos da franquia dos monstrinhos de bolso

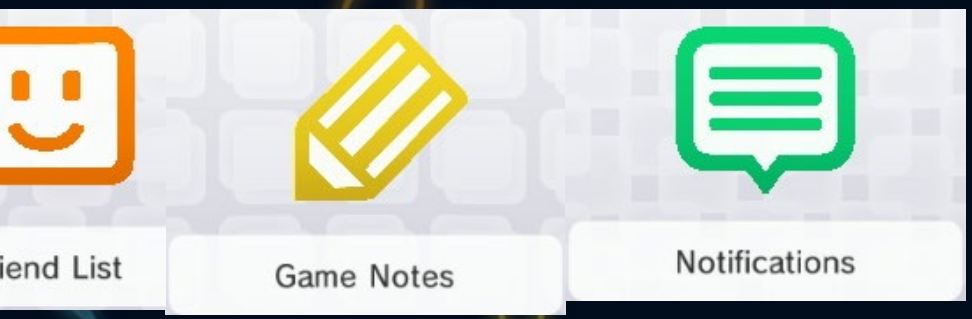
Não é exagero falar que, de 1996 para cá, a saga **Pokémon** conquistou praticamente de tudo, contando com jogos consagrados, séries televisivas, filmes de renome e muitos outros tipos de atrações, sendo referência no mercado de entretenimento em todos os cantos do globo. Dessa forma, a franquia, que celebra seus 25 anos de vida neste sábado, 27 de fevereiro, angariou muitos fãs e seguidores que evoluíram juntamente à ela e seus monstrinhos, criando laços tão fortes quanto os que Ash cultiva com Pikachu no anime da série.



Para conhecer melhor essa paixão, entraremos em um itinerário relembrando os momentos mais importantes de Pokémon, passando, ano após ano, por conceitos que não só nos cativaram, como também foram responsáveis por inovar setores em toda a cultura pop. Como a lista geral é grande, tentaremos pegar o que houve de mais importante entre todas as gerações – rumando de Kanto à Galar na companhia dos queridos monstrinhos, estejam eles acomodados em nossos bolsos ou em suas imponentes versões Gigantamax. Prontos?

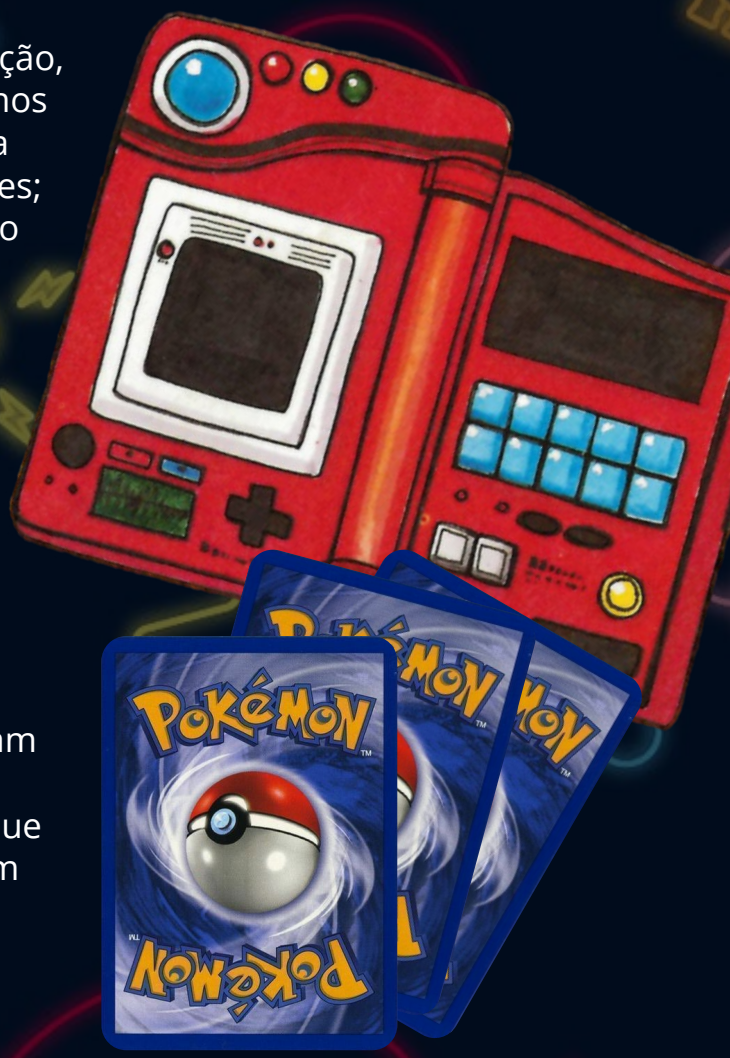
1996

O começo de tudo se deu em 27 de fevereiro de 1996, quando os jogos Pokémon Red e Green foram lançados no Japão. A premissa consistia em uma aventura pelas terras de Kanto, lar de 151 monstrinhos que, quando capturados, tornavam-se nossos companheiros em batalhas emocionantes. Tudo tinha um grande objetivo: ser um treinador vencedor, capaz de derrotar os oito líderes de ginásio da região e a Elite dos 4, o último dos desafios para os aspirantes ao título de mestre Pokémon no jogo com estilo RPG.



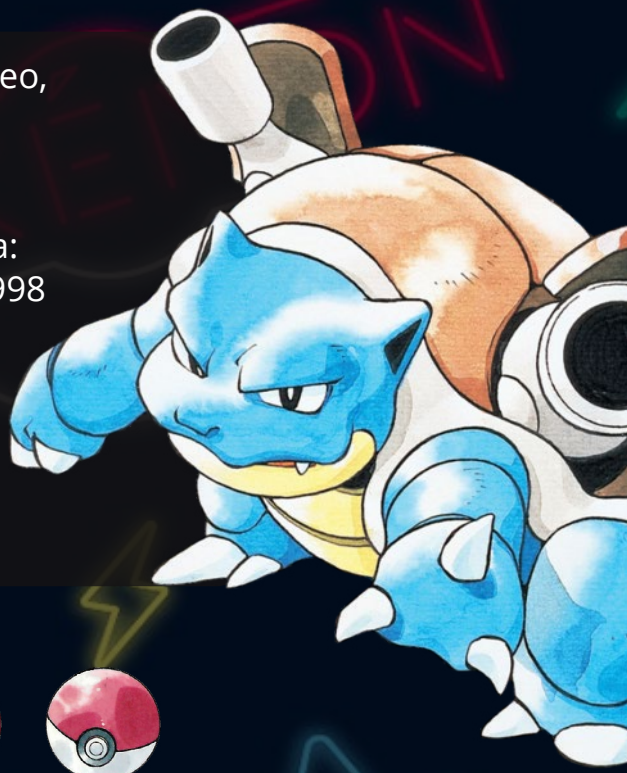


Ao lado dessa progressão havia outra grande atração, que era justamente colecionar todos os monstrinhos disponíveis. Além de estarem espalhados por toda Kanto, eles também variavam entre as duas edições; Growlithe, por exemplo, só poderia ser encontrado na versão vermelha, enquanto Sandshrew só era encontrado na verde. Assim, para completar a Pokédex, os jogadores deveriam trocá-los com o uso do cabo Game Link, que conectava mais de um Game Boy e permitia interações multiplayer – um recurso que se popularizou no portátil.



Os jogos foram concebidos por Satoshi Tajiri, que já planejava o conceito anos antes de formar a Game Freak em 1990. De acordo com ele, até mesmo suas memórias de infância, de quando caçava insetos, girinos e outros animaizinhos, foram fundamentais para a criação da série, fazendo-o querer trazer ao mundo suas próprias criaturas, que também poderiam ser colecionadas e se tornariam muito famosas em vários outros segmentos, como nos jogos de cartas, com Pokémon Trading Card Game lançado ainda em 1996 no Japão.

Não é preciso dizer que a série foi um sucesso instantâneo, provando que os monstrinhos iriam muito além das fronteiras nos próximos anos. Dessa forma, Pokémon Red e Green chegariam na América do Norte dois anos depois, mas com algumas pequenas mudança cosmética: os norte-americanos que, naquele 28 de setembro de 1998 corressem para as lojas de videogames, encontrariam nas prateleiras Pokémon Red e Blue. Eram uma revisão dos jogos originais, mudando, além do nome, alguns gráficos, como elementos no cenário e os *sprites* dos monstrinhos, e outros detalhes, como novas descrições na PokéDex. Todavia, o fascínio era o mesmo.



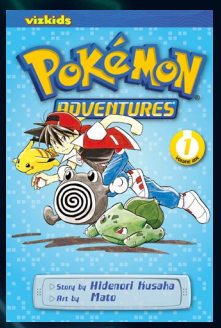
1997

Embora não tenha sido um ano com novidades no mundo dos jogos, Pokémon ganhou uma de suas interfaces mais famosas em 1997. Era 1º de abril quando o episódio “Pokémon, Eu Escolho Você” foi exibido pela primeira vez na televisão japonesa, dando início ao anime da série. Ele contava a história de Ash Ketchum, um garoto da cidade de Pallet que iniciava, aos dez anos de idade, sua jornada para ser um mestre. Ao seu lado, estava ninguém menos que Pikachu, futuro ícone-mor da franquia que, no começo, não gostava tanto assim de Ash.



Foi nesse mercado audiovisual que Pokémon também conquistou muito de sua fama, recebendo inúmeras temporadas e filmes – como “Pokémon, O Filme: Mewtwo Contra-Ataca”, lançado no ano seguinte. Mas, seria ainda em 1997 que a série também ganharia sua primeira publicação em mangá, com “Pokémon Adventures”, sendo outra mídia encontrada pela franquia para expandir suas virtudes.



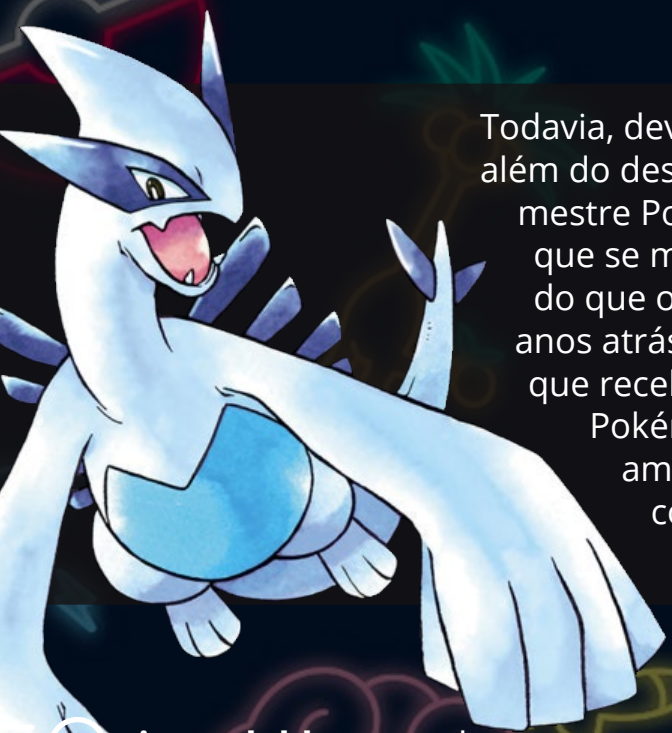


1999

Além de ser um ano com uma alta produção de jogos *spin-off*, como Pokémon Pinball (GBC), Pokémon Snap (N64) e Pokémon Stadium (N64), 1999 se tornou especial por ser o início da segunda geração, com o lançamento de Pokémon Gold e Silver, para o Game Boy Color, em 21 de novembro.



A aventura se passava na região de Johto, que contava com 100 espécies novas de monstrinhos e muitos outros desafios. Tínhamos, também, algumas mudanças e adições, como um sistema de relógio interno, capaz de alternar entre dia e noite, criando uma progressão de tempo que afetava diretamente no gameplay. Da mesma forma, novos itens, estilos de Poké Bolas e os tipos Aço e Sombrio dos monstrinhos ajudariam a incrementar as batalhas e o encontro com outras mecânicas.



Todavia, deve-se ressaltar que algo fundamental não mudou, além do desejo de completar a PokéDex e se tornar um mestre Pokémon. Foi o padrão de qualidade da jogatina, que se manteve o mesmo, ou, quem sabe, até melhor do que o apresentado em Pokémon Red e Green, três anos atrás. Foi, realmente, uma geração de ouro e prata, que receberia, em 2000, uma outra edição chamada Pokémon Crystal – que tinha uma narrativa também ambientada em Johto, mas funcionando como uma continuação da história com alguns upgrades no gameplay e na disponibilização de monstrinhos.

2002

Em 21 de novembro de 2002, exatamente três anos após o lançamento de Pokémon Gold e Silver, a franquia dos monstrinhos partiu para a sua terceira geração, com Pokémon Ruby e Sapphire. A primeira aventura no Game Boy Advance trazia 135 monstrinhos novos, que podiam ser encontrados pelas terras e muitas águas de Hoenn. Nas batalhas, destaque para a introdução das lutas em dupla e a chegada das Habilidades e Naturezas, que incrementaram os desafios e os modos de se escolher e treinar monstrinhos.



Com mais de 16 milhões de unidades vendidas, foi outro sucesso comercial para a saga, figurando como o jogo mais vendido do Game Boy Advance – um dos portáteis mais célebres de toda a história.





2004

29 de janeiro de 2004 não foi, necessariamente, uma data voltada para grandes inovações dentro da franquia, mas sim para renovar as entradas antigas com o lançamento de Pokémon Fire Red e Leaf Green, os primeiros *remakes* da série. Agora com visuais dignos do Game Boy Advance e mecânicas atualizadas de acordo com a geração vigente, Kanto poderia ser vivenciada em toda sua glória, tanto por quem se aventurou na região anteriormente quanto por quem estava por conhecê-la.







Além de ser o segundo jogo mais vendido da história do portátil, deu-se início a uma nova tradição na série, que era justamente poder reviver jogos antigos em remodelações empolgantes, conectando futuro e passado. Nesse estilo, também teríamos posteriormente: Pokémon HeartGold e SoulSilver (DS), Pokémon Omega Ruby e Alpha Sapphire (3DS) e Pokémon Let's Go! Eevee e Let's Go! Pikachu (Switch).

2006

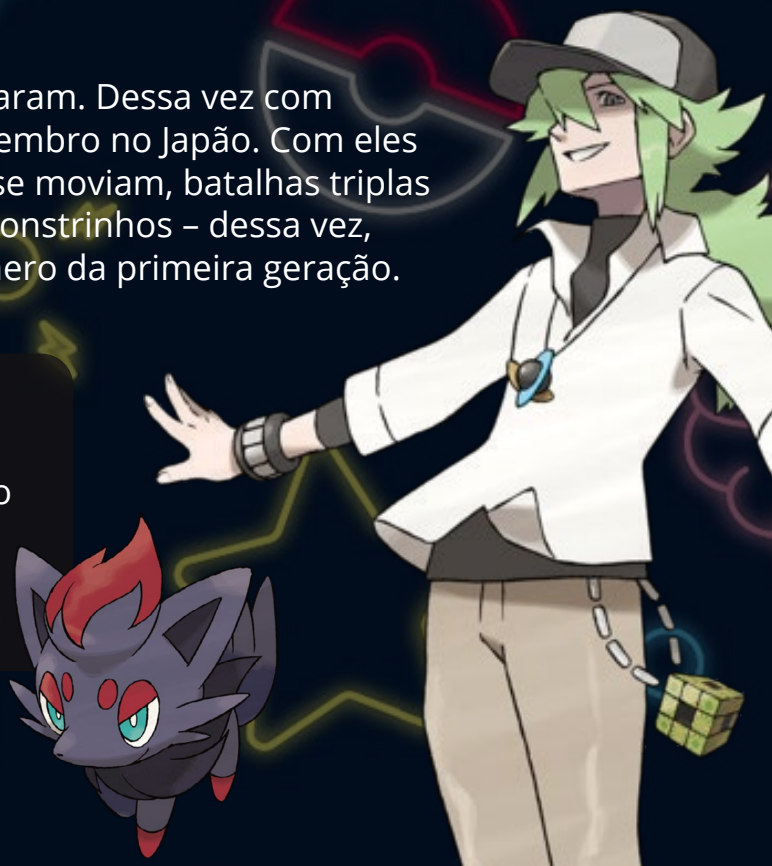
Com o lema "console novo, geração nova", a franquia estreou no Nintendo DS com Pokémon Diamond e Pearl em 28 de setembro de 2006. Apesar de toda magnificência de Sinnoh e as 107 adições de peso ao rol de monstrinhos, com ícones como Arceus, Giratina e Garchomp, boa parte das atenções se voltavam para outra estreia: a conexão de internet via Nintendo Wi-Fi Connection. Com ela passamos a poder batalhar e realizar trocas à distância, o que facilitava muito a vida dos treinadores.



No mesmo ano, esse mesmo sistema também pôde ser encontrado em outro lançamento da franquia: Pokémon Battle Revolution, um *spin-off* para o Nintendo Wii. Seguia muito o estilo de Pokémon Stadium (N64), também focado no cenário das batalhas, mas, agora, com os monstrinhos das quatro gerações.

2010

Os tempos de glória no DS, felizmente, continuaram. Dessa vez com Pokémon Black e White, lançados em 18 de setembro no Japão. Com eles vieram também gráficos refinados, *sprites* que se moviam, batalhas triplas e de rotação, estações do ano e, claro, novos monstrinhos – dessa vez, impressionantes 156 Pokémon, batendo o número da primeira geração.



As aventuras pela região de Unova foram tão divertidas que, em 2013, uma sequência "diferente" foi lançada também para o Nintendo DS: Pokémon Black 2 e White 2. Foi a primeira vez que a continuação da aventura em uma região foi dividida também em dois jogos.

2013

A estreia no Nintendo 3DS tinha o grande dever de apresentar ambientes, modelos, personagens e *sprites* devidamente tridimensionais, certo? Pois foi assim que surgiu a sexta geração, com Pokémon X e Y, contando com todos os artefatos mencionados e sendo a primeira duplinha a ser lançada simultaneamente em todo o mundo, em 12 de outubro de 2013.















Como de praxe, trouxeram uma enxurrada de novidades para a saga, como o tipo Fada e o acompanhamento do Pokémon Bank, um serviço pago que nos permitia armazenar monstrinhos em um sistema de nuvem. Mas, certamente, o destaque ficou para as Mega Evoluções, em que determinados Pokémon incorporaram novas modelagens e poderes durante as batalhas com o uso de pedras combinadas com a Keystone. A nova mecânica causou uma efervescência no cenário competitivo, principalmente se tratando das batalhas online, que foram aprimoradas.

Mas, em se tratando dos mundos da saga, Kalos certamente foi uma das regiões mais charmosas, sendo inspirada na França – tendo a cidade de Lumiose e a Prism Tower como correspondentes à Paris e à Torre Eiffel. Além dessa elegância francesa e das Mega Evoluções, 72 novas espécies foram adicionadas na PokéDex, estrelando monstrinhos badalados como Greninja, Talonflame, Aegislash, Noivern e os lendários Xerneas e Yvetal, astros das capas dos títulos.

2016

Com a jornada se passando no arquipélago de Alola, Pokémon Sun e Moon trouxeram ares tropicais inspirados nas ilhas do Havaí para o Nintendo 3DS. A sétima geração da franquia foi lançada em 18 de novembro de 2016, contando com 81 adições de monstrinhos, os poderosos Z-Moves e as novas formas regionais de Alola – variações de monstrinhos já conhecidos, como Marowak e Raichu, que mudavam até de tipagem. Essa mesma geração também receberia, no ano seguinte, suas continuações: Pokémon Ultra Sun e Ultra Moon, também para o 3DS.









Além disso, o ano de 2016 também entraria para a história com a chegada de Pokémon GO, disponibilizado para dispositivos iOS e Android. O jogo, que é gratuito, foi lançado em 6 de julho, inovou ao usar o sistema de GPS dos celulares e também a tecnologia de realidade aumentada, praticamente trazendo os monstrinhos à vida real. Se popularizou rapidamente, introduzindo aos poucos novas gerações e se renovando com atualizações e eventos constantes.



2019

Com o Nintendo Switch já em cena, tendo inclusive recebido os *remakes* Pokémon Let's Go Eevee e Let's Go Pikachu, em 2018, o caminho estava aberto para a chegada iminente da oitava geração. Afortunadamente, ela veio de maneira majestosa com Pokémon Sword e Shield, na região de Galar, de estilo britânico.



Entre as adições projetadas, algumas das preferidas dos treinadores foram as batalhas em Raids, similares às vistas em Pokémon GO, e o sistema Dynamax e Gigantamax, que incrementaram as batalhas entre treinadores ao permitir que um monstrinho pudesse se agigantar e ganhar novos poderes. Porém, para ser honesto, deixei o acréscimo mais empolgante para o final: a Wild Area, uma região em mundo aberto onde podemos encontrar uma variedade imensa de monstrinhos, com clima variado e com ambientes para serem explorados.



2020



Com muita personalidade, Pokémon Sword e Shield já figuram, conjuntamente, entre os três jogos mais vendidos da série – atrás apenas das duas primeiras gerações. Além do mais, também representaram um marco para a série ao introduzirem o primeiro pacote de expansão da franquia, lançado em 2020, com os DLCs Isle of Armor e Crown Tundra, que nos permitiram imaginar um futuro de múltiplas possibilidades para o universo Pokémon – francamente, o que mais queremos.

2021 e além

Como se estivéssemos diante de uma PokéDex recheada de surpresas, esperamos ansiosamente pelos próximos acontecimentos de Pokémon, que assim como os seus monstrinhos, ainda nos reservam muitas evoluções. Entretanto, enquanto o amanhã não chega, nada mais justo que relembrar os passos dados até agora pelas mais diversas regiões deste universo, que a cada ano ultrapassa fronteiras e descobre novos mundos.

Foram abertas as celebrações dos 25 anos de Pokémon no Nintendo Blast. Portanto, fiquem ligados, pois, ao longo da semana, teremos matérias especiais sobre as aventuras dos monstrinhos de bolso – que, por mais portáteis que pareçam ser, a cada ano se tornam ainda mais gigantes em nossas vidas.



FAÇA COMO O DR. MARIO E SIGA AS RECOMENDAÇÕES DO MINISTÉRIO DA SAÚDE PARA SE PROTEGER DO CORONAVÍRUS!

- **Lave sempre as mãos** com água e sabão e use higienizadores à base de álcool;
- **Use máscaras de proteção** ao frequentar locais públicos;
- **Não compartilhe objetos de uso pessoal;**
- Mantenha pelo menos **2 metros de distância** entre você e qualquer pessoa;
- **Evite tocar nos olhos, nariz e boca;**
- **Fique em casa!**
- Quando chegar a sua vez, **vacine-se!**



JUNTOS, VENCEREMOS O COVID-19!

Guias Blast

Super Smash Bros. Ultimate

The Witcher III: Wild Hunter

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!



COMPRAR NO Google play

COMPRAR NO Google play



por *Juliana Paiva Zapparoli*

Revisão: José Carlos Alves
Diagramação: Agatha Christine

Pokémon Snap (N64): Relembrando o álbum de fotos

Em 1999, era difícil não falar sobre Pokémon, a “febre do momento”, que ficou ainda mais popular com o sucesso da animação. Já no Nintendo 64, os fãs contemplavam as criaturas pela primeira vez na inédita tecnologia 3D introduzida pelo console. A franquia sempre foi voltada ao duelo entre treinadores, mas em Pokémon Snap, lançado naquele mesmo ano, o combate não era o foco. Contudo, a essência do slogan “temos que pegar todos” continuava — ou seria “temos que fotografar todos”?

Para o ZERO-ONE, Todd!

O título é um simulador de fotografia em primeira pessoa on rails no qual o jogador faz a vez de Todd Snap - que, inclusive, chegou a aparecer na animação clássica, no episódio 55 -, um fotógrafo Pokémon que precisa ajudar o Professor Carvalho com sua pesquisa. O paparazzi Pokémon deve então partir em uma jornada em seu ZERO-ONE, uma espécie de cápsula sob trilhos, em busca dos melhores cliques dos 63 monstrinhos presentes na Ilha Pokémon, o local em que se passa o jogo.

Quando se fala em on rails, a primeira ideia que vem à mente provavelmente é “trilho” - e não está errado quem assim o pensa. O personagem possui um percurso predeterminado em cada fase e deve concluir seu objetivo antes de chegar ao final de cada estágio. No caso de Todd, a missão é fotografar o maior número possível de Pokémon usando um rolo de filme de 60 poses.







Antes do surgimento das câmeras digitais, eram utilizados filmes fotográficos nas câmeras analógicas. Os filmes ditavam o total de poses (fotos) que armazenavam, sendo necessário substituí-los assim que o limite era atingido. No caso de Pokémon Snap, Todd podia tirar até 60 fotos por percurso.

Cada uma das seis localidades da ilha - os estágios - conta com monstrinhos específicos, sendo que novas áreas ficam disponíveis para exploração conforme se avança no jogo. Com a perspectiva em primeira pessoa, o jogador fica responsável por controlar a câmera em busca de Pokémon para fotografar, sempre respeitando o limite de 60 fotos. A máquina fotográfica também possui zoom e flash, sendo este último recurso muito útil em locais com pouca iluminação.

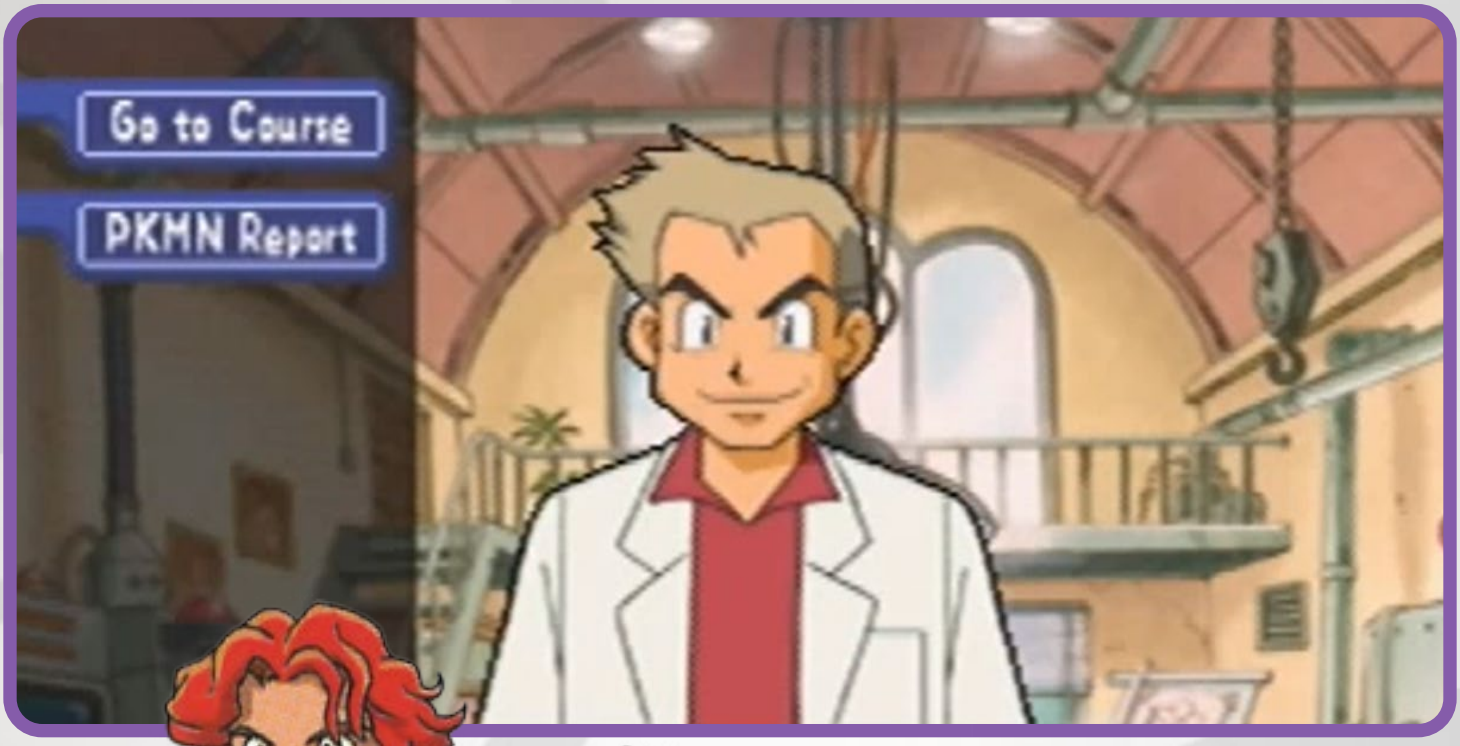


No entanto, engana-se quem pensa que é possível parar o ZERO-ONE a qualquer momento para tirar foto daquele simpático Pikachu comendo uma maçã. O jogador deve ser preciso e saber o momento certo de bater a foto antes que o veículo fique distante demais ou em algum ângulo levemente desfavorável e o timing perfeito da fotografia se perca.



Deve-se, inclusive, levar em consideração o que utilizar para chamar a atenção do Pokémon, caso necessário, como maçãs, Pester Balls ou até mesmo a Poké Flauta. Mais adiante no jogo, ainda é possível liberar a Dash Engine, que permite andar mais rápido com o ZERO-ONE para se aproximar das criaturas que, normalmente, não conseguiríamos ver em velocidade normal.

Direto do quarto vermelho





Concluído um percurso, as fotos são enviadas ao Professor Carvalho para que sejam avaliadas e é dada a opção de salvar as imagens no álbum pessoal do jogador, na memória interna do cartucho. O pesquisador então julga enquadramento, pose, foco, se o Pokémon está visível, olhando para câmera, entre outros critérios; não será possível ficar com a fotografia caso a pontuação seja muito baixa.

Não era uma tarefa fácil agradar ao professor, e o percurso deveria ser refeito caso uma ou mais fotos não recebessem uma boa nota. Contudo, a variedade de rotas e recursos disponíveis aumentava conforme o número de fotos bem avaliadas, uma recompensa do professor para Todd continuar com seu bom trabalho.

Em busca do clique perfeito





O safári fotográfico virtual não tem cenários exatamente ricos ou detalhados, mas era o melhor que se podia fazer com o hardware do Nintendo 64 e as limitações de memória do cartucho. O lado bom é que a simplicidade faz com que o jogador foque mais nos Pokémon e não se afaste de sua missão de capturar os melhores ângulos. Talvez tenha sido um pouco frustrante para os fãs saber que todos os 151 Pokémon da primeira geração não estavam disponíveis em Pokémon Snap. Devido às limitações técnicas do período de seu lançamento, apenas 63 monstrinhos estavam presentes na ilha. Ainda assim, o jogo causou um alvoroço por ser uma oportunidade de admirar as criaturinhas em todos os ângulos, com os avançadíssimos gráficos 3D para a época. Por falar nos monstrinhos, a interação com eles foi um diferencial neste simulador e também o mais importante aspecto para garantir boas fotos. Capturar um grupo de Pikachu comendo maçãs garante mais pontos do que uma imagem do rato elétrico parado. Por que registrar um Snorlax dormindo se ele pode ser acordado com a Poké Flauta? Tudo isso deveria ser pensado em alguns poucos segundos.



Este vai para o álbum de fotos

O avistamento de monstros raros e a euforia de ter apenas alguns momentos para registrar uma boa foto fazia com que o jogador sentisse verdadeiramente a emoção de ser um fotógrafo na vida real. Por mais que não fosse um jogo de combate, a emoção de avistar um Pokémon lendário como Moltres sobrevoando o ZERO-ONE ainda era tão fascinante quanto vê-lo nos jogos da linha principal, ou talvez até mais, devido às sensações de proximidade, movimento e interação que o spin-off conseguia entregar.

Mais relaxante, Snap era uma experiência singular neste universo tão focado em batalhas. Nele, o importante não era ser o melhor treinador, mas sim o melhor observador. O jogo lançou um olhar único sobre o mundo Pokémon: o de um fotógrafo profissional.

Mesmo com as limitações do hardware da época, jovens e adultos puderam se divertir com a captura fotográfica dos monstrinhos de bolso. Afinal, existe coisa mais bonita que ver um grupo de Clefairy dançando ao redor da Pedra da Lua, iluminado apenas por um feixe de luz?



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



twitter.com/nintendoblast

Seguir



facebook.com/nintendoblast

Curtir



instagram.com/gameblast

Seguir



gameblast.com.br/podcast

Inscrever-se



nintendoblast.com.br/newsletter

Assine



por ***Renan Rossi***

Revisão: Mariana Mussi
Diagramação: Felipe Castello

Uma década de lembranças

Não parece, mas o **3DS** comemora, em 2021, uma década de lançamento. Último console exclusivamente portátil da Nintendo, coube a ele a tarefa de manter a enorme base de fãs advinda de seu antecessor, o DS, assim como segurar as pontas durante os anos sombrios do Wii U até o lançamento do Switch em 2017. Tudo isso compreendeu um período de grandes desafios e transformações para a Nintendo. O que ficou foi uma trajetória recheada de percalços, conquistas e, claro, títulos inesquecíveis.

Portátil definitivo

Lançado em 26 de fevereiro de 2011 no Japão, o 3DS levou um tempo considerável para construir sucesso semelhante ao do DS, lançado em 2004, e que deixou um legado extraordinário para os portáteis da Nintendo.

Para seguir o caminho do DS, a Nintendo optou por colocar no 3DS tecnologias que representassem experiências exclusivas. O portátil, por si só, já vinha com uma série de minigames e cartas interativas que usavam e abusavam da realidade aumentada.



O Street Pass, recurso muito popular, permitia a interação wireless entre portáteis de forma passiva, bastando estar próximo de outro jogador para trocar informações, desde avatares Mii até itens para determinados jogos.

O Spotpass, por sua vez, baixava automaticamente conteúdos da internet, e o Download Play transmitia multiplayer local entre portáteis utilizando apenas um cartucho de determinados títulos, como **Starfox 64 3D, Mario Party: Island Tour, Street Fighter IV: 3D Edition** e **Mario Kart 7.**





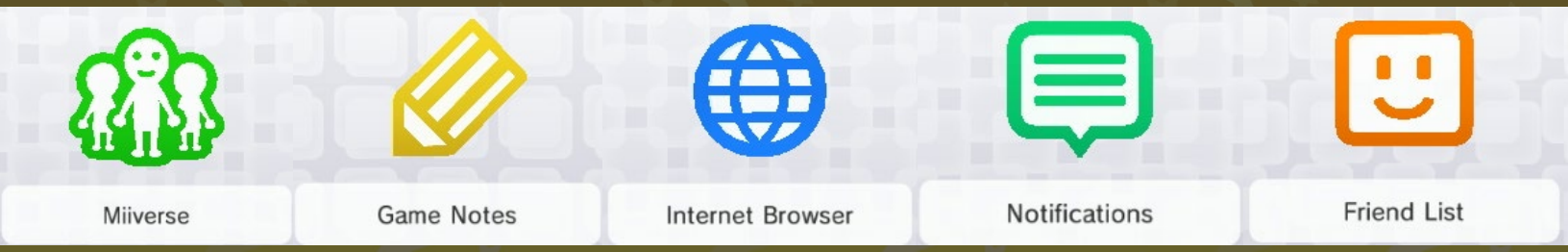




Não bastando apenas a interatividade através de jogos, o 3DS também vinha com suporte a aplicativos de vídeo, entre eles Youtube, Netflix e Hulu Plus, bem como o Nintendo Video, serviço específico para a transmissão de conteúdos em 3D produzidos pela companhia.

Na tela inicial ainda constam os aplicativos de mensagens (Swapnote); Mii Maker, para a criação de avatares; giroscópio, duas câmeras exteriores para a captura de fotos 3D, uma câmera interior, microfone, browser para navegação na internet e acesso ao Miiverse, rede social exclusiva para os usuários de Wii U e 3DS, hoje extinta.

Todos esses recursos, agregados à gigantesca biblioteca de jogos que vieram em um ciclo de vida de praticamente dez anos, tornaram o 3DS no portátil definitivo da geração.



A busca pelas três dimensões

O 3DS conseguiu enfim realizar um sonho antigo da Nintendo. Décadas antes, diversos projetos buscaram oferecer perspectivas de visão tridimensional através da estereoscopia. A técnica foi utilizada primeiramente em 1988, junto com o Famicom 3D System, acessório que aplicava o efeito 3D estereoscópico ao Famicom.

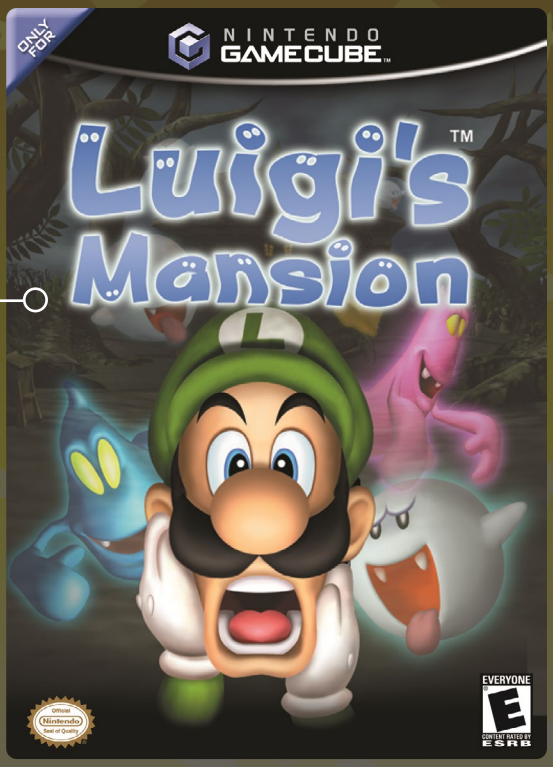
Um dos títulos a fazer uso do recurso foi o **Famicom Grand Prix II: 3D Hot Rally.** Basicamente, o jogo reproduzia duas imagens ao mesmo tempo, porém com um leve deslocamento entre cada uma. Isso fazia com que o cérebro de quem observava padronizasse ambas as imagens em uma única imagem, causando a sensação de tridimensionalidade.



Em 1995, a Nintendo lançou o famigerado Virtual Boy, console que vinha com um óculos especial que trabalhava a estereoscopia ao renderizar imagens sobrepostas em fundos que mesclavam vermelho e preto. Com poucos títulos, a exemplo de **Mario's Tennis**, e falta de apelo, o Virtual Boy ganhou seu espaço nada glamoroso entre os maiores fracassos da empresa.



Até mesmo o Nintendo Gamecube e o Game Boy Advance receberam, no início dos anos 2000, protótipos com capacidades estereoscópicas, mas que nunca viram a luz do dia devido ao alto custo das tecnologias de cristal líquido na época. Apenas **Luigi's Mansion** foi desenvolvido com funcionalidades 3D em seu projeto, e a tela LCD 3D para uso no GBA não apresentou resultados satisfatórios.



Na era do Nintendo DS, a companhia fechou parceria com o Museu Interativo de Shigureden, no Japão, para transformar o portátil em um guia de navegação virtual. Foi a partir dali que colheu-se o conhecimento necessário para dar passos mais firmes no futuro.

O 3D que deu certo

O 3DS aproveitou-se significativamente da experiência adquirida ao longo dos anos pela Nintendo e uniu a estereoscopia a outro efeito que combinou muito bem com sua proposta de portabilidade. Aplicada a curtas distâncias, geralmente inferiores a 60 centímetros, a chamada *Parallax Barrier*, implantada atrás da tela do aparelho, consegue ordenar a forma como as imagens estereoscópicas são projetadas.



A *Parallax Barrier* determina como os pixels aparecem em cada quadro, direcionando-os para cada olho do observador. Assim, quando ambos os olhos interpretam a imagem conjuntamente, há um efeito de profundidade de elementos distintos e alternados que chega a espantar por sua eficácia. No entanto, os jogos devem ser produzidos com o efeito já em mente para aproveitar todo seu potencial.

Até hoje continua sendo incrível jogar títulos como **Street Fighter IV: 3D Edition, Pilotwings Resort, Steel Diver** ou **Nintendogs + Cats**, que estavam na line up inicial do portátil e ofereciam uma experiência extremamente imersiva. As propagandas do 3DS faziam questão de destacar o efeito, colocando até mesmo figuras como Satoru Iwata, Shigeru Miyamoto e Reggie Fils-Aimé em suas peças comerciais.



Diferente do 3D dos cinemas, em que as partículas e efeitos saltam da tela, a estereoscopia do 3DS trabalha uma perspectiva de profundidade, como se abríssemos uma janela e tivéssemos total clareza do que está perto ou distante dos olhos. Títulos como **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D, Luigi's Mansion: Dark Moon** e, sobretudo **Super Mario 3D Land**, utilizam tal efeito com maestria. É perceptível o ganho de vida em cada elemento de cenário ou personagens quando estes movem-se através das sensações de distância na tela do 3DS.













Início indigesto e corte de preço

Há dez anos, a tendência pelo consumo de conteúdos em 3D atraiu os olhares de muita gente para o novo console da Nintendo. Se o efeito já causava espanto nas telas de cinema, é possível imaginar a curiosidade das pessoas em relação à telinha do 3DS, que dispensava o uso de óculos.



Tamanha tecnologia, entretanto, tinha seu preço. O 3DS chegou ao mercado por 250 dólares, valor considerado alto para um portátil, e que até mesmo competia com consoles domésticos da geração. Nesse mesmo período, crescia o investimento das publishers nos títulos para celulares, gerando enorme receio do público entre gastar dinheiro com um videogame portátil ou optar por um smartphone.

O resultado foi que, nos seis primeiros meses após o lançamento, as vendas do 3DS estavam muito abaixo do esperado pela Nintendo. Por mais que a visão 3D fosse uma novidade fora de série, não era o bastante para justificar a compra do aparelho, que carecia, naquele momento, de títulos de peso, principalmente exclusivos.

Para se ter uma ideia, a line up do 3DS, entre fevereiro e maio de 2011, contava com pouquíssimos títulos além de **Street Fighter IV: 3D Edition, Nintendogs + Cats, Pilotwings Resort** e **Professor Layton and the Miracle Mask**. Apenas em junho o console ganhou mais força com os lançamentos de **Resident Evil: The Mercenaries 3D** e **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D**. Em julho foi a vez de **Star Fox 64 3D**.





Não vendo outra opção, a Nintendo promoveu um corte significativo de preço, de 250 para 170 dólares. A estratégia surtiu efeito e, em pouco tempo, o 3DS passou a apresentar números melhores. O tempo também ajudou o aparelho, que a partir dali recebeu uma biblioteca mais atraente.



Entre o final de 2011 e ano de 2012, chegaram **Mario Kart 7, Super Mario 3D Land, Monster Hunter 3 Ultimate, Fire Emblem: Awakening, Resident Evil: Revelations, New Super Mario Bros. 2, Animal Crossing: New Leaf, Bravely Default, Kid Icarus: Uprising, Metal Gear Solid: Snake Eater 3D** e **Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance.**











Tanto nos exclusivos como nos títulos *third party*, o 3DS transformou-se no videogame que todo mundo queria ter. E aqueles que haviam adquirido o portátil no lançamento não saíram de mãos vazias. Em um movimento de compensação, a Nintendo criou um robusto programa de embaixadores, no qual os usuários tinham direito a baixar dez títulos selecionados de NES e outros dez títulos de GBA através da eShop, gratuitamente. Não havia desvantagem. Era o início da era 3DS.

Sustentando toda uma geração

A Nintendo apostou muitas fichas no sucesso do **Wii U**, lançado no final de 2012, como o grande aparelho a receber jogos e definir as estratégias da oitava geração de consoles. Mesmo com início promissor em vendas, a proposta do videogame não vingou, afastando a parceria de *third parties* e relegando ao console o rótulo de videogame a ser evitado. Ao mesmo tempo, crescia vertiginosamente o apoio ao 3DS, que passou a ser considerado o grande carro-chefe da Nintendo.



Em 2013, outra excelente leva de títulos chegou: **Luigi's Mansion: Dark Moon, Donkey Kong Country Returns 3D, The Legend of Zelda: A Link Between Worlds, Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate, Mario & Luigi: Dream Team** e **Monster Hunter 4 Ultimate**. Boa parte dos games lançados ou planejados para Wii U acabaram migrando para o 3DS.

Nesse mesmo ano, o efeito pokémon consolidou o sucesso do 3DS com o lançamento de **Pokémon X/Y**, título aguardadíssimo e que contribuiu para o processo de migração dos donos de DS para o 3DS. Até mesmo pessoas que estavam há anos sem jogar Pokémon viram ali uma oportunidade para retornar.



Aplicada tanto no Wii U como no 3DS, a **Nintendo Network** substituiu a já ultrapassada Nintendo Wi-Fi Connection como estrutura online. Mais dinâmica e com sistema de contas, a nova rede facilitou a aquisição de jogos e o multiplayer. Se de um lado não tínhamos uma eShop brasileira para Wii U, o efeito contrário ocorreu no 3DS, com uma loja repleta de conteúdos para transações em moeda local.

NINTENDO NETWORK

Nintendo eShop

Nintendo eShop
Shop • Download • Play
R$ 60
For use only on these systems:
NINTENDO 3DS
Wii U
Enjoy your gift card.

A todo vapor

Com tanto apelo, o 3DS teve um ciclo de vida que desafiou a lógica. Entre 2014 e 2016, a safra de títulos de alta qualidade continuou com **Hyrule Warriors: Legends, Pokémon Omega Ruby/Alpha Sapphire, Kirby: Triple Deluxe, Yoshi's New Island, Super Smash Bros. for 3DS, The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D, Fire Emblem Fates, Monster Hunter Generations, Bravely Second: End Layer, Pokémon Sun/Moon, Dragon Ball Fusions** e **Super Mario Maker for Nintendo 3DS**, além de vários outros.









Mesmo com os holofotes voltados ao projeto NX, que viria a se tornar o Switch em 2017, o 3DS continuou vendendo muito. Reggie Fils-Aimé e o então presidente da Nintendo, Tatsumi Kimishima, afirmavam que o 3DS teria uma longa vida pela frente e que a empresa daria suporte ao aparelho para além de 2018.

E assim foi feito. Apesar de o ritmo ter diminuído, o 3DS continuou a receber bons títulos, como **Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia, Fire Emblem Warriors, Hey! Pikmin, Ever Oasis, Metroid: Samus Returns** e as versões turbinadas **Pokémon Ultra Sun/ Ultra Moon**. Em 2018, ele se manteve relevante com **Attack on Titan 2, Shin Megami Tensei: Strange Journey Redux** e **Persona Q2 New Cinema Labyrinth.**

Somente em junho de 2019 a Nintendo enfim confirmou o encerramento do desenvolvimento de títulos *first party*, porém manteve a produção do aparelho até setembro de 2020, quando anunciou o encerramento da linha de montagem. Os recursos online, no entanto, continuam em funcionamento para partidas multiplayer e acesso à eShop.

As equipes de desenvolvimento da Nintendo, antes divididas em projetos de Wii U e 3DS, passaram a trabalhar juntas após o lançamento do Switch.

Revisões e acessórios



Em dez anos de 3DS, o portátil recebeu várias revisões de hardware para atender a demanda por avanços tecnológicos, inclusão ou exclusão de recursos. O modelo original recebeu, em 2012, sua versão XL, com melhorias nos botões e telas 90% maiores.

Em 2013, o 2DS chegou às lojas, sem tela dobrável e 3D estereoscópico. Muitas pessoas haviam reclamado do cansaço causado pelo efeito, fazendo a Nintendo trabalhar num modelo mais acessível.

Em contraponto, o New 3DS e o New 3DS XL, lançados em 2014, vinham com processador mais poderoso, permitindo melhor otimização dos jogos, além de um segundo botão analógico para controle de câmera, botões adicionais ZL e ZR, ajuste de brilho automático, bateria com maior tempo de duração, e a tecnologia NFC (*near-field communication*) para o reconhecimento dos Amiibo.

O New 3DS também oferecia suportes exclusivos, como o título **Xenoblade Chronicles 3D**, que rodava apenas nessa versão, e o acesso a jogos de SNES através do Virtual Console.



Sua versão mais recente, o New Nintendo 2DS XL, lançada em 2017, traz todas as melhorias do New 3DS, porém sem o efeito 3D estereoscópico e com design mais ergonômico.



Já entre os acessórios, um dos mais conhecidos foi o Circle Pad Pro, que adicionava a segunda alavanca analógica aos modelos convencionais do portátil, o que melhorava muito a jogabilidade de títulos como **Monster Hunter** e **Resident Evil.**

Os donos das versões físicas de **Kid Icarus: Uprising** recebiam na caixa do game uma *stand*, usada para deixar o 3DS numa altura mais confortável para o uso da Stylus.

Mesmo sem o sensor NFC, exclusivo da linha New 3DS, os modelos convencionais também eram capazes de reconhecer os Amiibo através do NFC Reader/Writer, acessório vendido separadamente, e que também vinha junto das versões físicas de **Animal Crossing: Happy Home Designer**.



Inesquecível

Com aproximadamente 76 milhões de unidades vendidas, o 3DS marcou a história de muita gente, desde os fãs até pessoas que estavam longe da Nintendo e encontraram no portátil uma razão para voltar a jogar videogames.

Foram 1349 títulos lançados oficialmente, sem contar a biblioteca de 2030 jogos de DS disponível por retrocompatibilidade. Uma década inteira de lembranças e de muita responsabilidade como principal produto da Nintendo até a chegada do Switch.



Mesmo assim, milhares de pessoas continuam a jogar o 3DS em 2021, desafiando o tempo e divertindo-se com o inesquecível último aparelho exclusivamente portátil da Nintendo. E com toda razão. O 3DS merece.















Revista GameBlast 57

Neste mês de Novembro, a revista GameBlast traz todas as informações sobre o futuri em Cyberpunk 2077 (Multi)!



Contamos o que acontecerá de melhor na metrópole futurista Night City e sobre o RPG de mesa Cyberpunk 2.0.2.0 e muito mais

Baixe já a sua!

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista