NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDO[illegible]R

#77
MAR
2016

CC
BY NC ND

THE LEGEND OF ZELDA™
Twilight Princess HD



ZELDA 30 ANOS

PRÉVIA

AS ORIGENS DA LENDA ◆ HYRULE WARRIORS LEGENDS (3DS)

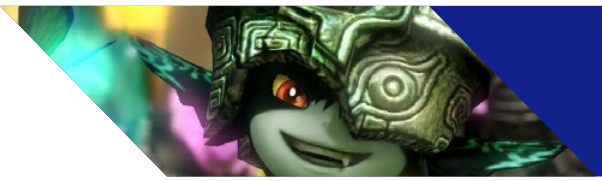


A lenda continua

Há 10 anos, The Legend of Zelda: Twilight Princess era lançado com a incumbência de encerrar de forma magistral o ciclo do GameCube e iniciar lindamente a vida do Wii. Aclamado pelos fãs, o jogo retorna, e mais uma vez carregado de significados. Celebrando seu legado e o aniversário de 30 anos da série, trazemos para você, nesta edição nº 77, as origens da lenda, nossas expectativas sobre os novos capítulos da saga e o perfil da inesquecível Midna. Como o mundo é não feito só de Zelda — mas bem que poderia —, também separamos algumas dicas para você se dar bem em Fire Emblem e compartilhamos nossas melhores lembranças nesses 20 anos de Pokémon. Boa jornada! – **Ítalo Chianca**



CARTAS
N-Blast Responde **02**



PERFIL
Midna **08**



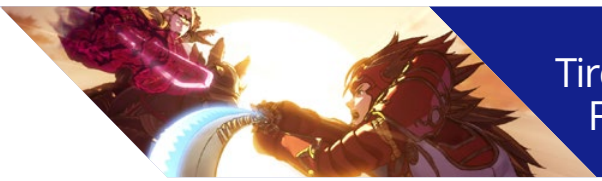
PRÉVIA
Hyrule Warriors Legends (3DS) **12**



PRÉVIA
The Legend of Zelda: Twilight Princess HD (WiiU) **19**



30 Anos de Zelda: As Origens da Lenda **28**



Tire todas as suas dúvidas Fire Emblem Fates (3DS) **38**



Pokémon e as memórias da equipe Nintendo Blast **51**



ANÁLISE
Final Fantasy Explorers (3DS) **ONLINE**

NINTENDO BLAST

DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO
Sérgio Estrella

DIRETOR EDITORIAL
Ítalo Chianca

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

DIRETOR DE REVISÃO
Vitor Tibério

DIRETOR DE DIAGRAMAÇÃO
Leandro Alves

REDAÇÃO
Dácio Augusto
Pedro Vicente
Rafael Neves
Vinicius Veloso
Vitor Tibério

REVISÃO
Gabriel Verbena
Luigi Santana
Robson Júnior
Vitor Tibério

DIAGRAMAÇÃO
David Vieira
Guilherme Lima
João Marcos Brazz
Leandro Alves
Letícia Fernandes
Tiffany Silva

Ilustração
Nivaldo Wesley
Sr. Raposo

CAPA
Felipe Araujo

Capas cortadas

Artes que quase estamparam esta edição









HQ Blast

"The coro's famuly show" por ***Nivaldo Wesley***



FAÇA SUA ASSINATURA
GRÁTIS
DA REVISTA
NINTENDO BLAST!

E receba todas as edições em seu computador, smartphone ou tablet com antecedência, além de brindes, promoções e edições bônus!

ASSINAR!

N-BLAST RESPONDE!

Diagramação: Leandro Alves



N-Blast Responde pra vocês, rapeize! Um pouco diferente da coluna semanal do site, na qual são eleitas as melhores perguntas da semana, temos aqui uma seleção perfeita do que foi questionado e esclarecido durante o mês. Leiam, aumentem seus conhecimentos e qualquer dúvida é só perguntar ***aqui***.

Carta do mês

Oh grande pedra, quero compra Fire Emblem Fates, mas não sei se devo compra Conquest ou Birthright. Qual a diferença entre as versões, li que uma versão só permite o casamento entre personagens masculinos e a outra só entre personagens femininas, qual é permitido em qual e isso altera o jogo?

Anônimo "Só fatos" da Silva

Há várias diferenças entre as versões Conquest e Birthright de Fire Emblem Fates, então vamos lá:

Os personagens: 15 deles são comuns nas duas versões, mas Conquest tem 26 exclusivos e Birthright tem 27, sendo que alguns destes têm classes específicas a eles.

Os relacionamentos: Acho que você se confundiu um pouco com o que você leu. Em ambas as versões você pode fazer o seu personagem se casar com vários outros. O que acontece é que esses relacionamentos só podem acontecer com personagens do sexo oposto, com exceção de um personagem bissexual exclusivo em cada versão. Em Conquest, o personagem bissexual é um homem, que pode se casar com o seu personagem independente do gênero deste, e em Birthright a personagem bissexual é mulher. Como em Awakening, o relacionamento que você escolher tem grande impacto no decorrer da história do jogo já que determina inclusive o filho(a) que você poderá ter. Os relacionamentos homossexuais, obviamente, não irão gerar filhos.



O castelo: Entre uma batalha e outra, os seus personagens ficam em um castelo e este é diferente em cada versão, não apenas em aparência mas também no material produzido. Aliás, você poderá conseguir materiais do castelo da outra versão via StreetPass.

As batalhas: Em Conquest, os objetivos das missões são, em geral, mais complexos, requerendo que você capture um inimigo, ganhe em um tempo limitado ou defenda um local. Já em Birthright, a maioria das missões consistem em derrotar todos os inimigos.

Replay de missões: Em Birthright você pode repetir as missões livremente, mas em Conquest isso não é possível e você só pode jogar as missões uma única vez. Por isso, é extremamente crítico nessa versão tirar o máximo proveito de cada uma das missões.

Enem-20XX) Em uma batalha com dois Pokémon (consideremos Pokémon X e Pokémon Y) em que ambos possuem quick attack como golpe, qual dos dois atacaria primeiro?

Anônimo "First" da Silva

Nesse caso, um paradoxo quântico irá ocorrer, criando um portal dimensional de espaço-tempo para reverter os eventos, prevenindo que tal conflito aconteça. O problema é que você nunca vai saber que isso aconteceu e então irá usar o movimento novamente, causando o paradoxo novamente e, assim, ficando preso em um ciclo infinito. Para toda a eternidade. Brincadeira. xD

No caso de dois Pokémon usarem Quick Attack ao mesmo tempo, a ordem será determinada normalmente como com quaisquer outros ataques comuns, ou seja, quem tem maior atributo de velocidade vai primeiro. com quaisquer outros ataques comuns, ou seja, quem tem maior atributo de velocidade vai primeiro.

Dona Pedra o que você achou do port de DKC Returns para 3DS? E seja sincera. Por não ser um jogo original do portátil, se dá a impressão que o DK fica pequeno na tela e alguns objetos nem se consegue distinguir direito. E olha que eu tenho o 3DS XL.

Anônimo "Cranky" da Silva

A versão de DKC Returns para o 3DS é excelente. Se você pegasse o jogo sem saber que ele foi originalmente lançado para o Wii, você provavelmente nem diria que é um port. Obviamente os gráficos perdem um pouco da resolução, mas pra compensar tem o efeito 3D. Pode jogar ele sem medo, a versão portátil vale tanto a pena quanto a original.

Olá Soberana das Pedras! Me diga, é possível conectar o Wii U em uma TV que NÃO seja HDMI? Se Sim como? Já que ele só vem acompanhado do cabo HDMI. Tem algum vídeo mostrando o console em uma TV não HDMI? Valew

Anônimo "480p" da Silva



Sim, é possível, você pode usar um cabo com saída AV comum ou vídeo-componente. O

detalhe é que, como você falou, o console não vem com este cabo, então você terá que comprar ele separadamente. Mas na verdade este cabo é idêntico ao do Wii, então se você por acaso tiver um, você pode usar o cabo dele sem nenhum problema. Ou mesmo se você não tiver, você pode procurar o cabo de Wii pra comprar (certamente no Brasil será bem mais fácil de achar do que se você procurar do Wii U especificamente).

Oi Pedra. Um amigo meu tem um 3DS com Pokémon X, mas não tem cadastro na NNID. Ele poderá receber os lendários recém-anunciados mesmo sem ter a conta?Se sim: como? Se não: Se ele se registrar na Nintendo Network, ele perde algum dado que ele tinha anteriormente (Saves, jogos comprados na eShop)?

Anônimo "PokéNetwork" da Silva

Não, não será possível. Para poder receber os Pokémon lendários especiais que serão distribuídos online (lembrando que alguns dos lendários serão exclusivamente distribuídos em lojas físicas) ele terá que se conectar à Nintendo Network e, portanto, precisará de uma conta NNID.

Ele não perderá nada ao criar uma conta NNID, podendo esta ser inclusive de qualquer região que ele preferir (diga a ele para decidir bem, pois não será possível mudar depois). O que SIM irá acontecer é que a partir do momento que ele criar a NNID, todos os jogos digitais que ele tinha antes disso passarão a estar vinculados à esta conta. O que significa que se ele trocar de conta depois, aí sim ele vai perder esses jogos digitais. Por isso a importância de decidir bem o país da conta, porque depois será impossível mudar sem ter que criar uma nova conta.

Pedra mística, tecnológica e enciclopédica, acabo de ler a matéria "#Pokémon20th: O início da aventura" e notei que o primeiro modelo da pokédex possui um nome: HANDY505. Os outros modelos também?

Neto Hil

Pois é, os nomes dos modelos de Pokédex não são muito conhecidos porque nem os jogos nem o anime fazem menção a isso. Curiosamente, é o Trading Card Game que revela certos detalhes sobre os dispositivos, como esse.

Em todo caso, sim, os outros modelos têm nome diferentes, apesar de não todos.

O modelo da Pokédex da Geração II é HANDY808, o da Geração III é HANDY909 e o da Geração VI é HANDY910. Depois disso parece não ter saído do 910, mas dizem que é porque o hardware passou a ser mantido e as atualizações seguintes se deram simplesmente por atualizações de firmware.



Pedra só vc tem o conhecimento necessário para me responder. pra poder jogar pokkén no Wii U no multiplayer local tenho que comprar tbm aquele controle que foi desenvolvido para o jogo? tipo 1 jogador jogará pelo game pad e outro com este controle, ou poderei usar meus controles classicos do wii?

Arthur Silva de Souza

Não, aquele controle especial do Pokkén Tournament não é obrigatório para jogar no multiplayer local. O que acontece é que, para jogar com outra pessoa no mesmo console, o primeiro jogador precisa obrigatoriamente usar o GamePad, e isto é devido à tela do controle, já que dividir a imagem da televisão prejudicaria demais a jogabilidade. Mas o segundo jogador é livre para usar qualquer um dos outros controles do Wii U, incluindo o Pro Controller, o Classic Controller Pro e, claro, o controle especial do Pokkén Tournament. Já no modo single player, ou multiplayer online, você fica livre pra usar qualquer um dos controles.

Sapientissima pedra, tire-me essa duvida: se eu comprar os dois jogos de fire emblem terei direto a baixar gratuitamente o 3º jogo?

Mateus Maringoli

Não. A terceira história de Fire Emblem: Fates, chamada Revelation, deverá ser comprada via DLC pelo preço de $20 (valor na eShop americana), independente de você ter uma das outras histórias ou as duas. O que sim será possível é comprar a segunda história pela metade do valor depois que você comprou a primeira. Então ficaria assim:

1ª História (Conquest ou Birthright): $40;
2ª História (Conquest ou Birthright): $20;
Revelation (depois de ter pelo menos uma das outras histórias): $20;
Portanto, você gastaria um total de $80 para ter as três histórias. Vai haver até um bundle dos três juntos por esse preço, caso você queira comprar tudo de uma vez.

Qual é o tempo correto para apertar o botão e dar mais dano nos inimigos em Mother 3?

Anônimo "No ritmo" da Silva

O segredo do "timing" nas batalhas de Mother 3 é o ritmo da música. Ouça a música que está tocando e tente apertar o botão no ritmo da batida. Como há várias músicas de batalha, não há um único tempo certo, então você tem que aguçar os ouvidos.





*por **Vinicius Veloso***

Revisão: Luigi Santana
Diagramação: Letícia Fernandes

Midna, a princesa sem trono

Cheia de surpresas, a parceira de Link é parte fundamental na trama de Twilight Princess.

Brincalhona e dona de um senso de humor sarcástico, Midna não é apenas só mais uma parceira e conselheira de Link. A estranha criaturinha, que chega a causar leves calafrios em suas primeiras aparições, é tão importante que batiza seu jogo de estreia, ela é a Twilight Princess.

Mas para entender seus propósitos e características é preciso conhecer melhor sua origem, por isso, vamos voltar alguns anos no tempo, para a época em que Hyrule estava sendo criada pelas deusas Din, Farore e Nayru. Nesse período, após dar forma a todo o reino governado por Zelda, as divindades voltaram para casa deixando para trás a Triforce como símbolo de equilíbrio entre a coragem, força e poder. A relíquia sagrada foi depositada no Light Realm.



Ao saber que a Triforce poderia garantir a realização de um desejo de quem a tocasse, diversos povos passaram a procurar a entrada para o Light Realm e, entre esses seres, estava um grupo de feiticeiros que manejavam magia negra, os Dark Interlopers. A fonte do poder dessa seita vinha do Fused Shadow e com esse objeto eles começaram uma violenta guerra. As deusas não ficaram nada satisfeitas com a situação e enviaram para batalha os espíritos de luz, que conseguiram dividir o Fused Shadow em vários fragmentos e banir os Dark Interlopers para um reino paralelo conhecido como Twilight Realm, onde os magos receberam a punição de viver eternamente como sombras. Com isso, passam a ser conhecidos como Twili.

O que uma lenda tão antiga tem a ver com Midna? Ela não somente faz parte da raça Twili, como é sua governante, ou deveria ser... O vilão Zant, outro representante dos Twilis, derruba Midna do trono e toma todo seu poder. Como se já não fosse suficiente, o inimigo ainda joga uma maldição sobre a princesa caída, fazendo com que ela assuma a medonha forma de um pequeno duende. Para tentar alterar esse terrível destino, Midna parte em busca das partes do Fused Shadow com o objetivo de reunir poder suficiente e derrotar Zant, que planeja fundir o Twilight Realm com Hyrule.

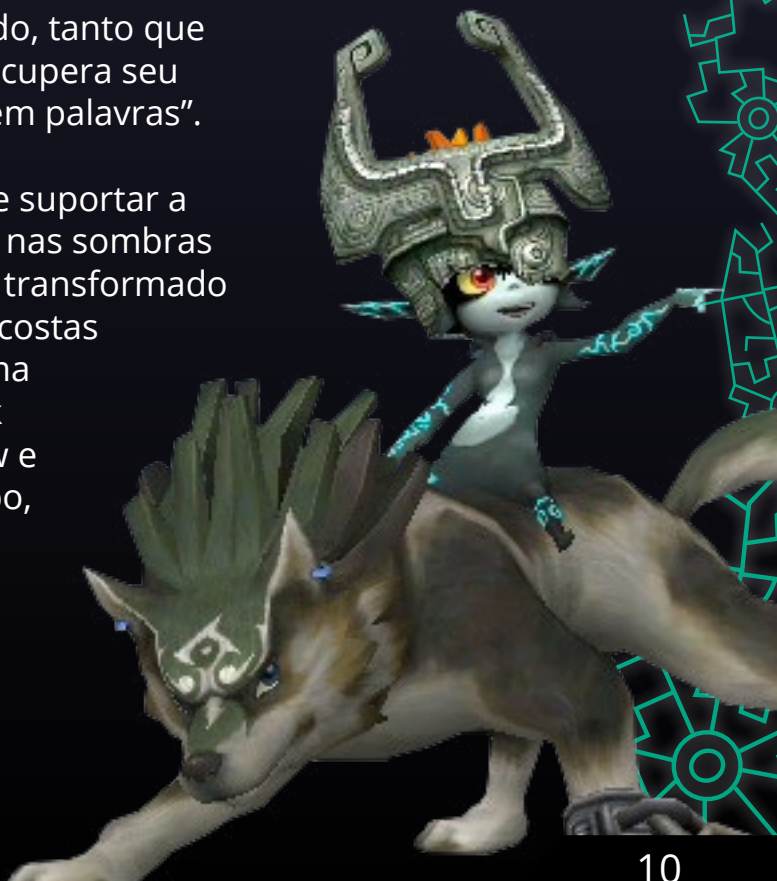
Durante a jornada, Midna acaba encontrando um lobo sendo levado como prisioneiro. A cena faz ela se lembrar da profecia Twili, que diz que um herói iria aparecer na forma de “besta divina”. Pensando que o animal é o ser descrito na história, ela decide ir atrás dele, mal sabendo que essa decisão mudará sua vida para sempre. O lobo é Link, e juntos eles partem na jornada para recuperar a coroa da Twilight Princess.

Características físicas e personalidade



Em sua forma amaldiçoada, Midna é pequena e tem o corpo nas cores preta a um pálido azul. Os olhos vermelhos combinam com seu cabelo laranja e os dentes afiados lembram presas de algum animal carnívoro. Na cabeça ela carrega o Fused Shadow. Já em sua versão normal, a princesa é mais alta do que Link e Zelda. Os olhos vermelhos e cabelos laranjas estão mantidos, mas a pele agora é toda azulada. Ela veste uma capa com capuz, parecida com as roupas de Zant, por isso, a vestimenta deve ser tradição da realeza do Twilight Realm. O vestido deixa uma de suas pernas a mostra e na cabeça ela traz uma coroa. Midna em sua forma normal não lembra em quase nada o ser amaldiçoado, tanto que a primeira frase que ela diz a Link quando recupera seu corpo é: “Eu sou tão bonita que você ficou sem palavras”.

Por ser parte dos Twili, Midna não é capaz de suportar a luz de Hyrule e, por isso, sempre se esconde nas sombras de Link. Quando o herói de gorro verde está transformado em lobo, sua companheira vai montada nas costas dele. A relação entre os dois começa com uma chantagem, afinal, Midna só queria usar Link para recuperar os pedaços do Fused Shadow e derrotar Zant. Porém, com o passar do tempo, a afinidade de ambos vai ficando cada vez mais forte e o sentimento passa a ser de uma grande amizade. Com isso, ela vai deixando de ser sarcástica e desdenhosa, tornando-se mais amável e gentil.





O vínculo da princesa de Twilight com a de Hyrule também se inicia de forma fria. No primeiro encontro das duas, Midna culpa Zelda por todos os problemas que estão acontecendo nos dois reinos. Durante toda a aventura, a pequena Twili é agressiva, arrogante e muitas vezes zomba de Zelda, mas isso vai mudando com o passar do tempo. A convivência das representantes da realeza muda de forma dramática e resulta em uma das cenas mais emocionantes de todo o jogo.

Amigos para sempre

Mesmo com aparência diabólica e personalidade difícil, Midna vai se mostrando completamente diferente com o passar do tempo. Ela é a prova viva de que as primeiras impressões podem ser enganosas. A Twilight Princess é uma das mais marcantes companheiras de aventuras de Link e estará sempre marcada como personagem de destaque na lenda de Zelda.



3DS



por Rafael Neves

Revisão: Robson Júnior
Diagramação: Tiffany B. Silva

Hyrule Warriors Legends: guerras e guerreiros de bolso

Quem imaginaria que Hyrule Warriors (Wii U), um jogo que, à primeira vista, fez os fãs de Zelda torcerem o nariz, conseguiria se tornar o spin-off mais adorado da franquia?

Não que houvesse uma demanda explícita por criar um jogo de guerra e muita ação com o universo de Zelda, mas, uma vez em nossas mãos, não teve como não abrir um sorriso para essa reinvenção de Hyrule. E chegou o momento de expandir as fronteiras, apostando no 3DS como novo palco das épicas batalhas. Será o portátil da Nintendo capaz de celebrar esses combates e oferecer atrativos aos veteranos de Hyrule Warriors? Vamos (tentar) descobrir!



Uma guerra de proporções temporais

Hyrule Warriors não surgiu do nada. O jogo é, na verdade, uma junção de todo o universo da série Zelda com a mecânica da franquia Dinasty Warriors. E ninguém menos que a Koei Tecmo, desenvolvedora da última, para colocar a mão na massa e produzir esse belo crossover. A Nintendo ajudou, obviamente, inclusive com consultoria do diretor de vários jogos da série Zelda, Eiji Aonuma. O resultado foi um título que capturou muito bem a essência das duas séries, satisfazendo fãs de ambas e angariando novos jogadores.

O enredo do jogo traz a feiticeira Cia causando diversas anomalias temporais em Hyrule para trazer de volta o maléfico Ganondorf. Em meio a isso, ela lidera exércitos de diferentes épocas para destruir o reino de Hyrule. Diante disso, Zelda, com a ajuda de Impa, aciona um contra-ataque. Ao descobrir que Link, um soldado em treinamento, possui a Triforce da coragem, ambas aliam-se ao jovem. Em sua jornada, juntam-se a outros heróis e heroínas de épocas diferentes, assim como enfrentam inimigos e vilões de várias eras.

Além de toda a campanha original de Hyrule Warriors, Legends nos apresentará um capítulo extra. Os eventos desse novo episódio serão inspirados em Zelda: The Wind Waker (GC), expandindo o leque de jogos da série contemplados. Graças a isso, teremos não apenas cenários baseados nas ilhas do Great Sea, mas também personagens icônicos da aventura marítima de Link, como o próprio Toon Link, Tetra e King of Red Lions. Somado a esses estão Skull Kid, personagem desejadíssimo pelos jogadores, e Linkle, que surpreendeu a todos quando apresentada como uma versão feminina de Link.



O que o Wii U ganha com isso?

Para muitos, a versão de Wii U de Hyrule Warriors continua sendo a edição definitiva para experienciar esse spin-off. Assim, o lançamento de Legends traz consigo benefícios para a versão HD. Cada cópia do jogo virá com um código de download dos cinco novos personagens para a edição de Wii U. Isso não inclui os novos capítulos do Story e Adventure Mode, infelizmente. Além disso, só é possível fazer essa transferência dos novos personagens tendo comprado Legends, pois eles não estarão disponíveis como DLC para a versão de Wii U.

Além de toda a campanha original de Hyrule Warriors, Legends nos apresentará um capítulo extra. Os eventos desse novo episódio serão inspirados em Zelda: The Wind Waker (GC), expandindo o leque de jogos da série contemplados. Graças a isso, teremos não apenas cenários baseados nas ilhas do Great Sea, mas também personagens icônicos da aventura marítima de Link, como o próprio Toon Link, Tetra e King of Red Lions. Somado a esses estão Skull Kid, personagem desejadíssimo pelos jogadores, e Linkle, que surpreendeu a todos quando apresentada como uma versão feminina de Link.



Defenda e ataque!

Embora muito familiar para veteranos na franquia Dinasty Warriors, a mecânica de Hyrule Warriors pode ser estranha para fãs de Zelda. Felizmente, o esquema não é complicado, permitindo que o jogador mergulhe facilmente na aventura, qualquer que seja seu nível de familiaridade com a série. E há ainda uma gama de elementos de gameplay oriundos de Zelda, o que traz frescor para a mecânica da Tecmo.

Basicamente, o jogo consiste em missões, que, nos diversos campos de batalha, remixam diversos objetivos e tarefas. O mapa, presente na tela inferior do 3DS, indica para quais locais o jogador deve ir e o que fazer em cada um deles. As tarefas envolvem proteger territórios aliados e dominar áreas inimigas, ajudar guerreiros que estiverem em apuros, derrotar inimigos específicos, escoltar Bombchus e até impedir Cuccos de fazerem estragos em seu exército. Somado a isso, há objetivos secundários, como procurar por Gold Skulltulas e Pieces of Heart.



Embora o número de tipos de objetivos seja limitado e se repita várias vezes, a maneira como são rearranjados e costurados através de diálogos entre os personagens traz uma sensação de novidade a cada missão. O esquema pode, no entanto, tornar-se cansativo algumas vezes, especialmente em modos que não focam no enredo. Ainda assim, há uma variedade considerável de missões, modos de jogo, personagens e armas que ajudam a manter o ritmo.

Zelda como você nunca viu



Para concluir tantas tarefas, os personagens da série Zelda foram treinados por dias a fio e ingeriram umas boas doses de poções anabolizantes. Brincadeiras à parte, é interessante ver o aspecto mega exagerado da franquia Dinasty Warriors tomar forma nos ícones de Zelda. Em nenhum outro jogo veríamos Link, Zelda e Impa executando golpes tão devastadores e liquidando dezenas de adversários com apenas um ataque.

Hyrule Warriors é, também, uma oportunidade de jogar pela primeira vez com inúmeros personagens icônicos da franquia (como Ruto, Darunia e Midna), figuras mais obscuras (a exemplo de Agitha e Tingle), vilões icônicos (como Ganondorf, Ghirahim e Zant) e até figuras exclusivas deste jogo (Lana, Wizzro, Volga e a própria Cia, por exemplo). Embora muitos desses personagens e seus respectivos conteúdos extras sejam acessados apenas através de DLCs na versão de Wii U, Legends já trará todos destravados desde o início, somando ainda seus cinco novos personagens e a nova arma de Ganondorf: o icônico tridente de Ganon.



O grande destaque de Legends, em relação a personagens, é, obviamente, Linkle. A personagem havia sido mostrada nas artes conceituais de Hyrule Warriors e logo tomou a atenção de inúmeros fãs da série. O sonho de vê-la jogável concretiza-se em Legends, abrindo espaço para futuras aparições de Linkle nos próximos jogos da série Zelda. Não seria legal poder escolher o gênero de Link em Zelda U? Bom, isso pode vir a acontecer!



Ainda mais conteúdo

Como se não bastassem todos os personagens, mapas e modos do primeiro Hyrule Warriors inclusos gratuitamente em Legends, há ainda mais conteúdo e novos elementos de jogo nessa versão portátil. Primeiramente, teremos os já citados capítulo extra do modo Story inspirado em The Wind Waker e um novo mapa do Adventure Mode ambientado no Great Sea. Além disso, novos elementos de gameplay foram preparados para essa nova versão.

Agora, é possível trocar instantaneamente de personagem no campo de batalha. Para isso, basta tocar no ícone de um guerreiro aliado no mapa exibido na tela de toque. Essa funcionalidade certamente trará mais dinamismo às batalhas, bem como permitirá experimentar mais combatentes e agilizar o treinamento de cada um. Outros dois itens também estarão disponíveis em Legends: o Martelo e a Ocarina. O Martelo é uma arma poderosa, porém lenta. Sua principal utilização será contra Helmaroc, assim como em The Wind Waker. Já a Ocarina permitirá o teletransporte entre Owl Statues, de Zelda: Majora's Mask (N64).

Minha fada, minha vida

Surfando na onda dos recursos de interação com mascotes de Pokémon X/Y (3DS), Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance (3DS) e Nintendos + Cats (3DS), Hyrule Warriors Legends estreia a funcionalidade My Fairy. Através dela, jogadores poderão interagir com fadas virtuais, customizá-las e beneficiar-se delas nas missões do jogo. Há várias roupas que podem ser atribuídas às fadas (efeito Tri Force Heroes?), bem como alimentos oriundos de vários títulos da franquia Zelda. Uma funcionalidade aparentemente bizarra, mas também interessante de dar uma conferida.



Sustentando uma guerra

O grande problema enfrentado pela Tecmo nessa versão de 3DS de Hyrule Warriors foi justamente o poderio técnico do portátil, embora Samurai Warriors Chronicles (3DS) esteja aí desde 2011. Na verdade, o primeiro anúncio de Legends pegou todos de surpresa por, até então, parecer impossível rodar Hyrule Warriors no 3DS. Para isso, obviamente que adaptações tiveram de ser feitas. Os modelos tridimensionais dos personagens tiveram sua qualidade reduzida, muitas animações foram simplificadas, o número de inimigos presentes na tela foi reduzido e o recurso multiplayer foi, infelizmente, deixado de lado.

Além disso, o recurso 3D do portátil poderá ser apreciado apenas no New 3DS. Falando nisso, relatos de jogadores que já puseram as mãos na versão japonesa de Legends apontam para um performance muito melhor quando o jogo é rodado na nova versão do portátil. Ainda vamos ter que jogar para tirar nossas conclusões, mas fato é que a adaptação de Hyrule Warriors para a telinha teve, sim, seus contras

Ainda assim, é notável o esforço para oferecer aos donos de 3DS uma experiência satisfatória até então exclusiva do Wii U. Quem já jogou Hyrule Warriors sabe que é incrível e relaxante retalhar dezenas de inimigos com os personagens de Zelda. Fazer isso no 3DS abrirá essa experiência para um novo público, que inclusive terá à disposição recursos e conteúdos exclusivos. Hyrule Warriors Legends chegará ao 3DS em 25 de março e nós estamos muito ansiosos por mais esta comemoração dos trinta anos da franquia The Legend of Zelda!



Hyrule Warriors Legends – 3DS
Desenvolvedor Koei Tecmo /Team Ninja / Omega Force
Gênero Ação
Lançamento 25 de março de 2016

Expectativa 3

WiiU

por ***Vitor Tibério***

Revisão: Robson Júnior
Diagramação: David Vieira



está chegando com tudo ao seu Wii U

The Legend of Zelda é uma das franquias mais importantes da Nintendo, atrás apenas de Super Mario e Pokémon, e de extrema relevância na história dos jogos eletrônicos em geral. Dentre tantas iterações de sucesso, uma se destaca não apenas pela sua qualidade, mas também por seu estilo visual e pela pressão em que a Big N estava desde o início de vida do GameCube. Falamos de Twilight Princess.

Para comemorar o décimo aniversário do game — e trigésimo da série — a Nintendo prepara uma versão repaginada do clássico que fez sucesso no Wii e no GameCube. Tido por muitos como um dos melhores jogos de Zelda já feitos, a nova versão chega para dividir a opinião dos fãs, que, tal qual aconteceu em 2006, não podem evitar comparações com o (re)lançamento anterior, **The Wind Waker**, mas desta vez em alta definição.



A história sendo recontada

Curiosamente, Twilight Princess é alvo de grande pressão mais uma vez por causa de The Wind Waker, só que por motivos um pouco diferentes. No ano de 2000, em uma demonstração das capacidades técnicas do GameCube na Nintendo Space World — e portanto antes de lançar o primeiro Zelda para o console —, a Nintendo reproduziu um breve vídeo que mostrava Link em uma batalha empolgante contra Ganondorf. Àquela altura, o realismo gráfico impressionava, e deixou todos de queixos caídos.

Contudo, a surpresa foi grande quando, na E3 2002, a Big N mostrou um vídeo de um The Legend of Zelda com visual cartunesco, completamente diferente daquilo que as pessoas esperavam. Quando lançado, o jogo acabou recebendo muitas críticas positivas, mostrando que a franquia podia funcionar com os mais variados estilos gráficos.





Chegando a E3 2004, era vez de mostrar mais um Zelda. Twilight Princess, na verdade, era esperado com grande expectativa, já que além de ter que mostrar todo o poder o GameCube, o game deveria também superar a qualidade do título anterior. Voltando ao estilo realista, a demonstração arrancou gritos dos jornalistas presentes, já que até aquele momento nada na indústria apresentava tamanha riqueza de detalhes.

Agora, em 2016, os olhos se voltam novamente ao título, só que de forma cética. Após seu anúncio em um Nintendo Direct em novembro de 2015, fãs criticaram pesadamente a Big N, alegando que as melhorias gráficas não passavam nem perto do aclamado remake The Wind Waker HD (Wii U), lançado em 2013. Será se a nova versão de Twilight Princess não passará de uma remasterização feita às pressas para que o Wii U não fique tanto tempo sem um jogo de peso? Felizmente, as informações divulgadas posteriormente dão a entender que não.

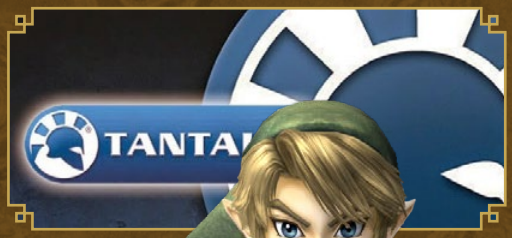
Remasterização, não remake

Ao contrário do que acontece normalmente na franquia, Twilight Princess HD foi desenvolvido pela própria Nintendo, que, aparentemente bastante ocupada com projetos futuros (Zelda U e possivelmente algo para o NX), contratou a **Tentalus Media**, empresa australiana que tem o currículo destacado pelo port de **ZombiU** (Wii U) para PlayStation 4, Xbox One e PC.

Talvez por isso o projeto não seja muito mais que uma atualização de resolução, ou, melhor dizendo, uma remasterização, já que tal desenvolvimento é menos custoso e mais rápido. Ou talvez nesse caso um remake fosse um trabalho muito grande para ser feito por outra empresa que não a Nintendo.



A Tantalus Media não é a primeira empresa estranha à Nintendo a desenvolver um The Legend of Zelda. O port de A Link to the Past e o game Four Swords, para o Game Boy Advance, foram codesenvolvidos pela Capcom, que também desenvolveu Oracle of Ages/Seasons e The Minish Cap. Os remakes em 3D estereoscópico de Ocarina of Time e Majora's Mask, ambos para o 3DS, foram feitos pela Grezzo, que também participou em Tri Force Heroes (3DS).





Contudo, mesmo as melhorias gráficas não sendo a revolução esperada pelos fãs, não quer dizer que a nova versão esteja abaixo do padrão de qualidade da Nintendo, que é famosa por surpreender positivamente seus fãs nos produtos que coloca no mercado. Se a primeira versão de Twilight Princess já era bonita — e na época admirada até por jogadores de PS3 e X360, que já aproveitavam jogos em alta definição —, a nova deve arrancar alguns sorrisos dos jogadores, pelo menos em algumas áreas.





Com o poder do Wii U, o jogo agora apresenta um nível de serrilhado bem menor, o que permite visualizar mais detalhes do cenário e personagens. Com isso, é possível perceber até a textura dos tecidos das roupas, além de todos os detalhes presentes no capacete de Midna. Outra mudança interessante é o efeito de borrar a tela, utilizado nas versões para GameCube e Wii para disfarçar as imperfeições causadas pelas limitações técnicas dos consoles. No Wii U, esse efeito deve ser diminuído, permitindo também um *draw distance* maior, ou seja, maior alcance da visão do horizonte do game.

Ficando ainda melhor

Twilight Princess foi um jogo excelente, sem dúvida, mas havia muito o que melhorar. Percebendo isso, a Nintendo e a Tantalus modificaram algumas pequenas coisas, mas que podem fazer toda a diferença na hora da jogatina. Como o Wii U é bem mais poderoso que o GameCube e o Wii, foi possível otimizar o game para que as animações rodassem mais fluidas e os tempos de *loading* ficassem consideravelmente menores. O controle sobre Epona e de nadar, que eram dois pequenos problemas no game original, foram melhorados para manter uma jogabilidade fluida em ambas as ações.

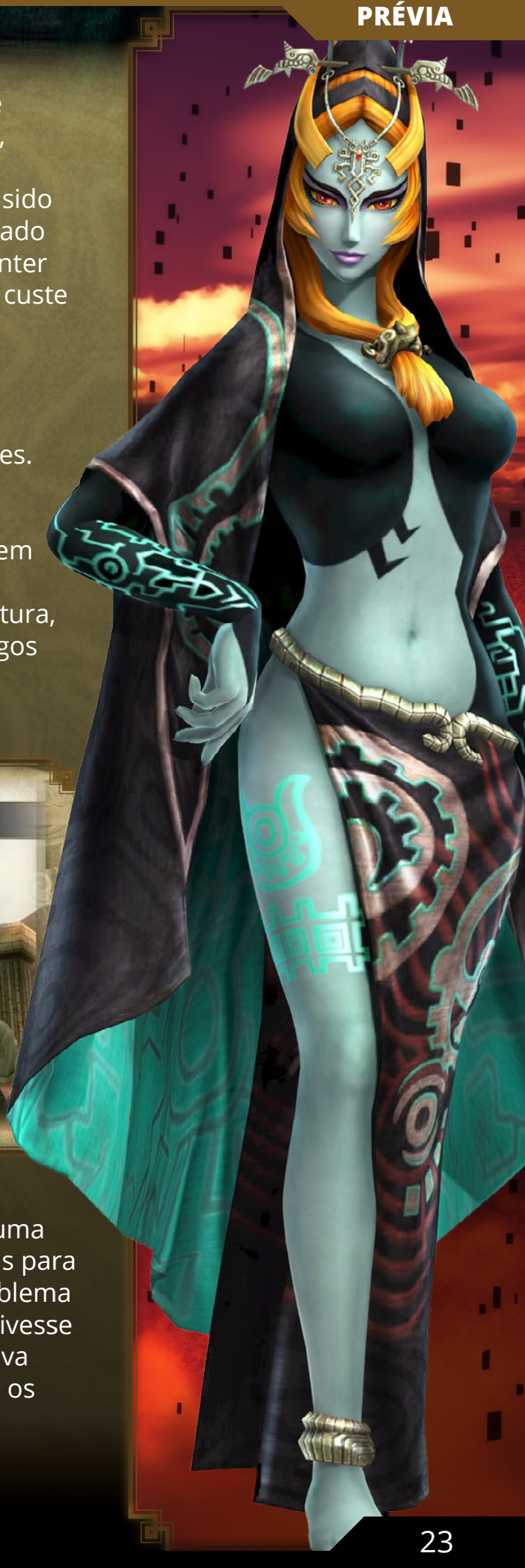
Os baús, quando continham rupees, continuavam fechados se a carteira de Link estivesse cheia, o que acabava atrapalhando na exploração das dungeons, fazendo o jogador acabar voltando várias vezes ao mesmo baú, achando que aquele ainda não tivesse sido explorado. Como o dinheiro hyruleano não é tão usado no jogo, a versão em HD traz a sábia decisão de manter abertos todos os baús explorados, mesmo que isso custe a perda de alguns rupees.

Originalmente, Twilight Princess veio em versões espelhadas entre si, uma para cada console.
A remasterização ocorre, portanto... nas duas versões.
Enquanto que o jogo de GameCube — com Link canhoto — será a aventura "normal" em Twilight Princess HD, o Hero Mode, já comum na série hoje em dia, trará a edição do Wii — com Link destro.
Este modo, caso você não saiba, traz a mesma aventura, só que consideravelmente mais difícil, com os inimigos causando o dobro do dano e só sendo possível restaurar vida através de poções.





A caça às *poe souls* também receberam melhorias, deixando a tarefa menos árdua aos jogadores. Em uma das *quests* do jogo, é necessário caçar uns fantasmas para ajudar um personagem que foi amaldiçoado. O problema era que os tais fantasmas só eram vistos se Link estivesse em forma de lobo. Para facilitar, foi adicionado à nova versão o item Ghost Lantern, que permite visualizar os fantasmas com Link em forma humana.



Especialmente pro WiiU

É claro que uma adaptação às características do Wii U não poderia ficar de fora.
A possibilidade de jogar com o recurso off-tv play está presente, e a tela de toque, para quem acompanhar pela televisão, terá um design parecido com o visto em Wind Waker HD. Além disso, tal qual o remake, os sensores de movimento do GamePad garantem precisão na hora de mirar ao usar alguns itens, como bumerangue, arco e flecha, etc. Além disso, a mudança entre as formas humana e de lobo será tão simples quanto um toque na tela, dispensando falar com Midna sempre que o jogador quiser se transformar.



Mas se você é do tipo de jogador que prefere a jogatina clássica, não se preocupe, pois os controles por movimento são opcionais, sendo possível também, inclusive, jogar usando o Wii U Pro Controller.





E claro que os amiibo não poderiam ficar de fora da festa. As miniaturas de Link e Toon Link são capazes de reabastecer o estoque de flechas, enquanto que os amiibo de Zelda e Sheik recuperam a barra de vida do jogador. Já com o de Ganondorf a jogatina fica mais difícil, já que o amiibo do personagem dobra o dano causado pelos inimigos — agora imagine usar este amiibo no Hero Mode!

Para completar as novidades, um novo amiibo será lançado com o jogo. Wolf Link, que além do lobo traz a personagem Midna, tem a capacidade de abrir uma nova dungeon chamada Shadow of Caves. Nela, o jogador tem que enfrentar hordas de inimigos por cada sala, algo parecido com a Cave of Ordeals do jogo original, só que agora o jogador deve completá-la apenas em forma de lobo. A recompensa? uma carteira capaz de guardar infinitos rupees, com a possibilidade de ser usada também no próximo The Legend of Zelda para Wii U.



Para agradar a todos

Para quem nunca jogou o Twilight Princess original, é bom ficar de olho na versão em alta definição, que promete ser ainda melhor que a primeira. Para os veteranos, as novidades podem ser um bom motivo para revisitar este grande título, principalmente considerando a escassezde títulos anunciados para o Wii U em 2016.



Twilight Princess HD — Wii U
Desenvolvedor Tantalus Media
Gênero Nintendo
Lançamento 04 de março de 2016

Expectativa 4

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

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



twitter.com/nintendoblast

Seguir



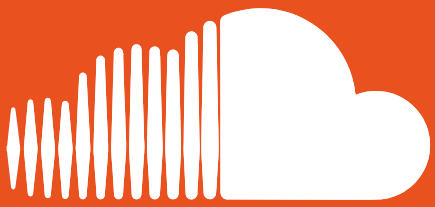
facebook.com/nintendoblast

Curtir



google.com/+NintendoBlast

Seguir



soundcloud.com/gameblast

Inscrever-se



youtube.com/GameBlastTV

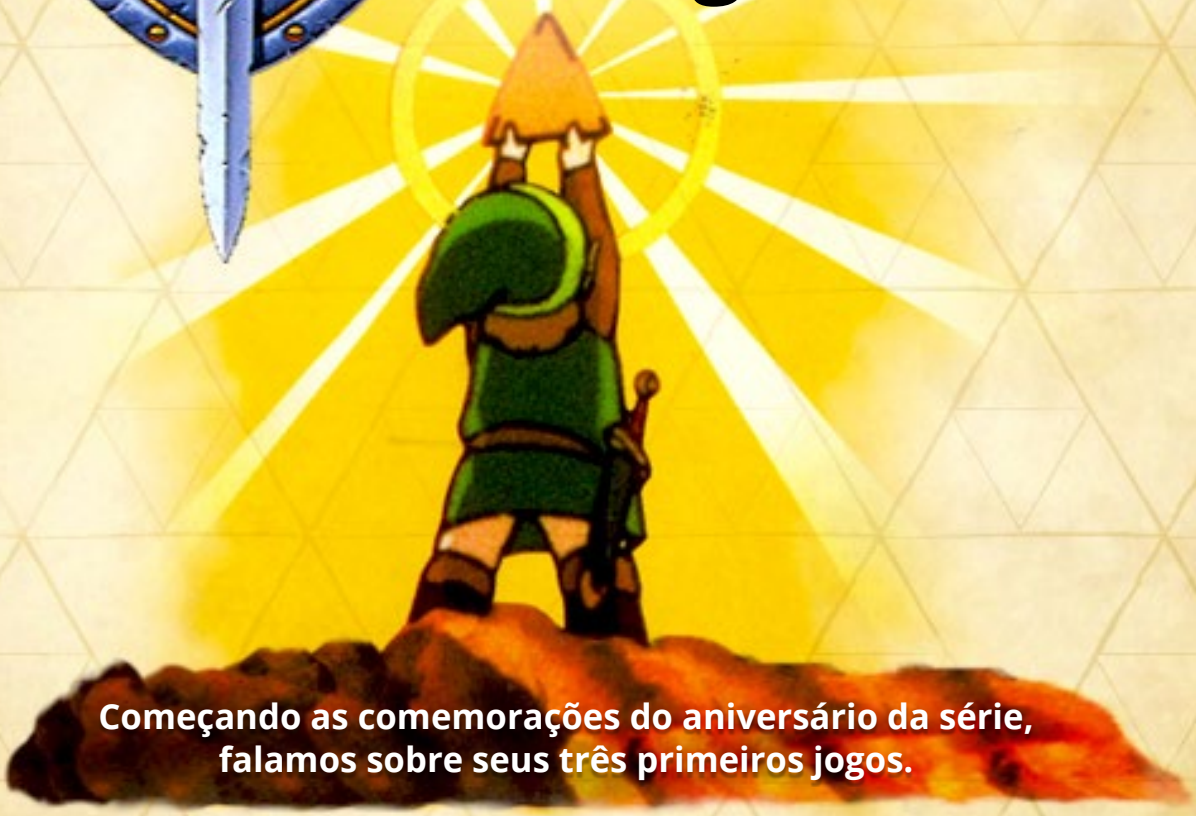
Inscrever-se

por ***Dácio Augusto***

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: João Marcos Nucci

30 anos de ZELDA

As origens da lenda



Começando as comemorações do aniversário da série, falamos sobre seus três primeiros jogos.

Trinta anos atrás o mundo era bem diferente. *Star Wars* tinha concluído sua primeira trilogia há pouco mais de três anos, o movimento Diretas Já aqui no país havia ocorrido dois anos antes e a Guerra Fria se aproximava do fim. Também por volta deste período algo novo e especial começava a dar seus primeiros passos: **videogames**. Eles já existiam há mais tempo, sim, mas ainda só estavam engatinhando. No começo de 1986 o **Nintendo Entertainment System** completava pouco mais de quatro meses na América do Norte, mas já caminhava para seus três anos de idade no Japão, lá sendo chamado de **Famicom**. A **Nintendo**, nessa época, planejava lançar uma "expansão" para o console: o **Famicom Disk System**.

Usando disquetes como a mídia na qual os jogos ficariam armazenados, o Disk System procurava apresentar jogos maiores e com melhor qualidade visual. O principal título que seria lançado junto dele contava com a presença de desenvolvedores que atiçavam bastante a imaginação dos jogadores. Embora na época os conceitos de "direção e controle criativo" nos jogos eletrônicos não eram suficientemente levados a sério, saber que a equipe envolvida em Super Mario Bros. estava diretamente envolvida na confecção daquele novo título já conseguia gerar motivos para empolgação.



Nintendo Entertainment System

Em 21 de fevereiro de 1986, **Zelda no Densetsu** era lançado junto do **Famicom Disk System**. Mais de um ano depois, chegava à America do Norte com o nome que é mais conhecido no ocidente: **The Legend of Zelda**. E, depois de 30 anos, podemos afirmar que o uso da palavra "lenda" no nome da série não é só uma referência à mitologia contida nos jogos, mas também uma representação literal do status da franquia na indústria. **Zelda** é uma lenda para todo jogador, para todo desenvolvedor, para todo apreciador dessa mídia ainda tão nova mas que já nos é capaz de proporcionar tantas situações diferentes. Seja nos corredores vertiginosos do *Forest Temple* de **Ocarina of Time** ou na dificuldade absurda e pessimamente construída de **Adventure of Link**, todo mundo que jogou um título da série carrega consigo uma experiência marcante e um momento favorito.



Famicom Disk System



Mario e Link, os verdadeiros irmãos Nintendo

Super Mario Bros. e **The Legend of Zelda** foram desenvolvidos pela mesma equipe e ao mesmo tempo. Esse desenvolvimento conjunto fez os dois jogos serem pensados com filosofias de design opostas, quase que como um exercício para quem estava envolvido no projeto: **Super Mario Bros.** deveria ser o jogo linear, enquanto **Zelda** seria o oposto. Para **Shigeru Miyamoto**, a melhor forma de **Zelda** passar isso seria tendo como inspiração principal as explorações de montanhas que ele fazia quando pequeno. Sempre lidando com o desconhecido ao andar por elas, era óbvio para ele que simular aquilo em um jogo seria o mais próximo de um oposto à linearidade de seu outro projeto.



Shigeru Miyamoto



Esboços de arte conceitual para personagens da Nintendo

Enquanto no **Mario** original, a partir do momento que a fase 1-1 aparece, é óbvio o que você deve fazer para avançar, sendo absurdamente intuitivo perceber o ponto inicial e o ponto final, **Zelda** só apresenta ao jogador seu ponto inicial, dando em sua primeira tela quatro possibilidades para o jogador progredir. Mas não é uma escolha igual à de **Mega Man**, outro clássico dos 8-bits que permite que você escolha em qual fase quer ir desde o começo em vez de jogar uma sequência pré-definida. A escolha de **Zelda** é sobre entender e encontrar o seu próximo passo. O jogador não sabe, mas naquele primeiro momento seu objetivo é achar a espada para poder se defender dos vários monstros que assolam **Hyrule**. Ela está na sua cara, mas isso é desconhecido por você. A caverna que deve ser explorada para obter a arma é tão atraente quanto os outros três caminhos. Além da tentativa e erro, como saber o que fazer?

Miyamoto tinha intenções claras quando fez o jogo desta forma. Em versões anteriores à que chegou nas lojas, **Link** começava o jogo com a espada em mãos. Durante testes de jogabilidade, este fato ocasionava uma reação de instinto de quem estava jogando, no sentido de que não existia a contemplação da próxima ação a se tomar, só o ataque frenético. Com a espada em mãos desde começo, criou-se uma linearidade na forma de como quem jogava pensava em progredir. **Miyamoto** decidiu então deixar a espada como o primeiro item a se obter, deixando o jogador indefeso no primeiro momento, fazendo com que ele tivesse que analisar a situação que se encontrava e tomar a decisão que julgasse melhor.



A lendária tela inicial do primeiro Zelda. Note os 4 caminhos disponíveis.



E é nisso que se torna óbvia a diferença na filosofia do design de **Super Mario Bros.** e **The Legend of Zelda**. Em Mario você usa reflexos e instintos para sobreviver e chegar no seu ponto B. Em **Zelda** você contempla a situação para, apenas então, pensar em chegar ao ponto B. Essa forma diferente de jogar criava o que a equipe queria com o jogo: a experiência conjunta. Por vezes alguma área poderia ser tão dificil que o jogador não ficava mais preso em procurar informações dentro do jogo. Ele começava a pesquisar em revistas, conversar com amigos. Um senso de comunidade era criado, e o objetivo do jogo havia sido atingido.

Os segredos de Mario e Zelda

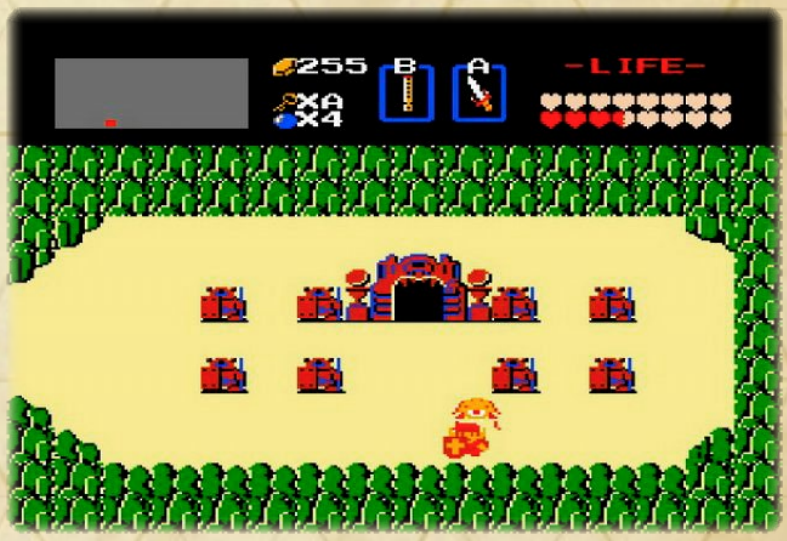
Curiosamente, **Super Mario Bros.** conta com uma característica que **Miyamoto** considerou como uma das poucas coisas que **Mario** e **Zelda** poderiam ter em comum: segredos. **Zelda** de **NES** é uma grande junção de segredo após segredo para chegar na próxima parte, incentivando a interação entre os jogadores para a troca de conhecimento do jogo e como chegar em novas áreas; **Mario** tinha suas **Warp Zones**. Por mais que seja uma característica miníma para todo o resto do jogo, a localização deles foi uma informação muito trocada pelos jogadores na época, permitindo uma experiência conjunta. Claro, bem distante da que **Zelda** passa, mas a ideia é semelhante.



The Legend of Zelda (NES)



Após o desenvolvimento, a lenda teve seu início. A estrutura da história era extremamente básica, sendo somente a missão de salvar a princesa **Zelda** das mãos do terrível **Ganon**. Não existiam tons narrativos nem picos emocionais, o jogo funcionava somente sob essa premissa. Mas isso não é um ponto fraco, muito pelo contrário. Tal estrutura permite que a experiência com o jogo seja muito mais sobre a jornada do que o destino, tendo em vista que tudo que **Link** obtém e vivencia faz o game se tornar muito maior que um simples jogo de exploração.

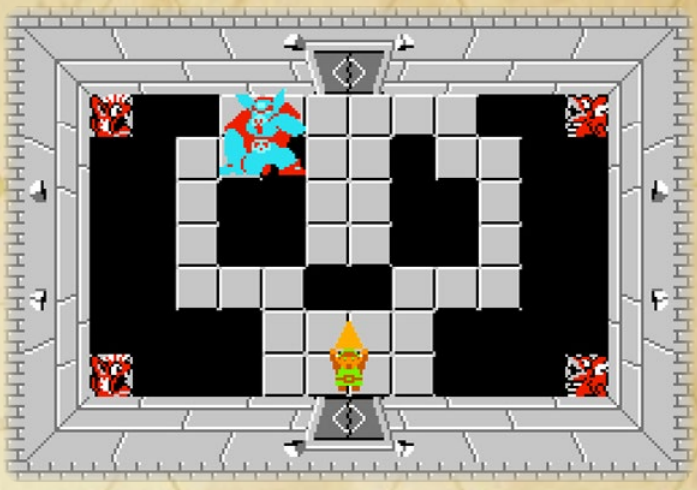


Essa imagem grita "queria estar vivo".

Explorar o cemitério, descobrir a rota para sair de *Lost Woods*, achar os itens secretos que facilitam o jogo... Cada momento é extremamente marcante e único para cada jogador, fazendo a experiência ser muito maior do que qualquer um esperaria. Mas o mais curioso é falar tudo isso tendo em mente algo bem importante: o jogo, graças à evolução da indústria, não é mais nem de perto a experiência que foi quando do lançamento.



Jogar o **Zeldinha** (como o primeiro Zelda é popularmente conhecido) 30 anos após seu lançamento é uma experiência com pontos frustrantes. Na terceira dungeon do jogo, por exemplo, você se encontra com um inimigo chamado *Dodongo*. Ele só morre com o uso de bombas em sua boca, e na sala que você entra em confronto direto com ele, é obrigatório matá-lo para proceder. Mas, caso você não tenha bombas disponíveis no momento, não há nada na dungeon inteira que irá lhe abastecer, obrigando você a caminhar até o começo do templo e, uma vez fora dele, ir até outra ponta do mapa, onde está localizada a única caverna onde você pode comprar bombas. Isso é justifícavel, dada a época e como os videogames ainda eram embrionários, mas este tipo de experiência pode afastar pessoas que quiserem jogá-lo agora.



O mundo também não lhe dá dicas para onde ir, e mesmo sabendo que isso é intencional e faz parte da ideia do game (o compartilhamento de informações entre os jogadores) é muito fácil se sentir completamente desmotivado a continuar quando você está perdido.

Ao mesmo tempo, o senso de descoberta ou da própria procura de informação é fantástico. Poucos jogos que tive oportunidade de jogar conseguiram passar o senso de aventura que **The Legend of Zelda** passa. É surpreendente pensar que os responsáveis pelo jogo atingiram os seus objetivos com ele de forma tão certeira.

Sequência e erros: Zelda II: The adventure of Link



Com o sucesso de **The Legend of Zelda**, a **Nintendo**, assim como fez com **Super Mario Bros.**, logo autorizou a produção de uma sequência. Só que a equipe responsável pelo primeiro título não estava disponível, o que fez os responsáveis pelo jogo serem outros. **Miyamoto** retornaria, mas em vez de criador, foi o produtor.

Com uma janela de desenvolvimento corrida, e com uma ideia que mudava completamente o que tinham de experiência do jogo anterior, **Zelda II: The Adventure of Link** seria lançado em 14 de janeiro de 1987, 11 meses depois do Zeldinha.

Existem três abordagens possíveis para falar sobre **Adventure of Link**: falar com o olhar da época, falar com o olhar que temos de Zelda hoje em dia e falar dele puramente como um jogo. Em qualquer um dos três casos acima colocados, a conclusão que se chega é a mesma: **Zelda II** é um rascunho cheio de ideias boas, mas que não deixa de ser um rascunho em nenhum momento.







Muitas coisas inicialmente introduzidas aqui se tornariam pontos comuns na série. Pontos onde Link pode recuperar suas forças (embora aqui seja uma casa de uma dama de vermelho no meio das cidades que o jogador visita, e não uma fonte de fadas) e a barra de magia tem suas primeiras aparições aqui, por exemplo.

Mas claro, não só de ideias boas **Adventure of Link** é construído. O sistema de nível, no qual você ganha experiência para melhorar seus atributos assim como em qualquer RPG, é pessimamente implementado e não funciona bem. A falta de itens além da espada torna o jogo um beat'n'up meio complexo demais e o design de fases é desastroso, abusando do uso de falsa dificuldade. Lembro com muita "felicidade" de um corredor na segunda dungeon onde não havia espaço para pular e antes da porta tinha um inimigo que (pasmém) só podia ser derrotado com um ataque desferido enquanto Link estivesse pulando. E não, não tem nada de analisar a situação para saber como agir neste caso. Isso não tem nenhuma relação com a filosofia que originou o maravilhoso Zeldinha, só é ruim mesmo.



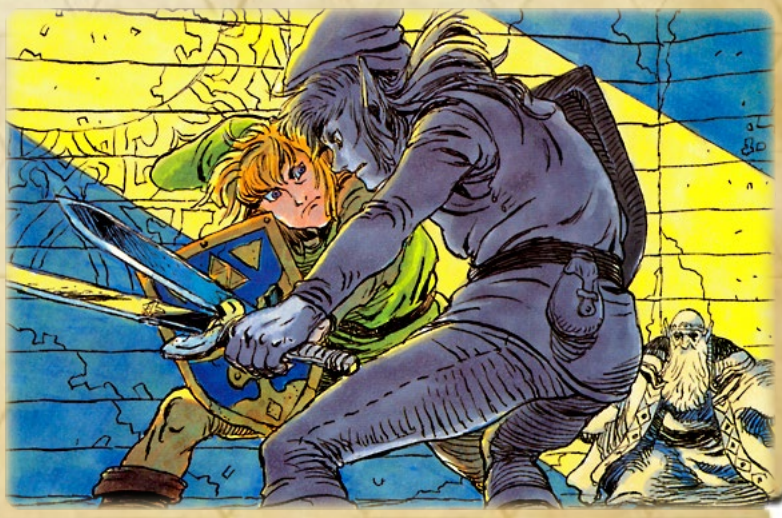
Essa imagem grita "queria estar morto".



É um jogo interessante para se jogar por valor histórico, mas nada muito além disso. Sua dificuldade frustrante e os controles horríveis podem muito bem fazer jogadores não aguentarem dez minutos nele.

Ainda assim, o jogo foi um sucesso.





O melhor pedido de desculpas possível: The Legend of Zelda: A Link to the Past (SNES)

Em 1988 o desenvolvimento para o próximo título da série começou. Graças ao sucesso de seus irmãos mais velhos, **A Link to the Past** pôde encarar um período de desenvolvimento bem maior. Começando sua vida como o terceiro **Zelda** para o NES, ele acabou sendo transferido para o SNES pouco depois. Em novembro de 1991, o jogo seria lançado. E logo na sua tela inicial, é óbvio o que estamos presenciando.



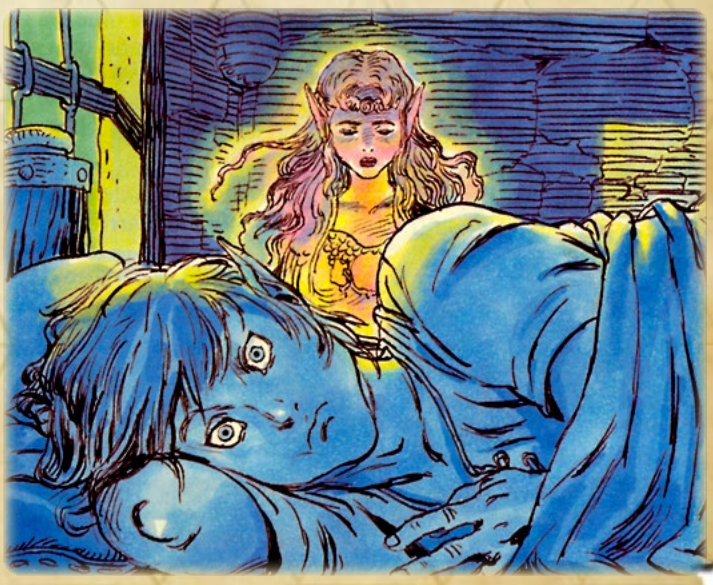
A Link to the Past é a sequência que o primeiro Zelda merece. Expandindo os conceitos colocados em prática lá naquele primeiro jogo e adicionando os pontos positivos de Adventure of Link (barra de magia, cidades com NPCs, etc.), e ainda polindo as partes que nos jogos anteriores normalmente eram frustrantes (se você encontra um *dodongo* aqui, pode apostar que em algum lugar da sala existe uma forma de obter bombas).



Essa imagem grita "é bom estar vivo". Chega a dar uma felicidade até.

ALTTP também coloca uma boa história na série, com a criação de uma mitologia por trás. Também estabelece **Link** como um herói predestinado e cria o conceito dos *Sages*. O mundo não é mais desolado e solitário igual ao do Zeldinha, agora sendo repleto de pessoas e coisas para se fazer além de ir procurando as próximas dungeons.







O jogo foi o primeiro a usar o cartucho de **8MB** do **SNES**, sendo enorme. Existe uma grande quantidade de segredos e miniobjetivos para serem completados. Suas dungeons são das mais variadas possíveis e, mais importante, o retorno dos multiplos itens, que lhe ajudam a passar das dungeons.

Também conta com dois mapas: o mundo normal e o **Dark World**. Essa estrutura de dois atos/mundos seria reutilizada em Ocarina of Time (N64) e Twilight Princess (GC/Wii) com a era do link adulto e o reino de Twilight, respectivamente, mas o seu primeiro uso ainda é genial. Por meio de um espelho, Link pode ficar andando pelos dois planos, sendo que só pode chegar em certos pontos de um mundo quando ele atinge seu equivalente no outro. É uma das mecânicas mais bem usadas do jogo e extremamente marcante.

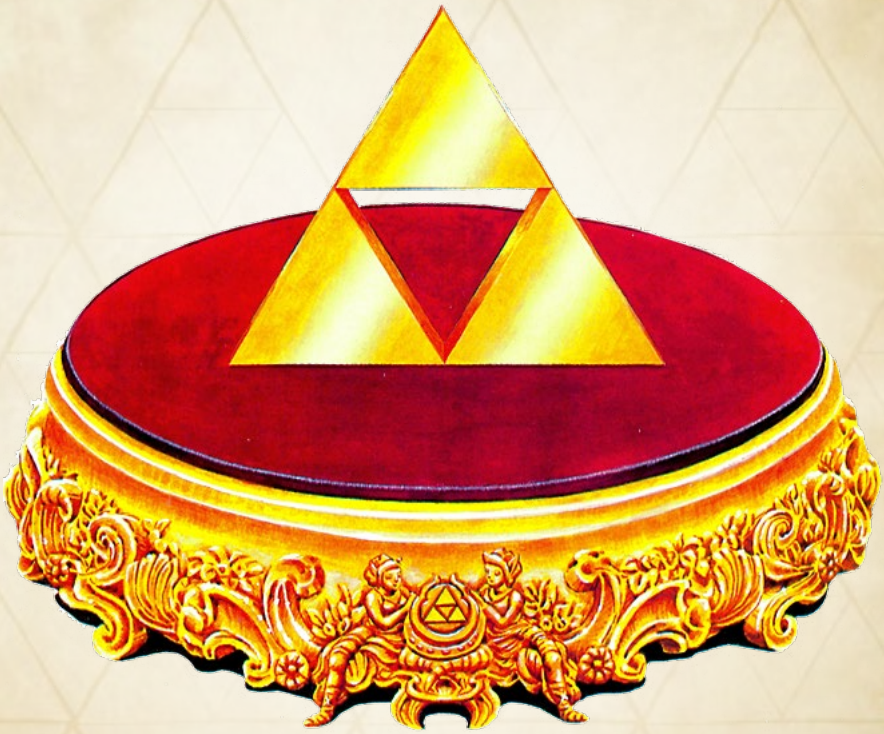


O mapa de Hyrule à esquerda e sua versão de Dark World à direita



O jogo foi um sucesso e com toda certeza é um dos melhores jogos de **SNES**. Marca a conclusão dos primeiros anos de Zelda, agora com a série já firme em qual direção seguir. Estes três primeiros jogos têm o começo e a evolução de uma série que, com o passar dos anos, só nos trouxe boas memórias. Completando 30 anos daquele primeiro título, só temos o que comemorar.

Parabéns, Zelda!





Por: Sr. Raposo



por ***Rafael Neves***

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Leandro Alves

FIRE EMBLEM Fates

Tire todas as suas dúvidas!

Com sua complexa mecânica de RPG tático, sua profunda diversidade de classes, armas e demais elementos de jogo e seus intrincados enredos, a franquia Fire Emblem conquistou muitos jogadores. E Fire Emblem Fates (3DS) está prestes a elevar a série a outro nível, sobretudo ao dividir a campanha em não apenas dois, mas três jogos. Hum... está confuso com tantas informações? Pois veio ao lugar certo! Junte-se a nós e desvende todos os mistérios relacionados a Fates!

Afinal, do que se trata tudo isso?

Como já dissemos, Fire Emblem é uma franquia de estratégia que nasceu no SNES ao praticamente inventar este subgênero dos RPGs. Através das várias plataformas da Nintendo, a série aprimorou suas mecânicas e continuou a se reinventar, embora não tenha alterado profundamente sua essência. Mas a série só chegou a despontar aqui no Ocidente no GBA, com o primeiro lançamento da série nesse lado do globo: **Fire Emblem (GBA)**. É claro que Super **Smash Bros.**, sobretudo **Melee (GC)**, ajudou (e muito) na conquista do Ocidente









De lá pra cá, os fãs ocidentais vêm recebendo (quase) todos os capítulos mais recentes da franquia. E Fire Emblem Awakening (3DS), mais recente título da série, merece uma atenção especial nesse resumo. Segundo a desenvolvedora, Intelligent Systems, a Nintendo havia dado um ultimato para a franquia: ou o próximo jogo faria muito sucesso ou a série seria congelada. Nós só viemos saber disso após o lançamento do tal jogo, mas ele, desde que chegou às mãos dos jogadores, tem arrancado incontáveis elogios.

Fire Emblem Fates, por sua vez, bebe dos resultados magníficos de Awakening ao redor do mundo. Não apenas a engine gráfica, a direção de arte e muitos elementos da mecânica de jogo foram reciclados do último game, mas, em muitos aspectos, Fates dá um passo à frente. E não era para menos, afinal o título, desde o seu anúncio, carrega a responsabilidade de dar continuidade ao legado de Awakening.

Então preciso jogar outros Fire Emblem antes de Fates?

A resposta é 99% não, mas aquele 1% é só para quem quiser realmente se aprofundar na série Fire Emblem. No geral, os jogos da série são independentes em relação a seus enredos. Ok, o universo é o mesmo e alguns jogos têm uma proximidade cronológica maior do que outros, mas a trama principal de cada Fire Emblem é iniciada, desenvolvida e concluída no próprio jogo. Jogar os títulos na ordem cronológica da história é uma opção interessante, mas começar por qualquer um não prejudica em nada o aproveitamento do jogo.

Entendi... e como funciona este esquema de múltiplas versões de Fates?

De maneira bem ousada, Fates trouxe um modelo de distribuição bem diferente para o padrão da série. Basicamente, temos três campanhas, que, na verdade, funcionam como três jogos: **Birthright**, **Conquest** e **Revelations**. Os dois primeiros são vendidos separadamente, cada um custando R$ 149,00 (ou U$39,99). Ao adquirir um, seja em mídia física ou digital, é dado um desconto para a compra da outra versão em formato digital, que sai por apenas R$ 33,00 (ou U$19,99). A campanha Revelations será lançada como DLC no dia 10 de março por um preço ainda não revelado, porém um bundle com as três campanhas e alguns brindes será lançado por U$79,99 na América do Norte. Então, podemos esperar algo próximo dos mesmos 33 reais pelo DLC de Revelations.

Birthright traz a história do ponto de vista do amável reino de **Hoshido**, enquanto Conquest é vivenciado pelo brutal reino de **Nohr**. Ambas as histórias são paralelas, enquanto que a campanha **Revelations** é um capítulo extra que deve ser jogado preferencialmente após uma das duas outras campanhas. A decisão entre Hoshido e Nohr traz consequências diversas para a história do jogo, e ela deve ser feita pelo próprio protagonista (**Corrin**) nos momentos iniciais da aventura.

AVATAR



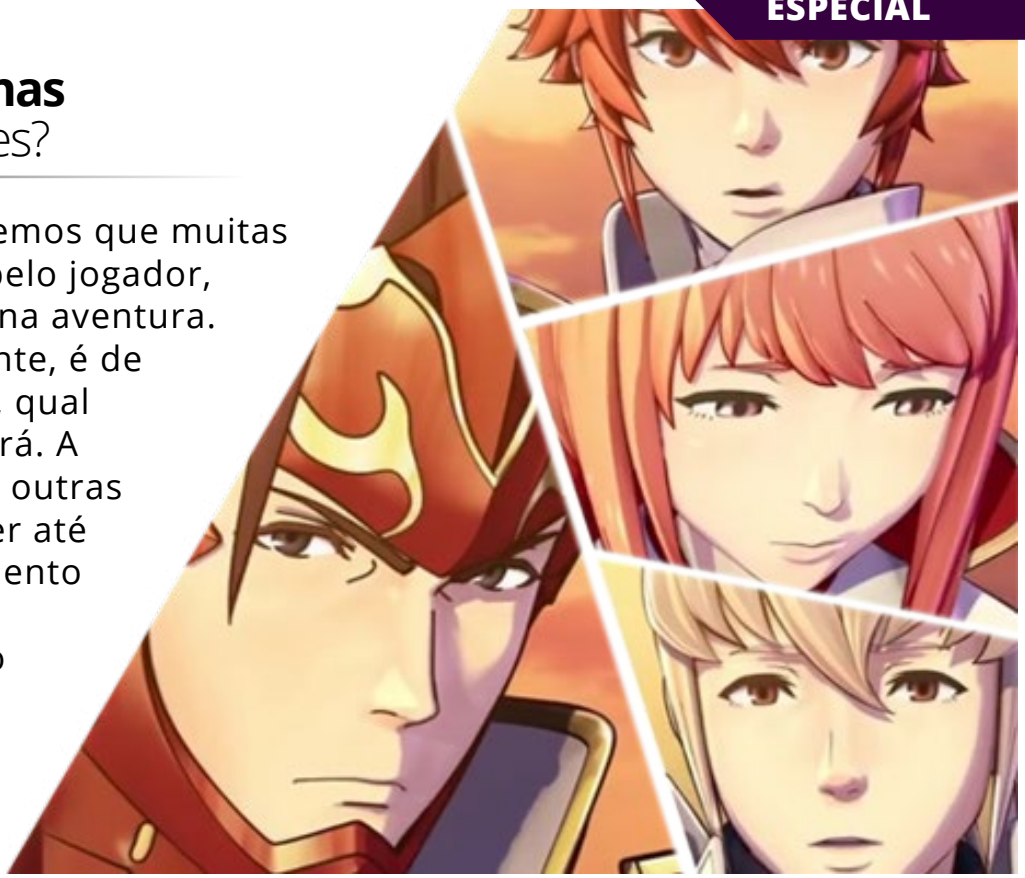
Ah, Corrin! Aquele personagem novo de Super Smash Bros.?

Sim, o último personagem de DLC de Super Smash Bros. for Wii U & 3DS (que já está disponível, junto a Bayonetta) é uma grande homenagem ao lançamento de Fates. Embora Corrin tenha sua aparência padrão eternizada por Smash, ele é, na verdade, um avatar customizável. O recurso funciona assim como no avatar de Awakening, Robin, só que, em Fates, esse personagem customizado é o único protagonista.

Corrin (ou como quer que você o nomeie) é o personagem central da trama e também a ferramenta principal do esquema de múltiplas versões do jogo. O jovem (ou a jovem) nasceu no reino de Hoshido, porém foi criado em Nohr. Em determinado momento, é imposta a Corrin a decisão de lutar ao lado da terra onde nasceu ou pelo reino em que cresceu. E é essa decisão que o jogador faz ao comprar a versão Birthright (Hoshido) ou Conquest (Nohr).

Então devo tomar minhas próprias decisões em Fates?

Do início ao fim do jogo, sabemos que muitas escolhas terão de ser feitas pelo jogador, que serão vividas por Corrin na aventura. A decisão principal, obviamente, é de que lado você lutará, ou seja, qual versão de Fates você escolherá. A partir daí, haverá, sim, várias outras escolhas, que podem envolver até mesmo a morte e o recrutamento de guerreiros. Embora tomar decisões já seja um elemento tradicional da série Fire Emblem, Fates o coloca como aspecto central da trama e das batalhas.





Ok, então me ajuda aí: devo jogar Conquest ou Birthright?

A melhor escolha seria ambas as versões. E, de quebra, aproveite para jogar Revelations depois das duas. Digo isso porque a trama parece se completar muito bem ao experienciar todas as três campanhas, além de que, no total, serão muitas missões para se divertir e pôr à prova sua liderança e estrategismo. Mas se só puder escolher uma versão ou se quiser optar pela melhor ordem para jogá-las, os dois critérios para se pensar são enredo e dificuldade. A trama de Birthright segue o modelo tradicional de Fire Emblem, ou seja, trata-se de um reino pacífico que precisa combater uma ameaça à paz. Já Conquest, de maneira bem inovadora para a série, coloca-nos para lutar por uma nação bélica e cruel. Só o lançamento dirá qual história é a mais interessante, mas ambas parecem cumprir bem seus propósitos.



O nível de dificuldade, por sua vez, é outro ponto forte para diferenciar as duas versões. Embora a mecânica de jogo seja idêntica em ambas as campanhas, Conquest parece ser notavelmente mais desafiadora. Indicada para veteranos na série, Conquest promete trazer mais variedade de objetivos para serem cumpridos nas missões e novas classes, além de não contar com algumas funcionalidades que, em Birthright, facilitam o progresso. A possibilidade de obtenção infinita de dinheiro e de treinar seus guerreiros fora das missões são exemplos disso. Revelations, por sua vez, combina elementos de ambos os jogos, então provavelmente será jogado sem grandes problemas por quem já tenha terminado Birthright ou Conquest.



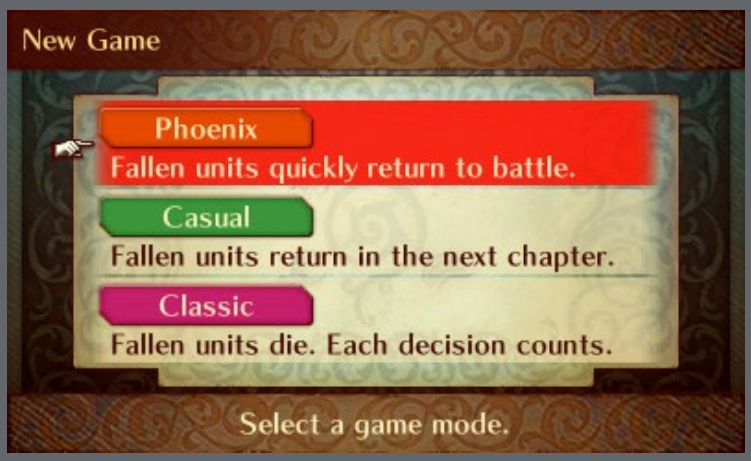


Então devo escolher Birthright para uma experiência fácil?

Então devo escolher Birthright para uma experiência fácil?
Não exatamente. Embora Conquest seja naturalmente mais desafiador e inovador, Birthright pode tranquilamente colocar jogadores veteranos no chinelo. Por outro lado, o jogo oferece várias opções para tornar Conquest acessível a jogadores com menos experiência na franquia. Isso porque, assim como em Awakening, o nível de dificuldade é amplamente customizável logo no início da jornada. Mas tome cuidado com as configurações que escolher, pois elas não poderão ser alteradas no curso do jogo!

Primeiramente, é possível escolher o modo de jogo: Classic, Casual ou Phoenix. Classic é a experiência Fire Emblem tradicional, com o elemento de jogo característico da franquia: a morte permanente. Basicamente, morte significa morte no Classic Mode, ou seja, se um guerreiro seu for derrotado no campo de batalha, ele não voltará nunca mais. A coisa muda de figura no Casual Mode, que retira essa punição, revivendo suas unidades após o fim da missão. Phoenix, por sua vez, é ainda mais bondoso nesse aspecto, pois restaura suas unidades derrotadas no fim do turno.

Após esta decisão, é possível ainda escolher o nível de dificuldade das missões, o que inclui a perspicácia da inteligência artificial inimiga. Os níveis são Normal, Hard e Lunatic. A opção Normal no Classic Mode, pelos relatos dos jogadores japoneses, é a que mais se aproxima do nível geral da série. Já Hard e Lunatic oferecem desafios ainda maiores, especialmente o último.

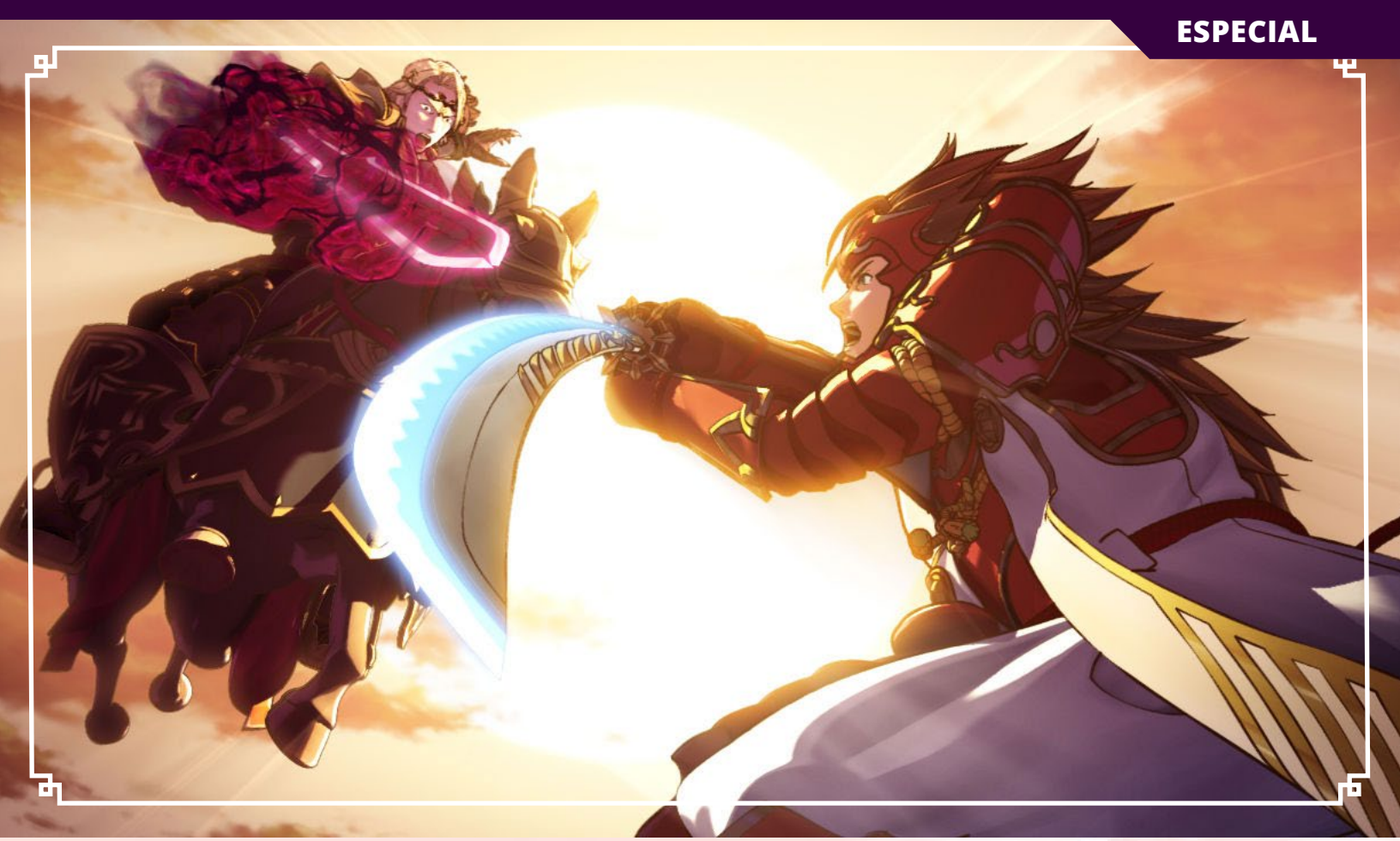


E, para jogadores veteranos, deve-se esperar alguma mudança na mecânica de jogo?

Além de Fire Emblem não sofrer alterações em sua essência, também são poucos os capítulos que trazem muitas novas mecânicas de jogo ou que repensam elementos tradicionais da série. Fates, por sua vez, é um jogo que traz um número razoável de novidades para a franquia, mesmo após Awakening já ter chacoalhado mais do que o normal a mecânica de jogo. Além das muitas adições feitas em Awakening, como as parcerias entre as unidades próximas ou unidas, o esquema de Skills, a liberdade para mudanças de classe e a possibilidade de comprar mapas e personagens por DLC, Fates traz ainda mais novos elementos. Primeiramente, para quem achava que a parceria nas batalhas deixava Awakening muito fácil, agora o time adversário pode abusar do mesmo sistema, concebendo bônus em atributos a unidades próximas e ajudando-as nos combates

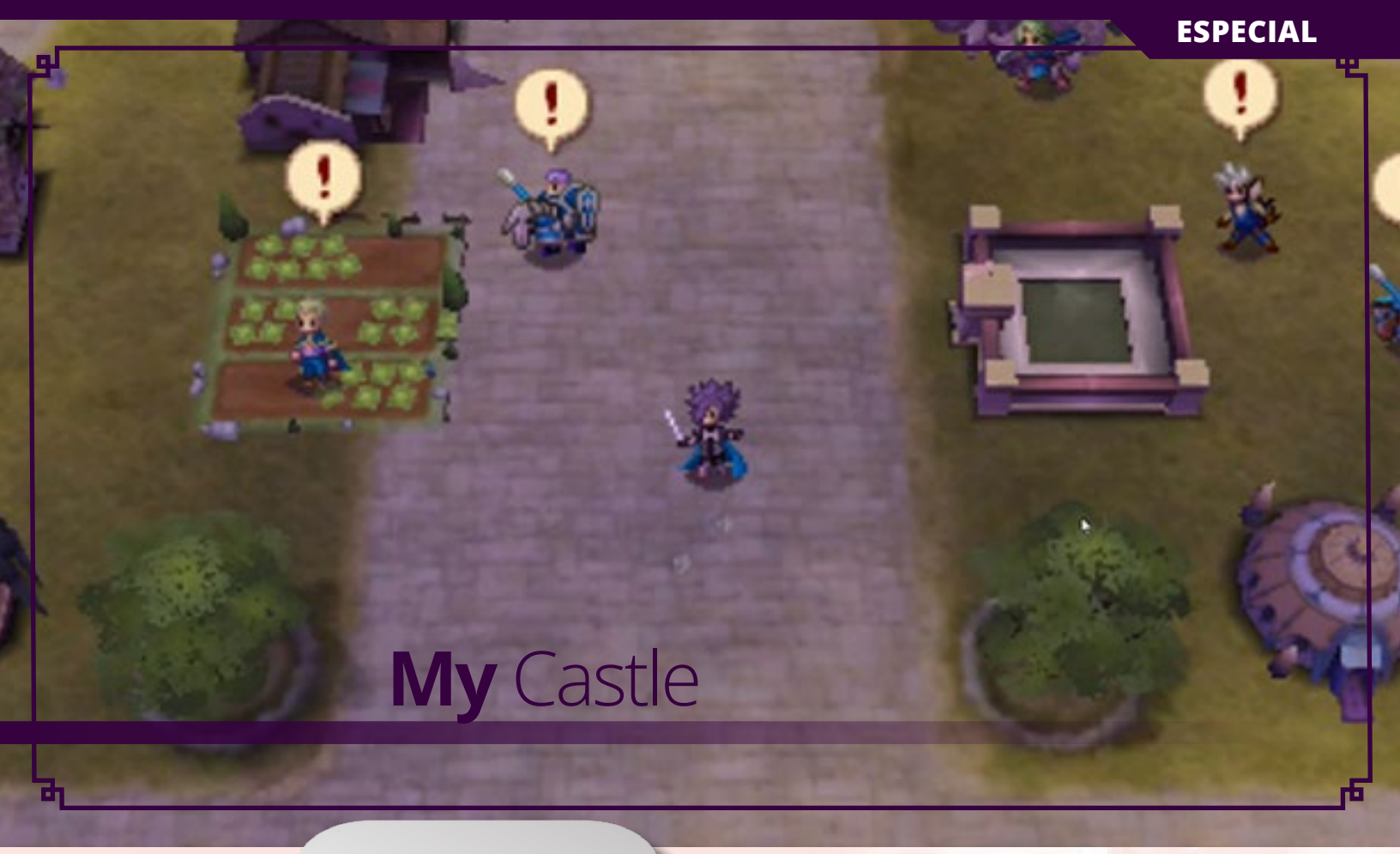


Além disso, temos um triângulo de vantagens e desvantagens entre os tipos de armas um pouco diferente. O esquema agora é **Sword e Magic** > **Axe e Bow** > **Lance e Hidden Weapons** > **Sword e Magic**. Essa é a maior mudança já vista na série. Graças a ela, as hierarquias de armas foram integradas, colocando de lado o esquema anterior, que envolvia dois triângulos diferentes e independentes.



Outra grande mudança num elemento estruturante da franquia é o fim do esquema de limite de uso para as armas. Em quase todos os títulos anteriores, as armas possuíam um número máximo de utilizações que, ao ser atingido, inutilizava o armamento. Assim, havia a necessidade de pensar os custos e benefícios de equipar cada arma, uma vez que armamentos mais fortes tinham um limite menor, enquanto que armas mais simples podiam ser usadas muitas vezes. Agora, além de não poderem mais ser quebradas por este esquema, as armas não estão mais hierarquizadas, de forma que cada um oferece vantagens e desvantagens em função das condições de batalha. Ou seja, a opção pela utilização de uma determinada arma envolve muito mais o contexto do confronto com um inimigo do que a durabilidade e a superioridade do armamento.

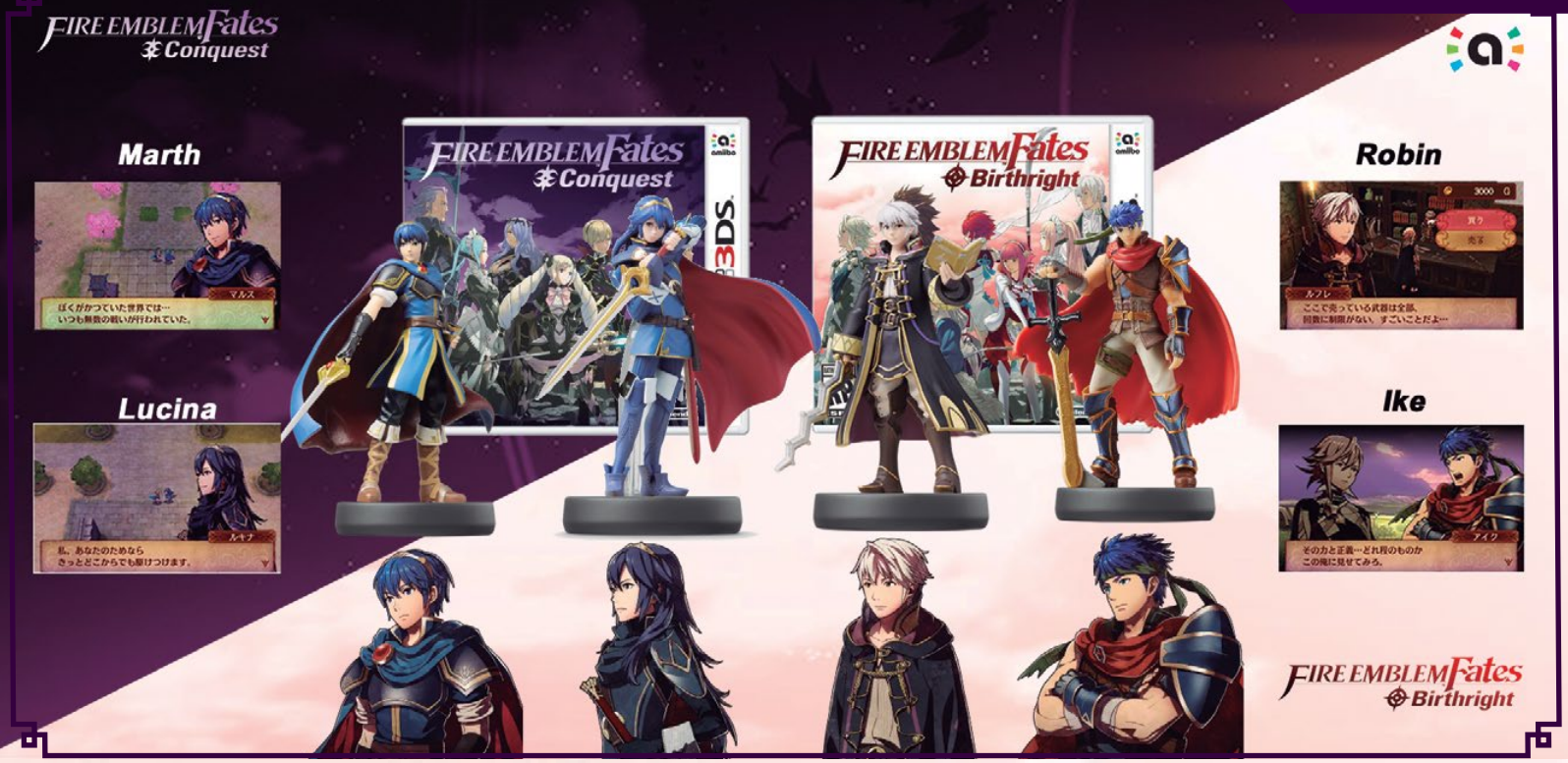
Outras alterações menores esperam por ser descobertas quando o jogo for lançado. Apesar disso, a mecânica está bem próxima à de Awakening, de forma que quem curtiu o último jogo da série estará bem familiarizado com Fates.



My Castle

E o que é aquele tal de My Castle?

Fates traz uma funcionalidade bastante interessante para série Fire Emblem. Através da opção **My Castle**, é possível navegar com Corrin pelo QG de suas tropas. Há uma série de possibilidades de customização do seu castelo e de preparação para as batalhas. O **StreetPass** permite ainda que se visite os castelos de outros jogadores e até abuse de seus estabelecimentos. Com certeza é um grande avanço em relação ao recurso Barracks de Awakening.



O que acontece se eu utilizar meus amiibo em Fates?

Se tiver os amiibo de Fire Emblem da coleção de Super Smash Bros., poderá utilizá-lo em Fates. Não esqueça que a leitura dos amiibos só pode ser feita no New 3DS ou através do acessório de leitura NFC para modelos anteriores do portátil. Ao encostar as miniaturas de **Marth**, **Lucina**, **Robin** ou **Ike** no seu aparelho, esses guerreiros aparecerão no seu My Castle. Se as derrotar, elas entrarão para a sua equipe.
No entanto, há um limite para a utilização desse tipo de unidade nas batalhas.



Que outros Fire Emblem posso experimentar em meu Wii U e 3DS?

Felizmente, há muitos Fire Emblem disponíveis para donos das plataformas atuais da Nintendo. Praticamente todos os já lançados no Ocidente podem ser jogados no Wii U e 3DS. Confira a lista:

Fire Emblem (GBA) — Virtual Console (Wii U)
O primeiro título da série lançado no Ocidente está disponível para Wii U por U$7,99.

Fire Emblem: Sacred Stones (GBA) — Virtual Console (Wii U) e Programa de Embaixadores (3DS)
O segundo a chegar nesse lado do globo pode ser baixado no Wii U por U$7,99. Ele também foi disponibilizado para 3DS através do Programa de Embaixadores.

Fire Emblem: Shadow Dragon (DS) — Retrocompatibilidade (3DS)
Embora não esteja disponível no Virtual Console, esse remake do primeiríssimo Fire Emblem pode ser jogado no 3DS através da retrocompatibilidade com cartuchos de DS.

Fire Emblem: Radiant Dawn (Wii) — Retrocompatibilidade (Wii U)
Através do Modo Wii do Wii U, é possível rodar o segundo jogo da série protagonizado por Ike.

Fire Emblem: Awakening (3DS) — Cartucho e download (3DS)
O mais recente jogo da série (e talvez o melhor até agora) está disponível em mídia física e na eShop para 3DS.

Genei Ibun Roku #FE (Wii U) — Disco e download (Wii U)
O crossover entre Fire Emblem e Shin Megami Tensei reinterpreta os fundamentos de ambas as séries em um jogo totalmente novo. Ele será lançado para Wii U ainda este ano... e esperamos que com um título melhor de pronunciar.



por ***Pedro Vicente***

Revisão: Gabriel Verbena
Diagramação: Guilherme Lima



Pokémon e as memórias da equipe Nintendo Blast

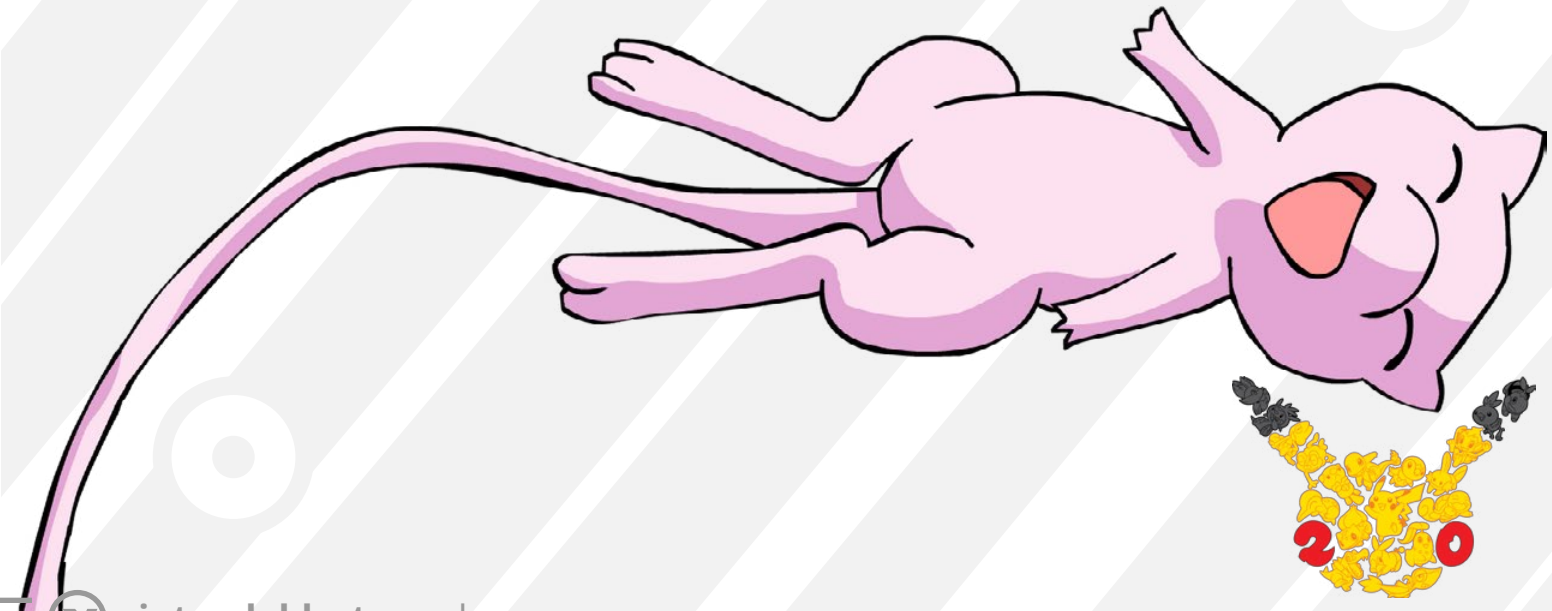
A mágica saga dos monstros de bolso completou 20 anos em fevereiro, com o aniversário de lançamento de Pokémon Red e Pokémon Green no Japão (em 1998 o jogo chegaria ao Ocidente, só que dessa vez com a dupla Red e Blue). Ao longo desses anos foram 6 gerações de monstrinhos, diversos jogos, animações e produtos licenciados, fazendo com que Pokémon tenha se tornado algo importante não só no mundo dos games, mas também dentro da cultura pop mundial. Para relembrar com carinho da franquia como um todo, resolvemos dividir nossas memórias com vocês. São diferentes relatos de como Pokémon mexeu com a vida de jogadores, como eu e você. Então, encha seu estoque de poções e pokébolas e vem com a gente!

Leandro Alves

Diretor de diagramação da NintendoBlast
Pokémon Favorito: Mew



Ah Pokémon! Historias e mais historias com amigos desde quando era moleque. Mesmo sendo fã incondicional da franquia Zelda, o Pokémon chegou e conquistou um lugar especial entre os meus favoritos. Lembro muito bem quando peguei o Gameboy color pela primeira vez, emprestado com meu amigo/irmão Thiago Kamada, ele tinha o Pokémon Red. Nessa Nessa época estudávamos juntos, parecíamos Ash e Gary, rs. Eu sempre tentando vencer o meu amigo, não perdia uma oportunidade para enfrenta-lo e consequentemente... perder claro, sempre me gabava por vencer todos na rua, quer dizer nem sempre, sempre tinha uns mais difíceis, não posso esquecer de cita-los Thiago Andrade, João Mário, Leonardo Vieira e Rafael Werneck, mas quando se tratava do senhor Kamada, já era rs, Com a chegada Pokémon G&S embarcamos em Jotho, eu louco para capturar Ho-oh e ele Lugia, (apesar de ser fã do tipo psíquico), sempre estávamos em caminhos opostos, no final consegui vencer uma luta, que felicidade! Para ele foi a coisa mais normal, (ele já estava desistindo da franquia). Enfim chegamos ao continente Hoenn, foi um pouco decepcionante para ele, desistindo de vez, eu claro, super animado! Venci a Elite dos quatro, o campeão e passei a ir na LOP RJ (Liga oficial Pokémon), fiz muitos amigos,



como o Thiago (Super Raichu), Willian (Lognus), Henrique (Yugi), Raul (ursaring), Caio (suicune) e Daniel (Marverick Hunter), dias especiais. Mais tarde chegamos a um continente bem diferente do que estávamos acostumados para o portátil Nintendo DS, duas telas, maneiras diferentes de batalhar utilizando o touch screen, novos guardiões e a era dos Pokémon tipo dragão chegou neste momento, mesmo assim permaneci com o tipo psíquico, nesta época jogava o tempo todo, me tornei líder da Elite dos quaro em 3 comunidades na falecida rede social ORKUT, era realmente bom, respirava Pokémon, nesta época agradeço a Mateus Policarpo, Derson e ao Taz, a E4 de Pokémon World Wide Challenge, já na chegada de BLACK/WHITE, desanimei completamente, não sei o que foi, mas não gostei, nem de seu sucessor B/W2, terminei ambos porém não dei tanto valor, e meus amigos o mesmo, parecia que a franquia havia acabando ali (para minha tristeza) porém, a Nintendo havia reservado uma surpresa impressionante, Pokémon X Y!! Voltamos com tudo, inclusive meu amigo, aquele mesmo, Thiago Kamada e todos os outros, a franquia se renovava e trazia aquela nostalgia incrível que só ela possui, Kalos, ah Kalos, linda, diversos climas, Pokémon maravilhosos e aquele inicial de fogo que posteriormente aprende técnicas psíquico e adicionando o tipo psíquico em seu estagio final, nem preciso dizer que é o meu inicial favorito de toda a franquia, não somente pelo seu tipo, mas também por se parecer a minha cadelinha rs, Pokémon é isso nostalgia, amigos e diversão!

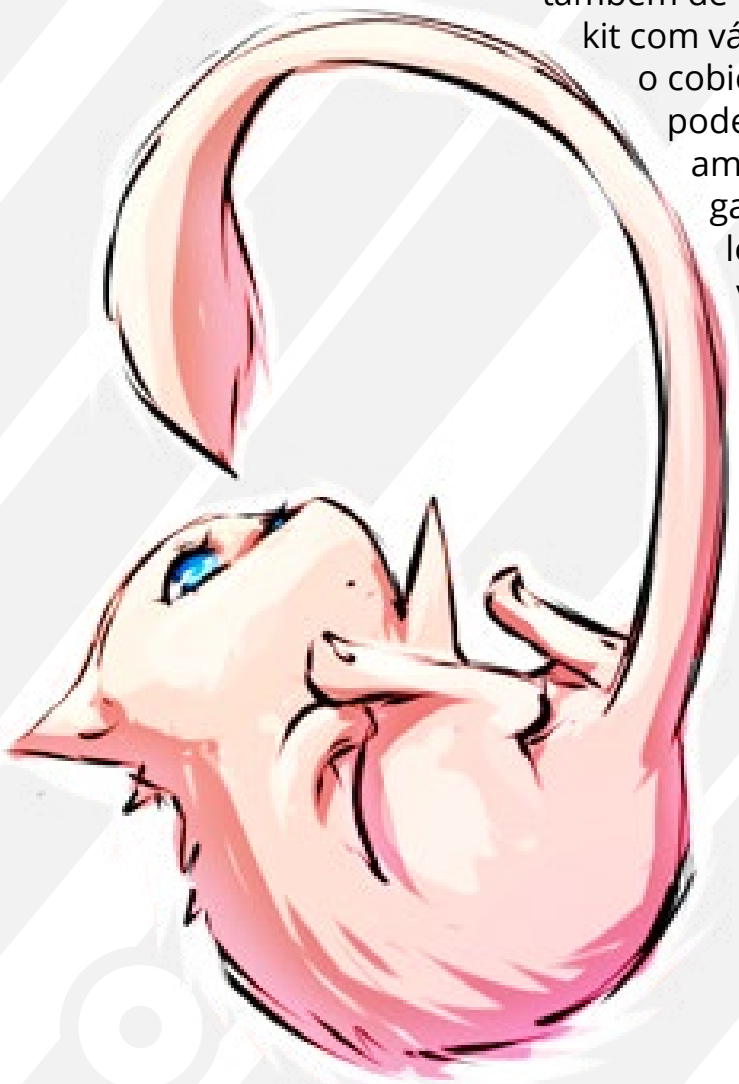


July Dourado

Redatora
Pokémon Favorito: Mew



Seria impossível falar da minha história com os games sem mencionar Pokémon! Lembro como se fosse ontem do dia em que ganhei um Game Boy Color junto com Pokémon Red, meu primeiro RPG (comecei tarde nesse mundo, eu sei). Eu já era fã dos monstrinhos de bolso naquela época e, como não poderia deixar de ser, o jogo fez com que eu me apaixonasse mais ainda pela franquia. Eu costumava jogar por horas a fio, mesmo sem entender uma palavra de inglês, e lembro de frequentemente pedir ajuda aos meus amigos do colégio quando empacava em algum trecho (o Snorlax e a Poké flauta foram as minhas primeiras dificuldades). Lembro também de ter ficado muito feliz quando ganhei um kit com vários acessórios de game boy que incluía o cobiçado cabo Game Link. Finalmente eu poderia batalhar e trocar pokémon com os amigos na hora do recreio! É claro que os games posteriores me trouxeram ótimas lembranças também (principalmente as versões Yellow e Gold), mas Pokémon Red foi o game que despertou o meu interesse por um novo idioma e marcou o início da minha paixão por RPGs, e por isso tem lugar especial no meu coração!



Gabriel Verbena

Revisor
Pokémon Favorito: Sableye



Certamente muito marcante na minha vida, Pokémon foi a franquia que fez com que eu consolidasse minha paixão pela Nintendo. Eu já possuía um SNES e era fanático por Legend of Zelda: A Link to the Past quando joguei pokemon Red e Blue no GameBoy (o original tijolão amarelo). Desde então, fiz questão de jogar todos os games da franquia e pela primeira vez senti vontade de atuar competitivamente num cenário de jogos eletrônicos. É bastante empolgante especular pelos novos monstrinhos e, quando são revelados, mirabolar as novas estratégias. Sem falar na ansiedade por descobrir quais serão seus novos xodós de mais uma geração Pokémon.



Vinicius Eleno

Redator
Pokémon Favorito: Jolteon



Conheci Pokémon lendo matérias de revistas e sites de games, que tentavam explicar um pouco do porque esse jogo sobre coletar monstrinhos seria uma febre. Sendo bem sincero, nunca fui muito com a cara dessas matérias, mas era curioso sobre o jogo. Afinal, sempre curti RPGs por turno, coisa que tinhamos aos montes no final dos anos 1990.

Acabei pulando os jogos originais e comprei Pokémon Yellow para meu recém-adquirido Gameboy Color roxo no final de 1999. E quem diria tudo que iria enfrentar ali! Foram diversas horas de combates frenéticos atrás de mais níveis e mais monstrinhos, e tudo só melhorou quando meu grande amigo Danilo também comprou uma versão do jogo e de quebra o fatídico Link Cable para realizarmos trocas. Finalmente via meu Kadabra virar um Alakazam, e tinha chance de tentar fechar a Pokédex.



A diversão só aumentou quando adquiri Pokémon Stadium para o N64, vendo pela primeira vez aqueles golpes incríveis como Surf e Hyper Beam em belíssimos efeitos tridimensionais. Algum tempo depois, Pokémon Snap, e suas diversas horas de diversão tentando juntar os vários Charmander do vulcão para fazer uma pose bacana. Dalí parti para o TCG, que havia saído oficialmente no Brasil pouco tempo depois.



Nesse ponto a febre pelos monstrinhos já era enorme por todos no Brasil, tanto que lembro que foi uma batalha achar em uma loja Pokémon Silver no mês de seu lançamento. Infelizmente, não pude adquirir um Gameboy Advance ou um Nintendo DS, então acabei pulando várias gerações dos jogos. Só fui retornar ao adquirir meu 3DS juntamente ao Pokémon White. E foi uma sensação ótima, algo como rever aquele seu velho amigo que você nunca perde a afinidade. Não demorou muito para eu decidir comprar o White 2, e entrar na febre pelo lançamento de Pokémon X/Y. E quando finalmente ele foi lançado em 2013, lá estava eu correndo novamente atrás de um cartucho, me sentindo como 13 anos antes. E a sensação ao ligar meu 3DS com Pokémon X na tela fez todo o esforço valer a pena. Tenho mais certeza disso ao ver o Snivy e Houndoom que ficam na base do meu monitor, ou o Jolteon pixelado que anda pendurado no espelho do meu carro.



Jaime Ninice

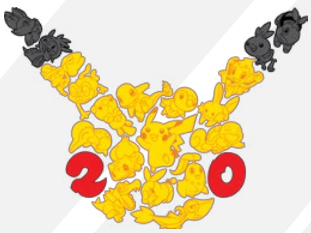
Redator, Revisor
Pokémon Favorito: Meowth





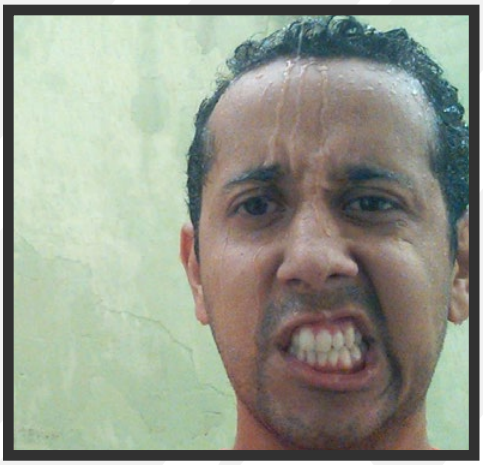
Confesso que cheguei um pouco tarde no mundo Pokémon, mais precisamente no início da febre dos monstrinhos de bolso através do anime que passava no Brasil (as duas primeiras temporadas foram consideradas as melhores). Passei a colecionar de tudo que era referente aos "pokémonstros", desde tazos e cartinhas da Elma Chips, passando por mini-figures do refrigerante Guaraná caçulinha, cards de ingressos de cinema até a que mais me orgulho, que foram as revistas Pokémon Club, posteriormente Pokémon Club Evolution. Foi aí que comecei a me habituar a ler mais textos jornalísticos através de nomes como Erik Araki, Odair Braz Junior, Pablo Miyazawa, entre outros que eu viria a acompanhar também nas páginas da Nintendo World (quando a revista ganhou uma seção dos monstrinhos após o término do periódico exclusivo dos monstrinhos). Fui desenvolvendo um carinho especial pelos monstrinhos, jogando alguns dos seus mais famosos games, contudo, sem me aprofundar muito neste universo.





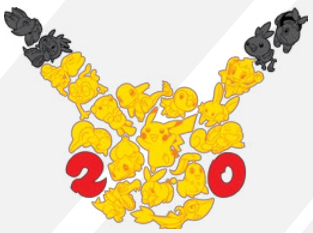
Parrilha Junior

Social Média
Pokémon Favorito: Arcanine



Não sei nem ao menos por onde começar, Pokémon é hoje no mínimo 45% da minha vida e isso no auge dos meus 24 anos. Enquanto divido meu tempo com casamento, trabalho, diversão e outras atividades, Pokémon está lá. Engraçado pensar que amamos mais aquilo que é proibido, meus pais não queriam que eu assistisse Pokémon pois, da mesma maneira que muitos pais, eles achavam aqueles “monstros” invenção do diabo. Eu não os culpo, eram outros tempos e Pokémon era a novidade, a inovação. Mas não conseguiram me impedir, na casa de amigos, escondido, sempre dei um jeito de ver Pikachu e companhia, cheguei até a comprar por R$ 10,00 (uma fortuna na época) um DVD com incríveis 20 episódios da série. Os games então foram minha paixão, quando aprendi que era possível (de maneira ilegal) jogar Pokémon no PC minha vida mudou, hoje possuo um Game Boy Color e um 3ds e no mínimo uns 7 títulos de Pokémon. Por hobby ainda faço vídeos no YouTube sobre Pokémon TCG, se eu gostaria de trabalhar com isso? Ishihara, estou a inteira disposição.





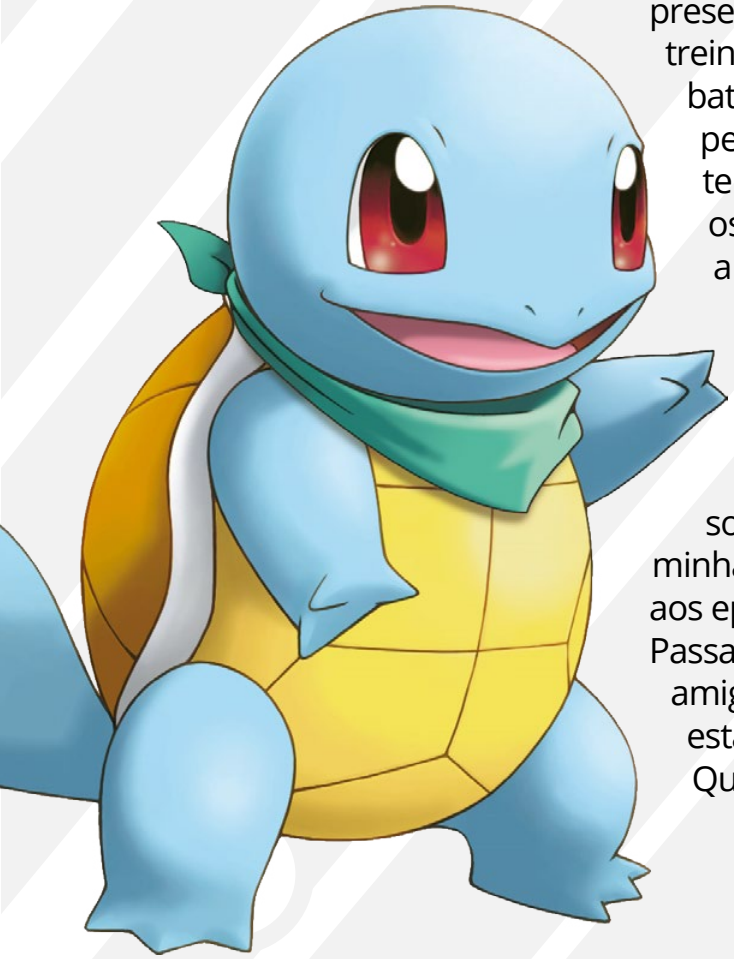
Ítalo Chianca

Redator, Diretor de publicações
Pokémon Favorito: Squirtle



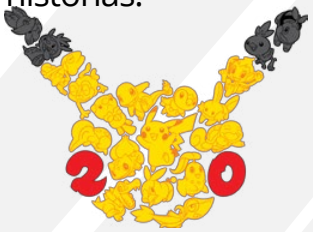
Para mim, Pokémon é sinônimo de amizade. A minha relação com os monstrinhos de bolso começou naquela linda manhã do dia 10 de maio de 1999, quando a série animada foi ao ar no Programa da Eliana. Assisti com meus dois irmãos aquela mágica invasão de bichinhos poderosos. Não deu outra. A febre nos pegou.

Respirávamos Pokémon. Discutíamos os episódios, elaborávamos teorias sobre evoluções, dividíamos o dinheiro da jogatina na locadora com tazos e figurinhas, passávamos o recreio inteiro conversando com amigos sobre o episódio do dia anterior e até lutávamos uns contra os outros, imitando as batalhas do desenho. Tudo isso envolto de muitas risadas. São lembranças maravilhosas.



O tempo passava e Pokémon sempre continuava presente. Com os games, gastei dezenas de horas treinando meu time para tentar ganhar pelo menos uma batalha de Iago, meu irmão mais novo apaixonado pelos jogos portáteis. Também gastei vários dias tentando não quebrar o meu Nintendo 64 com os absurdos de Pokémon Stadium. Cheguei até a comprar um maldito cartucho pirata de Super Nintendo com um hack de Pokémon.

E a paixão não para. Mesmo com todas as infinitas obrigações da vida adulta, Pokémon ainda encontra uma forma de me trazer novos sorrisos. Hoje, quando chegamos do trabalho, minha esposa e eu aproveitamos para relaxar assistindo aos episódios clássicos da série animada no Netflix. Passamos horas nos divertindo com Pikachu e seus amigos. Inclusive, vou parar por aqui porque ela já está me chamando para o curtir o próximo episódio. Que venham mais 20 anos de boas histórias.



Pedro Vicente

Redator
Pokémon Favorito: Tyranitar



Entravamos correndo na sala da casa do amigo da semana (com os bravos, porém carinhosos, gritos da mãe do amigo da semana). Suadas e barulhentas crianças chegando de um treino de futebol, prontas para trocar a corrida e os pontapés pelas delícias do mundo eletrônico. Dentre as crianças, existia aquela mais rica que viajava com frequência aos Estados Unidos junto à família. E era, com raras exceções, essa que nos mostrava alguma novidade quente. Dessa vez, algo impensável: existia um jogo do desenho Pokémon!

Naquela época as informações eram desencontradas, e demorou um tempo para eu descobrir quem era o ovo e quem era a galinha da relação, mas tão logo vi aquele jogo em ação naquele fim de tarde há muitos anos atrás, me apaixonei. Diferente da criança abastada, eu não poderia ter acesso à um Game Boy. Como muitos dos outros garotos da escola, eu tinha acesso à um computador em casa e à um irmão mais velho. Ele, que usava de meios “semi-legais” para jogar Duke Nukem 3D, descolou um disquete mágico para mim. A metáfora perfeita para uma pokébola, pois tão logo usei a arcaica mídia, algo fantástico ocorreu: existia um jogo do desenho Pokémon e eu podia jogar no computador do meu irmão!



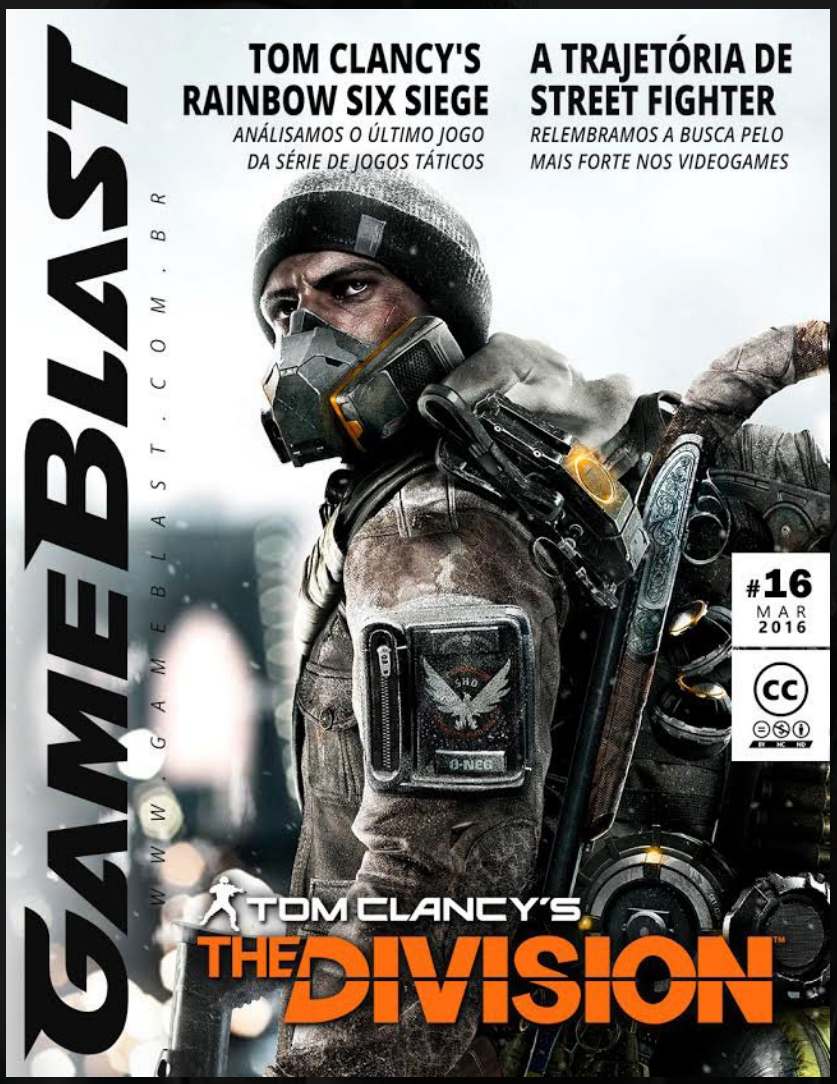
A partir daí foram horas de diversão em casa e outras tantas horas de discussão (e diversão) no colégio, falando sobre o viciante jogo. Pouco tempo depois ficamos sabendo que uma nova geração chegaria com Pokémon Gold e Silver. Dessa vez, não precisamos de disquetes, já que conhecíamos uma página para baixar as, hoje, famigeradas roms. Resolvi escolher a versão Silver, visto que tinha gostado mais do desenho da Lugia, enquanto meus amigos foram todos de Gold. Algo estranho ocorreu: existia uma nova geração de monstrinhos e eu era o único da turma que estava conseguindo prosseguir, visto que a rom do Pokémon Gold travava naqueles primeiros dias!

Mas o maior obstáculo foi a língua. Como o jogo era em japonês, tinha que ir descobrindo o que era cada coisa na raça. Desenhado (esse é o verbo correto) os símbolos para me lembrar qual era cada item, qual era cada golpe, e por aí vai. Com muito esforço, consegui terminar o jogo antes das primeiras traduções aparecerem. Porém, não consegui descobrir que dava para viajar para Kanto. Essa aventura ficou para o futuro, quando comprei Pokémon SoulSilver para meu Nintendo DS. Muitas das minhas memórias queridas com Pokémon vêm dessa época, por isso meu monstro preferido é um gen 2. Com os anos pude me desculpar pela pirataria infantil e comprar portáteis e todos os jogos originais da franquia. O resultado? Existe um jogador que tem orgulho de dizer que jogou, até hoje, todos os jogos principais da franquia Pokémon!



Revista GameBlast 16

Deixe a adrenalina fluir, pois este mês a revista GameBlast chega entre tiros, pancadaria e muita, mais muita ação.



Além de Tom Clancy's Rainbow Six Siege, a trajetória de Street Fighter e muito mais!

Baixa já a sua!

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista