NINTENDO BLAST

WWW.NINTEND[illegible].PT

O POTENCIAL DE:
MARIO & SONIC AT THE RIO 2016 OLYMPIC GAMES

POKÉMON BLAST:
OS POKÉMON LENDÁRIOS DE JOHTO



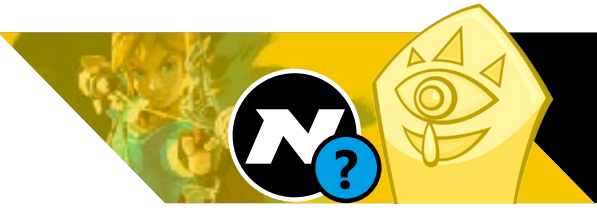
#81
JUN 2016

CC BY NC ND

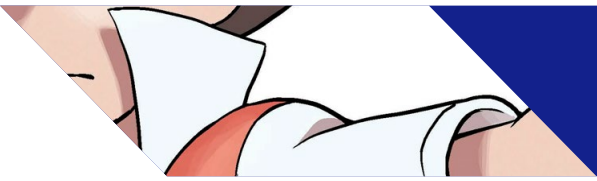
Segunda Chance!

Há quatro anos, era lançado um grande jogo de JRPG para o portátil da Nintendo. Contava com diversas inovações, classes e técnicas, uma história simples e com personagens cativantes que agradaram tanto aos fãs do gênero quanto aos seus simpatizantes. Superando mais de um milhão de cópias vendidas, foi assim que Bravely Default: Flying Fairy entrou para a lista de melhores jogos do Nintendo 3DS. Agora é a vez de fazer sua continuação, Bravely Second: End Layer, brilhar! Ainda nesta edição, Pokémon Sun & Moon, Mario & Sonic at the Rio 2016 Olympic Games e mais! – **Leandro Alves**





CARTAS
N-Blast Responde **04**



PERFIL
Red **08**



BLAST FROM THE PAST
30 anos de Super Mario Bros - The lost Levels **13**



MARIO & SONIC
Mario & Sonic at the Rio 2016 (WiiU/3DS) **22**



BRAVELY SECOND
Nostalgia e novidade **27**



ZELDA NO WIIU
Zelda em seus relançamentos no WiiU **38**



DISCUSSÃO
O futuro é vermelho **50**



POKÉMON BLAST
Os lendários de Johto+ Pokémon Sun & Moon **60**

NINTENDO BLAST

DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO
Sérgio Estrella

DIRETOR EDITORIAL
Leandro Alves

DIRETOR DE PAUTAS
Ana Krishna
Robson Júnior
João Pedro Meireles

DIRETOR DE REVISÃO
Vitor Tibério

DIRETOR DE DIAGRAMAÇÃO
Leandro Alves

REDAÇÃO
Ana Krishna
Rafael Neves
Renan Greca
Robson Júnior
Thiago Caires
Vinícius Veloso
Vitor Tibério

REVISÃO
Gabriel Verbena
Henrique Minatogawa
Jaime Ninice
Luigi Santana
Vitor Tibério

DIAGRAMAÇÃO
Charston Douglas
Emanuel Fellipe Neves
Guilherme Lima
Leandro Alves
Vanessa Manso Bueno
Vinicius Borges

Ilustração
Nivaldo Wesley

CAPA
Leandro Alves

Capas cortadas

Artes que quase estamparam esta edição







HQ Blast

"Bravely Civil War" por ***Nivaldo Wesley***



FAÇA SUA ASSINATURA
GRÁTIS
DA REVISTA
NINTENDO BLAST!

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

ASSINAR!

N-BLAST RESPONDE!

Diagramação: Leandro Alves



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

Opinião Pedrástica



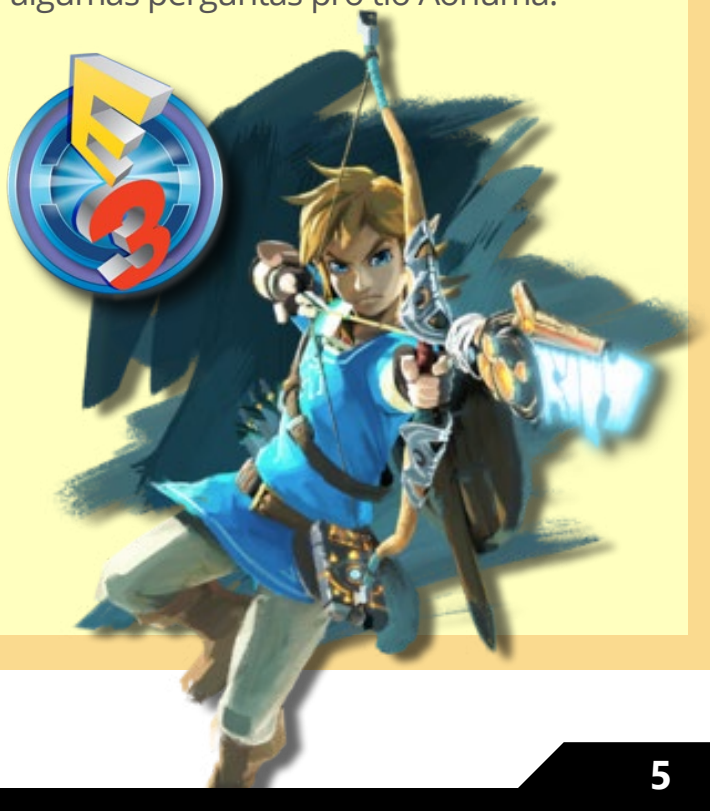
Então. Pois é. E3. Imagino que vocês tenham acompanhado. Vocês devem ter visto o trailer e os gameplays do novo jogo da MINHA wpelo seu nome oficial, "Breath of the Wild". Incrível, não é? Tudo o que todos queriam e mais. Um mundo gigantesco e aberto para exploração livre, inúmeras formas de interagir com o mundo ao redor, diferentes armas e equipamentos para usar, gráficos lindos, dublagem de vozes, mas com o Alfacinho, felizmente, ainda mudo, nenhum ajudante chato até onde sabemos, nada de enrolações com tutoriais ou introduções extensas e, o melhor de tudo, ainda mantendo a essência dos jogos da MINHA série. Até o Alfacinho Lobo de Twilight Princess dá as caras como um companheiro opcional! Não dava pra ficar melhor, né? Lindo. Maravilhoso. Só que não!

Vamos direto ao assunto! Desde que a Nintendo começou a mostrar pequenos detalhes sobre o jogo, alguns aspectos começaram a se destacar e um dos principais era o símbolo Sheikah, que podia ser visto em vários lugares, inclusive na prévia do site oficial do jogo. Isto, por sua vez, levou todos a pensarem no óbvio: que a personagem central nesse jogo seria ninguém mais ninguém menos que EU AQUI! Convenhamos, quando qualquer conhecedor da série vê o símbolo Sheikah, qual é a primeira coisa que vem à cabeça? EU, é claro!!! Pois bem, chega então o momento da grande revelação e o que é que vemos? Tudo — até o Alfacinho de cueca — MENOS EU! E FICA PIOR! Não apenas eles não me incluem, como eles têm a audácia de dar o papel central pra inútil da Sheikah Stone!!! Aquela minha prima invejosa está lá o tempo todo, no tablet e em tudo quanto é tecnologia que aparece. Sempre soube que ela e o Alfacinho estavam se unindo contra mim, aquela falsiane! Mas, tudo bem, tudo bem... não podemos nos esquecer que ainda é uma versão beta, que ainda faltam vários meses pro jogo ser lançado e que a Nintendo certamente quer guardar algumas surpresas na manga. Não vimos quase

nenhum personagem fora o Alfacinho e aquele Papai Noel das cavernas. O Ganon foi apenas mencionado e nem mesmo a Princesa "Queridinha-Vejam-Só-Meu-Nome-Aparece-No-Título-Da-Série" Zelda apareceu até agora, então não há dúvida de que ainda há muitas revelações pela frente e ESPERO que a MINHA participação estelar seja uma delas. Por via das dúvidas, vou levar um papinho com o tio Aonuma sobre isso, pois se eu não estiver na versão definitiva, que lança daqui a oito meses, então vou distribuir pedrality! ¬¬"

Bom, fora esse IMPORTANTÍSSIMO detalhe, acho que não há muito que dizer que qualquer um que tenha visto o trailer e vídeos também já não tenha pensado, que o jogo parece incluir tudo o que os fãs queriam e ainda mais. Só para fazer uma pequena crítica, entretanto (e depois do desaforo aí de cima, me vejo no direito ¬¬"), devo apenas mencionar que os gráficos podem ainda passar por uma polida final. Os visuais estão lindérrimos, sem dúvida nenhuma, mas ainda dá para ver alguns problemas de clipping e draw distance, que é quando elementos distantes aparecem e desaparecem do nada. Isso é algo que pode muito bem ainda ser melhorado nesta etapa final de desenvolvimento... mas me leva novamente a uma questão que já ponderei (sim, meu linguajar está rico hoje) anteriormente: como é que este jogo vai ser no NX? Já disseram que a experiência será idêntica à do Wii U, então podemos imaginar que a única diferença será na qualidade dos gráficos. Se é assim e se o jogo já está tão bonito, como será que vai ser no poderoso (esperamos) novo console??? Por um lado, uma diferença muito absurda pode fazer com que a versão de Wii U seja praticamente desprezada, mas por outro lado, espero que a diferença seja pelo menos razoavelmente notável, já que estamos na torcida pra que o NX traga um grande salto tecnológico, aproximando-se mais, ou até ultrapassando (não custa sonhar) os concorrentes. Mas, enfim, isto é algo que ainda teremos que esperar um pouco mais pra ver.
Ah, e só mais um pequeno detalhe que me deixou com a pulga atrás da orelha (pulga e orelha metafóricas, claro) vendo o trailer e demo da E3: será que vamos ver quando é que uma aranha radioativa pica o Alfacinho??? Porque pra escalar coisas desse jeito, usando apenas as mãos, só mesmo o Homem-Aranha! Talvez exista alguma explicação pra isso, mas que é meio bizarro ver o Alfacinho "grudando" em certas superfícies, isso é.

Agora chega. Vão lá rever inúmeras vezes o belíssimo trailer do novo jogo da MINHA série, enquanto eu vou lá fazer algumas perguntas pro tio Aonuma.



Pedra, o que achaste do anúncio de Sun & Moon? Achei meio fraquinho... muito hype para pouca coisa mostrada... além disso, Grass/Flying. Aonde a Game Freak estava com a cabeça nessa combinação?
Anônimo "Alola" da Silva

Pra falar a verdade, foi mais ou menos o que eu esperava. Já imaginava que seria mais um jogo no estilo tradicional e seguindo os moldes de X/Y e OR/AS. Então nem me surpreendeu, nem me decepcionou. Na minha opinião, estes jogos de Pokémon Sun/Moon são uma solução para "cobrir o buraco" até o lançamento do NX no ano que vem.

O Wii U está claramente com os dias contados, motivo pelo qual eles devem ter minimizado os jogos que estão em desenvolvimento para esse console (meu palpite é de que veremos pouquíssimos novos anúncios interessantes para o Wii U... fora o jogo da MINHA série, claro) e com o NX previsto apenas para o ano que vem, a Nintendo precisa de algo para não deixar passar batido o sempre promissor período do fim do ano. E, atualmente, uma combinação de 3DS + Pokémon é sem dúvida a resposta mais fácil e rápida, já que eles podem aproveitar a engine dos últimos jogos da série. Então era esperado que estas novas versões seriam uma nova geração da série feito meio que às pressas como uma espécie de medida emergencial.

Quanto aos iniciais em si, eu gostei deles. E vale lembrar que o Rowlet não será o primeiro a ter a combinação de tipos Grass/Flying, já existindo a família do Hoppip, Tropius e Sky Forme Shaymin. Pedramente falando, contudo, pretendo começar com o Litten.



Pedra o que aconteceu com o Project Giant Robot? Ele já foi lançado?
Anônimo "Robô Gigante e Esquecido" da Silva

Não, o Project Giant Robot atualmente se encontra no limbo dos games. Ou seja, naquele lugar onde tudo indica que nunca mais o veremos, mas que ainda ninguém quis admitir isso. O tio Shija disse em uma entrevista recente que esse jogo sempre foi para eles um "projeto secundário" e que eles "ainda não sabem bem como transformá-lo em um jogo independente". E com a clara redução de jogos em desenvolvimento para o Wii U, acho difícil que eles ainda decidam investir tempo e dinheiro nesse jogo que nunca foi uma prioridade. Mas não vamos descartar todas as hipóteses... afinal, por outro lado, pode ser um jogo interessante para ajudar a espera do NX, e se o Project Guard virou Star Fox Guard, quem sabe ainda não há uma chance para o robô gigante também.

Pedra-sama, eu gostaria de comprar um jogo na eShop, porém não tenho espaço suficiente no cartão sd do 3DS. É possível efetuar a compra agora e fazer o download apenas quando eu conseguir o novo cartão de memória? P.S.: Minha irmã acha você muito diva xD

Anônimo "Irmã da Anônima Diva" da Silva

Não, infelizmente não é possível. Se o seu cartão SD não possui espaço suficiente para o jogo que você está tentando comprar, ele nem sequer deixará completar a compra. O que não faz muito sentido, já que depois de comprado um jogo você pode baixá-lo novamente sempre que quiser, então nada mais natural do que existir uma forma de comprar para optar por baixar futuramente. Mas, enfim, no presente a situação é essa... a Nintendo lançou recentemente **uma versão da eShop para ser acessada via browser**, através da qual é possível comprar jogos usando qualquer computador ou dispositivo e depois simplesmente baixar no seu console, mas por enquanto não temos essa novidade para a eShop Br, apenas americana e canadense. Se a sua conta for de um destes dois e você tiver um cartão internacional, pode tentar fazer a compra por lá. Em todo caso, lembre-se que você sempre pode baixar novamente jogos que você já comprou, então se tem algum jogo no seu cartão que você não tem jogado muito, uma opção é tentar liberar espaço desinstalando esse(s) jogo(s).

P.S.: Por favor agradeça a sua irmã por mim e mande um beijo pedrástico para ela... mas o mais importante: só ela me acha diva?? Você não?? o.ó

Pedra sou novo por aqui,e tenho uma pergunta, o Nintendo NX usará cartucho?

Daniel Soares Alves, o novato

Olá novato, sinta-se em casa! Espero que goste daqui! ^^

Sobre o NX usar cartucho, isso é apenas mais uma das inúmeras fofocas que estão correndo aí sobre o novo console. E já é de se esperar que este período que antecede o anúncio oficial do console seja cheio de rumores de todos os tipos. Fora esse tem uns rumores dizendo que o console é mais poderoso que os concorrentes atuais, outros dizendo que é menos, outros dizendo que é um portátil, outros que é um console de mesa, outros que é uma mistura... enfim, é tanta coisa, que o melhor é ler e escutar tudo com ressalva, lembrando-se que ainda não há nenhuma informação oficial de como será o novo console. Então, enquanto a Nintendo não o revelar, tudo não passa de incerteza, por mais que diga-se que a informação vem de "fontes confiáveis".



por ***Robson Júnior***

Revisão: Gabriel Verbena
Diagramação: Charston Douglas



Red, o treinador Pokémon

O sonho de pegar todos os monstrinhos de bolso começou em 1996. Quando a meta era de colecionar “apenas” 151 entradas na Pokédex, seguimos — ou melhor, controlamos — os passos de um garoto que seria perpetuado na história de uma promissora franquia. Um personagem que deu início a uma série de protagonistas calados, mas inquietos para o começo de suas jornadas; mais do que um simples herói, Red sempre será lembrado como o maior treinador Pokémon da história dos videogames.

Pelo mundo viajarei...

Red já era grandinho o suficiente. Sua mãe vira na televisão que todos os jovens deixariam suas casas mais cedo ou mais tarde. Portanto, hora de visitar o Professor Oak! Seria, se ele não tivesse sumido completamente da cidade... A única saída restante para procurá-lo seria ao norte, pela Rota 1. É perigoso seguir por ali sozinho, mas o primeiro Pokémon de um garoto não pode esperar. O radar de perigo do Professor nunca falha, ao passo que em instantes Red é escoltado pelo maior pesquisador de Kanto até o seu laboratório.



Só que ele não fora o único convocado. O próprio sobrinho do Professor, Blue, também estava lá para começar sua jornada. Red tem o privilégio de apontar primeiro o monstrinho que o acompanhará no começo de sua jornada: Bulbasaur, Charmander ou Squirtle, também conhecida como "a escolha do século". Os conhecimentos de Blue a respeito do pedra, papel e tesoura Pokémon são suficientes para que ele opte pelo inicial que tem vantagem sobre o de seu rival. Ele decide desafiá-lo para uma batalha, mas, independente de ganhar ou perder, é o momento de por o pé na estrada.



Na versão **Yellow**, os iniciais não estão presentes no laboratório de Oak, que deveria entregar Eevee ao garoto. Isso se não fosse pela impaciência de Blue, que o faz tomá-lo para si o Pokémon que fora prometido a Red. Resta ao jovem, então, um Pikachu impaciente recém-capturado pelo Professor Oak.

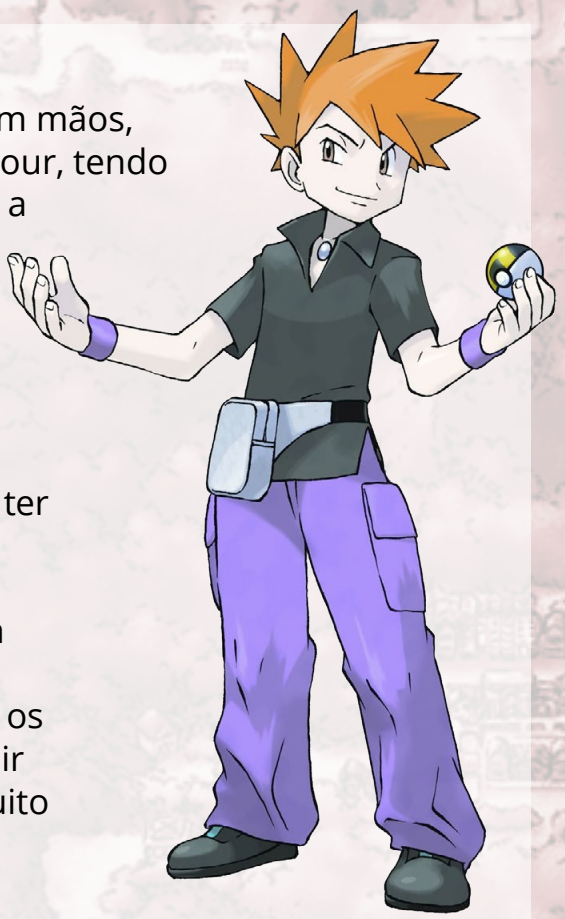


Ao atravessar a Rota 1 ao lado de seu novo parceiro, Red chega à cidade de Viridian, onde recebe uma encomenda para entregar ao Professor. De volta ao laboratório, ele e Blue são premiados com duas enciclopédias digitais do mundo Pokémon e prometem realizar o sonho que o Professor Oak não seria capaz de pôr em prática: catalogar todos os monstrinhos da região, o que significa capturar cada um deles. Com este objetivo em mente, é aí que a jornada de Red realmente começa. Ele explora a região em busca de novos Pokémon e batalha com diversos treinadores pelo caminho, em especial os chamados líderes de ginásio.



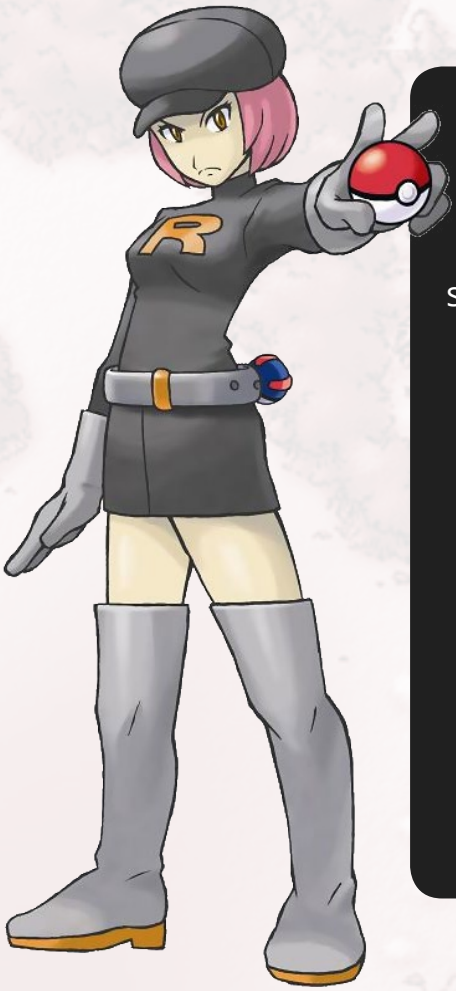
Entretanto, nem todos nesse mundo são mocinhos. Ao entrar em Mt. Moon, Red fica sabendo pela primeira vez dos planos malignos da Equipe Rocket. Trata-se de uma organização impiedosa com os Pokémon, utilizando-os várias vezes como cobaias de laboratório ou mesmo os roubando e capturando, com a meta de dominar o mundo utilizando seu poder. Red entrou em confronto com essa equipe diversas vezes e seria lembrado como o responsável pela sua dispersão (ao menos temporária) ao derrotar Giovanni, o líder da organização, pela terceira vez. Isso porque Giovanni, além de cabeça de comandar a Equipe Rocket, era também responsável pelo oitavo ginásio de Kanto. Seria o último ginásio que Red precisaria enfrentar antes de poder desafiar a Indigo League.





Com o fim da organização criminosa e oito insígnias em mãos, Red decide ir ao Indigo Plateau para enfrentar a Elite Four, tendo em vista que essa é uma das maiores realizações com a qual um treinador Pokémon poderia sonhar. Com muito empenho, ele derrota quatro especialistas em batalha da região, mas ainda restava um adversário... Ninguém menos que Blue, mais uma vez um passo à sua frente. Os esforços de Red são recompensados com mais uma vitória sobre seu rival, o que lhe permite conferir o título de Champion e ter seu time registrado no Hall of Fame.

Diferente dos vários campeões de suas ligas, Red opta por não ficar em Indigo Plateau. Decidido a continuar treinando seus Pokémon, Red limita seu convívio com os humanos, e assim o faz por um bom tempo para seguir melhorando como treinador. Até mesmo sua mãe, muito orgulhosa de quem o filho se tornou, fica preocupada com o fato dele não mais entrar em contato.



Com a adição das Sevii Islands em **Pokémon FireRed** e **LeafGreen**, Red fica sabendo que, mesmo tendo derrotado Giovanni, vários membros ainda acreditam que aquilo não passava de um rumor e que pretendem reerguer a organização. Pelo visto, Team Rocket ainda traria vários problemas...



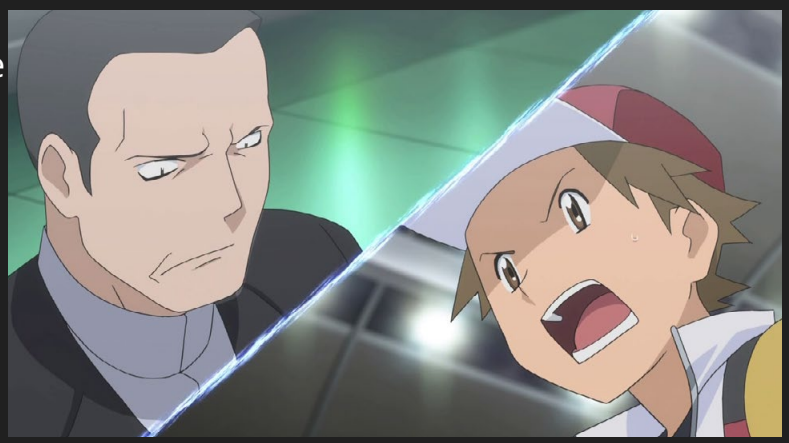


Em algum momento, Red torna Mt. Silver, um ponto entre Johto e Kanto, o seu principal local de treinamento. Nas versões **Gold, Silver, Crystal, HeartGold e SoulSilver**, ele possui um time com diversos Pokémon de Kanto e pode ser desafiado para uma batalha. Até hoje é o NPC com monstrinhos nos maiores níveis. Sua personalidade quieta é muito bem retratada: todos os seus diálogos são meras reticências, exclamações e pontos de interrogação.



Com a popularização dos primeiros jogos no Japão, o universo de Pokémon foi contemplado com a concepção de um desenho animado, cujo protagonista, Ash Ketchum, foi assumidamente baseado em Red. Ambos já foram alvos de diversas comparações feitas pelos fãs da franquia, que costumam dizer que o personagem do jogo é bem mais conceituado como treinador que o aspirante a mestre do anime. Sem briga, pessoal! Ambos tiveram suas conquistas e merecem respeito por isso — e Ash tem conseguido mostrar mais maturidade.

A história do próprio Red foi contada no especial Pokémon Origins, que retratou sua jornada para pegar todos — com devidas alterações para manter a animação em dia com a realidade da franquia. Foi mais uma forma de homenagear um personagem de importância imensurável no universo nintendista. A cada geração temos (e teremos) novos personagens, mas é certo que nenhum deles chegará ao patamar de fama e glória de Red.



por ***Thiago Caires***

Revisão: Luigi Santana
Diagramação: Vinicius Borges

Os 30 anos de Super Mario Bros:



The Lost Levels

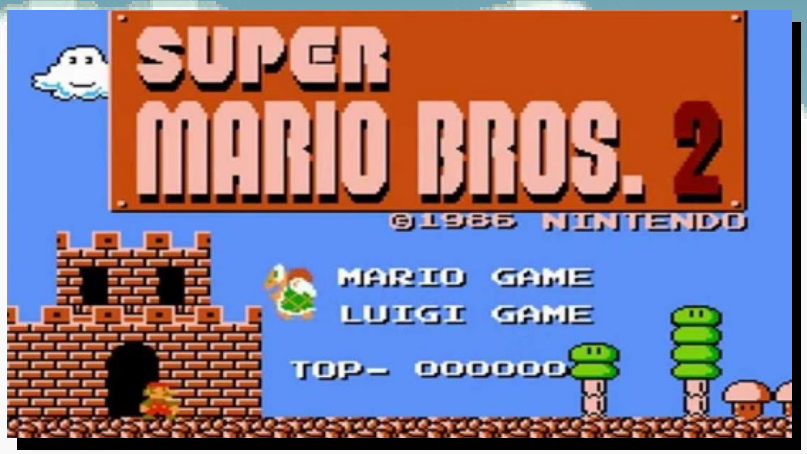
Após o sucesso estrondoso de **Super Mario Bros.** no Nintendo Entertainment System, também conhecido como NES, a toda poderosa Nintendo não poderia deixar de aproveitar a onda e lançar uma sequência que conquistaria mais gente no mundo inteiro, não é mesmo? Bem mais ou menos! Nas próximas páginas você conhece um pouco mais sobre **Super Mario Bros.: The Lost Levels** - o verdadeiro **Super Mario Bros. 2** – que completa 30 anos agora em junho.

Expandindo o desafio

É unanime, Super Mario Bros. é um dos melhores jogos de todos os tempos e de quebra foi um dos principais responsáveis pelo fim do crash de 1983, causado pela saturação do mercado de games com jogos de baixa qualidade. Isso só foi possível graças às qualidades do título e as inovações que ele trouxe ao cenário na época, servindo de base para todos os jogos do gênero plataforma que viriam em seguida. Foram mais de 40 milhões de cópias vendidas, o que impulsionou o número de vendas do NES.

Se por um lado o sucesso do primeiro possibilitou a criação de uma sequência, ele também fez com que a expectativa do público fosse às alturas. Para a Nintendo, isso foi tudo, menos um problema. Mas com **Shigeru Miyamoto** trabalhando em outras séries como *The Legend of Zelda* e *Metroid* — que também completa 30 anos em 2016 —, foi necessário envolver no projeto o diretor assistente **Takahashi Tezuka**.

Veio dele a definição de como seria o jogo: um game tão difícil que faria os jogadores preferirem não ter nascido, tomar uma injeção na testa ou engolir o conteúdo de um tubo de *wasabi* inteiro sem água por perto. Na época, Tezuka acreditou que o melhor a fazer era oferecer ao jogador que havia dominado o game anterior uma experiência que fosse familiar e com uma dificuldade bem elevada, dando continuidade à progressão de desafio do original. E nesse quesito ele é 10!





Formato diferenciado

No Japão, o título foi muito bem recebido, tanto pela crítica como pelo público, e foi o segundo jogo da história do console a utilizar um novo sistema de distribuição criado pela empresa na época, o **Famicom Disk System**. O equipamento — muito parecido com um leitor de disquete — era acoplado no slot de cartucho do videogame, enquanto a mídia representava uma forma bem mais barata tanto para a empresa como para o consumidor.



Exigente desde o primeiro pulo

Quem já teve a oportunidade de jogar Mario (ou seja, todo mundo) lembra bem que o jogo começa de forma muito simples: Mario está na frente de um morrinho e a música icônica começa a tocar. Essa é a deixa para o jogador dar os primeiros passos. No caminho ele se depara com uma caixinha piscante que o instiga a pular, e em seguida um Goomba – que dependendo da habilidade e da percepção do jogador, torna-se sua primeira presa ou o primeiro predador.



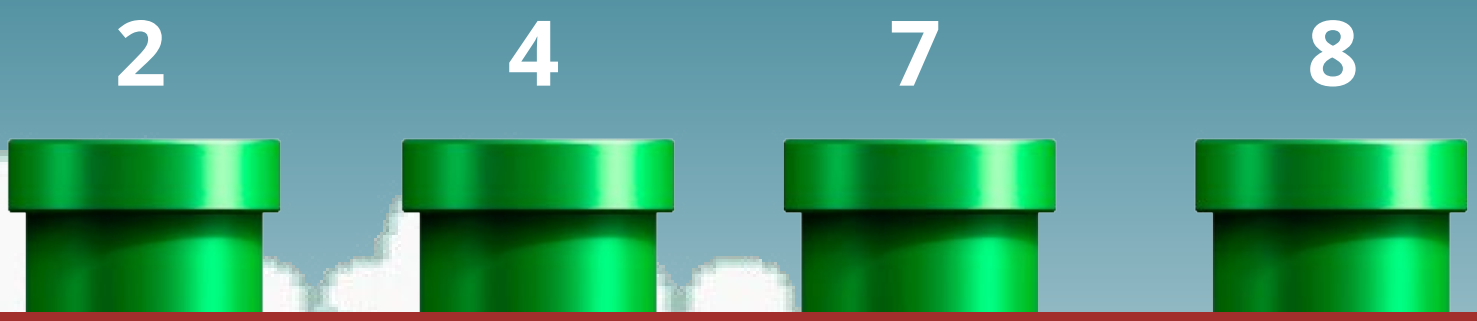


Em The Lost Levels, os desenvolvedores resolveram levar a sério a questão da dificuldade e colocam logo de cara um inimigo mais desafiador, o Koopa Paratroopa. Em seguida, em uma plataforma mais alta em forma de “C”, há um cogumelo, mas para pegá-lo é preciso acertar o ângulo e momento certo de pular no tijolo.A ideia é fazer com que ele passe sobre o bloco mais alto e chegue até o encanador. Mais à frente, em um bloco com interrogação, vem mais um cogumelo, mas com cor diferente.



O item em questão é uma das terríveis e cruéis novidades do jogo: um cogumelo venenoso que se coletado causa morte instantânea, não importa o tamanho do herói e não importa em que situação. Acredite, há momento nos quais você vai pegá-lo sem querer. Com ele vem uma importante lição: você não sabe tudo sobre Mario. Por isso arreganhe as mangas, treine bastante e tome muito cuidado com o que parece ser familiar!

Outras surpresas do título incluem os famosos encanamentos secretos, que aqui não necessariamente dão a oportunidade de ir a estágios mais avançados, eles podem também punir o jogador, levando-o a fases passadas. Imagine o pesadelo de ter que voltar até o início do jogo sem nem ter morrido? E pior, depois de ter ultrapassado um ponto desafiador! Pois então, em The Lost Levels esse pesadelo é totalmente possível.



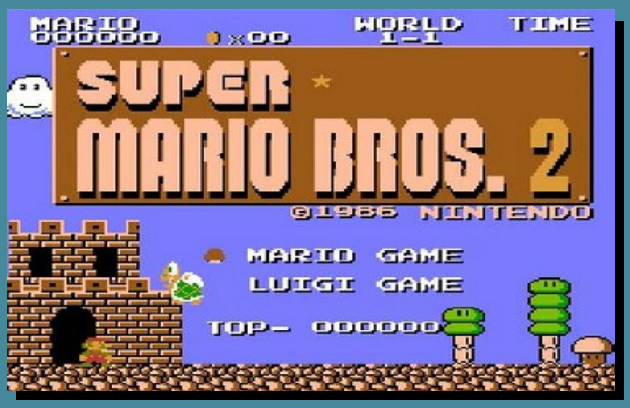
Moda da dificuldade

Uma coisa que já se tornou moda hoje em dia são os jogos difíceis, que tiram a pele dos dedos alheios (as séries Souls e Bloodborne estão aí para provar isso). No universo de Mushroom Kingdom a tendência foi seguida com maestria pelo insano **Kaizo Mario World**, lançado por fãs em 2007. **Super Mario Maker** (Wii U), também entra na mesma onda, e trouxe desafios inimagináveis. Ou seja, se fosse lançado hoje, The Lost Levels estaria em casa.



Instaurando novas diretrizes

Apesar de funcionar quase como uma expansão do original, há novidades em termos de *gameplay*, algumas delas se tornaram, inclusive, parte importante da história da franquia. Uma delas foi a eliminação do modo *multiplayer* do projeto. Em vez de o jogador controlar Mario e um amigo, Luigi, como na versão anterior, a Nintendo optou por inserir dois modos de jogo no título, cada um representado por um dos personagens.



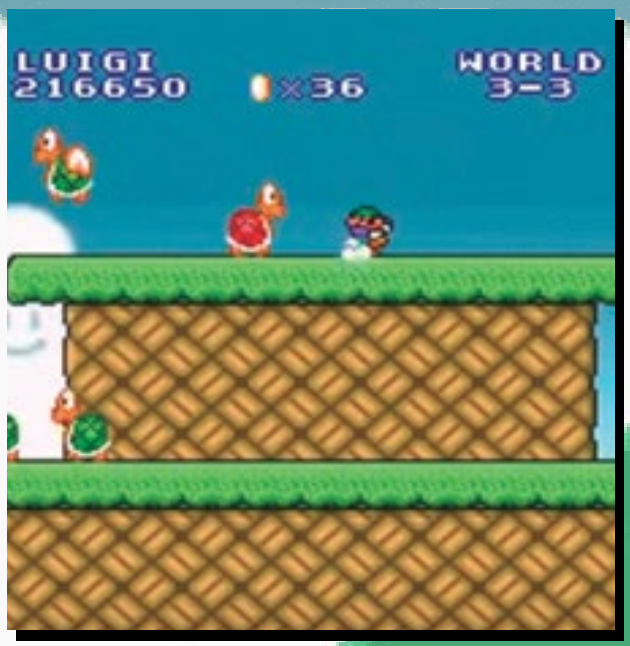
Mesmos inimigos, desafio atualizado



Todos os asseclas de Bowser estão presentes no jogo, mas alguns deles tiveram pequenas mudanças para tornar mais difícil o resgate da Princesa Peach (ou Toadstool, como era conhecida nos anos 80). Os Koopa Troopas, por exemplo, tiveram sua movimentação ligeiramente aumentada, o suficiente para exigir a atenção do jogador. Este inimigo, assim como o Lakitu, também pode ser encontrado nesta versão em fases aquáticas.



Foi a partir de The Lost Levels que o bom e velho Luigi teve seu primeiro grande diferencial estabelecido: o encanador de roupas verdes traz um modo diferente de jogar graças a seus pulos mais altos. Com ele ficou bem mais fácil alcançar blocos mais altos, assim como ficou mais simples acessar novos caminhos alternativos, como os que passam por cima da tela. Em compensação, ele possui muito menos aderência ao solo, o que torna muito mais desafiador realizar as manobras de precisão que definem a série.



Por falar em precisão, este é sem dúvidas um dos maiores pontos de dificuldade do game, pois há sempre algo à espreita para tornar o que era relativamente simples em algo muito mais complicado. Um exemplo doloroso são os cruéis e injustos blocos invisíveis, com posicionamento digno de um *ROM hack*, que transformam aquele lindo e bem calculado pulo com destino a uma plataforma superior em uma passagem sem escalas para o fundo do poço — e muito possivelmente para o começo do mundo.

Se isso não fosse o suficiente para fazer você querer arrancar os cabelos, há outro obstáculo especialmente irritante: um vento repentino que muda todo o caminho de seu pulo. Em alguns momentos é preciso memorizar o ritmo certo de impulso que podem ser totalmente diferentes em uma só sequência de plataformas. Não tem jeito, mais do que em qualquer outro jogo da série, a memorização e o aprendizado por falha e erro são habilidades indispensáveis.









Recompensando os corajosos

Se o perigo de dar de cara com um encanamento que lhe leva a mundos passados não é o suficiente para lhe impedir de tentar cortar caminho, o jogo dá um outro incentivo: Somente ao vencer os oito mundos sem utilizar um atalho é que o jogador pode testar o controle emocional para vencer o nono mundo. Quem gosta de um bom desafio ou de completar tudo o que um game tem a oferecer deve se esforçar para não sucumbir à pressão e cair na tentação!

Perdido no Japão

A proposta foi, de certa forma, bem-sucedida, mas não sem cobrar um preço de certa forma alta: o ostracismo. The Lost Levels é, sem sombra de dúvida, o jogo mais difícil da série até hoje, e justamente essa grande dificuldade também foi o motivo pelo qual o público ocidental não pode testar suas habilidades no *joystick* por quase dez anos. A *Nintendo of America* o considerou desafiador demais para as crianças americanas — diferentemente dos dias de hoje, na época este era o público alvo primário da indústria.

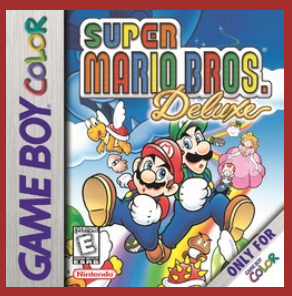


O título só foi chegar a estas bandas mesmo em 1993, com o lançamento do pack **Super Mario All-Star** para Super Nintendo, um compilado com os quatro jogos da série até o momento lançados originalmente no NES: **Super Mario Bros.**, **Super Mario Bros. 2** e **Super Mario Bros. 3**. Assim como os outros, o estreante recebeu uma bela de uma repaginada, ganhando gráficos melhorados que tiravam proveito do poderio do 16-bit da empresa.

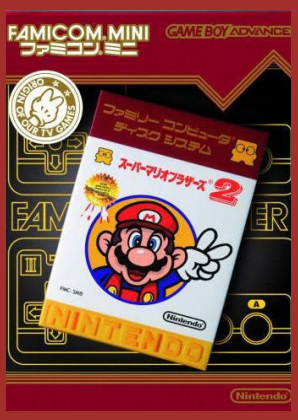


Adaptações

Apesar de não ser um dos mais queridos ou conhecidos jogos da série Super Mario, The Lost Levels ganhou versões para quase todos os consoles e portáteis da Big N. Em **Super Mario Bros. Deluxe** (GBC), ele é um bônus desbloqueável, enquanto que na era do Game Boy Advance ele fez parte da terceira edição da compilação **Famicom Mini**, exclusiva do Japão. Nos consoles modernos, ele não só está disponível nas lojas online, mas também integra os desafios de **NES Remix Pack** (Wii U) e **Ultimate NES Remix** (3DS).









Porém, o desafio encontrado aqui não é o mesmo. Para deixar o game mais acessível para o público ocidental, algumas mudanças foram feitas, entre elas está o fato de que, ao perder todas as vidas, o jogador começa do começo da fase em vez de retornar ao começo do mundo. O acesso aos mundos bônus de A a D se tornaram possíveis automaticamente ao fim da última fase — agora não é mais preciso vencer o jogo oito vezes.



Somente para os mais fortes

Super Mario Bros.: The Lost Levels é um jogo muito difícil, muitas vezes é injusto e faz o jogador constantemente passar raiva e amaldiçoar até a quarta geração dos desenvolvedores. Não é todo mundo que terá prazer em chegar até o fim do desafio, e muitos nem mesmo chegarão perto do cartucho, mas ainda assim é um jogo que impõe respeito. Se aceitar o desafio, prepare alguns band-aids, alguns cogumelos (normais, por favor), uma boa dose de paciência e *Let's-a-go!*



Guia N-Blast

Mario Kart 8. (WiiU)

Edições comum e de colecionador estão disponíveis na Google Play Store!



BAIXAR NO Google play

COMPRAR NO Google play



*por **Vinícius Veloso***

Revisão: Henrique Minatogawa
Diagramação: Vanessa Manso Bueno



Mario & Sonic at the Rio 2016 Olympic Games tem potencial no Wii U e vai bem no 3DS

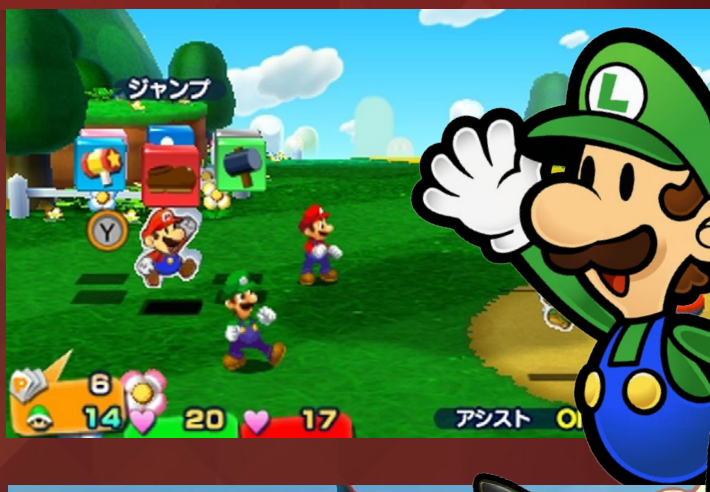
Algumas grandes mudanças acontecem em pouco tempo. Quando os ponteiros do relógio se encontraram à meia-noite do dia 1° de janeiro de 2016, os donos do Wii U ou do portátil 3DS assistiram, animados, ao espetáculo dos fogos de artifício no céu e brindaram com amigos e familiares a chegada de um ano que prometia ser repleto de ótimas novidades nintendistas.

Nintendo 2016



O calendário previa lançamentos envolvendo praticamente todo o dream team da Big N, com a expectativa de novos capítulos de franquias como Mario, Pokémon, Star Fox e Zelda. Com tantos nomes de peso, duvido que naquela noite de réveillon alguém imaginava que Mario & Sonic at the Rio 2016 Olympic Games seria forte candidato a melhor título do ano. Entretanto, cinco meses depois, parece que a situação começa a virar.

O bigodudo foi o primeiro a dar as caras e logo em janeiro desembarcou no 3DS com o crossover Mario & Luigi: Paper Jam, aventura elogiada pela crítica, mas que não apresentava muitas inovações em seu roteiro. Se a criatividade estava em falta no Reino do Cogumelo, o mesmo não aconteceu com Pokémon. Os monstrinhos de bolso vieram na sequência com Pokkén Tournament, interessante spin-off para Wii U que nos coloca na pele das criaturinhas para competir em batalhas ao melhor estilo Tekken. O grande lançamento mais recente foi Star Fox Zero, com sua jogabilidade que aproveita a tela do GamePad e conseguiu agradar a alguns e decepcionar outros. Por fim, o novo Zelda, que despontava como o mais esperado de 2016, acabou sendo adiado.





Os jogos que chegaram até agora ao mercado podem, sim, ser considerados bons e merecem ser apreciados. Porém, ainda não tivemos neste ano aquele título que, no futuro, será indicado como referência entre os que marcaram a vida do Wii U ou do 3DS. Agora, a responsabilidade de ocupar o posto está com Mario & Sonic at the Rio 2016 Olympic Games, mas pelo que já sabemos e vimos da aventura esportiva, será que podemos criar grandes expectativas?



Bem-vindos ao Rio

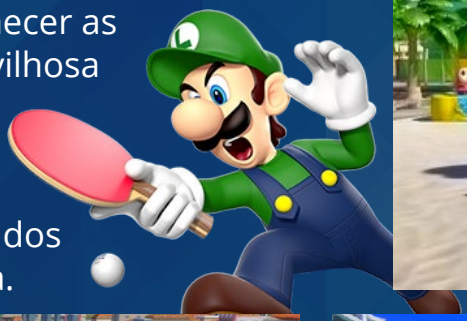


Pelo menos em nós, brasileiros, a competição entre o ouriço e o encanador deve despertar atenção especial. Primeiro, porque o cenário da disputa por medalhas será o nosso país, mais precisamente a cidade do Rio de Janeiro. Segundo, este é o primeiro jogo distribuído oficialmente em território nacional após a Nintendo ter abandonado o mercado tupiniquim. O novo episódio é o quinto da franquia, que passou pelas Olimpíadas de Pequim (China), em 2008, e de Londres (Inglaterra), em 2012, além dos Jogos de Inverno de Vancouver (Canadá), em 2010, e de Sochi (Rússia), em 2014.

Com versões para Wii U e 3DS, o título mostra Mario, Sonic, Luigi, Tails e companhia participando de tradicionais modalidades olímpicas, como atletismo e natação, e também em provas não tão convencionais, por exemplo, corrida com obstáculos no espaço sideral ou salto em distância nas alturas. Entre as grandes novidades da edição de 2016, está o modo Road to Rio, que pode ser considerado a campanha principal. Nele, o jogador usa seu Mii para representar o time Mario ou o time Sonic. Os jogadores brasileiros também irão se divertir tentando reconhecer as paisagens da Cidade Maravilhosa que compõem os cenários, fazem parte dessa lista o calçadão de Ipanema e a Marquês de Sapucaí, palco dos desfiles do carnaval carioca.

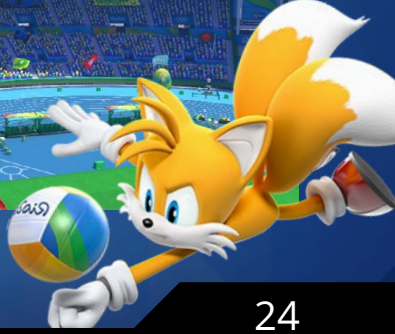








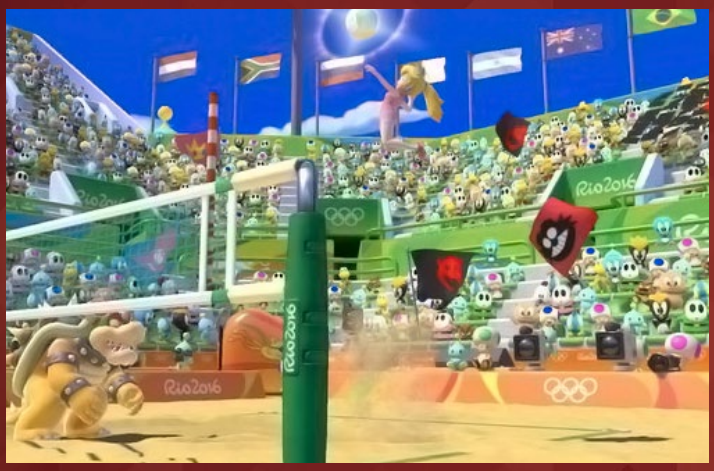




Medalha de ouro

Com fórmula conhecida e consagrada de minigames e apresentando uma espécie de modo história como diferencial, será que esses dois fatores são suficientes para que Mario & Sonic at the Rio 2016 Olympic Games seja o melhor título do ano lançado pela Nintendo? A resposta para a difícil pergunta dependerá muito da versão do jogo.





No 3DS, não será fácil conquistar o lugar mais alto no pódio devido aos fortes concorrentes. A competição esportiva deve proporcionar muitos momentos de entretenimento, mas não conseguirá roubar de Pokémon Sun and Moon o título de protagonista em 2016.



O cenário no Wii U é bem mais favorável. As Olímpiadas da Nintendo e Sega aparecem como o grande party game que o console de mesa da Big N ainda não recebeu. Ainda mais depois que outros representantes do gênero, como Mario Party 10 e Animal Crossing: amiibo Festival, decepcionaram pela jogabilidade que foge do clássico ou pela necessidade de usar os amiibo para tirar o máximo proveito do jogo. Naqueles dias de reunir a família em casa para tardes de jogatina, não há dúvidas de que Mario & Sonic irá figurar entre as alternativas prediletas devido à sua casualidade.



Para quem começou o ano desacreditado, Mario & Sonic at the Rio 2016 Olympic Games está em um patamar totalmente diferente atualmente. Favorito para levar a prata no 3DS e o ouro no Wii U, o título figura hoje na linha de frente dos grandes lançamentos da Big N para este ano, seja pela falta de concorrentes de peso ou pelo simples fato de o potencial do título estar sendo ofuscado por outras promessas que, na prática, não cumpriram as expectativas. A torcida agora é para que o futuro do jogo seja mais dourado do que as medalhas que estarão penduradas no pescoço dos grandes atletas que desembarcarão, em breve, no Rio de Janeiro.





por ***Rafael Neves***

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Leandro Alves

Nostalgia e novidade: Bravely Second segue reinventando os RPGs

Após o sucesso, tanto no Oriente quanto no Ocidente, de **Bravely Default (3DS)**, a Square Enix não demorou para trazer uma sequência do prestigiado RPG. Remontando o estilo clássico dos primeiros Final Fantasy e Dragon Quest e adicionando elementos dos títulos atuais, Bravely Second: End Layer aposta, mais uma vez, no equilíbrio entre a nostalgia e a novidade. Será a hora de juntar-se a Yew, Magnolia, Edea e Tiz numa fantástica aventura para salvar o mundo?



Brava decisão

Considerada por muitos a rainha dos RPGs, a Square Enix tem em seu histórico contribuições inegavelmente decisivas para o gênero. Sua fundação, por si só, deixa clara essa questão: tratou-se da união entre as desenvolvedoras Square, conhecida especialmente por **Final Fantasy**, e Enix, eternizada pela franquia Dragon Quest, dois estúdios intrinsecamente ligados à gênese dos RPGs eletrônicos. O destino da Square Enix, por sua vez, sempre envolveu o conflito entre a inevitável progressão técnica dos jogos e o clássico estilo de seus RPGs. Afinal, como manter as nostálgicas batalhas em turnos quando se pode desenvolver mecânicas de combate em tempo real?



Final Fantasy XV



Dragon Quest

Bravely Default surgiu dessa questão. Ao passo que Final Fantasy alcança patamares cada vez maiores de sofisticação técnica e até Dragon Quest passa a explorar alterações em sua fórmula, Bravely Default retorna ao tradicional estilo dos RPGs. Isso inclui um grupo de quatro guerreiros em uma viagem fantástica para salvar mundo, recheada de batalhas em turnos, calabouços para explorar e sidequests para resolver. Mas a empresa não pôde apenas apostar na nostalgia, afinal, seu experimento anterior, **Final Fantasy: The 4 Heroes of Light (DS)**, caiu justamente no excesso de saudosismo. Com Bravely Default, a Square Enix teve a chance de repensar sua nova investida nos RPGs clássicos. Para isso, resolveu apresentá-la sob outra ótica: e se o jogador pudesse definir como quer experienciar as clássicas aventuras dos anos 1980 e 1990? Talvez seja essa a melhor maneira de definir as mecânicas de exploração, de batalha e de customização dos personagens em Bravely Default.



Final Fantasy: The 4 Heroes of Light (DS)

Faça você mesmo!

Confira alguns dos aspectos do estilo clássico de RPGs que Bravely Default e Bravely Second redefiniram:

- **Brave & Default:** O coração da mecânica de batalha da franquia Bravely são os comandos Default e Brave, e sua relação com os BPs (Bravely Points), que determinam quantas jogadas um personagem pode executar num turno. Utilizar o comando Default priva o jogador de uma ação no turno atual, porém acumula 1 BP. Com o comando Brave, o jogador pode utilizar esse acúmulo de BPs para executar mais de uma ação em seu turno. Assim, o jogador define sua estratégia de batalha, economizando ou gastando BPs conforme a situação.
- **Classes:** Num resgate à inesquecível liberdade para escolher as classes de seus heróis nos primeiros Final Fantasy, os jogos da série Bravely têm um vasto e prático sistema de profissões. Não só há muitas classes, e muitas delas fugindo dos padrões do gênero (como Time Mage, Astrologian e Catmancer), como também todas podem ser atribuídas a qualquer momento a seus personagens, permitindo qualquer combinação que o jogador deseje.
- **Batalhas aleatórias:** Apesar de serem marca registrada dos primeiros RPGs eletrônicos, os encontros aleatórios com inimigos do mapa têm se tornado cada vez menos comuns nos jogos de hoje. Bravely Default e Bravely Second resgatam esse sistema, porém permitindo ao jogador alterar a taxa de encontros a qualquer momento. Reduza a taxa a zero quando quiser apenas procurar por tesouros em dungeons ou viajar mais rapidamente pelo mundo, porém torne-as mais comuns quando precisar aumentar o nível de seus guerreiros.



E a segunda aventura?

Até agora, falamos muitos sobre a série Bravely e o que ela representa para Square Enix e os RPGs no geral. Porém estamos diante de um jogo específico, Bravely Second: End Layer, e é dele que vamos falar agora! Afinal, se Bravely pode hoje se considerar uma franquia, é porque esta aguardada sequência do primeiro jogo está entre nós.

A história de Bravely Second se passa dois anos após o primeiro game, uma jogada bem diferente da tradicional independência entre os roteiros de cada Final Fantasy. Por conta disso, é certo que reencontraremos muitos personagens importantes do primeiro jogo, a começar pela própria Agnès Oblige. Após os eventos do primeiro título, Agnès alcança uma posição política central no mundo de Luxendarc, esforçando-se para manter a paz. Mas as coisas começam a degringolar quando o tirano Kaiser Oblivion sequestra Agnès, engatando, assim, um plano de destruição mundial que envolve até mesmo viagens no tempo.

Kaiser Oblivion



Para frustrar os planos de Kaiser, é óbvio que surgirá um grupo de quatro guerreiros e guerreiras corajosos. A proximidade cronológica com o primeiro jogo e o fato de Agnès (uma das protagonista do primeiro título) precisar ser resgatada acabam facilitando que duas estrelas de Bravely Default embarquem na aventura. Mas também haverá personagens novos na equipe principal, balanceando bem a sensação de familiaridade e continuidade com o sentimento de descoberta e novidade. Vamos aos nossos novos Quatro Heróis da Luz?



- **Yew Geneolgia:** Com um nome cuja pronúncia "coincidentemente" lembra "você" em inglês, Yew é o nosso novo protagonista. Herdeiro da família Geneolgia, seu compromisso de proteger Agnès já o coloca no centro da missão de resgate. Apesar do seu grande senso de justiça, Yew é um personagem bem medroso, sendo crucial para o enredo de Bravely Second o enfrentamento de seus temores ao lado de seus companheiros.

- **Magnolia Arch:** Após ter todos os seus companheiros da Lua derrotados pelas criaturas que caçavam, os Ba'als, Magnolia torna-se uma das poucas sobreviventes de seu grupo. Quando descobre que o Ba'al responsável por tal tragédia está aliado ao vilão Kaiser, sua participação na equipe de Yew torna-se obrigatória. Por ter vivido todos os seus anos na Lua, Magnolia está sempre descobrindo coisas novas durante a aventura, especialmente sobre o amor...



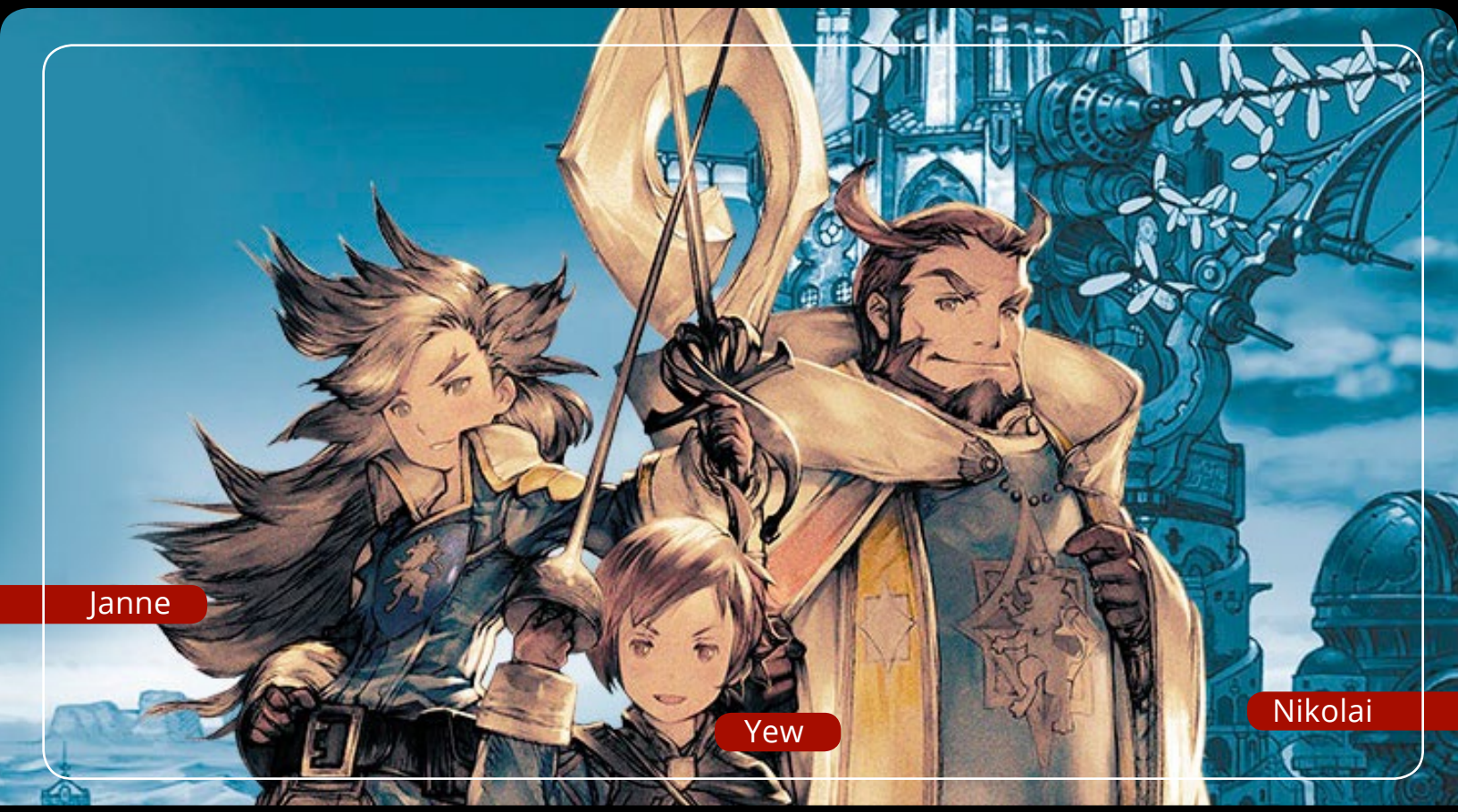
- **Edea Lee:** Velha conhecida de Bravely Default, Edea Lee retorna também como membro da equipe principal. Seu forte senso de justiça e sua personalidade igualmente forte estão de volta, ou melhor, estão ainda mais fortes! Sua posição de comando na recém-formada tropa Eternian Ducal Guard a coloca direto na trama do jogo, uma vez que, desde o final do primeiro título, Edea estava junto a Agnès na luta pela paz.



- **Tiz Arrior:** Por fim, temos o protagonista do primeiro Bravely Default trazendo sua belíssima história e experiência em salvar o mundo a este novo grupo. Revelar mais detalhes de sua participação em Bravely Second, no entanto, pode estragar algumas surpresas do final do primeiro jogo, portanto deixaremos que você descubra como Tiz está ligado à trama!



Com uma equipe formada por dois ingênuos novatos e dois experientes veteranos, podemos esperar por uma interessante química entre os quatro protagonistas. Em Bravely Default, a interação entre os quatro heróis e heroínas fugia da tradicional caracterização genérica, envolvendo o jogador em um grupo cujas personalidades afloravam e se desenvolviam a todo instante. Em Bravely Second, podemos esperar pelo mesmo nível de complexidade. Também estão confirmadas centenas de linhas de diálogos e muitas falas dubladas, com direito até a rompimentos com a quarta parede. Esse é um dos aspectos com os quais a Square Enix não contou apenas com a nostalgia para conquistar os fãs, mas apostou fundamentalmente na complexidade dos personagens e profundidade da narrativa, aspectos atemporais que qualquer RPG deve ter.



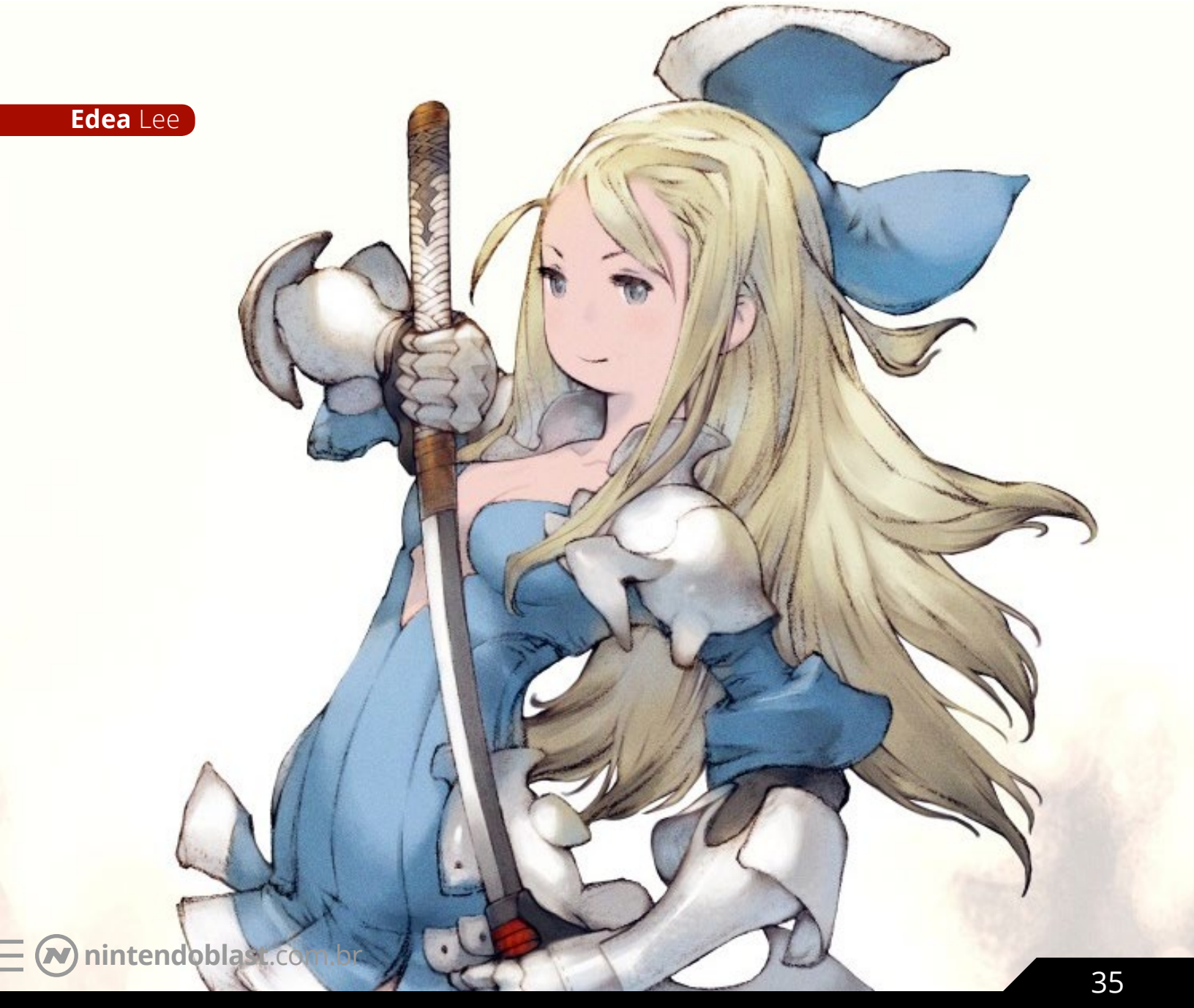
Demonstração única

Ainda incerto sobre a qualidade de Bravely Second? Não perca tempo e experimente agora mesmo a demo especial disponível na eShop, The Ballad of the Three Cavaliers! Não se trata de uma mera demonstração do produto final, mas, sim, de uma história à parte, que vai interessar até mesmo quem já possui o título completo. É através dessa demo que vivemos a aventura de Yew, Janne e Nikolai, com direito até a transferir os bônus obtidos para a campanha de Bravely Second.

Uma bela aventura

Assim como Bravely Default, End Layer aposta em uma direção de arte com o pedigree da Square Enix. Cenários belíssimos que lembram pinturas a oléo, personagens muito bem animados e uma trilha sonora impecável são, mais uma vez, partes da receita. A engine gráfica é reaproveitada do primeiro jogo, assim como muitos cenários, mas isso está longe de ser um grande problema, uma vez que foram aspectos elogiadíssimos na primeira aventura. Se a sensação de déjà vu se sobreporá ao desbravar do desconhecido, só uma boa jogatina para definir.

A trilha sonora, por outro lado, passou por mudanças significativas em relação ao primeiro jogo. Enquanto o compositor japonês Revo, do grupo musical Sound Horizon, construiu as canções de Bravely Default, End Layer teve suas músicas compostas por Ryo, do grupo Supercell. Uma rápida busca pela trilha sonora de Bravely Second revela mais um trabalho excepcional, porém só vivendo esta aventura para definir se se trata de uma playlist melhor do que a primeira.



Edea Lee

O segundo de muitos

Bravely Second: End Layer reflete um período especialmente positivo para amantes de RPGs japoneses. Não se trata de uma pura veneração da era 16-bits, mas de uma atualização da fórmula para os dias de hoje. Equlibrando muito bem nostalgia com novidade, a Square Enix nos apresenta mais um RPG com a qualidade inegável de um Final Fantasy, porém construindo seu próprio universo e tomando suas próprias decisões de design.

Se está animado para embarcar nesta aventura ao lado de Yew, Magnolia, Edea e Tiz, pode esperar por uma grande jornada. O 3DS pode não ter recebido o mesmo número de RPGs que o DS, mas, em termos de qualidade de seus títulos, ele não deixa a desejar. Bravely Second entra para a lista de grandes RPGs da geração, oferecendo uma experiência diametralmente oposta à de Final Fantasy XV, mas que, guardadas as devidas proporções, pode ser tão boa quanto.



Agnès Oblige

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



twitter.com/nintendoblast

Seguir



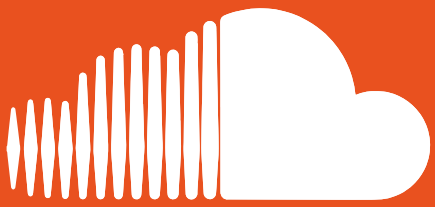
facebook.com/nintendoblast

Curtir



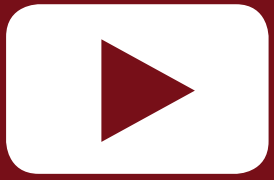
google.com/+NintendoBlast

Seguir



soundcloud.com/gameblast

Inscrever-se



youtube.com/GameBlastTV

Inscrever-se

por ***Vitor Tibério***

Revisão: Jaime Ninice
Diagramação: Guilherme Lima



em seus relançamentos no Wii U

Dois grandes jogos da franquia Zelda foram lançados em alta definição para o Wii U. Agora, resolvemos ver os erros e acertos das adaptações.

The Legend of Zelda está completando seu trigésimo aniversário em 2016. Para permanecer tanto tempo na indústria de jogos eletrônicos e, melhor ainda, com relevância no mercado, a série contou com vários games que foram verdadeiros clássicos. Como o Wii U é o primeiro console da **Nintendo** a ser capaz de rodar jogos em alta definição, seria só uma questão de tempo até que alguns títulos antigos fossem relançados no aparelho. Já que os jogadores tiveram — e ainda têm, até março do ano que vem — que suportar o dissabor de esperar por um Zelda inédito, a sorte é que dois grandes títulos do GameCube retornaram em grande estilo para preencher a lacuna: **The Wind Waker** e **Twilight Princess**.









Originais de qualidade



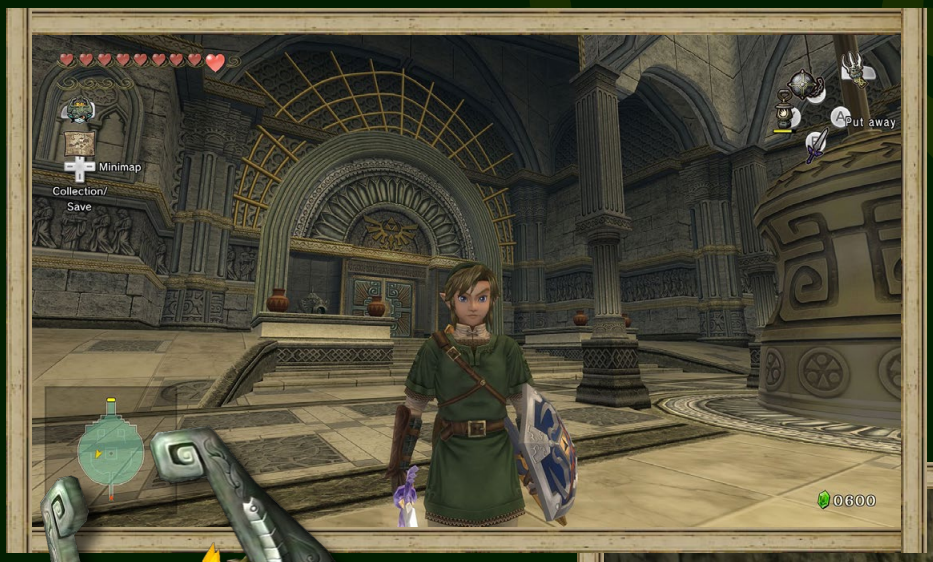
As duas citadas aventuras de Link se diferenciam bastante entre si. Enquanto em uma temos um Link criança, em outra o personagem está mais maduro, adulto (ou adolescente, como alguns preferem dizer), tal qual o "Alfacinho" em parte do Ocarina of Time (N64). Os dois jogos levam esta característica do respectivo Link para todo o game: enquanto Twilight Princess tem um ar mais sério, com visuais mais realistas e atmosfera sombria, Wind Waker é muito vivo, colorido, animado e com um estilo visual cartunesco que encaixou perfeitamente com o tratamento que a Nintendo deu ao Link do jogo.



Apesar das diferenças, ambos são obras de arte que valem a pena serem jogadas do começo ao fim. Não se pode deixar enganar pela temática supostamente infantil de Wind Waker. O game fez bem ao trazer um vasto mundo, mesmo que composto em sua maior parte por água. Suas ilhas — os pontos mais altos de Hyrule, que permaneceram acima do mar após a inundação do reino — já esbanjavam o poder do GameCube, sendo terrenos tão complexos que os aclamados jogos do Nintendo 64 não seriam capazes de fazer. A história é uma das melhores que a franquia já trouxe, com algumas reviravoltas e momentos emocionantes — sejam estes tristes, alegres ou engraçados. As composições musicais dão um toque todo especial ao jogo: além de manter a qualidade esperada para a franquia, a icônica canção-tema se tornou sinônimo de música para desbravar mares (desculpem-me os fãs de **Assassin's Creed IV: Black Flag**).

Já Twilight Princess foi uma tentativa de levar a série a um passo além. Seu estilo gráfico mais realista, juntamente com o grande aproveitamento das capacidades do GameCube e do Wii, permitiu abordagens interessantes, como uma Hyrule gigantesca (a maior da franquia até o momento), técnicas de combate bem variadas e algumas mecânicas novas, como a junção dos itens de bomba e flecha. O gancho duplo, o spinner, um cetro capaz de controlar estátuas, uma bola de ferro presa a uma corrente e uma bomba que, de alguma maneira, não apaga e explode normalmente debaixo d'água são bons exemplos da criatividade que os desenvolvedores tiveram para os acessórios que usamos no game. O maior destaque, no entanto, talvez sejam as suas dungeons, que estão entre as melhores (e maiores) de toda a série.









Movido por boas águas

Dez anos após o lançamento do The Wind Waker original, a Nintendo trouxe uma nova versão do game, desta vez em alta definição. O melhor deste trabalho, que foi considerado um remake, foram os seus gráficos. Todo o ambiente em cel-shading, somado ao brilho e ao novo tratamento feito com a iluminação, deixou tudo incrível de se ver. O jogador é quase que forçado a parar a jogatina para observar, quando está em alto mar, o sol que começa a nascer ou se pôr.

Para se adequar ao Wii U, a Nintendo precisou fazer vários ajustes ao game. Além da óbvia melhoria gráfica, a empresa teve que adaptar a imagem para o formato widescreen, que não era algo tão difundido lá em 2003. Para tanto, várias das custscenes precisaram ser refeitas, já que apenas abrir a imagem lateralmente faria elementos do cenário, que originalmente não haviam sido pensados para a cena, aparecerem.



Além disso, ao GamePad foi dado bom uso, tanto que o Wii U Pro Controller, acessório suportado, foi preterido pelos jogadores, apesar de ser considerado por muitos um controle melhor que o principal do Wii U. A razão para isso é que na tela do GamePad há três abas, sendo que duas delas são de grande serventia ao jogador.



Em uma, há a possibilidade de associar um item a um botão (X, Y ou R) pelo simples arrastar de dedo, além de um atalho para salvar o progresso no game de forma simplificada. O melhor, no entanto, é a aba em que aparece o mapa. Como o mapa geral do jogo é um grande quadrado dividido em quadrados menores (49, no total), a disposição na tela do controle facilitou consideravelmente a jogatina, principalmente para a busca por tesouros, uma vez que, em tempo real, o jogador pode ver sua proximidade em relação ao baú, sem precisar pausar o jogo constantemente. Melhor ainda é poder alternar entre estas duas abas com o botão L — o que acaba sendo mais prático que tocar o dedo na tela.

Por sua vez, a terceira aba foi pouco utilizada por quem jogou WW HD. Em uma tentativa de dar um bom funcionamento ao Miiverse, a Nintendo adicionou um novo item ao jogo: uma garrafa para mensagens online. Com ela, é possível escrever ou desenhar mensagens quaisquer — e anexar fotos — para outros jogadores, que as achariam flutuando no mar quando estivessem jogando. A ideia foi bacana, mas infelizmente os usuários tinham pouca coisa interessante para colocar, e depois de um tempo voltavam a aparecer as mesmas mensagens de novo (e de novo...).



Para agradar a jogadores antigos — e não frustrar os novos —, uma importante busca recebeu um tratamento especial nesta aventura de Link: a Nintendo facilitou de forma considerável a procura pelos pedaços da Triforce, quest obrigatória para o desenrolar da história. Outra importante modificação foi a adição de uma nova vela para o barco, aumentando a velocidade do King of Red Lions e deixando o vento soprar sempre em direção favorável a ele. Com essas modificações, o game passou a exigir bem menos tempo do jogador em mar aberto, a maior reclamação dada ao jogo original.









A única escorregada da Nintendo com esta versão foram as quedas de framerate em alguns momentos com muitos inimigos na tela, bem como na transição de áreas do mapa do mar, tal como acontecia na versão original. Não é nada absurdo, nem de longe atrapalha a experiência desta obra-prima, mas era de se esperar que o Wii U, bem mais poderoso que o GameCube, fosse capaz de rodar o game sem engasgar em nenhum momento.



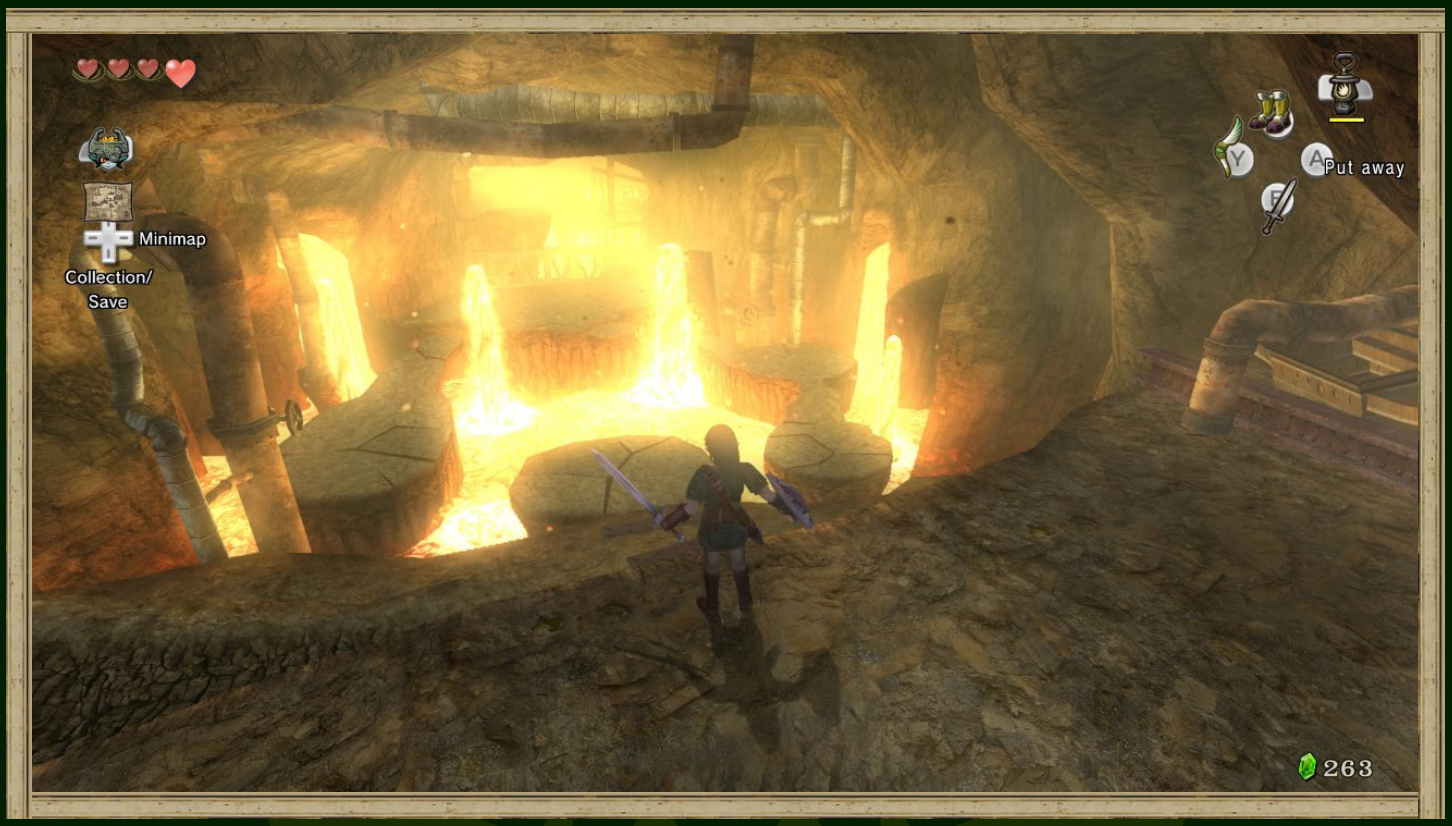
Um galope melancólico

Coincidentemente — ou não — a versão em alta definição de Twilight Princess chegou ao Wii U dez anos depois do lançamento original. A Nintendo aproveitou um bom momento para o lançamento do game, que além de comemorar as bodas supriu a lacuna deixada pelo adiamento de **Zelda U** (que agora também pode ser apelidado de Zelda NX). Aparentemente, a casa de Mario está realmente bastante ocupada com a próxima aventura hyruleana, tanto que para esta adaptação a empresa chamou a **Tantalus Media**, uma competente empresa australiana com experiência em ports, o que deu ao projeto uma cara mais próxima da remasterização.





Após o relançamento de The Wind Waker HD, houve pressão do público para uma versão nos mesmos moldes de TP. Sendo uma obra tecnicamente superior à anterior, com cenários bem mais detalhados, todos que jogaram o original ansiavam por vê-lo em HD. No fim das contas, é fácil dizer que a alta definição fez muito bem a Twilight Princess, apesar de seu estilo gráfico deixar claro que se tratava de uma obra de dez anos.



Após o relançamento de **The Wind Waker HD**, houve pressão do público para uma versão nos mesmos moldes de TP. Sendo uma obra tecnicamente superior à anterior, com cenários bem mais detalhados, todos que jogaram o original ansiavam por vê-lo em HD. No fim das contas, é fácil dizer que a alta definição fez muito bem a Twilight Princess, apesar de seu estilo gráfico deixar claro que se tratava de uma obra de dez anos.



Como dito em nossa **análise**, a Tantalus e a Nintendo perderam uma boa oportunidade de adicionar vários efeitos ao jogo, como explosões mais vivas ou até mesmo efeitos de água mais modernos. Mas, assim como em Wind Waker HD, Twilight Princess HD ainda é uma obra excelente e que merece ser jogada.



O GamePad também foi usado como inventário, possibilitando a troca de itens pelo arrastar de dedo na tela. Adicionalmente, um botão foi adicionado na tela em posição estratégica (em um dos cantos da touchscreen do controle para fácil acesso do jogador) para que Link se transforme em lobo — e vice-versa — rapidamente. Em formato de aba (tal qual em WW HD), a tela do controle também mostra o mapa do game, só que este não é tão intuitivo quanto o jogo anterior, e, considerando que aqui o GamePad só reproduz sons quando com fones de ouvido conectados, o Pro Controller passa a ser a opção mais adequada de controle.







Adicionando elementos à extensa lista de conteúdo interessante contido em Twilight Princess, esta nova versão conta com carimbos espalhados por toda Hyrule e que podem ser usados em publicações do Miiverse. A Cave of Shadows, área presente apenas na versão do Wii U, é semelhante à Cave of Ordeals, em que o jogador precisa enfrentar sucessivamente 50 níveis de dificuldade elevada, só que utilizando apenas a forma de lobo. O acesso a esta nova área se dá por meio de um amiibo do Wolf Link acompanhado por Midna, peça que imediatamente virou objeto de desejo de fãs antigos da série.

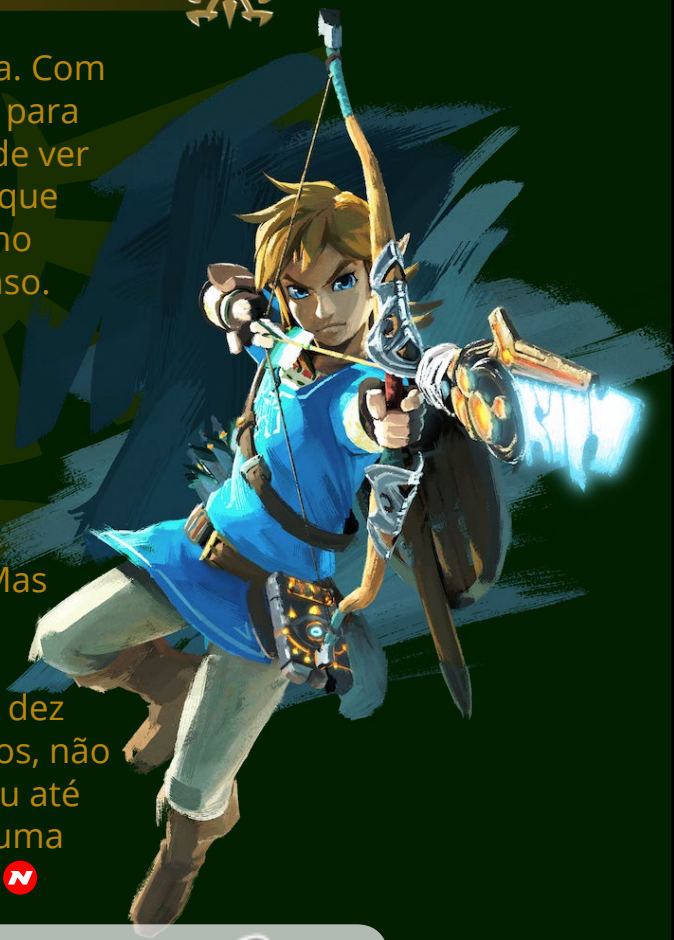


Levante ~~as mãos~~ a espada para o céu

É fato que o Wii U está em seus últimos meses de vida. Com o lançamento do **NX** cada vez mais próximo (previsto para março de 2017), provavelmente não teremos tempo de ver outro relançamento da série Zelda para o console, já que a partir da E3 2016 a campanha de marketing em torno do Zelda U/NX deve alcançar um ritmo bastante intenso.

Contudo, considerando que, dos jogos 3D da franquia, apenas **Skyward Sword** ainda não ganhou uma reedição (**Ocarina of Time** e **Majora's Mask** chegaram ao Nintendo 3DS), além do fato do Wii U ser compatível com o Wii Remote, seria incrível ver os visuais impressionistas de Skyloft em alta definição. Mas quem sabe não o veremos no NX, não é mesmo?

Ou, se levarmos em conta que o jogo também levaria dez anos para ser relançado, como seus irmãos mais novos, não custa sonhar que poderemos vê-lo em 2021 em 8K (ou até mais!). Se isso acontecerá ou não, uma coisa é certa: uma legião de fãs irá aguardar ansiosamente por este dia.



Para a realização desta matéria, contamos com o apoio da Big Boy Games, parceira do Nintendo Blast. The Legend of Zelda: Twilight Princess está à venda: garanta já o seu!

por ***Renan Greca***

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Emanuel Neves

O FUTURO É VERMELHO

Os planos anunciados pela Nintendo durante sua última reunião de investidores deixaram muitos fãs preocupados. Ficou claro que 2016 pode acabar sendo o pior ano da empresa desde que ela entrou no mercado de games. Ao mesmo tempo, vimos grandes mudanças na postura e identidade visual da empresa em anúncios recentes. Será que isso indica o retorno da Nintendo mais agressiva?

Tempos turbulentos

Nem os fãs mais árduos da Nintendo podem negar que os últimos anos não foram nada bons para a empresa. Claro, nem tudo foi horrível: o 3DS foi um sucesso após uma estreia complicada, séries como Mario Kart e Pokémon se desenvolveram como nunca, jogos menores como Pushmo e Boxboy deram nova vida às lojas digitais, e ninguém pode negar o impacto de Splatoon.







Contudo, estes sucessos não representam a empresa como um todo. O Wii U foi o console menos vendido da história da Nintendo (com a exceção, é claro, do Virtual Boy) e o 3DS, apesar de ter vendido quase 60 milhões de unidades, também ficou atrás de todos os seus antecessores. Nos consoles, o Wii U está pagando pelos pecados que a Nintendo comete desde os anos 90, enquanto o lado dos portáteis sofreu por causa da imensa ascenção de jogos em celulares e tablets.



Neste momento, meu caro leitor, você pode estar dizendo “mas poxa, eu adoro o meu 3DS e/ou meu Wii U. Para mim eles são sucessos”. Não posso discordar disso. Eu possuo todas as principais plataformas de jogos desta geração, e o Wii U é de longe a que mais joguei nos últimos anos. De certa forma, é aliviante ter um console em que sei que joguei todos os jogos que me interessam, simplesmente porque não existe uma quantidade enorme deles. De Nintendo Land a Star Fox Zero, acompanhei o console em todos seus momentos de altas e baixas, como uma montanha-russa gamer que usa Nintendo Directs como trilhos.





Mas é impossível negar que tem algo fundamentalmente errado com o console. Mais de uma coisa, sem dúvida. Seus problemas datam desde o anúncio do sistema: ele foi anunciado um ano e meio antes de seu lançamento, tempo demais na era do “está disponível hoje!”; o nome do console nunca deixou claro que se tratava de algo realmente novo e gera confusões até hoje; o hardware foi feito para competir com os consoles que entraram no mercado oito anos antes, em vez de pensar nos consoles que viriam depois; a principal funcionalidade do console, apesar de conceitualmente interessante, aumentou demais o custo de produção e raramente foi utilizada em todo seu potencial.

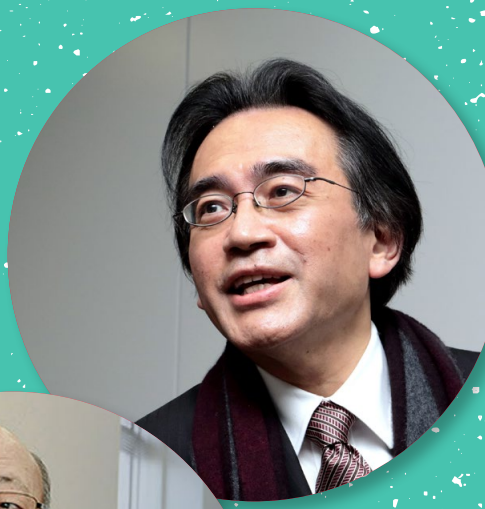


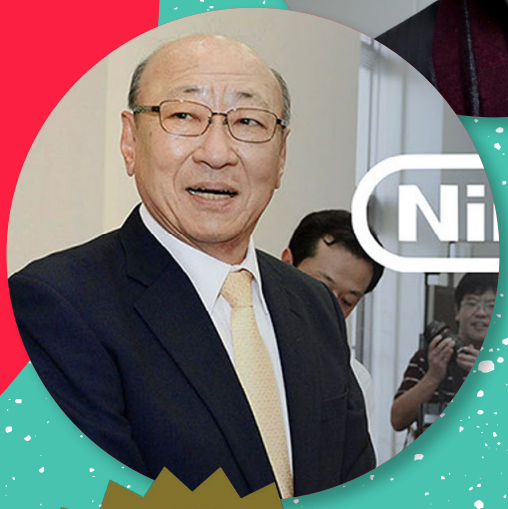
Enquanto isso, o 3DS fez sucesso mais apesar da sua funcionalidade principal, o 3D sem óculos, do que por causa dela (pessoas malucas como eu que compraram quatro 3DS desde 2011 também ajudaram). Jogos como Monster Hunter e Pokémon, que não fazem muita diferença com ou sem 3D, empurraram o sistema para ser o mais vendido da geração até agora. A semelhança entre ambos os sistemas é justamente essa: ambos tentaram se vender usando inovações tecnológicas que, apesar de serem fascinantes num nível técnico, não impactaram tanto a produção ou o consumo de jogos como havia acontecido com o Wii e o DS anos antes (ambos também tentaram usar os nomes de seus antecessores para aproveitar o sucesso existente... ambos fracassaram).

Uma conclusão que podemos tomar desta geração é que, se a Nintendo tivesse deixado de focar tanto em "gimmicks" (uma novidade que serve como "truque" para chamar atenção), talvez pudesse ter investido mais nas funcionalidades primárias do Wii U e do 3DS — poder do hardware, usabilidade do sistema, conectividade com a internet, etc. — e isso os teria ajudado a vender mais hardware. Com o final das vidas de ambos sistemas se aproximando, provavelmente a maior pergunta que podemos fazer é: a Nintendo chegou à mesma conclusão?

Mais versátil e mais vermelha

Antes de abordarmos os mistérios do NX, preciso falar um pouco sobre a Nintendo como um todo. É fácil observar que, recentemente, a empresa passou por grandes mudanças, tanto internamente quanto em sua imagem externa e na forma de fazer negócios. A maior de todas essas mudanças, infelizmente, veio com o falecimento do presidente Satoru Iwata, que comandava a empresa desde 2002. Em seu lugar entrou Tatsumi Kimishima, um executivo veterano com uma mente muito mais afinada para o lado financeiro da empresa do que para a parte criativa de desenvolvimento de jogos.







Além da mudança de CEO, ocorreram outras reestruturações na empresa. Ainda sob a liderança de Iwata, foi criada a Nintendo Integrated Research & Development, que uniu as equipes que antes trabalhavam, separadamente, nos hardwares dos consoles e dos portáteis da Nintendo. Junto com a entrada de Kimishima, as equipes de software EAD e SPD foram mergidas para dar origem à Nintendo Entertainment Planning & Design, cujo currículo já inclui títulos recentes como Miitomo e Star Fox Zero. Essa nova estrutura implica que a empresa pretende diminuir a segregação entre suas equipes, além de trabalhar de maneira mais íntima com seus parceiros externos (antigamente, a principal função da SPD era supervisionar estúdios externos first-party e third-party como a Retro Studios e a PlatinumGames).











O número de parcerias com outras empresas, inclusive, também cresceu muito nos últimos anos. Desde apostas arriscadas como The Wonderful 101, da Platinum, e Devil's Third, da Valhalla, até jogos de franquias grandes, como Metroid: Other M, com a Team Ninja, e Super Smash Bros., com a Namco Bandai, passando por crossovers, como Pokémon Conquest e Hyrule Warriors, com a Koei Tecmo, e até cameos de personagens da Nintendo em Tekken e Sonic. Essas parcerias foram uma forma de preencher vazios deixados pelos estúdios próprios da Nintendo, além de entregar jogos mais diferentes em franquias já estabelecidas. Além disso, implicam boas relações entre a Nintendo e boa parte das empresas japonesas de videogames.

Em 2015, a empresa finalmente cedeu à pressão de investidores e da mídia e anunciou uma parceria com a DeNA para começar a produzir jogos para iOS e Android. Começando pelo aplicativo social gamificado Miitomo, as produções mobile da Nintendo incluirão Animal Crossing e Fire Emblem no futuro próximo, e pelo menos dois outros jogos também estão sendo produzidos. O objetivo principal do Iwata, seguido por Kimishima, nunca foi ter lucros importantes vindo diretamente de aplicativos mobile, mas sim aumentar a presença de suas grandes franquias no consciente coletivo — em particular, das crianças. Portanto, muitos desses aplicativos podem acabar sendo principalmente complementos a jogos principais, ao invés de experiências completas por si só.



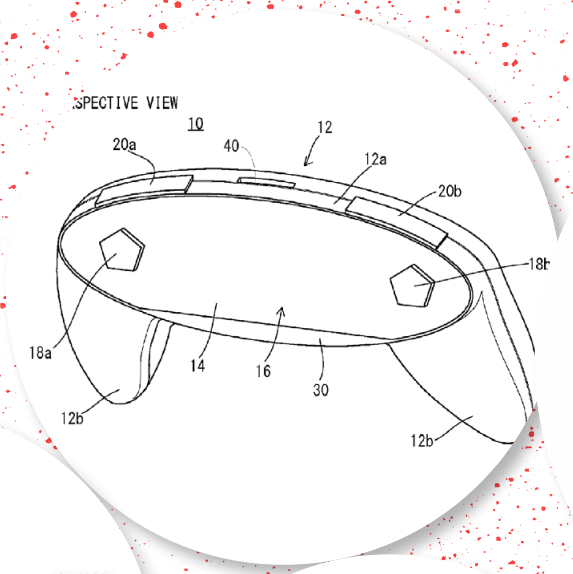


Complementando isso tudo, notícias mais recentes indicam os planos da Nintendo em expandir além dos videogames. Uma parceria com a Universal confirma atrações em parques temáticos da Flórida e do Japão (quem nunca sonhou com isso?) e, mais recentemente, o próprio Kimishima anunciou que a empresa começará a produzir seus próprios filmes. Muitas séries da Nintendo têm potencial multimídia (a única que realmente explorou isso foi Pokémon), então é interessantíssimo considerar as possibilidades.

Talvez o maior sinal de mudanças na Nintendo é sua nova identidade visual. Desde o lançamento do DS, a empresa tem usado branco e cinza como cores principais, posicionando-se como uma marca tranquila e amigável. A nova Nintendo é a Nintendo vermelha. A nova Nintendo é a Nintendo que conhecemos na época do NES, que era agressiva e não tinha medo de tomar decisões difíceis. A nova Nintendo está aqui para mostrar quem é que manda. A nova Nintendo...

Cadê a nova Nintendo?

Por enquanto, tudo isso não passa de planos e especulação. Sabemos que a empresa pretende lançar um novo console, de codinome “NX”, em março de 2017, mas também sabemos que eu não preciso me preocupar com esta matéria estar desatualizada até sua publicação, porque não veremos nada do tal console na E3 deste ano.



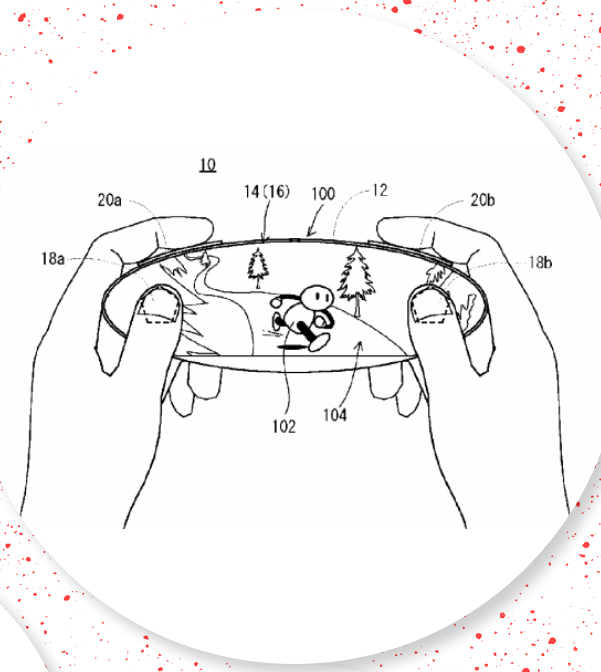
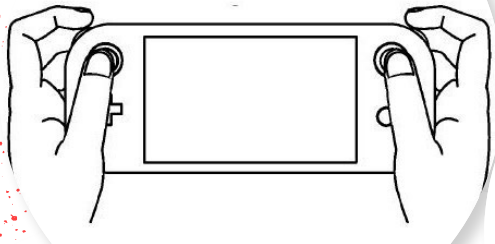
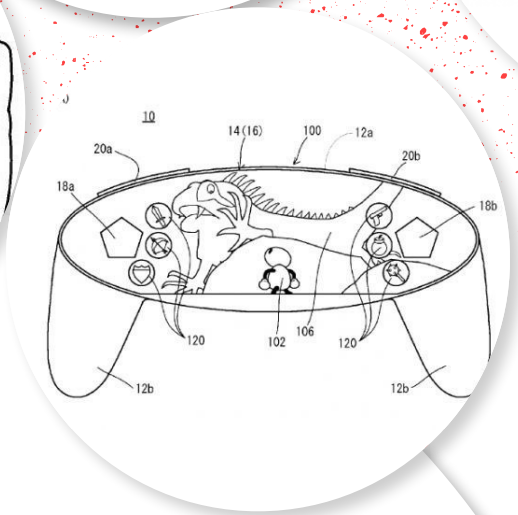


Fig. 4







Durante os últimos meses, tivemos um dilúvio de especulações e rumores sobre o tal do NX. Será um híbrido entre portátil e console ou dois sistemas que compõem uma plataforma maior? Um sistema tradicional ou mais um gimmick? Será comparável ao Xbox One ou ao suposto "PlayStation 4K"? Terá botões ou apenas uma tela de toque? Usará arquitetura ARM ou x86? As dúvidas são muitas.

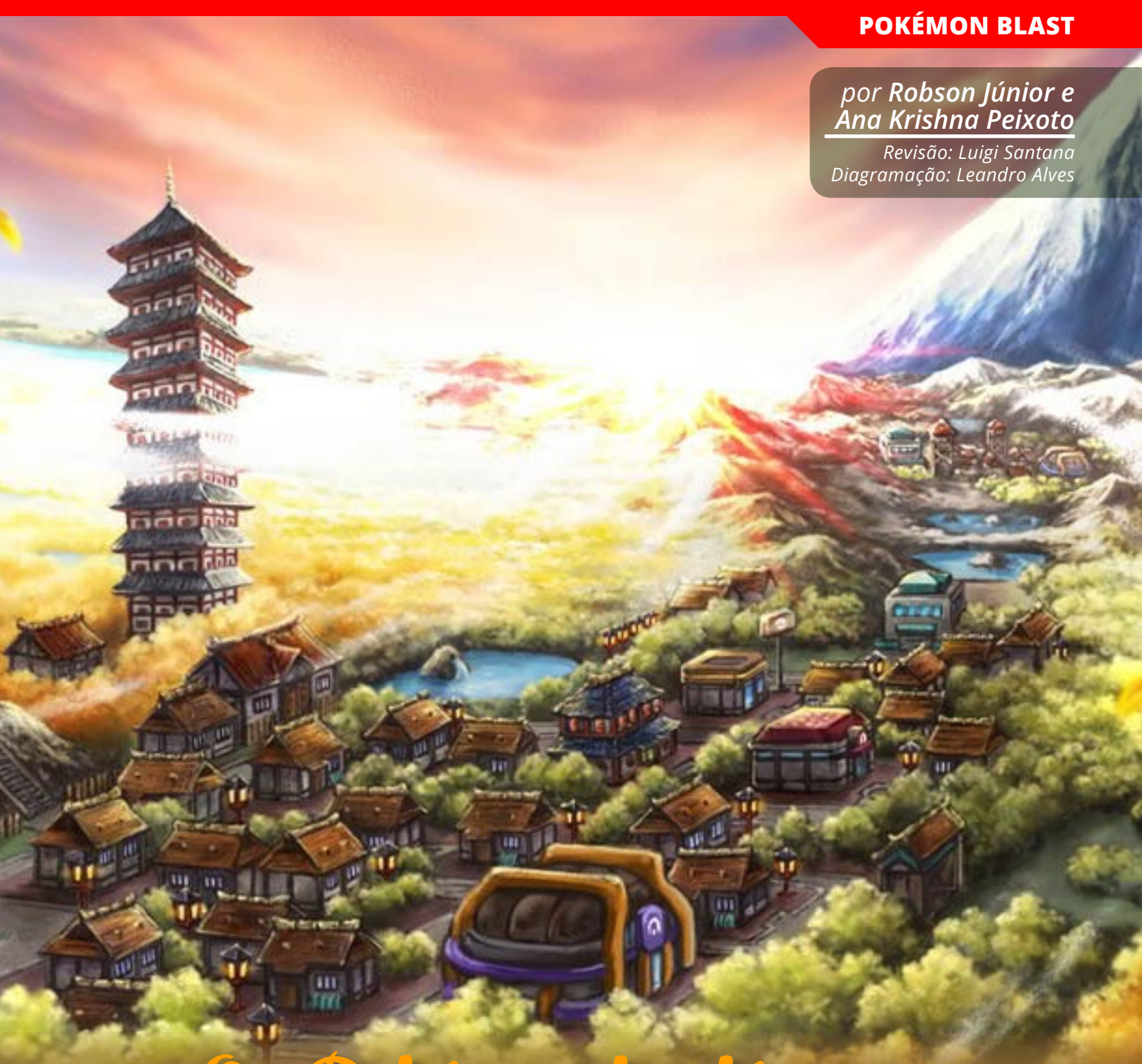
Em vez de aproveitar a E3 para responder a essas perguntas, a empresa resolveu focar apenas em um jogo. The Legend of Zelda (provavelmente você no futuro já sabe o subtítulo) foi adiado novamente para 2017, mas agora temos confirmação de que sairá tanto para Wii U quanto NX. É estranho uma empresa tão grande ter tão pouco para mostrar na maior feira de games do mundo. Isso, no final das contas, pode acabar sendo uma mensagem positiva ou negativa. Está claro que a empresa deixou 2016 ser um ano de baixa (mas ainda tem um Pokémon novo, pelo menos) para concentrar todas suas forças em 2017.





Tantos segredos por trás do NX podem significar que a Nintendo quer evitar que outras empresas vejam e talvez imitem as possíveis inovações da plataforma, ou simplesmente que o hardware (ou seus jogos) não está pronto para ser mostrado — o que não é um bom sinal se eles esperam lançá-lo em menos de um ano. De qualquer forma, tudo que podemos fazer agora é esperar que a Nintendo tenha um plano sólido para os próximos anos e que a empresa que crescemos amando esteja pronta para brilhar novamente.

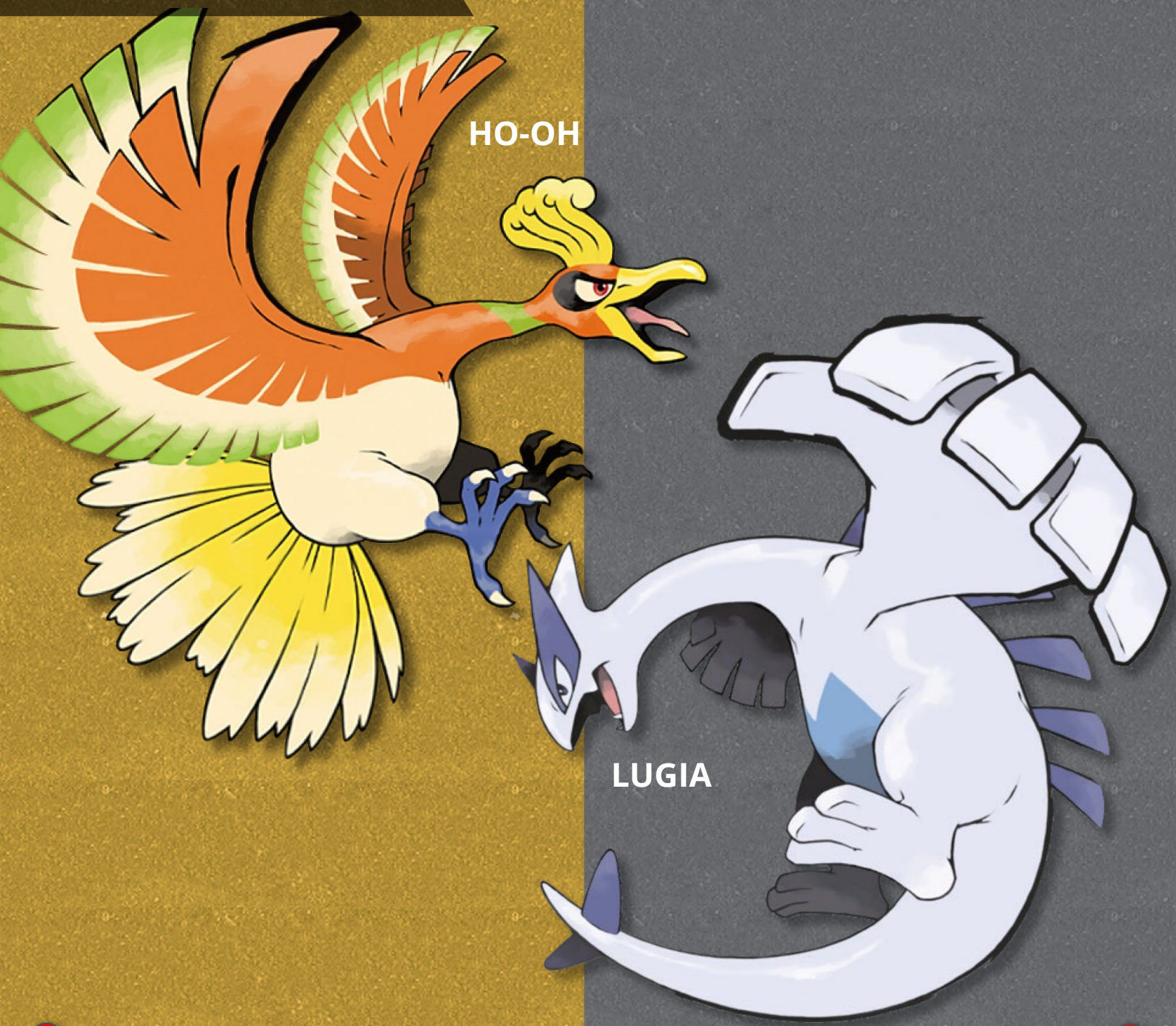
por ***Robson Júnior e Ana Krishna Peixoto***
Revisão: Luigi Santana
Diagramação: Leandro Alves



Os Pokémon lendários e míticos da região de Johto

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? Continuando por Johto, aventure-se conosco por memórias de jogos que marcaram cada um dos videogames portáteis da Nintendo.

Dupla das torres



Os mascotes das versões Gold, Silver e seus respectivos remakes, HeartGold e SoulSilver, são conhecidos popularmente como dupla das torres. Essa nomenclatura se dá ao fato de que ambos costumavam habitar o topo de torres de Johto: Ho-Oh na Bell Tower e Lugia na Brass Tower. Após um incêndio que consumiu esta (que passou a ser chamada Burned Tower), os dois Pokémon deixaram seus locais de repouso.

Lugia

O que a Pokédex tem a dizer? Lugia passa boa parte de seu tempo no fundo do mar por causa de seus incríveis poderes e é chamado de guardião dos oceanos. As lendas dizem que esse Pokémon pode acalmar fortes chuvas, mas também causá-las; um simples bater de asas de Lugia pode causar quarenta dias seguidos de tempestade.
Onde encontrá-lo? Em suas aparições na segunda e quarta gerações, Lugia pode ser encontrado nas Whirl Islands. Em **Gold**, **Silver**, **Crystal** e **HeartGold**, basta ter em mãos o item Silver Wing. Já na versão **SoulSilver**, é necessário conseguir as oito insígnias de Johto, receber a Master Ball com o Professor Elm, derrotar as cinco Kimono Girls em Ecruteak e então receber o item Tidal Bell, que pode ser utilizado pelas mesmas para invocá-lo. O mesmo Tidal Bell é utilizado em **Alpha Sapphire** para encontrá-lo em Sea Mauville.



Ho-Oh



O que a Pokédex tem a dizer? As penas de Ho-Oh brilham em sete cores dependendo de como a luz nelas incide. Esse Pokémon aparece apenas aos treinadores puros de coração e quem o avista está destinado à felicidade eterna. Conta-se que Ho-Oh voa continuamente ao redor do mundo, deixando arcos-íris por onde passa.
Onde encontrá-lo? Ho-Oh pode ser encontrado na Tin Tower (renomeada Bell Tower na quarta geração) em Pokémon **Gold**, **Silver**, **Crystal** e **SoulSilver** caso o jogador tenha o item Rainbow Wing consigo. Já na versão **HeartGold**, a situação é análoga à de Lugia em SoulSilver, mas o item recebido pelas Kimono Girls chama-se Clear Bell. Esse item serve novamente em **Omega Ruby** para encontrar Ho-Oh em Sea Mauville.



Ho-Oh foi o primeiro Pokémon lendário a aparecer no anime. Na verdade, sua estreia no episódio piloto **Pokémon, Eu Escolho Você!** acabou sendo a pista inicial de que existiriam mais do que os 151 monstrinhos conhecidos na primeira geração.

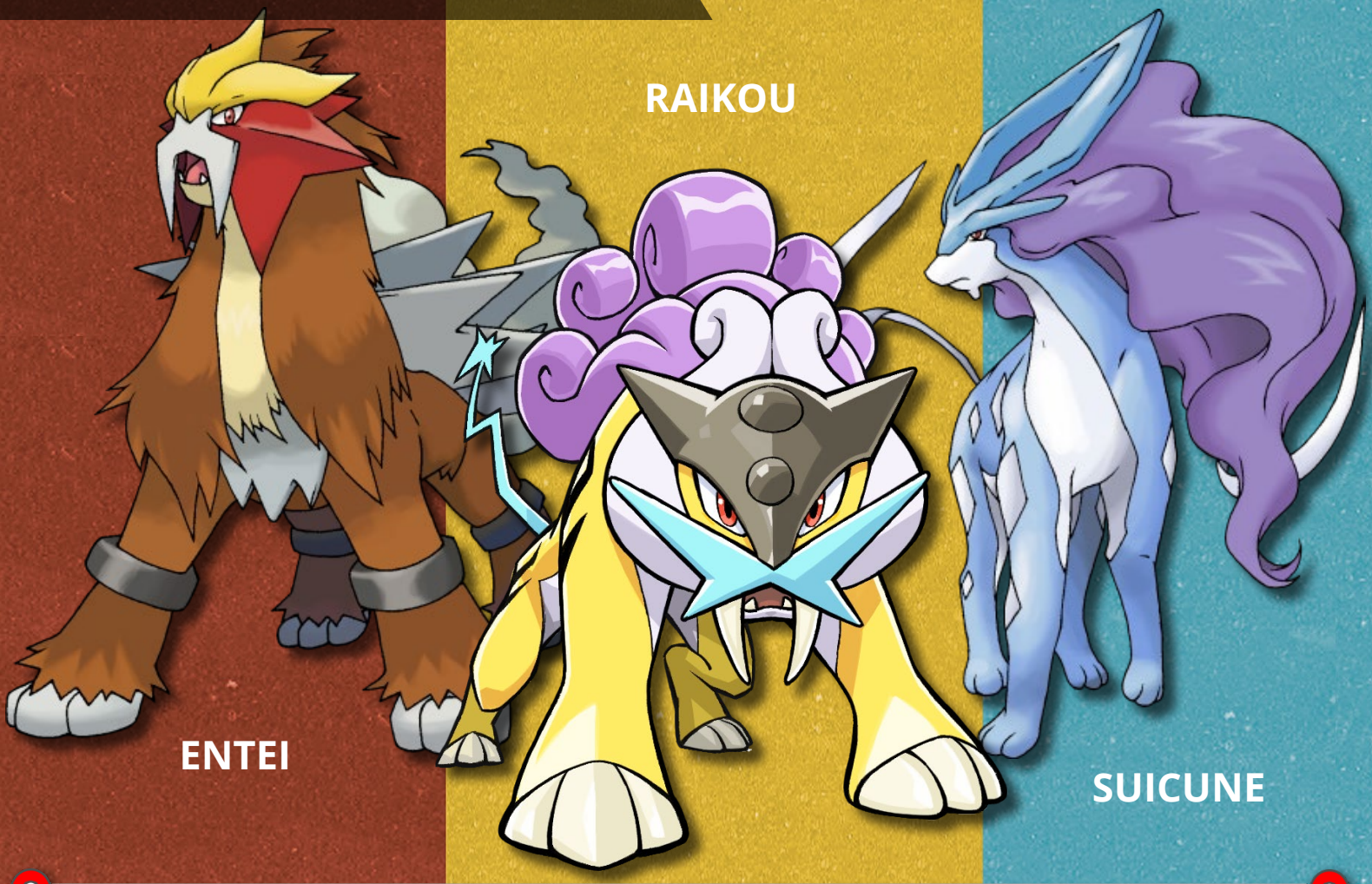
Primeiro episódio







Trio de bestas lendárias



O Trio de bestas lendárias, Raikou, Entei e Suicune, foi morto no incêndio da Brass Tower e revivido por Ho-Oh. As características de cada um são em função dos três diferentes eventos que ocorreram no incidente: o raio que atingiu a torre, o fogo que a queimou e o vento e a chuva que apagou o estrago. A ordem desses Pokémon na Pokédex é uma referência em relação à cronologia do desastre — Raikou (#243), Entei (#244) e Suicune (#245).

Onde encontrá-los?

Raikou, Entei e Suicune podem ser encontrados vagando por Johto em **Gold**, **Silver** e **Crystal**, nesse último, Suicune pode ser encontrado apenas na Tin Tower. Dependendo do Pokémon inicial escolhido, um dos três lendários pode ser encontrado vagando por Kanto em **FireRed** e **LeafGreen**. Raikou e Entei vagam por Johto em **HeartGold** e **SoulSilver**, enquanto Suicune pode ser encontrado na Route 25 de Kanto; caso seja derrotado, reaparece na Burned Tower. Em **Omega Ruby** e **Alpha Sapphire**, eles só podem ser encontrados sobrevoando a região com Latios ou Latias, respectivamente; além disso, é necessário que Ho-Oh ou Lugia estejam em sua equipe para que o encontro aconteça. Neste caso, Raikou, Entei ou Suicune aparecerão a depender do horário que você estiver sobrevoando a região.

Suicune

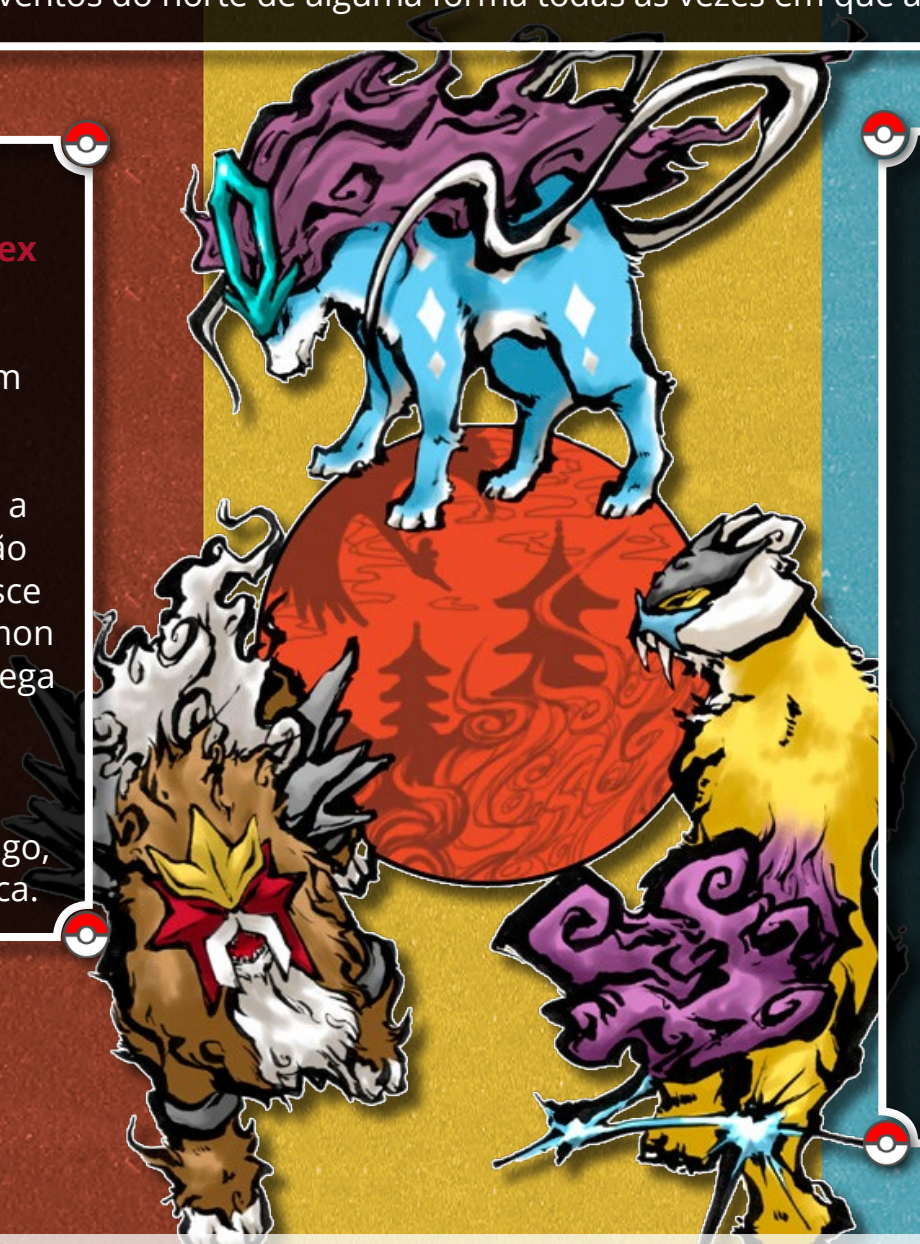
O que a Pokédex tem a dizer?

Dizem que Suicune é a reencarnação dos ventos do norte e que pode purificar instantaneamente até as águas mais turvas e sujas. Ele viaja por todo o mundo fazendo isso, movendo-se junto com os ventos do norte. Esse Pokémon divino tem o poder de explodir os ventos do norte de alguma forma todas as vezes em que aparece.

Entei

O que a Pokédex tem a dizer?

Um vulcão no mundo entra em erupção toda vez que Entei late. Dizem que a cada novo vulcão descoberto, nasce um novo Pokémon igual a ele. Carrega em si a paixão do magma e consome, com explosões de fogo, tudo que ele toca.



Raikou

O que a Pokédex tem a dizer?

Raikou é descendente dos raios, veio transportado pelas nuvens de chuva. Seu latido se parece com um raio de trovão e ele incorpora a velocidade de um raio. Carrega grande carga de energia dentro do seu corpo e pode varrer um grande campo com os estragos de suas disparadas de eletricidade.



Eusine é um pesquisador e especialista nas Bestas Lendárias. Perseguiu Suicune por dez anos sem obter sucesso e sua primeira aparição foi em **Pokémon Crystal**. Depois que Suicune é capturado em Tin Tower, Eusine retorna à sua cidade natal, Celadon City, e pode ser encontrado no Pokémon Center esperando o treinador capturar as três Bestas Lendárias. Depois de conseguir esse feito, Eusine retorna para a Tin Tower e espera pelo treinador para chamar por Ho-Oh.

Celebi



O que a Pokédex tem a dizer? Celebi é um Pokémon com habilidade de viajar no tempo. É chamado de guardião das florestas, mas só visita locais com belas matas e em tempos de paz. Sua aparição é considerada um sinal de que um futuro nos reserva grandes maravilhas. Quando desaparece em uma floresta, conta-se que Celebi deixa um ovo que trouxe do futuro.

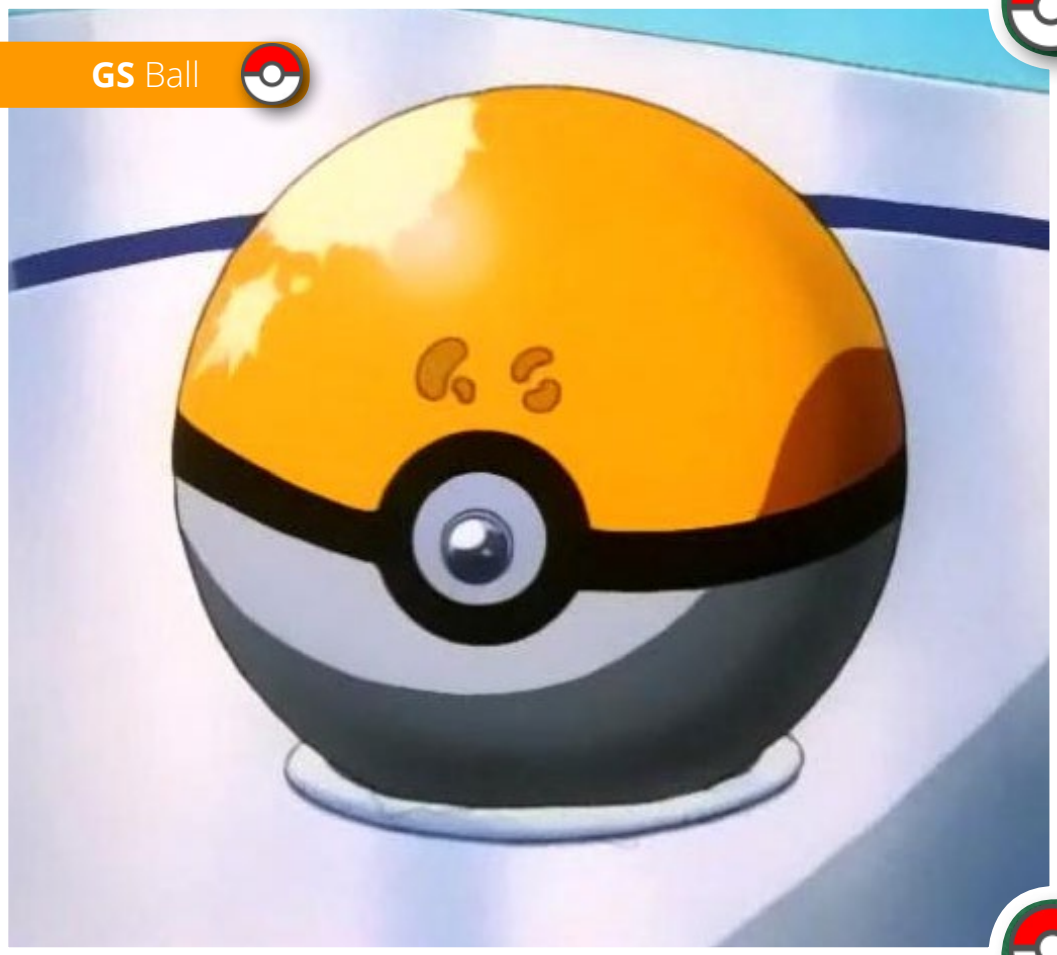
Onde encontrá-lo? Assim como Mew, Celebi é um Pokémon mítico e exclusivo de eventos. Sua presença na versão **Crystal** depende da misteriosa GS Ball, que foi distribuída apenas em solo japonês.

Falha no roteiro

A GS Ball fez sua devida aparição no anime — apenas para deixar vários fãs confusos. Após ser deixada com Kurt, especialista em Poké Balls de todos os tipos, esse item misterioso nunca mais foi nem mesmo mencionado pelos personagens. Foi apenas em 2008, anos depois do fim da saga Johto, que um diretor do anime explicou que o primeiro propósito dela era abrigar Celebi. Entretanto, ao decidirem que o Pokémon viajante do tempo seria a estrela do quarto filme da franquia, eles ficaram sem ideias e acabaram deixando a bola com Kurt, torcendo para que fosse esquecida pelos fãs. Bem... Ela não foi.

Celebi foi a segunda distribuição de Pokémon míticos na comemoração dos 20 anos da franquia Pokémon. Enquanto a de Mew foi feita apenas através de códigos, o Pokémon viajante do tempo pôde ser recebido por todos os donos de Pokémon **X**, **Y**, **Omega Ruby** e **Alpha Sapphire** através do Mystery Gift.

GS Ball







Novidades de

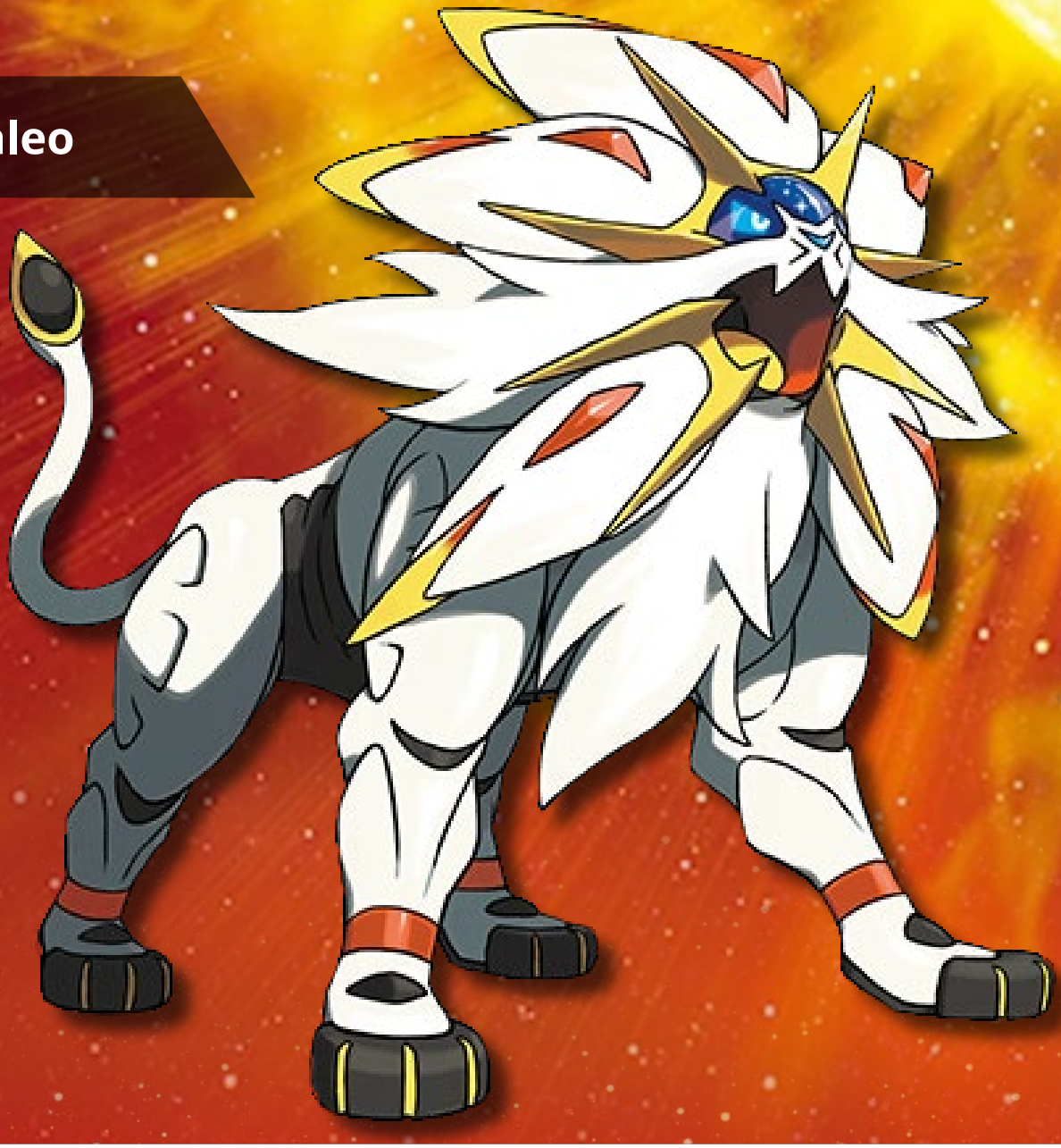




De pouquinho em pouquinho estamos conhecendo mais sobre a sétima geração da franquia Pokémon. Em preparação para o lançamento de Sun e Moon, confira o que passamos a saber com as informações exibidas no último dia 2 de junho. Dessa vez, descobrimos mais sobre lendários, sobre os personagens e até mesmo sobre a próxima geração de enciclopédias digitais.

Os Pokémon lendários

Solgaleo



Solgaleo, mascote da versão Sun, é dos tipos Psíquico e Aço. Conta-se que ele tem sido considerado um emissário do sol desde a antiguidade, ou ainda chamado de “fera que devora o sol” — embora seja meio irônico que se trate de um Pokémon fraco contra o tipo Fogo. Seu corpo brilha quando está ativo e armazena uma imensa quantidade de energia.



O golpe de assinatura de Solgaleo é Sunsteel Strike, que ignora a habilidade de um monstrinho adversário. Já a sua habilidade Full Metal Body é uma variação de Clear Body, pois evita redução de stats por efeito de habilidades ou movimentos do oponente.

Sunsteel Strike







Lunala



Lunala, que estampa Pokémon Moon, é tipo Psíquico e Fantasma. De maneira análoga a Solgaleo, Lunala é considerado um emissário da lua e também adorado como “besta que chama a lua”. Está constantemente absorvendo luz para converter em energia, e assim o faz quando abre as asas.

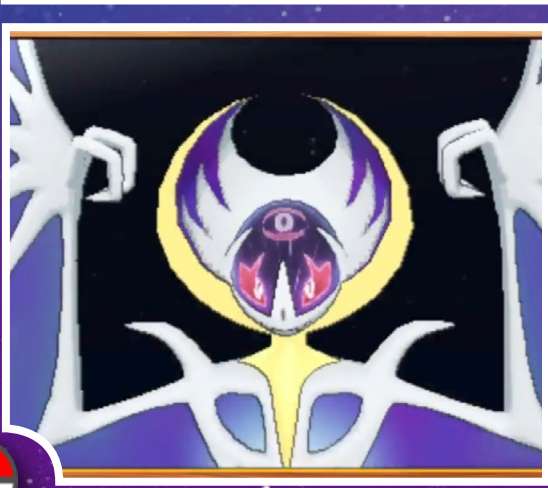


Seu golpe de assinatura é Moongeist Beam, um incrível raio de luz que também ignora a habilidade do Pokémon contrário. A habilidade Shadow Shield é semelhante à Multiscale, pois também reduz o dano tomado enquanto se está com a barra de HP intacta — algo bem interessante para um monstrinho que pode levar dano quádruplo de dois tipos diferentes.

Moongeist Beam







A região de Alola

Alola



A região de Alola

As novas imagens indicam que Alola é um arquipélago tropical formado por quatro ilhas principais e uma artificial no centro. A descrição do site oficial ainda adiciona que vários novos Pokémon habitam essas belas ilhas.

Personagens

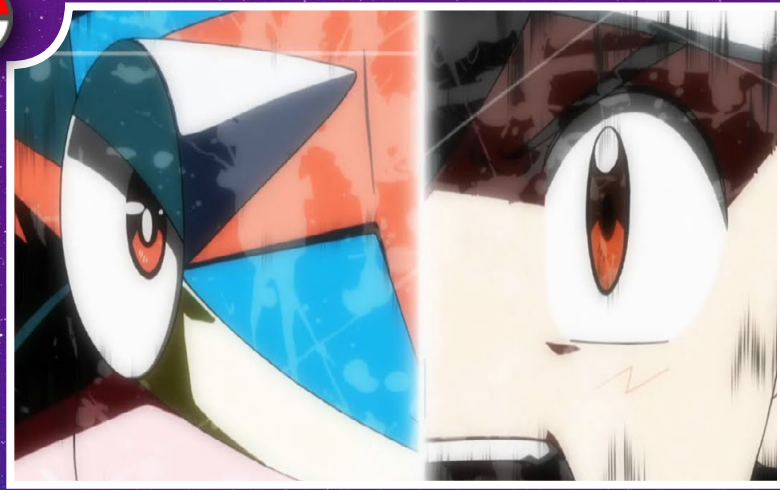


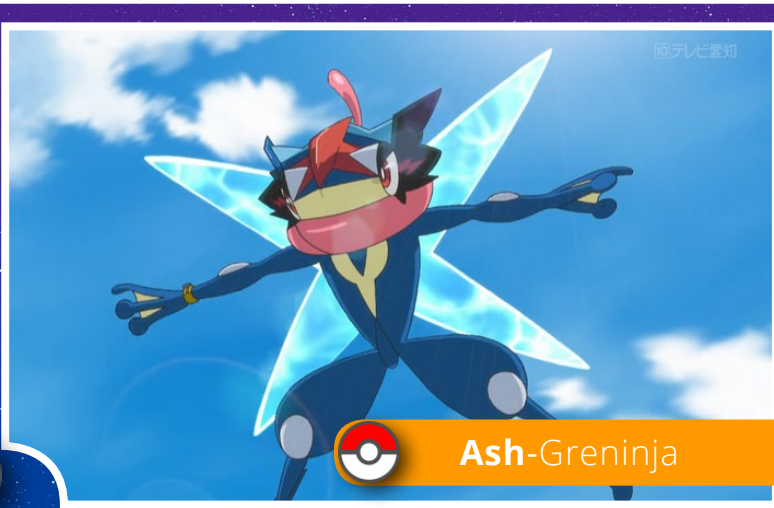
O pouco que havia sido interpretado dos **protagonistas** a partir das informações iniciais de Pokémon Sun e Moon foi reiterado. O garoto ou a garota, cujos nomes ainda são desconhecidos, vem de uma outra região até Alola e logo começa sua jornada. A personalização de tom de pele também foi confirmada, mas nada acerca das mudanças no guarda-roupa — isso vai ter que ficar para uma outra hora.

Olhando atentamente, o que provavelmente mais chama a atenção na artwork dos personagens é que eles usam um bracelete em seus braços. Nesse acessório, está acoplada uma pedra — a mesma que está no logotipo japonês dos jogos — bastante diferente das Mega e Key Stones que conhecemos até o momento. Seria essa a confirmação de que haverá novas possibilidades dentro das batalhas semelhantes à união Ash-Greninja do anime? Resta a dúvida até novas informações serem reveladas.



Novo Acessório





Ash-Greninja

Personagens



Kukui

Professor Kukui é o representante Pokémon no meio acadêmico da região de Alola, que mora próximo à casa para qual o protagonista se muda. Sua pesquisa envolve os movimentos dos monstrinhos e ele já chegou a levar golpes diretos de Pokémon em nome da ciência. No que será que a pesquisa de Kukui influenciará o personagem?

Hau

Hau, que será provavelmente o principal rival na jornada, rapidamente torna-se amigo do protagonista. Ele tem um grande coração e neste um espaço reservado para os Pokémon. Entretanto, Hau também tem uma queda por malasadas, um prato extremamente popular em Alola, tanto que está sempre à procura de restaurantes com essa comida no cardápio.





A única personagem inédita exibida foi **Lillie**, assistente do professor. À primeira vista, ela bem que poderia ser uma nova rival em Alola, mas sua descrição no site oficial contesta esta especulação ao dizer que a garota prefere não utilizar Pokémon em batalhas. Aprecia, no entanto, a leitura, e já devorou um grande número de livros. Também se comentou que ela terá um papel importante na trama do jogo, além de utilizar o adjetivo "misteriosa" para descrevê-la. Quais seriam suas intenções e os tais "motivos pessoais" para que ela esteja trabalhando com Kukui?

Novos recursos

Em Pokémon Sun e Moon, será possível utilizar códigos QR para ter acesso a informações sobre monstrinhos que ainda não tiverem sido capturados. Se for nativo de Alola, por exemplo, será possível descobrir seu habitat no mapa e até registrá-lo dessa forma na Pokédex. Também é possível compartilhar os códigos de Pokémon capturados para ajudar os amigos no “temos que pegar”.



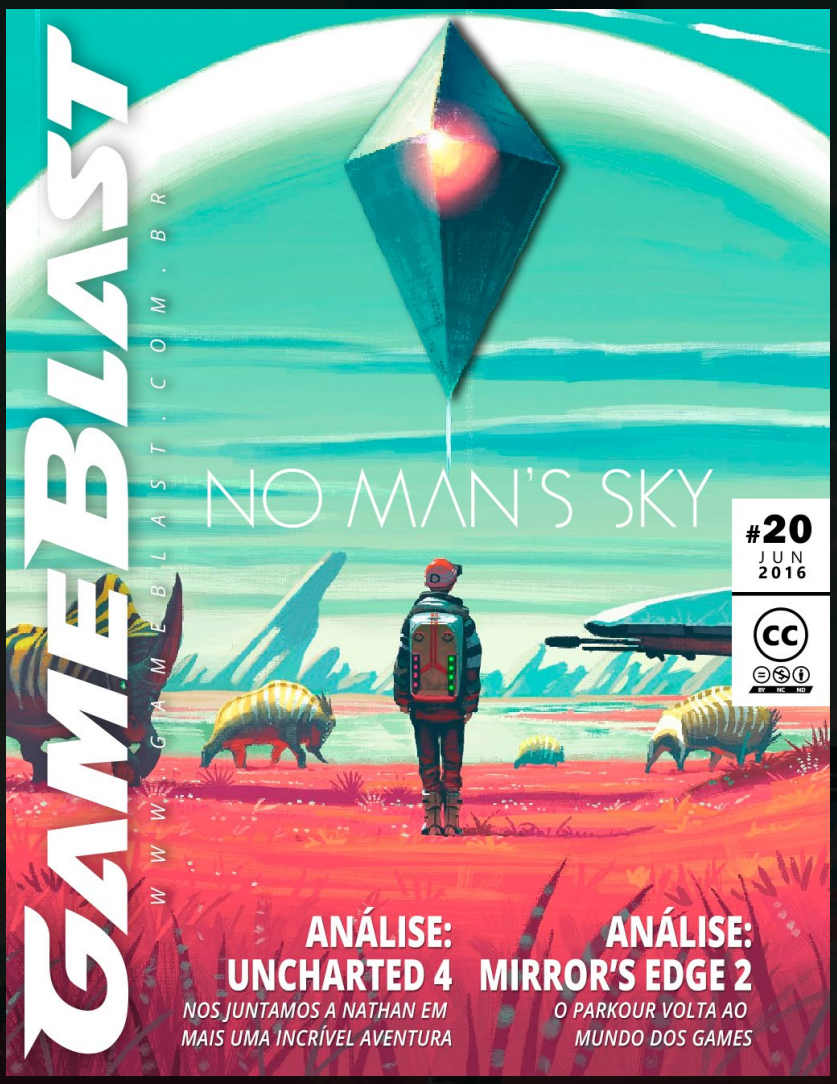


Por falar na enciclopédia Pokémon, ela chegará com bastantes novidades. A começar pelo fato de que ela é, na verdade, um dispositivo que só está completo quando habitado por um Rotom, que deixa o dispositivo bem mais multifuncional e contribui com sua própria personalidade. Com a raríssima Rotom Pokédex, será possível ver sobre a localização atual, seu destino e até mesmo aonde ir em seguida, considerando as informações obtidas através de conversas com os NPCs.

Pokémon Sun e Moon serão lançados no dia 18 de novembro de 2016, e, até lá, estaremos acompanhando as novidades!

Revista GameBlast 20

Neste mês, a revista GameBlast entra no mundo de No Man's Sky, em busca do infinito.



Veja também nossa análise do jogo mais esperado da Naughty Dog, Uncharted 4: A thefs's End e muito mais!

Baixe já a sua!

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista