NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBLAST.COM.BR



E3 2016

#82
JUL
2016

CC
BY NC ND

THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

CONHEÇA E SE AVENTURE MAIS UMA VEZ POR HYRULE

POKÉMON: SUN & MOON

NOVOS POKÉMON, NOVA REGIÃO

A imprevisível Big N

Há alguns meses, a Big N jogou um balde de água fria em seus fãs com suas revelações sobre sua apresentação na E3. Não haveria nada sobre sua nova plataforma, de codinome "NX", e apenas "Zelda U" poderia ser jogado por quem atendesse ao evento. Mesmo com a maioria das pessoas esperando pouco da participação da empresa, fomos surpreendidos e agraciados com **Breath of the Wild**, que logo ganhou a nossa atenção e fez o hype crescer absurdamente. A transmissão da Nintendo Treehouse contou ainda com detalhes sobre jogos como **Pokémon Sun & Moon**, **Tokyo Mirage Sessions #FE** e **Paper Mario: Color Splash**. Puxe uma cadeira, fique bem à vontade e desfrute desta belíssima edição: boa leitura! - **Leandro Alves**



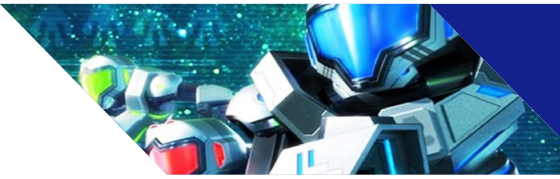
CARTAS
N-Blast Responde **04**



PERFIL
Greninja **09**



PRÉVIA
Dragon Ball Fusions (3DS) **15**



PRÉVIA
Metroid Prime Federation Force (3DS) **21**



DISCUSSÃO
O que aconteceu com os lançamentos? **30**



E3 Nintendo 2016
Tudo que rolou no maior evento do ano **35**



E3 ZELDA
The Legend of Zelda: Breath of the Wild **43**



POKÉMON BLAST E3
Os lendários de Hoenn+ Pokémon Sun & Moon **55**

NINTENDO BLAST

DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO
Sérgio Estrella

DIRETOR EDITORIAL
Leandro Alves

DIRETOR DE PAUTAS
Ana Krishna Peixoto
Robson Júnior
João Pedro Meireles

DIRETOR DE REVISÃO
Vitor Tibério

DIRETOR DE DIAGRAMAÇÃO
Leandro Alves

REDAÇÃO
Rafael Neves
Robson Júnior
Thiago Caires
Vinícius Veloso

REVISÃO
Gabriel Verbena
Jaime Ninice
Vitor Tibério

DIAGRAMAÇÃO
Bruno Carneiro
Charston Douglas
Davi de Sousa
Guilherme Lima
Leandro Alves
Marcus Vinícius Moreira

Ilustração
Nivaldo Wesley

CAPA
Leandro Alves

HQ Blast

"Casa na árvore da Nintendo" 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



Olá amigos leitores! Para a opinião pedrástica deste mês, o tema em questão é a E3. E como já falei sobre o jogo da MINHA série no mês passado, em termos de jogos da Nintendo, agora só resta falar sobre Pokémon Sun/Moon para o 3DS. Sim, sim, eu sei, esses não foram os únicos jogos da Nintendo que foram mostrados, já que teve também Paper Mario: Color Splash para o Wii U e Mario Party Star Rush para o 3DS. Mas, pra falar a verdade, não há muito o que dizer sobre esses. O Paper Mario está bonito, mas sendo o único jogo da Nintendo para o Wii U previsto para este ano, não é muito empolgante. E o Mario Party no 3DS, basta dizer que só de assistir o trailer do jogo e ver aquela jogabilidade confusa já me deu preguiça de jogar.

Mas vamos ao que interessa em 2º lugar, já que em primeiro vem a MINHA série: Pokémon! As primeiras informações sobre Pokémon Sun/Moon não pareciam animadoras. Os gráficos estavam muito semelhantes aos outros jogos da série no 3DS e a sensação foi de que seria "mais do mesmo". Tudo bem, isso já era de se esperar, já que os jogos principais da franquia sempre mantiveram a mesma fórmula básica, e isso tem o seu lado bom, já que ela já provou ter sucesso repetidas vezes — e sempre há novos jogadores que nunca jogaram os anteriores —, mas para quem acompanha a série desde a sua origem no Game Boy, a "boa e velha fórmula" pense mais para o lado do "velha" do que do "boa". Claro, cada geração traz várias novidades que ajudam a renovar a série, principalmente em termos de apresentação, como foi o caso de X/Y, nos quais os jogos passaram a ser totalmente tridimensionais. Nessas ocasiões é mais fácil deixar passar as ideias repetidas, pois já há muitas novidades. Já no caso de Sun/Moon, as inovações em relação aos jogos da 6ª geração pareciam ser bem mais sutis, ao ponto de parecerem algum tipo de "geração 6.5".

Essas impressões foram pré-E3, quando ainda havia pouca coisa mostrada. Agora que já vimos bastante da jogabilidade, o meu sentimento em relação a esses

jogos melhorou... um pouco. Gostei de ver que há mais novidades do que havia imaginado: o mundo parece ser bem maior e mais rico do que nos jogos anteriores, as melhorias estéticas — principalmente durante as batalhas, como a informação de quais ataques são super eficientes ou não, por exemplo — dão a impressão de que serão de grande ajuda, a nova cara da Pokédex está muito legal e incentivando bem mais a completá-la, e o novo modo de Battle Royal parece muito divertido e inovador. Mas, mesmo assim, a sensação de "ah, isso de novo" permaneceu bem forte. Os Pokémon iniciais, a estrutura de "sair de casa, enfrentar líderes de ginásio, tornar-se campeão" e pela aparência ainda estar bem próxima de X/Y e OR/AS dá aos novos jogos uma aparência mais de "repetido" do que "novo". Meu pensamento é "mudem alguma coisa!"... por que não Pokémon iniciais com tipos diferentes do que grama, fogo e água? Por que não uma história diferente, do que simplesmente derrotar os líderes e se tornar campeão — mesmo que enfrentando alguma organização criminosa no processo? Algo mais tenso, quem sabe... como estar no meio de uma guerra Pokémon, que tal?

Depois da E3, eu me animei mais com Pokémon Sun/Moon, vendo que há mais novidades interessantes do que havia imaginado... mas bem menos do que foi com X/Y, já que desta vez o salto entre gerações foi bem menor. Vou jogar assim que for lançado, mas ainda ficarei na esperança de ver um jogo Pokémon que seja ao mesmo tempo fiel à estrutura principal da série — em termos de colecionar Pokémon, batalhas, treinamento, evoluções, trocas, etc. —, e que também seja algo mais inovador do que aquilo que já estamos tão acostumados a ver. Quem sabe no NX?!



Pedra, é possível destruir um Substitute de Pokémon adversário usando False Swipe?
Anônimo "Substitute" da Silva

Sim, o ataque False Swipe é capaz de destruir um Substitute criado pelo oponente (ou seja, neste caso ele não deixará 1HP sobrando, como aconteceria normalmente).

Ola Pedra, no Pokémon Conquest como faço para capturar o Mewtwo e os outros lendários ??, Já terminei todas as campanhas e não encontrei nenhum.
Pablo Corrêa da Cruz, o lendário hunter

Para encontrar os Pokémon lendários em Conquest você deve cumprir alguns requerimentos específicos e depois visitar uma área determinada. Cada Pokémon tem um requerimento e uma área onde aparece, os quais você pode consultar a seguir:
Terrakion: Ter um link de pelo menos 70% com Bastiodon – Área: Valora;
Articuno: Ter Facilities no nível 3 e ter terminado a história de Mitsuhide – Área: Nixtorm;
Registeel: Ter 15 Warlords com Best Link – Área: Valora;
Groudon: Ter Facilities no nível 2 e ter terminado a história de Shingen – Área: Terrera;
Dialga: Ter Rank 2 na Ina e Tadaketsu ter o Conqueror Crystal e ter mais de 50 guerreiros – Área: Valora;
Mewtwo: Ter Facilities no nível 3 facilities e ter terminado a história de Kenshin – Área: Illusio;
Reshiram: Foi obtido através de um evento Wi-Fi, mas dizem que o código mC8kR28cRR pode ser usado para obtê-lo;
Zekrom: Ter Nobunaga, Ranmaru e Mitsuhide com Rank 2 e ter o Warrior Crystal – Área: Dragnor;
Arceus: Hero Episode – Ter uma das evoluções do Eevee com Link de pelo menos 80% – Área: Aurora;
Rayquaza: Ter todos os outros lendários – Área: Dragnor.



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

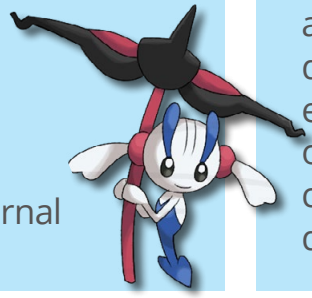
Não, o Project Giant Robot atualmente se encontra no limbo dos games. Ou seja, naquele lugar onde tudo indica que nunca mais o veremos, mas que ainda ninguém quis admitir isso. O tio Shija disse em uma entrevista recente que esse jogo sempre foi para eles um "projeto secundário" e que eles "ainda não 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.

Olá Dona Pedra, acabei de comprar o Wii U de um amigo, e tenho uma pequena dúvida. Eu tenho várias coisas no meu Wii e queria transferir elas pro meu Wii u, mas já existe jogos do VC no Wii U. Se eu transferir o do meu Wii pro Wii u, as coisas do modo Wii no Wii U vão ficar?
Charinzardon (se divertindo com o Wii U)

Sim! No Wii Shop Channel é possível baixar um aplicativo chamado Wii U Transfer Tool, que serve justamente para isso, para transferir os jogos e dados do Wii para o Wii U. Depois de fazer a transferência, todos os jogos que você tinha baixado no Wii estarão disponíveis no Modo Wii do Wii U.

Pedrosa, estive completando minha Pokédex em Pokémon X e Omega Ruby e não me recordo onde li que o Ataque mais poderoso dos Pokemon tipo Fairy é um golpe chamado "Light of Ruin". Mas nenhum Pokémon meu aprendeu este golpe. Como faço pra ensinar esse golpe aos meus Pokémon ?
Anônimo "Treinador" da Silva

Sim, o ataque Light of Ruin é o mais poderoso de todos do tipo Fairy... entretanto, é impossível obter esse ataque por meios normais. Isso é porque ele é um movimento exclusivo do Eternal Flower Floette, que é aquele



Floette especial, vermelho e preto, do personagem AZ em Pokémon X/Y. Este Pokémon foi descoberto por pessoas que vasculharam os dados dentro do jogo e, então, acreditava-se que ele seria distribuído em algum evento ou então talvez no suposto "Pokémon Z". Mas nenhum evento apareceu e as chances de existir um Pokémon Z – agora que Sun/Moon foram anunciados – são bem pequenas, então podemos imaginar que não conseguiremos usar esse poderoso ataque tão cedo.

Ah, talvez você já tenha lido relatos ou visto vídeos de pessoas usando o Eternal Flower Floette com esse ataque, mas isso foi feito através de hacks do jogo, ou seja, por meios ilegais.

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".

Pedra, pra jogar Zelda TP no Wii, precisa de qual (quais) controle(s)? Com o próprio Wii Remote é possível jogar? E quanto ao Metroid Prime do Wii?
Anônimo "Aran" da Silva

Depende de quais versões do jogo você se refere, já que tanto Twilight Princess quanto Metroid Prime possuem versões para GameCube e Wii. Para ambos casos, se for a versão de GameCube (ou seja, se for o mini-disc do GC, que você está jogando no Wii graças à retrocompatibilidade do console), então você irá precisar necessariamente de um controle de GameCube. Agora, se for a versão de Wii mesmo, então você precisará de um Wii Remote + Nunchuck.

Pedrita, eu tenho uma NNID brasileira, a conta que uso na eShop. Meu cadastro no MyNintendo tem endereço americano. Consigo usar os descontos de lá na minha eShop?
Anônimo "Flintstone" da Silva

Não. Para poder usar os descontos do My Nintendo na eShop, você precisa ter vinculado as duas contas e para que isso seja possível, por sua vez, é necessário que ambos estejam configurados para a mesma região. Assim, não é possível vincular uma conta My Nintendo americana com uma conta NNID brasileira, infelizmente.

Pedra eu tava jogando DKC 3 e na fase do Bleak, depois de dois hits, ele não para de atirar bola de neve do seu chapéu. Como faço pra ele parar de fazer isso? PS: é a primeira vez que jogo esse jogo. Qual country é melhor?
Anônimo "Snowman" da Silva



Na luta contra o Bleak, quando ele começa a atirar bolas de neve do chapéu, basta você desviar dos ataques que uma hora ele vai parar e dar uma abertura para acertá-lo. O padrão com que ele atira as bolas de neve é sempre o mesmo, então é fácil de decorar e desviar.

por ***Thiago Caires***

Revisão: Ana Krishna Peixoto
Diagramação: Charston Douglas



Greninja, o valoroso e ágil guerreiro aquático

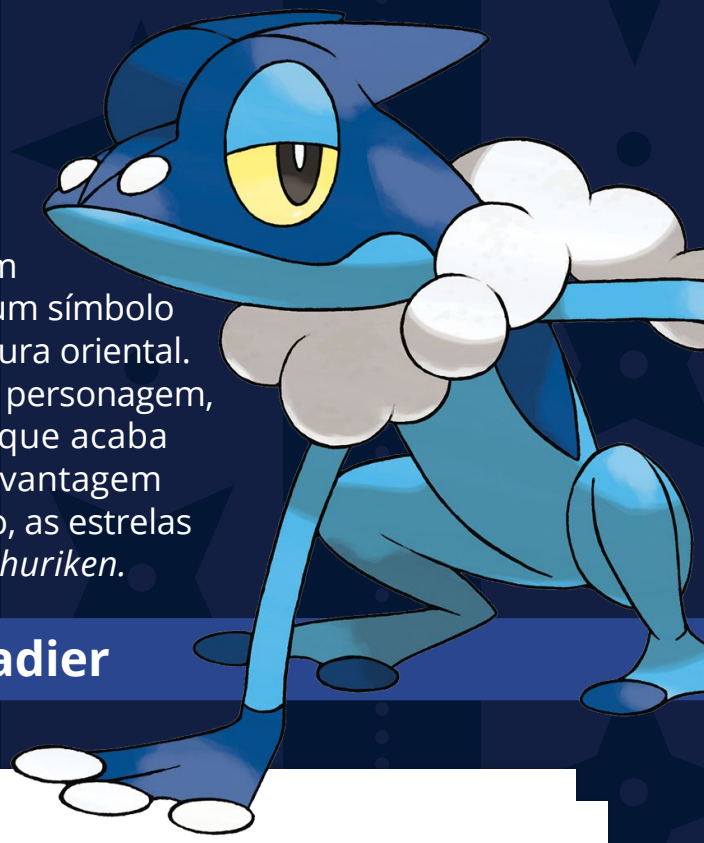
A cada geração Pokémon que surge nos portáteis somos agraciados com uma nova leva dos monstrinhos de bolso para colecionar (afinal, temos que pegar todos). Com eles, chega também uma seleção de três Pokémon iniciais para dar cara ao jogo, e entre eles há sempre o que mais chama atenção. O destaque da geração de **Pokémon X/Y** (3DS) tem sido o Greninja, que se sobresai não só pelo visual animal, mas também por trazer um conceito totalmente novo à franquia. Vamos conhecer um pouco mais desse shinobi diferente!

Das bolhas ao *shuriken*



Assim como todo Pokémon de terceira evolução, Greninja não começou sua vida como um dos melhores de toda a pokédex regional. Natural da região de Kalos, ele tem como origem o simpático sapinho Froakie e é a evolução direta de Frogadier. Visualmente, ele mostra toda a influência de seu tipo (water/dark), com corpo e pernas na cor azul escuro, acompanhado por bolhas brancas nas articulações dos braços e das pernas, assim como um tom amarelo que vai de seu peitoral até parte do rosto e de suas orelhas pontudas.

Froakie



O toque de sapo ninja que seu nome sugere é conferido por sua grande língua, utilizada como um cachecol ou faixa, acessório que já se tornou quase um símbolo da indumentária dos guerreiros das sombras na cultura oriental. Essa influência é vista também na movimentação do personagem, que se desloca de forma extremamente rápida, o que acaba confundindo seus adversários e o faz ganhar uma vantagem estratégica necessária para arremessar, por exemplo, as estrelas feitas de água comprimida, como no move *Water Shuriken*.

Frogadier

Herança oriental

Os tatames são alguns dos itens mais tradicionais em casas antigas japonesas. Eles podem ser encontrados em filmes, desenhos e mangás, sendo utilizado como escudo evitando ataques devastadores. Greninja é o primeiro Pokémon a utilizar um novo movimento baseado nisto, o Mat Block, que protege todos os Pokémon do lado do treinador de qualquer ataque, exceto os que infligem status.





Durante as batalhas, seu principal diferencial é a *Hidden Ability* "*Protean*", que o torna uma opção muito mais atraente para o jogador. Com esta habilidade Greninja pode ter seu tipo mudado para o mesmo de qualquer ataque que utilizar. Isso faz com que ele possa ganhar o bônus de ataque e se tornar páreo até para criaturas mais poderosas, como Latias e Ferrothorn. Além disso, essa habilidade pode ser uma ótima aliada defensiva, já que pode eliminar vantagens elementais dos Pokémon adversários.

Valentia e abnegação



No universo do anime, Froakie foi o primeiro Pokémon da região de Kalos a entrar para o time de Ash. Como o professor Sycamore conta para o grupo, este exemplar exibia um comportamento um pouco excêntrico: ao sair do ovo, diferente dos outros da turma, ele não buscou o conforto da interação, mas se manteve separado onde passou o seu tempo treinando e só aceitou a busca por treinadores para ficar mais forte. Após muitas devoluções e fugas, ele finalmente vê, no treinador da cidade de Pallet, alguém merecedor.

Sua evolução de Frogadier para Greninja acontece de forma no mínimo emocionante. Durante uma visita à Vila Ninja, Ash e seu grupo precisam proteger o ancião local de um sequestro. Os adversários são Heidayu e seu Bisharp, que se mostram superiores aos esforços de Frogadier, Pikachu e o Greninja de Sanpei. É quando o Pokémon espada está prestes a finalizar o ratinho elétrico que ele utiliza todas as forças para salvá-lo, o que acaba desencadeando o processo de evolução para sua última forma.

Ash-Greninja

Greninja makes a splash!

Assim como Pikachu, Jigglypuff, Lucario e Mewtwo fizeram em outras edições, Greninja chegou às batalhas alucinantes entre personagens da Nintendo em **Super Smash Bros.** (Wii U/3DS). Da mesma maneira que no game de origem, sua principal característica é a velocidade, que o torna um perigoso oponente. Como curiosidade, sua participação já era certa entre os desenvolvedores do jogo antes mesmo de X e Y serem anunciados.





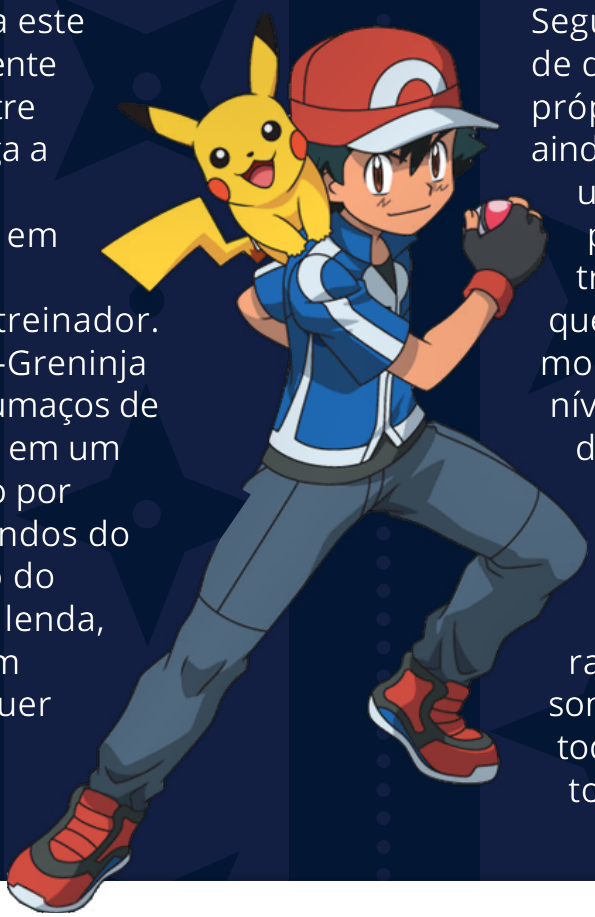
Essa atitude é graças à duas fortes características deste Pokémon: a valentia e a abnegação, traços de personalidade facilmente reconhecidos em outro personagem: Ash. É justamente por esta similaridade de pensamento e valores que, provavelmente, o fez escolher o eterno jovem de 10 anos como seu treinador. A união é também a chave para a transformação que surpreendeu a todos que assistem ao desenho: Ash-Greninja.

Sintonia em nível extremo

Durante a geração XY & Z vimos a ascensão das mega evoluções, ativadas por braceletes utilizados pelos treinadores que representam um passo a mais na união dos humanos e Pokémon durante a batalha. Ainda que não possa ser considerada uma mega evolução, a transformação de Greninja em Ash-Greninja possibilita algo muito similar ao conferir novas habilidades ao Pokémon, além de garantir também um acréscimo em força e agilidade.



Mas há algo que torna este fenômeno extremamente especial: a sintonia entre criatura e mestre chega a níveis tão altos que o Pokémon desenvolve em seu corpo algumas características de seu treinador. Isso faz com que Ash-Greninja tenha os mesmos chumaços de cabelo laterais de Ash, em um visual complementado por detalhes vermelhos vindos do icônico boné. Do lado do treinador aspirante a lenda, porém, as coisas ficam perigosas, pois qualquer dano ao Pokémon é estendido também a ele.



Segundo Ash, a sensação é a de que ele se transforma no próprio Greninja, reforçando ainda mais a ideia de uma forte união entre os dois. Num primeiro momento, a transformação não era algo que poderia ser feito a qualquer momento, e quando levado a níveis extremos causaria o desmaio de Ash. Por volta do episódio XY122, em uma batalha contra Wulfric, líder do Ginásio de Snowbelle, a familiarização com este raríssimo fenômeno — há somente um registro disso em toda a história de Kalos — já o tornou muito mais suportável.

Sob controle

O controle sobre a transformação e o poder conferido por ela pode ser notado no próprio visual do Pokémon. Nas primeiras vezes em que aconteceu, Greninja carregava um redemoinho ou bola de água constante em sua volta. Agora, essa configuração de água ganhou nova forma e está concentrada em suas costas, assumindo a forma de uma grande estrela ninja.

Caminho do ninja

Apesar de não ser considerado como a melhor opção de Pokémon por sua força, Greninja está no hall dos iniciais mais importantes da história da franquia, principalmente, por trazer algo que nenhum deles havia feito até então e que pode afetar toda uma geração de novos monstrinhos. Fora isso, ele representa coisas intrínsecas para a série: o valor do caráter, da amizade e do trabalho em equipe. Unidos venceremos!



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

3DS

por ***Vinícius Veloso***

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Marcus Vinícius Moreira



Dragon Ball Fusions promete explorar bem a brincadeira de criar novos personagens

Quem nunca tentou imitar os passos de Goten e Trunks para se transformar no irreverente Gotenks? A brincadeira de criar diferentes tipos de fusões está prestes a atingir o próximo nível com Dragon Ball Fusions, RPG que está chegando exclusivamente ao 3DS.

Ligando o radar do dragão

Quando o mestre *Akira Toriyama* esboçou os primeiros traços de Son Goku, dificilmente imaginou que naquele papel estava nascendo um ícone da cultura pop mundial. O sayajin é reconhecido em todos os continentes do planeta e a enorme fama fez com que suas aventuras não ficassem restritas aos mangás. Nos videogames, por exemplo, já foram lançados mais de 50 títulos baseados na lenda das sete esferas do dragão. Após tantas produções, fica cada vez mais difícil um jogo inovar e apresentar algum diferencial compotencial de entusiasmar a gigante legião de fãs. Se para despertar interesse no público a palavra de ordem é criatividade, a **Bandai Namco** está seguindo o caminho certo com a aposta de explorar como nunca as variadas técnicas de fusão.





Um pedido a Shenlong



É complicado acreditar, mas os protagonistas da história não serão Goku ou Vegeta. Desta vez, os holofotes estarão voltados para Tekka — personagem customizado pelo jogador — e o sayajin Pinich. A dupla reúne as esferas do dragão e pede que Shenlong crie o maiortorneio de artes marciais que o universo já viu. A realização do desejo mistura todas as linhastemporais de Dragon Ball, criando um mundo único onde diferentes lutadores de váriasépocas podem se encontrar e medir forças. Além da enorme quantidade de duelos épicos quepodem acontecer no novo cenário, os guerreiros terão a possibilidade de realizar fusões comqualquer outro combatente, o que criará personagens com poderes de luta muito acima deoito mil.



Além das técnicas Metamoru e dos brincos Potara — apresentadas no mangá e anime —, haverá maneiras diferentes de realizar a fusão. Uma delas será a EXFusion, em que os dois guerreiros devem estar usando o anel Metamo, criado pela Corporação Cápsula, e realizar a dança da fusão. Outra possibilidade será a Five Way Fusion, capaz de unir cinco personagens. Já foram revelados alguns dos lutadores que iremos encontrar executando cada tipo de fusão:

Via técnica Metamoru



- Gotenks = Goten criança + Trunks criança;
- Gogeta = Goku (GT) + Vegeta (GT);
- Prilin = Piccolo + Kuririn;
- Tiencha = Tenshinhan + Yamcha;
- Future Gohanks = Gohan do futuro + Trunks do futuro.



Via brincos de Potara

- Vegito = Goku + Vegeta;
- Kibito Kai = Supremo Senhor Kaioh + Kibito;
- Gokule = Goku + Mr. Satan.

Via EX-Fusion

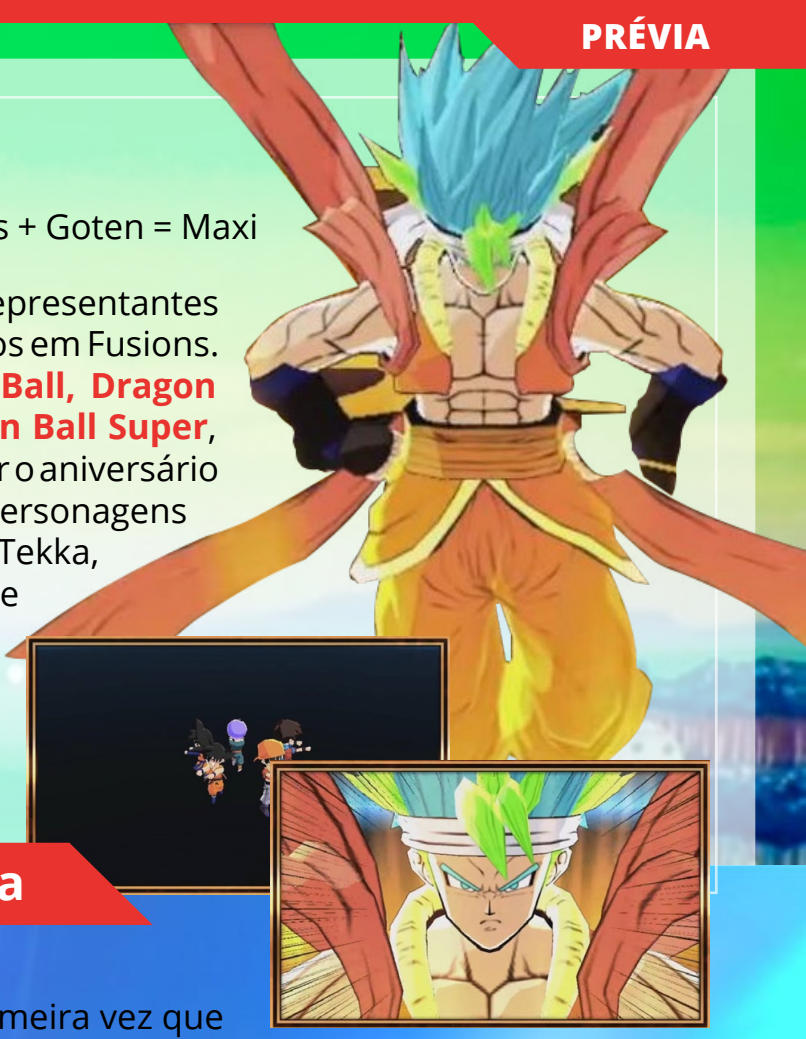


- Karoly = Goku + Broly;
- Gorilin = Goku criança + Kuririn;
- Krigohan = Gohan jovem + Kuririn
- Pandel = Videl + Pan;
- EX Gohanks = Gohan jovem + Trunks criança;
- Gokuhan = Goku criança + Gohan jovem;
- Vegenks = Trunks do futuro + Vegeta;
- EX Prilin = Piccolo + Kuririn;
- EX Tiencha = Tenshinhan + Yamcha;
- Buutan = Majin Buu + Mr. Satan;
- Cellza = Cell + Freeza;
- Ginyuman = Capitão Ginyu + Grande Saiyaman;
- Towale = Arale + Towa;
- Pulla = Pan + Bra;
- Yamgeta = Yamcha + Vegeta;
- Beerusuisu = Bills + Whis;

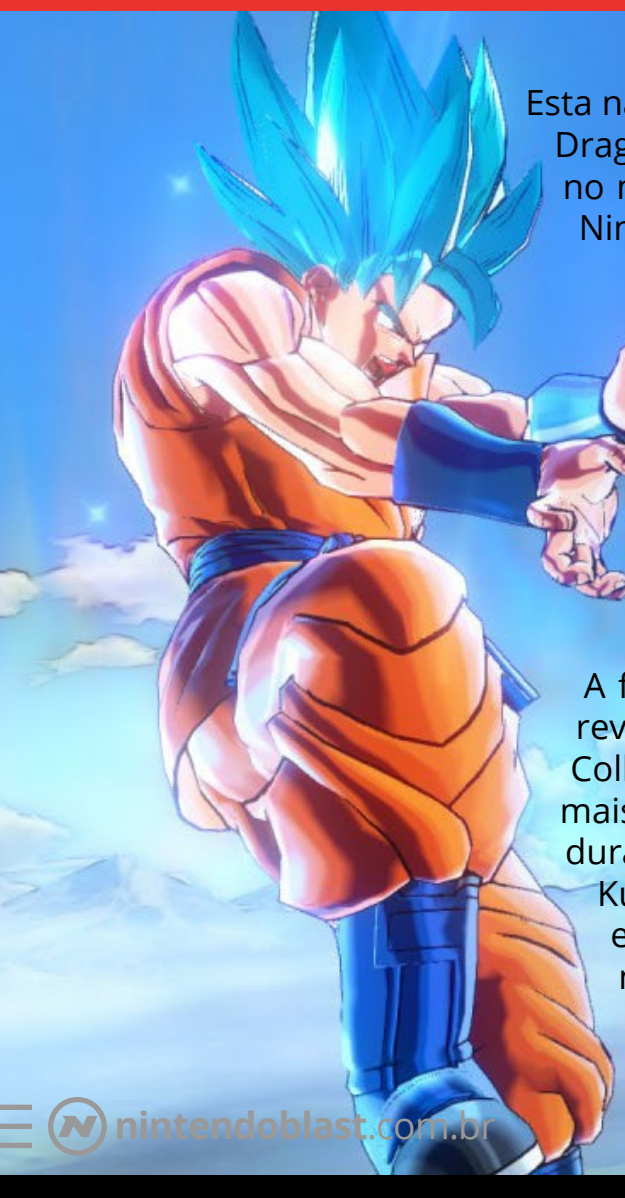
Via Five Way Fusion

Tekka + Goku criança + Pan (GT) + Trunks + Goten = Maxi

Com essa lista, é possível ter certeza de que representantes de todas as linhas temporais serão encontrados em Fusions. Estarão presentes personagens de **Dragon Ball, Dragon Ball Z, Dragon Ball GT e também de Dragon Ball Super**, que estreou este ano no Japão para comemorar o aniversário de 30 anos do anime e introduziu alguns personagens como Bills e Whis. Assumindo o controle de Tekka, será papel do jogador encontrar, recrutar e treinar os guerreiros mais poderosos de todos os 12 universos.



Detalhes que fazem a diferença



Esta não será a primeira vez que Dragon Ball recebe um RPG. Títulos no mesmo gênero foram bastante comuns no NES e Super Nintendo, porém aos poucos perderam espaço para projetos que focavam nas lutas. O grande diferencial de Fusions para os jogos das eras 8 e 16bits é que, pela primeira vez, o enredo foi criado exclusivamente para um RPG — algo que já aconteceu em **Dragon Ball Xenoverse** (PC, PS3, PS4, X360, XBO). Algumas ideias de Toriyama que não foram aproveitadas nos animes ou mangás também estarão presentes na aventura, como é o caso de Prilin.

A fusão já havia sido desenhada por Akira e publicada na revista Weekly Shōnen Jump, além de aparecer também no Collectible Card Game de Dragon Ball Z. Misturar dois dos mais antigos amigos do Goku foi algo pensado pelo produtor durante a criação da saga Majin Buu, quando Piccolo e Kuririn fazem os movimentos da dança Metamoru para ensinála a Goten e Trunks. Entretanto, tal possibilidade não teve futuro e estava guardada na gaveta, esperando o momento certo para se transformar em realidade.

Tão perto, tão longe

Dragon Ball Fusions será lançado já no próximo dia 04 de agosto, porém, para nossa tristeza, só estará disponível no Japão. Ainda não existe a confirmação de quando o título chegará ao mercado ocidental, ou se isso sequer acontecerá. Os nipônicos ainda terão a oportunidade de adquirirem o jogo em um bundle que incluirá um New Nintendo 3DS XL estilizado com o tema de Dragon Ball. As vantagens para nossos amigos orientais não terminam aí: as primeiras cópias trarão um código para download da forma Deus Super Saiyan de Goku, que poderá ser usada desde o início da jogatina, e um cartão da fusão EX Gohanks, que incluirá o personagem no arcade Dragon Ball Heroes. Já podemos ficar com inveja deles?



Dragon Ball Fusions - 3DS
Desenvolvedor Bandai Namco
Gênero RPG
Lançamento 04 de agosto de 2016 (Japão)

Expectativa 4

3DS

por ***Thiago Caires***

Revisão: Gabriel Verbena
Diagramação: Guilherme Lima



em busca de reconhecimento

O anúncio de um novo jogo em uma das franquias de sucesso da **Nintendo** é sempre bombástico e altamente comemorado. Quando falamos de Metroid então, a loucura é certa. Porém, nem toda loucura é positiva. É o que mostra **Metroid Prime: Federation Force** (3DS), marcado para chegar às lojas em agosto desse ano e já é de longe, um dos mais rejeitados títulos do ano. Será que a revolta dos fãs é justificada?

Novos horizontes



Após o desenvolvimento de títulos como o remake de **Punch Out**! (Wii) e **Luigi's Mansion: Dark Moon** (3DS), era questão de tempo até o time da Next Level Games colocasse suas mãos em mais uma franquia da Big N. Foi em 2015 que o mistério acabou e a empresa anunciou que a desenvolvedora trabalharia em um jogo da série Metroid Prime, desta vez protagonizado não por Samus Aran.

Para levar a cabo o projeto foi escolhido Kensuke Tanabe, produtor também de todos os outros jogos da linha Prime, e que já havia planejado algo focado em outros personagens desde **Metroid Prime 3: Corruption** (Wii). De acordo com ele, a escolha de deixar Samus de lado foi algo muito pensado e tem como intuito, principalmente, ampliar os horizontes e o universo da franquia.







Influência Retro
Responsável pela revitalização da série com o primeiro Metroid Prime, a Retro Studios ficou de fora do desenvolvimento do novo jogo. Mas isso não quer dizer que ele não conta com as mãos habilidosas do renomado estúdio: ficou a cargo deles a criação do design dos mechs pilotados pelos soldados da Galactic Federation



Quem esperava por uma aventura alienígena no Wii U teve seu desejo quase atendido, pois o game foi inicialmente planejado para o console de mesa da empresa. A mudança ocorreu pela familiaridade da equipe com o hardware do portátil, e seria lançado junto com o New Nintendo 3DS – ideia que, se tivesse sido concretizada, faria todo o sentido, já que o C-stick nativo da versão é essencial para o jogo.

Diversão em equipe





Quando lançado na época do GameCube, **Metroid Prime** (NGC) foi totalmente revolucionário ao levar as mecânicas de exploração que conhecemos e amamos da série para o mundo dos jogos de tiro em primeira pessoa. Como spin-off, Federation Force pega parte da proposta do jogo original e deixa a outra de lado, no caso o foco aqui é nas mecânicas de tiro.

Você controla os soldados membros da Galactic Federation, uma espécie de polícia intergaláctica que tem como prerrogativa fazer com que as leis sejam respeitadas e a paz seja mantida. Para isso eles vão a diferentes planetas onde cumprem diversas missões. O jogo conta com três planetas tradicionais da saga, cada um deles com dez desafios – o jogador terá à sua disposição um total de sessenta deles.

Predecessor
A retirada da exploração não é única a Federation Force. Antes dele, **Metroid Prime: Hunter** (NDS) também focou nas mecânicas FPS e incorporou elementos multiplayer ao gameplay. A diferença é que o jogo de DS conta com controles baseados na tela de toque, assim como a tradicional mecânica de escaneamento do ambiente e dos inimigos.



Até quatro jogadores devem trabalhar em conjunto para que as missões sejam um sucesso, e antes de começar o desafio todos podem mexer em seu soldado e equipá-lo com acessórios e armas que mais se adequem ao seu estilo de jogar. Quer um personagem mais puxado para a estratégia? Dá para jogar! Prefere ir para a ofensiva? Tem lugar para você também!

O modo Blast Ball oferece diversão multiplayer de três contra três, no qual os personagens devem guiar a bola até a rede com tiros. Você não sabe, mas no futuro, é desta forma que jogaremos o nosso futebol.



Compatibilidade com Amiibo
Donos de Amiibos podem comemorar, pois os brinquedinhos são compatíveis com Federation Force. O ponto negativo é que a única coisa que eles fazem é adicionar uma nova camada de tinta aos mechs na hora da personalização. O positivo é que os donos dos dois amiibos de Samus terão uma surpresa – nada foi revelado sobre os bônus ainda.



Metroid, pero no mucho

A polêmica por causa de Federation Force é grande, e já começou desde o seu anúncio: apesar de ser canônico e se passar entre os eventos de Metroid e Metroid 2: Return of Samus, ele não parece fazer parte da saga. Isso é visto não só nos vídeos divulgados nas Nintendo Directs, mas também confirmado por pessoas que tiveram a chance de jogar um pouquinho da aventura.

Isso vai além do fato Samus não ser protagonista. O principal fator contra o jogo é o seu foco no FPS e no elemento multiplayer, o que tira duas características fortes da série desde seus primórdios: a exploração e a sensação de isolamento. Para completar, os personagens da Galactic Federation e os inimigos tem um estilo super deformado, o que tira o aspecto sério e maduro que marca cada um dos títulos da saga, do Metroid original à **Metroid: Other M** (Wii), lançado há cinco anos – algo que enfureceu ainda mais pessoas.

Como o jogo mostra o universo onde a série se passa sob uma nova perspectiva, é natural que existam algumas diferenças do que estamos acostumados a ver. Porém, deixar a identidade da franquia visível ainda era necessário. Por isso Samus fará participações durante o jogo, apesar de não ser uma personagem jogável. De acordo com Tanabe, a história de Federation Force deve ser também um passo em direção a um novo Metroid Prime, que deve ser centrado na relação da protagonista e Sylux.

Campanha Contra
O quão longe você já foi contra algo que não gosta e concorda? Bem, fãs de Metroid que ficaram tão indignados com o Federation Force que criaram uma campanha contra o jogo. Isso inclui massivas ondas de negativação em vídeos sobre o jogo no Youtube – o número de *dislikes* chegou a ser tão alto que em certo momento a Nintendo teve que bloquear a avaliação - até uma petição online assinada por 20 mil pessoas.







Expandido território

Sim, a espera por um Metroid que merecemos tem sido longa, e Federation Force parece precisar de mais para saciar essa fome. Porém, não dá para negar que a equipe de desenvolvimento tem em seu portfólio jogos muito divertidos e, com seu último lançamento sendo um jogo portátil de Luigi's Mansion, a experiência necessária para fazer dele algo divertidíssimo. Junte isso à possível ponte para novos jogos da série e temos algo interessante. Vale a pena ficar de olho!



Metroid Prime: Federation Force(3DS)
Desenvolvedor Next Level Games
Gênero FPS
Lançamento 19 de agosto de 2016

Expectativa 3

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



twitter.com/nintendoblast

Seguir



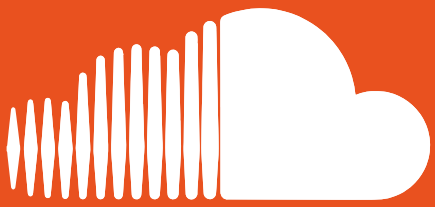
facebook.com/nintendoblast

Curtir



google.com/+NintendoBlast

Seguir



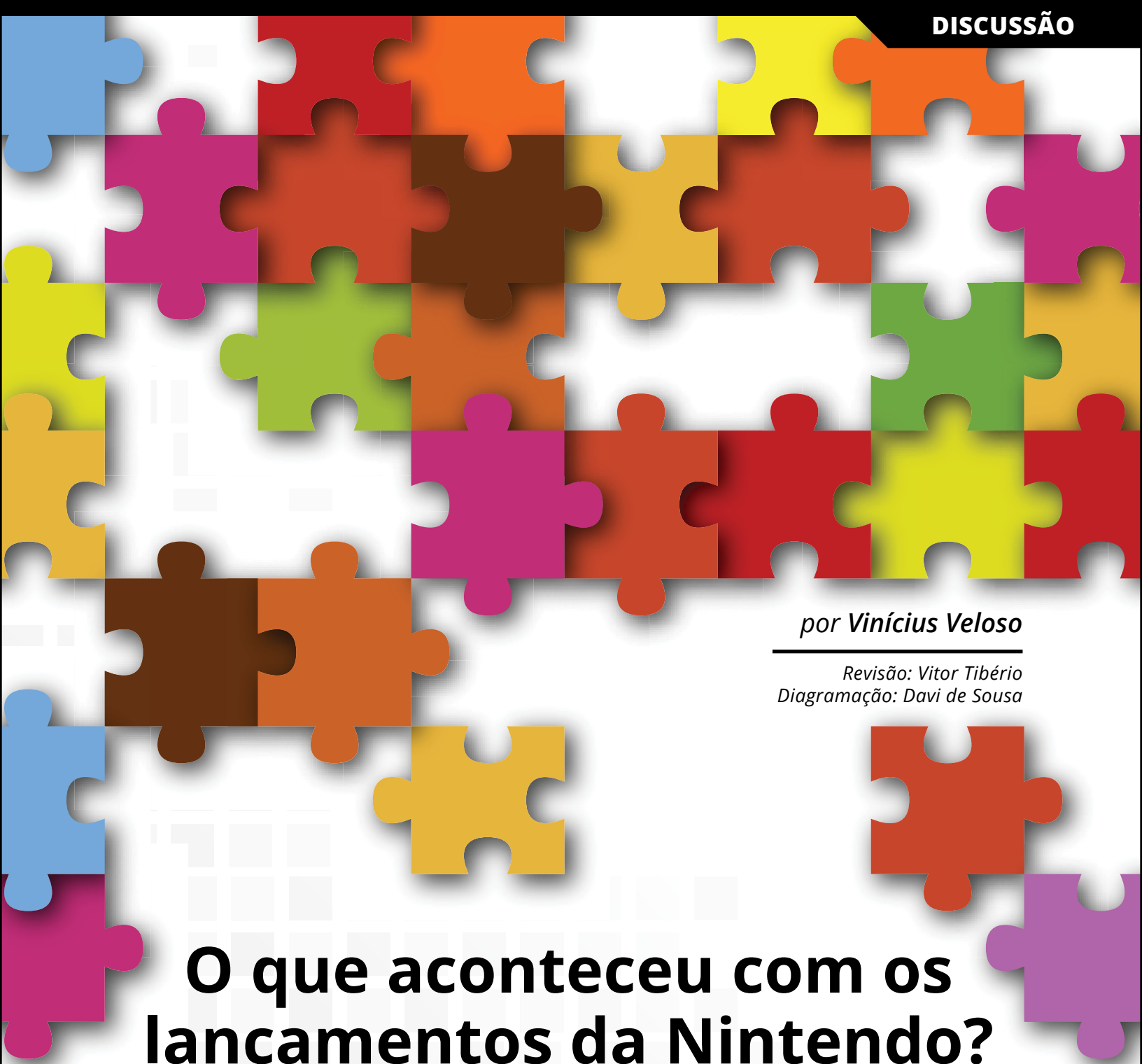
soundcloud.com/gameblast

Inscrever-se



youtube.com/GameBlastTV

Inscrever-se



por ***Vinícius Veloso***

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Davi de Sousa

O que aconteceu com os lançamentos da Nintendo?

O último trimestre do ano costuma ser o mais movimentado comercialmente no mercado de videogames. As produtoras iniciam a distribuição de seus jogos e consoles perto do Natal para alavancar as vendas e garantir bons resultados. Entretanto, em 2016, o Papai Noel nintendista deve ter uma quantidade de trabalho bem menor, pois nem Wii U, nem 3DS receberão grandes novidades. Afinal, o que está acontecendo com os lançamentos da Big N?

Muita qualidade, pouca quantidade

Os espaços em branco dominam as agendas dos donos de um Wii U. O principal jogo que chega neste ano para o console de mesa é **Paper Mario: Color Splash**, com previsão de lançamento para novembro. Quem possui um 3DS encontra cenário menos desolador, já que o portátil tem lista de futuros títulos mais recheada, com **Mario Party Star Rush** chegando em outubro e **Pokémon Sun/Moon** marcado para novembro. Mesmo envolvendo o encanador e as criaturinhas de bolso, as novidades estão aquém das expectativas.

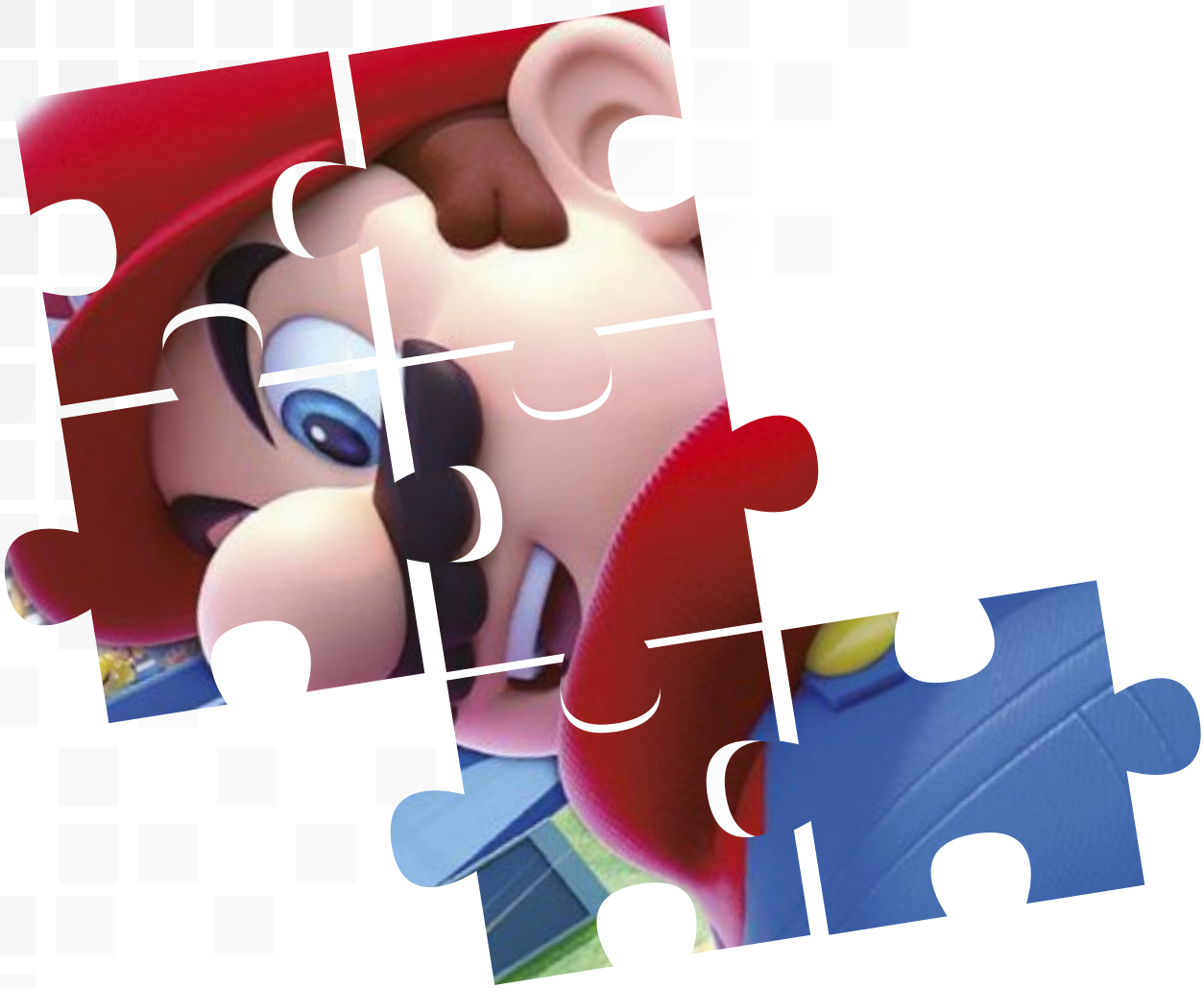


No final de 2015, por exemplo, em questão de quantidade os lançamentos foram muito superiores. Enquanto o 3DS teve **Mario & Luigi: Paper Jam Bros.**, **Dragon Ball Z: Extreme Butoden** e **The Legend of Zelda: Tri Force Heroes**, o Wii U recebeu **Animal Crossing: amiibo Festival**, **Xenoblade Chronicles X** e **Mario Tennis: Ultra Smash**. O título esportivo do bigodudo, inclusive, ajuda-nos a entender o que está errado na companhia de Quioto.



Problemas de planejamento

Todos esperavam que o chamado **Zelda "U"** chegasse ao mercado no final de 2015. Prometendo fazer as vendas do Wii U decolarem, o jogo criou elevado hype em toda comunidade nintendista. Porém, o desenvolvimento da nova aventura de Link acabou atrasando, e seu lançamento foi alterado para 2016 (sendo novamente adiado para 2017). O buraco no calendário causado pela mudança nos planos fez a Big N tomar uma decisão que se revelaria totalmente equivocada: acelerar ao máximo o processo de criação de outro jogo que poderia fazer sucesso só com seu nome. Sim, estamos falando de Mario Tennis.



Ultra Smash não estava previsto para 2015, mas, devido à urgência, acabou saindo antes do que deveria. O resultado foi um decepcionante título, fraco em conteúdo e em modos de jogo. As avaliações negativas se multiplicaram nos sites especializados e jogaram no fundo do poço as expectativas positivas de vendas. A pressa acabou queimando um projeto que tinha potencial para ser bem melhor se tivesse contado com mais tempo para ser devidamente polido. Para o alívio de muitos, a Nintendo parece ter aprendido a lição e não repetirá o mesmo erro neste e nos próximos anos.

Falta de apoio das *third-parties*

Quem compra um console da Big N, está mais interessado nas franquias produzidas pela casa do Mario do que em títulos de empresas *third parties*. Mesmo com esse detalhe, é importante contar com o apoio de estúdios externos, principalmente, para tapar buracos no calendário de lançamentos. Dois exemplos de títulos que chegaram ao mercado em dezembro de 2015 e que poderiam contar com versões para o Wii U foram **Os Cavaleiros do Zodíaco: Alma Dos Soldados** e **Rise of the Tomb Raider**. Será que se um desses jogos tivesse chegado ao console de mesa, Mario Tennis: Ultra Smash sofreria com os problemas de desenvolvimento?





O que esperar para o futuro?

Se o atual momento se mostra conturbado, a luz no final do túnel já parece estar visível. Durante a E3, Reggie Fils-Aime, presidente da Nintendo of America, falou sobre as perspectivas para o futuro e revelou acreditar que espera um Natal de 2016 forte, preparando o caminho para o aguardado lançamento do NX.

“Com o Wii U fomos capazes de lançar jogos com pontuações muito altas, títulos que os consumidores querem jogar e que não podem experimentar em qualquer outro lugar. Por isso, desse ponto de vista, o console tem sido um sucesso absoluto. Quando vemos que o Wii vendeu mais de 100 milhões de unidades, é difícil ultrapassar esse desempenho. Estamos focados em assegurar uma transição eficiente do Wii U, vamos ter uma performance forte neste Natal e temos jogos a caminho do console para o próximo ano. Também estamos ansiosos para a chegada do NX”, disse Fils-Aime.



Acreditamos que a fase mais difícil da Nintendo está ficando para trás e que a empresa volte a trilhar o caminho do sucesso com seu novo console. O calendário de lançamentos promete se regularizar nos próximos anos. A promessa de enviar Breath of the Wild ao mercado somente quando a aventura estiver 100% pronto é uma prova de que novos desenvolvimentos não devem ser acelerados novamente. A companhia mostra ter evoluído com a fase turbulenta e está pronta para voltar a ser referência no mercado de videogames, lugar de onde ela nunca devia ter saído.

por ***Rafael Neves***

Revisão: Jaime Ninice
Diagramação: Bruno Carneiro

2016

A Nintendo diferente como sempre e como nunca

Passam-se os anos e a Nintendo continua (para o bem ou para o mal) a ser aquela imprevisível empresa que atropela todas as expectativas dos fãs para anunciar o que todos pensávamos ser impossível. E a E3 2016 foi um desses momentos em que a Big N não só mostrou o que sempre foi, mas também o que aspira a se tornar: um misto de mudanças profundas em sua estrutura com a tradição de seus grandes personagens e franquias. Assim é a nova Nintendo, ao menos foi como a vimos em nossa viagem para a E3 2016 em Los Angeles!



Uma E3 antecipada

A E3 2016 da Nintendo começou, na verdade, em 2015, após a decepcionante participação da empresa na edição anterior do evento. Tradicionalmente envolvida em muito hype e expectativa por grandes lançamentos, a Nintendo deixou a peteca cair em 2015 após uma guinada positiva nas E3 2013 e 2014. Todas as cartas na manga da empresa, como o então "Zelda U" e sua nova plataforma NX, tinham sido adiadas em 2015 para 2016. Assim, segundo as próprias palavras de Satoru Iwata, a promessa era de melhorar neste ano.



O estande da Nintendo teve de fazer jus às promessas em torno dela

Porém, 2015 acabou sendo ainda mais conturbado para a Big N, e a recepção negativa à E3 provou ser o menor dos seus problemas. No dia onze de julho daquele ano, Satoru Iwata faleceu, deixando não apenas um vácuo na presidência da Nintendo, mas também muita tristeza e desamparo para os fãs. Não nos esquecemos do longo período que ficamos sem um Nintendo Direct ou qualquer outra comunicação mais íntima com a Big N.

Tatsumi Kimishima assumiu a direção da empresa um tempo depois, porém, com uma grande incerteza por parte do público quanto a ela. Ele era um sucessor das metas de Iwata, mas o que de novo ele poderia trazer para a Nintendo? A E3 2016, assim, tornou-se um reduto de todas as esperanças dos fãs. Seria o momento de, inevitavelmente, ver a Nintendo com seu mais novo Zelda, sua mais nova plataforma e sua mais nova cara...



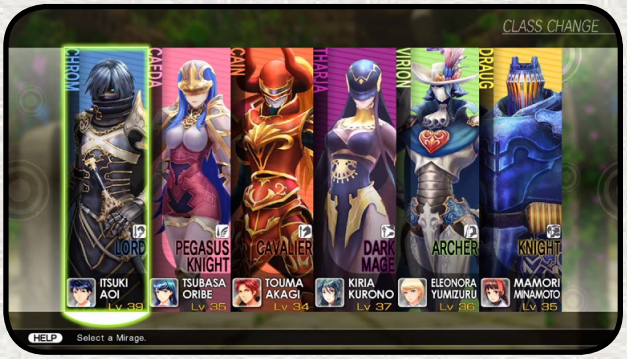
Essa foi a primeira E3 com Tatsumi Kimishima na presidência da Nintendo



Miyamoto e Aonuma parecem bem animados com o novo Zelda, hein?

Disse me disse

Quando a Nintendo começou a revelar seus planos oficiais para a E3 2016, ela jogou um balde de água fria em todas as "indubitáveis" expectativas dos fãs. Não, não veríamos o NX nessa E3, ele não será lançado em 2016, muito menos Zelda, que seria o "único jogo da Nintendo na E3 2016". Com o tempo, a Nintendo foi esmiuçando melhor sua programação, detalhando que Zelda seria o único título *jogável* no evento, mas que uma transmissão da Nintendo Treehouse daria conta de novidades sobre outros games também, como **Pokémon Sun & Moon (3DS)** e **Tokyo Mirage Sessions (Wii U)**.







Por mais que fossem planos sem precedentes na história da Nintendo na E3, havia uma esperança: Zelda poderia ser muito bom. Se a Nintendo estava disposta a dedicar todo o seu estande à mais nova aventura de Link e deixar passar a chance de revelar o NX na maior feira de games do mundo, era porque Zelda *precisava* ser um ótimo jogo. E não é que eles conseguiram?

O exército de um elfo só

Assim que assistimos o trailer de Zelda: Breath of the Wild, fomos correndo testar o jogo... Uma pena que a fila para *entrar* no estande da Nintendo era quilométrica do início ao fim da E3! E destaquei o entrar porque não dava nem para andar pelo estande da Big N sem passar por sua inevitável fila. Ao menos o que estava lá dentro valia a pena, não?





Zelda: Breath of the Wild foi sem dúvidas um dos maiores destaques da E3 2016

De fato, o estande da Nintendo conseguiu fazer jus ao custo que era aguentar a longa espera para adentrá-lo. Ao chegar nossa vez, passamos por uma câmara semelhante à Sheikah Shrine do jogo, onde era exibido um trailer extendido. Ao fim do vídeo, a parede abria-se, revelando o belíssimo estande de Breath of the Wild. Com mais de uma centena de demos, o espaço era uma imersão completa da nova interpretação de Hyrule. Havia réplicas de construções, personagens e vegetação do jogo dignos de tirar boas fotos. Até mesmo o dinâmico clima do game era representado por efeitos de luz e som que faziam parecer que um temporal chegara ao estande.

Em suma, era um espaço mágico. E ficava ainda mais mágico quando resgatávamos brindes especiais ao terminar de jogar o game. Uma bela moeda com o logo do jogo e o símbolo Sheikah e uma camisa do título. Assim, embora a Nintendo tenha levado apenas Zelda para a E3, ela soube organizar muito bem o acesso à demo (a fila era longa, mas, honestamente, não demorava tanto), ambientou incrivelmente seu estande e preparou uma demonstração que nos deu uma ótima noção do que será Breath of the Wild. Confira, nessa mesma edição da revista, uma matéria com mais detalhes do novo jogo e, no site, as nossas impressões da demo!

Nintendo TREEHOUSE

Casa nova

Na parte externa do estande da Nintendo, adjacente à fila para jogar Zelda, estava a apresentação da Nintendo Treehouse, que preencheu todos os dias da E3 com streaming comentados dos próximos jogos de Wii U e 3DS. O principal, obviamente, era Zelda, que foi amplamente apresentado por Eiji Aonuma. Além dele, Pokémon Sun & Moon (3DS) também foi detalhado a fundo.

Na verdade, a apresentação da Treehouse acabou trazendo tantos jogos interessantes que aquela estranha sensação de "apenas Zelda" acabou indo embora. **Pokémon Go** (Mobile), **Yo-Kai Watch** (3DS), **Monster Hunter Generations** (3DS), **Tokyo Mirage Sessions** (Wii U) e **Paper Mario: Color Splash** (Wii U) tiveram grande participação na E3, mesmo que não da maneira convencional. Houve até grandes surpresas, como o anúncio do inédito **Ever Oasis** (3DS) e o lançamento relâmpago de **Rhythm Heaven Megamix** (3DS)!













Com novidades e anúncios, a Treehouse nos entreteve bem durante a E3

Um grande potencial

A E3 2016 da Nintendo foi diferente de tudo o que a empresa já fez, porém, acabou resultando em ótimas surpresas. Afinal, é inegável que Breath of the Wild entrou na lista de desejos de muitas pessoas e Pokémon Sun & Moon se tornaram jogos ainda mais aguardados. E tudo isso feito por um grande esforço na construção de um belíssimo estande e uma rica transmissão da Treehouse.



Ainda assim, há pontos em que a Nintendo poderia melhorar. Primeiramente, ter apenas um jogo na feira, apesar de permitir uma demo mais profunda, diminuia o interesse em voltar ao estande da Nintendo. Até porque ele era fechado, o que também tirava a ótima sensação de poder andar livremente pelo estande da Big N. E, apesar das novidades de Zelda e Pokémon terem sido bem guardadas até a E3, senti falta de grandes revelações, como jogos inéditos e o próprio NX. De qualquer forma, fica um salto positivo para a Big N e a (mais uma) esperança de que 2017 seja ainda melhor!



Até a próxima E3!

por ***Rafael Neves***

Revisão: Jaime Ninice
Diagramação: Leandro Alves

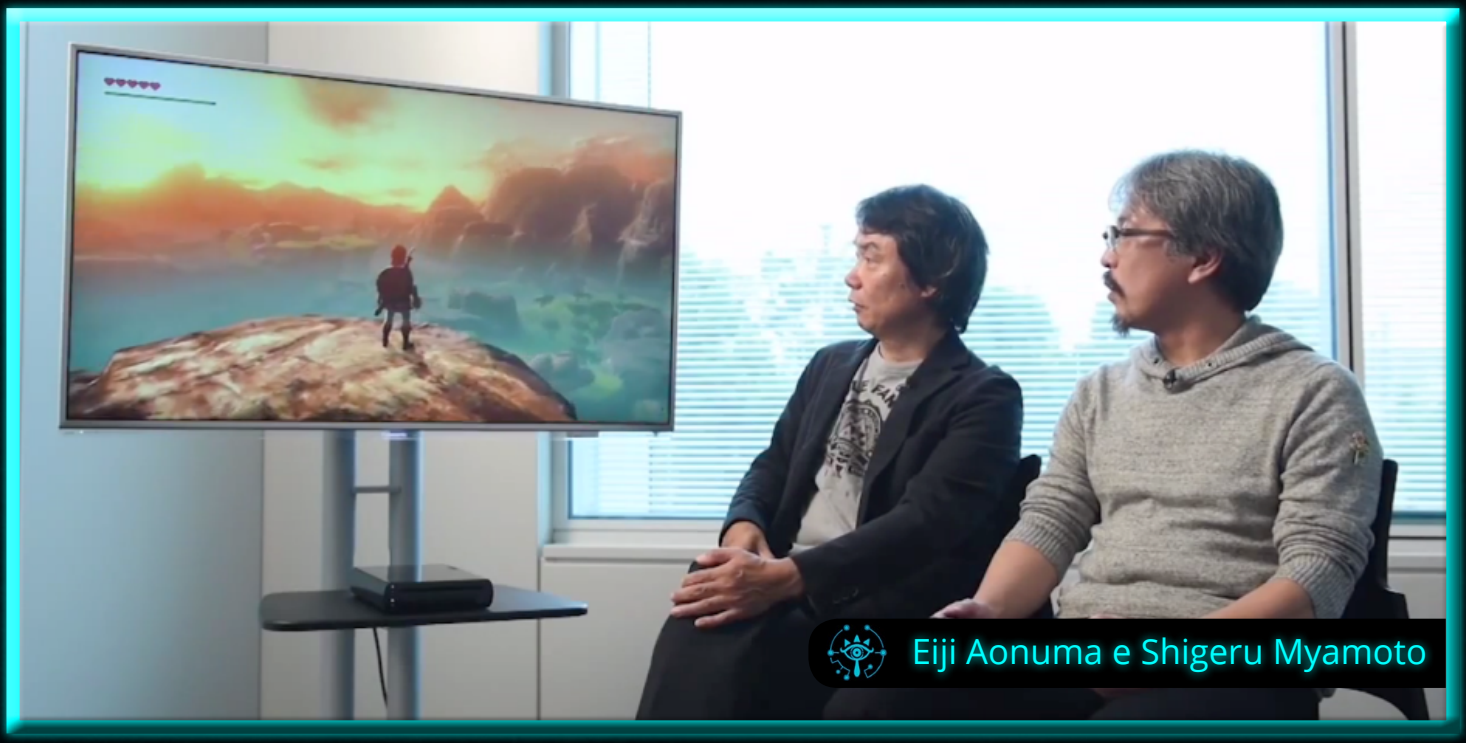


Zelda: Breath of the Wild rompendo (de fato) com o tradicional

The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Wii U/NX). Antes da E3 2016, esse era “o único jogo da Nintendo”. Após o evento, passou a ser “o jogo que só a Nintendo tem”. Indo além em todas as expectativas de seus fãs, a Big N finalmente colocou as cartas na mesa e mostrou um Zelda como nunca havíamos visto. Apostando na liberdade e vastidão da aventura, Breath of the Wild esconde um gigantesco potencial. Confira tudo o que sabemos e tudo o que achamos que sabemos sobre o mais novo The Legend of Zelda!

De 2011 a 2017

Após **Zelda: Skyward Sword (Wii)**, muitas dúvidas pairavam sobre o futuro da franquia Zelda nos consoles de mesa. Afinal, o título acertara em tantos pontos quanto errara em outros. Veríamos os controles de movimento sendo usados mais uma vez? Os aspectos cinematográficos estariam de volta? O mundo limitado e a estrutura de jogo linear continuariam presentes? Ao contrário do que todos esperávamos, a Nintendo não foi nem um pouco específica ao anunciar "Zelda U" em 2014. Tanto no Nintendo Direct quanto na **E3 daquele ano**, a promessa de Eiji Aonuma e sua equipe era, mais uma vez, romper com as estruturas da franquia Zelda. Como era algo que já vínhamos ouvindo há algum tempo, não acreditamos totalmente nas palavras da Nintendo, embora o primeiro trailer do jogo já tivesse sido incrível o bastante para nos manter bem atentos.



Eiji Aonuma e Shigeru Myamoto

Anteriormente prometido para 2015, o título sequer foi melhor divulgado naquele ano. Com o lançamento reagendado para 2016, um misto de esperança e desapontamento começava a rondar Zelda U. Até que, num anúncio relâmpago, o jogo foi mais uma vez adiado, dessa vez para 2017, junto à próxima plataforma da Big N: o NX. E, tal qual muitos previam, Zelda U seria lançado também para o novo console, num esquema semelhante ao de **Zelda: Twilight Princess** (GC/Wii).

Eis que o lançamento em 2017 fez a Nintendo reservar todas as suas demonstrações jogáveis na E3 2016 e boa parte da transmissão da Nintendo Treehouse para seu mais novo Zelda. Finalmente o subtítulo Breath of the Wild chegou aos nossos ouvidos. Ao ver o jogo sendo detalhado a fundo pela primeira vez, todos ficamos boquiabertos: as palavras de Aonuma, proferidas em 2014, faziam total sentido agora. Esse era, definitivamente, uma reinvenção da série Zelda.

É divertido ir sozinho

Em quase todos os aspectos de Breath of the Wild, a Nintendo conseguiu surpreender tanto os seus fãs quanto o público gamer em geral. E o resultado disso claramente foi um interesse generalizado na nova aventura de Link. Afinal, quantas vezes havíamos visto um Zelda tridimensional que não parecesse rodar na engine de **Zelda: Ocarina of Time (N64)**? Nenhuma!













E o fato de a Nintendo estar dando um passo além de seu sucesso de 1998 é visto não apenas no trailer de Breath of the Wild, mas, de fato, jogando o título. Ao pegar o GamePad para testar o game na E3 2016, a própria distribuição dos comandos pelos botões já causava estranhamento. Link agora pode pular, a stamina é um aspecto essencial de sua corrida e escalada, armas precisam ser sempre coletadas para o caso de alguma quebrar, o arco foi fixado no gatilho direito do controle, é possível locomover-se silenciosamente para pegar inimigos e animais desprevenidos e a Sheikah Slate abre um leque de novos itens e habilidades para Link. Embora a nova configuração abuse de tantos comandos quanto um Monster Hunter, a prática inevitavelmente ajuda a fazê-lo acostumar-se com os novos controles.

O mais interessante é que essa nova gama de habilidades e comandos gira em torno da premissa central do jogo: liberdade de exploração. A partir do momento em que Link acorda na estranha câmara escura Sheikah Shrine e obtém a Sheikah Slate, tudo depende da vontade do jogador. Você pode dar atenção à voz feminina que se comunica com Link e provavelmente desvendar os mistérios do enredo do jogo ou simplesmente partir direto para o confronto contra Ganon. Se quiser apenas ficar perambulando por Hyrule, tudo bem, há muitos segredos para descobrir!
O que pudemos perceber pelo que foi mostrado é que há muitos poucos diálogos e personagens. Nem mesmo um guia, com Navi ou Fi, parece estar presente. Tudo instiga a pura liberdade de exploração do jogador, algo que nos remete aos primeiros títulos da franquia, como o original **The Legend of Zelda (NES)**. Esses elementos, embora comuns em diversos games de mundo aberto, trazem um frescor muito interessante para Zelda.



Wake up!



A estrutura das *dungeons* também valoriza o aspecto livre de Breath of the Wild. A nova Hyrule esconde centenas de Sheikah Shrines, que funcionam como mini templos. Na "pequena" demo da E3 2016, pude ver pelo menos três desses curtos calabouços. Apesar de existirem em grande quantidade, são desafios relativamente simples, o que nos fez logo questionar: será que haverá templos tradicionais? Segundo a própria Nintendo, teremos sim dungeons grandes e complexas, além das muitas Sheikah Shrines.



Confira **nossas impressões completas** da demo de Breath of the Wild na E3 2016!

De onde veio?

Como são muitos os novos elementos introduzidos em Breath of the Wild, vamos listar aqui cada um deles, fazendo um paralelo com outros jogos da franquia que podem ter servido como teste ou inspiração.

- **Guarda-roupa élfico**: Link agora pode obter uma variedade imensa de trajes em Breath of the Wild. Da icônica túnica azul dos trailers do jogo a uma armadura medieval, as vestimentas conferem atributos específicos, como resistência física e proteção contra o frio. Esse elemento já tinha sido visto, no ano passado, em **Zelda: Tri Force Heroes (3DS)**, cujo foco era justamente a customização do protagonista.



- **Faça como quiser**: Em Breath of the Wild, podemos superar, em qualquer ordem, os seus desafios, especialmente os templos. Embora este aspecto nos remeta aos primeiros títulos da franquia, **Zelda: A Link Between Worlds (3DS)** aproveitou-o recentemente como sua grande inovação.



- **Viemos do futuro**: Um aspecto nítido de Breath of the Wild é a utilização de muitos elementos tecnológicos, como as Sheikah Shrines e os chefes Guardians. Em **Zelda: Skyward Sword (Wii)**, vimos algo semelhante com os robôs ancentrais de Lanayru Desert. Para efeito de curiosidade, o primeiro Zelda quase teve uma temática futurista antes de se tornar uma aventura de fantasia.



Guardians

- **Tá saindo da jaula o monstro**: Uma das primeiras coisas que percebemos em Breath of the Wild é o retorno da barra de stamina de Link, limitando seus movimentos mais complexos. Esse recurso já havia sido usado em Skyward Sword, porém em Breath of the Wild a barra pode ser aumentada se Link comer bastante antes de sair de casa. A comida, aliás, já havia sido utilizada no primeiro Zelda para distrair inimigos.



Servido?

- **Link saltitante**: Também não foi Breath of the Wild o primeiro jogo a explorar os saltos de Link. O heroi, desde Ocarina of Time, pula automaticamente ao correr até o limite das plataformas, mas já houve games que permitiam saltar com o apertar de um botão. Os itens Roc's Fether e Roc's Cape introduziram essa habilidade, enquanto que, em **Zelda II (NES)**, Link podia pular livremente. Ainda assim, era algo restrito aos Zelda bidimensionais.

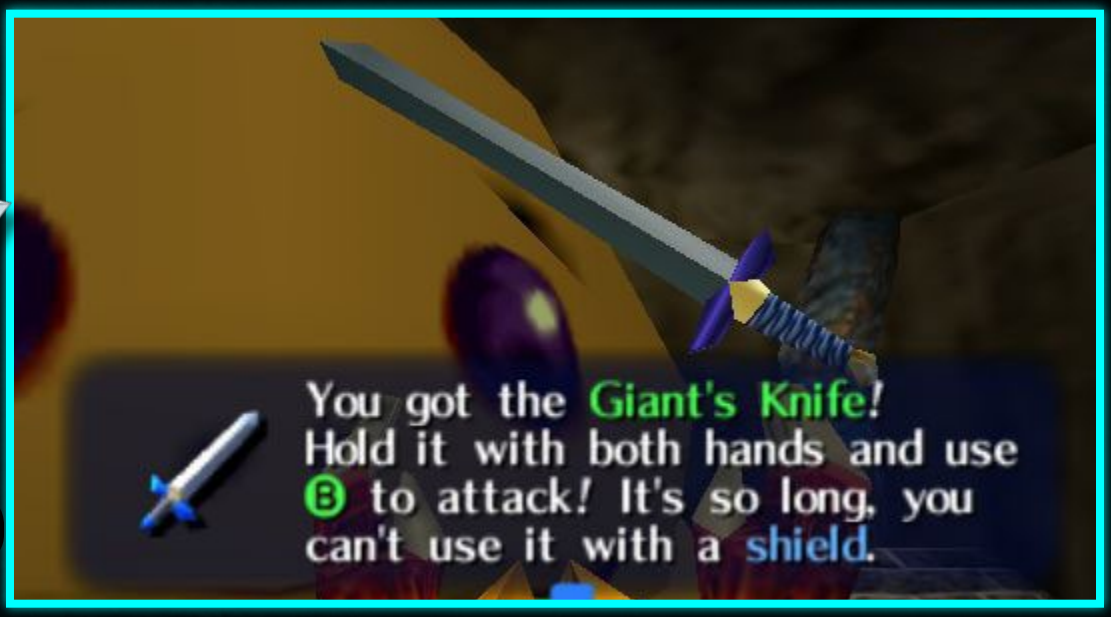


- **Soltando a voz**: Apesar de ser surpreendente ouvir a dublagens em Zelda, Breath of the Wild não foi exatamente o primeiro nesse aspecto — e não, não estou falando dos Zelda lançados para Philips CDi. Em **Hyrule Warriors (Wii U)**, dublagens foram implementadas em uma atualização, por demanda dos próprios jogadores. Em Skyward Sword, Zelda canta algumas vezes no idioma do jogo. Indo um pouco além, podemos ouvir, em **The Wind Waker (GC)**, falas como "Thank you" e "Come on" proferidas por Beedle e Link, respectivamente.

- **Não bate que quebra!**: Itens quebráveis já foram experimentados aqui e alí na série Zelda, como a **Giant's Knife** de Ocarina of Time e os diferentes escudos de Skyward Sword. Breath of the Wild vai um pouco além, tornando todos os itens passíveis de destruição e, assim, aumentando a necessidade de estar sempre adquirindo novos. Em Wind Waker, também podíamos utilizar as armas dos inimigos derrotados, mas elas eram bem limitadas e não podiam ser levadas para outras áreas do jogo.



- **Giant's Knife**



Sheikah "iPad"

Além do aspecto livre de Breath of the Wild, há também um novo elemento de gameplay que promete ser explorado ao máximo pelos puzzles do jogo. Comparável à habilidade de fundir-se a paredes de A Link Between Worlds ou à transformação em lobo de **Twilight Princess (Wii/GC)**, a Sheikah Slate parece ser a grande inovação, em termos de jogabilidade, em Breath of the Wild. Esse estranho "tablet" ou "GamePad" não apenas permite navegar pelo mapa do jogo, como também é por ele que ativamos as Runes.

Runes funcionam como itens e habilidades de Link. Diferentemente dos demais itens, as Runes não quebram e podem ser usadas ilimitadamente. Dentre as que pudemos ver até agora, temos as Remote Bombs, Magnesis, Stasis e Cronys. As Sheikah Shrines parecem ser construídas especificamente para aproveitar essas habilidades, embora também muito úteis na superfície. Ficamos muito curiosos quanto à quantidade e versatilidade dessas Runes, pois notamos que elas são extremamente úteis durante a aventura.



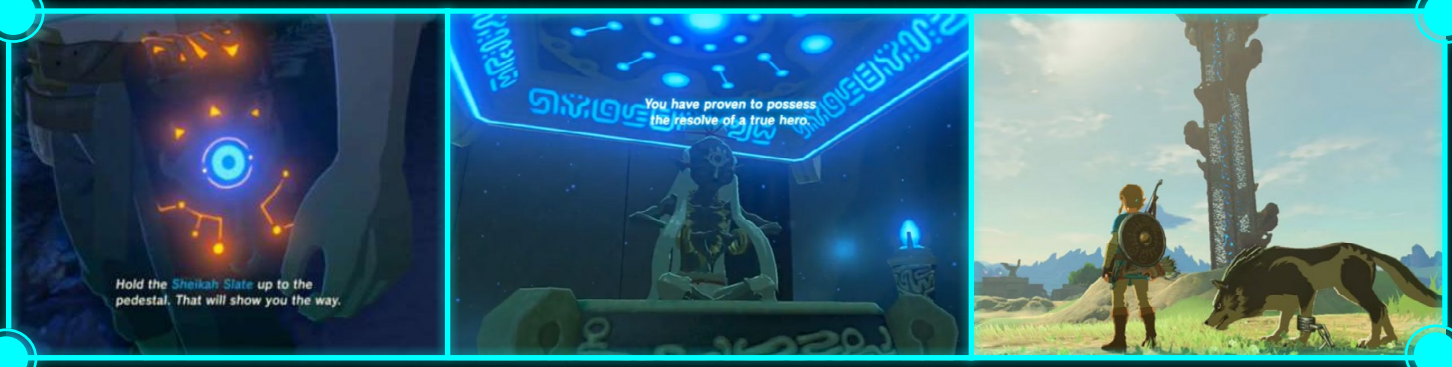




Outra funcionalidade da Sheikah Slate é transportar seus amiibo para o jogo. Na demonstração da E3, a única miniatura compatível era de Wolf Link, que se transformava num companheiro para o heroi. Além dele, é provável que os amiibo de Link, Zelda, Sheik,Ganondorf e Toon Link também sejam compatíveis na versão final do jogo. Há também três amiibo relacionados diretamente a Breath of the Wild: dois de Link e um do Guardian.

A utilização da Sheikah Slate aponta para outro aspecto em destaque em Breath of the Wild: os Sheikah. Representada quase sempre pela personagem Impa, as Sheikah são fiéis protetoras da Família Real de Hyrule. Essa raça sempre foi misteriosa na franquia Zelda, e Breath of the Wild, embora tenha levantado mais dúvidas do que respostas, parece enfocar e elucidar muito sobre ela — ao menos para quem estiver disposto a desvendá-la.





Amarrando tudo

Algo que vem acompanhando todo o hype por Breath of the Wild é a sua localização na cronologia da série. Embora os games da série Zelda tenham sua jogabilidade pensada antes de sua história, existe sim uma linha do tempo (ou melhor, três) que organiza todas as aventuras de Link. O livro Hyrule Historia traz a cronologia oficial, algo que vem se mostrando uma jogada certeira da Nintendo, pois tornou mais acessível para qualquer jogador pensar em como os próximos jogos da série se encaixam com os demais.
Não dá para explicar toda a cronologia da franquia aqui, mas, para facilitar a explicação das principais especulações que pairam sobre o universo gamer atualmente, vamos simplificá-la: a história começa com Skyward Sword e segue linearmente até Ocarina of Time, quando é destrinchada em três linhas do tempo: **A Link to the Past** (Link morreu no confronto com Ganondorf), **Majora's Mask** (Link retorna à infância após a vitória contra Ganondorf) e The Wind Waker (o mundo segue sem a presença de Link após derrotar Ganondorf). Assim, podemos encaixar Breath of the Wild em quatro posições diferentes: entre Skyward e Ocarina ou nas três linhas do tempo pós-Ocarina. Meio complicado, né? Mas vamos às evidências!



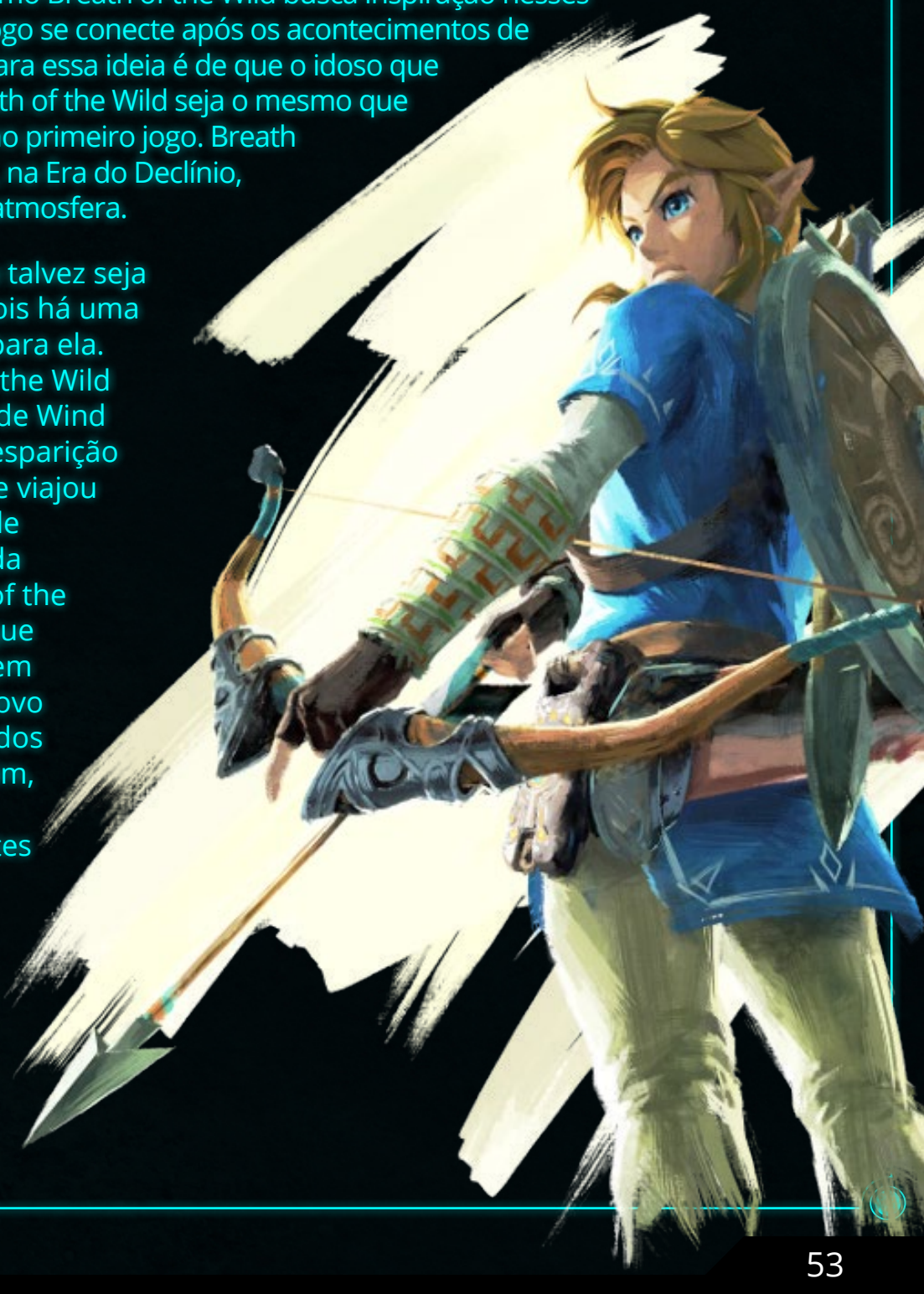




- **Construção e colonização de Hyrule**: A primeira hipótese é a de que Breath of the Wild se passa após Skyward e antes de Ocarina. A Hyrule do jogo parece selvagem e sem vestígio de muitas intervenções humanas recentes. Isso poderia indicar que trata-se do mundo anterior à construção do reino de Hyrule propriamente dito. A energia azul relacionada aos Guardians e à tecnologia Sheikah pode ter algo a ver com a Time Shift Stone, introduzida em Skyward Sword. Além disso, era possível encontrar a estátua de Hylia na demo da E3, divindade citada apenas em Skyward.

- **Zelda III?**: Seguindo a linha do tempo de A Link to the Past, marcada pela derrota de Link em Ocarina of Time, chegamos aos dois primeiros jogos lançados: Zelda (NES) e **Zelda II (NES)**. Como Breath of the Wild busca inspiração nesses títulos, é possível que o jogo se conecte após os acontecimentos de Zelda II. Uma evidência para essa ideia é de que o idoso que aparece no início de Breath of the Wild seja o mesmo que entrega a espada a Link no primeiro jogo. Breath of the Wild estaria, assim, na Era do Declínio, o que combina com sua atmosfera.

- **Hyrule submersa**: Essa talvez seja a teoria mais curiosa, pois há uma evidência muito sólida para ela. Basicamente, Breath of the Wild teria que seguir a linha de Wind Waker, marcada pela desparição de Link, uma vez que ele viajou para o passado ao fim de Ocarina. E a existência da raça Korok, em Breath of the Wild, torna isso quase que indiscutível, pois foi só em Wind Waker que esse povo se desenvolveu, originados dos antigos Kokiris. Assim, essa poderia ser uma aventura por Hyrule antes dos deuses acionarem o dilúvio que originou o Great Sea de Wind Waker ou talvez uma jornada pela Nova Hyrule, introduzida em **Zelda: Spirit Tracks (DS)**.



Uma outra ideia interessante que vem ganhando a atenção de muitos jogadores é a de uma possível convergência de todas as linhas do tempo da franquia. Segundo aqueles que acreditam nessa ideia, a existência de tantos elementos diferentes da série Zelda em Breath of the Wild seriam resultado de uma união das três linhas temporais em uma única Hyrule. De fato, ta aí uma maneira de encaixar a existência de Koroks, da estátua de Hylia, da tecnologia avançada, das Time Shift Stones e de construções tradicionais da franquia, como o Temple of Time. Mais do que uma explicação, essa teoria pode significar um reboot da cronologia da série, construindo algo que estaria além de tudo o que já vimos. Algo que combinaria perfeitamente com a proposta do jogo. De qualquer forma, é muito hype pelo lançamento de **The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Wii U/NX)**!



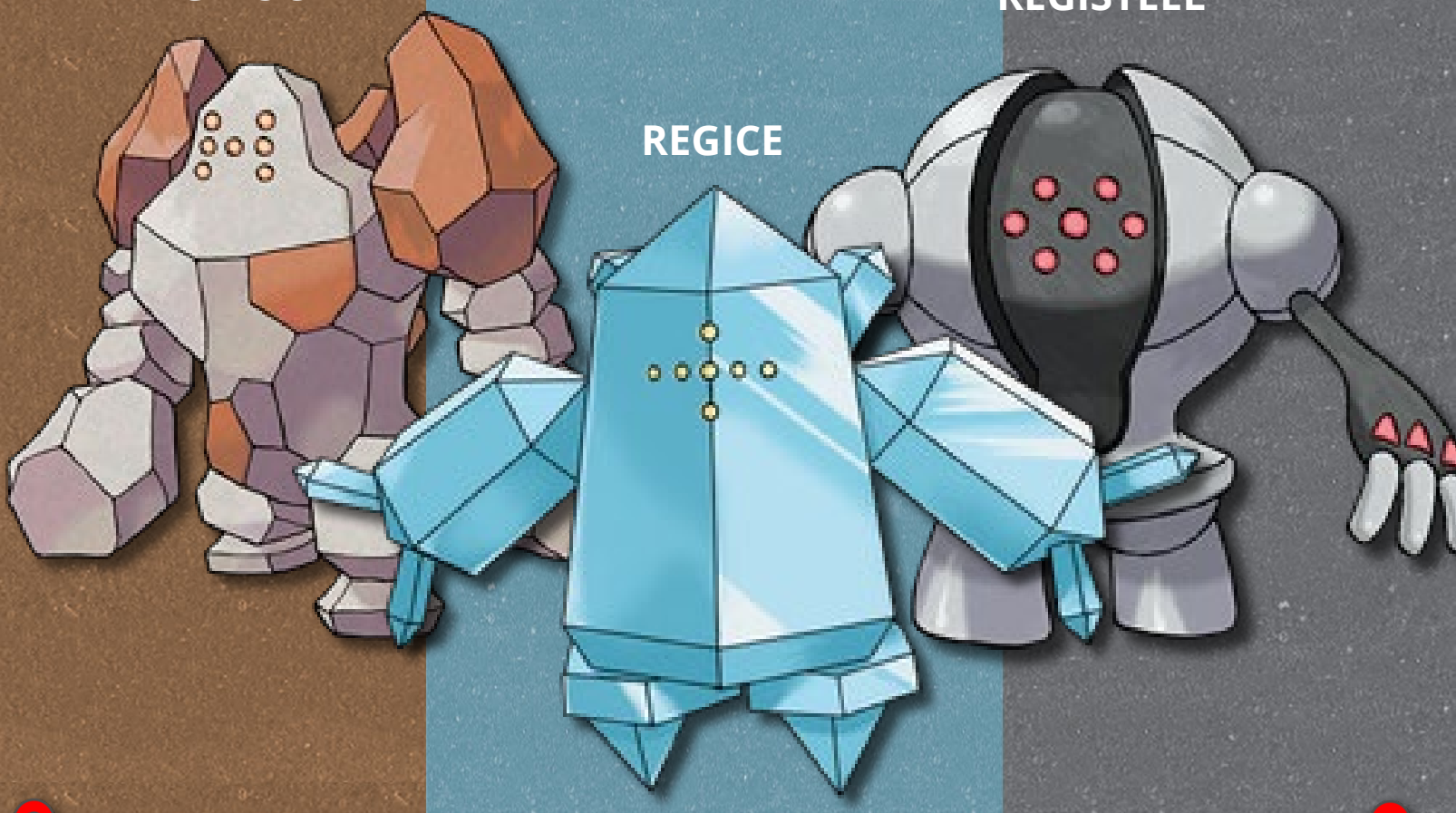


por ***Robson Júnior***
Revisão: Gabriel Verbena
Diagramação: Leandro Alves

Os Pokémon lendários e míticos da região de Hoenn

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 melhor para falar da história desse mundo do que os seus monstrinhos míticos? Continuando por Hoenn, aventure-se conosco por memórias de jogos que marcaram cada um dos videogames portáteis da Nintendo.

Trio de titãs lendários



Apenas de ler os nomes dos titãs lendários de Hoenn fica claro o fato de que eles apresentam uma relação entre si. Embora a origem deles só seja esclarecida posteriormente com seu mestre, Regigigas, cada um representa um elemento: argila, gelo e magma. É muito provável que eles tenham sido inspirados pelos golems, seres de lendas hebraicas com os quais compartilham certas características.

Onde encontrá-los? Em **Pokémon Ruby**, **Sapphire**, **Emerald**, **Omega Ruby** e **Alpha Sapphire**, os três lendários só podem ser encontrados após ter sido feita uma visita à Sealed Chamber. A partir daí, Regirock pode ser visto nas Desert Ruins; Regice na Island Cave; e Registeel na Ancient Tomb. A aparição destes monstrinhos depende da compreensão da linguagem braille, pois é parte dos puzzles envolvidos. Na versão **Platinum**, os três aparecem caso o treinador tenha derrotado a Elite Four e esteja com Regigigas em seu time. Regirock, Regice e Registeel podem então ser encontrados, respectivamente, nas Rock Peak Ruins, Iceberg Ruins e Iron Ruins. Já em **Black 2** e **White 2**, os três aparecem nas Underground Ruins, mas necessitam de chaves especiais para serem encontrados.

Regice

O que a Pokédex tem a dizer? Nem mesmo magma pode derreter o corpo de Regice, criado durante uma era glacial e descansado por milhares de anos em uma geleira. Aquilo que se aproxima deste Pokémon é congelado rapidamente, pois ele controla ar gélido de aproximadamente - 200°C.



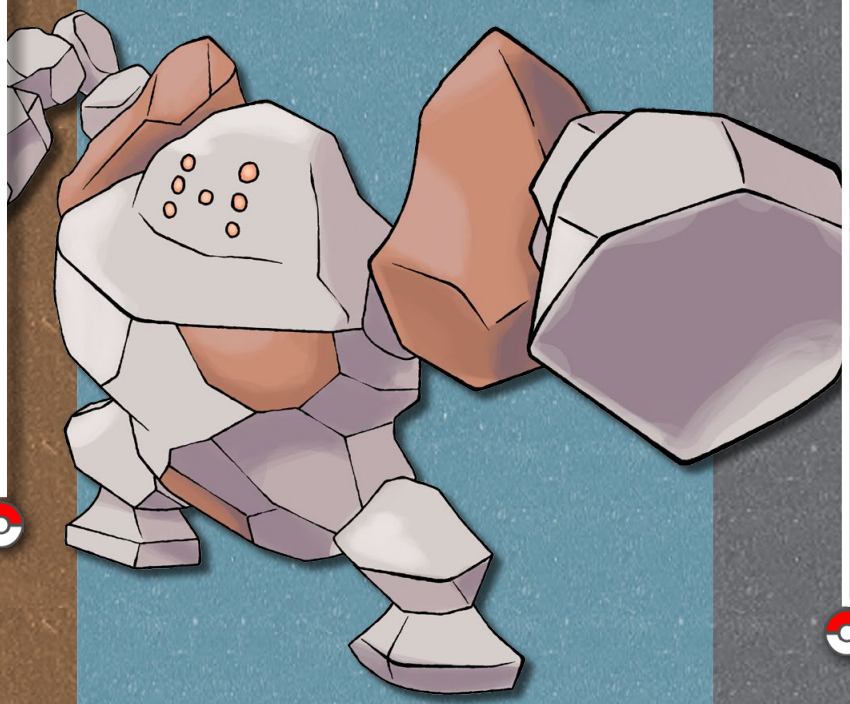
Regirock

O que a Pokédex tem a dizer? O corpo de Regirock é feito completamente de pedras de origens diversas. Se alguma parte sua é danificada ou mesmo arrancada de seu corpo, ele procura por rochas adequadas para reparar os prejuízos.

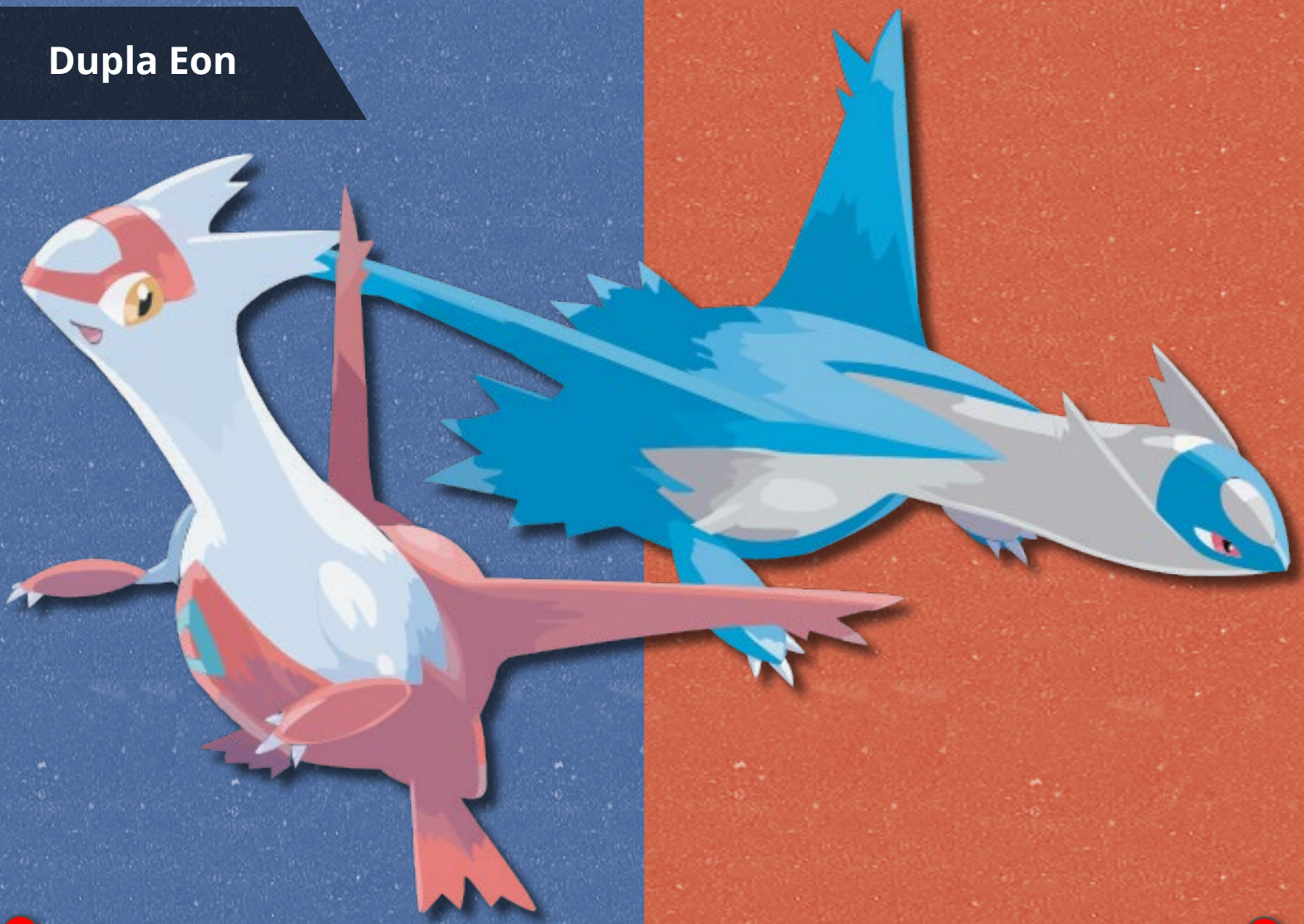


Registeel

O que a Pokédex tem a dizer? O corpo de Registeel é oco e feito de um metal tão duro que não pode ser arranhado. Trata-se de um componente ainda muito misterioso, que também lhe permite flexibilidade.



Dupla Eon



Pouco se sabe a respeito da história de Latias e Latios, mas ambos são mais dois dos Pokémon lendários de Hoenn. A chamada dupla eon ganhou maior destaque nos remakes Omega Ruby e Alpha Sapphire, em que aparecem com bastante frequência e desempenham um papel mais marcante. **Onde encontrá-los?** Latios pode ser encontrado vagando por Hoenn ou Kanto em **Ruby** e **SoulSilver**, enquanto Latias em **Sapphir**e e **HeartGold**; em **Emerald**, o jogador pode escolher qual deseja encontrar. Nos remakes **Omega Ruby** e **Alpha Sapphire**, Latias ou Latios, respectivamente, entra no time do protagonista com o desenrolar da trama. Para conseguir encontrar o outro membro da dupla eon nos jogos situados em Hoenn, é necessário ter o item Eon Ticket. Já em **HeartGold** e **SoulSilver**, o item chama-se Enigma Stone.

Com um item especial, chamado Eon Flute, o protagonista pode invocar Latias ou Latios (de acordo com a versão) independentemente de onde eles estejam. Com a ajuda de um desses Pokémon, é possível voar livremente por Hoenn, algo exclusivo em **Omega Ruby** e **Alpha Sapphire**. Foi também nestas versões que os dois receberam Mega Evoluções.

Latios

O que a Pokédex tem a dizer? Além de ser inteligente como Latias, Latios é bastante dócil e disposto a se abrir para um treinador que considerar compassivo. Ele tem a habilidade de fazer seu adversário ver imagens que já tenha visto ou apenas imaginado.

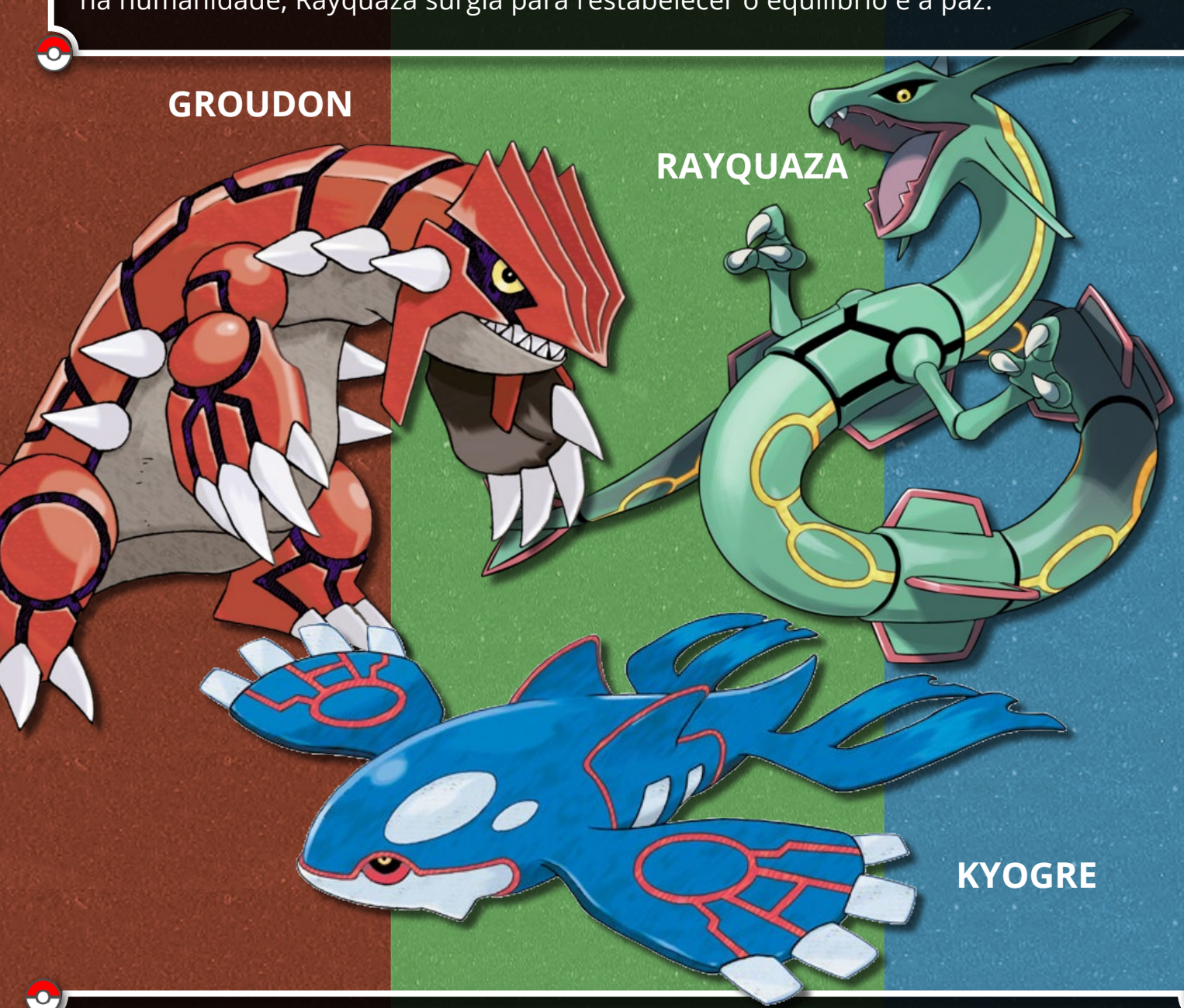


Latias

O que a Pokédex tem a dizer? Latias tem uma grande inteligência, que a torna capaz de compreender o discurso humano e as suas emoções. Ela tem a habilidade de se comunicar telepaticamente, embora costume manter distância de outros seres. Sua penugem é semelhante a vidro; dependendo da incidência de luz, a mesma pode ser refratada e deixar Latias invisível.

Trio climático

Os principais lendários de Hoenn estão no comumente chamado trio climático, uma designação que existe por eles terem habilidades relacionadas a alterações no clima. Quando os poderosos Groudon e Kyogre brigavam, causando caos na humanidade, Rayquaza surgia para restabelecer o equilíbrio e a paz.



Com Omega Ruby e Alpha Sapphire, os três principais lendários de Hoenn passaram a ter métodos para a alteração de suas formas. Enquanto Groudon e Kyogre fazem Primal Reversions para retomar suas formas mais poderosas, Rayquaza tornou-se capaz de Mega Evoluir.

Rayquaza

O que a Pokédex tem a dizer? Rayquaza habitou a camada de ozônio terrestre por centenas de milhares de anos sem descer ao solo, o que fez com que sua existência só fosse percebida muito tempo depois, quando Kyogre e Groudon começaram a lutar. Os meteoroides que estão dentro de seu corpo permitem que este Pokémon Mega Evolua sem precisar de uma Mega Stone.
Onde encontrá-lo? Após derrotar a Elite Four, Rayquaza pode ser enfrentado no Sky Pillar em **Ruby**, **Sapphire**, **Omega Ruby** e **Alpha Sapphire**. Nestas duas últimas versões, uma parte da história chamada Delta Episode é totalmente voltada a esse Pokémon. Em **Emerald**, Rayquaza pode ser encontrado no mesmo local, mas ainda antes mesmo de enfrentar a Elite Four. Caso o jogador tenha Groudon e Kyogre em sua cópia de **HeartGold** ou **SoulSilver**, é possível encontrá-lo também na Embedded Tower tendo o item Jade Orb em mãos.

Groudon

O que a Pokédex tem a dizer? Groudon tem o poder de secar nuvens de chuva e fazer a água evaporar. Isto foi a salvação para as pessoas que sofriam com grandes inundações. Ele representa, de modo geral, a terra. Após ter uma grande luta contra Kyogre, este Pokémon hibernou no magma subterrâneo.
Onde encontrá-lo? Em **Ruby** e **Omega Ruby**, Groudon pode ser encontrado na Cave of Origin, uma caverna considerada sagrada na cidade de Sootopolis. Na versão **Emerald**, ele pode ser enfrentado na Terra Cave. Para encontrá-lo em **SoulSilver**, é necessário ter o item Red Orb para que apareça na Embedded Tower.



Kyogre

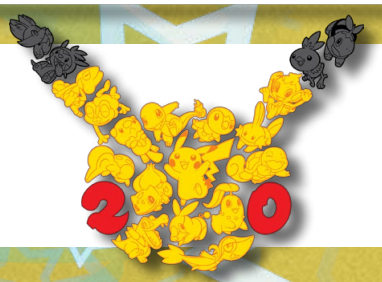
O que a Pokédex tem a dizer? Kyogre pode criar enormes nuvens de chuva para salvar áreas que sofrem de secas e também aumentar o nível dos mares. Depois de sua grande luta contra Groudon, ele passou a repousar no fundo do oceano, do qual é considerado o criador e a personificação.
Onde encontrá-lo? De forma análoga a Groudon, Kyogre pode ser encontrado na Cave of Origin nas versões **Sapphire** e **Alpha Sapphire**, na Marine Cave em **Emerald** e na Embedded Tower de **HeartGold**, contanto que o jogador tenha uma Blue Orb.

Jirachi



O que a Pokédex tem a dizer? Conta-se que Jirachi pode realizar qualquer desejo quando desperta de seu sono de mil anos. Se ele sente perigo enquanto dorme, luta sem nem mesmo acordar. Uma forma de acordá-lo é com uma canção que demonstre pureza na voz.
Onde encontrá-lo? Como Pokémon mítico, Jirachi é exclusivo de eventos.

Em comemoração aos vinte anos da franquia, Jirachi foi o terceiro Pokémon distribuído neste ano. Todos os donos de **Pokémon X**, **Y**, **Omega Ruby** e **Alpha Sapphire** puderam recebê-lo através do Mystery Gift durante o mês de abril.



Deoxys



O que a Pokédex tem a dizer? Deoxys foi originado pela mutação de um vírus espacial que foi exposto a um raio laser e colidiu com a Terra em um meteoro. Ele aparece em lugares que apresentam o fenômeno das auroras. É um Pokémon muito inteligente e tem poderes psicocinéticos.
Onde encontrá-lo? Como Pokémon mítico, Deoxys é exclusivo de eventos.

Além de sua forma normal, Deoxys pode alternar para as formas Attack, Defense e Speed, que favorecem os atributos aos quais fazem referência. Na geração III, cada forma era exclusiva por jogo, mas tornou-se possível alterná-las em locais específicos das gerações posteriores.

Novidades de Pokémon



A participação da Nintendo na E3 foi evidentemente voltada a The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Wii U/NX). Entretanto, os treinadores Pokémon não ficaram sem o devido destaque durante o evento, pois Sun e Moon (3DS) tiveram um bom tempo de destaque no primeiro dia de Treehouse: Live.

Um vídeo com várias das imagens que já vimos foi exibido, seguido de algumas perguntas a respeito do desenvolvimento feitas a Junichi Masuda e Shigeru Ohmori, responsáveis, respectivamente, pela produção e direção dos jogos. Eles reforçaram que Solgaleo e Lunala terão um papel central na história de Pokémon Sun e Moon, mais importante do que quaisquer outros lendários que estrelaram os demais jogos da franquia. As formas alternativas de Zygarde (10% e Complete) também estarão presentes na trama do jogo.

Os iniciais estão sendo bastante estudados durante o desenvolvimento de Sun/Moon, especialmente sua movimentação, de forma que os jogadores se cativem mais facilmente por eles. O design dos protagonistas foi feito tomando por base o clima tropical, e por isso eles vestem roupas leves; além disso, os personagens e ambientes realmente estão sendo feitos em proporções mais condizentes com a realidade. Quando foi mencionado o misterioso bracelete que os personagens usam em seus pulsos, os membros da Game Freak rapidamente mudaram de assunto. Felizmente, foi aí que começou a exibição de gameplay (ainda não de uma versão final, obviamente, mas que nos dá uma ótima percepção dos jogos).

SOLGALEO





LUNALA

ZYGARDE 10%



O protagonista (do sexo masculino) é visto em casa, em um ponto da história em que já recebeu seu Pokémon inicial e está a caminho de um festival que ocorrerá numa cidade próxima. No caminho, o membro do Treehouse: Live que está fazendo a demonstração encontra alguns Pokémon selvagens na Route 1 de Alola, a começar por Ledyba. Temos uma boa vista da nova tela inferior, que sofreu uma boa reformulação. É possível perceber que a câmera está ainda mais dinâmica e a experiência se torna ainda mais imersiva pela presença do treinador atrás de seus Pokémon durante as batalhas. Na seleção de movimentos, agora será possível saber o nível de eficácia do golpe em relação à tipagem; isso apenas a partir do segundo encontro com um Pokémon em específico. As informações a respeito dos movimentos podem ser acessadas facilmente por um botão ao lado de cada um, tornando a experiência ainda mais amigável a novos jogadores.







A tela inferior também conta com informações a respeito do Pokémon adversário e do seu próprio parceiro, indicando aumentos e reduções de stats — algo bastante útil para que não precisemos decorar essas alterações. Ao capturar um Pokémon e registrá-lo na Pokédex, a tela de cima mostra se há outros monstrinhos dessa mesma família (evoluções, pré-evoluções) a serem obtidos.



Em Sun/Moon, quando o personagem se aproxima de um treinador preparado para batalha, a tela é parcialmente fechada por duas sombras, na intenção de ampliar a tensão e avisar que há encrenca à vista. Com a demonstração, foi possível ver que os adversários de classes comuns (como Youngster e Lass) também aparecem na tela de batalhas comandando seus Pokémon e exibem emoções em alguns momentos da luta: quando estão planejando seus movimentos ou quando são derrotados, por exemplo. Na fala de Hala (o senhor que dá o seu inicial), descobre-se que cada uma das quatro ilhas que compõem Alola tem um Pokémon guardião. Para agradecer a esses monstrinhos especiais, um festival está sendo realizado e o evento principal é uma batalha entre os treinadores que acabaram de iniciar suas jornadas: o protagonista e seu amigo, Hau. Para dar início ao confronto, Hala apresenta o jogador como alguém que teve um encontro com Tapu Koko, guardião da ilha Melemele, e seu amigo Hau como neto do kahuna, termo que significa algo como sacerdote. Na batalha, Hau utiliza o Pokémon inicial que é fraco contra o do protagonista e também um Pichu.



Tapu Koko

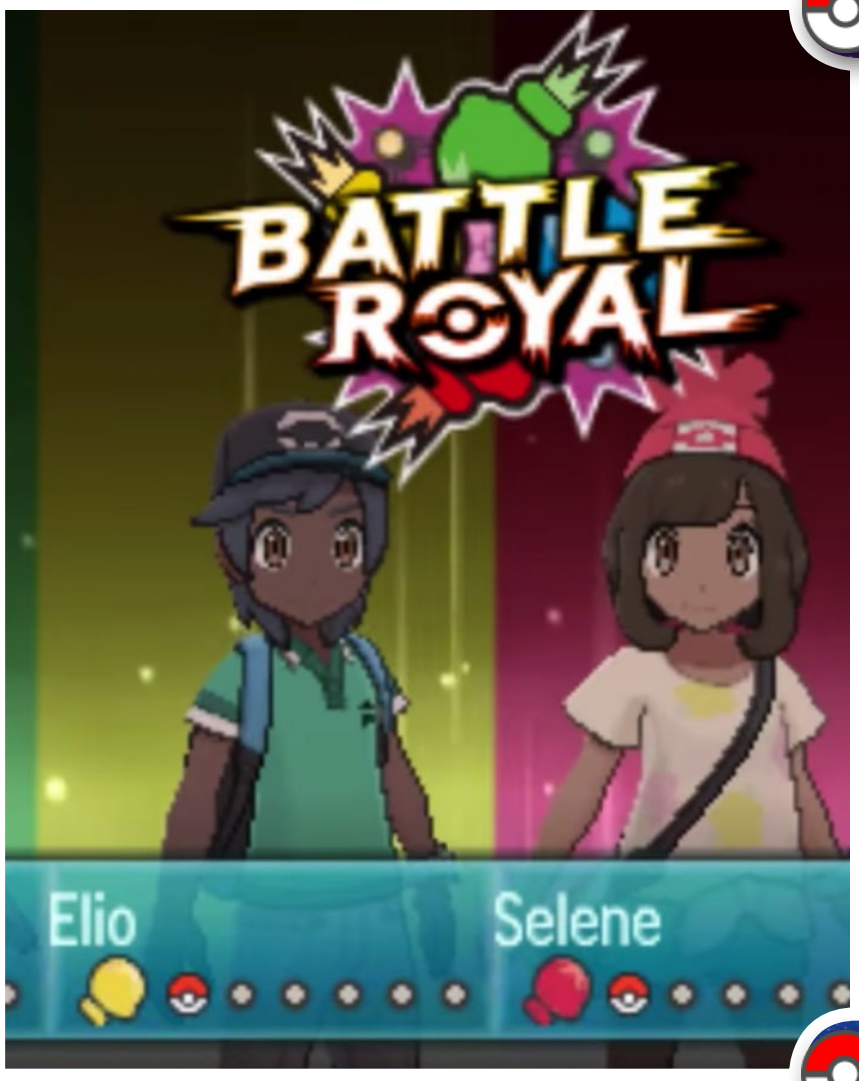




Ledyba, Pichu, Caterpie... Vários Pokémon das duas primeiras gerações estarão presentes em Alola, reforçando a teoria de que Johto será "homenageada" de forma semelhante a Kanto em **Pokémon X/Y (3DS)**.

Com isso, a demonstração foi encerrada e um novo tópico surgiu: o Battle Royal, novo modo multiplayer de Sun/Moon. Em suma, cada treinador utiliza três Pokémon, um por vez, e participam quatro treinadores. Cada um ataca o adversário que preferir, criando sua própria estratégia para vencer o round. Para definir o resultado final nesse modo, analisa-se quantos Pokémon cada um derrotou e quantos restaram. O vídeo desse modo também mostrou que haverá personalização de roupas dos personagens, além dos tons de pele.

A parte dedicada a Pokémon no Treehouse: Live acabou com Masuda e Ohmori comentando sobre a recepção dos fãs a respeito de Pokémon Sun e Moon. Entretanto, enquanto isso, o site oficial dos jogos foi atualizado com novas informações e o canal de Pokémon trouxe um novo vídeo, estrelando novos monstrinhos que também apareceram durante a demonstração, Yungoos e Pikipek, e Grubbin, que não teve chance de surgir previamente. O vídeo também contém informações sobre Magearna e uma outra exibição do Battle Royal.







Yungoos é do tipo Normal e pode ter as habilidades Stakeout (causa dano em dobro quando utilizado em um Pokémon que acabou de entrar em combate) ou Strong Jaw. **Pikipek**, por sua vez, é dos tipos Normal e Voador, com habilidade Keen Eye ou Skill Link. Já **Grubbin** é Inseto e sua habilidade, Swarm. Magearna, com sua habilidade Soul-Heart, aumenta seu Sp. Attack em um estágio a cada vez que um Pokémon na área é derrotado.

O site oficial da franquia ainda trouxe mais uma novidade: Solgaleo e Lunala podem entrar em fases chamadas Radiant Sun e Full Moon, respectivamente, durante a batalha. Ainda não se sabe muito sobre isso, apenas que eles se tornam ainda mais poderosos quando se encontram nesses estados.



... E mais novidades de Pokémon Sun/Moon (3DS) em julho

Depois de uma olhada em detalhes da sétima geração de Pokémon durante a E3, a Pokémon Company liberou novas informações no começo de julho. Desta fez, o foco foi introduzir vários Pokémon nativos de Alola e trazer mais um pouco sobre as formas de Zygarde.



Tapu Koko, dos tipos Elétrico e Fada, é o guardião da ilha Melemele, parte da região Alola. Mesmo sendo considerado um protetor, é inconstante e nem sempre disposto a ajudar os necessitados. Entretanto, caso alguém desperte seu interesse, ele segue tal pessoa ou Pokémon. Sua habilidade Electric Surge atua de forma semelhante ao movimento Electric Terrain: torna movimentos do tipo Elétrico mais poderosos e impede que os Pokémon afetados adormeçam. Seu golpe de assinatura, Nature's Madness, corta o HP do oponente pela metade.

Charjabug é Inseto/Elétrico e a forma evoluída de Grubbin. É um Pokémon que consegue ficar completamente parado, em preparação para sua futura evolução. Ele pode estocar eletricidade o suficiente para abastecer uma casa de família por um dia inteiro, além de poder compartilhá-la com outros Pokémon, servindo como uma bateria. Sua habilidade Battery aumenta o Special Attack de seus aliados.

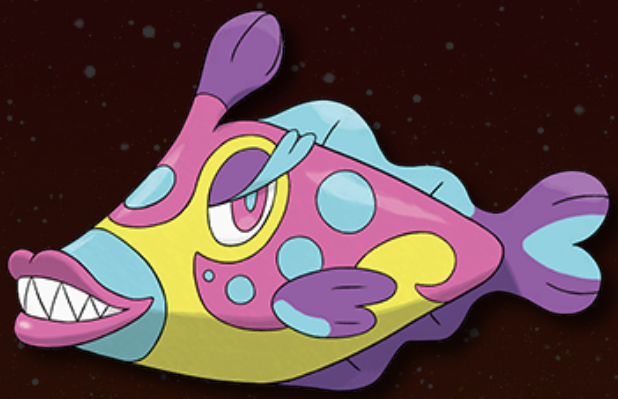




Vikavolt, a evolução de Charjabug, também é dos tipos Inseto e Elétrico. Ele pode atirar feixes elétricos a partir de sua boca, controlando o que é liberado com suas mandíbulas. É um Pokémon ágil e com ótimos reflexos, adepto de manobras aéreas. Vikavolt pode usar um Charjabug como uma bateria extra para atirar movimentos ainda mais poderosos, mas o solta quando precisa de uma maior mobilidade.

Drampa é dos tipos Normal e Dragão. Costumam viver sozinhos em altas montanhas, mas amam comunicar-se com humanos e Pokémon. É um monstrinho extremamente dócil, em especial com crianças, mas pode tornar-se violento caso alguém de que esteja tomando conta seja ameaçado de alguma forma. Além da habilidade Sap Sipper, Drampa também pode ter Berserk, que aumenta o Sp. Attack em um estágio quando está com HP abaixo da metade.





Bruxish, Água/Psíquico, pode causar intensas dores de cabeça e até fazer oponentes desmaiarem com seus poderes psíquicos. Quando outros Pokémon escutam seus dentes rangerem à distância, eles pressentem o perigo e fogem imediatamente. Em Alola, Bruxish são mantidos por perto para proteger as praias de outros Pokémon aquáticos perigosos. Esse monstrinho pode ter tanto Strong Jaw quanto Dazzling como habilidade; esta última impede o uso de golpes de prioridade como Quick Attack.

Cutiefly, Pokémon Inseto/Fada, podem sentir a aura de outros seres vivos. Eles procuram por flores de acordo com a cor e brilho de suas auras para então juntar néctar e pólen. Estes Pokémon parecem gostar de se aproximar de outros seres que estejam se sentindo bastante felizes ou tristes e costumam habitar os campos e prados dos arredores das cidades.

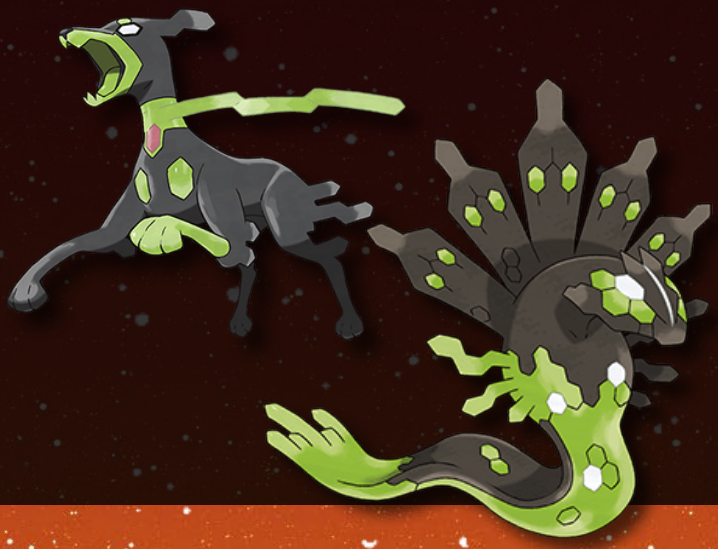




Togedemaru é dos tipos Elétrico e Aço. Ele pode estocar eletricidade a partir da agulha que cresce em sua cabeça e então liberar poderosos ataques elétricos. Seu corpo é coberto por estruturas semelhantes a espinhos, que podem ser eriçadas. Quando há relâmpagos, é possível ver Togedemaru juntar-se para absorver a energia dos raios que os atingem.

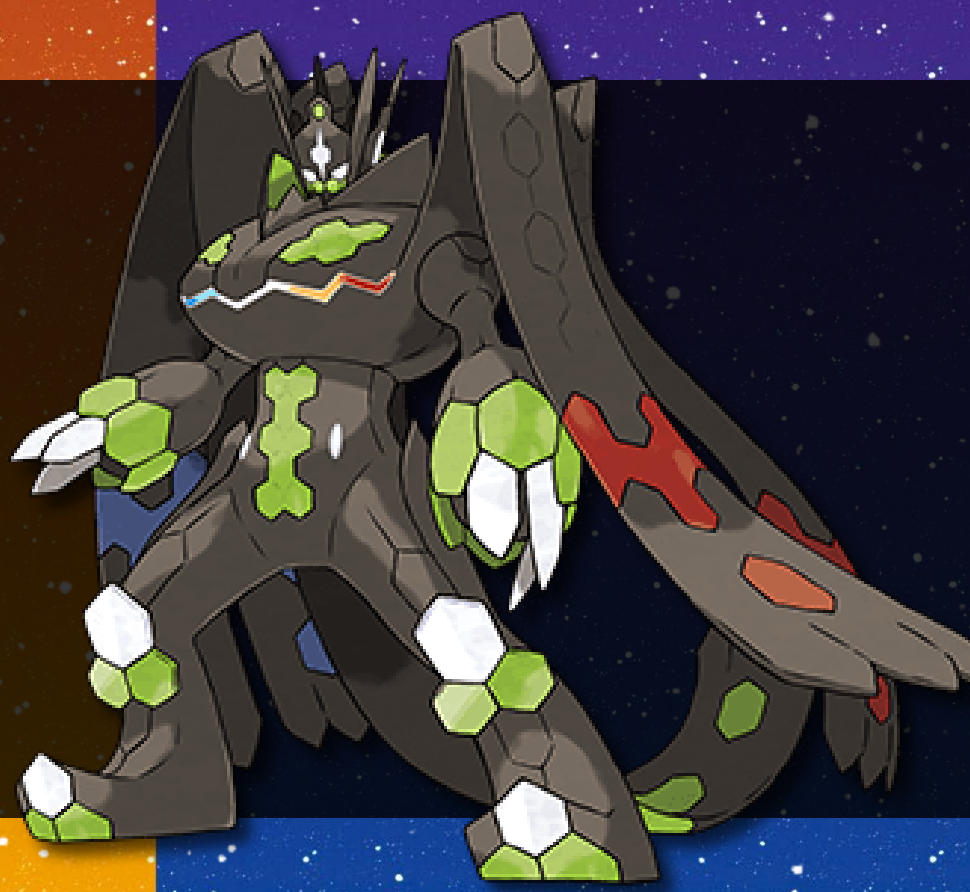
Zygarde, um Pokémon já conhecido, também foi melhor explorado. Cada uma das formas deste monstrinho é composta por componentes chamados Cores e **Cells**. Enquanto **Cores** estão em pequeno número e servem como cérebros (tendo assim vontades próprias), as Cells existem em abundância e formam outras partes das formas de Zygarde, atuando de acordo com as exigências das Cores.





Zygarde pode ativar sua **10% Forme** por um curto período de tempo, pois só apresenta uma Core em sua estrutura. Tem um corpo canídeo e chega a velocidades fantásticas quando corre. A **50% Forme**, já presente desde **Pokémon X/Y (3DS)**, tem um poder devastador, mas só apresenta metade das células que Zygarde tem espalhadas pelo mundo.

Um Zygarde com habilidade Power Construct nas formas 10% ou 50% pode transformar-se na **Complete Forme** quando seu HP vai abaixo da metade. Sua missão é proteger o ecossistema Pokémon, mantendo a ordem com seu incrível poder. Suas asas e cauda apresentam uma Core cada, tomando assim decisões próprias. Seu movimento Core Enforcer apaga as habilidades de um oponente que tenha atacado anteriormente no mesmo turno.



Além destes que foram exibidos em vídeo, o site oficial de Pokémon trouxe ainda informações sobre Komala e Rockruff, que haviam vazado anteriormente em scans da Revista CoroCoro.



Komala nunca foi visto acordado; este Pokémon do tipo Normal faz tudo enquanto está adormecido. Conta-se que sua saliva serve como remédio para insônia e outras doenças. Quando recebe de seus pais um tronco de árvore, ele quase nunca o solta. Caso isso aconteça, ele não é capaz de dormir bem e começa a se debater. Sua habilidade Comatose faz com que ele não possa ser afligido por outra condição de status por estar adormecido permanentemente.

Rockruff é um cachorrinho do tipo Pedra. Ele tem uma excelente memória olfativa, que o impede de esquecer cheiros quando os sente e o ajuda a encontrar seu treinador mesmo que eles se separem por longas distâncias. É um Pokémon bastante sociável, mas separa-se de seu treinador quando está prestes a evoluir, retornando apenas quando já assumiu sua nova forma. Rockruff são bastante persistentes e insistem em batalhar mesmo quando já estão com níveis críticos de energia.





Salandit foi divulgado posteriormente em um vídeo exclusivo. Com os tipos Veneno/Fogo, trata-se de um Pokémon que emite gás tóxico e chamas a partir da base de sua cauda. Com a sua nova habilidade, Corrosion, nem mesmo Pokémon teoricamente imunes a envenenamento (dos tipos Veneno ou Aço) escapam desta condição de *status*. Entretanto, sua descrição oficial antecipa que, embora lute ferozmente, Salandit não são poderosos. Quem sabe em uma possível evolução?

Além de falar de Pokémon específicos, o site oficial nos deu um gostinho de novas atrações que estarão em Sun e Moon. Entenda por "gostinho" três novas imagens, que mostram uma misteriosa localização, um Pikachu disparando uma descarga elétrica e o mais curioso: um treinador montado em seu Stoutland. Será que teremos uma nova forma de locomoção em Alola?

Continue conosco acompanhando as novidades de Pokémon Sun e Moon (3DS) até o lançamento em 18 de novembro deste ano.

Revista GameBlast 21

Neste mês, a revista GameBlast vai para o maior evento de games do mundo, E3.



Veja também nossa análise de Zero Time Dilemma, o Top 10 maiores micos da E3 e muito mais!

Baixe já a sua!

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista