NINTENDO BLAST

T.COM.BR

#80
MAI
2016

CC BY NC ND



STARFOX ZERO

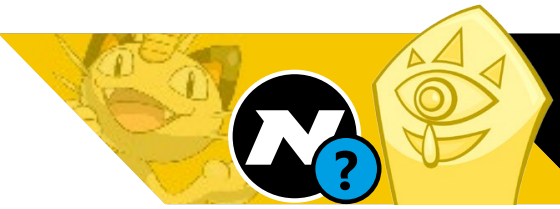
PAPER MARIO

POKÉMON

RELEMBRAMOS A SÉRIE ◆ OS INICIAIS DE SUN/MOON

PAIXÃO NINTENDISTA

Este é o meu primeiro editorial na direção de artes e publicações da Nintendo Blast. Minha história com a marca começou aos cinco anos de idade, quando conheci os jogos da série The Legend of Zelda. Foi amor à primeira jogada e não demorou muito tempo para que eu mergulhasse no universo nintendista. Hoje, sinto-me honrado em participar desta tão importante publicação para o "mundo" dos games. Nesta edição, voamos para o espaço com a série Star Fox. Depois de um intervalo de 10 anos, a franquia volta com novidades, trazendo dois jogos de uma única vez. Prepare-se para decolar e se aventurar pela galáxia! E mais, você ainda vai conferir tudo sobre personagens icônicos, como: iniciais de Pokémon Sun & Moon, Lendários de Kanto, Paper Mario e muitos outros! Confira! – **Leandro Alves**



CARTAS
N-Blast Responde **04**



PERFIL
Star Fox Team **08**



BLAST FROM THE PAST
Pokémon Snap (N64) **17**



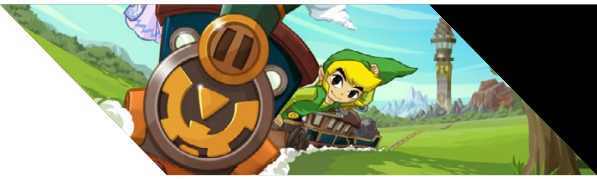
ANÁLISE
Star Fox Guard (WiiU) **27**



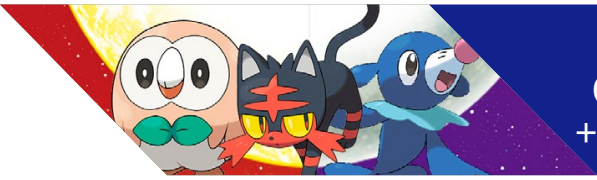
ANÁLISE
Star Fox Zero (WiiU) **33**



PAPER MARIO
A série **44**



ZELDA SPIRIT TRACKS
é a encruzilhada crítica na lenda do herói **56**



POKÉMON BLAST
Os lendários de Kanto + Pokémon Sun & Moon **62**

NINTENDO BLAST

DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO
Sérgio Estrella

DIRETOR EDITORIAL
Leandro Alves

DIRETOR DE PAUTAS
Ana Krishna
Robson Júnior
João Pedro Meireles
Lucas Pinheiro

DIRETOR DE REVISÃO
Vitor Tibério

DIRETOR DE DIAGRAMAÇÃO
Leandro Alves

REDAÇÃO
Ana Krishna
Ítalo Chianca
Jaime Ninice
Luís Antônio Costa
Rafael Neves
Renan Greca
Robson Júnior
Thiago Caires

REVISÃO
Bruno Alves
Jaime Ninice
Luigi Santana
Robson Júnior
Vitor Tibério

DIAGRAMAÇÃO
Breno Madureira
Guilherme Lima
Leandro Alves

Ilustração
Nivaldo Wesley

CAPA
Leandro Alves

Capas cortadas

Artes que quase estamparam esta edição







HQ Blast

"Spice Recursos Humanos" 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

Pedra da sabedoria, como posso me dar bem em Pokémon Shuffle sem dinheiro vivo? Existe algum passcode para ganhar prêmios igual Pokémon Rumble World e como conseguir lendários de forma fácil porque não consigo derrotar o Groudon de jeito nenhum. Ajuda.

Jean Cotta, precisando de Pokéajuda

Na verdade, é perfeitamente possível ficar em dia com o Pokémon Shuffle – passando de todas as fases e pegando todos os Pokémon – sem gastar um único centavo de dinheiro real. Aliás, é exatamente o meu caso. Você só precisa de um pouco de paciência. O segredo de vencer/capturar os Pokémon mais fortes é juntar moedas. Talvez o seu instinto te faça querer vencer as fases sem gastar moedas com itens, mas não se engane: nas fases mais difíceis, é praticamente obrigatório comprar itens, ainda mais se você ainda não tem Pokémon muito fortes. E o Groudon é um desses casos, então o melhor que você pode fazer é juntar moedas para acabar com a raça dele.

Bom, aqui vão algumas dicas:

A sua fonte principal de moedas é a fase 37 do modo principal, o Meowth. No decorrer da fase, ele cria 5 moedas no tabuleiro e, jogando corretamente, você pode usá-las para receber 500 moedas ao vencer (isso no 3DS, na versão mobile não é tão fácil). Se você quiser saber mais detalhes sobre como fazer isso, mande uma nova pergunta.

Melhor ainda é o Meowth de domingo. Nesta fase você pode facilmente ganhar por volta de 5000 moedas por jogada. E desde a última atualização, agora é possível gastar uma joia para 3 jogadas extras nesta fase especial. E este é o melhor uso que você pode fazer das joias, então não tenha medo de gastar desta forma. Se quiser mais detalhes sobre estratégias contra o Meowth de domingo, mande uma nova pergunta.

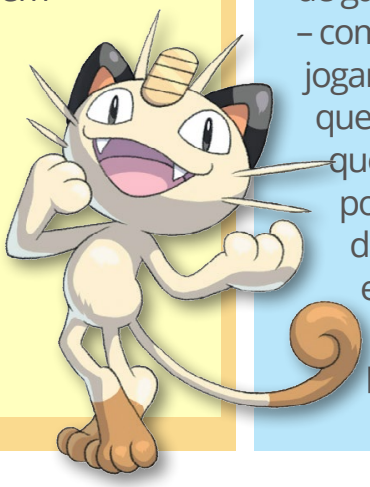


Dê preferência para as fases especiais, mesmo elas sendo mais difíceis. As fases especiais

duram poucos dias, enquanto que as principais você pode jogar quando quiser. E geralmente nas fases especiais você consegue ótimos Pokémon, então gaste mais tempo juntando moedas se necessário, mas tente não deixar passar estes eventos, porque nunca se sabe quando eles vão voltar.
Se você está tentando capturar um Pokémon, não gaste moedas com o item +5 Moves, porque estes movimentos extras NÃO servem para aumentar a chance de captura. Melhor é guardar as moedas para uma Great Ball. E falando nisso...

Ao tentar capturar um Pokémon particularmente difícil, sempre tenha moedas para uma Great Ball. Se estiver jogando no 3DS, você pode sempre tentar usar a Great Ball e se mesmo assim não capturar, antes de que a tela mude, pressione rapidamente o botão Home do 3DS e feche o jogo. Isto fará com que você não perca as 2500 moedas da Great Ball que você jogou. Na versão mobile este truque infelizmente não funciona, então o melhor é arriscar a Great Ball somente se ela te der uma chance consideravelmente boa de captura (acima de 50%, por exemplo).

Por fim, sim, há códigos também que dão alguns prêmios de lambuja. Já houve vários códigos, mas como eles têm data de validade, a maioria já expirou. No momento, o único código que funciona é o 20150218 para ganhar 5000 moedas, e funciona apenas no 3DS.



Pedra! Em que o My Nintendo é melhor do que o extinto Club Nintendo? Existe alguma vantagem mesmo se tivéssemos o Miitomo? Para mim, juntar pontos platina talvez não seja a melhor moeda de troca pelo o que foi "ofertado". Então, o jeito seria entrar em ciclo vicioso de compras com pontos ouro. =/

AnôniMy "Nintendo" da Silva

Por enquanto, a grande novidade é que podemos ganhar pontos usando os serviços e jogos da Nintendo, e não apenas por meio de compras. No momento o único "jogo" que possibilita ganhar pontos para o My Nintendo é o Miitomo, que infelizmente ainda não está disponível no Brasil. Entretanto, a ideia é que os jogos futuros dos consoles da Nintendo (principalmente o NX) também distribuam pontos a medida que são jogados. Vai ser tipo achievements que dão pontos para o My Nintendo, o que, na minha opinião, é muito legal. Sim, está certo que os pontos realmente valiosos, que são os de ouro, ainda são exclusivamente recebidos (pelo menos por enquanto) através da compra de créditos na eShop... mas, mesmo assim, só de ter a possibilidade de ganhar prêmios – ainda que menores – como recompensa de simplesmente jogar os jogos, é ótimo. Um exemplo que já está disponível é o Zelda Picross, que pode ser obtido por 1000 pontos de platina, ou mesmo descontos em jogos na eShop, que também podem ser obtidos com pontos de platina.



Pedra, nas opções da eShop do meu 3DS na aba de redownloadable software tem um arquivo escrito N/A.O quê que significa isso? Seria um arquivo que foi retirado da eShop? Se foi, teria como eu saber qual foi? Ou você, sapiente pedra, poderia me fornecer uma lista de arquivos banidos?

Anônimo "N/A" da Silva

Sim, qualquer software que foi removido por algum motivo da eShop aparece como N/A nessa lista. Mas os casos mais comuns – e que deve ser o seu – são de atualizações de jogos que foram substituídas por outras mais recentes e, assim, são removidas.

Pedra que leva espadada do alfacinho e é obrigada a dar dicas ou apenas dizer as horas pra aquele moleque, você sabe como é feito a distribuição de pontos de ouro no My Nintendo (fora as missões) você ganha uma porcentagem do valor que você gastou em um jogo?

Anônimo "Missões" da Silva

AHEM! "Obrigada" a dar dicas uma pinoia!!! Eu dou as dicas (e as horas) de minha extrema benevolência e isso não tem nada a ver com eu receber agressões ou ameaças de Alfacinho nenhum! ¬¬"

Sobre os pontos de ouro do My Nintendo, você recebe uma quantidade específica de pontos dependendo de diferentes valores que você gastar na eShop. Por exemplo, se gastar entre US$ 5,00 e US$ 9,99 em uma compra, você ganha 10 pontos de ouro, se gastar entre US$ 10,00 e US$ 19,99 ganha 20 pontos de ouro e assim por diante, até o máximo de 80 pontos de ouro recebidos por gastar no mínimo US$ 70,00 em uma única compra da eShop.

Pedra, ainda não possuo um Wii U. Caso eu resgate uma das promoções para o console no MY Nintendo eu corro o risco de perder o código ou promoção depois de um tempo? Por favor me responda, isso me consome! ;-;

Anônimo "Sendo Consumido" da Silva

Não, não há perigo nenhum. Após resgatado o prêmio, os códigos de download não expiram. Você só não poderia baixar caso a eShop do Wii U fosse desativada (o que ainda vai demorar muito para acontecer) ou então esse jogo em particular fosse removido da loja (o que seria muito improvável).



Pedra, porque no Zelda original de NES os nomes estão trocados nos créditos? Tipo o Miyamoto está S. Miyiahon, o mesmo vale pro Koji, pro presidente da empresa... e quem seria o "ten ten"?

Da Silva Anônimo

Há duas possíveis explicações para isso.

Quanto ao nome do tio Shija, dizem que o que aconteceu foi um erro na transcrição do nome dele em kanji. O nome Miyamoto é composto por dois kanji, sendo que o segundo pode tanto ser lido como "moto" – que seria o correto neste caso – quanto "hon". Então alguém teria transcrito erroneamente como Miyahon ao invés de Miyamoto.

Mas enquanto isso explica o caso do tio Shija, não justifica muito os outros nomes engraçados. E a outra explicação para isso é que, naquela época, não era incomum que os nomes dos desenvolvedores de jogos fossem "disfarçados", pelo medo de que outras empresas ficassem sondando e roubando talentos. o "Ten Ten" é nosso grande amigo, o tio Takashi Tezuka.

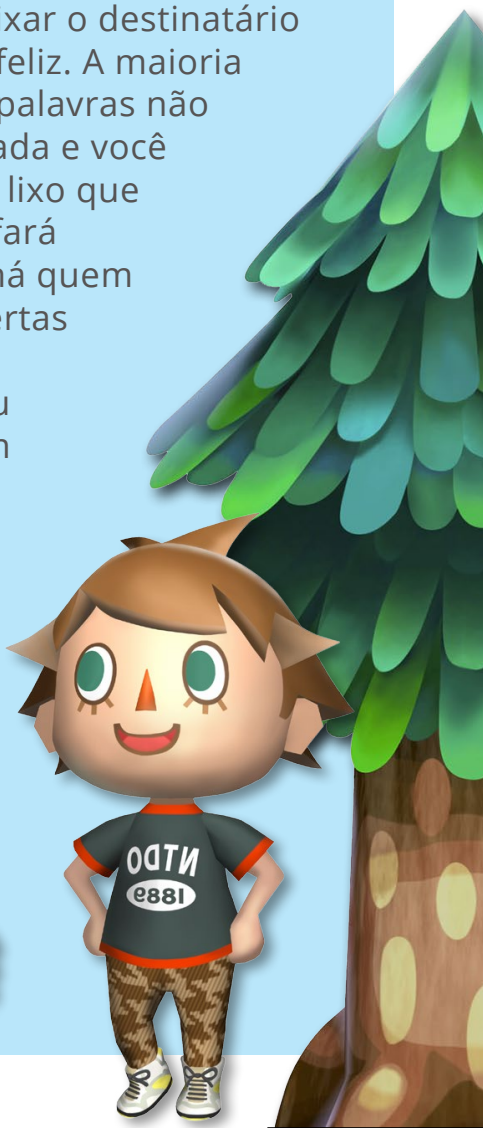
Pedra mais polida de toda Hyrule em todas as linhas do tempo, responda me por favor, os Villagers do New Leaf reconhecem as palavras escritas nas cartas? Ganho mais amizade com eles se escrever elogios?

Anônimo "Mandador de Carta e Elogios" da Silva

Bom, mandar cartas em geral é uma boa forma de ganhar amizade dos seus vizinhos, e incluir presentes com a carta é sempre uma boa ideia também. Quanto às palavras escritas na carta, não há nenhuma informação oficial sobre elas servirem pra deixar o destinatário mais ou menos feliz. A maioria acredita que as palavras não importam em nada e você pode escrever o lixo que quiser que não fará diferença, mas há quem diga que usar certas palavras chave como "friend" ou "present" podem deixar o vizinho mais feliz.









por Ítalo Chianca e Jaime Ninice

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Guilherme Lima

Star Fox Team, os mercenários responsáveis pela paz do universo

Com a chegada de Star Fox Zero para o Wii U, um dos últimos títulos de peso para o console, relembramos a trajetória do Star Fox Team, grupo de mercenários espaciais responsáveis por manter a ordem na galáxia em uma das séries mais aclamadas da Nintendo. Aperte o sinto e "Do a Barrel Roll".

Nasce uma lenda

Quando o Sistema Lylat está em perigo e seus exércitos não conseguem deter os avanços inimigos o grupo de mercenários chamado de Star Fox Team é convocado para resolver a situação através da habilidade de seus pilotos capazes de dominar as naves Arwings como ninguém e combater ferozmente qualquer um que ameace a paz do universo.
O grupo foi fundado por James McCloud, que dirigia os outros dois membros, Peppy Hare e Pigma Dengar. Os três vinham do planeta Corneria, onde se destacaram nas divisões militares que atuavam até formar o Star Fox Team.
Reconhecidos pela eficiência em missões complexas, os três foram convocados pelo General Pepper para investigar uma atividade suspeita no planeta Venom, o mesmo onde estava exilado o cientista Andross depois de tentar corromper o sistema através de experiências perigosas.



Trabalho de elite

Como mercenários que são — embora só aceitem missões em prol da justiça —, contratar os serviços do Star Fox Team não é para qualquer carteira. O valor cobrado para resolver as missões mais complicadas da galáxia custam boas fortunas, como bem se espantou o General Pepper ao término de Star Fox 64 ao olhar a nota fiscal. “O quê?!”. Já em Star Fox Adventures, a única maneira de convencer o pessoal a embarcar para o Dinossaur Planet foi depois da aprovação custosa da taxa de serviço. Uma das justificativas para o alto preço é o elevado custo de manutenção de seu arsenal e, principalmente, o empréstimo que James McCloud fez para comprar a nave Great Fox, que foi dividida em suaves 80 anos de prestações.





Durante a missão, algo inesperado acontece: Pigma Dengar traiu a sua equipe, deixando James e Peppy à mercê das tropas comandadas por Andross. O que aconteceu em Venon na ocasião ainda é um mistério, mas depois da traição de Pigma, Slippy conseguiu escapar dos ataques e retornar para Corneria. Contudo, o seu fiel amigo não teve a mesma sorte. E foi com essa triste notícia que o jovem piloto se dirigiu ao pequeno Fox, filho de James, para contar-lhe que seu pai havia sido morto em combate depois da armadilha em Venom.

Crescendo sem o pai, Fox McCloud canalizou os seus sentimentos em um rígido treinamento militar na Cornerian Defense Army Academy, aperfeiçoando o seu talento de piloto. Durante este período, Peppy insistia para que Fox assumisse o lugar do pai e desse continuidade ao legado dos McCloud. Mesmo se sentindo despreparado, Fox aceitou a missão e, ao lado do amigo e mentor Peppy Hare, convidou o temperamental Falco Lombardi e o gênio mecânico Slippy Toad para formarem o novo Fox Star Team.



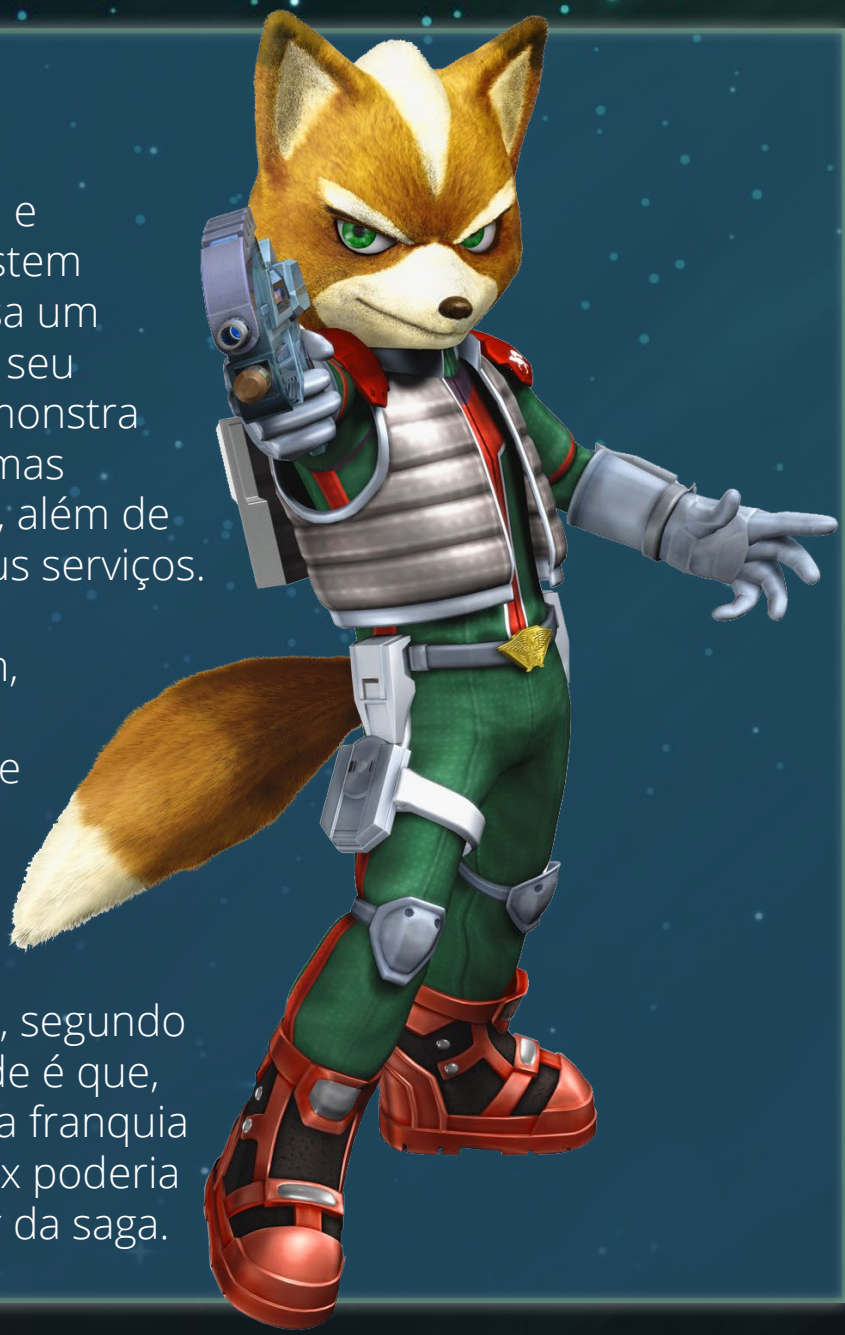
Lema

Todo bom time tem um grande lema. No caso do Star Fox Team não é diferente. Criado por James McCloud e Peppy Hare e perpetuado por todos os outros membros, o lema da equipe é “Nunca desista. Confie em seus instintos”.

Time dos sonhos

Muitas foram as missões que o Star Fox Team superou ao longo dos anos seguintes, tornando os membros verdadeiras lendas espaciais. Tanto é que, até aqui, neste nosso mundinho, ouvimos e lemos sobre os feitos dessa turma. Mas afinal, quem são os tão famosos membros deste time dos sonhos dos combates interestelares?

Fox McCloud



Líder do grupo, a raposa mais ágil e versátil dos arredores de Lylat System pesa cerca de 58 quilos e expressa um caráter sério e profissional com o seu grupo. Contudo, Fox também demonstra atitudes de sentimento com algumas personagens femininas dos jogos, além de adorar receber dinheiro pelos seus serviços.

Durante a criação do personagem, Miyamoto havia visitado o templo japonês Fushimi Inari-taisha, o que lhe permitiu escolher o animal que representaria a estrela de seu próximo jogo. A raposa Inari, que dá nome ao local e habita a região, era capaz de voar, segundo a mitologia local. Outra curiosidade é que, dada a semelhança da série com a franquia Star Wars e seus personagens, Fox poderia ser considerado o Luke Skywalker da saga.



Falco Lombardi

Podem chamá-lo de copiloto da nave-mãe Star Fox Team. Com a sua experiência e habilidade, o melhor amigo de Fox arrasa nos ares e conduz a equipe quando Fox está em perigo. Entretanto, ele costuma, por vezes, não seguir ordens superiores por ter aversão a autoridades.

O primeiro nome de Falco veio das aves de rapina (aquelas de origem carnívora e silenciosa), que incluem águias, falcões e corujas; enquanto que o segundo nome, Lombardi, trata-se de uma homenagem ao artista de efeitos especiais Carlo Rambaldi. Ainda fazendo uma comparação a Guerra nas Estrelas, sua teimosia e atitude, além de possuir uma nave de mesmo nome (a Millenium Falcon), garantem a Falco a semelhança com o coadjuvante Han Solo.

Slippy Toad

Mecânico da equipe e amigo de infância de Fox, Slippy Toad também é o personagem mais desajeitado e o que tem mais aversão às atividades atléticas do grupo. Entretanto, ele é mestre em dar dicas (e em falar bastante) para o grupo e vive um relacionamento com Amanda Toad. O pai de Slippy, Beltino Toad, é o diretor de pesquisas de Corneria, sua cidade natal.

A origem de Slippy veio de um dos membros do grupo EAD, Yoichi Yamada, cujas assinaturas sempre vinham acompanhadas com um desenho de um sapo animado. Podemos fazer uma livre comparação com o personagem C-3PO do universo Star Wars.



Peppy Hare



O mais antigo dos membors do Fox Team e que permanece até hoje, Peppy Hare é o mais indicado a ser ouvido. Pai de Lucy Hare e autor da famosa frase “Do a Barrel roll”, o senhor coelho cinza de voz abafada também se tornou o novo General do exército Cornerian após a saída do General Pepper.

Peppy Hare já apareceu diversas vezes quase morto nas histórias de Star Fox, mas também fez uma ponta no jogo (gratuito) Steel Diver: Sub Wars (3DS) como um companheiro de tripulação do submarino. Mais uma vez, o Mestre Yoda seria o personagem da franquia Star Wars mais similar a Peppy, um sábio cujas orientações são muito úteis a Fox.

Primeira formação
Fundadores do grupo de mercenários mais famoso do espaço, James McCloud, Peppy Hare e Pigma Dengar fizeram história como pilotos inigualáveis, até Pigma trair os companheiros e acabar com o sonho de James de proteger Corneria.

Segunda formação
Após a morte de James McCloud, Fox assume o comando do time, dividindo missões com Falco, Slippy e Peppy.

Terceira formação
Responsáveis pelas missões em Star Fox Adventures e Star Fox Assault, Fox, Slippy e Peppy ganharam auxílio de Krystal e Tricky, dois novos membros do time, e de Falco, que havia ficado fora por um tempo.

Quarta formação
Com Peppy longe dos combates por ter assumido o lugar no General Pepper no comando do exértito de Cornéria, o Star Fox Team foi formado por Fox, Slippy, Falco e Krystal nas missões de Star Fox Command.

Arsenal

Para enfrentar as ameaças que assolam o Sistema Lylat, o Star Fox Team utiliza a força de um vasto arsenal de veículos capazes de superar qualquer adversidade, seja nos céus ou na terra.

Arwing
Símbolo dos pilotos, a Arwing é equipada com um dispositivo antigravidade chamado Gravity Diffusers (G-Diffusers). Ela pode virar e dar loopings com facilidade graças à sua rápida aceleração e controles flexíveis. A nave utiliza asas retráteis para um voo preciso durante o modo de combate. Cada Arwing tem como armamento principal os canhões a laser, e smart bombs como armas secundárias.





Walker
Quando precisa explorar a terra, a Arwing assume a forma de Walker, podendo, dessa forma, caminhar sobre o chão e destruir os inimigos que ameaçam Fox e seus amigos em ângulos que a nave não poderia alcançar com facilidade.

Landmaster
Tanque de guerra do Star Fox Team, o Landmaster é a força bruta personificada em veículo terrestre. Sua força descomunal normalmente é usada em missões repletas de inimigos e que não exigem a mesma velocidade da Arwing.



Blue-Marine
Raramente utilizado, o Blue-Marine é um submarino capaz de disparar torpedos e lasers debaixo da água. É o time Fox pronto para encarar qualquer desafio, seja aonde for.



Gyrowing
Utilizado como assistente para recolher itens, o Gyrowing é uma das novidades do arsenal do time, também podendo ser usado como arma, já que conta com armas de disparo para se defender dos inimigos.



Great Fox
Utilizada como base de operações, a Great Fox é praticamente a casa dos pilotos, usada para transportas os veículos e os nossos heróis entre as missões.



Escrito nas estrelas

Agora que você conhece as origens deste lendário grupo de pilotos e sabe do que eles são capazes, embarque na Arwing e ajude-os a salvar a galáxia das novas ameaças que não param de surgir. Pronto para escrever o seu nome nas estrelas? Então vamos nessa!

por Ítalo Chianca

Revisão: Robson Júnior
Diagramação: Guilherme Lima



Pokémon Snap Capturando a beleza dos monstrinhos de bolso

Deixe as suas Pokébolas de lado, dê um tempo na busca por insígnias e tire umas férias dos treinamentos, pois faremos um passeio relaxante pelo mundo Pokémon. Dessa vez, observando os monstrinhos como eles realmente são longe das batalhas e capturando suas verdadeiras essências através das lentes fotográficas de Pokémon Snap, sucesso do Nintendo 64.

Natureza imaginária

Desde que teve as suas primeiras informações oficiais reveladas, o Nintendo 64 prometia revolucionar o mercado de games com um sistema poderoso em 64-bits, aproveitando-se da velocidade dos cartuchos para gerar experiências incomparáveis. Entre tantas promessas, uma chamava bastante a atenção.

Recusando-se a utilizar o CD como mídia, o console usaria o acessório Nintendo 64DD para ler discos magnéticos de 64MB, aumentando assim o armazenamento de dados sem perder a velocidade de carregamento e transferência. Lançado apenas no Japão, e contando com suporte em pouquíssimos jogos, o acessório foi rapidamente descontinuado e os seus projetos mais grandiosos foram adaptados para os cartuchos comuns.

Entre essas apostas da Nintendo, estava um jogo em primeira pessoa, sobre trilhos, no qual o objetivo era fotografar animais na natureza. Contudo, preocupada com uma possível falta de motivação, a HAL Laboratory, desenvolvedora do jogo, resolveu tornar as coisas mais atrativas, acrescentando os famosos monstrinhos de bolso na jogada. Segundo o ex-presidente da Nintendo, Satoru Iwata, “tínhamos um jogo normal em que você tirava fotos, mas a motivação para jogar ainda não estava clara. Contudo, a partir do momento em que adotamos o mundo Pokémon, conseguimos esclarecer o que deveríamos fazer e a direção em que deveríamos ir”. Assim surgiu Pokémon Snap.



Captando todos



Desenvolvido pela HAL Laboratory em parceria com a Pax Softnica e publicado pela Nintendo para o Nintendo 64, Pokémon Snap chegou às prateleiras em 1999. O título era um spin-off da série principal, deixando de lado a exploração de grandes continentes em busca de ser um mestre Pokémon e capturar todos os monstrinhos para guiar o jogador por uma inusitada e divertida viajem sobre trilhos em primeira pessoa ao longo de uma ilha habitada por Pokémon selvagens.

O jogador controla o jovem pesquisador e fotógrafo Todd Snap, que foi convocado pelo Professor Oak para ajudá-lo com um relatório sobre os monstrinhos de uma ilha. Oak precisa de imagens de qualidade para continuar as suas pesquisas científicas e confia nas habilidades fotográficas de Todd para conseguir os melhores ângulos dos moradores da Ilha Pokémon e toda a sua variada geografia, onde os Pokémon vivem sem a intervenção humana.

Na mira

Usando o veículo ZERO-ONE, Todd deve ser ágil e preciso para capturar as melhores cenas dos monstrinhos, buscando, assim como nos títulos da série principal, encontrar todos para conseguir realmente completar a sua missão.



Vida simples

O game é aparentemente muito simples. Basta acessar alguns poucos menus e logo o Professor Oak lhe guia para a seleção de fases, onde você escolhe a rota necessária para seguir um curso linear. O objetivo é fotografar o maior número de Pokémon possível, prestando atenção para não extrapolar o limite de 60 poses e encontrar sempre o melhor ângulo. Concluindo a rota, é necessário selecionar a melhor foto de cada criaturinha e submetê-las à avaliação do professor de acordo com os seus critérios, que consistem basicamente no enquadramento correto, pose, estilo e criatividade.



A foto perfeita



Para conseguir uma boa pontuação nas fotos, é preciso se ater a três critérios:
Pose: Não basta fotografar um Pokémon estático. Você precisa clicá-lo enquanto faz alguma expressão única, movimenta-se, usa algum especial ou corre livremente.
Técnica: O enquadramento é primordial. Nada de fotos pegando apenas uma perna ou o rabo do Pokémon. Tente deixá-lo no centro da foto, de preferência depois que o alvo estiver vermelho e emitir um som.
Diversidade: Para duplicar a pontuação, duplique os Pokémon. Sempre que possível, tente enquadrar outros Pokémon da mesma espécie na foto com um deles no centro. Suas chances de receber uma boa recompensa são bem maiores.

Ao longo das sete fases — Beach, Tunnel, Volcano, River, Cave, Valley e a secreta Rainbow Cloud —, o jogador precisa ser rápido e atencioso para observar cada canto do cenário em busca de um Pokémon escondido ou de uma determinada cena envolvendo muitos deles. O baixo número de fases pode até enganar, mas você precisa voltar várias vezes ao mesmo estágio para conseguir encontrar todos os Pokémon, principalmente porque alguns deles só surgiam após usar um determinado item, como as maçãs, liberadas pelo professor gradativamente.





Profissão fotógrafo

A Nintendo investiu pesado em Pokémon Snap, promovendo o jogo em diversas frentes. No Japão, os jogadores podiam levar as suas cópias até as lojas da rede Lawson e imprimir as fotos tiradas no jogo. Nos Estados Unidos, algo semelhante foi feito com a rede Blockbuster, que imprimia etiquetas com as fotos dos jogadores e ainda contou com um concurso chamado “Take Your Best Shot”, no qual o jogador que trouxesse a melhor foto ganharia uma viagem para a Austrália. Outra ação de marketing interessante da época envolveu a inclusão de diversos Nintendo 64 com Pokémon Snap nos hotéis administrados pela LodgeNet durante as férias.



Durante o jogo, tudo é bem simples. Bastava movimentar a visão com o analógico, podendo girar a câmera rapidamente através dos botões C, usar o botão Z para mirar, fotografar com o botão B e atirar os itens com o botão A. A grande dificuldade, na verdade, era encontrar alguns Pokémon escondidos, enquadrá-los da melhor forma e resolver alguns enigmas. Os visuais também são simples, mas o colorido dos cenários e a modelagem dos personagens são bem produzidos e convincentes para a época. O som também cumpria o seu papel; mesmo sem grandes canções, a trilha combinava bem com a sensação de passeio. O legal mesmo eram os sons dos monstrinhos, alguns saídos até do anime.

Compartilhando conhecimento

Em dezembro de 2007, Pokémon Snap foi relançado para o Nintendo Wii através do Virtual Console. No console, o título ganhou uma nova funcionalidade, na qual era permitido enviar as suas fotos para outros jogadores, o que possibilitou compartilhar os melhores cliques entre os amigos.

Wii™



Itens

Dada pelo professor, a maçã é a comida favorita de quase todos os Pokémon. Com ela, o jogador pode chamar a atenção dos monstrinhos ou atirá-la em locais específicos do cenário, como no Electrode no final da segunda fase, liberando assim o estágio seguinte.



Bola de gás

Ao contrário da maçã, a bola de gás é o terror dos Pokémon. Com ela, você pode fazer qualquer um correr desesperado. Mas é justamente assim que o jogador pode revelar alguns danadinhos mais escondidos.



Flauta

Quem não gosta de uma boa música, não é? Com a flauta, o jogador pode deixar os Pokémon mais animados, conseguindo diversas reações interessantes, como fazê-los dançar e até mostrar seus melhores ataques.



Acelerador

Quase uma nitro. Com ele, o seu ZERO-ONE consegue correr mais rápido, chegando na hora certa naquele Pokémon fujão.



Filme

Com 60 poses, o filme é essencial para registrar as suas melhores fotos e encher os arquivos do Professor Oak de novos detalhes.



Álbum de recordações

As melhores fotos que você tirar durante o jogo podem ser guardadas em um álbum especial, independente de terem sido as que você repassou para o professor. Dá pra deixar até 60 delas como recordação das suas expedições. Infelizmente, nós brasileiros tínhamos que nos contentar em ter as fotos apenas na memória do cartucho, enquanto japoneses e americanos podiam imprimir suas obras-primas.

Nas páginas da história



Com uma aventura inovadora, criativa e divertida, Pokémon Snap foi bem recebido pela crítica especializada. O IGN elogiou o game, dizendo que ele é estranho em alguns aspectos, mas que também é surpreendentemente divertido e maravilhoso para as crianças de todas as idades. O GameSpot disse que tratava-se de um jogo agradável e único. Já a revista GamePro comentou que este é um jogo maravilhoso para os fãs da série, mas que outros podem não gostar. Em relação às notas, a Official Nintendo Magazine deu ao jogo 85/100 e a Electronic Gaming Monthly um 83/100. Já nos sites Metacritic e GameRankings, o game mantém uma média 77/100. No Brasil, Pokémon Snap estampou as páginas das principais revistas de videogame da época, causando reações diversas. A revista Gamers #43 disse que "Pokémon Snap é um jogo que, apesar de sua natureza efêmera, não pode passar despercebido pelos fãs" e atribuiu nota 4.5/5.0, destacando negativamente o marasmo do jogo: "Você precisa ter muita paciência para jogar este game, enjoa muito fácil", mas elogiando os visuais e a inovação: "Pokémon Snap exibe alguns dos melhores gráficos e som que o N64 tem a oferecer. Os modelos dos personagens são detalhados

e cheios de personalidade. Os ambientes são igualmente ricos em detalhes, mostrando um nível de variação gráfica raramente visto nos games do Nintendo 64, mantendo um frame estável".

Sem o mesmo destaque, o jogo apareceu na revista Super GamePower #65 em uma matéria na sessão "Direto dos USA", na qual a publicação traz um texto da revista americana GamePro. Em uma rápida análise e com direito a algumas dicas, o periódico atribui nota 7/10, destacando a originalidade e a diversão, mas tirando uns pontos pela pouca variedade de Pokémon.

Foi na revista Nintendo World que Pokémon Snap chamou a atenção dos jogadores. Na capa da edição nº 13, o game foi detalhadamente explicado pela publicação, com direito a detonado, dicas, melhores pontuações de cada Pokémon e tudo que tinha direito ao longo das oito páginas que ocupou. Um trabalho que fez jus à histórica edição que celebrou o primeiro ano da revista



A última pose

Com uma premissa simples, mas esbanjando inovação e diversão, Pokémon Snap marcou época no início da década de 2000, agraciando os fãs que viviam a febre Pokémon causada pelo sucesso do anime e dos games portáteis. Foi um jogo único, daqueles que jogamos para esquecer que o mundo real existe — com o controle na mão, realmente acreditávamos que aquele universo que víamos na tela da TV era verdadeiro.



Guia N-Blast

Pokémon Omega Ruby/ Alpha Sapphire (3DS)

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



BAIXAR NO Google play

COMPRAR NO Google play

WiiU

por ***Thiago Caires***

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Breno Madureira



A GRATA SURPRESA DE

Star Fox Guard

Depois de anos na espera por um novo jogo estrelado pelo grupo de mercenários mais queridos do Sistema de Lylat em consoles de mesa, a Nintendo traz o universo de Star Fox Team não só com as tradicionais naves, mas também com um estilo totalmente novo na franquia: Star Fox Guard, um Tower Defense que surpreende a todos que jogam — e também vai surpreender você. Por quê? Vem que eu te explico!

AVENTURA EM NOVO TERRITÓRIO

Se tem uma coisa que me deixa mais feliz que comprar um jogo novo é comprar um jogo novo e ganhar outro de graça. Porém, confesso que apesar da boa recepção ao Project Guard — projeto de Shigeru Miyamoto apresentado ao mundo na E3 de 2014 —, não conseguia deixar de ver o jogo como apenas isso, algo grátis que acompanhava Star Fox Zero. Na minha visão, era quase como a sobremesa após um delicioso prato de lasanha. Quando coloquei as mãos nele, a minha opinião mudou totalmente.





O jogo vem com a versão física de Star Fox Zero e também estará disponível separadamente para download na Nintendo eShop

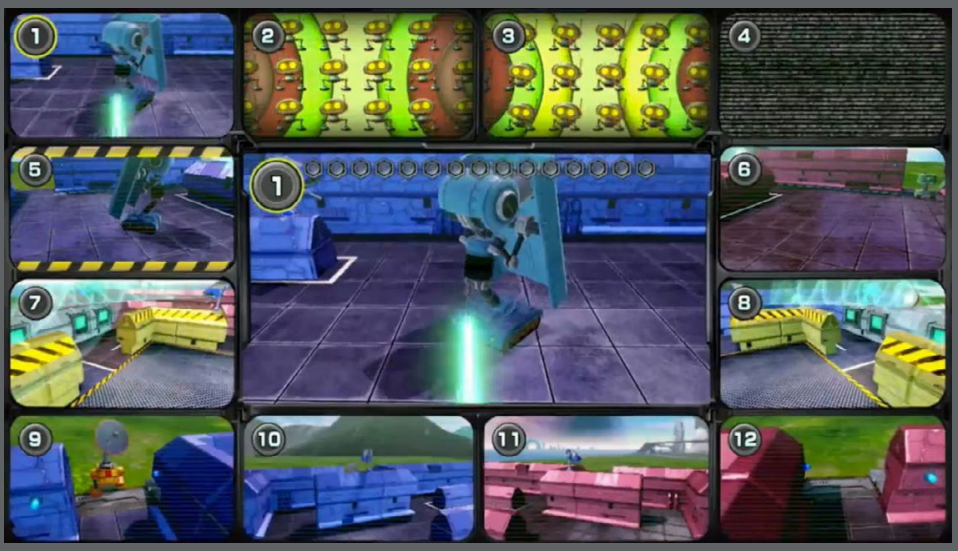
Star Fox Guard, como o nome sugere, tem a proteção como tema principal — ainda que seja proteção do dinheiro de Grippy Toad, tio do mecânico e nosso engenheiro anfíbio favorito (o único, na verdade), Slippy Toad. Na trama, hordas de robôs têm atacado os campos de mineração da Corneria Precious Metals Ltd., e cabe ao sapinho da Star Fox Team criar um sistema capaz de eliminar a ameaça, e você (seu Mii), um novo funcionário na empresa, comandá-lo.

A ambientação é bem familiar — **sem spoilers**, o jogo acontece em Corneria, Titania, Zoness e Fortuna —, porém com um visual diferente, já que o que você vê está restrito pelo alcance do campo de visão das câmeras. Não, o que temos aqui não é nada digno de Oscar e muito menos está a par com jogos AAA, mas há alguns mistérios e revelações na campanha que surpreendem e dão um ar bem simpático à aventura, que tem todo o clima espacial de Star Fox.

MECÂNICAS DE GUERRA

Como uma história profunda não é seu forte, resta ao gameplay a tarefa de tornar Star Fox Guard em algo que vale a pena gastar seu tempo. E como ele o faz!

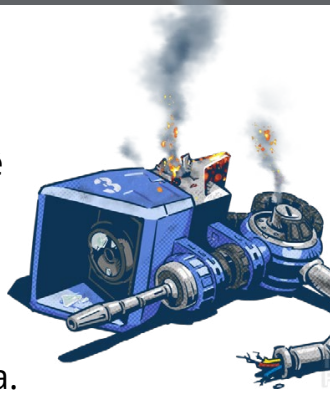
Diversão e desafio são as duas palavras que melhor definem o você encontrará aqui. Seu objetivo primário no jogo é proteger o núcleo da base do ataque de hordas de robôs. Parece simples? E é! A surpresa vem mesmo quando você está com a mão na massa, e os inimigos — divididos em duas classes: Robôs de Combate e Robôs de Caos — começam a tornar a tarefa de salvar os minérios do velho Grippy quase impossível.



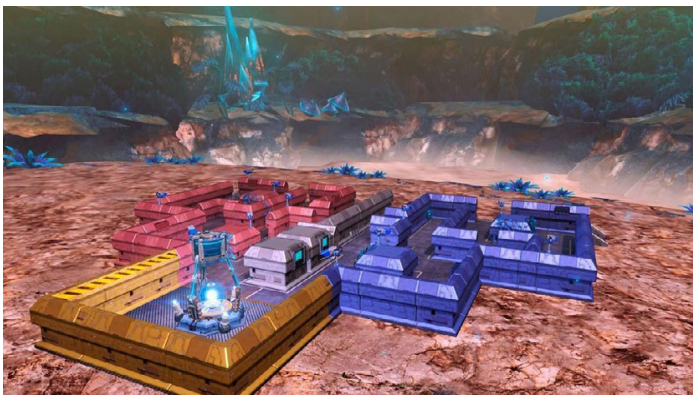
O que mais surpreende aqui é como esses desafios e robôs são aplicados, e por isso a Nintendo EPD e a Platinum Games merecem uma verdadeira salva de palmas. A cada planeta visitado, até o fim do jogo, novos tipos de inimigos são apresentados ao jogador, o que transforma o game inteiro em uma grande bola geradora de estresse. Enquanto estiver com o controle na mão você estará sempre sendo tirado da sua zona de conforto, com desafios para os quais pode ou não estar preparado para enfrentar. E isso é muito bom.

TUDO SOB CONTROLE?

A progressão do desafio é feita de forma inclusiva e acessível, ou seja, você dificilmente se encontrará em uma situação na qual seus equipamentos não são o suficiente para neutralizar a ameaça. Porém, por isso mesmo que a sua habilidade nos controles e sua atenção à mecânica — que pede atenção no controle e na TV — definirá seu sucesso na missão. Nas horas de aperto, saber o momento certo de trocar a câmera fará toda a diferença.







Fiquei muito frustrado várias vezes com os controles enquanto jogava, e com direito até mesmo a uma testada furiosa no GamePad (eu sei, eu sei...). Mas permitam que eu explique a situação: para mudar de câmera é preciso tocar exatamente em cima da bolinha que representa a Aegyscam escolhida, algo bem fácil de fazer. O problema é que em momentos de tensão, em que cada milésimo conta, é comum acabar movendo acidentalmente a visão da câmera para um ponto indesejado. Isso acontece porque a tela permite também que o jogador faça um ajuste mais ágil de perspectiva, que se mal utilizado acaba em desastre. No fim da história acabei ficando na dúvida se o culpado de falhar em certas missões foi o jogo ou a minha falta de habilidade.

CORRIDA PELO MINÉRIO
E PELO NÍVEL

Como um subgênero dos jogos de estratégia, os Tower Defense pedem que o jogador se preocupe em formar estratégias para melhor lidar com o exército inimigo. Em Star Fox Guard isso não é diferente. Antes de qualquer um dos 100 estágios do jogo — 50 deles da campanha comum e 50 com desafios extras —, é possível escolher como posicionar as câmeras livremente, ajustar o campo de visão e selecionar que tipo de upgrade será usado nos equipamentos.

Este tipo de liberdade é um dos pontos mais altos do jogo, pois permite não só que o jogador casual se divirta com o esquema padrão oferecido pelo sistema, mas também que o jogador mais experiente crie estratégias novas e que atendam às suas necessidades. Digo necessidades porque há um objetivo secundário para as missões: coletar o máximo possível de sucata dos robôs para que novos níveis sejam alcançados.





Alcançar níveis mais altos é a única forma de aumentar a quantidade de upgrades que podem ser utilizados na partida e destravar outros conteúdos, como as missões extras — os três mapas em cada um dos planetas trazem missões com objetivos específicos. Para acelerar este processo (que nos níveis mais altos fica muito lento), o jogador deve potencializar o lucro nas fases ao executar algumas condições, entre elas matar o inimigo nos últimos segundos antes de ele destruir a torre. Este tipo de jogada torna o jogo muito mais interessante, e deve ser explorada sempre que possível.

DEFESA EM MODO ONLINE



É ganhando níveis também que o jogador consegue habilitar novos inimigos e aumentar a quantidade de robôs a serem empregados em um dos modos online do jogo, o My Squad. Nele você deve criar um esquema estratégico de ataque que jogadores do mundo todo podem tenta derrotar. É preciso pensar muito antes de fazer o upload das fases, pois a pontuação em seu crachá de funcionário da Corneria Precious Metals depende disso.

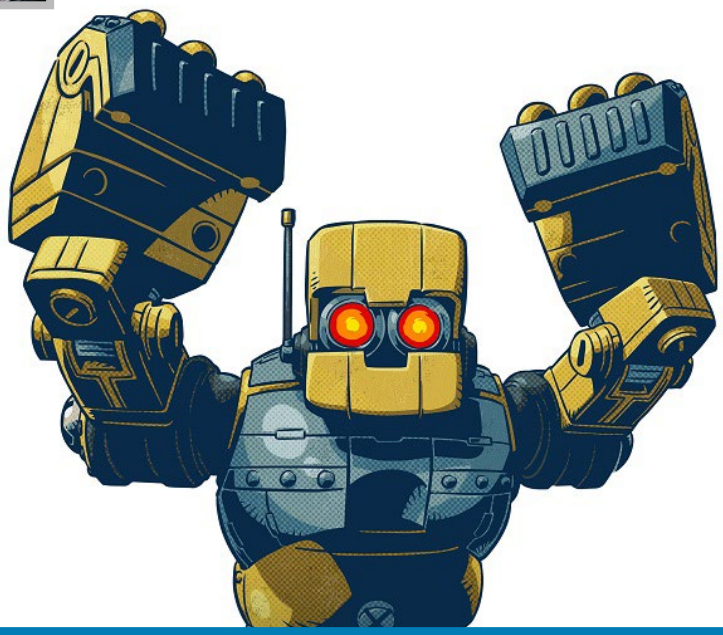
O modo é bem desafiador, mas o jogo dá uma força ao disponibilizar um bom tutorial que explica como montar uma equipe, ainda que a maior parte do trabalho fique por conta do jogador. Em contrapartida, é preciso também colocar a cara no sol e testar as habilidades nos desafios criados por outras pessoas, para aumentar os pontos de sua carteira e ganhar níveis.



E aqui talvez esteja o maior chamativo deste jogo: seguindo a mesma proposta de Super Mario Maker (Wii U), não há limites para o desafio do jogo, pois há sempre um esquema novo a combater, ainda que os mapas continuem os mesmos.

MAIS QUE UMA INJEÇÃO NA TESTA

Assim como eu, muita gente pode ter comprado Star Fox Zero somente pensando em pilotar as poderosas Arwings e olhava para Star Fox Guard como um simples bônus. Mas estou aqui para dizer que o jogo é muito mais que isso! Guard tem uma jogabilidade simples, porém extremamente viciante, que promete e entrega diversão para qualquer tipo de jogador, do casual ao hardcore. Como diria Grippy Toad: "Vamos, girino, elimine estes malditos robôs!"



✓ *Prós*

- Desafiador, porém acessível;
- Muitas missões no single player e conteúdo extra;
- Utiliza bem as funcionalidades do Wii U;
- Jogabilidade simples, mas viciante;
- Modo online é convidativo para criação e batalhas.

✗ *Contras*

- Controles podem dificultar em momentos cruciais;
- Falta a opção de criar mapas no modo online.



Star Fox Guard (Wii U)
Desenvolvedor: PlatinumGames, Nintendo
Gênero: Tower defense
Lançamento: 21 de abril de 2016 (mundial)

Nota **8.5**

WiiU

por ***Renan Greca***

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Leandro Alves



Sempre achei Star Fox uma série curiosa: tem tantos fãs pedindo por novos jogos, mas, em sua história, só houve um jogo realmente excelente, o do Nintendo 64. O jogo de SNES carecia do hardware para ser realizado, enquanto os de GameCube sofreram pela falta de foco após períodos de desenvolvimento problemáticos. No Wii U, a Nintendo fez uma parceria com a PlatinumGames para tentar resolver o problema e finalmente lançar o jogo que a raposa estelar merece.

Reviews e preconceito

Considerando a época na qual vivemos, duvido que você, caro leitor, esteja lendo isto sem já ter lido e ouvido outras opiniões sobre Star Fox Zero. Até a publicação desta revista, já passaram alguns dias desde o lançamento do jogo, e sem dúvida há uma abundância de análises, vídeos e podcasts disponíveis para quem quiser consumi-los. Talvez você esteja lendo após já ter jogado e quer ajuda para consolidar suas opniões, ou talvez goste do estilo editorial da Nintendo Blast. A verdade é que, nesta era da internet, é muito difícil começar a jogar um videogame sem já ter expectativas e preconceitos sobre o que este será.

Pense bem: qual foi a última vez que você jogou algo sem ter qualquer expectativa anterior? Para mim, provavelmente foi na época em que minha principal fonte de informação sobre games era a Nintendo World e eu ainda não era um habitante ávido da terra sem lei que chamamos de internet. Para muitos jogos, isso é algo positivo. Se não fossem por pessoas escrevendo prévias, poderíamos criar expectativas surreais que só nos decepcionariam quando o resultado final enfimestivesse em nossas mãos. Esse não é o caso de Star Fox Zero. Pelas experiências que tive antes do lançamento até tê-lo jogado e finalizado, a abundância de opiniões sobre Star Fox Zero pode ter feito um desserviço ao jogo.







Eu raramente compro jogos antes de seu lançamento, justamente porque prefiro aguardar para ler opiniões alheias (tanto da mídia quanto de fãs) antes de decidir se devo ou não investir naquele produto. Com jogos da Nintendo é um pouco diferente: anos de experiência com os produtos da empresa me trouxeram uma sensação de confiança de que, quase com certeza, eu irei gostar de todos seus principais lançamentos. Portanto, nos dias antecedendo o feriado de Tiradentes, entrei na eShop e fiz o pre-load de Star Fox Zero.

No dia anterior ao lançamento do jogo, começaram a surgir as análises dos principais portais de videogames. Apesar de algumas críticas favoráveis, havia uma quantidade surpreendente de avaliações negativas. Ao ler algumas delas, senti um frio na barriga, pensando "será possível que um jogo desenvolvido pela Nintendo e pela Platinum, duas das minhas empresas favoritas de jogos, é realmente ruim?!"

Claramente, o fato das duas desenvolvedoras do jogo terem um espaço especial no meu "coração gamer" faz minhas opiniões sobre o jogo serem tão passíveis de viés quanto qualquer outra. Admito isso abertamente; afinal, toda opinião sofre de um viés criado durante todas as experiências anteriores de uma pessoa. Assim, tentei analisar com mais calma o que os críticos haviam gostado ou não do jogo e percebi que, em sua vasta maioria, as opiniões negativas eram a respeito dos controles de movimento empregados. Me lembrou muito de Kid Icarus: Uprising, que sofreu de críticas semelhantes, mas que eu adorei do começo ao fim. Como este tipo de controle nunca me incomodou antes (nem em Skyward Sword, ou Nintendo Land, ou Splatoon), percebi que as críticas ao jogo realmente não passavam de opniões pessoais e que, apesar de algumas pessoas não gostarem dos controles, eles poderiam não apresentar o menor problema para outras.



Wii U GamePad contra o mundo

Star Fox Zero foi inicialmente desenvolvido como um protótipo por uma equipe pequena liderada por Shigeru Miyamoto, com o objetivo de encontrar maneiras interessantes de utilizar o GamePad do Wii U. Após a evolução do protótipo para um jogo completo e a entrada da PlatinumGames no desenvolvimento, sua essência permanece ali: a estrela do show é, para bem e para mal, o GamePad.

De forma fundamental, os controles de Star Fox Zero são muito parecidos com os de Star Fox 64: o analógico da esquerda movimenta a nave em duas dimensões, enquanto o da direita realiza ações que antigamente eram ativadas por botões: boost, brake e inclinar a nave para a direita ou a esquerda (ao inclinar duas vezes seguidas para um lado, a Arwing de Fox realiza o famoso Barrel Roll). Enquanto nas primeiras fases eu senti falta de poder realizar estas ações com botões, eventualmente eu percebi que o analógico adiciona outro nível de profundidade aos comandos: é possível frear de leve puxando o analógico só um pouco para trás, assim como é possível inclinar a nave em vários ângulos em vez de só 90º.



O principal diferencial apresentado no Wii U é a possibilidade de mirar de forma independente do controle da nave. Enquanto nos jogos anteriores a Arwing sempre atirava para onde estava apontando, desta vez a mira é controlada pelo giroscópio do GamePad, efetivamente servindo como um terceiro analógico. Pode soar estranho, mas na verdade é exatamente a mesma solução empregada por Splatoon e pelo minigame Metroid Blast em Nintendo Land. Na prática, isso significa que o piloto tem muito mais liberdade na hora de atirar em inimigos que não se encontram exatamente na frente da nave. Enquanto nas primeiras fases isso pode parecer uma complicação desnecessária (e, às vezes, é mesmo), aprender a mirar e atirar de forma eficaz será crucial nas fases posteriores.



A outra adição graças ao GamePad é poder controlar a nave em primeira pessoa utilizando a tela do controle. Assim como com a mira independente, esta possibilidade se demonstra necessária aos poucos: eventualmente surgem inimigos com pontos fracos específicos, então mirar em primeira pessoa será essencial para progredir.

Enquanto algumas pessoas acharam estas funcionalidades forçadas para utilizar o GamePad de alguma forma, eu as achei, quase sempre, ótimas. Eis um exemplo de jogo que seria impossível em qualquer console além do Wii U. Enquanto no começo eu preferi jogar usando primariamente a imagem da televisão, logo peguei o ritmo de trocar entre a TV e o GamePad, utilizando a imagem em terceira pessoa para poder posicionar minha nave em relação aos inimigos e então trocando de tela para poder acertar meu alvo com precisão. A imagem superior, em determinados momentos, também apresenta ângulos de câmera muito cinematográficos, e é gostoso ver sua nave se movimentando daquele jeito. Mais de uma vez, senti-me no universo de Star Wars: uma X-Wing num confronto direto com TIE Fighters ou até como o Luke Skywalker voando pelas trincheiras da Estrela da Morte, desviando de obstáculos cuidadosamente posicionados até chegar no meu objetivo.



Não posso dizer que outras pessoas estão erradas em relação aos controles. Isso é algo muito pessoal e é totalmente compreensível que um esquema desagradável para alguém seja motivo para essa pessoa abandonar o jogo. Relato aqui apenas a minha experiência jogando, que pode ser similar ou diferente à de outros críticos.



Peludos e furiosos

Nos outros aspectos, Star Fox Zero é uma reimaginação evoluída de Star Fox 64. Várias fases se passam nos mesmos locais, mas nelas ocorrem eventos diferentes. A principal inovação aí é a maior variedade de veículos: a Arwing pode se transformar em um walker para poder infiltrar naves inimigas pelo chão; a Landmaster se transforma na Gravmaster, um jato pesado que permite mobilidade aérea; e a nova Gyrowing é controlada como um drone e pode utilizar o Direct-i, um robozinho capaz de ativar terminais de computador. Cada um desses veículos tem propriedades únicas e afetam bastante a forma de jogar. A Gyrowing, em particular, é um veículo mais lento e pouco eficaz em combate, o que permite a existência de uma fase stealth que funciona supreendentemente bem.

Uma reclamação que ouvi muito sobre o jogo antes de seu lançamento foi a respeito dos gráficos. Muita gente dizia que "parece um jogo de Wii" e até ouvi uma ou outra pessoa dizendo que era uma diferença pequena em relação a Star Fox 64 (quero experimentar os Nintendo 64 dessas pessoas). Na prática, isso dificilmente importa. O jogo roda em 720p e 60fps, como é de se esperar do Wii U, e, considerando que o console está renderizando duas imagens ao mesmo tempo, os visuais agradam surpreendentemente bem. A geometria pode ser simples (que combina com a estética) e algumas texturas são meio feias, mas há muito mais acontecendo para chamar a atenção durante a ação.

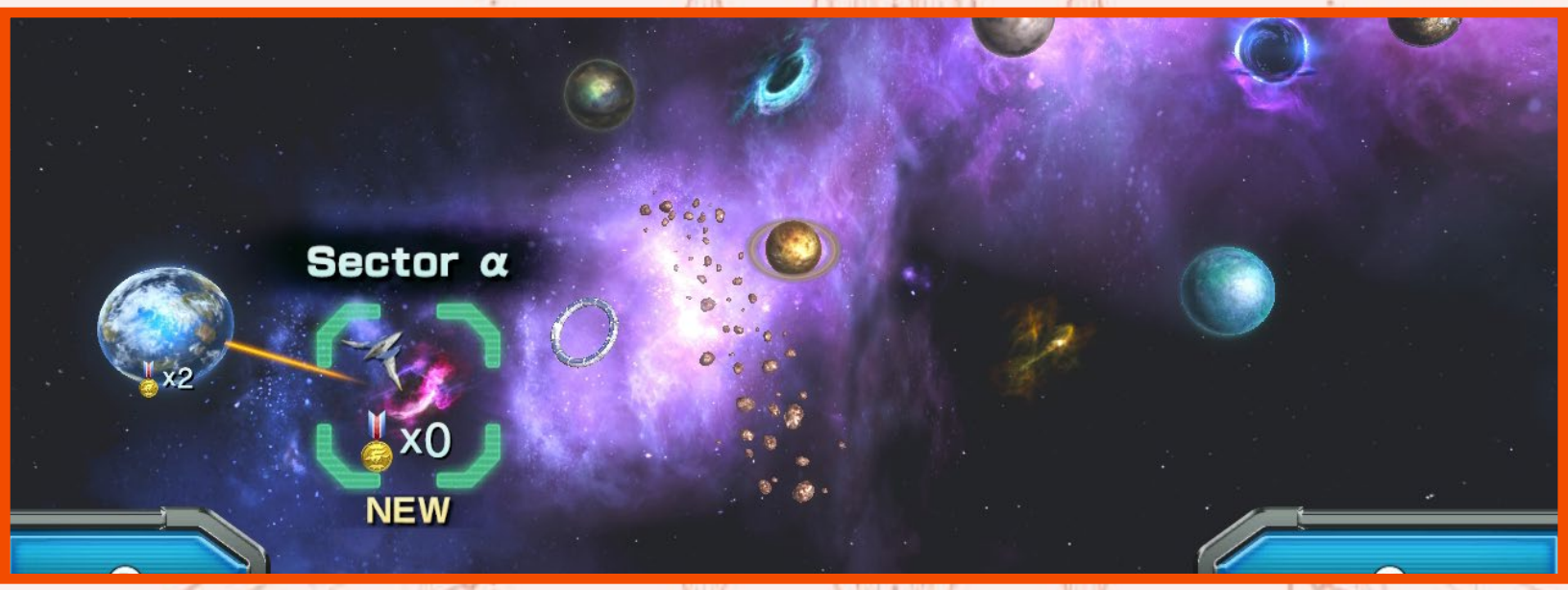


Assim como Star Fox 64, Star Fox Zero não é um jogo particularmente longo. Eu cheguei no final pela primeira vez no mesmo dia em que comecei a jogar, em apenas três ou quatro sessões de jogo. Numa época em que todo grande lançamento parece ter a obrigação de ter um mundo aberto cheio de colecionáveis, a Nintendo e a Platinum optaram por uma campanha que mais remete aos tempos dos arcades. Contudo, assim como seu antecessor, várias fases de Zero têm saídas alternativas que podem abrir fases novas para explorar ou permitem revisitar fases com diferentes veículos, trazendo a elas uma dinâmica totalmente diferente. Os caminhos alternativos com certeza acrescentarão tempo à duração do jogo, que ainda contém fases de treinamentos divertidas por si só e um modo arcade no qual o jogador deve terminar o jogo de uma só vez. A maior carência é a falta de um modo multiplayer, tanto online quanto offline. Considerando a precisão oferecida pelos controles, um modo competitivo teria sido divertidíssimo. Há a possibilidade de jogar de forma cooperativa controlando a mesma nave (um jogador controla a nave com um Pro Controler e outro mira e atira com o GamePad), mas teria sido ótimo poder abordar as fases com dois jogadores independentes (por exemplo, um usando a Arwing e outro na Landmaster).



As fases são curtas, o que muitas vezes acaba sendo algo bom. Várias delas são desafiantes, então dessa forma a tela de game over se mostrará menos ameaçadora. A curta duração também incentiva o jogador a jogá-las mais de uma vez. Eu teria preguiça de jogar fases longas repetidamente, mas não me incomodei em jogar Corneria três ou quatro vezes seguidas procurando a saída alternativa. Cada fase também tem cinco medalhas para serem coletadas que, apesar de não ser algo que me interessa muito, tenho certeza que vai instigar o instinto complecionista de muitos.

Sem dúvida é curioso que a Nintendo, cujo objetivo é tornar seus jogos o mais acessível possível, tenha lançado Star Fox Zero com a característica tradicional dos jogos da PlatinumGames — parecer impossivelmente complexo à primeira vista mas então se tornar extremamente divertido após pegar o jeito. Mas, independente dos motivos que levaram a isso, o resultado de Star Fox Zero é inegável. É um jogo divertidíssimo e muito bem feito, mas isso não será percebido por muitos que o jogarem, se estes não conseguirem se acostumar com os controles ou esperarem uma experiência muito mais nos moldes de 2016. Minha preocupação é que as críticas negativas que surgiram em resposta ao jogo acabem se tornando uma profecia autorrealizada, convencendo pessoas que provavelmente gostariam do jogo a não comprá-lo.











✓ Prós

• Finalmente o jogo que Star Fox merece após quase 20 anos;
• Visuais mais impressionantes do que esperado, com o desempenho caindo raríssimas vezes;
•Realmente utiliza as funcionalidades do Wii U ao seu favor.

✗ Contras

• Campanha curta pode ser desanimadora para alguns;
• Jogabilidade complexa afastará muitos jogadores no começo do jogo;
• Falta de modo multiplayer.

Star Fox Zero (WiiU)
Desenvolvedor: Nintendo EPD & PlatinumGames
Gênero: Shoot 'em up
Lançamento: 22 de Abril de 2016

Nota **8.5**

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



twitter.com/nintendoblast

Seguir



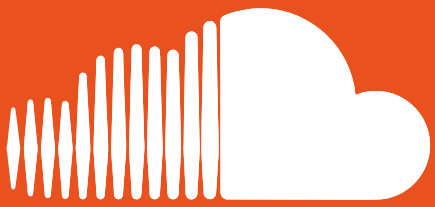
facebook.com/nintendoblast

Curtir



google.com/+NintendoBlast

Seguir



soundcloud.com/gameblast

Inscrever-se



youtube.com/GameBlastTV

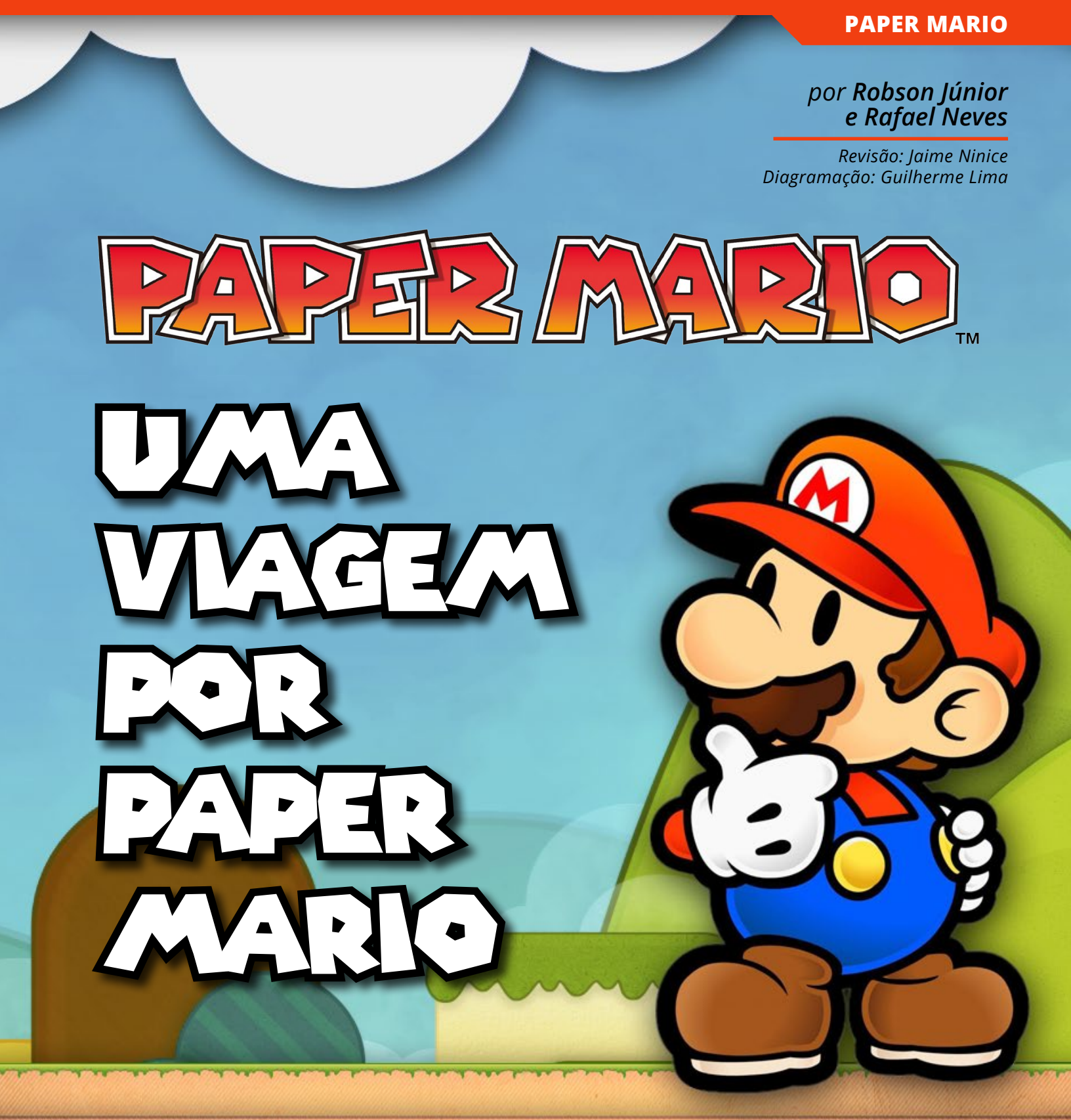
Inscrever-se

por ***Robson Júnior e Rafael Neves***

Revisão: Jaime Ninice
Diagramação: Guilherme Lima

PAPER MARIO™

UMA VIAGEM POR PAPER MARIO



Quinze anos após o lançamento norte-americano de Paper Mario (N64) e com Color Splash à vista, não houve momento melhor para relembrarmos a história desses primorosos spin-offs do encanador mais querido dos videogames. Embarque no nosso barquinho de papel e (re)descubra as inspirações e o que fez de Paper Mario uma série clássica em meio ao abundante gênero dos RPGs.

A ideia no papel

A origem da franquia Paper Mario remonta a própria origem dos RPGs do bigodudo. Nesse sentido, Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars (SNES) deu início a essa inusitada empreitada de Mario. Concebido pela Squaresoft (atual Square Enix), Super Mario RPG foi a prestigiada aventura que uniu as tradicionais mecânicas dos RPGs à praticidade e simplicidade dos jogos do encanador. Seja por seu enredo interessante, seus diálogos hilários, seus personagens cativantes, sua mecânica de batalha viciante ou sua direção de arte exemplar, Super Mario RPG galgou uma legião de fãs. Obviamente, muitos jogadores ficaram no aguardo da sequência dessa singular mistura entre o universo da Nintendo e o talento com RPGs da Square.





Super Mario RPG, no entanto, foi lançado no fim da vida do Super Nintendo. Graças a isso, o Nintendo 64 foi delegado para receber o segundo título da série. Inicialmente denominado Super Mario RPG 2, o projeto passou por grandes mudanças até tomar a forma do Paper Mario (N64) que conhecemos. E o maior causador dessas alterações foi, com certeza, o afastamento da Nintendo e Squaresoft nessa geração de videogames. Antiga parceira da Big N desde o NES, sobretudo com a franquia Final Fantasy, a rainha dos RPGs firmou laços mais estreitos com a Sony naquela época. Mario e seu universo continuam nas mãos da Nintendo, mas ainda permanecem nebulosos as questões envolvendo os direitos autorais do enredo e dos personagens exclusivos do primeiro título, como Mallow e Geno.



Super Mario RPG 2 acabou sendo drasticamente alterado após essa situação entre as duas empresas. A mudança na direção do novo título foi acompanhada por uma mudança em toda a sua estética. Para que o game funcionasse melhor no N64, a equipe de desenvolvimento preferiu utilizar sprites bidimensionais para os personagens, deixando os modelos tridimensionais apenas para os cenários. Para justificar essa escolha, decidiu-se dar o aspecto de papel ao game. Daí o conceito principal e o título da aventura: Paper Mario.





O estúdio responsável por Super Mario RPG 2 (ou melhor, Paper Mario) foi a Intelligent Systems. Na ausência da Square, a empresa responsável por grandes RPGs, como Fire Emblem e Advance Wars, era, com certeza, a mais indicada para a função. E, de fato, a Intelligent Systems assina todos os Paper Mario até hoje, colaborando inclusive com a Alpha Dream no recente crossover Mario & Luigi: Paper Jam (3DS).

2000: Paper Mario (N64)

Lançado originalmente para o Nintendo 64 em 2000, Paper Mario utilizou vários conceitos que seriam preservados pelo seu sucessor, como o sistema de badges, os action commands e as batalhas em turnos. Mario faz amizade com diversos personagens durante o jogo, os quais se tornam valiosos parceiros por contar com habilidades únicas, tanto nas batalhas quanto no overworld. O título se caracterizou por ser um jogo mais acessível em relação aos demais RPGs. Entretanto, isso não conta pontos negativos para o clássico — as batalhas e puzzles bem pensados, além das sidequests interessantes, tornam-no uma experiência realmente única.

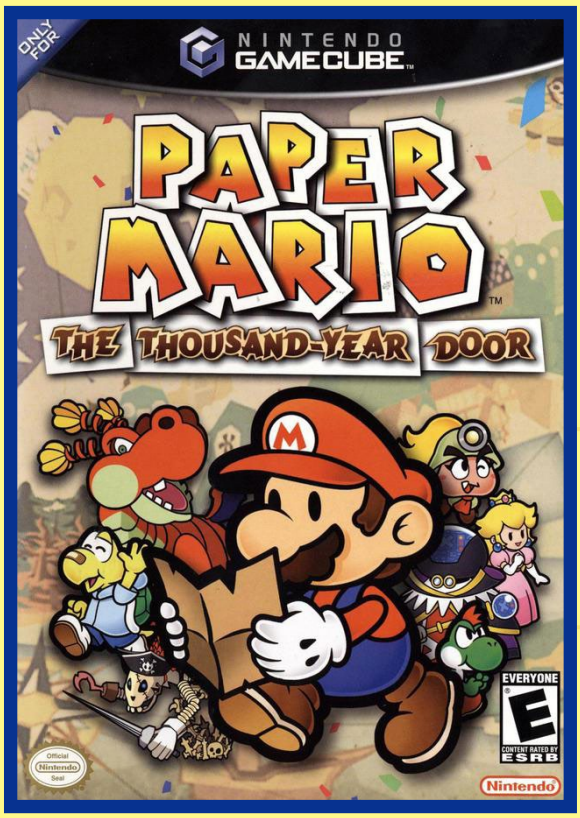






O enredo de Paper Mario traz Bowser planejando mais um ataque ao Mushroom Kingdom. Ao tomar para si a mágica Star Rod e desvendar seus incríveis poderes, o rei Koopa sequestra não somente a Princesa Peach, mas todo o seu castelo. A missão de Mario é o habitual resgate da donzela, mas, para isso, ele precisa se tornar capaz de transpor a invencibilidade que fora conferida a seu rival através do bastão encantado. É aí que entram os Star Spirits, seres que foram enfraquecidos pelo roubo da Star Rod e que precisam ser resgatados, pois são a única chance de tornar Mario páreo para Bowser.

2004: Paper Mario: The Thousand-Year Door (GC)



Poucas sequências conseguem ser tão incríveis (ou até mais) do que seus predecessores. Pokémon Gold & Silver (GB) e Banjo-Tooie (N64) são alguns raros exemplos, porém o representante do GameCube nesse seleto grupo de continuações foi Paper Mario: The Thousand-Year Door. Inicialmente intitulado “Paper Mario 2”, The Thousand-Year Door foi além em todas as ambições da Intelligent Systems com seu RPG do bigodudo. Aprimorando a narrativa, construindo cenários e personagens ainda mais interessantes e cativantes, abrindo mais possibilidades para as mecânicas de batalha e injetando ainda mais inspiração nos visuais e em sua trilha sonora, a continuação do primeiro Paper Mario fez jus à franquia.





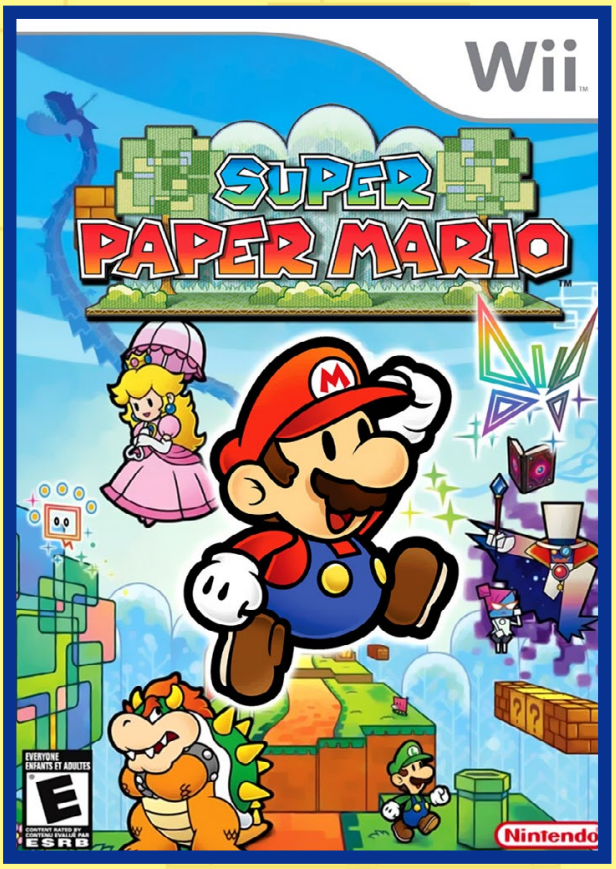
Neste jogo, Mario viaja até Rogueport para encontrar Peach, que encontrou um mapa para um tesouro milenar. Infelizmente, a princesa acaba sendo sequestrada. Dessa vez, os sequestrador não é Bowser, mas, sim, Grodus e seu exército de X-Nauts. Grodus e seus capangas planejam caçar as Crystal Stars, objetos lendários e necessários para abrir o Thousand-Year Door. Esse gigantesco portão supostamente contém um inimaginável tesouro que... nós obviamente não vamos revelar aqui! Assim, Mario e seus companheiros partem numa aventura para resgatar Peach e impedir Grodus de dominar o mundo.

O jogo funciona de maneira episódica, assim como o primeiro título. Em cada capítulo, conhecemos um novo ambiente, novos personagens e, claro, um novo parceiro de aventura. E esses novos parceiros de Mario agora funcionam como o próprio bigodudo, possuindo sua própria barra de HP, lista de Badges, etc. Essa é só uma das muitas inovações da mecânica de The Thousand Year-Door, que inclui batalhas ambientadas em um palco e assistidas por uma platéia. O resultado desse conjunto de melhorias na fórmula da série é um jogo praticamente impecável.



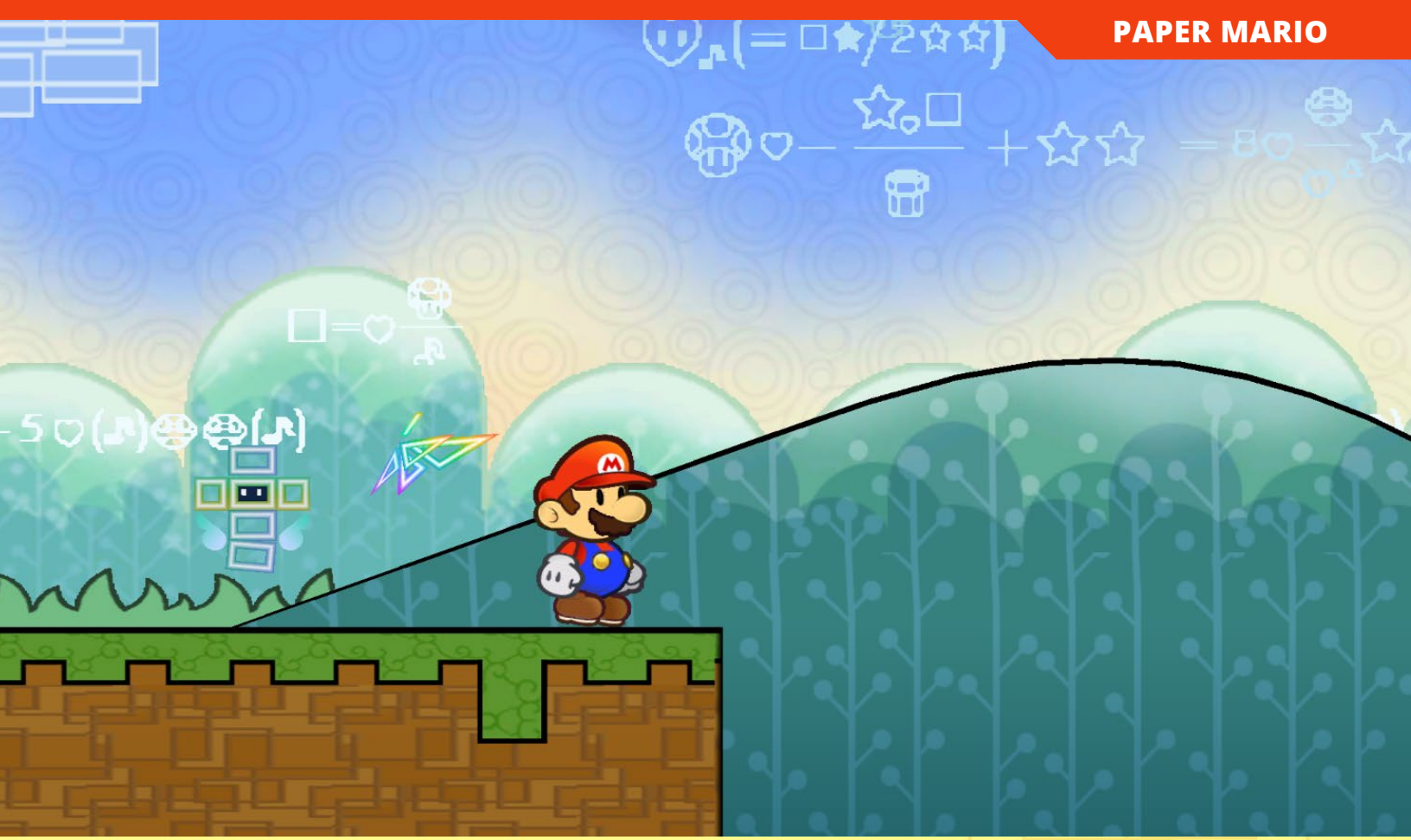
2007: Super Paper Mario (Wii)

A sequência do aclamado The Thousand-Year Door foi anunciada para 2006, ainda no GameCube. Entretanto, com o então recente lançamento do Wii, a Intelligent Systems resolveu trazê-lo apenas ao novo console. Utilizando seu poder superior e o acesso aos sensores de movimento, Super Paper Mario saiu no ano seguinte como um dos primeiros jogos relacionados a Mario no então novo videogame da Nintendo.



A primeira impressão que Super Paper Mario causou nos fãs de longa data da série foi, provavelmente, “isso não é um Paper Mario de verdade”. Essa reação se deve às várias mudanças que a jogabilidade da série sofreu após uma certa linearidade das mecânicas entre o primeiro jogo e The Thousand-Year Door. A reformulação se explica pelo desejo que os desenvolvedores tinham de introduzir uma nova forma de encarar o mundo de papel, o que acabou dando certo.





A alteração mais marcante do jogo é o fato de ele ser, à primeira vista, um side-scroller. Embora boa parte da aventura seja levada na perspectiva bidimensional, a habilidade de Flip que Mario ganha durante o jogo torna possível adicionar a terceira dimensão, revelando desde itens escondidos a passagens por lugares que seriam intransponíveis no modo 2D. Por ser essencialmente um side-scroller, as batalhas deixam de ser em turnos, trazendo mais ação que os antecessores. O jogo se tornou um dos mais vendidos do Wii, inclusive sendo relançado na linha Nintendo Selects alguns anos após o lançamento original.



Em Super Paper Mario, o bigodudo, além de contar com a ajuda de parceiros chamados Pixls, une forças com Luigi, Bowser e Peach em um enredo cheio de plot-twists e comédia. O principal vilão do jogo é o misterioso Count Bleck, que pretende destruir tudo o que existe — com ambições e razões bem mais profundas do que poderia se imaginar no começo do título. Resta aos heróis a missão de juntar oito Pure Hearts para impedir que todas as dimensões desapareçam de vez.

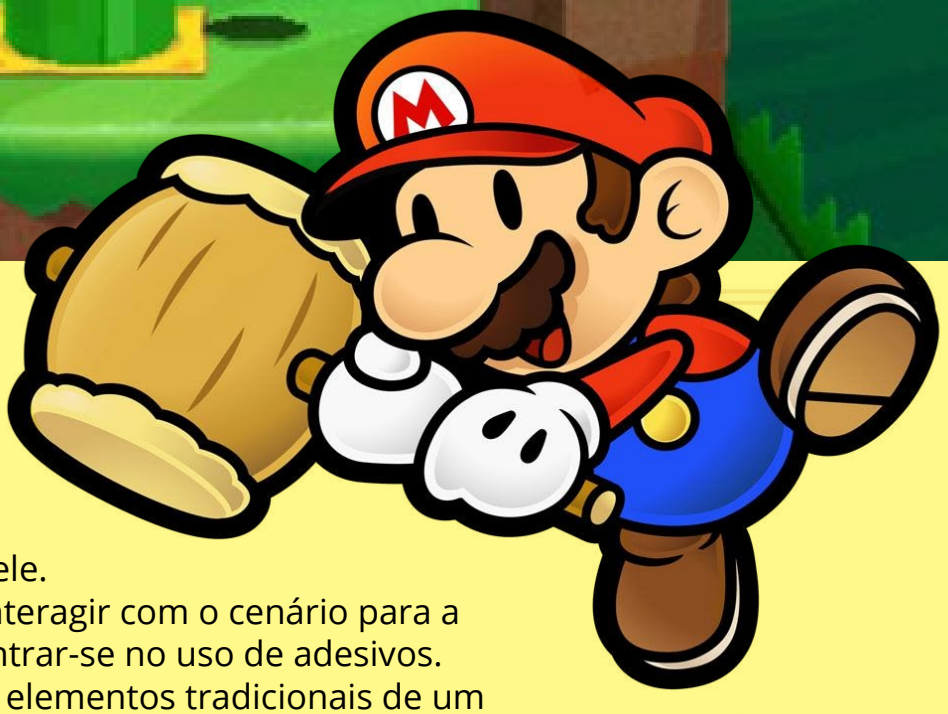
2012: Paper Mario: Sticker Star (3DS)



Anunciado junto ao 3DS na E3 2010, Sticker Star nasceu como uma tentativa de retorno à tradicional mecânica de RPG da franquia. Só que essa premissa não demorou muito para ser chacoalhada por um polêmico conselho de Shigeru Miyamoto. O criador de Mario aconselhou a Intelligent Systems a focar-se numa mecânica de jogo nova e manter o universo e a história do título o mais objetiva e simples possível. Sticker Star só foi lançado para 3DS em 2013, e o tempo em que passou sendo cozinhado pela Intelligent Systems mostrou ter transformado completamente a ideia inicial do jogo.







Em Sticker Star, o universo de papel de Mario recebe um novo elemento: os adesivos. Esse elemento grudou tão forte na mecânica do título que praticamente todas as ações de Mario giram em torno dele. Atacar, defender, utilizar itens e interagir com o cenário para a resolução de puzzles passou a centrar-se no uso de adesivos. Em contrapartida, quase todos os elementos tradicionais de um RPG, como atributos, pontos de experiência e equipamentos, foram deixados de lado. Outra mudança drástica em relação aos títulos anteriores da série (incluindo Super Paper Mario) foi a superficialidade dos cenários e personagens, que passaram a representar apenas os elementos já conhecidos do universo de Mario. Até mesmo os diálogos criativos e hilários entre os personagens foram esquecidos, tornando o enredo do jogo um dos pontos menos interessantes da obra.

Apesar das inúmeras críticas à mecânica e à narrativa de Sticker Star, o jogo desenvolveu positivamente alguns aspectos da série. Os visuais, por exemplo, conseguiram aproveitar ainda mais o aspecto de papel da franquia. Apesar do que vimos no próximo jogo da série, Paper Mario: Color Splash (Wii U), ter lembrado muitos conceitos de Sticker Star, ficamos na torcida para que ao menos algumas das escolhas ruins desse último jogo sejam corrigidas.

2015: Mario & Luigi: Paper Jam (3DS)

Embora o 3DS não tenha recebido outro título de Paper Mario além de Sticker Star, os personagens de papel deram as caras em Mario & Luigi: Paper Jam, um jogo da série de RPG do encanador exclusiva aos portáteis. Os dois mundos colidem após Luigi derrubar o livro que continha as várias criaturas bidimensionais. A dupla de encanadores se une a Paper Mario para acabar com os planos de dois Bowsers e seus aliados em um enredo seguro, mas que rende diversas risadas.





A existência de Paper Mario é o que justifica a maior parte das inovações do jogo em relação ao seu antecessor, Dream Team. Ao lado de um terceiro aliado, Mario e Luigi podem explorar o mundo de diversas maneiras e desempenhar tarefas que seriam impossíveis sem seu companheiro de papel. Apesar de não ser um resgate dos velhos tempos de Paper Mario, Paper Jam é um crossover divertido e que vale a pena ser conferido pelos fãs de ambas as séries.



O futuro da série



Apesar do amor incondicional de muitos fãs pela mecânica clássica dos primeiros dois Paper Mario, a franquia de papel do bigodudo não é do tipo que se compromete com apenas uma fórmula. Enquanto Super Paper Mario mostrou que a franquia pode ter um título em progressão lateral, Sticker Star abriu um precedente para jogos da série em plataformas portáteis. Embora tenhamos esse universo de possibilidades pela frente, sabemos onde o nosso barquinho de papel irá ancorar nesse ano: em Paper Mario: Color Splash.

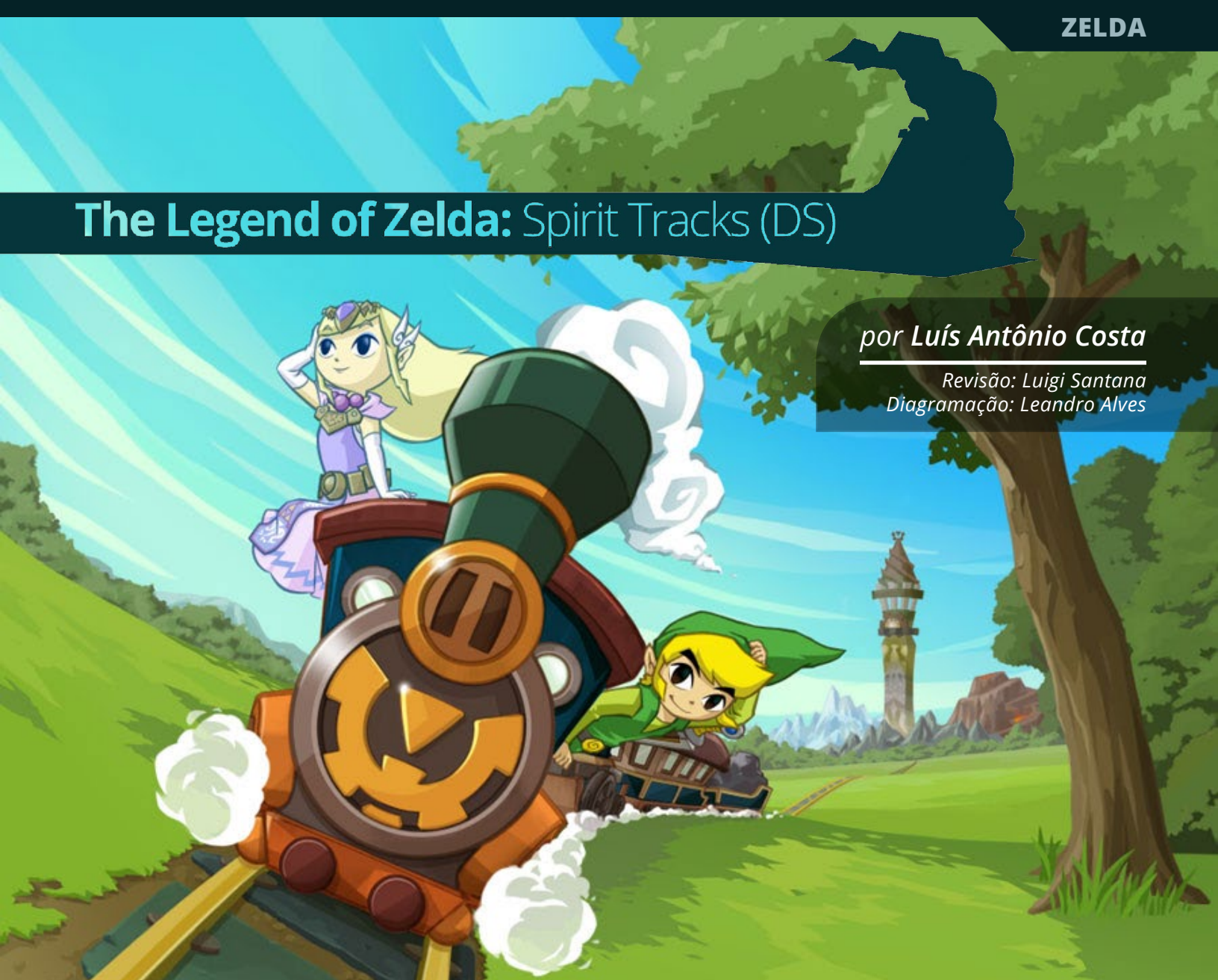
Pouco sabemos sobre essa nova aventura para Wii U, além do fato de que teremos tinta e cartões como elementos centrais das novas mecânicas de batalha e exploração de cenários. Seja qual for a direção tomada pela Intelligent Systems neste novo título e nos próximos, esperamos que o estúdio possa honrar qualidades inquestionáveis de Super Mario RPG e da própria franquia Paper Mario. Estamos falando da maneira divertida e intuitiva de introduzir novos jogadores ao universo dos RPGs, do tom bem-humorado dos diálogos e da possibilidade de expandir os ambientes, personagens e tramas do Reino do Cogumelo a um nível em que os títulos tradicionais da série Mario nem sempre conseguem fazer.



The Legend of Zelda: Spirit Tracks (DS)

por ***Luís Antônio Costa***

Revisão: Luigi Santana
Diagramação: Leandro Alves



é a encruzilhada crítica na lenda do herói

Existem dois games em toda a linha cronológica oficial de Zelda que são pontos críticos da trama. São eles que definem quais serão os rumos do Herói, da Deusa Reencarnada e do Vilão. O primeiro deles é o mais famoso, Ocarina of Time. No entanto, muitos esquecem que após o desfecho incrível do sucessor Wind Waker, surge uma história totalmente diferente da eterna lenda do herói.

CUIDADO: O texto a seguir pode conter spoilers para aqueles que não jogaram Wind Waker e Spirit Tracks. Leia por sua conta e risco!







O último desejo

A história que me referi há pouco se trata de Spirit Tracks, o último game do herói do gorro verde produzido exclusivamente para o DS. E antes que eu possa me aprofundar na questão de o porquê da trama desse título ser tão marcante para a franquia, preciso voltar dois games atrás na linha do tempo em que o herói derrota Ganon no final de Ocarina of Time. Mais especificamente, para o final de Wind Waker. No momento em que o Rei Daphnes rouba a chance de Ganondorf fazer um pedido à Tiforce, ele deseja que Hyrule seja para sempre esquecida e engolida pelas águas. Além disso, pede que Link, Zelda e seus descendentes tenham esperança de um novo futuro.



O que o rei desejou não foi apenas um pedido bondoso. Ele quebrou a maldição que unia incontáveis gerações de jovens que compartilhavam o sangue da deusa e do herói. Enfim, o ciclo interminável de destruição criado por Demise em Skyward Sword chegava ao fim. Mas o que isso quer dizer? Significaria que não haveriam mais batalhas, que o bem finalmente havia prevalecido? Não. O desejo destruiu o ódio de Demise, reencarnado em Ganon, e libertou os espíritos de Zelda e Link dessa triste destino. Os dois continuariam a se encontrar em gerações futuras, mas a sombra maligna de Ganondorf nunca mais iria lhes ameaçar.

Quando Link deixa para trás sua irmã e avó e parte para uma jornada com Tetra e sua tripulação, eles estão em busca de um novo lar. Hyrule não existe mais e as ilhas são apenas uma vaga lembrança do que o reino um dia foi. As aventuras que os heróis vivem em Phantom Hourglass podem ser consideradas apenas "fillers" antes da trama principal que iria ocorrer anos mais tarde. Inconscientemente o Rei Daphnes mandava suas crianças para uma nova jornada que desencadeia uma nova lenda do Herói. Uma lenda sem Ganondorf, sem Hyrule e, até mesmo, sem a Triforce.



Novo mundo, novo inimigo

Spirit Tracks se passa cerca de 100 anos após os eventos de Phantom Hourglass. A trama do game rapidamente comenta que Link e Tetra encontraram um novo lar e que construíram sobre essa nova terra o reino de Nova Hyrule. Mas antes que os heróis pudessem viver uma vida tranquila, eles tiveram que enfrentar um perigo que assolava esse novo mundo. Se tratava de Malladus, o Rei Demônio. E não, apesar do nome, ele não é uma outra forma de Ganondorf ou mesmo a encarnação do ódio de Demise. Se trata de um novo inimigo, diferente de todos os outros. A maldade de Ganon pode ter sido eliminada, mas isso não quer dizer que o mundo está livre do mal. Felizmente, Link e Tetra foram capazes de lutar e vencer o terrível Malladus com a ajuda dos Lokomos, espíritos viajantes que viviam em Nova Hyrule. Eles ajudaram os heróis a selar o espírito do demônio dentro de uma imensa torre, a Spirit Tower, que interconectava as linhas de trem do reino. Por canalizarem um alto nível de energia espiritual, as ferrovias seriam imprenscindíveis para manter o selo de Malladus. Após esse combate épico, o reino viveu uma época de prosperidade. E aqui é interessante perceber que, apesar de que Hyrule, Ganon e até mesmo a Master Sword tenham perecido no fundo das águas, as tradições ainda permanecem no novo reino. Um exemplo disso são os guardas de Nova Hyrule, que se vestem de verde assim como o Herói dos Ventos (título que Link recebeu após os eventos de Wind Waker pois, não se esqueçam, ele não é descendente do Link de Ocarina of Time, o Herói do Tempo).





Mas, como diz o ditado, toda calmaria precede uma tempestade. Quando o reino menos esperava, o conselheiro Cole, que na verdade era um pequeno demônio, conspirou para matar a princesa Zelda (sim, Spirit Tracks é o único game em que Zelda realmente morre) e usar seu corpo para ressuscitar Malladus. Felizmente, Link, que é um aprendiz de Engenheiro de Trens, aceita a missão de honrar o sangue do herói que corre em suas veias e parte em uma jornada, ao lado do espiríto de Zelda para restaurar a Spirit Tower. Somente com a ajuda dos Lokomos e com a lendária Spirit Sword que ele será capaz de derrotar o Rei Demônio em uma batalha espetacular.

Um futuro incerto

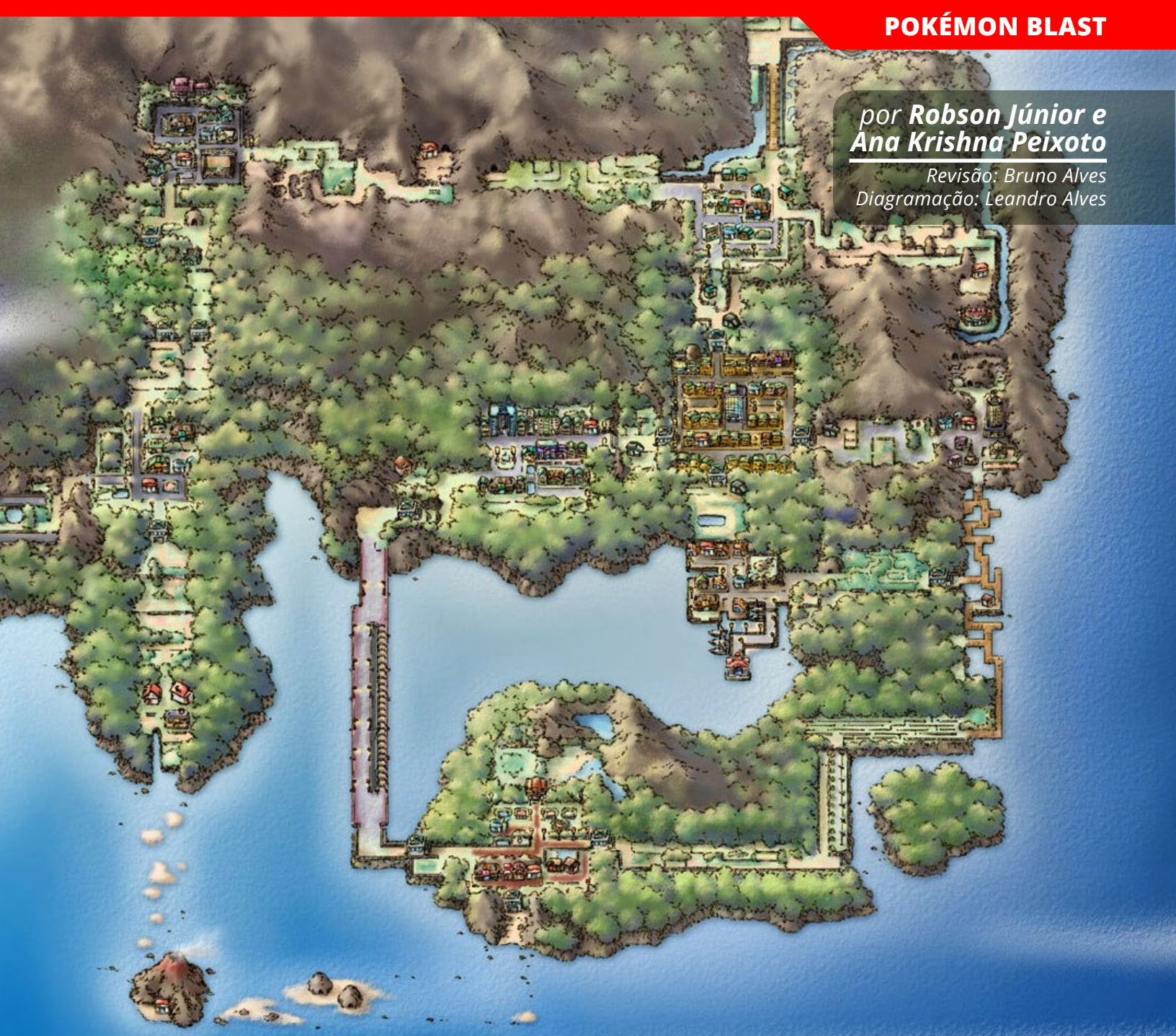


E finalmente chegamos ao ponto central da matéria: a encruzilhada de Spirit Tracks. Não, não estamos falando sobre os cruzamentos das linhas de trens de Nova Hyrule. Nos referimos aos três finais que a aventura reserva. Spirit Tracks foi o único game da franquia até hoje que possui três finais para o jogador escolher. E vamos descobrir o quão importante isso é na mecânica da história. No final, antes de partir para o combate final contra o demônio Malladus, Zelda pergunta a Link o que ele fará quando tudo isso acabar.

O herói pode escolher entre se tornar um Engenheiro, Guerreiro ou apenas responder que não sabe o que fará. A consequência de cada resposta pode ser vista na cena final, enquanto Zelda está em seu quarto escrevendo uma carta e ouve um som pela janela. Se Link decidir ser um Engenheiro, ela ouvirá o apito de um trem, irá até a janela e vai acenar para o garoto. Caso ele se torne um Guerreiro, a jovem ouvirá o som de espadas e quando abanar pela janela, irá distrair Link, fazendo ele levar uma surra do oponente. Quanto à última escolha, se Link responder que não sabe, o final consiste apenas de Zelda em seus aposentos, enquanto a visão se afasta aos poucos. Mas o que esses finais significam? Será que eles indicam que irão ocorrer mais desdobramentos de diferentes linhas de tempo? Por enquanto, só podemos imaginar. Até que saibamos mais sobre Zelda U, não podemos afirmar qual o destino de Nova Hyrule após o final de Spirit Tracks. O game é o último na linha de tempo do Herói dos Ventos e o universo desse título nunca mais foi citado em outra história. Vale a pena imaginar quais seriam os acontecimentos que teriam sucedido o confronto com Malladus. Para onde foi o espírito do Rei Demônio? Ele pode voltar? As diferentes escolhas de Link podem influenciar o futuro do reino e o destino do herói. É um terreno fértil para se explorar. Tomara que a Nintendo também pense assim e decida, no futuro, retomar a história dos descendentes do Herói dos Ventos.



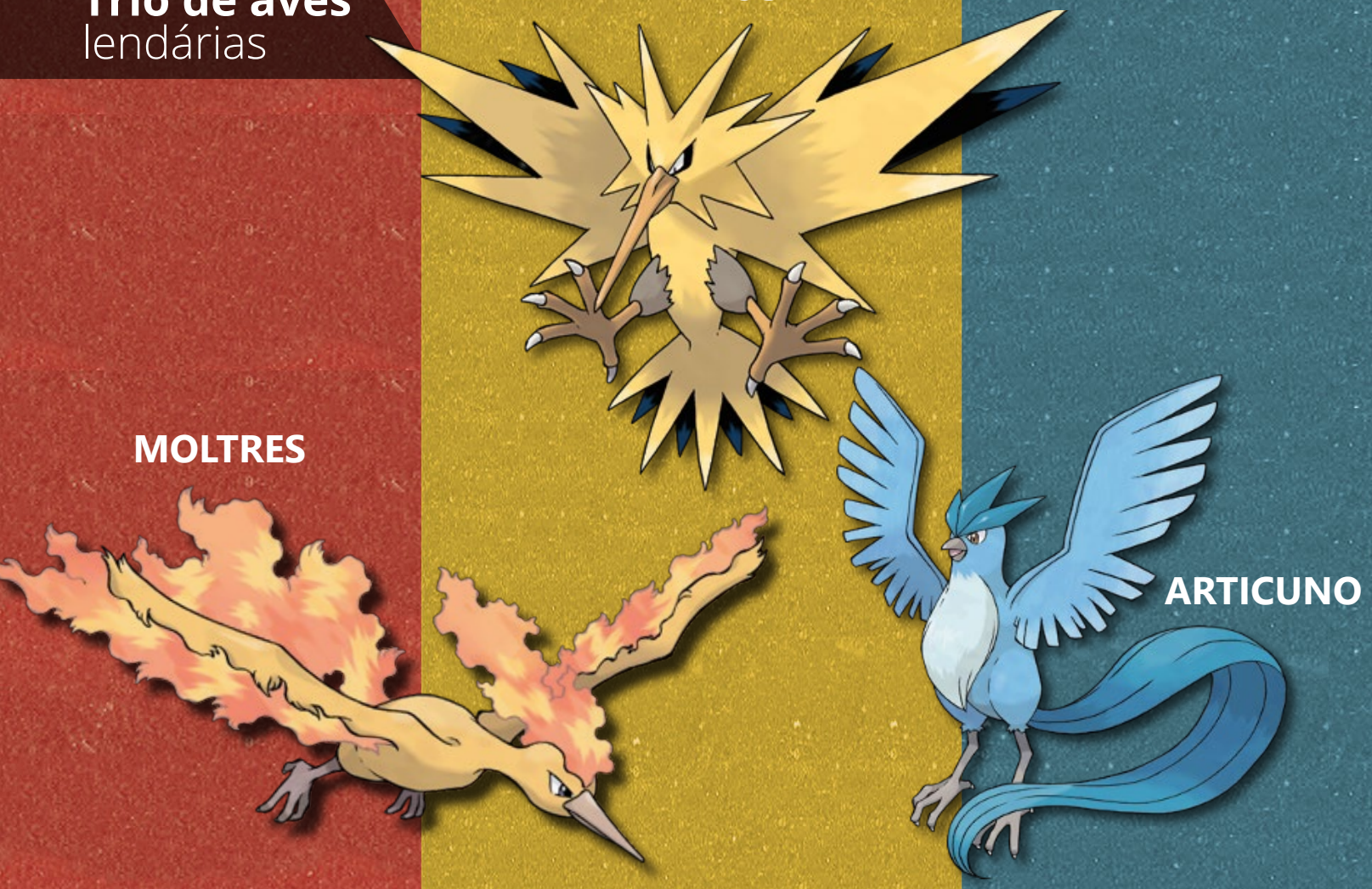
por **Robson Júnior e Ana Krishna Peixoto**
Revisão: Bruno Alves
Diagramação: Leandro Alves



Os Pokémon lendários da região de Kanto

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

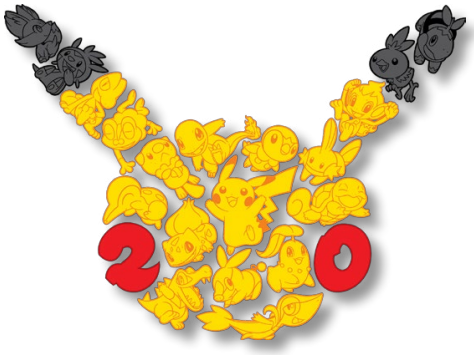
Trio de aves lendárias



Como os demais grupos de lendários, os Pokémon que integram o trio de aves lendárias compartilham diversas características entre si. Todos têm Voador como tipo secundário, movesets bastante semelhantes e sua habilidade, assim como a de vários Pokémon lendários, é Pressure.

Onde encontrá-los? Na versão **Platinum**, após se obter a National Dex e visitar o Pal Park, o Professor Oak pode ser encontrado em Eterna City. Ele comenta sobre a recente aparição do trio de aves lendárias em Sinnoh, o que faz com que as três possam ser encontradas vagando por toda a região. Já em **X** e **Y**, apenas uma delas aparece em Kalos, dependendo do Pokémon inicial do treinador: Articuno para Chespin, Zapdos para Fennekin e Moltres para Froakie. O lendário deverá ser visto logo após a vitória sobre a Pokémon League e mais uma dezena de vezes até que possa realmente ser enfrentado e eventualmente capturado, quando vai ao Sea Spirit's Den e fica à espera do jogador.

Na comemoração dos vinte anos da franquia, o trio de aves lendárias foi disponibilizado para os donos de Pokémon **X**, **Y**, **Omega Ruby** e **Alpha Sapphire** através do Pokémon Trainer Club Newsletter de maio. O diferencial dessa distribuição é que esses Articuno, Zapdos e Moltres contam com suas respectivas hidden abilities: Snow Cloak, Static e Flame Body.











¡Hazte con todos!

Algo interessante na composição dos nomes americanos dos pássaros lendários é que cada um deles termina com números em espanhol, seguindo a ordem em que se encontram na Pokédex: Artic**uno**, Zap**dos** e Mol**tres**.



Articuno



O que a Pokédex tem a dizer? Diversos registros da Pokédex dizem que Articuno aparece para pessoas que se perdem em montanhas congeladas. Conta-se que, ao voar, Articuno congela a umidade do ar, causando a queda de flocos de neve e até mesmo nevascas.

Onde encontrá-lo? Em **Red**, , **Yellow**, **FireRed** e **LeafGreen**, um Articuno pode ser encontrado no andar mais subterrâneo das Seafoam Islands. Embora ele não sejam capturável em **Gold** e **Silver**, seus remakes **HeartGold** e **SoulSilver** trazem o Pokémon no mesmo local das demais versões.

Zapdos



O que a Pokédex tem a dizer? Zapdos habita nuvens de trovoadas e pode controlar livremente trovões, provocando poderosas tempestades elétricas. Embora as lendas digam que, caso seja atingido por um trovão, Zapdos fica mais poderoso, ele ainda leva dano normal de golpes Elétrico por não possuir a habilidade Lightning Rod, que serviria exatamente para esse fim.

Onde encontrá-lo? Nas versões **Red**, **Blue**, **Yellow**, **FireRed** e **LeafGreen**, Zapdos pode ser enfrentado no interior do Power Plant de Kanto. Já em **HeartGold** e **SoulSilver**, o Pokémon só pode ser visto do lado de fora do mesmo estabelecimento uma vez que o jogador tenha coletado as 16 Badges do jogo.

Moltres

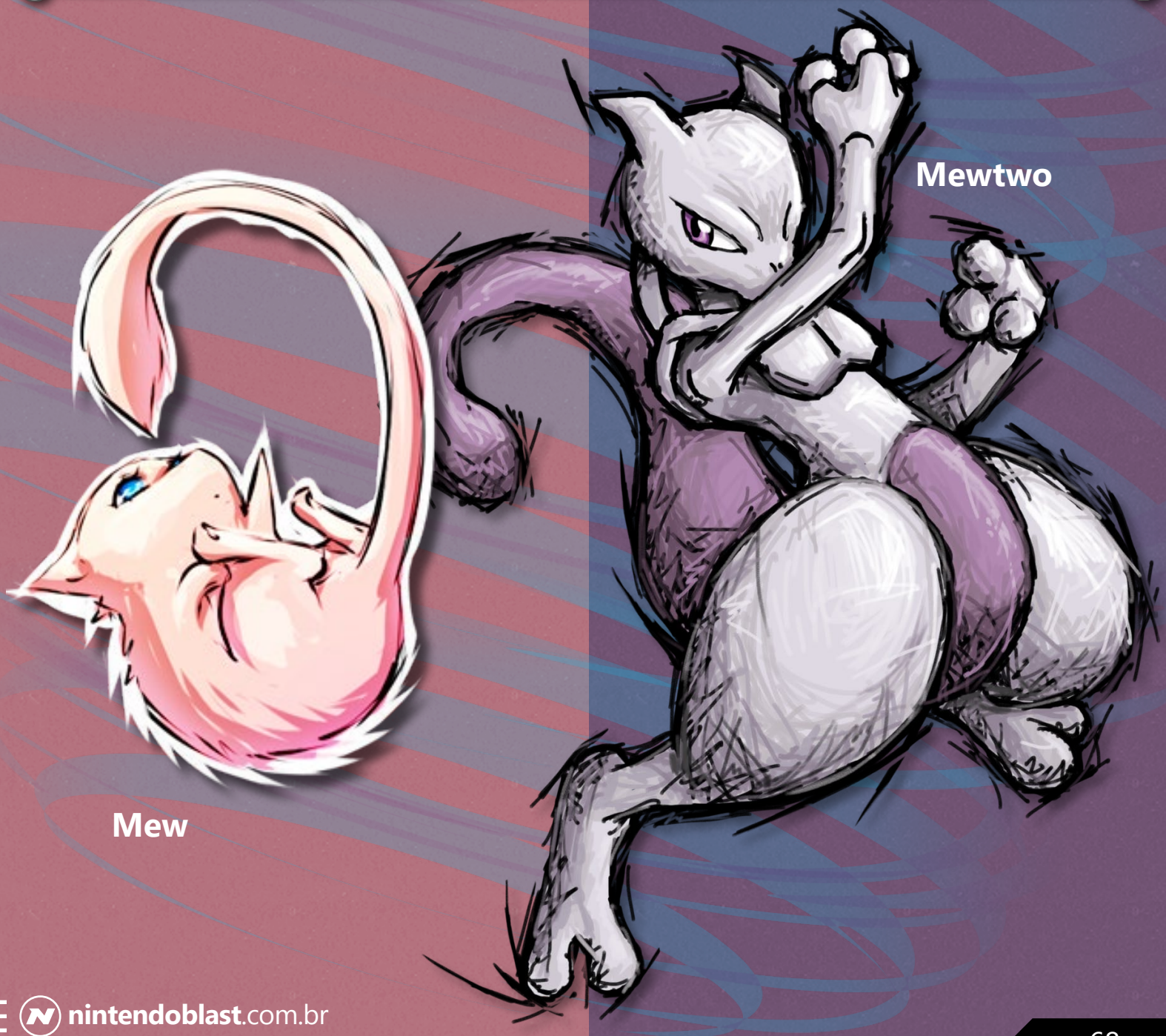


O que a Pokédex tem a dizer? Cada vez que Moltres bate suas asas, elas irradiam em belas chamas. É um Pokémon bastante associado à primavera; conta-se que, ao sobrevoar áreas nevosas, é capaz de antecipar a estação — daí, avistá-lo pode significar que o inverno está próximo do fim. Quando se machuca gravemente, Moltres mergulha em magma fundido para se recuperar.

Onde encontrá-lo? Moltres é um Pokémon bastante inconstante, ao menos em relação à sua localização ao longo das gerações. Em **Red**, **Blue** e **Yellow**, o pássaro de fogo está no interior da Victory Road. Com a possibilidade de explorar as Sevii Islands nos remakes **FireRed** e **LeafGreen**, Moltres foi movido para o cume do Mt. Ember. Já em **HeartGold** e **SoulSilver**, o lendário se encontra no Mt. Silver, uma montanha entre Kanto e Johto, que também serve de palco para a épica batalha contra Red.

Duo Mew

Mew e Mewtwo formam a dupla psíquica lendária de Kanto. Mewtwo surgiu a partir de uma clonagem do DNA de Mew, ou seja, ambos compartilham de partes do mesmo DNA e possuem muitas características em comum devido à recombinação genética. Entretanto, nos jogos, eles costumam ser tratados de forma bastante independente, apresentando características únicas tanto nos stats quanto nos movimentos que podem ser aprendidos.

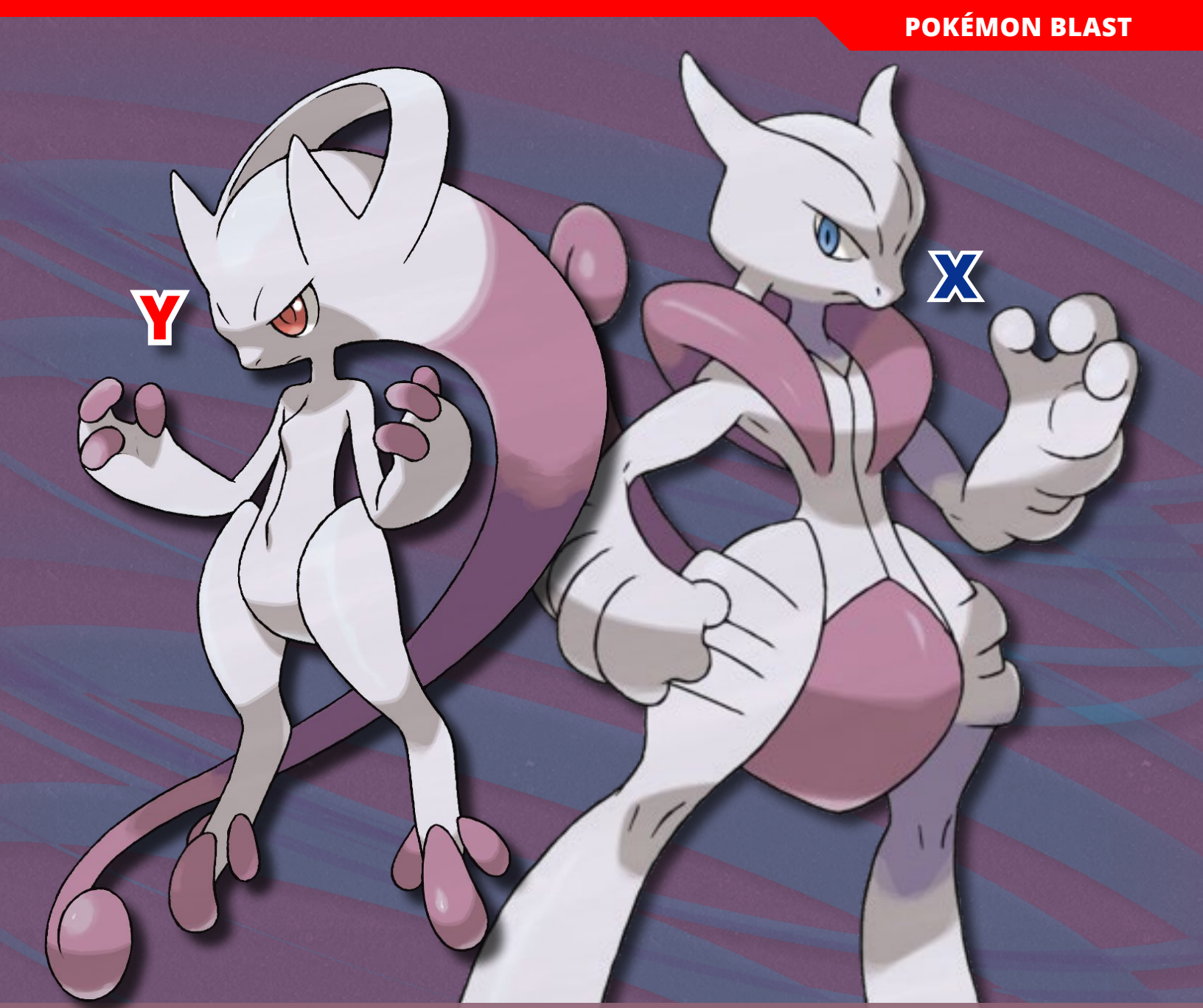


Mewtwo



O que a Pokédex tem a dizer?
Curiosamente, Mewtwo é o Pokémon #150 e aparece na Pokédex antes de Mew. É um Pokémon que foi criado através de manipulação genética e possui um poder grandioso; entretanto, apesar do corpo forte, os cientistas que o formaram não conseguiram criar um coração quente. Dizem que ele possui o coração mais selvagem entre todos os Pokémon.

Onde encontrá-lo? Em **Red**, **Blue** e **Yellow**, Mewtwo aparece uma única vez na Cerulean Cave, assim como em **FireRed**, **LeafGreen**, **HeartGold** e **SoulSiver**. Em **X** e **Y**, ele aparece, também, uma única vez em Unknown Dungeon. Nos outros jogos da série, Mewtwo pode ser obtido apenas através de trocas ou quando foi disponibilizado em eventos.



As Mega Evoluções atingiram o lendário!
Mewtwo é o único lendário da primeira geração que já recebeu Mega Evolução e, para ser ainda mais especial, veio em dose dupla. Mega Mewtwo X é do tipo Psíquico e Lutador e sua habilidade Steadfast permite que ele aumente sua velocidade em um nível cada vez que ele não ataca por golpe do oponente (através de flinch). Já Mega Mewtwo Y se mantém sendo apenas Psíquico e sua habilidade Insomnia o impede de dormir durante as batalhas. É inegável que um Pokémon tão forte quanto Mewtwo se torne ainda mais mortal com suas Mega Evoluções, mas é claro que existem maneiras de derrotá-las — basta explorar suas fraquezas. Um bom Pokémon Fantasma, por exemplo, pode ser bastante útil contra qualquer um dos dois.

Mew



O que a Pokédex tem a dizer? É um Pokémon tão raro que alguns especialistas disseram no passado que ele poderia ser confundido com uma miragem. Poucas pessoas tiveram contato com ele ao redor do mundo. Cientistas acreditam que ele possa fazer parte dos Pokémon ancestrais, além de possuir em seu DNA partes de todos os tipos de Pokémon, o que faz com que possa usar movimentos de todos os tipos.



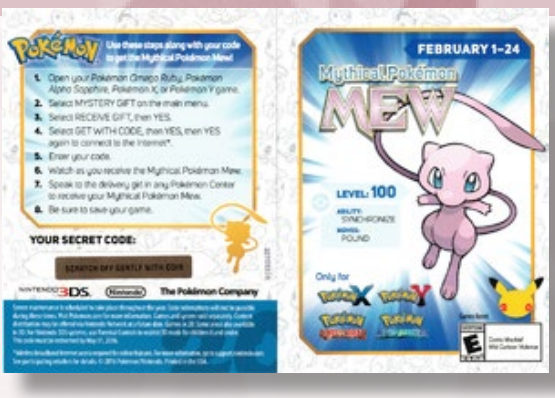
Mew tem uma característica bastante peculiar — a capacidade de aprender qualquer movimento por TM, HM e Move Tutor, exceto os que são exclusivos a grupos especiais de Pokémon.

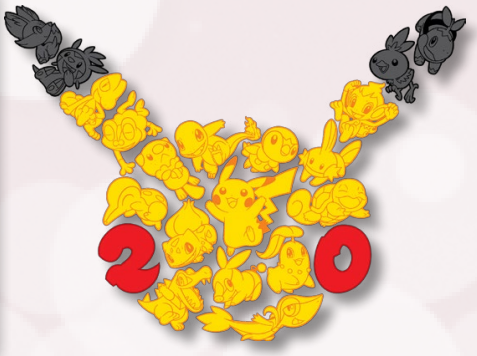


Onde encontrá-lo? Mew é disponibilizado oficialmente apenas em eventos e pode ser levado para outros jogos através de transferência. Apesar disso, existem maneiras de conseguir o lendário nas versões **Red**, **Blue** e **Yellow** através de alguns glitches nos jogo. Esses métodos foram bastante difundidos, principalmente porque, na época, não havia eventos em que esse Pokémon pudesse ser distribuído por aqui.



Mew foi o primeiro Pokémon lendário a ser distribuído no aniversário de vinte anos da franquia Pokémon. Entretanto, a distribuição foi exclusiva a algumas redes de lojas ao redor do mundo (como a GameStop), e infelizmente não ocorreu em nenhuma brasileira.





Nas gerações I e III, existia um velho prédio em Cinnabar Island chamado Pokémon Mansion. Os vários diários espalhados pela mansão relatam poucas porém importantes informações a respeito da descoberta de Mew e da criação de Mewtwo.

5 de julho: Guiana, América do Sul — Um novo Pokémon foi descoberto nas profundezas da selva.
10 de julho: Nós batizamos o recém-descoberto Pokémon, Mew.
6 de fevereiro: Mew deu à luz. Nós chamamos o recém-nascido de Mewtwo.
1 de setembro: Mewtwo é poderoso demais. Nós falhamos em conter suas tendências perversas...



O que já sabemos sobre

Pokémon Sun

Pokémon Moon

Aloha, fãs de Pokémon! Com os vídeos lançados no último dia 10, finalmente tivemos acesso às primeiras informações a respeito da sétima geração da franquia — que foram suficientes para nos deixar ansiosos para o lançamento dos jogos. Confira do que nós estamos cientes acerca de **Pokémon Sun e Moon**, exclusivos da família do Nintendo 3DS, e embarque conosco no hype train.



A nova região e personagens

Os novos jogos se situam na região de Alola, que aparenta ser fortemente influenciado pelo Havaí americano. Os cenários exibidos têm diversos elementos tropicais; mesmo as áreas urbanizadas preservam palmeiras e as pessoas, em geral, usam roupas leves e confortáveis. Por se tratar de uma ilha (ou ainda, e o que é mais provável, um arquipélago), é possível prever um número considerável de rotas aquáticas — preparados para um novo too much water?



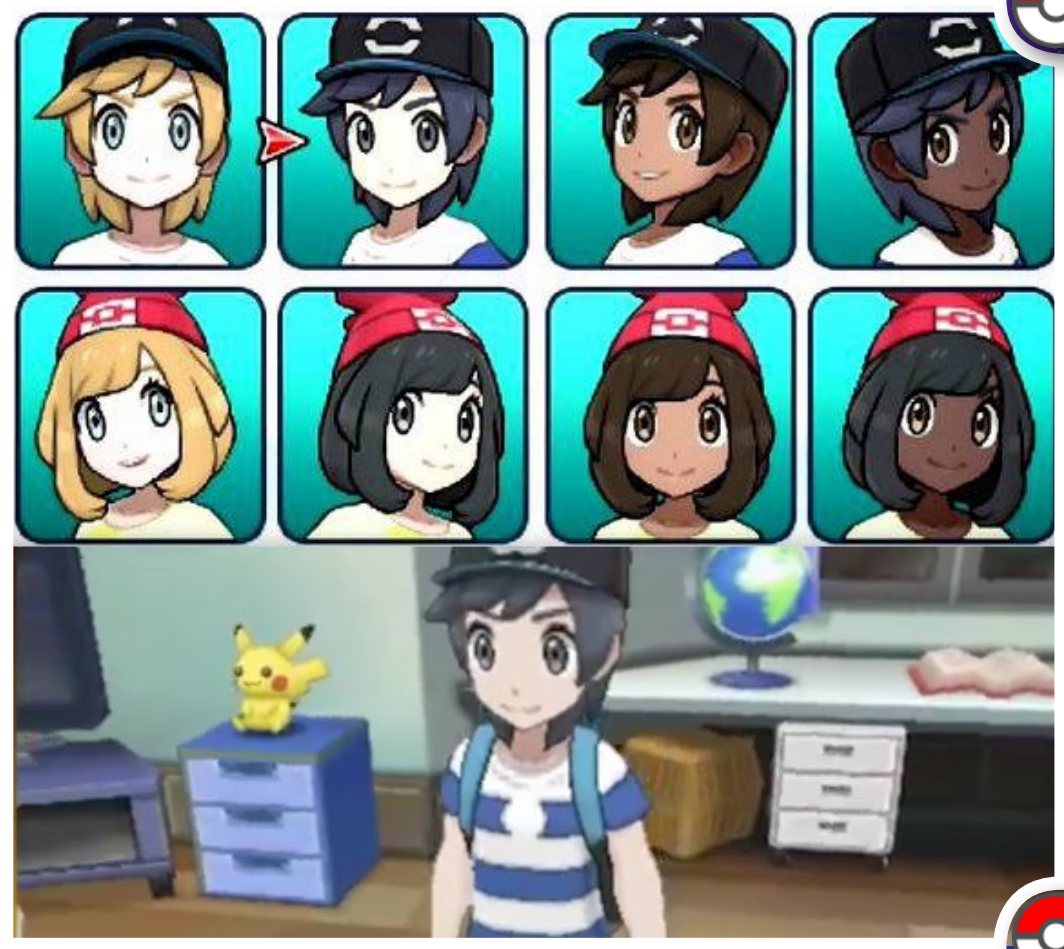




Pelo que pôde de ser visto, os personagens estão com proporções corporais ainda mais realistas que o padrão da sexta geração. O trailer do canal oficial mostrou o protagonista masculino (cujo nome padrão ainda não foi revelado, assim como o de sua versão feminina) sendo apresentado à região Alola por Kukui, que se diz seu primo. A pessoa que exibe os Pokémon iniciais chama-se Hala, um detalhe só observado no vídeo japonês.



Hala e Kukui são ambos nomes atribuídos a árvores do Havaí, o que segue o padrão dos demais professores Pokémon, caso algum deles seja esse representante na região. O trailer japonês também mostrou um detalhe importante: a customização do protagonista em **Pokémon X/Y (3DS)**, deverá estar de volta à franquia nessas versões. Um outro personagem, provavelmente o rival principal, também fez uma curta aparição nos vídeos.







Os novos Pokémon

Rowlet

Rowlet, inicial dos tipos Grama e Voador, é baseado em uma coruja. Ele pode atacar de maneira sorrateira, sem fazer barulho, usando poderosos chutes ou as folhas cortantes que fazem parte de sua plumagem; sua poderosa visão noturna contribui para que avance na surdina. Rowlet pode virar seu pescoço em até quase 180°, o que costuma fazer para olhar em direção ao seu treinador em busca de orientações durante uma batalha. Ele conta com o movimento Leafage ao ser recebido, que, por enquanto, é um golpe exclusivo de sua linha evolutiva.



Litten

Litten é o inicial do tipo Fogo de Alola, com design influenciado por felinos. Esse Pokémon é descrito como tranquilo, lógico e pouco expressivo, o que parece um bom pretexto para que suas formas evolutivas sejam também do tipo Noturno. O pelo de Litten é altamente inflamável; para atacar seus oponentes, ele lambe seu corpo e lança bolas de pelo em chamas.



Popplio

Popplio é o representante do tipo Água da nova região, baseado em um leão-marinho. Ele pode formar balões de água a partir de seu nariz. Embora mova-se melhor dentro d'água, Popplio utiliza a elasticidade desses balões para demonstrar suas capacidades acrobáticas. Ao mesmo tempo que é leviano, Popplio se esforça bastante para aperfeiçoar suas habilidades. A partir de seu design e descrição, conclui-se que esse simpático Pokémon também conta com elementos de origem circense.



Mascotes das versões

Como tem sido desde a segunda geração da franquia, os dois Pokémon que estampam as capas e o material promocional de Sun e Moon são os lendários relacionados aos jogos. Pouco se sabe a respeito deles, pois apenas seus designs foram revelados. O que está na capa de Sun é semelhante a um leão branco, enquanto o de Moon é um Pokémon alado (provavelmente baseado em morcego), ambos com características atribuídas aos astros que representam em seus formatos.







Data de lançamento

Pokémon Sun e Moon serão lançados mundialmente no dia 18 de novembro de 2016, embora a Europa só irá recebê-los no dia 23 do mesmo mês. Até lá, estaremos acompanhando atentamente (e ansiosamente) as novidades a respeito dos novos jogos da franquia dos monstrinhos de bolso, que esse ano completou vinte anos desde os lançamentos originais no Japão de Pokémon Red e Green.

Revista GameBlast 19

Neste mês, a revista GameBlast entra com tudo na Realidade Virtual.



Veja também nossas expectativas para a E3, o que esperar de Final Fantasy XV e muito mais!

Baixe já a sua!

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista