

NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBLAST.COM.BR



#79
A B R
2016



ポケモン POKKÉN TOURNAMENT™



METROID

O FUTURO DA SÉRIE

EXPECTATIVAS

POKÉMON SUN & MOON



Tempo de jogar

Ontem, hoje, amanhã e o tempo todo. Sempre é hora de jogar e pensar em videogame, não é? Aqui na Nintendo Blast é assim. Por isso, trazemos para você uma revista extra este mês, com tudo que tem rolado no passado, presente e futuro da Nintendo. Nesta histórica N-Blast #79: relembramos Pokémon Red e Blue, Mother 3 e Super Metroid, três dos maiores clássicos do passado da Nintendo; analisamos Pokkén Tournament, jogo do momento no Wii U; comentamos sobre as nossas expectativas sobre Star Fox Guard e Pokémon Sun & Moon, duas das maiores apostas da Big-N para 2016; e discutimos o passado, o presente e o futuro da série Metroid nos videogames. Leia, reflita e jogue conosco nesta edição feita com muito carinho para você. – **Ítalo Chianca**



CARTAS

N-Blast Responde

04

**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
Renan Greca
Thiago Caires

REVISÃO
Bruno Alves
Henrique Minatogawa
Jaime Ninice
Luigi Santana
Robson Júnior
Vitor Tibério

DIAGRAMAÇÃO
Guilherme Lima
Ítalo Lourenço
Leandro Alves

Ilustração
Nivaldo Wesley

CAPA
Leandro Alves

STAGE SELECT

Unknow Dungeon
Red e Blue

07

BLAST FROM THE PAST

Mother 3 e seu
charme empático

11

PRÉVIA

Star Fox Guard (WiiU)

14

ANÁLISE

Pokkén Tournament
(WiiU)

21

TOP 10

Mudanças que
queremos em Pokémon

32

DISCURSÃO

O que aconteceu
com a série Metroid

40

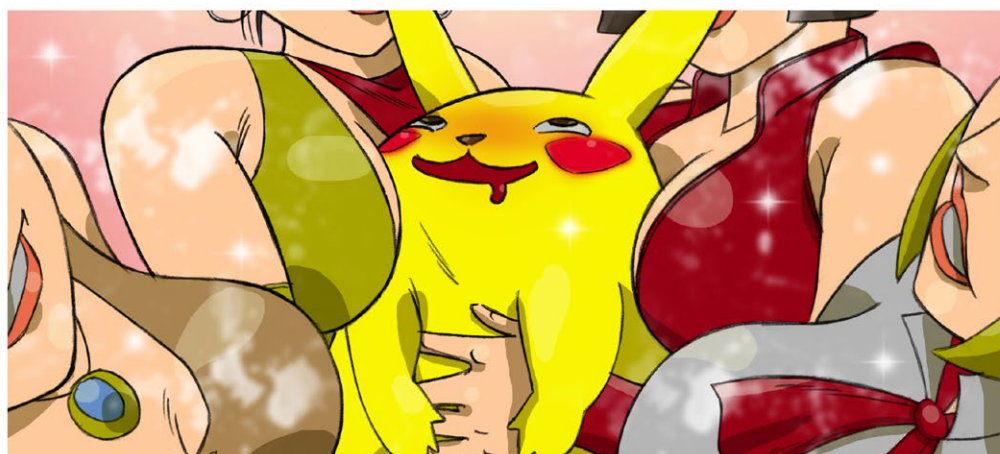
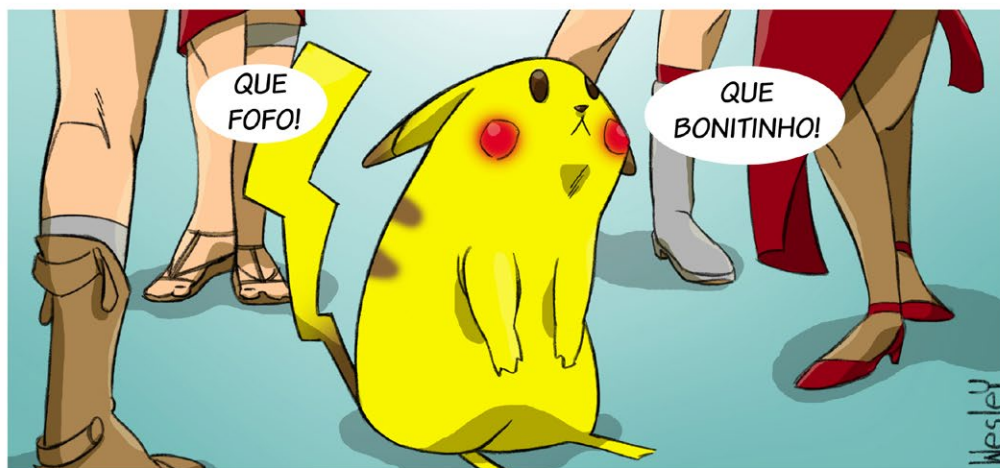
CRÔNICA

Terminando Super
Metroid pela 1ª vez

49

HQ Blast

"Pokken(Sorte)Tournament" 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 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



nãPedra! Sou muito influenciado pelas análises da N-Blast, e costumo gastar dinheiro com jogos de média abaixo de 9,0. Sou um tanto crítico em relação a jogos e costumo me chatear rápido se jogo não for bom. Mas mesmo assim, sera que não estou sendo bobo e deixando de jogar ótimos jogos?

Anônimo "Exigente" da Silva



Bom, antes de tudo, acho que não há nada bobo em fazer as suas compras baseadas em análises. Afinal, os jogos são caros e é preciso saber se o que você vai gastar vale a pena. Mas agora vamos aos problemas do seu sistema. xD

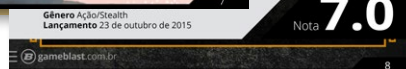
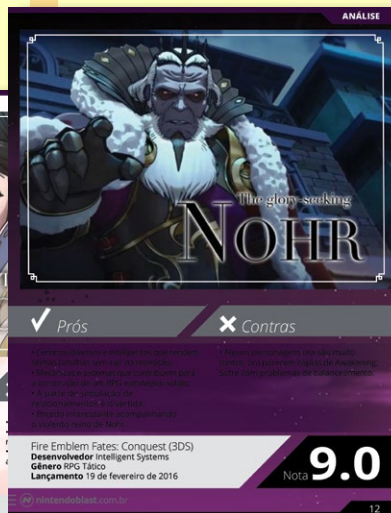
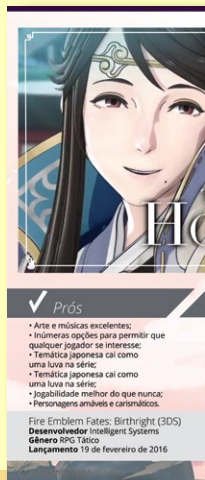
1) Sim, 9 como nota de corte é extremamente exagerado e exigente. xD Para você ter uma ideia, isso deixa de fora Yoshi's Woolly World e Splatoon — ambos

receberam nota 8.5, no Nintendo Blast — que são jogos muito bons.

2) Por melhores que sejam as análises do Nintendo Blast (claro, já que são guiados e inspirados por MIM), infelizmente os redatores não conseguem analisar todos os jogos lançados e assim, se você for esperar pra ver se a nossa análise de algum jogo vai receber nota maior que 9 ou não, você pode acabar esperando pra sempre.

3) Gosto é algo muito pessoal e pode variar bastante. Na minha opinião, análises de games costumam "funcionar" muito melhor do que análises de filmes, por exemplo (já que alguns fatores dos

games podem ser analisados mais concretamente, como a boa jogabilidade), mas mesmo assim você vai encontrar opiniões muito variadas de um mesmo jogo, vindas de diferentes fontes. Mesmo em um



único site, dependendo do redator a opinião e análise final do jogo pode variar muito. Então fazer a escolha baseada em apenas uma análise nem sempre pode dar muito certo.

Sendo assim, estas são minhas recomendações:

1) Dê preferência, claro, aos jogos com notas altas, mas não pense muito nessa questão de "nota de corte". Como eu falei, a nota vai variar bastante e a sua opinião pode ser bem diferente da de outras pessoas.

2) Antes de decidir, leia várias análises do jogo, de diferentes fontes e tente juntar tudo de acordo com as suas preferências. Veja os elogios e críticas que cada um faz do jogo, tente encontrar os pontos comuns e veja quais se aplicam mais ou menos de acordo com os seus gostos.

Gostaria de saber se por ventura apresentar algum problema com meu Wii U que inviabilize de jogar meus jogos baixados pela eShop, eu posso baixa-los novamente? Os dados ficam armazenados em algum lugar (internet, console?). Vou conseguir descarrega-los novamente pela minha NNID?

Cassio, o REdownloader

Sim, desde que você esteja usando o mesmo Wii U e a mesma conta NNID, você pode baixá-los novamente sempre que quiser, sem ter que pagar por eles novamente, mesmo que você apague os jogos do seu console.

Os amiibo/Skylanders do Bowser e do DK funcionam igual ou diferente dos amiibos normais no Mario Maker?

Anôniibo "Skylanders" da Silva

Sim, os bonequinhos híbridos de amiibo e Skylanders do Bowser e DK têm a mesma funcionalidade que os amiibo normais desses dois personagens se usados no Mario Maker. Ou seja, essas variações desbloqueiam as mesmas roupas do Bowser e DK.

Eu estava jogando Pokémon X no online, e o oponente da batalha fez uma Latias mega evoluir. É possível megas de ORAS serem usadas em batalhas com a outra pessoa usando o cartucho de XY?

Anônimo "Mega" da Silva

Desde que essas Mega Evoluções estejam codificadas nos dados de XY, sim.

Mesmo não estando presentes no jogo, os desenvolvedores já haviam incluído essas Mega Evoluções em XY, já que estes poderiam se comunicar com OR/AS e

seria inconveniente se nem todos os Pokémon e Mega Evoluções de um não

fossem compatíveis com o outro. Tanto

é assim que as Mega Evoluções

de Latias e Latios já

havam sido descobertas

antes mesmo do lançamento de OR/AS, através da inspeção dos dados armazenados em XY.



Pedra, uma pergunta sobre SEU jogo: Pode me dizer por qual motivo, Ganon se transformou para Ganondorf do SNES pro 64? Tipo, por que ele ficou em formato humano desde o 64?

Heltinho Minardi, o humanondorf



Na verdade foi o contrário: a timeline oficial da minha série mostra que Ocarina of Time se passa antes dos jogos de NES e SNES e, assim, sabe-se que Ganondorf era originalmente um homem da tribo dos Gerudo que, ao ser corrompido pelo poder da Triforce do Poder, ganhou a habilidade de se transformar na sua versão suína demoníaca Ganon. E, este, por sua vez, é a reencarnação de Demise, de Skyward Sword.

Pedra, eu estou com receio de criar uma conta NNID, pois estou com medo de minhas informações pessoais serem violadas, pois isso já acontece com a Steam, Live e PSN.

Anônimo "Hacked" da Silva



Bom, é verdade que qualquer conta online é passível de invasões de privacidade... mas nesse caso você também deveria ter medo de se cadastrar em qualquer coisa na internet, incluindo conta do Google, Facebook, etc.

Além disso, a conta da Nintendo tem a vantagem de não requerer dados

de conta bancária – ao contrário da PSN e Live, por exemplo. Pelo uso da conta ser gratuito, você só precisa entrar com os dados bancários no momento de alguma compra e você até tem opção de que isto não seja armazenado para uso posterior. Portanto, há bem menos dados sensíveis expostos a risco de invasão.

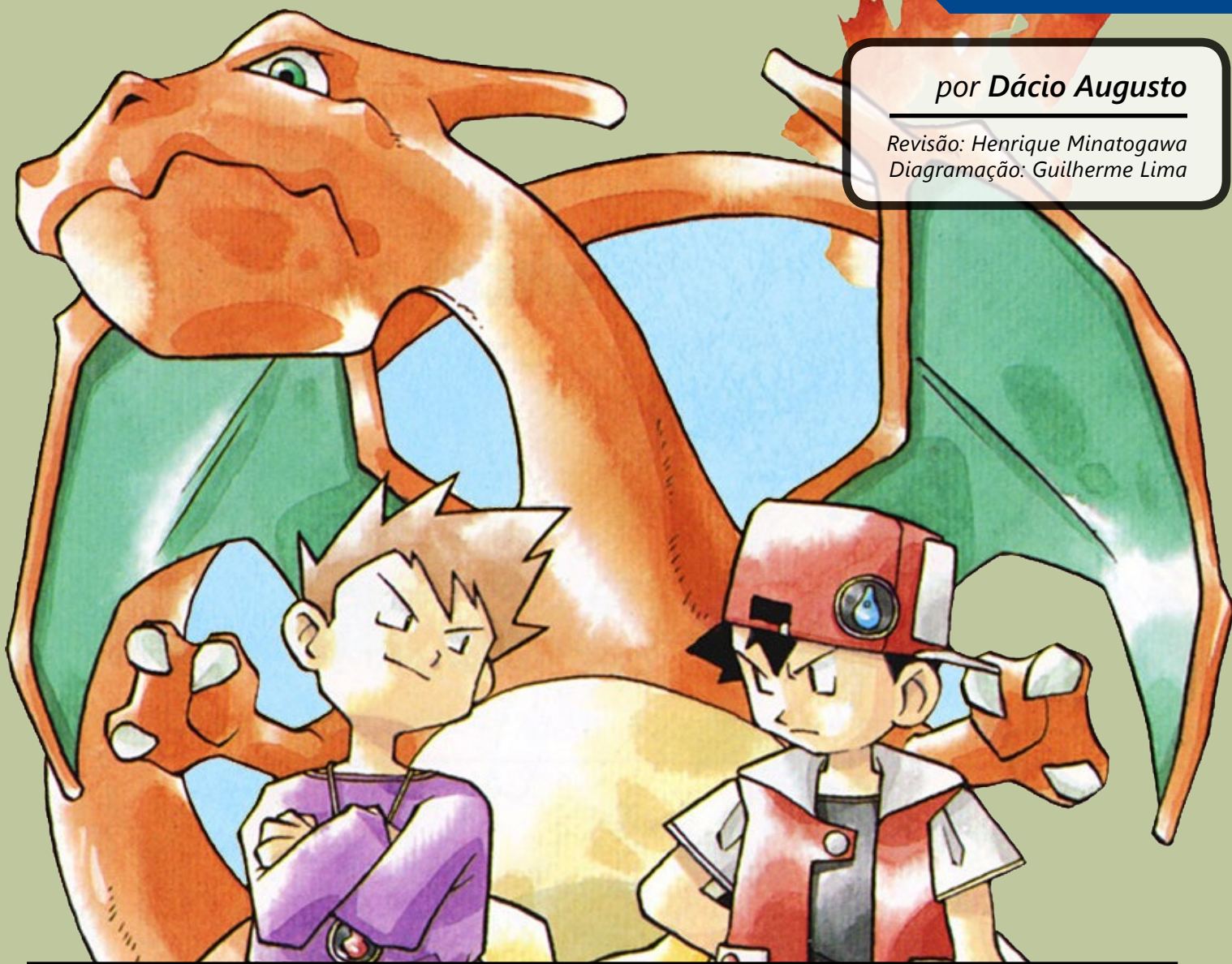
Pedra, o novo Mario & Sonic Olympic Games vai sair no Brasil?

Anônimo "Rio" da Silva



Apesar Nintendo estar sem presença oficial no Brasil e seus jogos continuarem sem lançamento e distribuição oficial no país, Mario & Sonic at the Rio 2016 Olympic Games será uma exceção. O jogo esportivo da turma do bigodudo e do ouriço será distribuído pela Gaming do Brasil em parceria com a Rimo. Mesmo assim, isso não significa que é a volta da Nintendo ao Brasil, já que, segundo a própria distribuidora, essa é apenas uma ação pontual. 



*por Dácio Augusto**Revisão: Henrique Minatogawa**Diagramação: Guilherme Lima*

Unknown Dungeon e a efetiva condução da história em Pokémon Red/Blue

Todos que jogaram Pokémon Red/Blue devem se lembrar do jogo por seus laços com as criaturas e pela longa jornada para se tornarem os melhores treinadores possíveis.

O que muitos esquecem é que o jogo tem uma história, sim. Um universo.

Não, não é só a Equipe Rocket e Giovanni. Pelos diálogos com os vários NPCs espalhados por Kanto, você consegue montar um pequeno cenário de uma história bem maior do que a exposta em sua jogatina. Mas tem um ponto bem específico que poucos percebem: a extensa história de Mewtwo e de como Pokémons são estudados.

Primeiros indícios

Logo quando você chega em Cerulean, ao tomar o caminho de cima, você tem um encontro com Bill. Ele tinha se transformado em um Pokémon por meio de um experimento falho com algo que remete ao teletransportador de "A Mosca". Esse é o primeiro sinal que temos de que, sim, Pokémons são estudados não só na Pokédex, mas em experimentos e afins.

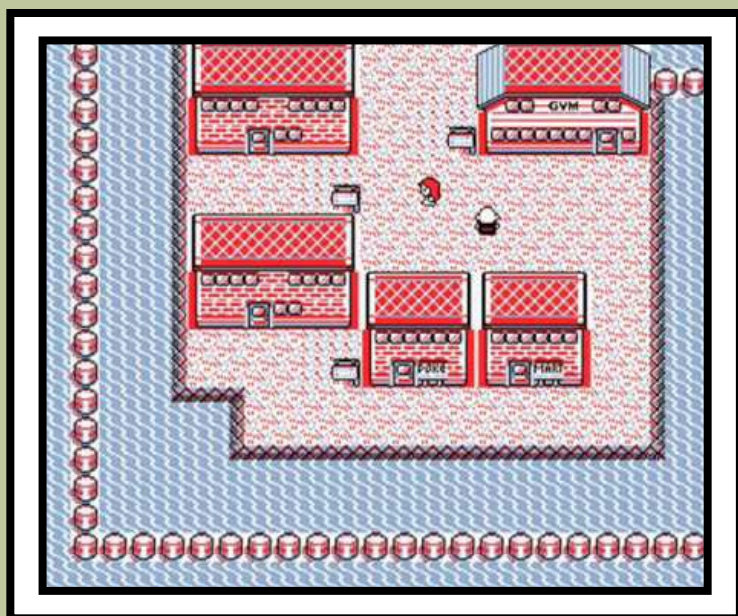
Pouco depois, você chega em Lavender Town e lá conhece o sr. Fujii. Ele conta uma curiosa história em que estudou Pokémons por muito tempo, mas só agora realmente os entende. Sr. Fujii é o responsável por uma casa de cuidados para Pokémons em Lavender, tentando cuidar bem deles. Arrependimentos passados, talvez, tenham o levado a fazer isso?



O grito maior

Então, finalmente, você vai para Cinnabar e conhecemos a misteriosa Pokémon Mansion. Um lugar vítima de um incêndio anos antes do jogo, ele é repleto de diários que narram a misteriosa história do seu antigo dono. Explorando florestas e mundos, ele acabou descobrindo um Pokémon raríssimo: Mew. Pegando uma amostra de DNA dessa criatura, ele cria um clone, que chama de "filho de Mew". No momento, sem nome, você não sabe o que exatamente é esse ser, mas a curiosidade está estabelecida ali.

Não há mais nenhum indício disso por todo o resto do jogo, na história "principal". Essas pequenas situações ditas acima são coisas que o levam a acreditar num universo maior e mais desenvolvido do que o que você está exposto. O fato de existirem eventos e ocasiões anteriores à sua lendária jornada torna tudo mais palpável e amigável. É uma situação explicada sucintamente, preparando terreno para a verdadeira magia.



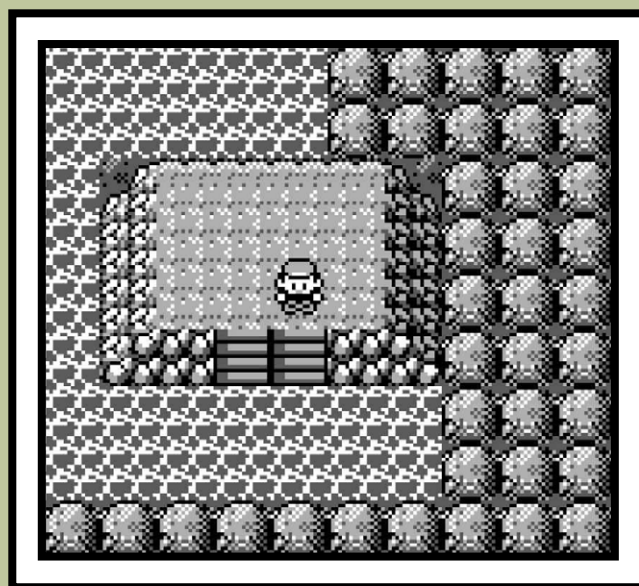
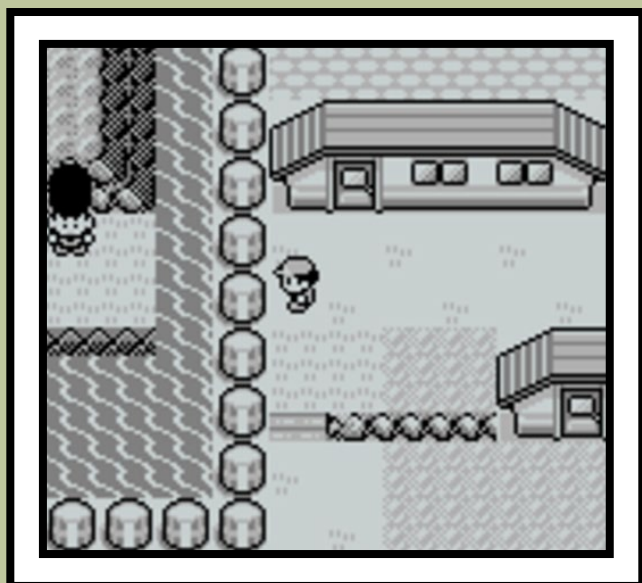
Encontro

Após se tornar um mestre, você ganha acesso a Unknown Dungeon, ou, como é conhecida em Firered/Leafgreen, Cerulean Cave. Essa caverna conta com os Pokémons selvagens mais fortes do jogo inteiro e exige o uso de todos os Hidden Machines de forma inteligente para, enfim, chegar a um pedaço isolado de terra onde o verdadeiro chefe final do jogo o espera: Mewtwo.

A Master Ball obviamente foi pensada em cima dele, e assim uma luta ferrenha – se você tentar capturá-lo em outra bola – ou rápida

acontece. Independentemente disso, você sente que agora está fazendo parte da história daquele mundo mesmo. Deixar Mewtwo, o protagonista de uma história que, normalmente, você não dá muita atenção, como o chefe final é algo inteligente e muito bem construído.

Por isso, a história de Pokémon Red/Blue é muito melhor quando não é escancarada; é mais simples e implícita. Vinte anos depois, é surpreendente pensar no que a Gamefreak alcançou aqui. 



MOTHER[®] 3

e seu charme empático

por Dácio Augusto

Revisão: Jaime Ninice
Diagramação: Ítalo Lourenço

A história de Lucas é emocionante e nos deixa sensibilizados com facilidade e maestria

Shigesato Itoi é um homem bem interessante. Ele não tinha nenhum envolvimento com videogames ou computadores antes de Mother, mas era um dos maiores publicitários do Japão. Ele criou um slogan que se tornaria um sucesso tão grande que, até hoje, em cursos de publicidade e afins no país, é usado como exemplo.

A publicidade é um ramo que necessita de certa compreensão do que faz o ser humano, bem, humano. Saber como atrair a sua atenção ao mesmo tempo em que deixa claro o que ele quer vender é uma forma efetiva de se vender os produtos. E Itoi transmitiu para Mother isso, só que em seu terceiro título isso ficou mais aparente. Mother 3 é uma lição de empatia nos jogos, uma história que dói bastante mas é incrível ao mesmo tempo. E é sobre isso que iremos falar nesse texto, que também é uma pequena homenagem a esse jogo que está completando seus 10 anos agora.



No meio do nada

Mother 3 se passa depois de Earthbound, mas é um choque ver em seus momentos iniciais uma cidade tão diferente das metrópoles que vimos durante todo o jogo anterior. Agora, temos uma comunidade rural que remete muito ao velho oeste. Fazendo questão de lhe passar uma sensação de vida simples e do campo, o jogo vai introduzindo seus personagens principais: a família de Lucas e Claus, irmãos gêmeos.

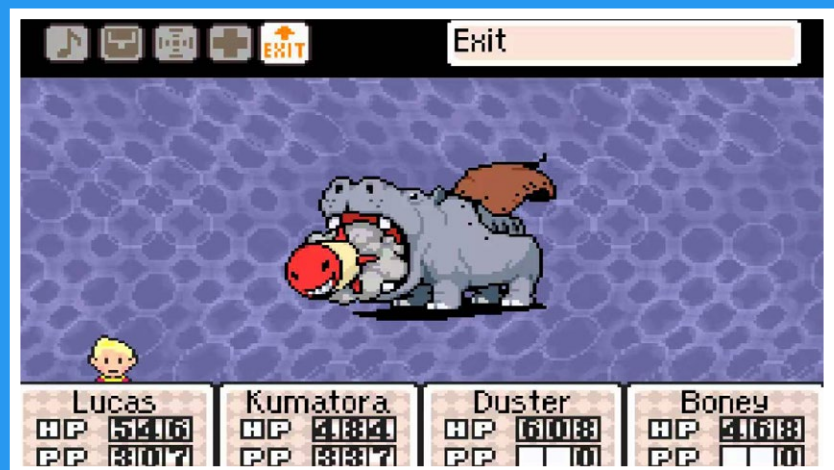
Isso ajuda com a **empatia** com quem está jogando.

A simplicidade e paz da cidade é principalmente representada por Hinawa, a mãe de Lucas e Claus. Atenciosa, todos da cidade a amam. Infelizmente, a vida simples da cidade começa a entrar em caos quando eventos ruins alcançam Hinawa. Claus se afasta de Lucas, Flint, o pai dos meninos, se vê perdido e Lucas é forçado a amadurecer. Ver o caminho que cada um desses personagens seguem pode causar uma sensação de empatia pelo jogador, pois você consegue compreender o que cada um está passando. É uma dor enorme que deve sim ser contemplada, muitas vezes de forma destrutiva, dependendo de como a pessoa recebe a notícia. Cada um tem uma forma diferente de lidar.

Empatia é o que sentimos por outro ser humano quando nos identificamos e compartilhamos sua felicidade ou outro sentimento, como a dor, sempre que possível. Mother 3 nos apresenta, em primeiro lugar, a empatia pela felicidade, identificando-nos com a família do personagem para depois nos sensibilizar...

Retrabalhando a jogabilidade

Os aspectos de ação de Earthbound eram bem truncados, principalmente na luta. Mother 3 arruma isso, apresentando um sistema de batalha com base em apertos rítmicos de botões. Ao executar cada golpe, você envia dano extra se apertar conforme o ritmo da música, permitindo um controle menos estranho da batalha. O inventário nos jogos anteriores, extremamente confuso e mal organizado, agora está totalmente moderno e de fácil uso.



Também, o jogo não é mais uma progressão básica de RPG, e sim dividido em capítulos. Esses capítulos apresentam um protagonista diferente, apresentando e desenvolvendo vários pontos da narrativa até que todas se conectem.

Tematicamente direto

O tema principal de Mother 3 se estabelece entre a gentrificação, mensagem anti-consumismo e o peso da morte. New Pork City, uma metrópole consumista que pode ser baseada nas grandes metrópoles do mundo é, curiosamente, insana. O consumismo e a adoração ao líder que permite isso os levou a loucura. A pequena cidade de Lucas, no começo utópica, vê-se completamente desolada após a morte de Hinawa e da chegada de pessoas de New Pork, deixando-a em uma mutação constante e triste.



O caminho de Lucas e Claus após a morte de Hinawa consiste numa metáfora incrível para o peso dessa ocasião. Enquanto Claus vira um vilão, Lucas vai se forçando a amadurecer, tendo que virar um adulto muito cedo. Por mais ficcional que o desafio seja, a forma que ele é colocada deixa o jogador emocionado, pensando nos comportamentos e reações e isto é bem impressionante e honesto.

Podemos definir, então, Mother 3 como um jogo cheio de momentos bons, emoções, mas, ao mesmo tempo, extremamente crítico. Uma obra bem adulta vestida como se fosse um jogo infantil. 



por Thiago Caires

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Leandro Alves

WiiU



O que esperar de

STARFOX™ GUARD

Já fazia um bom tempo que o público clamava por um novo jogo da série Star Fox, quando, após a folga de uma geração, a Nintendo avisou que a turma da raposa mais famosa das galáxias se preparava para chegar ao Wii U com **Star For Zero**. Desta nova aventura surgiu também um título que reúne em um só pacote o universo da franquia, as capacidades únicas do aparelho e as mecânicas de um tower defense game. O que podemos esperar de **Star Fox Guard**, que chega às lojas em abril? Vamos descobrir!

Em defesa do nosso minério de cada dia

Foi na E3 2013 que a Nintendo revelou ao mundo o que Shigeru Miyamoto, gênio por trás de clássicos como [Mario](#), [The Legend of Zelda](#) e [F-Zero](#) preparava para seu mais novo console de mesa. Entre os três projetos exibidos estava [Project Guard](#), que na época já mostrava indícios de estar relacionado ao mundo de Fox McCloud. Como já era de se esperar, aqueles que tiveram a chance de colocar as mãos no título, àquela altura em desenvolvimento, saíram do evento muito animados.



Com uma proposta totalmente diferente do que qualquer um esperava ver em um jogo da série, **Star Fox Guard** traz Slippy Toad e seu tio Gribby Toad como as estrelas. O sapinho mais atrapalhado do Star Fox Team recebeu um pedido de ajuda de seu velho tio, que encontrou grandes problemas em seu trabalho como recolhedor de metais raros no espaço: seus equipamentos estavam

sendo atacado por hordas de robôs. Cabe a ele então, com sua pouca habilidade nos manchetes, mas grande talento para a mecânica e invenção, a tarefa de criar um equipamento capaz de neutralizar a ameaça eminente. A nós, jogadores, fica a missão de tomar controle do sistema e encontrar a melhor forma de proteger os negócios de Gribby.

Às câmeras! Às armas!

Desenvolvido em parceria com a Platinum Games, Guard tem como grande trunfo seu gameplay diferenciado - até mesmo quando falamos de jogos do gênero tower defense. Os jogadores têm à sua disposição um total de 12 câmeras, que podem ser posicionadas em diferentes ângulos e pontos do campo de mineração. Por mais inocente que pareçam, a partir delas é possível acionar um laser capaz de eliminar a ameaça.

Aproveitando bem as funcionalidades únicas do Wii U, para completar a missão é necessário ficar atento tanto à tela da televisão como do gamepad. Em uma delas podemos ver as imagens capturadas pelas câmeras, na outra, o mapa geral do estágio fica disposto, com as câmeras numeradas e os pontos em que os inimigos invadem o espaço. Diferente dos robôs comuns, os inimigos voadores chegam por cima e destroem as câmeras, então, muito cuidado!



As condições de vitórias e derrota são bem claras: Derrote todos os inimigos antes que eles cheguem ao centro do mapa e leve para casa os louros de um dia de trabalho como mineiro; deixe os inimigos infligirem dano suficiente ao equipamento e prove o gosto amargo da derrota e do minério perdido. Já sabemos o que vamos escolher.



99% single-player, mas aquele 1% multi

Quem teve a chance de testar o jogo até o momento - principalmente em grandes eventos do mercado de videogame onde a plateia é grande - chama a atenção para um detalhe: apesar de ser um jogo com alma single-player em que o jogador é o guarda do posto de mineração, as pessoas ao redor que só assistem à ação se tornam verdadeiras ferramentas na hora de combater os inimigos.

Ao atingir as fases mais desafiadoras, nas quais os números de inimigos se multiplicam de forma mais rápida, é natural que os jogadores tenham uma dificuldade maior em acompanhar o movimento dos robôs inimigos. Porém, é nessa hora que o espectador se mostra uma mão na roda, já que, convenhamos, um mínimo de quatro olhos é mais eficiente que dois.

E esta ajuda tem tudo para ser necessária, já que entre as listas de inimigos estão ainda modelos de robôs simples, modelos que se destacam de sua parte inferior, e outros invisíveis ao radar do sistema de Slippy. Então é só chamar a galera, encher um isopor com alguma bebida de sua preferência e começar a festa. Quem sabe role até uma competição para ver quem sobrevive mais tempo!

A redenção de Slippy

Jogue uma pedra quem nunca deu aquela tremida ao ouvir a voz de Slippy em Star Fox 64. Apesar de sempre figurar em listas de personagens mais irritantes de todos os tempos, o anfíbio é uma importante peça na equipe de Fox McCloud. Como inventor e mecânico do time, ele é responsável pela criação e manutenção dos equipamentos da equipe, habilidade evidente em Guard. Deixem Slippy em paz!



O valor do minério

Uma das principais características de jogos de tower defence - subgênero dos jogos de estratégia - é a utilização de recursos coletados para realizar o upgrade dos equipamentos de defesa. Não há muitas informações sobre o sistema utilizado em *Star Fox Guard* e quais as evoluções possíveis (talvez armas mais potentes ou com efeitos especiais?), mas sabe-se que poderão ser feitos a partir dos minérios coletados durante as missões.



Desafio online e recompensas

Já com uma proposta bastante parecida com a de **Captain Toad: Treasure Trackers**, **Nintendo Land** – deste último, principalmente a estética - e outros mini-games da eShop, *Star Fox Guard* tira também um pouco de inspiração de **Mario Maker**. Para garantir uma maior vida útil ao título, a Nintendo EPD incluiu um modo de criação de desafios bem interessante.

Aqueles que quiserem se aventurar na vida de game designer têm à sua disposição as 100 fases originais do jogo, que podem ter sua disposição de inimigos alterada livremente e enviada para outros jogadores via internet. Assim como no jogo comum, criar níveis ou jogar os feitos por outra pessoa garante aos jogadores minerais raros, que trazem novas opções para o jogo.

Influências externas?

É natural que artistas busquem inspiração em todos os lugares na hora de criar suas obras, e talvez nem o todo poderoso Shigeru Miyamoto fuja disso. A ideia de usar câmeras de vigilância para avistar inimigos já foi vista em um jogo na década de 90: *Night Trap*. No game o jogador também precisava ficar de olho nas câmeras dentro de uma casa, mas em busca de um assassino.



Simplicidade cativante

Star Fox Guard é um título simples por natureza, o que parece ter influenciado bastante a decisão da Nintendo de distribuí-lo junto de Star Fox Zero, assim como na eShop. Porém, tudo indica que esta ideia de Miyamoto - que une tudo o que ele aprendeu na era Wii de jogos casuais e seu legado em jogos de ação - cativa jogadores em busca de desafio ou uma boa diversão com os amigos e família. Vale a pena ficar de olho! 



Star Fox Guard (Wii U)
Desenvolvedor Nintendo EPD / Platinum Games
Gênero Tower Defence
Lançamento 21 de abril de 2016

Expectativa



3

Guia N-Blast

Super Smash Bros. (WiiU/3DS)

Conheça o guia definitivo de Super Smash Bros.!
Trazemos tudo sobre personagens, modos de jogo, amiibo, estágios, challenges e muito mais!



BAIXAR NO
Google play



COMPRAR NO
Google play

WiiU

*por Renan Greca**Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Leandro Alves*

Análise:



Muita gente se surpreendeu ao saber que, na iteração de 2016 do maior evento de jogos de luta do mundo, o Pikachu teria tanta presença quanto Ryu nos torneios. Além de suas aparições em Super Smash Bros., o ratinho é a estrela de Pokkén Tournament, um novo jogo desenvolvido pela Bandai Namco em parceria com a The Pokémon Company.

Não exatamente como o nome sugere

Como o nome implica, Pok(émon Tek)kén segue uma linha de design similar à vista em Pokémon Conquest (DS) e Hyrule Warriors (Wii U/3DS). Partindo do gameplay básico de Tekken, a Bandai Namco incorpora os personagens e outras características de Pokémon ao jogo. Mas, diferente de Hyrule Warriors, que pode ser descrito como Musou com skin de Zelda, Pokkén se distancia o suficiente de Tekken para ter seu próprio lugar no cenário de jogos de luta. À primeira vista, é perdoável pensar o contrário. Afinal, os ângulos de câmera e os movimentos dos personagens remetem mesmo a Tekken. Contudo, ao pegar o controle e jogar,

as diferenças se mostram claras. A principal característica de Pokkén que o distingue de outros jogos de luta em 3D é sua mecânica de duas fases. Durante uma partida, a ação alterna entre os chamados "Field Phase" e "Duel Phase". Na Field Phase, a câmera se posiciona atrás do Pokémon e a movimentação é tridimensional; nela, têm vantagem os golpes de longo alcance. Ao dar certos golpes, há a transição para a Duel Phase, que funciona em duas dimensões e o combate é mais direto. Essa mecânica dá uma camada de estratégia a mais para as batalhas, mas também tem consequências curiosas.



Em primeiro lugar, é necessário ficar sempre atento à fase atual da partida. Os botões X e Y causam ações diferentes dependendo da fase em que o jogo se encontra, enquanto o botão A (que tem uma dinâmica similar à de Smash Bros., usando botão + direcional) pode ganhar ou receber combinações. Por exemplo, quando eu jogava de Blaziken e queria realizar um Sky Uppercut (ativado apertando A e movendo o direcional para cima) precisava verificar primeiro se o jogo estava em Duel Phase, pois o golpe só funciona nesse estado. Golpes de alcance médio ou longo são afetados naturalmente pela mudança de câmera — afinal, é relativamente fácil evitar uma bola de fogo movendo-se para os lados

na Field Phase, mas na Duel Phase só resta pular ou utilizar seu escudo. Além dos golpes básicos, cada Pokémon tem um escudo (R), um golpe counter (X+A), um golpe de agarrar (Y+B), pode chamar um Pokémon de suporte escolhido antes da batalha (L) ou pode ativar o modo burst (L+R). Este, que requer a barra correspondente cheia, aumenta o poder e a resistência dos Pokémon e, dependendo da espécie dele, garante o visual de Mega Evolução. Ao apertar L+R novamente neste modo, ativa-se o Burst Attack, o "super especial" de cada criatura, completo com animação explosiva e dano absurdo. Golpes comuns, counters e de agarrar formam um triângulo "pedra-papel-tesoura" responsáveis por critical hits.



IMAGE TAKEN FROM THE ARCADE VERSION. GAME IMAGE IS NOT FINAL.

Muitos ataques comuns causam quantidades impressionantes de dano. Ao levar um Seismic Toss do Charizard, é difícil não ficar incrédulo ao perceber que o golpe tirou quase metade do HP do seu monstinho. Isso dá uma dinâmica extremamente frenética ao jogo, e, mesmo com o limite de tempo curto, é difícil chegar ao timeout de uma rodada. Cada partida consiste em três rodadas, mas os diferentes suportes e a barra de burst garantem que cada uma se desenrole de forma diferente. Apesar do elenco pequeno de Pokémon jogáveis, a Bandai Namco compensou isso fazendo os personagens serem surpreendentemente balanceados. O

metagame do jogo vai evoluir muito, é claro, mas nas primeiras semanas nenhum Pokémon se destacou como o melhor ou pior — com a exceção do Shadow Mewtwo, que tem um combo infinito que provavelmente será consertado na próxima atualização. Isso faz com que torneios sejam bem variados na seleção de personagens. Há espaço para personagens como Machop e Garchomp, que trabalham na base da força e alcance, assim como há para Pikachu Libre e Weavile, que compensam com agilidade e mudanças de status, além do meio termo ocupado por Blaziken, Lucario e afins.



Ainda assim, o elenco não deixa de ser curioso. Num universo com mais de 700 personagens possíveis, realmente é estranho termos apenas 16 Pokémon jogáveis — incluindo dois Pikachu e dois Mewtwos, e quatro deles são do tipo Fogo (não que isso importe tanto, pois golpes superefetivos não estão presentes). Escolhas como Suicune e Chandelure são interessantíssimas num jogo de luta e, considerando a variedade imensa de Pokémon que existem, é impossível não ficar imaginando as possibilidades.



Sozinho, um jogo OK

O modo single player de Pokkén Tournament consiste de uma liga que o avatar (cujo nome, título e aparência são customizáveis) deve tentar chegar ao topo. A Liga é dividida em três níveis e, em cada um, deve-se jogar com uma série de treinadores para se qualificar para um torneio eliminatório, vencê-lo e enfrentar o chefe do nível. É após derrotar o primeiro chefe que o plot secundário se revela — há um Mewtwo estranho aterrorizando a região de Ferrum. O enredo pouco importa num jogo assim, mas o modo single player cumpre o papel que deve: serve como um ótimo jeito de aprender as nuances do combate e treinar as técnicas necessárias para jogar bem. O

jogo também conta com um modo de treino que inclui tutoriais importantes para aprender todos os movimentos básicos que compõem uma partida de Pokkén.



Durante a campanha, o avatar é acompanhado pela Nia, que o assiste a aprender os básicos das batalhas em Ferrum. Enquanto nos primeiros momentos isso pode ser útil, rapidamente isso se torna chato e eventualmente insuportável. A frequência em que ela dá conselhos beira ao ridículo, e não demora muito para perceber que ela só está dizendo a mesma coisa repetidamente. Mesmo após perder numa partida online, ela me dizia algo como "wow! That was fun!". Felizmente é possível desativar suas ajudas durante as partidas, mas não as frases durante intervalos.

Algo muito estranho estava acontecendo na Nintendo Treehouse quando este jogo foi localizado para o inglês. A voz da Nia é um pouco irritante (especialmente pela frequência em que ela fala) mas ainda aceitável, porém quase todos os outros personagens têm vozes não só ruins mas estranhas de uma forma difícil de descrever. Os Pokémon, por outro lado, mantêm suas vozes do japonês, que geralmente combina mas às vezes soa como se, por exemplo, o Reshiram fosse um personagem de Dragon Ball.



A parte estranha de usar o modo single player como treino para futuras partidas multiplayer é o sistema de níveis que o jogo adotou. Talvez para parecer mais com os jogos tradicionais de Pokémon, cada partida vencida dá pontos de experiência ao Pokémon, e a cada nível há a opção de melhorar um de quatro atributos (força, defesa, sinergia e estratégia). Por mais sentido que isso faça num RPG, não deixa de ser um sistema estranho num jogo que preza tanto pelo equilíbrio entre os personagens. As melhorias feitas nos Pokémon não afetam imensamente as batalhas, mas treinar usando-as para depois ter partidas sérias sem elas (é possível desabilitá-las no modo LAN e online) não é ideal. Além disso, este sistema incentiva o jogador a priorizar sempre o mesmo Pokémon, porque ele vai inevitavelmente ficar mais poderoso com o tempo. Considerando o pequeno elenco de Pokkén, teria sido interessante ver alguma mecânica que incentivasse o uso de todos ou vários Pokémon no decorrer da campanha.

Com os amigos, pura diversão

Quando Pokkén foi lançado para arcades no Japão, contava com um setup com duas televisões para os jogadores, porque é necessário que cada jogador tenha seu próprio ângulo de câmera. Ao adaptar o jogo para um console de mesa, obviamente não seria possível usar duas telas... a não ser que este console fosse o Wii U. Para jogar contra em um mesmo console, um jogador deverá usar a TV com um Wii U Pro Controller, enquanto outro utiliza a tela do Wii U GamePad. Para suportar isso, o Wii U precisa rodar o jogo na metade da framerate — 30fps em vez de 60fps, assim como Mario Kart 8 em quatro jogadores. Quando soube disso, fiquei preocupado

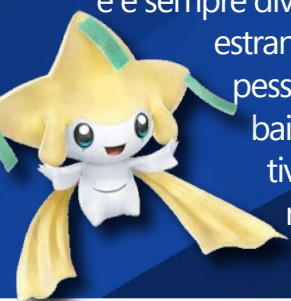


achando que teria um impacto muito grande na jogabilidade; felizmente, o modo é perfeitamente jogável, especialmente em partidas amistosas.

E é no multiplayer que Pokkén Tournament mostra seu propósito. As partidas têm uma dinâmica fantástica e parece que todas elas podem ser equilibradas.

Mesmo nas em que perdi, fiquei com uma sensação de "foi por tão pouco..." que normalmente não sinto com outros jogos de luta. Com muita frequência as partidas vão até o terceiro round, e aí a estratégia de guardar suportes e burst para o momento certo pode ser decisiva.

Apesar das piadas frequentemente feitas sobre o suporte online da Nintendo, Pokkén se une a Mario Kart 8 e Splatoon para provar o contrário. Todas as partidas online que joguei foram fluidas e sem lag, e é sempre divertido ver a evolução dos seus contadores de vitória e derrota. Ainda há algumas coisas estranhas: jogando contra oponentes aleatórios, foi incrivelmente comum jogar contra a mesma pessoa duas ou três vezes seguidas; talvez isso ocorra porque o jogo procura um oponente com baixa latência, e então enfrentei muitos outros brasileiros. Para jogar contra um amigo, ambos tivemos que inserir as mesmas configurações e usar um código para nos encontrarmos, que não faz sentido algum quando existe uma lista de amigos associada à Nintendo Network ID.



Feito para competitivo, mas uma loucura para organizar

No dia 3 de abril de 2016, organizei um torneio de Pokkén Tournament para a Liga N-Blast PR. Foi uma das minhas primeiras experiências jogando Pokkén multiplayer — e num contexto competitivo ainda por cima.

Para começar, meramente preparar o torneio já deu muito trabalho. Para evitar jogos em 30fps, a alternativa é utilizar o modo LAN do jogo. Isso nos deu duas alternativas: ambas envolviam utilizar duas TVs, dois Wii Us, duas cópias do jogo e dois Wii LAN adapters para cada partida simultânea. Isso já é complicado de conseguir e, ainda por cima, é necessário ter ou um cabo crossover, ou dois cabos ethernet normais com um hub ou roteador e, além disso, realizar configurações relativamente complicadas nas preferências de rede do console. Para o nosso torneio, eu crimpei um par de cabos crossover para podermos ter dois setups completos de Pokkén.

O que mais me impressionou de observar o torneio foi o quão equilibradas maior parte das partidas acabaram sendo. Nenhum jogador ali era profissional, mas claramente aqueles que possuem o jogo ou treinaram mais com amigos tinham vantagem, e isso se refletiu nos resultados. Ainda assim, poucas partidas puderam ser consideradas fáceis. Mesmo jogando contra alguém que só havia jogado uma ou duas vezes, estava literalmente suando no final de cada rodada, incerto do resultado que viria. Nas partidas em que perdi, contudo, percebi que ainda há muito que devo aprender sobre Pokkén se eu quiser jogar melhor.



Com o tempo, vão surgir técnicas e combos, além de informações sobre quais Pokémon têm vantagem contra quais outros, como as stages afetam os combates, ou quais suportes têm sinergia com cada Pokémon. Na medida em que o metagame evoluir, o cenário competitivo se tornará mais profundo e interessante e os torneios podem acabar ficando menos equilibrado como resultado. Por enquanto, todos os olhos estarão virados ao torneio do jogo na EVO 2016, cuja enorme premiação fornecida pela Pokémon Company garantirá uma competição de alto nível. 





Prós

- Gameplay frenético, mas ainda balanceado;
- Modo single player simples, porém divertido;
- Tutorial bom;
- Modo online estável.



Contras

- Configuração complicadíssima para multiplayer local;
- Pequena seleção de personagens;
- Sistema de níveis não faz sentido num jogo competitivo.

Pokkén Tournament (Wii U)

Desenvolvedor Bandai Namco

Gênero Luta

Lançamento 15 de março de 2016

Nota **8,5**

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



twitter.com/nintendoblast

Seguir



facebook.com/nintendoblast

Curtir



google.com/+NintendoBlast

Seguir



soundcloud.com/gameblast

Inscriver-se



youtube.com/GameBlastTV

Inscriver-se

TOP



O que queremos ver em



Mais uma vez, a Nintendo mostrou que os lançamentos da franquia Pokémon não são tão previsíveis quanto parecem. O que receberemos neste ano para o 3DS não é um Pokémon Z, mas uma inédita aventura: Pokémon Sun & Moon. Ao que tudo indica, esta será a sétima geração de monstrinhos de bolso, o que inclui uma nova região para explorar, novos elementos de gameplay e, muito provavelmente, uma inédita leva de novas criaturas capturáveis. Com uma nova jornada batendo à nossa porta, hora de selecionar as dez coisas que queremos ver em Sun & Moon!

10



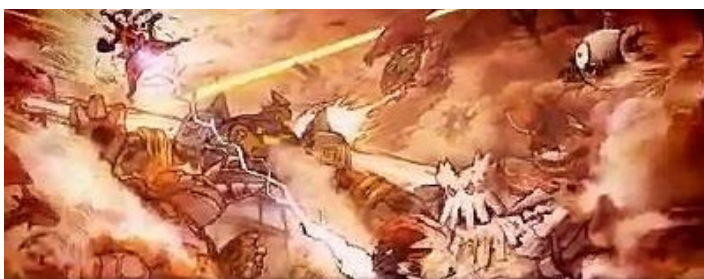
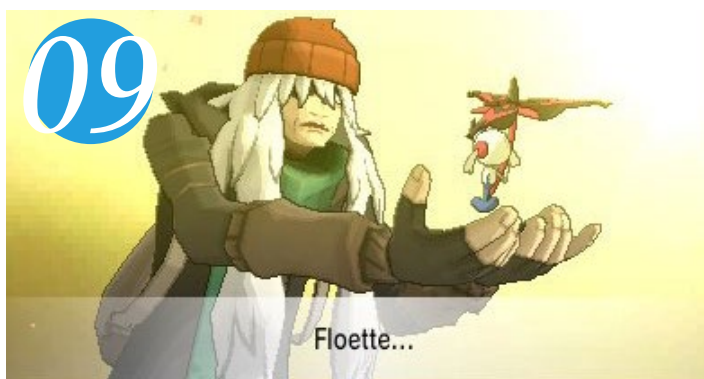
Ambientação tropical

Assim como em [Pokémon X/Y \(3DS\)](#) e [Black & White \(DS\)](#), a Game Freak precisou viajar a outros países e continentes do planeta em busca de inspiração para as últimas regiões do universo Pokémon. E Sun & Moon, pelo que pudemos ver, parece ter uma inspiração mais tropical e insular. Para muitos, Singapura é o grande tema da vez, o que se encaixa com a questão do clima (que é equatorial) e com o fato de esse ser o primeiro Pokémon a ser lançado na China, país com que compartilha uma das linguas faladas. Assim, há muito o que explorar em termos de ambientação, história e personagens.

Uma chacoalhada na fórmula

Não que Pokémon precise de uma mudança estrutural em sua fórmula, afinal ela nos diverte desde 1996, mas não iríamos reclamar se a Game Freak resolvesse experimentar algumas coisas novas. As últimas gerações, sobretudo a quinta e a sexta, inovaram bastante em termos de enredo, aprofundando bastante a mitologia da série. Entretanto, seria interessante ver essa profundidade de história refletir-se na fórmula da série. E se os ginásios puderem ser superados na ordem em que o jogador preferir? E se pudermos tomar algumas decisões morais nos típicos conflitos filosóficos com a equipe de vilões? E se pudermos desempenhar ainda mais papéis no mundo Pokémon além do de treinadores? Essas são algumas provocações que a Nintendo poderia levar em conta para a direção de Sun & Moon.

09



08



Melhor aproveitamento do 3DS

Pokémon Black & White (DS) trouxeram a primeira grande mudança visual nas batalhas Pokémon, que foi a utilização de sprites animados para cada monstinho de bolso. Seu sucessor, X/Y, foi além, apresentando os confrontos entre treinadores ao mundo dos modelos tridimensionais. Apesar de incrível o trabalho de construção de cada um dos mais de 700 monstinhos em animações 3D, X/Y apresentou alguns problemas de performance no 3DS. Slowdowns nas batalhas e ausência do efeito 3D fora delas foram as principais reclamações por parte dos jogadores.

Embora [Omega Ruby & Alpha Sapphire \(3DS\)](#) não tenha consertado esses problemas, podemos esperar por melhorias em Sun & Moon. Isso porque o lançamento de uma nova geração de Pokémon sempre introduz uma nova engine gráfica para a franquia. Certamente as experiências com o desenvolvimento da sexta geração trarão melhorias para a sétima, mas, caso os problemas apresentados por X/Y persistam, teremos que nos perguntar se não seria melhor estreitar Sun & Moon em uma próxima plataforma da Nintendo, como o NX.

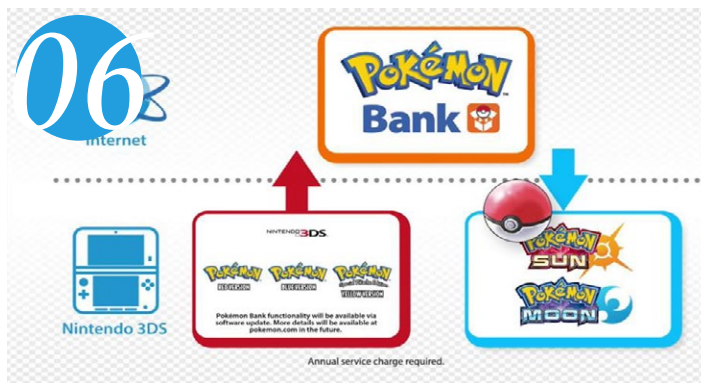
07



Novos meios de transporte

Embora os atuais meios de transporte disponibilizados na série Pokémon nunca tenham pedido por grandes melhorias (afinal, todos são substituídos por Fly quando o HM é obtido), as imagens conceituais de Sun & Moon mostraram novas formas de se locomover no mundo Pokémon. Veículos motorizados, como uma picape e uma Poké-ambulância, parecem estar nos planos da Game Freak. E parece ser uma direção interessante para o jogo, pois abre espaço para mecânicas interessantes de locomoção e customização dos veículos.

06



Conexões entre jogos

2016 está sendo um ano sensacional para Pokémon. E não é para menos, uma vez que se trata do 20º aniversário dos monstros de bolso. Assim, Sun & Moon podem até ser o carro-chefe dos lançamentos da série, mas a lista inclui os relançamentos de **Red & Blue** e **Yellow** no 3DS, a estreia de Pokkén Tournament (Wii U) e a concretização de um sonho de infância: Pokémon Go (Mobile). São tantas aventuras que, sendo Sun & Moon o eixo principal delas, é de se esperar que esse lançamento da sétima geração agregue jogadores de todos os outros títulos. Quem sabe não vemos Shadow Mewtwo, de Pokkén, em Sun & Moon? Ou quem sabe uma conexão com Pokémon Go? Quem sabe até **Pokémon Suffle (3DS/Mobile)** marque presença. Até agora, tudo o que sabemos é que os monstros dos relançamentos da primeira geração poderão ser transferidos para Sun & Moon através do Pokémon Bank. Ainda, há infinitas maneiras de interligar todas as jornadas que viveremos em 2016, e Sun & Moon será, com certeza, o epicentro de tudo isso.

05



“Temos a oportunidade, portanto, de interligar tudo em um mundo orgânico e integrado”

Uma região viva e interligada

Embora o universo de Pokémon esteja sempre conectado — seja através da funcionalidade de transferência de monstros entre cartuchos, seja através da possibilidade de encontrar criaturas de gerações anteriores nos matinhos —, cada região sempre foi muito independente das demais. Obviamente, esse recurso permite que qualquer jogador possa jogar qualquer título da série Pokémon em qualquer ordem, o que facilita muito o acesso à franquia. Por outro lado, já temos diversas regiões, ilhas e “outras dimensões” na

Poké-geografia. Temos a oportunidade, portanto, de interligar tudo em um mundo orgânico e integrado. Imagine ter uma maneira de interagir, tanto passivamente quanto ativamente, com a aventura de seus amigos? E se houvesse um sistema organizado de side quests com ampla liberdade de escolha ao estilo [Xenoblade Chronicles X \(Wii U\)](#)? Como seria uma região Pokémon em que, em determinadas épocas do ano, criaturas lendárias aparecessem em locais específicos, como em Animal Crossing? Há muito o que explorar nesse quesito.

04



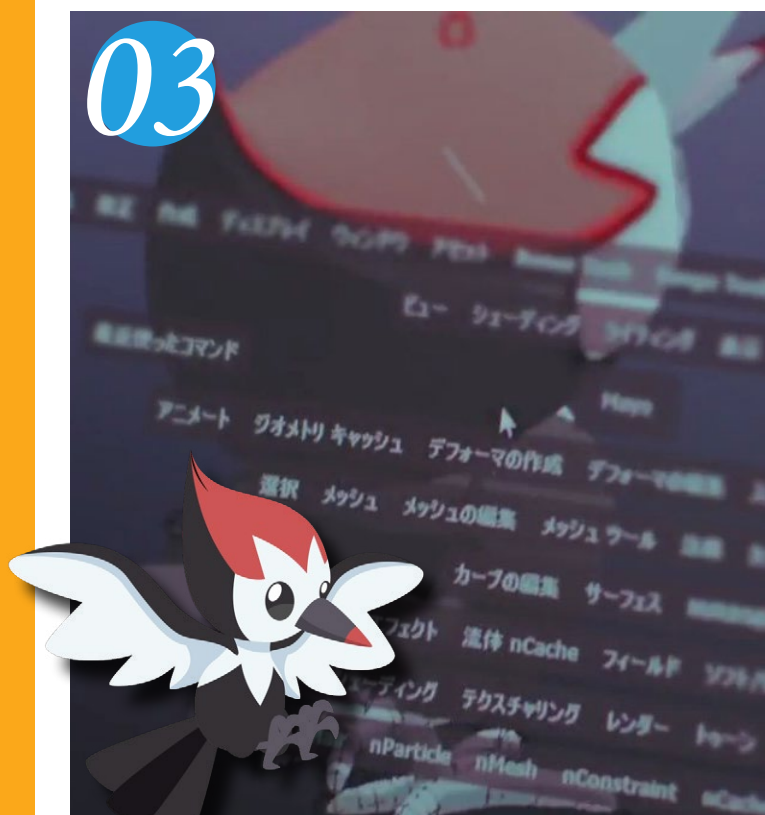
Uma melhor dualidade

O lançamento dos jogos de Pokémon em pares sempre foi um padrão da série. Além de promover a troca de monstros entre as diferentes versões, a medida também se tornou uma máquina de fazer dinheiro. Hoje, porém, seria interessante ver outras maneiras de relacionar as versões Sun e Moon — afinal, muitos jogadores não ligam para capturar todos os Pokémon. Em **Fire Emblem Fates** (3DS), por exemplo, conferimos um jeito interessante de fazer um lançamento duplo de um jogo: duas aventuras paralelas, vividas pelo mesmo personagem, porém cada uma é fruto de uma decisão crucial do jogador. Em Pokémon Sun & Moon, poderíamos não apenas ter enredos distintos para cada versão, mas também ambientações, culturas e personagens diferentes. Afinal, escolher uma versão apenas pelo Pokémon lendário da capa pode não ser a melhor maneira de aproveitar um lançamento em duas edições.

Design de Pokémon

A franquia Pokémon se aproxima da marca de 800 monstros catalogados, meta que pode ser alcançada se Sun & Moon trouxer mais uma leva de novas criaturas. E é bem possível que o faça, já que essa é, por vezes, a principal motivação para começarmos nossas jornadas. Muitos jogadores, no entanto, criticam os designs mais atuais dos monstros de bolso. Por pura nostalgia ou por um olhar realmente crítico, fato é que existe sempre uma pressão nas costas da Game Freak para trazer criaturas realmente interessantes. Não que o estúdio não traga resultados satisfatórios na grande maioria dos seus títulos lançados, mas sempre é bom reiterar que queremos sempre Pokémon mais criativos, interessantes e cativantes. Esperamos admirar o bestiário da sétima geração, hein?

03



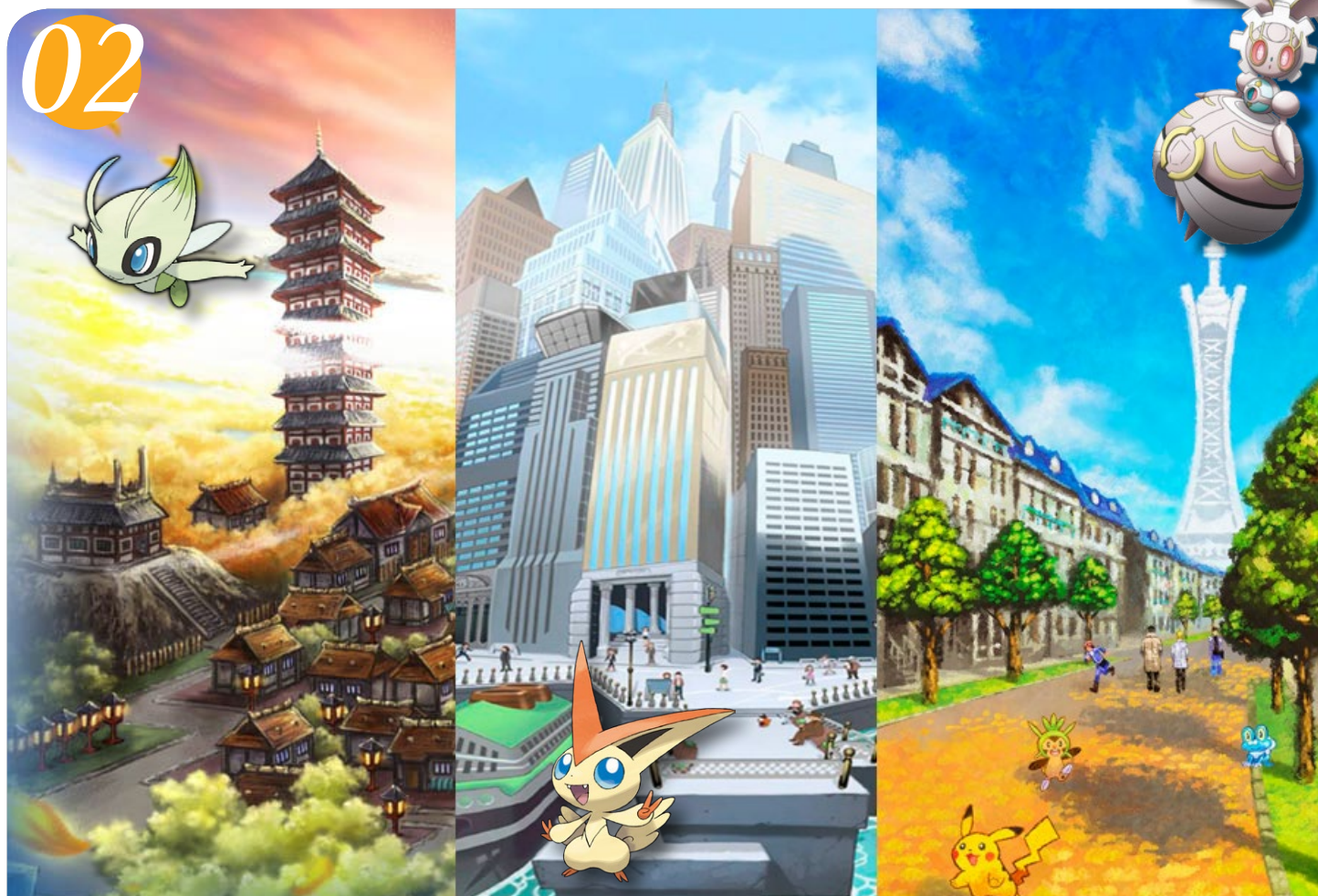
Retorno a uma antiga região

Pokémon Gold & Silver (GB)

impressionou todos os fãs da primeira aventura Pokémon pela ousadia de expandir a ideia de Red & Blue (GB) em todos os aspectos. E um desses aspectos, que também foi uma surpresa maravilhosa para quem viveu esse momento, foi a inclusão da região de Kanto para ser explorada após a liga de Johto. De lá pra cá, nenhum outro título dos monstinhos do bolso apresentou um conteúdo extra tão saboroso quanto retornar a uma região anterior.

Pokémon Sun & Moon pode ser a oportunidade perfeita para a Game Freak presentear os jogadores com esse tipo de experiência. Em se tratando do

3DS, as regiões mais favoráveis para serem revisitadas são Hoenn e Kalos, afinal, são as regiões dos dois pares de jogos para o portátil: Pokémon Omega Ruby & Alpha Sapphire e X/Y, respectivamente. Outra expansão interessante do universo de Sun & Moon seria a possibilidade de explorar novas ilhas ao fim do jogo, de maneira semelhante às Sevii Islands de **FireRed & LeafGreen** (GBA). Enfim, não faltam possibilidades para incluir aventuras extras ao fim do jogo, só esperamos que não seja apenas uma central de batalhas pós-liga, uma recurso que, embora interessante, vem sendo usado exhaustivamente nos títulos da série.



Estrutura competitiva forte

Pokémon cresceu junto a uma comunidade competitiva que sempre explorou ao máximo o metagame de cada título lançado. De lá pra cá, até uma universidade a franquias tem! Todos esses avanços no quesito competitivo de Pokémon, no entanto, sempre viveram num mundo difícil de ser acessado por jogadores mais interessados no quesito aventura.

Esse modelo é interessante, uma vez que agrada ambos os públicos, mas, ainda assim, é uma divisão muito nítida da comunidade de jogadores. Pokémon Sun & Moon poderia trazer grandes melhorias para esse sistema, de maneira a criar um gameplay em que, mesmo que em profundidades diferentes, novatos e veteranos pudessem

disputar utilizando as mesmas técnicas. A última versão de [Super Smash Bros. \(Wii U/3DS\)](#), por exemplo, alcançou essa proeza construindo um gameplay intuitivo para os fãs de [Brawl \(Wii\)](#), porém com a densidade necessária para agradar os jogadores de [Melee \(GC\)](#).

Fazer algo semelhante a isso fatalmente envolveria alterações estruturais na mecânica de jogo. Nesse aspecto, acho improvável que a Game Freak tome essa decisão, apesar de acreditar que uma mudança, se muito bem feita, poderia criar o título de Pokémon mais acessível e profundo da história. Por outro lado, se pensarmos que essa já é a sétima geração de monstros de bolso, uma alteração desse nível pode ser um divisor de águas necessário. 



por *Rafael Neves*

Revisão: Bruno Alves
Diagramação: Guilherme Lima

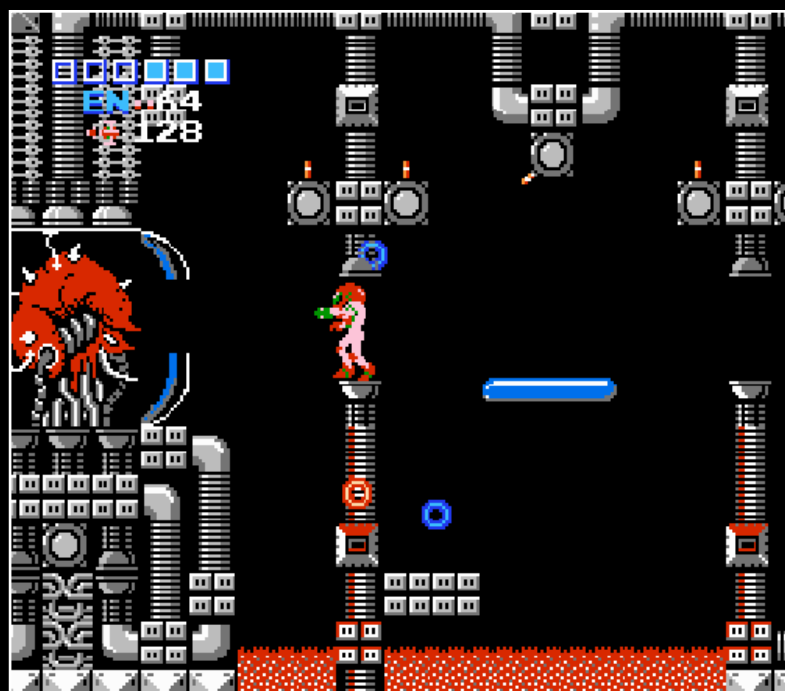


O que aconteceu com a série Metroid?

Em meio à fantasia medieval de Zelda e à diversão descompromissada de Mario, Metroid sempre esteve no catálogo da Nintendo como a opção mais obscura e futurista. Desde seu nascimento até os dias atuais, a franquia de Samus Aran rendeu títulos tidos até hoje como alguns dos melhores da história; e, no entanto, também está marcada por alguns jogos que os fãs preferem esquecer. Atualmente, a série vive um momento de incerteza, o que preocupa jogadores de todo o mundo. É hora, portanto, de repensarmos o passado, o presente e o futuro de Metroid.

Chegando ao estrelato

A origem da franquia Metroid nos leva aos anos 1980, quando o NES era a grande plataforma de videogames da Nintendo. Naquela época, Mario e Zelda já haviam estreado, assim como outras atuais grandes séries da Big N. Yoshio Sakamoto, porém, preparava um título totalmente novo para o console. Ao seu lado, estava Gunpei Yokoi, outro lendário desenvolver da empresa.



O primeiro Metroid impressionou milhões de jogadores por seu aspecto não linear. Basicamente, o jogador, no controle da caçadora de recompensas Samus Aran, deveria explorar um gigantesco labirinto. Para superar os diversos obstáculos nele presentes, vários power-ups deveriam ser obtidos e utilizados, como munição variada, diferentes armaduras e outras melhorias para o arsenal de Samus. Apesar do sistema de passwords tornar a recuperação do progresso mais complicada (um problema que a versão japonesa resolveu com o recurso para salvar o jogo à la The Legend of Zelda), Metroid marcou o NES e toda a história dos videogames.

Seu estilo de jogabilidade, hoje conhecido como "Metroidvania", ganhou ainda mais o gosto do público com o lançamento de Super Metroid (SNES), que expandiu a ideia dos dois primeiros jogos em todos os aspectos possíveis. Tido até hoje como um dos melhores jogos da história, Super Metroid só é comparado a um outro jogo da franquia: Metroid Prime (GC). Vamos a ele!



A trilogia Prime surgiu pelas mãos da Retro Studios, afastando a franquia de suas origens, os estúdios Nintendo R&D1 e Intelligent Systems. Conquistando o público americano com seu gameplay em primeira pessoa, Prime conseguiu reproduzir tudo o que fazia de Super Metroid um jogo excelente, só que, dessa vez, vivido de dentro do capacete de Samus. Apesar de Super Metroid e Prime serem os marcos principais da franquia, Metroid II: Return of Samus (GB), Fusion (GBA), Zero Mission (GBA) e Prime Hunters (DS) também foram bem recebidos pelo público.



Deixando o palco



Super Metroid e Metroid Prime carregam, consigo, duas visões distintas da franquia Metroid. De um lado, a aventura solitária em progressão lateral. Do outro, a jornada em primeira pessoa, com uma menor resistência a diálogos e cutscenes. O que a Nintendo anunciou, na E3 2009, pode ser interpretado como um misto de ambas as experiências: Metroid Other M (Wii).

Encabeçado pelo pai da franquia, Sakamoto, esse último jogo acrescentou um ingrediente extra na mistura: o estúdio Team Ninja. Emprestando seus dotes para jogos de ação, a Koei Tecmo ajudou a tornar Metroid: Other M realidade. Apesar de ser

interessante ver a Nintendo delegar suas séries a estúdios externos, Other M causou uma das maiores polêmicas da história.

Afinal, trata-se de uma evolução natural da mecânica de Metroid? A alternância entre as perspectivas em primeira e terceira pessoa realmente foi uma boa ideia? O aumento do número de diálogos e cutscenes continuará pelos próximos jogos? O estilo visual faz jus ao legado da franquia? Muitas são as perguntas que Other M deixou no ar. E nossa análise, a partir de agora, vai se focar nos dois maiores temas de debate: o **estilo de jogabilidade** e a **presença de cutscenes**.

2D X 3D

Mais uma vez, voltamos à cisão iniciada por Metroid Prime no estilo de jogabilidade da série: a tradicional progressão lateral que definiu o gênero metroidvania ou a mecânica em estilo FPS trazida pela Retro Studios. Apesar de Other M ter tentado misturar ambas, não é certo que a Nintendo experimente mais uma vez a junção dos estilos — haja vista que, no fim das contas, a recepção de Other M foi mais negativa do que positiva.

Em uma entrevista em 2014 ao site Kotaku, Shigeru Miyamoto e Shinya Takahashi, que dirigem respectivamente os estúdios EAD e SPD da Nintendo, trocaram algumas ideias sobre o futuro da franquia. Os desenvolvedores reconheceram a existência dos dois estilos de jogabilidade de Metroid. Miyamoto inclusive lembrou que seu estilo preferido é o de Prime, embora Takahashi tenha admitido gostar de ambos.



Na ocasião, foi dito que a Nintendo estava pensando em que caminho seguir com cada um dos estilos e que está animada para apresentar aos jogadores seus planos para cada uma. Não saberíamos dizer, no entanto, qual seria o estúdio a tomar as rédeas desses projetos. A franquia Metroid tem um histórico de constantes parcerias com estúdios externos, embora seja a hora de ver a própria Nintendo definir o próximo passo da série.



Já a Retro Studios está há muito tempo provocando os jogadores sobre seu próximo projeto. Não sabemos se o estúdio dará continuidade à trilogia Prime, mas, na E3 2015, o produtor da série Kensuke Tanabe, deu indícios de um "Metroid Prime 4". Tal qual dito por ele, há ganchos no fim de Metroid Prime 3: Corruption (Wii) que poderiam ser facilmente utilizados para uma sequência. No entanto, o produtor também deixou claro que é quase impossível isso sair para Wii U, delegando ao NX as expectativas dos fãs.



Quanto aos Metroid 2D, o máximo que chegamos de uma sequência de Metroid Fusion foi o projeto "**Metroid Dread**". Até hoje não sabemos muito sobre até onde foi esse projeto, mas ele deixou de ser um mero "rumor" quando a Retro Studios escondeu um easter egg sobre esse boato em Corruption. Metroid Dread, infelizmente, foi cancelado — se é que chegou a começar a ser desenvolvido. Ainda assim, estamos em uma época muito propícia a ver um novo Metroid em progressão lateral — afinal, a "primavera indie" tem reacendido a paixão pelo gênero metroidvania.

O papel e a utilização da história

Diferentemente de Zelda, os jogos da série Metroid nunca fizeram mistério sobre sua história e cronologia. As missões de Samus Aran pelo espaço, no entanto, nem sempre tiveram os jogos em si como as maiores fontes de informações. Quadrinhos oficiais e manuais de instruções revelam grande parte das informações sobre as origens da caçadora, a maneira como a galáxia é organizada e as motivações por trás dos Piratas Espaciais. Enquanto o primeiro Metroid

trazia caixas de texto apenas nos momentos finais do jogo, Super Metroid pôde ser considerado "ousado" por trazer uma retrospectiva completa dos dois títulos anteriores em sua abertura. A coisa mudou quando Metroid Fusion e Metroid Prime retomaram o legado da série após sua ausência no N64 e tiveram de lidar com a questão da ausência de diálogos na série.



Metroid Fusion preferiu construir uma história guiada por diálogos entre Samus e a inteligência artificial que auxilia na missão do jogo, A.D.A.M. A decisão, embora ajude a inserir o jogador em um enredo inegavelmente interessante, tornou o jogo excessivamente linear — afinal, a comunicação com ADAM também serve para apontar exatamente aonde Samus deve ir. Metroid Prime trouxe aos poucos o recurso de diálogos e cutscenes, com Prime 3: Corruption tendo o aspecto mais cinematográfico (e também mais linear) da trilogia.

Chegamos, portanto, a Other M. Se achávamos que Fusion e Prime haviam estragado a liberdade de Super Metroid, Other M talvez seja o título que verdadeiramente exagerou na dose de cutscenes. Com um estilo bem cinematográfico, Other M resolveu apostar num enredo de suspense e tensão, porém a direção falha miseravelmente em muitos momentos do jogo. Emoções pouco convincentes, motivações baratas e personagens inconstantes são parte do teatro mal dirigido. Apesar das tentativas de novelizar



a série, apostar em um maior número de diálogos e cutscenes nunca foi a melhor ideia que a Nintendo teve para contar histórias com Metroid. Muitas cenas de Super Metroid, por exemplo, têm uma atmosfera muito bem construída e passam perfeitamente a mensagem dos autores sem depender da linguagem verbal. Metroid Prime, apesar de ter se entregado mais ao recurso cinematográfico em seu terceiro jogo, utilizou brilhantemente o Scan Visor para permitir aos jogadores escolherem o quanto querem ler sobre o universo do jogo. Detalhes do enredo, das máquinas utilizadas, da fauna e flora de cada planeta e muitas outras informações podem ser obtidas escaneando o cenário de maneira opcional.

E agora, Adam?

Enquanto a Nintendo não der a última palavra sobre o futuro de Metroid, continuaremos na dúvida sobre a direção dos próximos jogos. Serão eles em 2D, 3D ou um misto de ambos? Eles utilizarão cutscenes para contar histórias ou o fará de maneira mais sutil? Há muito o que se pensar antes de definir um rumo para as próximas missões de Samus Aran.

Até lá, teremos Metroid Prime: Federation Forces (3DS), para, no mínimo, nos divertir na jogatina multiplayer. Mas, em se tratando de um título ainda não lançado, ainda podemos ter esperanças de encontrar um caminho interessante para a franquia Metroid. Só esperamos que não demore muito para encontrá-lo! 



por *Pedro Vicente*

Revisão: *Luigi Santana*
Diagramação: *Guilherme Lima*

SUPER METROID

Terminando Super Metroid (SNES) pela primeira vez na vida

"Ah, cala a boca, você nunca jogou Metroid!" respondeu um amigo com um tempo de reação quase que instantâneo após eu lhe importunar pelo fato dele nunca ter assistido o filme O Poderoso Chefão. Quem fala o que quer, muitas vezes pode ouvir o que não quer (mas merece).

Fui cobrar o colega por não ter visto um filme essencial, uma daquelas obras que qualquer interessado pela mídia deve ver, e abri a guarda para ele me lembrar que eu não havia jogado um game essencial, daqueles que todo interessado pela mídia deve experimentar algum dia. Então resolvi iniciar Super Metroid em 2015, mas por força das circunstâncias precisei parar em uma parte bem inicial do jogo.

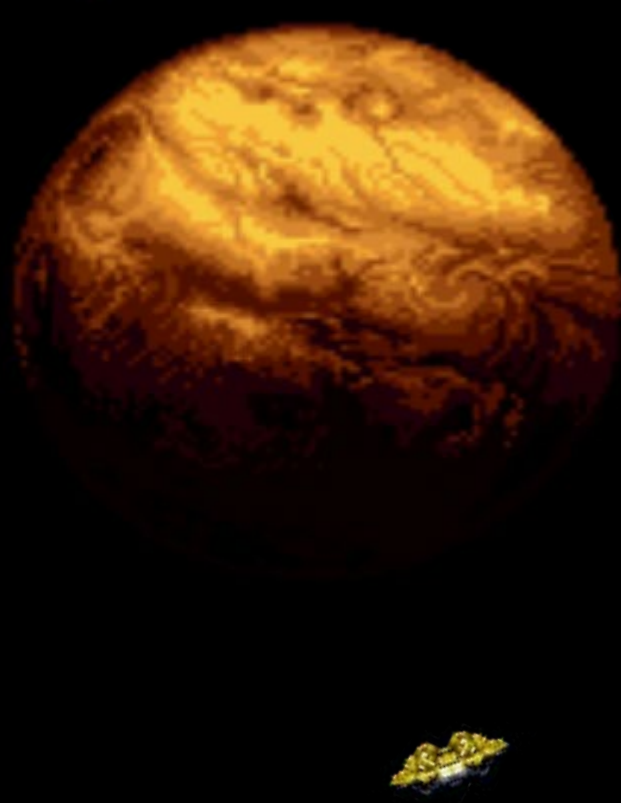
2016, ano de nosso senhor. Resolvi tirar um tempo para jogar e ir até o final de Super Metroid. Já estava bastante avançado no jogo quando recebi a notícia da morte do ex-jogador e técnico holandês Johan Cruyff, a quem eu vi jogar através de vídeos muitos anos após o fim de sua carreira e aprendi a entender de que forma ele representava um ponto de inflexão na história do futebol. Já voltarei a ele, mas por hora vamos da bola para o controle.



Descobrimento de Zebes

Tão logo as coisas dão errado e é necessário que Samus volte para o planeta Zebes, Super Metroid começa a impressionar. A icônica imagem da caçadora de recompensas acima de sua nave, com a perfeita proporção entre o lado esquerdo e o direito da tela, já passa a mensagem: anda aí, para o lado que você achar melhor. Eu fui para a direita, e como você bem deve saber dei de cara com um local intransponível, naquele momento.

É muito interessante a forma como o jogo espera um pouco para introduzir ameaças no seu caminho. É como se os primeiros momentos fossem um íntimo tempo para que os três principais atores dessa jornada, e apenas os três, pudessem começar a se conhecer e se entender. Samus, Zebes e eu (ou você), o jogador. Os temas musicais que dão o tom do desconhecido e de uma estranha introspecção já começam a ambientar a experiência, e logo a desconhecida fauna de Zebes, e os temidos piratas especiais, também se fazem presentes. Pouco a pouco, conhecemos mais do planeta e dos novos equipamentos e habilidades que Samus pode adquirir.



Isaac Asimov costumava dizer que **a verdadeira satisfação está mais no descobrir do que no saber**. A partir da exploração e do descobrimento, Super Metroid entrega uma experiência de ficção científica jogável na qual seus cenários, inimigos, mecânicas e, principalmente, o design de fases, representam essa satisfação presente no ato de descobrir. Curiosidade e descobrimento me parecem palavras-chave para pensar Super Metroid. O bacana disso tudo é que essas mecânicas, sistemas, aspectos sonoros e visuais confluem para que isso atinja o jogador no seu "simples" ato de jogar.

O game não apenas possui diversas áreas que não são alcançadas de maneiras convencionais, como faz com que atingi-las seja necessário para a progressão. Desde o começo é colocado que cada habilidade nova pode nos levar a um novo espaço. O bacana é que existe toda uma construção visual para que o jogador reconheça alguns desses caminhos. Mais legal ainda é que os inúmeros segredos podem ser desvendados por uma habilidade presente no jogo. Sabe a tão falada imersão? Ela se dá em Super Metroid quando, entre tantos outros fatores, você pode desvendar os seus segredos sem ter que recorrer a uma fonte externa a ele.

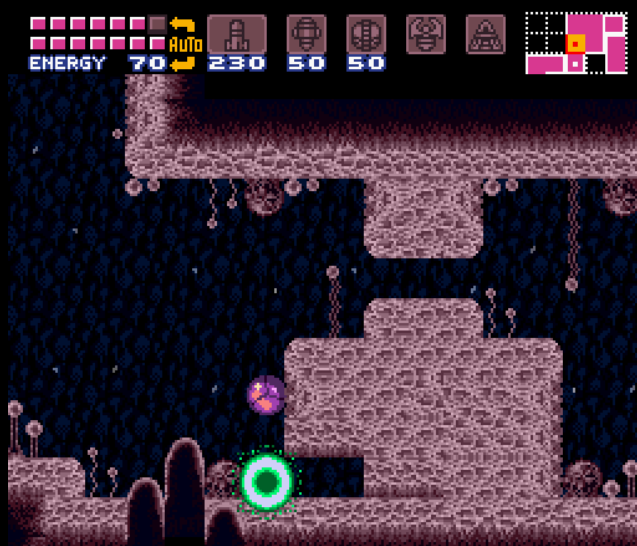


Ela se dá, sobretudo, quando um game é pensado para te fazer querer conhecer cada canto daquele cenário. É na solidão de Samus, Zebes e o jogador, que sentimos, na pele e no peito, a intensidade e beleza da missão que estamos realizando. É estranho pensar que um jogo tão importante do ponto de vista da comunidade, seja ela de jogadores, *speedrunners*, desenvolvedores ou entusiastas, possa representar uma experiência tão singular, de nível pessoal mesmo.

Nas trilhas do legado

Mas Super Metroid funciona, acima de tudo, porque a forma como guiamos Samus pela aventura é legal demais. É divertido pular, pular em cambalhota, atirar, usar a *morphing ball*, deixar bombinhas, deixar bombonas, congelar inimigos e transformá-los em plataformas, correr com o *boost*, e aprender a subir verticalmente a partir de sequências de pulos usando a parede. E nós vamos desvendando essas habilidades para conhecer Zebes, para conhecer Samus, para conhecer a nós mesmos.

Eu jamais vou me esquecer de ter passado horas nas partes subterrâneas do planeta para, enfim, retornar por outro caminho ao ponto de partida já com inúmeras habilidades diferentes. Muita coisa e vários momentos em Super Metroid são poéticos, e talvez um dos mais é quando conseguimos alguma habilidade ou *power up* e toca uma breve música de alívio, de estarmos seguros.



Super Metroid é, possivelmente, um dos pontos de inflexão da história dos videogames. Não é qualquer jogo que, de tão influente, gera um gênero que leva seu nome. Mas olhar Super Metroid, ou Rogue ou Super Mario Bros. ou Wizardry ou ICO ou Dark Souls, a partir de sua influência ao longo dos anos é relativamente fácil. É como a figura do Urubu da meia-noite, que chega no fim do dia, olha os corpos e já sabe de tudo que ocorreu na batalha.

Já se vão anos de discussões e análises dos diferentes aspectos do jogo, de "metroidvanias" e de culto a esse importante game e toda sua série. Hoje, é possível abordar Super Metroid com uma gama de informações diversas e com algum entendimento do que aconteceu com os videogames depois de 1994, e essa uma maneira muito interessante de voltar, ou conhecer, o jogo. Pensando ele como obra que atravessou os anos.

Mas visto que se trata de um game sobre exploração e descoberta, imagino como deve ter sido interessante a sensação de conhecer Super Metroid no contexto de seu lançamento, antes da roda da história girar, quando todos estavam descobrindo ele ao mesmo tempo e, sobretudo, cada um à sua forma, de maneira íntima e pessoal.

Naquela época, eu começava a jogar outros jogos, e Super Metroid acabou me passando batido. No mesmo tempo,



quando eu comecei a me interessar por futebol, menino de tudo, ouvia os mais velhos falarem dos jogadores de outrora. Fui ver Johan Cruyff jogar muito depois dele ter jogado, muito depois das pessoas terem visto ele jogar. Meus ídolos eram Romário, Bebeto, Baggio, Rivaldo, Ronaldo, Zidane, Ronaldinho, e daí para frente. Mas Cruyff jogava o futebol que eu sempre quis ver (e jogar), e só depois eu pude saber.

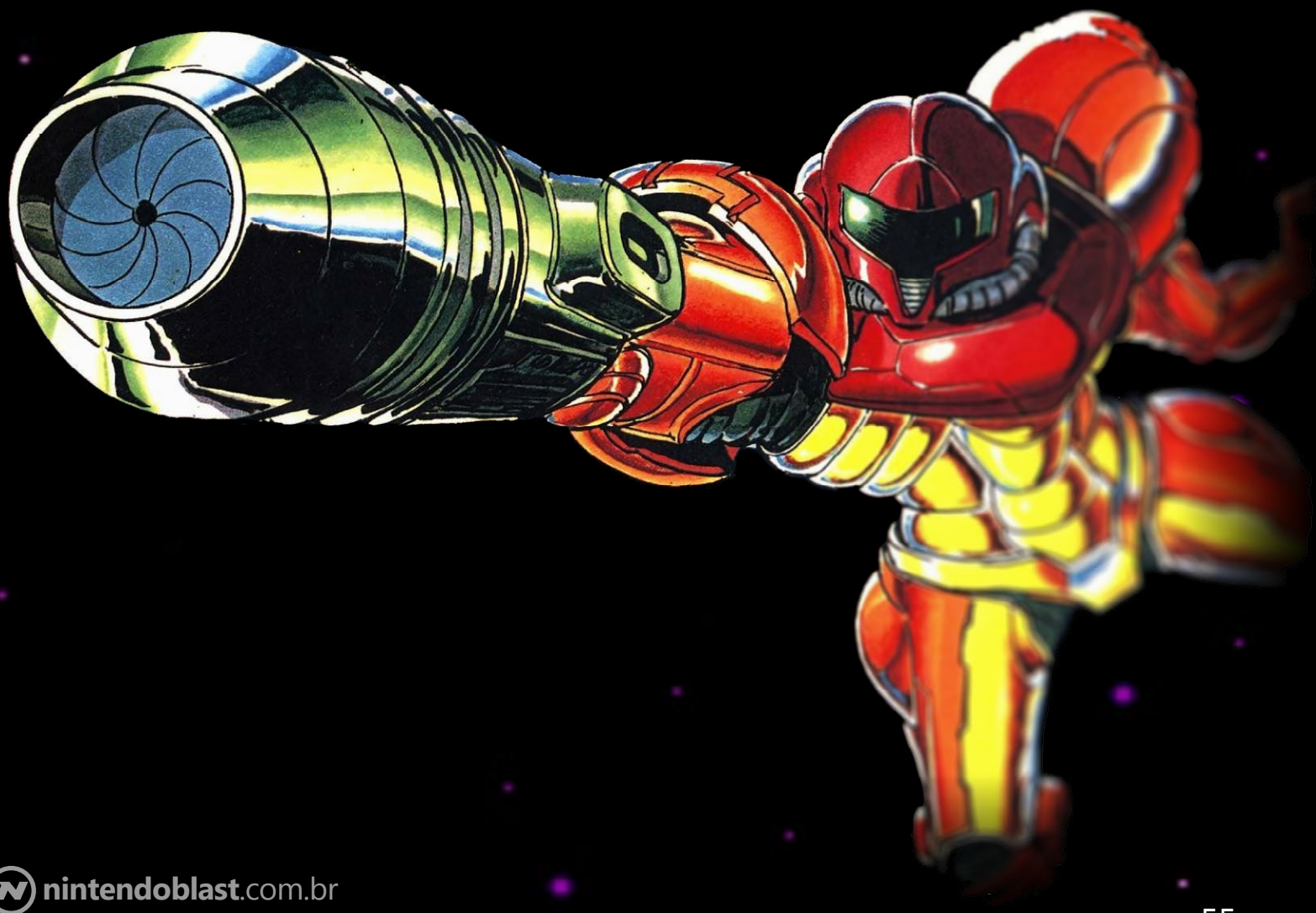


Um jogador que encabeçou propostas lindas de futebol, que iam do toque de bola refinado ao tão falado carrossel. Todos os jogadores rodavam em campo, assumindo a cada momento diferente uma posição e função distinta. Para isso era necessário inteligência de todos, e Johan talvez fosse o mais inteligente entre os inteligentes. Seu legado é inegável.

Subverter, mas de forma familiar, algo que está posto é uma prerrogativa de poucos. Johan Cruyff e Super Metroid estão nesse grupo, e por mais que eu possa me conectar a eles hoje, e ver tudo que fizeram por

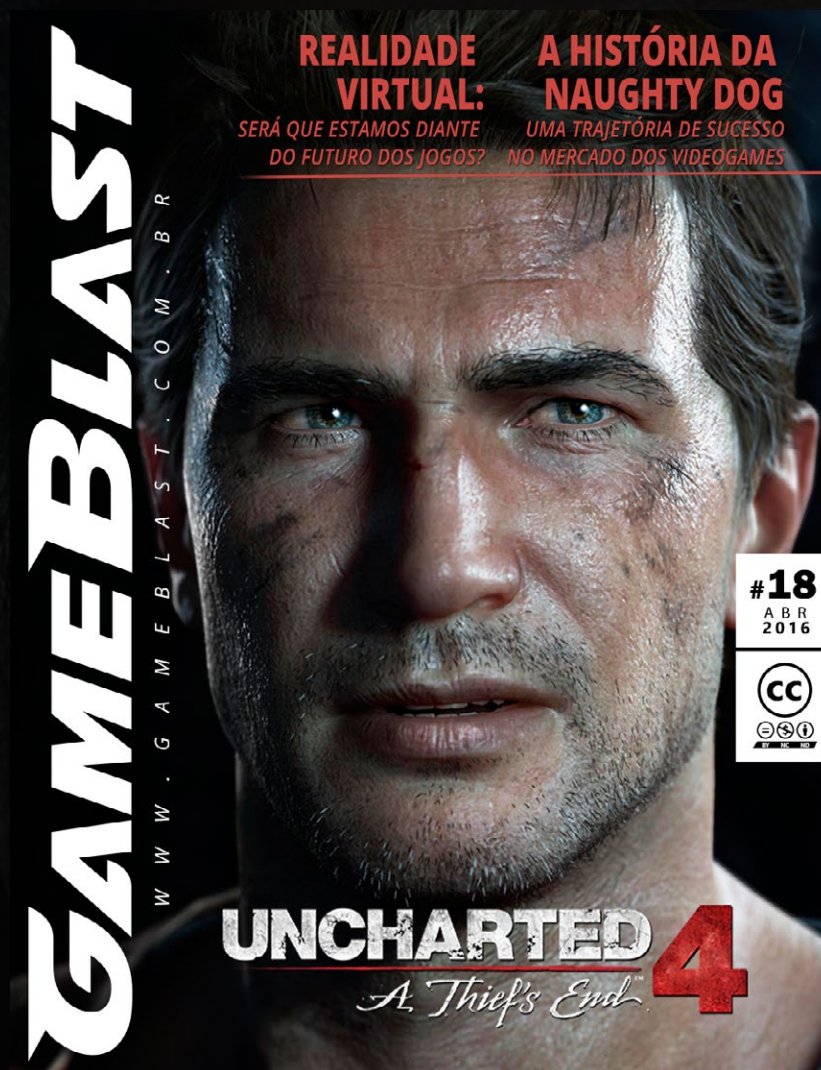
seus respectivos campos de atuação, jamais irei saber como foi vivê-los no momento. Mas fica um ensinamento, de que cada dia traz uma nova possibilidade, um novo momento para que possamos descobrir coisas novas e nos desenvolver.

Finalizei, então, Super Metroid, e agora falta um jogo a menos na lista de games indispensáveis que ainda não joguei completamente. Felizmente estou conseguindo diminuí-la ao longo dos anos. Agora me deem licença, que preciso telefonar para um certo amigo e cobrar ele de uma falha cinematográfica. 



Revista GameBlast 18

Neste mês a revista GameBlast vem com toda ação e beleza em Uncharted 4: A Thief's End!



Saiba também o que achamos sobre a Realidade Virtual, e muito mais!

Baixa já a sua!

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista