NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBLAST.COM.BR



DISCUSSÃO: POKÉMON GO

ESSA FEBRE TEM DATA PARA ACABAR?

POKÉMON BLAST: MÍTICOS DE UNOVA

+ NOVOS POKÉMON, NOVAS FORMAS E MAIS



#84 SET 2016

CC BY NC ND

126 anos, não é para qualquer um!

Caro leitor, você não leu errado, a **Big N** está completando seus 127 anos. Caso esteja se perguntando por que Mario tem 30 anos enquanto a Nintendo possui 127, a resposta está nesta edição. Descubra a história da empresa e os ramos dos quais ela fez parte até chegar aos games que tanto amamos. Nesta edição falamos sobre o gênio Shigeru Miyamoto, pai de Mario, Zelda e Donkey Kong, dentre outros, além da análise de **Metroid Prime Federation Force (3DS)**, novos monstrinhos em **Pokémon Sun/Moon** e muito mais. Boa leitura! - ***Leandro Alves***





CARTAS
N-Blast Responde **04**



DEVELOPERS
Shigeru Miyamoto **09**



BLAST FROM THE PAST
20 ano de Super Mario 64 **18**



PRÉVIA
Mario Party: Star Rush (3DS) **26**



PRÉVIA
Paper Mario: Color Splash (WiiU) **38**



ANÁLISE
Metroid Prime: Federation Force (3DS) **44**



TOP 10
Nintendo 64 e seus 10 jogos mais marcantes **54**



127 ANOS DA NINTENDO
Comemore conosco mais um ano da Big N **66**



DISCUSSÃO
Pokémon Go é passageiro? **96**



POKÉMON BLAST
Os míticos de Unova + Pokémon Sun & Moon **103**

NINTENDO BLAST

DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO
Sérgio Estrella

DIRETOR EDITORIAL
Leandro Alves

DIRETOR DE PAUTAS
Ana Krishna Peixoto
João Pedro Meireles
Luís Antônio Costa

DIRETOR DE REVISÃO
Vitor Tibério

DIRETOR DE ARTE
Leandro Alves

REDAÇÃO
Alex Sandro de Mattos
Ana Krishna Peixoto
Dácio Augusto
Gilson Peres Tosta
Italo Chianca
Rafael Neves
Renan Greca
Robson Júnior
Thiagos Caires

REVISÃO
Ana Krishna Peixoto
Luigi Santana
Vitor Tibério

DIAGRAMAÇÃO
Bruno Carneiro
Davi de Sousa
Guilherme Kennio
Leandro Alves
Paulo D. Fabiola Jr.
Peterson Barros
Vinicius Borges

Ilustração
Nivaldo Wesley

CAPA
Leandro Alves

HQ Blast

"Hanafuda Blast" 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

Boing-oing! Fala, galere pedrástica! Viram que a Nintendo finalmente anunciou um jogo do Mario para celulares? Estou falando do Super Mario Run. O próprio tio Shigy apareceu no evento da Apple, no qual ela mostraria o iPhone 7, e apresentou para o mundo o primeiro jogo do encanador para smartphones. E não vamos precisar esperar muito, pois o jogo chega no final deste ano... é, quer dizer, os donos de dispositivos com iOS não vão esperar, porque o jogo só sairá para Android em 2017. Segundo o nosso amado Miyamoto, o motivo para isso é a estabilidade da plataforma iOS e por não ser necessário compatibilizar com diversos aparelhos diferentes, como é o caso do sistema do robozinho verde. Claro que não foi só isso e a Nintendo e Apple devem ter feito um bom acordo. Faz parte.



Super Mario Run será muito fácil de jogar. Ele foi projetado em modo retrato (com o celular em pé) e só será preciso usar uma das mãos para jogá-lo, deixando a outra livre para comer ou segura-se para não cair no ônibus ou metrô (e você sabe o que acontece se não segurar firme nessa horas, não é mesmo?). O jogo é um desses títulos de corrida infinita. O Mario corre sozinho da esquerda para a direita e só é preciso tocar a tela para ele pular. Se pressionar com mais intensidade, o bigodudo pula mais alto, se for um toque rápido, ele dá só um pulinho. Acho até injusto comigo, pois já pedi um endless run para o tio Shigy e ele disse que esse tipo de jogo não daria certo para mim. Oras, só porque eu sou uma pedra? Posso rolar, sabia?! ¬¬

O visual do jogo é 2.5D, estilo New Super Mario Bros., e o objetivo é coletar o maior número possível de moedas e chegar até a bandeira no final. Tem outros dois modos, um será para criar o seu próprio Reino do Cogumelo e não apresentou muitos detalhes; o

outro, chamado Toad Rally, é uma competição contra os fantasmas de outros jogadores. É preciso, durante um certo tempo, conseguir mais moedas que o seu oponente (que aparece como um sticker do Mario) e impressionar os toads durante o trajeto, que aparecem aplaudindo. O vencedor receberá os toads e poderá colocá-los no seu próprio Reino do Cogumelo.

É bem interessante que o jogo foi desenvolvido pelo Miyamoto, em parceria com DeNA, que é a responsável pelo Miitomo, que tem ligação direta com o sistema de recompensas My Nintendo. O próprio Miyamoto já avisou que é possível que Super Mario Run também tenha conexão com o My Nintendo e permita acesso a coisas como a lista de amigos e, quem sabe, renda moedas. Espero que dessa vez a Big N seja mais generosa com essas moedas, porque no Miitomo, além de existir um limite diário de tarefas para consegui-las, ainda são em pequeno número.

Super Mario Run apenas foi anunciado e já fez as ações da Nintendo aumentarem em 20%. Imaginem o sucesso quando for lançado. A previsão é de sair para mais de 100 países e ter opção para nove idiomas, incluindo o português do Brasil. Sim, Mario em português. O game será pago, mas eu até prefiro assim do que ter que receber um jogo "grátis", mas que acaba forçando o jogador a gastar dinheiro de fato para avançar no jogo de maneira mais fluida.

Eu só sei que o Presidente da Nintendo, Tatsumi Kimishima, prometeu cinco jogos para celulares e **Super Mario Run** é um deles. Se já temos Pokémon e Mario, tá na hora de aparecer um jogo da MINHA série também. E melhor ainda, um jogo comigo como protagonista. Já tá demorando até, hein?! ¬¬





Querida pedra, eu adquiri ano passado o jogo Monster Hunter 4 Ultimate e sou completamente iniciante na série, mas acho que tenho me virado bem e me divertido bastante. Mas eu não consigo conectar à internet, como eu posso conectar? PS: eu estou em Harth.
Anônimo "Caçador" da Silva



Para jogar **Monster Hunter 4 Ultimate** online é simples: selecione o mapa do mundo na tela inferior, clique na barra verde que diz "Solo/Multiplayer" e depois selecione "Online". Daí é só optar entre se juntar a um grupo existente ou criar um novo.

Pedra, vale mais a pena vincular a minha conta brasileira ou americana no My Nintendo? Não sei se faz diferença, mas uso a americana para compra de jogos no Wii U e 3DS. Valew!?
Anônimo "Miintendo" da Silva

Se você usa a conta americana para comprar jogos, vincule o My Nintendo com essa conta americana, sem dúvida nenhuma. Porque dessa forma você vai poder usar os descontos e demais prêmios do My Nintendo para comprar e baixar jogos em qualquer um dos dois consoles.

Olá Sábia Pedra. preciso muito da sua ajuda, apesar de não ser o jogo da sua série, sei que vai conseguir me ajudar.Vi que o Global link do pokemon XY e ORAS vai ser encerrado isso afeta como esses games? não vou poder mais jogar online? ainda vale a pena comprar esses jogos citados? Obrigado!! XD?
Anônimo "Global Alfacinho" da Silva

Não, isso não afeta o jogo online com outras pessoas em X/Y e OR/AS. O Global Link é o site relacionado aos jogos da série, no qual você pode vincular o seu save e usar para ganhar alguns itens e Pokémon especiais, jogando minigames ou cumprindo certos objetivos. Esse site vai ser descontinuado para os jogos da 6ª geração, a fim de dar lugar ao novo Global Link de Sun/Moon, mas isso significará apenas que você não vai poder mais usar o site usando o save de **X/Y** e **OR/AS**. Os modos online do jogo, entretanto – como troca de Pokémon, batalhas online, etc. –, continuarão funcionando normalmente.



Pedra,eu tenho o Smash Bros para o 2DS e meu amigo tem um Wii U, mas ele não tem o jogo. Para nós jogarmos juntos, ele também precisa do jogo físico/ digital no console dele?
Anônimo "Sem briga compartilhada" da Silva

Mesmo que o seu amigo tivesse o jogo no Wii U dele, vocês não poderiam jogar juntos, um jogando pelo Wii U e o outro pelo 2DS, já que não existe o cross play entre as duas versões. Ou seja, não é possível as duas versões se comunicarem para compartilhar batalhas entre elas (algo como é feito no Monster Hunter 3 Ultimate, por exemplo). Na versão de 3DS, só dá para jogar multiplayer com outros jogadores de 3DS, e o mesmo vale para o Wii U. O que é possível fazer é usar o 3DS/2DS como um controle adicional na versão de Wii U. Mas nesse caso, o portátil serve apenas como um controle, ele não mostra a ação na tela. E, para fazer isso, é necessário ter a versão de Wii U do jogo.



Olá Pedra Pedregulha Pedrosa, gostaria de tirar algumas duvidas sobre o Nintendo 3DS XL: tem problema carregar e jogar ao mesmo tempo? Tem problema deixar a fita do jogo no console, com ele desligado ou em outro aplicativo? Tem problema minimizar o jogo e abaixar a tela? Só Isso, desde já obrigado
Anônimo "Tem Problema" da Silva Desesperada" da Silva

1) Não tem problema nenhum carregar e jogar ao mesmo tempo. O único efeito que isso terá, é claro, é que o carregamento vai demorar um pouco mais.

2) Também não há problema em deixar o cartucho no console, seja se ele estiver desligado ou se o estiver usando para outra coisa.

3) Mais uma vez, problema nenhum. Imagino que com "minimizar" você quis dizer pressionar o botão Home para retornar ao menu, com o jogo ainda rodando? Em todo caso, não há problema em fazer isso e abaixar a tela, o jogo continuará aberto em segundo plano quando você o abrir novamente.



Pedra, desculpa esse tipo de pergunta, mas não estou acostumado a usar o Miiverse e gostaria de saber se funciona a partir do smartphone. Tem aplicativo? Qual endereço posso deixar nos favoritos? Gracias

Anônimo "Apenas" da Silva

Ora, não há nenhum problema com a sua pergunta e é uma dúvida que certamente muitos têm! Atualmente não há um aplicativo do Miiverse para smartphones ou tablets, mas ele pode sim ser acessado através desses dispositivos, acessando o **site do Miiverse** por meio de um navegador, como o Chrome, Safari, ou qualquer outro. O único detalhe é que, dessa forma, você só pode acessar o Miiverse usando uma conta NNID já existente. Já para criar uma nova conta, por enquanto só é possível através de um 3DS ou Wii U.



Oh Pedra da sabedoria, comprei um celular novo e baixei Pokémon GO, mas sempre que deixo no modo AR, o Pokémon não aparece e um aviso diz que Pokémon GO não consegue achar a orientação do meu celular. Vc sabe o que é isso?

Anônimo "Poképã Desorientado" da Silva

Isso acontece com smartphones que não possuem um giroscópio interno e, portanto, não são capazes de usar o modo de Realidade Aumentada, que requer um reconhecimento preciso dos movimentos do aparelho. Apesar da presença de giroscópios terem se tornado muito comuns em praticamente todos os celulares mais novos, alguns modelos são fabricados sem esse dispositivo (certamente para reduzir o custo), como o Moto G3. Nesses casos, infelizmente, não há forma de usar o modo AR, mas daí é só deixar isso desligado e aproveitar o jogo sem esse recurso.



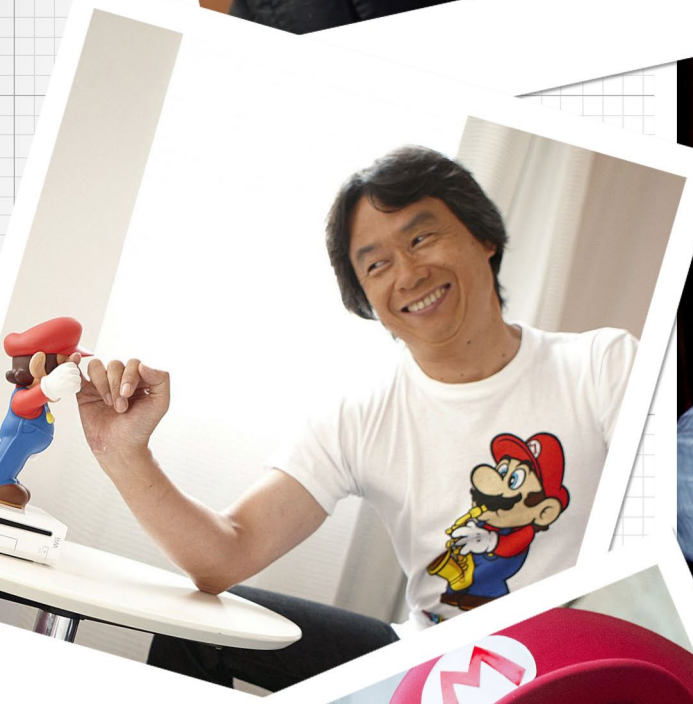
*por **Alex Sandro de Mattos***

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Peterson Barros















Developers: Shigeru Miyamoto

Quando se fala em Nintendo, é quase impossível não relacionar o nome da empresa a **Shigeru Miyamoto**. O mestre é responsável pelas principais franquias e diversos projetos da Big N que fizeram, fazem e farão você se divertir por muito tempo. Você vai conhecer mais sobre a história e os trabalhos de um dos grandes cérebros da Nintendo e do entretenimento digital.

Os primeiros passos do pequeno gigante



Chain Chomp

Filho do casal Iijake Miyamoto e Hinako Aruha, Shigeru nasceu em Quioto, no Japão, em 16 de novembro de 1952. Quando criança adorava pintar, desenhar e explorar a paisagem próxima à sua casa, mas tinha medo do cachorro de um vizinho que ficava preso a uma corrente. Mal sabia ele que a sua infância seria importante para criar jogos e personagens memoráveis no futuro: a série The Legend of Zelda é baseada na exploração, enquanto o personagem Chain Chomp, dos games do Mario, foi inspirado no cão que o amedrontava.

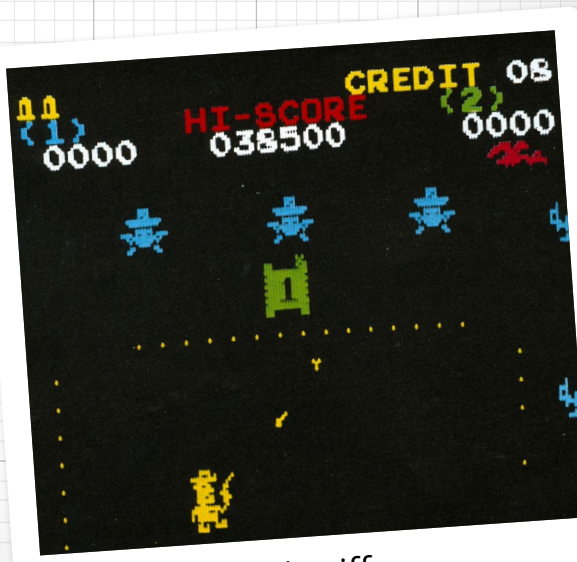


Exploração de um mundo novo

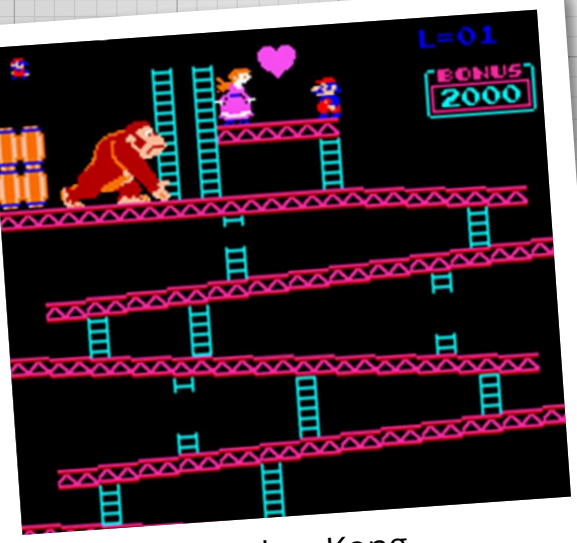
Miyamoto se inscreveu na Academia de Artes Industriais e Manuais Kanazawa Munici em 1970 e, mesmo afirmando que os estudos não eram sua prioridade, concluiu o curso cinco anos mais tarde. Com o diploma de arquitetura em mãos, conseguiu uma entrevista com um amigo de seu pai, Hiroshi Yamauchi, presidente da Nintendo na época, que o contratou como artista e o colocou como um aprendiz no departamento de planejamento.

Miyamoto no radar

Em 1980, Hiroshi Yamauchi só pensava nos lucros da indústria de arcades e lançou Radar Scope nos Estados Unidos, onde havia criado a Nintendo of America (NoA), uma nova divisão da empresa. O game era muito semelhante a Space Invaders e Sheriff, este que contava com Miyamoto como designer e tinha feito relativo sucesso no Japão. A NoA tinha solicitado três mil unidades do jogo, que acabara por ser um fracasso total, chegando a ficar duas mil cabines estocadas em um galpão. Yamauchi não queria perder mais dinheiro e decidiu manter as cabines, optando por mudar o jogo. O presidente atribuiu ao novato Shigeru Miyamoto a dura tarefa de consertar a situação nos EUA e criar um novo game que levaria a empresa ao sucesso absoluto ou ao fracasso total.



Sheriff



Donkey Kong

Miyamoto verificou as cabines com a ajuda do engenheiro-chefe Gunpei Yokoi, que afirmou já estarem ultrapassadas. Então ele partiu em busca de informações sobre novidades de programação, hardware e eletrônicos. A partir daí, tentou trabalhar em um game do Popeye, mas não conseguiu os direitos na época e teve que criar novos personagens. E foi nessa investida que surgiu Donkey Kong, jogo no qual o personagem Jumpman tentava resgatar Pauline do macacão que nomeava o game — até então o único jogo no estilo plataforma. Mesmo sendo um sucesso instantâneo, a Nintendo sofreu com processos judiciais da Universal, que afirmava plágio por parte da empresa japonesa, já que o nome e a ideia de Donkey Kong eram muito semelhantes ao filme King Kong. A Big N conseguiu provar o contrário graças ao auxílio do advogado John Kirby, que defendeu a empresa no caso.

Na época da criação, Shigeru queria usar um triângulo amoroso, igualmente ao Popeye, Olivia e Brutus. Também pensava em criar movimentações e reações diferentes para os personagens, além de serras para dificultar a vida do jogador que, mais tarde, foram substituídas por barris. Com o sucesso, Miyamoto foi escalado para produzir as sequências Donkey Kong Jr. e Donkey Kong 3 e a participar de outras produções, como Excitebike e Devil World.



Donkey Kong Jr.



Mario Bros

O próximo grande game seria Mario Bros., no qual utilizaria Jumpman, adotando o nome de Mario e dando-lhe um irmão chamado Luigi. Yokoi convenceu Miyamoto a usar habilidades especiais para o personagem e a possibilidade de pular grandes alturas sem se ferir, o que o levou a alterar alguns aspectos do jogo. Mario seria um encanador e, segundo o próprio Shigeru, a rede subterrânea de canos de esgotos de Nova York era um labirinto perfeito para um game. Miyamoto havia acertado novamente e Mario Bros. foi um sucesso estrondoso.



Famicom

Mas foi em 1984 que Yamauchi chamou Miyamoto para sua sala para pedir ao seu destacável funcinário um novo jogo para o Famicom, o console da empresa recém-lançado no Japão. Para isso, Yamauchi deu a Miyamoto a chefia da divisão P&D4 da Nintendo com o objetivo de “criar os jogos mais criativos do mundo”. E, convenhamos, esse objetivo foi mais do que alcançado ao longo de mais de três décadas.

Depois de Mario Bros. Miyamoto trabalhou em diversos games, como Ice Climber e Kid Icarus, ao lado de Yokoi. Ele produziu outro game do Mario, chamado Super Mario Bros., e começou a trabalhar em um novo, chamado The Legend of Zelda. Em ambas as séries, Miyamoto decidiu abandonar a pontuação e se concentrar mais no jogo, exatamente o contrário de outros produtores da época. Ele optou por uma nova direção em Zelda, forçando o jogador a pensar durante o caminho, com enigmas e puzzles, abandonando a linearidade. Em fevereiro de 1986, a Nintendo lançou o jogo como título de lançamento para o seu novo periférico Famicom Disk System, juntamente com sucessos anteriores para o novo console.



Super Mario Bros



The Legend of Zelda

Ele começou a trabalhar nas sequências para Super Mario e Zelda. Super Mario Bros.2 — que futuramente seria conhecido como The Lost Levels — reutilizou elementos de jogabilidade de seu antecessor e apresentou uma enorme dificuldade, não vindo para o Ocidente. Em seu lugar, foi produzido para a América outro Super Mario Bros 2. Zelda II mudou bastante em relação ao primeiro, pois recebeu mais elementos de RPG, como pontos de experiência, muita interação com NPCs e jogabilidade em progressão lateral, além da perspectiva aérea. Logo depois, Miyamoto se concentrou no desenvolvimento de Super Mario Bros. 3, que demorou mais de dois anos para ser finalizado. A ideia era Mario poder se transformar em um centauro, ideia que logo foi alterada para uma roupa de guaxinim, permitindo-o voar durante algum tempo, além de outras diferentes habilidades. Miyamoto baseou os Koopalings em sete programadores como forma de homenagem e esforço.

Herói e Super Miyamoto

Houve uma fusão de diversas equipes de desenvolvimento, levando à criação da Nintendo Entertainment Analysis and Development (Nintendo EAD), que era chefiada por Miyamoto. O primeiro título foi F-Zero, lançado para o Super Nintendo, surgindo em seguida pérolas que marcaram a década de 1990: Super Mario World, The Legend of Zelda: A Link to the Past, Super Mario Kart, entre outros, todos com a produção do mestre Shija. O próximo desafio era produzir Star Fox com a possibilidade de lidar com três dimensões, usando o chip Super FX e juntamente com Katsuya Eguchi. Miyamoto projetou Star Fox com um falso 3D, mas com um estilo arcade.



Super Mario World,



Super Mario RPG

O lendário produtor trabalhou na produção de diversos games, inclusive de Super Mario World 2: Yoshi's Island, que mostrou as capacidades do console 16-bits. Ele também liderou uma equipe formada pela parceria entre Nintendo e SquareSoft para criar Super Mario RPG: Legend of Seven Stars, que demorou quase um ano para ter seus gráficos finalizados, usando técnicas e efeitos especiais de iluminação e sombras. Também atuou no desenvolvimento dos primeiros jogos da série Pokémon.

Após o lançamento do Nintendo 64, Miyamoto começou a produzir games para o novo sistema. O primeiro seria Super Mario 64. Ele estava inseguro sobre qual direção seguiria e demorou meses para decidir uma visão de câmera e layout apropriados, pois queria que o game tivesse vista isométrica, abandonando a ideia para deixar livre a visualização. Diversos outros games foram produzidos durante a vida do Nintendo 64, mas nenhum foi tão aclamado quanto The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Miyamoto trabalhou como diretor, produtor, deu dicas de design e liderou uma equipe de vários desenvolvedores. Como as coisas progrediram mais devagar do que o esperado, Miya retornou para a equipe de desenvolvimento em um papel mais central, com um sentimento de criar algo novo e sem precedentes.



Super Mario 64

A ideia de Miyamoto para Ocarina era este ser jogado sob uma perspectiva em primeira pessoa para permitir uma maior visualização do vasto reino de Hyrule e se concentrar nos inimigos. Mas ele sentiu que era necessário Link estar visível na tela e muitas outras ideias foram retiradas devido às limitações de tempo e de espaço no cartucho. Mesmo assim, Ocarina of Time vendeu mais de sete milhões de unidades no mundo todo e se tornou um dos maiores games da história. Dentre os jogos do console de 64-bits que Miyamoto participou estão: Star Fox 64, Mario Party, Super Smash Bros., Paper Mario, The Legend of Zelda: Majora's Mask, entre outros.

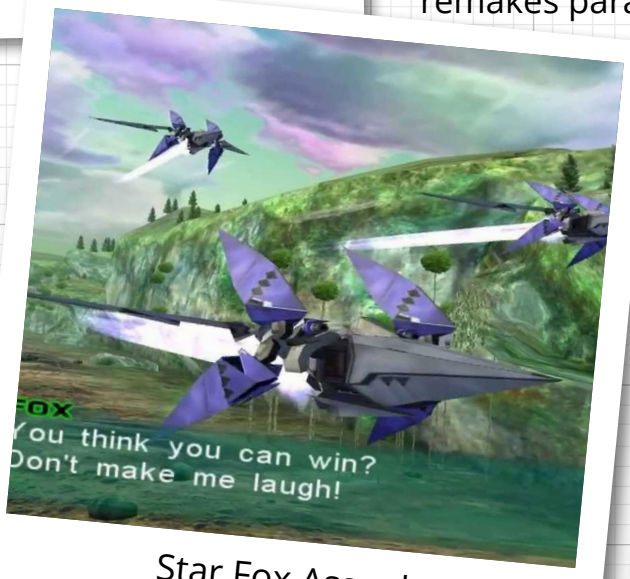


The Legend of Zelda
Ocarina of Time



Pikmin

Quando o GameCube foi lançado, a Nintendo enfrentou diversos desafios, principalmente por estar atrás da concorrente Sony e seu PlayStation 2. Mesmo assim, a Big N queria mostrar o poderio do console e o primeiro título, Luigi's Mansion, foi produzido por Miyamoto. Ele continou a fazer spin-offs e produziu Metroid Prime após o falecimento de Yokoi, seu mentor e amigo. Na mesma época, desenvolveu Pikmin, a continuação Pikmin 2, e sequências das séries Star Fox, Donkey Kong, The Legend of Zelda e em games para os portáteis Game Boy e Nintendo DS, no qual ajudou em muitos remakes para o console de bolso de duas telas.



Star Fox Assault



Luigi's Mansion

A revolução do mestre

Na E3 de 2005, a Nintendo demonstrou o trailer de Zelda: Twilight Princess e anunciou o codinome do próximo console, Revolution, que posteriormente seria oficializado como Wii. A equipe, incluindo Miyamoto, trabalhou no esquema de controle do novo console e foi criado até um protótipo utilizando movimentos para balançar a espada em primeira pessoa. A equipe voltou para a terceira pessoa e Satoru Iwata, o então presidente da Nintendo (falecido em 2015), achou melhor deixar Link destro, pois considerava estranho mover o Wii Remote com a mão direita e o herói mexer a espada com a esquerda. No fim, lançaram o game com Link canhoto no GameCube e espelharam o mundo na versão do Wii, invertendo Hyrule e a espada na mão direita do herói.



The Legend of Zelda: Twilight Princess



Wii Music

Miyamoto trabalhou no desenvolvimento de Wii Sports, Wii Fit, Wii Music — este último que ele mesmo criou — e retornou um conceito abandonado no GameCube para um futuro jogo de Wii. A demo técnica demonstrada na Nintendo Space World em 2000, que mostrava 128 Marios na tela, teria ideias aproveitadas em Super Mario Galaxy. Yoshiaki Koizumi, diretor do game espacial, sugeriu novas características distintivas da demo, como por exemplo plataformas esféricas que na época seriam impossíveis de serem usadas por razões técnicas.

Miyamoto decidiu trabalhar no próximo game do Mario depois que o estúdio EAD finalizou Donkey Kong Jungle Beat e usou o protótipo de plataformas esféricas para os planetoides em ambientes espaciais, usando a gravidade como uma característica importante. Durante o desenvolvimento, os designers recorreram a Shigeru para trocar ideias sobre o game. O resultado provou que as ideias da Nintendo estavam funcionando. Depois de Galaxy, Miyamoto trabalhou em Super Smash Bros. Brawl, Punch-Out!!, New Super



Mario Galaxy



The Legend of Zelda: Skyward Sword

Mario Bros. Wii e na sequência Super Mario Galaxy 2, no qual trouxe ideias que ficaram de fora do primeiro game. Projetou Donkey Kong Country Returns e atuou na produção de Zelda: Skyward Sword e nos remakes de Star Fox 64, Ocarina of Time e Nintendogs + Cats para o Nintendo 3DS.

Na atual geração de consoles da Nintendo, Miyamoto ainda tem participado da produção de vários jogos, mas muitas vezes como produtor geral ou supervisor, sem colocar a "mão na massa" como antigamente.

Jogos como Steel Diver, Mario Kart 7 e Super Mario 3D Land para 3DS, Pikmin 3, Nintendo Land e Super Mario 3D World para Wii U possuem participação de Miyamoto, mas atualmente o mestre está se concentrando em desenvolver pequenos jogos com equipes de jovens talentos na Nintendo, afinal, ele é referência e precisa deixar o seu legado para os futuros funcionários.



Mario Kart 7



Super Mario 3D World

Em 2011, só de tocar no assunto aposentadoria, Miyamoto conseguiu fazer com que as ações da Nintendo caíssem mais de 2% em um dia. Será que ele é um cara importante? Além disso, com o falecimento do presidente Satoru Iwata, Miyamoto assumiu o cargo de presidente interino, juntamente com Genyo Takeda. Após Tatsumi Kimishima assumir a presidência da Big N em 2015, Shija possui as funções de diretor representativo, diretor-gerente sênior e ganhou o título de Creative Fellow, que se refere a uma pessoa de conhecimento avançado e vasta experiência que aconselha e orienta áreas especializadas na organização.

Premiado e visionário

Shigeru Miyamoto foi o primeiro vencedor do Hall da Fama da Academia de Artes e Ciências Interativas dos Estados Unidos em 1998 e em 2006 foi listado pela revista TIME entre os “60 Heróis Asiáticos”. Em 2007, recebeu o prêmio Life Achievement Award (algo como o Oscar para criadores de games) por suas contribuições no mundo dos games. No mesmo ano, esteve na lista das 100 personalidades mais influentes do ano pela revista TIME. Em 2008, foi novamente indicado e, em votação aberta, ficou na primeira colocação. A história nos games de Miyamoto é notória e impressionante, algo que nenhum desenvolvedor conseguiu fazer. A sua influência é enorme entre os fãs de videogames e por isso é peça importante no sucesso da Nintendo.





Miyamoto viu além do que todos viam. Transformou-nos em um guerreiro, levou-nos para o espaço e para um mundo alternativo. Aceitou que no mundo existe muito mais do que imaginamos e nos fez encontrar coisas inesperadas. Miyamoto é um senhor com mais de 60 anos de idade, mas que possui o espírito de uma criança. É um senhor que não tira o sorriso jovial do rosto e faz com que milhões se divirtam com suas ideias e criações. E só temos que agradecê-lo pelo seu incomensurável trabalho e pelos momentos divertidos proporcionados por seus jogos.







*por **Italo Chianca***

Revisão: Luigi Santana
Diagramação: Guilherme Kennio

20 anos de uma das mais épicas e influentes aventuras dos videogames

Clássico do Nintendo 64 lançado em 1996, **Super Mario 64** redefiniu os conceitos dos jogos em 3D, iniciando, de forma brilhante, uma nova fase dos jogos do Mario, estabelecendo modelos para toda uma geração e marcando a vida de milhões de jogadores com uma aventura complexa, profunda, mágica e cativante. Por isso, nesses 20 anos de seu lançamento, nós da Nintendo Blast vamos relembrar com você este que é, sem dúvidas, um dos melhores jogos de todos os tempos.

Tempos de mudanças

Em 1996, o Super Nintendo ainda recebia títulos de peso como **Donkey Kong Country 3** e **Super Mario RPG**; o PlayStation e o Saturn viviam o auge da disputa pela geração 32-bit; e as revistas de videogame ainda eram a principal fonte de informação dos jogadores brasileiros. Foi nesse contexto que o mundo dos games recebeu, perplexo, a notícia do lançamento do Nintendo 64.

Numa época em que a potência dos consoles era medida por bit, o Nintendo 64 prometia um salto de duas gerações em relação ao seu antecessor, o Super Nintendo. Seria a geração dos jogos em três dimensões, com novas formas de jogabilidade e interação. A expectativa era altíssima. Até que em 23 de junho de 1996, no Japão, e em 29 de setembro do mesmo ano nos Estados Unidos, o mundo conheceria a nova geração de jogos através de Super Mario 64.





Origem duvidosa

Segundo os boatos, existem duas possíveis origens para o desenvolvimento de Super Mario 64. A primeira: o conceito do jogo teria surgido quase cinco anos antes de seu lançamento pelas mãos de Shigeru Miyamoto enquanto trabalhava em **Star Fox** para o Super Nintendo. A ideia era produzir um jogo de Mario utilizando a tecnologia do chip Super FX. O jogo se chamaria **Super Mario FX** durante esse período de desenvolvimento. A segunda: segundo Jez San, um dos fundadores da Argonaut (empresa que ajudou no desenvolvimento de **Star Fox**), **Super Mario 64** foi influenciado por um protótipo da Argonaut de jogo de plataforma 3D estrelado por Yoshi, que acabou cancelado, mas que mais tarde se tornou **Croc: Legend of the Gobbos**, game de aventura 3D lançado em 1997 para PC, PlayStation e Saturn.

Chegando ao mercado junto da estreia do Nintendo 64, **Super Mario 64** foi a estrela do novo console da Nintendo. O jogo foi o responsável por demonstrar todo o potencial do novo console para os seus fãs e consumidores. E isso, convenhamos, foi feito de forma brilhante.

Mais uma vez no Reino dos Cogumelos

A aventura começa quando, resolvendo fazer um mimo para o seu eterno herói, a Princesa Peach convida Mario, através de um carta, para comer um bolo em seu castelo feito por ela mesma. Animado, claro, Mario aceita o convite de sua amada e vai, pelo cano, ao encontro do tão aguardado momento a sós.

Para variar, a alegria do nosso sofrido encanador dura pouco tempo. Chegando ao castelo, Mario descobre que Bowser sequestrou Peach mais uma vez, levando consigo até seus criados. E para completar, o malvadão também roubou todas as 120 Power Stars, utilizando o poder dessas estrelas, escondidas em quadros espalhados pelo castelo pelos capangas de Bowser, para aprisionar Peach e seus amigos.



Para dois

Por pouco **Super Mario 64** não foi um jogo multiplayer. Segundo os produtores do game, a ideia era implementar uma opção para que até dois jogadores explorassem os níveis, cada um podendo seguir a rota que quisesse e se encontrando quando necessário. Infelizmente, por não conseguir transpor de forma adequada a ideia para o produto final, a opção foi cancelada. Uma pena para o Luigi.

Disposto a ajudar, como sempre, Mario deixa a batuta de encanador para assumir o seu posto de herói, e com toda a coragem que lhe é característica, encara o desafio de salvar o dia. Para isso, ele precisará usar todas as suas habilidades para explorar os desafios do castelo da princesa, que, para surpresa de muitos, esconde uma imensidão de mundos e perigos.



Por todas as direções

A maior novidade de **Super Mario 64** era o seu fantástico mundo em três dimensões. Vale lembrar que na primeira metade da década de 1990 ainda estávamos jogando jogos 2D, em sua maioria de plataforma, como **Super Mario World**, **Mega Man**, **Metroid** e **Castlevania**. As poucas experiências em 3D ainda eram bastante rudimentares. Basta lembrar de **Star Fox**.

Mesmo o PlayStation que surgiu com a proposta de ser uma plataforma para os jogos em 3D com gráficos poligonais, pouco apresentava de novo nesse sentido. Portanto, quando **Super Mario 64** foi lançado, o mundo dos videogames girou de ponta a cabeça, rodando para todos os lados.



Sem liberdade

No início do planejamento de **Super Mario 64**, Miyamoto e os outros designers cogitaram uma aventura com visão isométrica, muito semelhante ao que vimos em **Super Mario RPG** no Super Nintendo. A ideia seria seguir um caminho fixo, partindo do ponto A para o ponto B, como nos outros jogos da série para NES e SNES. Obviamente, a escolha por um mundo livre venceu, mas ainda é possível ver resquícios das primeiras ideias nas fases contra o Bowser, nas quais o jogador inicia numa ponta da fase e precisa alcançar o final, como nos velhos tempos.

O game trouxe um mundo amplo, diverso e poligonal, permitindo, de forma quase inédita, total liberdade para o jogador controlar o seu personagem em qualquer que fosse a direção. Logo nos instantes iniciais já é possível usar o jardim do Castelo para sentir e experimentar as mudanças que o game se propunha.

Mario, diferentemente de tudo que já havia feito, agora possuía muitos movimentos, como andar, correr, saltar, bater, abaixar, rastejar e nadar. Além disso, combinando esses movimentos, é possível gerar uma enorme gama de outras possibilidades de movimentação, como Salto Comum, Salto Duplo, Salto Triplo, Salto Reverso, Salto Mortal, Salto em Distância, Ground Pound (esmagar o chão) e Wall Kick (pular em uma parede e usá-la como impulso).



Força no chapéu

Além de seus movimentos atléticos, Mario conta com alguns chapéus especiais que geram novos poderes quando quebrados pelo encanador. São eles:

Wing Cap: Com ele, Mario pode voar livremente. Basta dar um salto triplo ou se atirar de uma canhão para ganhar os céus.

Metal Cap: Com esse chapéu, Mario se torna invencível por um determinado tempo, permitindo que o bigodudo destrua inimigos e até ande debaixo d'água para acionar botões.

Vanish Cap: Vestindo esse, o salvador de princesas se torna invisível para os inimigos, podendo até atravesar grades.

Combinando esses movimentos com a liberdade de controle de câmera, é possível fazer de quase tudo em **Super Mario 64**, exigindo do jogador muita destreza caso deseje completar o jogo, que aliás, não é tarefa fácil.

Mais do que arte

Com tantas possibilidades de movimentação, não daria para esperar menos do que níveis que exigissem domínio de tudo isso. E **Super Mario 64** é justamente assim. Para completar os estágios, o jogador precisava ter domínio total sobre o personagem. Sabendo explorar as virtudes do encanador, combinando movimentos e calculando onde aplicar cada ação. Só assim para encontrar todas as 120 estrelas.



Falando em estrelas, eram delas que o jogador precisava para avançar no game. Espalhadas pelo castelo de Peach, as estrelas estavam guardadas pelos capangas de Bowser. Para recuperá-las, era necessário procurar por quadros mágicos nas paredes do castelo que levariam para um mundo especial. Nele, Mario precisaria vencer um dos vários desafios de cada fase para recuperar as estrelas.

Música para o coração



Assim como nos principais jogos da franquia, a trilha sonora de **Super Mario 64** foi composta por Koji Kondo. O experiente músico recriou melodias já consagradas em jogos anteriores utilizando a nova tecnologia sonora do Nintendo 64, além de dar vida a lindas canções originais. Elogiadas pelos críticos e jogadores, as músicas também podem ser encontradas num raro disco chamado **Super Mario 64: Original Game Soundtrack**.



Pequenos mundos de um universo

Um dos maiores atrativos do jogo são sua belas fases. Construídas para dar ideia de liberdade ao jogador, a Nintendo soube bem como explorar a limitação de espaço do cartucho do Nintendo 64. Em um mesmo estágio, o jogador precisava vencer várias missões diferentes para conseguir todas as estrelas. Dessa forma, todo o cenário era explorado de forma criativa. Isso também contribuiu para criar um laço afetivo com as fases do jogo. É difícil esquecer da bela Bob-omb Battlefield, da imponente Whomp's Fortress, da aquática Jolly Roger Bay, da gélida Cool, Cool Mountain e tantas outras.



Com essas estrelas, era possível liberar novas passagens que levariam a outras partes do castelo, e, assim, pular para dentro de outros quadros, acessando novos desafios e conseguindo novas estrelas. Para marcar a passagem entre os mundos do jogo, ainda era preciso vencer Bowser em fases desafiadoras. A cada vitória, uma nova chave era liberada para dar acesso a outras partes do castelo.



Exploração, habilidade, estratégia, ação. O título explorava vários aspectos do jogo e exigia do jogador muito empenho. Mas nada disso era por acaso. Cada desafio era pensado para extrair o melhor da fase em que se encontrava e do próprio jogador. Nem mesmo os momentos de busca pelas 100 moedas de cada estágio eram enfadonhos, pois exigia habilidades específicas.

O jogo transmitia bem a sensação de liberdade e exploração. A partir do centro do castelo, era possível explorar os arredores em busca de quadros que davam acesso aos pequenos mundos e até fases especiais, como as divertidas corridas.

Uma aventura pessoal



Com tantas possibilidades ao alcance, **Super Mario 64** foi uma experiência única para cada jogador. Lembro com extrema clareza da primeira vez que liguei um Nintendo 64 e vi aquele rosto imponente do Mario girando na tela com uma perfeição gráfica inédita para mim. Passei longos minutos rodando e mexendo no rosto poligonal do encanador, apenas admirando o poder de renderização e modelagem 3D do console.

Mais minutos ainda eu gastei passeando pelo jardim do castelo, quando pude, pela primeira vez, controlar uma personagem em um jogo em três dimensões. Foi uma experiência inesquecível. Aquilo tudo parecia mágico. Essa magia, aliás, espalhou-se pelo mundo dos videogames, atingindo cada um que empunhasse um controle de Nintendo 64 e guiasse Mario por entre quadros.

Quase 2

Uma sequência para **Super Mario 64** foi planejada para o Nintendo 64DD, dispositivo que permitia a leitura de discos magnéticos. O próprio Miyamoto mencionou o projeto em 1997 durante convenção na E3. Segundo ele, "estamos apenas começando. Em 1999, boatos sobre o lançamento do jogo invadiram a mídia especializada, porém, com o fracasso do Nintendo 64DD, o jogo foi deixado de lado.

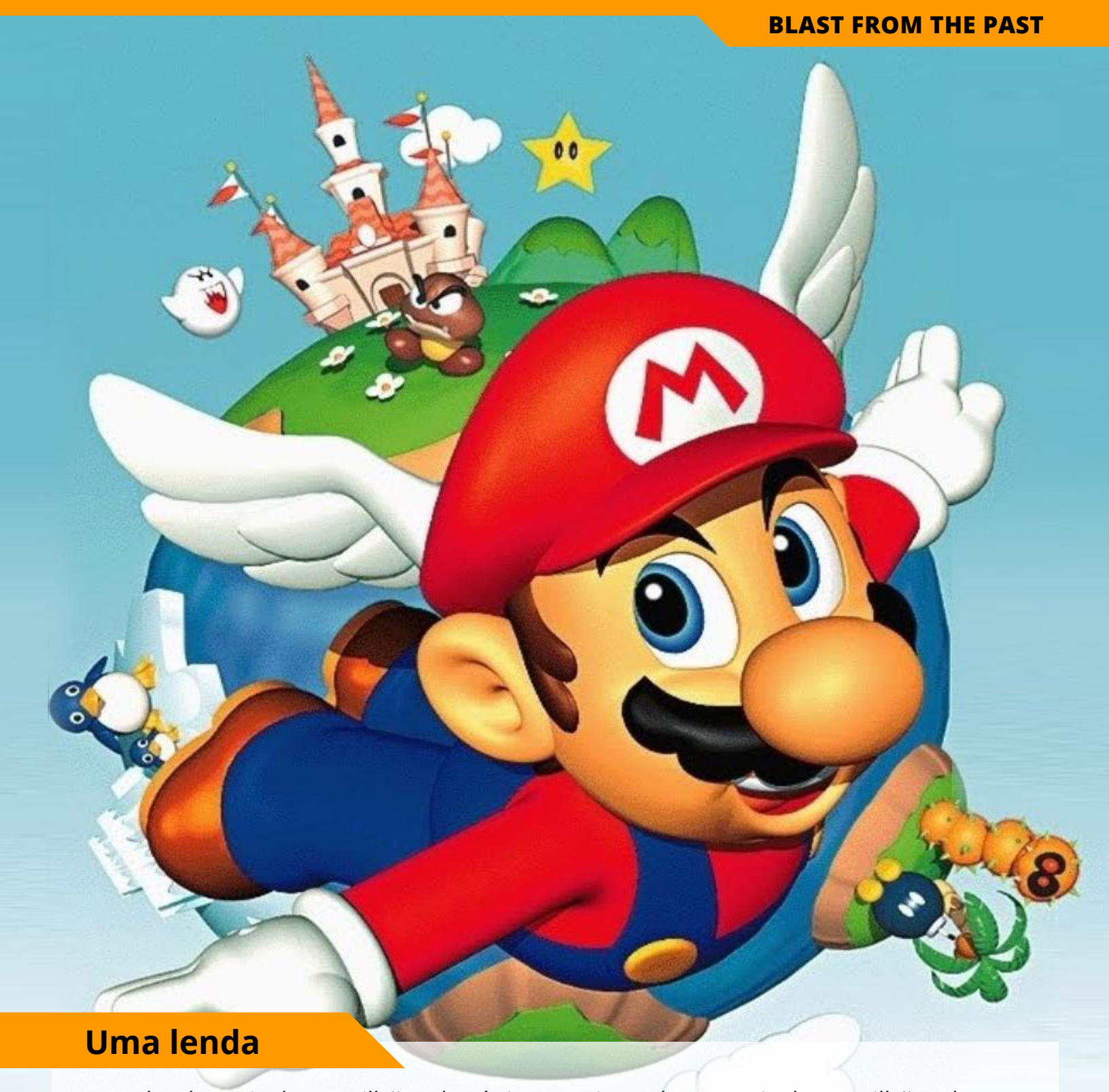


Na palma da mão



Um remake de **Super Mario 64** foi lançado junto com o portátil Nintendo DS em 2004. **Super Mario 64 DS** trazia a versão original do Nintendo 64 com visuais melhorados, uso das duas telas do console, novos minigames e estágios, opção multipayer e a possibilidade de jogar com outros personagens, como Yoshi, Luigi e Wario.

A magia também acertou em cheio aqueles que criavam a nossa diversão favorita: os desenvolvedores. Existe o mercado de jogos eletrônicos antes e depois de **Super Mario 64**, tamanha a importância de suas mecânicas e conceitos estabelecidas durante aquele momento de transição que os videogames viviam. Controle de câmera, estrutura de fases, liberdade de exploração, desafio, visual, **Super Mario 64** estabeleceu novos paradigmas.



Uma lenda

Vendendo mais de 11 milhões de cópias no Nintendo 64, mais de 10 milhões de sua versão no Nintendo DS e tantos outros milhões em versões digitais, **Super Mario 64** foi uma marco para a Nintendo e, claro, para a indústria de jogos em geral, servindo de base para quase todos os jogos que se propuseram a entregar uma experiência de exploração e aventura em três dimensões nos últimos 20 anos e divertindo milhões e milhões de jogadores que aceitaram o convite de comer um bolo com a princesa e acabaram sendo levados para um mundo mágico de diversão e fantasia. Parabéns pelas duas décadas de sucesso, **Super Mario 64**.

3DS

MARIO PARTY™ STAR RUSH

por ***Thiago Caires***

Revisão: Ana Krishna Peixoto
Diagramação: Bruno Carneiro



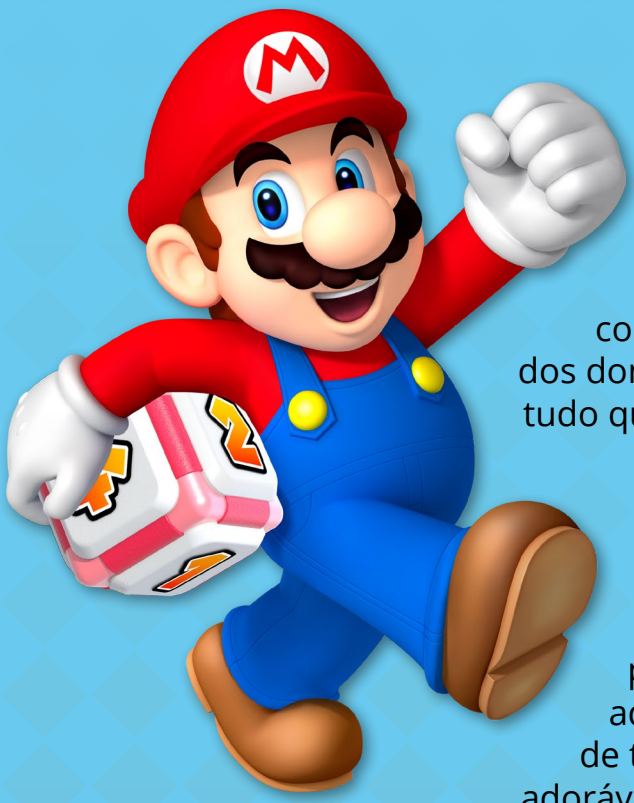
Mario Party: Star Rush promete trazer prestígio de volta às festas do encanador

Há quase 20 anos unindo todo o Reino do Cogumelo na disputa pela supremacia nos jogos de tabuleiro, a série Mario Party está pronta para receber sua quarta interação no mundo dos portáteis com **Mario Party: Star Rush** (3DS). A nova disputa chega repleta de novidades que prometem agradar principalmente os fãs de um *gameplay* mais dinâmico. Descubra nas próximas páginas o que esperar da nova leva de mini games de Mario e sua turma.

Festa surpresa

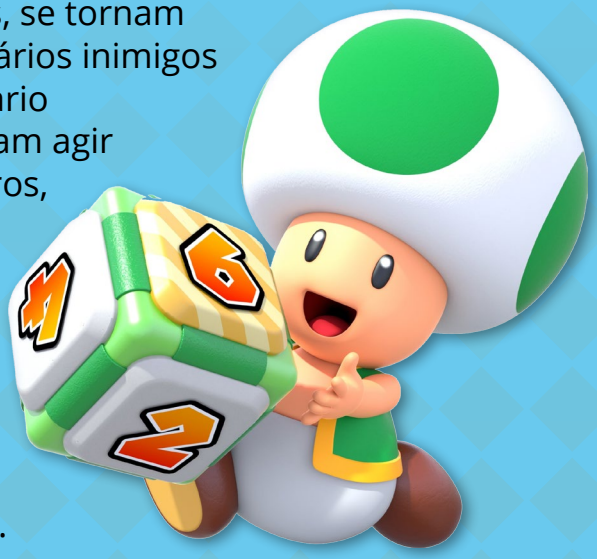
Em 2013, chegava ao 3DS **Mario Party: Island Tour**, o primeiro jogo da série no portátil e que, apesar de bons momentos, não foi bem recepcionado nem pela crítica especializada e nem pelo público. Entre as principais críticas estava a extrema repetitividade, os tabuleiros muito curtos em que a sorte era o principal fator de vitória, assim como uma longa espera por sua vez de jogar, algo que acaba derrubando o propósito do console de ser aproveitado em pequenas doses.





Pulando três anos adiante, chega a E3 2016 e, com ela, o anúncio de vários jogos. Para surpresa de todos, um deles é Mario Party: Star Rush, jogo que quebra o costume da desenvolvedora de levar somente um título da saga por sistema portátil, e tem como meta reconquistar espaço na coleção dos donos de consoles da família 3DS, eliminando tudo que deu de errado em seu predecessor.

Na ocasião, fomos apresentados ao modo principal do jogo, o que seria a sua campanha *single player*. Intitulada "*Toad Scramble*", ela traz para os jogadores o controle dos pequenos e adoráveis Toads (quem não adora aqueles barulhinhos de fala deles, que, de tão irritantes, se tornam adoráveis?). Após vários inimigos tradicionais do universo Mario roubarem as estrelas (clássico da série), eles precisam agir rapidamente, correndo atrás deles em sete tabuleiros, tarefa para qual terão a ajuda dos heróis da saga.



Presente na Gamescom 2016 com força total — quem pôde testar o jogo recebeu até 250 pontos de platina na Conta Nintendo — já temos provas de que os esforços valeram a pena, já que Star Rush foi eleito o melhor jogo portátil do principal evento do mercado europeu de games.





Novas formas de jogar e festejar

Para que o jogo se adaptasse ao formato, os criadores decidiram promover mudanças nas mecânicas de movimento, tornando o jogo muito mais rápido. Ao invés de se mover em um carrinho — detalhe incluído na série com o intuito de fazer todos sempre participarem do mesmo mini game e ninguém ficar sem brincar — os quatro jogadores precisam rolar os dados simultaneamente correndo pelo mapa e recrutando diferentes personagens para seu time.







Como você já pode imaginar, essa mudança faz com que o problema da espera de turnos acabasse, já que todos estão envolvidos em cada jogada e não é preciso ficar à mercê das ações alheias. Porém, mais que isso, esse sistema de jogo traz de volta algo que há muito tempo havia sido deixado de lado na série: o espírito competitivo agora está presente não só dentro dos eventos, mas também pode ser sentido no próprio mapa.

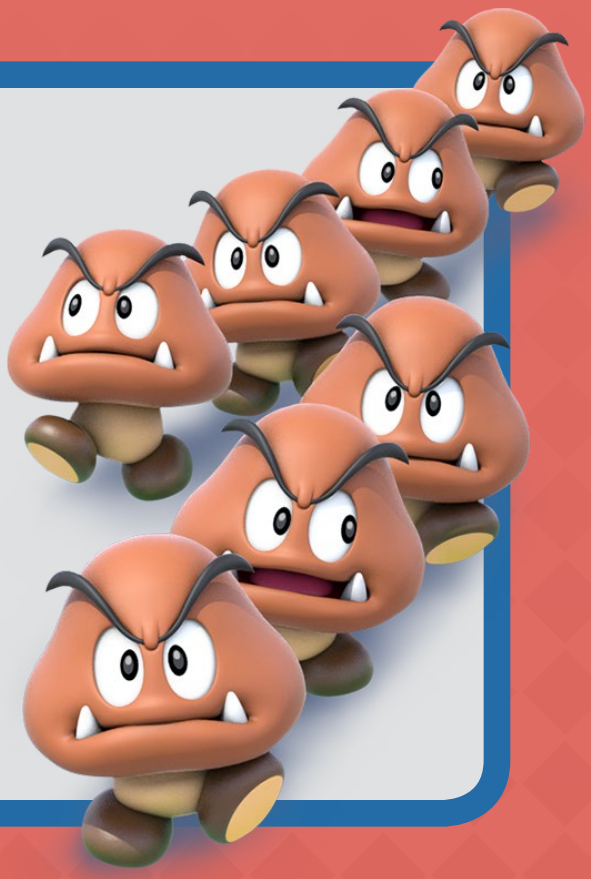


Isso porque cada um precisa captar até três aliados, como Peach, Luigi e Donkey Kong, que possuem habilidades especiais e trazem vantagens substanciais a quem os escolhe. Há alguns personagens que podem ajudar a tirar números mais altos nos dados, o que permite o jogador chegar antes dos outros aos melhores personagens. Outro exemplo é o gordinho maligno Wario, que possui como habilidade a quebra de elementos do tabuleiro.



Chamando os amigos para a festa

O propósito de qualquer jogo da série Mario Party é, principalmente, envolver os amigos em uma sadia (as vezes nem tão sadia assim) competição e, no mundo dos portáteis, ela é tão democrática como nos consoles de mesa. É possível juntar até quatro pessoas para uma partida em Star Rush, sendo que, graças ao sistema de Download Play, só um deles precisa possuir o jogo.



Mas não é só isso! Durante cada estágio o jogador e amigos devem ainda batalhar contra chefões de tabuleiro — ideia importada de Island Tour — em uma competição por quem consegue levar a estrela (objetivo clássico Mario Party, mas com nova roupagem). E, desta vez, quem ativar o evento primeiro tem a vantagem de começar na frente. Ou seja, a diversão promete ser intensa a todo instante.



Fica, vai ter bolo!



Tudo que foi comentado até aqui faz parte somente do modo principal do jogo, em que a maior parte das pessoas gastarão seu tempo. Porém, quem quiser fazer seu investimento valer a pena mesmo irá explorar todos os sete modos que o jogo oferece. Além de "*Toad's Scrambl*", outro que deve conquistar a atenção de muita gente é "*Coinathlon*", uma corrida de três voltas na qual é preciso coletar o máximo possível de moedas em mini games com duração de sessenta e setenta segundos.

Já "*Balloon Rush*" é ainda mais indicado para quem busca apenas pequenas doses de diversão, nos movemos em um tabuleiro de pequenas proporções para conquistar moedas em até 20 turnos e, ao final de cada um deles, encontramos um mini game. Todos esses mini games, assim como as batalhas contra chefes dos jogo e competições no estilo do *Coinathlon* podem ser acessadas no modo "*Minigame*".



Fugindo de tudo que vimos até hoje, "*Rhythm Recital*", modo que traz uma mecânica similar ao de jogos musicais de ritmo, como **Theathrhythm: Final Fantasy** (3DS), que pede que o jogador pressione a tela de toque na hora certa para executar com perfeição músicas clássicas da série Mario. O mais legal é que, diferente do título com músicas de RPG, em Star Rush é possível jogar em até quatro pessoas, cada uma com seu instrumento.

Novos amiibo se juntam à festa

Para trazer mais conteúdo ao jogo, a Nintendo adicionará uma nova leva de amiibo à coleção Super Mario (aquela com as bases vermelhas). Daisy, Waluigi e Boo são os estreantes no mundo dos bonequinhos, enquanto Diddy Kong, Donkey Kong e Rosalina — os três com versões para **Super Smash Bros**. (Wii U/3DS) — ganham novas poses.









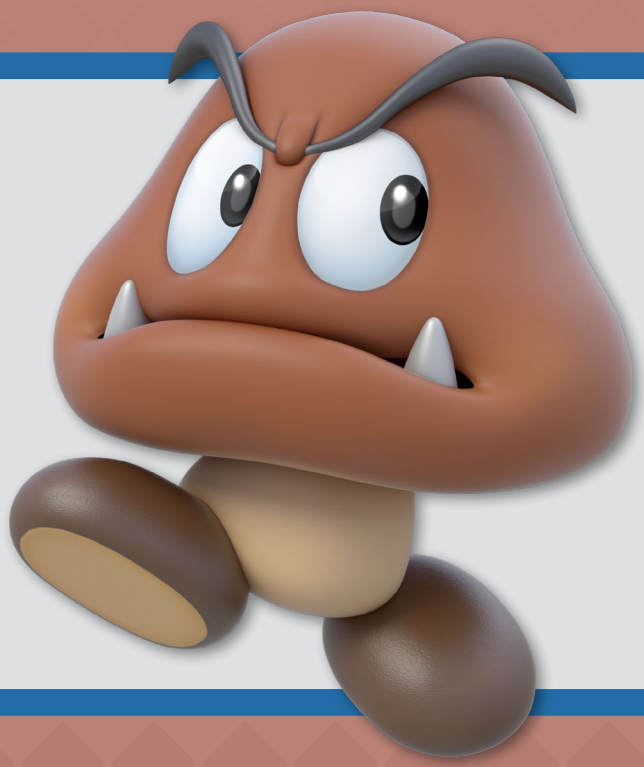




Penetras bom de bico

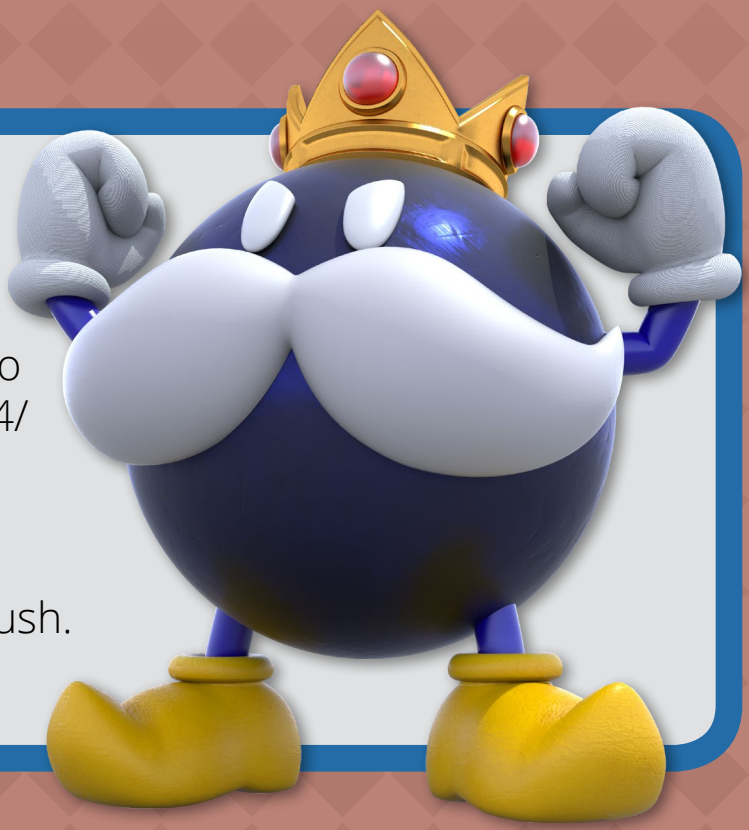
Mega Goombas

Estreantes de New Super Mario Bros. Wii, os Mega Goombas chegaram a série em **Mario Party 10** (Wii U) e reprisam seu papel de chefão (literalmente!) de tabuleiro.



King Bob-omb

Fãs do clássico chefe do primeiro estágio de **Super Mario 64** (N64/ NDS) podem comemorar. Após não ser convidado e não tentar invadir a última festa, King Bob-omb está confirmado em Star Rush.



King Boo

Responsável pelas travessuras na mansão herdada por Luigi em **Luigi's Mansion** (NGC), King Boo está pronto para aterrorizar os pequenos Toads nos tabuleiros do novo jogo.



Petey Piranha

Vindo direto das ensolaradas terras da Ilha Delfino de **Super Mario Sunshine** (NGC), Petey Piranha está de volta e sem vontade de engolir as bombas jogadas pela turma de Mario em MP10.



Mega Blooper

Outro vilão de Star Rush que veio do último jogo da série é o Mega Blooper, que deve estar cheio de desafios para quem se atrever a descer até as fendas no fundo do oceano onde mora.



Dry Bones

A versão cadavérica dos Koopa Troopas, que serviam de guardas nos castelos de Bowser em **Super Mario Bros. 3** (Multi) estão prontas para tocar o terror e tentar, mais uma vez, acabar com a festa.



Kamek

O poderoso mago Magikoopa Kamek, que há décadas toca o terror ao dar poderes incríveis aos monstros do universo de Mario, quer jogar seu pozinho mágico sobre o bolo nesta festa. Não podemos deixar isso acontecer!



Que a festa nunca acabe

É inegável que a série Mario Party perdeu o brilho com o passar dos anos. Muito por ter se tornado bastante repetitivo e ter perdido aquela sensação de jogo de tabuleiro dos três primeiros games da série. Porém, após as críticas aos últimos jogos, parece que a Nintendo finalmente encontrou uma forma de trazer de volta um pouco do gostinho dos clássicos, deixando ainda espaço para a proposta de juntar todo mundo em uma mesma rodada. Tragam mais brigadeiros, coxinhas e refrigerante que a festa só começou!



Mario Party: Star Rush (3DS)
Desenvolvedor Nintendo
Gênero Party Game
Lançamento 04 de Novembro de 2016 (EUA)

Expectativa 4

WiiU

por Ítalo Chianca

Revisão: Ana Krishna Peixoto
Diagramação: Peterson Barros



As últimas páginas coloridas do Wii U

Anunciado para o Wii U em 3 de março de 2016, em um Nintendo Direct, Paper Mario: Color Splash pegou os jogadores de surpresa, gerando um misto de decepção e expectativa sobre uma das séries spin-off mais amadas do bigodudo da Nintendo. Nós, da Revista Nintendo Blast, contamos para você o que esperar desse que é um dos últimos suspiros do Nintendo Wii U.

As primeiras páginas

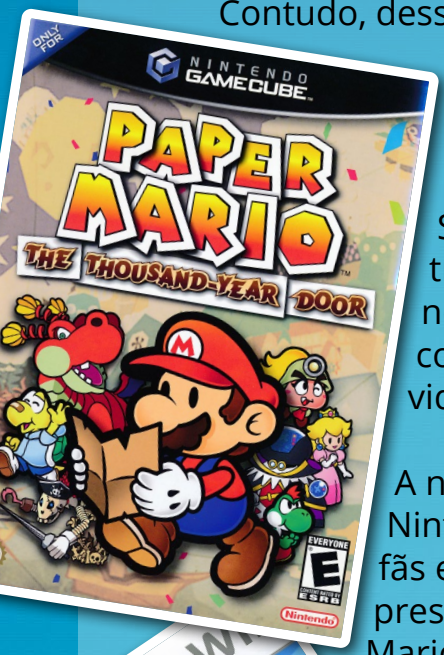


Quando Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars foi lançado para o Super Nintendo em 1996, os fãs de Mario comemoraram a incursão de seu maior herói em um novo gênero. Misturando aventura, plataforma e RPG, o jogo foi aclamado como um clássico instantâneo, graças ao seu equilíbrio de gêneros sem perder a identidade da série principal.

Com as críticas positivas ao jogo, a Nintendo já preparava um sucessor do simpático RPG para o seu novo console, o Nintendo 64. Infelizmente, o fim da parceria com a então Squaresoft durante a geração fez com que Super Mario RPG 2 ficasse apenas na vontade dos jogadores.



Contudo, desse evento, a indústria viu nascer uma das mais inusitadas e geniais séries spin-off do astro dos games.



Dessa vez, ao lado da promissora desenvolvedora Intelligent Systems, a Nintendo surpreendeu mais uma vez os seus jogadores, transformando aquele RPG de gráficos pré-renderizados em uma nova e ainda mais profunda experiência, surpreendendo a todos com um jogo refinado, com belos visuais e um universo cheio de vida, onde tudo parecia ser feito de papel. Assim era Paper Mario 64.

A nova fórmula, que aprofundou as mecânicas vistas no Super Nintendo e remodelou os visuais para algo então inédito conquistou fãs e crítica, dando início a uma série bem-sucedida que marcaria presença nas gerações seguintes, como provam os ótimos Paper Mario: The Thousand-Year Door (GC) e Super Paper Mario (Wii).



O prestígio da série, infelizmente, começaria a mudar quando o Mario de papel foi parar no Nintendo 3DS. Talvez procurando agradar o público mais casual e até infantil, o jogo chegou ao mercado sem boa parte de suas mecânicas de RPG, consagradas pelos títulos anteriores — de certa forma amenizadas no Wii. A experiência parecia simples e linear demais, o que desagradou grande parte dos fãs. Mas será que Color Splash segue essa mesma linha simplista?



Pintou um mistério

Ainda com poucas informações reveladas até agora sobre o game, o que sabemos é que um mistério ronda a Prism Island: as cores da ilha estão desaparecendo. Mario descobre toda essa confusão em uma noite de tempestade, quando recebe a visita da princesa Peach e Toad. Os dois traziam uma carta, que para surpresa geral, era um Toad, sem cores. A única pista para o ocorrido estava em um selo que apontava para Prism island.



Desesperados com a situação, Mario e seus amigos embarcam rumo a Prism Island para tentar entender a situação. Chegando lá, nosso herói se depara com a praça da cidade deserta e a maior parte da cor do lugar drenada. Nesse meio tempo, Mario ouve gritos de seu amigo Toad, que estava sendo atacado por um Slurp Guy. O danado sugava toda a cor de Toad. Por sorte, Mario já havia encontrado um ser misterioso, chamado Huey, o mais novo companheiro de Mario que ajudou o bigodudo a devolver as cores de Toad. Daí em diante, a aventura começará de verdade.

Hora da aventura

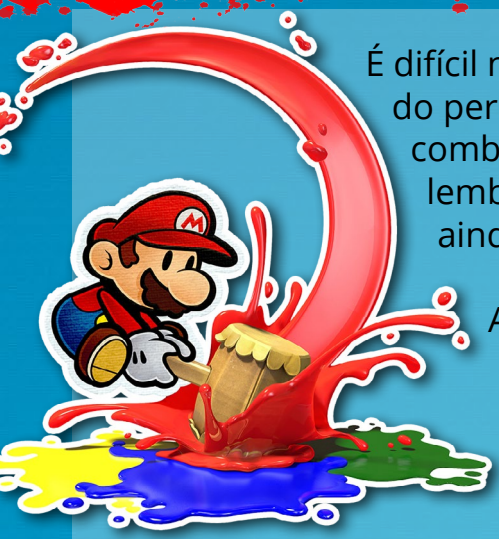
Com uma trama simples, mas suficiente para cativar, o jogador precisará explorar o vasto e diversificado mundo de papel do game. Essa exploração, aliás, será objetiva, através de um mapa que liga as fases, de forma semelhante aos jogos da série principal. Nada de ficar andando várias horas de um lugar para o outro. Basta vencer a fase para liberar o caminho para a seguinte.

Essa falta de uma maior liberdade de navegação talvez não agrade os fãs de RPG tradicionais, assim como a ausência da progressão do personagem, que, diferente dos primeiros jogos da franquia Paper Mario, segue a linha simplificada, sem ganhos de experiência, como vista no Nintendo 3DS.



O que talvez esses fãs mais fervorosos não saibam é que a própria Nintendo não classifica mais Paper Mario como um RPG, como acontecia no Nintendo 64, por exemplo. No site da empresa e na própria caixinha do jogo constam que Color Splash é um jogo de ação e aventura. E isso ele promete cumprir com todas as expectativas.

Cartas na mesa



É difícil não desejar mecânicas mais profundas de customização do personagem, inventário e progressão, até mesmo porque os combates por turnos ainda estão presentes em Color Splash, lembrando bastante a essência dos jogos anteriores. No entanto, ainda teremos um pouco dos RPGs para matar a saudade.

A ação do game deverá girar em torno do Martelo Paint Hammer e das cartas usadas por Mario. Com o martelo, o herói conseguirá restaurar as cores drenadas pelos seus inimigos no cenário. Por isso, será preciso ficar atento a cada detalhe no chão, nas paredes e, claro, nos coitados dos Toads espalhados por toda parte.

Além de pintar tudo por aí, o Paint Hammer também é uma de suas armas principais durante os combates, junto dos saltos e outras magias. Essas magias, por sua vez, serão administradas por cartas especiais que serão preenchidas pelo seu estoque de cor acumulada durante a aventura. Mas não se preocupe em gastá-las nas batalhas, pois será comum encontrá-las por toda parte, escondidas em locais sem cor, em blocos e até em inimigos. Com essas cartas será possível aprender novas técnicas de combate.



Administrar as cartas e o estoque de tinta serão, provavelmente, tarefas essências para o sucesso da jornada. Por sorte, será possível encontrá-las nos mais diversos lugares, assim como as moedas douradas que servirão para a compra de novos itens. Ainda sobre os cartões, eles terão diversas utilidades. Além de permitirem golpes como marteladas e saltos, alguns curam seu time, restabelecem seu estoque de tinta, resolvem enigmas durante a exploração, e servem para golpes especiais e até convocar inimigos para ajudá-lo no combate.

As últimas cores do arco-íris Básico

Com uma trilha sonora suave e divertida, visuais coloridos e refinados, jogabilidade simples, estratégia e exploração na medida certa e dezenas de horas de aventura, Paper Mario: Color Splash promete divertir os jogadores que ainda se aventuram com o Nintendo Wii U, mesmo em tempos de escassez de novos jogos. Espere por momentos hilários, diversas referências ao universo da Nintendo, muita ação e mais uma bela história para viver com o maior herói dos videogames.

Será difícil não jogá-lo com cores de despedida, até porque este é provavelmente o último grande lançamento para o Wii U este ano. Porém, faça como fez com todos os outros excelentes games do console: fuja dos preconceitos e apenas se divirta com a magia da Nintendo.



Paper Mario: Color Splash (WiiU/3DS)
Desenvolvedor Intelligent Systems
Gênero Ação/Aventura
Lançamento 7 de outubro de 2016

Expectativa 4

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

3DS

por ***Renan Greca***

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Paulo D. Faiola Jr.



Análise

Agosto foi um mês curioso para videogames. Por um lado, tivemos um jogo, **No Man's Sky**, cuja antecipação era tanta que seria impossível satisfazer todos que o aguardavam. Por outro, a Nintendo lançou **Metroid Prime: Federation Force**, que recebeu tanto ódio desde seu lançamento que tornou o trabalho de superar expectativas, quase inexistentes, relativamente fácil.

Um anúncio inesperado

Todos podemos concordar que Metroid Prime: Federation Force (3DS) não é o Metroid que gostaríamos. Após doze anos sem um jogo 2D tradicional e nove desde o fim da trilogia Prime, tudo o que queríamos era um novo jogo no qual controlamos Samus em um mundo isolado e misterioso para coletarmos poderes e salvar a galáxia.

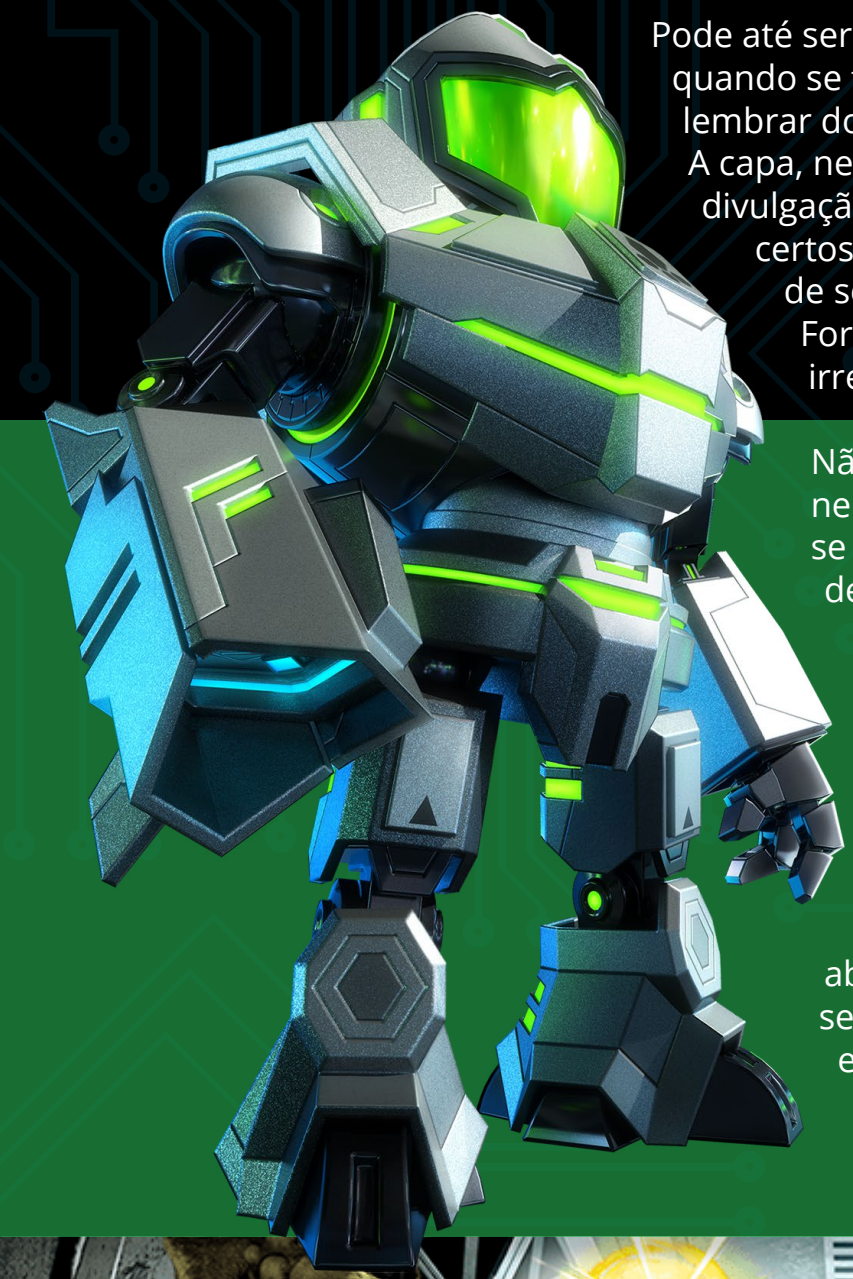


No entanto, Kensuke Tanabe, executivo da Nintendo responsável pela produção e supervisão de todos os jogos da série Metroid Prime, tinha outros planos. A partir de um projeto de jogo, originado na época do Nintendo DSi, surgiu Federation Force, um *first-person shooter* cooperativo no qual jogadores controlam soldados da Federação Galáctica em vez da lendária caçadora de recompensas.

Não é necessário lembrar que o trailer do jogo, mostrado na E3 de 2015, foi quase suficiente para originar uma terceira guerra mundial. Fãs inconformados da série chegaram a criar petições online (porque elas *sempre* funcionam, né?) pedindo o cancelamento do jogo. “Não é Metroid”, disseram. “Queremos a Samus”, gritaram. “A Nintendo morreu”, choraram. A Nintendo, claramente em uma fase de transição e, como não sabíamos então, lidando com a doença de seu CEO, foi dada como uma empresa completamente fora de sintonia com seu público.

E3 Trailer





Pode até ser que isso seja, em parte, verdade, mas quando se trata de videogames devemos sempre lembrar do ditado “não julgue um livro pela capa”. A capa, neste caso, sendo os trailers e toda a divulgação antes de um lançamento. Enquanto há certos jogos que acumulam legiões de fãs antes de sequer existirem, outros, como Federation Force, acabam sendo dados como porcarias irredimíveis sem serem dados uma chance.

Não quero dizer que Federation Force é, necessariamente, um jogo excelente que se tornará um clássico moderno, mas a desenvolvedora canadense Next Level Games já colaborou diversas vezes com a Nintendo, produzindo títulos como **Punch-Out!!** (Wii) e **Luigi’s Mansion: Dark Moon** (3DS). Todos os seus projetos desenvolvidos em parceria com a gigante japonesa renderam jogos, no mínimo, decentes, então não há por que esperar algo muito abaixo disso desta vez. OK, claramente seria um jogo muito diferente do que estamos acostumados e esse visual de personagens cabeçudos não combina muito bem com a série, *mas isso não o impede de ser um bom jogo.*



A desolação de Samus

A maior preocupação que os jogadores tinham era que, em sua essência, Federation Force fosse um jogo genérico com Metroid apenas no título. Afinal, talvez a Nintendo simplesmente quisesse uma desculpa para lançar um *shooter co-op* (também conhecido como Gênero Genérico da Oitava Geração™) no 3DS. Contudo, foi com muita satisfação que, ao começar a jogá-lo, percebi que a genética de Metroid ia mais fundo que apenas o nome.





Não muito mais fundo, devo admitir, mas com certeza um pouco mais. Foram embora todos os aspectos metroidvania, como o mundo misterioso e coeso que, aos poucos, torna-se um *playground* para as habilidades de Samus. No entanto, ao ser colocado atrás do visor de um soldado da Federação Galáctica, as coisas não parecem tão diferentes. A perspectiva, os controles, a ambientação, os inimigos e a narrativa são claramente derivadas da trilogia Metroid Prime.

A configuração padrão de controles se assemelha à de **Metroid Prime**: L trava a mira, R ativa a mira livre (usando o giroscópio), A atira, B pula e X usa uma munição especial. Mover o analógico lateralmente faz o personagem girar em vez de andar de lado.



Já a segunda opção, restrita para quem jogar em um New 3DS ou 3DS com Circle Pad Pro, é similar à encontrada em *shooters* modernos: L pula, R atira, ZL trava a mira e ZR usa a munição especial. O analógico adicional controla a mira na maior parte do tempo, mas, quando a mira estiver travada em um inimigo, o giroscópio é ativado para permitir precisão adicional.

A maior diferença em relação ao Metroid tradicional é a estrutura do jogo. Em vez de uma missão longa e isolada, cujo progresso é ditado pelos poderes adquiridos, Federation Force é dividido em missões que geralmente duram de cinco a 15 minutos. Por um lado, isso praticamente o obriga a se desfazer da coleção de *power ups* e de *backtracking*, mas, considerando que o jogo foi desenvolvido para ser portátil e co-op, isto torna-se simplesmente necessário. Estruturado desta forma, é possível jogar online sem grandes preocupações e puxar o 3DS para sessões curtas fora de casa.



Jogadores encontrarão MODs para aprimorarem suas armaduras de diversas maneiras.

Ainda há progressão de personagem, mas isso se dá através de MODs. MODs são modificadores para a armadura do seu soldado que podem oferecer efeitos diversos, desde aumento de capacidade de munição até aumento de poder ou defesa. À medida que missões são completadas e medalhas são adquiridas, a armadura será aprimorada para aceitar até 3 MODs e sua capacidade básica de munição é aumentada. Com "munição", estão inclusos itens de vida, mísseis, tiros de gelo e de fogo, entre outros.



Visualmente, é compreensível ser repelido pelo jogo. Em capturas de telas divulgadas pela Internet, o jogo quase sempre parece tenebroso e, em alguns momentos, isso é verdade quando se está jogando ele. Contudo, esses momentos são raros — geralmente, os visuais são aceitáveis e, em alguns momentos, são até impressionantes considerando as limitações do 3DS, que, em poderio gráfico, assemelha-se ao GameCube, então os cenários remetem muito à trilogia Prime. A trilha sonora, no entanto, só faz o mínimo necessário e não é nada memorável, exceto pelas poucas vezes que temas clássicos da série entram no arranjo.



Sob a perspectiva de primeira pessoa, é fácil esquecer que seu personagem tem proporções tão engraçadas. Além disso, o jogo não é tão galhofa quanto talvez fosse inicialmente esperado. Não há momentos de alívio cômico bestas, nem uma ridicularização do que conhecemos como Metroid. Apesar de ser desenvolvido com o aspecto *co-op* em mente, o jogo oferece um MOD (modificador da armadura) chamado Lone Wolf para permitir uma experiência solitária funcional. Algumas missões funcionam até melhor dessa forma, enquanto outras praticamente exigem uma equipe completa para alcançar todos os objetivos opcionais.



Os Amiibos podem ser utilizados para adiquirir skins inspiradas nos personagens.



Junto com Federation Force vem **Metroid Prime: Blast Ball**, um jogo de futebol futurista usando avatares similares aos do jogo principal.
Em sua essência, Blast Ball remete muito ao fenômeno indie **Rocket League** (Multi), colocando a base do esporte tradicional em um contexto totalmente inesperado. Na prática,





é apenas um passatempo para jogar com amigos que não possuem Federation Force (já que este modo, ao contrário do principal, conta com Download Play). Jogadores novos podem usar a oportunidade para se acostumar com os controles, mas o melhor mesmo é juntar amigos para atirar em piratas.



A batalha dos quatro soldados

Em quase todas as fases, há um objetivo específico e distinto. Pode ser capturar espécimes de criaturas locais, escoltar um veículo de transporte ou infiltrar uma base inimiga. Geralmente, esses objetivos se rendem a estratégias diferentes e que precisam ser trabalhadas pelos jogadores, e até mesmo o número deles pode alterar a forma de abordar um objetivo, em particular quando os jogadores esperam alcançar o objetivo secundário.

Apenas uma missão chamou a atenção como particularmente frustrante. Nela, o objetivo era capturar drones que percorriam o mapa e levá-los de volta à nave da Federação. Os drones voavam arbitrariamente pelo mapa labiríntico e os jogadores deviam atirar neles para capturá-los. No entanto, sempre que um membro da equipe estava próximo a entregar um drone, algum pirata invisível aparecia para incomodar e o tal drone saía voando para ser caçado novamente. Jogando com outros dois jogadores aleatórios online, foi incrivelmente difícil cumprir a missão em tempo razoável; talvez com quatro jogadores fosse mais agradável.

Ao jogar online com amigos e desconhecidos, as missões curtas se mostraram ideais para se divertir sem ficar cansativo. A experiência online foi surpreendentemente agradável. Jogar com estranhos lembrou **The Legend of Zelda: Tri Force Heroes** (3DS), por utilizar os recursos limitados de comunicação (aqui, frases como “good job!”, “help” e “follow me”, ao invés de emojis do Link) para tentar coordenar sua equipe. Jogando com amigos, foi possível comunicar verbalmente por Skype, o que tornou as missões um pouco mais regulares, mas ainda bastante divertidas. A falta de comunicação por voz, totalmente esperada num jogo da Nintendo, de certa forma traz uma camada adicional ao jogo. Pessoas não são burras e, se tem uma coisa que **Journey** (PS3/PS4) ensinou, é que elas são capazes de se comunicar através de dicas sutis.

É claro que a Next Level Games tem um carinho pela série e fez o seu melhor para agradar àqueles fãs que abrirem seu coração para dar uma chance a Federation Force. O jogo pode não ser espetacular, muito menos é o Metroid Prime que queremos há quase dez anos, mas claramente é um jogo mais que competente e consegue fazer as coisas de seu jeito sem desmerecer o legado que o construiu. Não se trata de Metroid 5 nem Metroid Prime 4, mas Federation Force e **AM2R** conseguiram fazer o mês de agosto satisfazer razoavelmente a necessidade de novos Metroids e, enfim, fizeram com que o aniversário da série não passasse completamente em branco.



✓ Prós

• Primeiro jogo do estilo no 3DS ou feito pela Nintendo;
•Apesar do visual *chibi*, a atmosfera remete à trilogia Prime;
•Aproveita bem as funcionalidades do New 3DS;
•Tanto Federation Force quanto o extra Blast Ball são ótimos passatempos para jogar com os amigos;
•Controles funcionam muito bem após costume.

✗ Contras

• Nem todas as missões funcionam igualmente bem solo ou *co-op*;
•Melhorias para o New 3DS deixam jogadores do sistema antigo em uma breve desvantagem;
•Não é o Metroid tradicional que gostaríamos.

Metroid Prime: Federation Force (3DS)
Desenvolvedor Next Level Games
Gênero First-person shooter
Lançamento 19 de agosto de 2016

Nota **8.0**

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



twitter.com/nintendoblast

Seguir



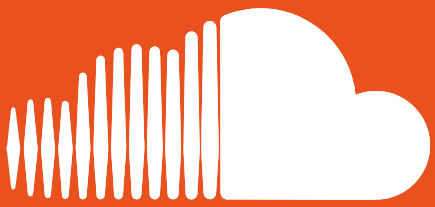
facebook.com/nintendoblast

Curtir



google.com/+NintendoBlast

Seguir



soundcloud.com/gameblast

Inscrever-se



youtube.com/GameBlastTV

Inscrever-se

por ***Gilson Peres Tosta***

Revisão: Luigi Santana
Diagramação: Vinicius Borges



Nintendo 64 e seus 10 jogos mais marcantes

Lançado em junho de 1996 no Japão, o **Nintendo 64**, terceiro console da então famosíssima **Nintendo**, chegou em terras ocidentais pela primeira vez apenas dois meses depois. Assim, agora em setembro, comemoramos 20 anos do lançamento ocidental do console. Com um dos controles mais icônicos da empresa, o inédito multiplayer para quatro pessoas simultaneamente e alguns dos títulos mais memoráveis da história dos consoles, sem dúvidas esse é um videogame que fez história.



Com cerca de 300 jogos lançados na América do Norte, a quantidade é de fato bem menor do que outros grandes consoles como o Super Nintendo (784) e o PlayStation 2 (mais de 1800). Entretanto, muitos foram os jogos com ótima qualidade lançados para o 64. Dessa forma, escolher somente dez deles para a matéria foi uma missão bem complicada. Para respeitar as diversas franquias lançadas, somente o encanador italiano ícone da empresa aparece mais de uma vez na lista. Outras grandes franquias como Pokémon e The Legend of Zelda possuem somente um título na lista, a fim de abranger mais franquias. Afinal, uma lista de top 10 só com Zeldas, Marios e Pokémon não tem tanta graça assim, certo? Vamos lá!

10 Conker's Bad Fur Day

Nada como um título da **Rareware** para começar essa lista em alto estilo. A aventura para adultos da Rare, Conker's Bad Fur Day levou quatro anos para ser desenvolvida e, quando lançada, fez grande alvoroço, mesmo que no final da vida do Nintendo 64. O título é mais um combo de ação e plataforma que foi muito forte no console com outros títulos. O jogo narrava as aventuras do alcoólatra Conker, quando este tentava voltar para casa e encontrar sua namorada após uma noite de bebedeira sem igual.







Conker's Bad Fur Day não teve boas vendas, isso por conta do lançamento tardio e do foco voltado ao público adulto. Mas isso não impediu que o game marcasse a história do N64. Considerado por muitos como o melhor visual visto no console, ele foi o último game da Rare lançado para o 64, ganhou notas altíssimas pela crítica e sua jogabilidade desafiante e criativa também chamou bastante atenção. Mesmo que seja uma das últimas estrelas do 64, não deixa de ser uma estrela por causa disso.

9 A série Turok

Nessa colocação não conseguimos escolher apenas um título, optando por dar o nono lugar da lista a toda a franquia. Turok fez seu nome e teve seus anos dourados na época do Nintendo 64 e escolher um dos quatro títulos para a lista é bastante complicado. Mesmo que o spin-off **Rage Wars** seja fácil de ser retirado da disputa, pela sua aceitação um tanto quanto menor que os outros, além de ser totalmente desconexo com a história, a trilogia **Dinossaur Hunter**, **Seeds of Evil** e **Shadows of Oblivion** fez grande sucesso.





Com vastos cenários para a época, jogabilidade flúida e ótimo enredo, a trilogia marcou a história do console. Sendo uma mistura de seres jurássicos e eventos próprios de ficção científica, a série da Acclaim garantiu várias horas de jogatina entre amigos ou no single player. Outra característica marcante do título é a criatividade de suas armas, comparável a títulos como **Unreal Tournament** e **Doom**.



8 Perfect Dark

Já falamos de jogos de tiro e de jogos da Rare. Chegou a hora de falar de um dos grandes jogos de tiro da Rareware. Não estamos falando ainda do agente secreto de número icônico, essa hora ainda vai chegar. Aqui estamos falando do protagonismo épico de **Joanna Dark**, agente secreta de Perfect Dark. O game de tiro em primeira pessoa lançado no ano 2000 é considerado por muitos o sucessor espiritual do lendário **GoldenEye**, por conta de usar a mesma engine, porém com melhorias claras na jogabilidade.







Perfect Dark acompanha as missões da agente Joanna Dark enfrentando inimigos que vão desde inteligências artificiais até seres extraterrestres no ano de 2023. O jogo marcou presença como um dos melhores FPS do console, além de ter como referência seu clássico antecessor da mesma empresa, o já citado GoldenEye. Com grande variedade de armas, ótimos gráficos e um enredo incrível, Perfect Dark pode não ter tido o impacto que 007 teve, mas com certeza foi um excelente e marcante título para o Nintendo 64.



7 Banjo-Kazooie



Mais uma das pérolas AAA da Rare. Banjo-Kazooie foi uma excelente surpresa estreante no Nintendo 64. Contando as aventuras da dupla de protagonistas que dão nome ao título, o game de aventura e plataforma inovou em jogabilidade e trouxe uma aventura cheia de puzzles e desafios ao console, garantindo horas de gameplay para muitos jogadores. Até hoje o título é lembrado como um dos melhores lançados pela Rare na história.





Lançado no final de 1998, um ano depois o título recebeu dois prêmios da Academia de Artes Interativas e Ciências, sendo eles o de **Melhor Jogo de Ação do Ano** e **Melhor Realização em Arte/Gráficos**. O sucesso de Banjo-Kazooie em crítica e em vendas, com 2 milhões de cópias vendidas só nos EUA, garantiu a continuação Banjo-Tooie, com qualidade do mesmo nível do primeiro título, mas lançado bem mais no final da vida do console da Nintendo.

6

Mario Party, Kart, Tennis...

Outro momento que se tornou impossível escolher apenas um título. O Nintendo 64 ficou marcado como palco de estreia de várias grandes franquias da Big N. Além disso, outras franquias tiveram seus títulos lendários lançados no console. Mas no caso dos spin-offs de Mario, vários foram os estreantes no Nintendo 64. Fora o já consagrado desde o SNES, **Super Mario Kart** e o retorno grandioso de **Mario Tennis**, tivemos a estreia de grandes variações como **Mario Golf** e **Mario Party**.

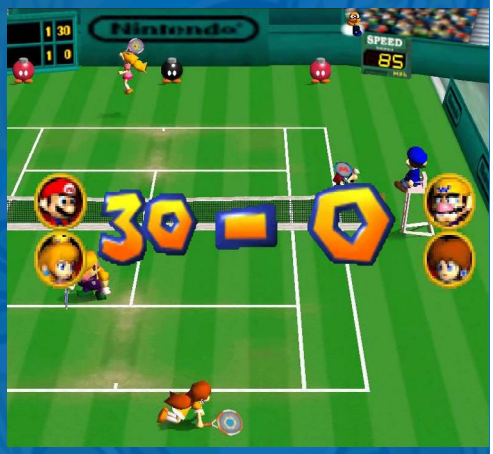












Garantindo horas de jogatinas sensacionais, o multiplayer desses títulos foi marcante no console, principalmente pela opção de quatro jogadores, que aumentava a dinâmica da jogatina. Com jogabilidade unindo diversão e criatividade, os títulos traziam vários personagens icônicos da franquia Mario Bros. e também do seu companheiro de casa, **Donkey Kong**. Títulos que fizeram tanto sucesso que garantiram a prolongação das franquias até atualmente, com outros dois Mario Party lançados para 64, um total de oito Mario Karts, continuações para Golf e Tennis e também o lançamento da franquia **Mario & Sonic at the Olympic Games**.



5 Pokémon Stadium

Finalmente chegamos nele: o título lançado no início de 2000 que fez um sucesso estrondoso. Pokémon Stadium foi a segunda vez que os monstrinhos de bolso apareceram nas três dimensões, sendo vistos anteriormente no famoso **Pokémon Snap**, também do Nintendo 64. O jogo trouxe os 149 Pokémon para que os jogadores disputassem em batalhas baseadas em turno combinando ataques e efeitos no melhor estilo já conhecido do Game Boy.





Além disso, **Mewtwo** era possível de ser liberado também, graças ao periférico Transfer Pak, que permitia jogar **Pokémon Red**, **Blue** e **Yellow** através da tela da televisão. Fora isso, várias ligas estavam presentes no jogo, além dos líderes de ginásio e também de quizes e mini-games muito divertidos. Com isso tudo e ainda a opção de multiplayer com até quatro jogadores, o jogo garantiu que a febre dos monstrinhos de bolso se estabelecesse nos consoles de mesa com maestria, tendo um ano depois a justa continuação **Pokémon Stadium 2**, com a adição dos monstrinhos da segunda geração, Johto.

4

GoldenEye 007



A quarta posição dessa lista só poderia ser dele. O jogo que até hoje é considerado como um dos melhores jogos de tiro em primeira pessoa da história. GoldenEye 007 foi lançado em 1997 e é baseado no filme de mesmo título do agente secreto mais famoso do cinema. O jogo contava com fases que acompanhavam a história do filme, mas para além do singleplayer, o que mais chamou a atenção de todos foi seu multiplayer.





Com uma mecânica divertida e prática, mesmo com a tela dividida em quatro, GoldenEye garantiu o divertimento de finais de semana de milhares de jogadores e seus amigos durante vários anos. O jogo é tão icônico que recentemente recebeu um mod em gráficos atuais para PC chamado de **Goldeneye: Source**. Prova de que os fãs, mesmo com novos jogos sendo lançados todo ano, não se esquecem da experiência que foi jogar esse clássico em sua época.



3 Super Mario 64

O “bronze” desse top 10 vai para o personagem principal da Nintendo. Ele que possui mais de uma centena de jogos próprios. Mario teve seu primeiro contato com o mundo em três dimensões no Nintendo 64 e esse contato foi de extrema maestria. **Super Mario 64** conseguiu traduzir com qualidade a experiência das aventuras em plataforma 2D para um mundo 3D igualmente em plataformas, mas com explorações em todas as direções.



Lançamento de estreia do console em 1996, o jogo é repleto de desafios, fases criativas, chefes interessantes e sempre com a trilha sonora perfeita, ligando nostalgia e inovação. Super Mario 64 foi um grande marco para a franquia do encanador, além de ganhar uma versão posteriormente para o portátil **Nintendo DS.** Foi o primeiro passo para vários outros grandes títulos como a série **Mario Galaxy**, **Super Mario 3D Land** e o mais recente **Super Mario 3D World**, de **Wii U**.

2 Super Smash Bros.

O segundo lugar vai para a maior franquia de luta da Nintendo, além de ser atualmente uma das franquias mais relevantes de jogos de luta do mercado de games. Super Smash Bros. foi lançado em 1999 e rapidamente explodiu em sucesso por conta da união dos personagens mais icônicos da empresa na época numa arena de luta para, assim como a maioria dos games de N64, até quatro jogadores.





Com apenas 12 personagens, sendo quatro secretos, Super Smash Bros. revolucionou os jogos de luta dando uma nova dinâmica para os combates, além de incluir itens e dar mais relevância para as arenas nas quais os embates aconteciam. Não é surpresa ver até hoje campeonatos desse game serem disputados em eventos locais sobre animes, games e cultura geek em geral.

Vale lembrar que até hoje os personagens “originais” desse título são conhecidos como Os 12 Originais, formados pelos icônicos: **Mario**, **Donkey Kong**, **Link**, **Samus**, **Yoshi**, **Kirby**, **Pikachu**, **Luigi**, **Cap. Falcon**, **Ness** e **Jigglypuff**. Sem dúvidas um grupo histórico!



1 The Legend of Zelda - Ocarina of Time

Muitos devem estar pensando: “tinha que ser Zelda...”. Outros já podem estar pensando “acho bom mesmo...”. Mas a verdade é que, independentemente da qualidade, nenhum jogo consegue ser tão memorável na história do Nintendo 64 do que The Legend of Zelda - Ocarina of Time. A primeira experiência de Zelda em três dimensões não inovou apenas na adaptação da jogabilidade para os 64 bits como também trouxe uma das histórias mais interessantes da franquia até hoje.





Considerado por muitos um dos melhores jogos da história dos videogames, com ótima trilha sonora, enredo criativo e ótimo uso das funcionalidades do controle controverso do Nintendo 64, o título ganhou diversos prêmios ao longo da vida e vendeu mais de 2,5 milhões de cópias apenas em 1998, mesmo sendo lançado somente 39 dias antes do ano novo. Ao todo, vendeu 7,6 milhões de cópias no mundo todo, um marco para a época. Servindo de referência para mecânicas até hoje utilizadas na série, o jogo ganhou uma versão remasterizada em 2011 para o Nintendo 3DS. Com certeza um título que marcou a infância/adolescência de muitos.



Menções Honrosas:

Impossível fazer uma lista do Nintendo 64 sem pelo menos uma dezena de menções honrosas. Como explicamos no início da matéria, tentamos ao máximo não colocar títulos de franquias repetidas na lista, para que ela fosse mais abrangente. Por isso alguns títulos como **The Legend of Zelda Majora's Mask**, **Banjo-Tooie**, **Pokémon Snap** e **Pokémon Stadium 2** não apareceram por ali, mesmo que altamente memoráveis para a vida do console.

Outros tantos não entraram na lista, mas com certeza entrariam num top 20. Entre eles vale citar os originais da Nintendo como **Donkey Kong 64**, **Star Fox 64** e **F-Zero X**; além também de grandes títulos da Rare que ficaram de fora da lista, como o já citado Banjo-Tooie e o game de luta **Killer Instinct Gold**. De outras empresas, temos também **International Superstar Soccer 64**, **Cruis'n USA**, **Excite Bike 64**, **Doom 64**, **Mortal Kombat Trilogy** e **Resident Evil 2**. Além disso, ainda vale lembrar da grande presença da **Lucas Arts** no console, com os grandes **Star Wars Rogue Squadron**, **Star Wars Racer** e também **Shadows of the Empire**.



Enfim, daria para citar vários outros games aqui, mas infelizmente não temos espaço. O fato é que o Nintendo 64 foi um ótimo console, conseguiu verdadeiros milagres mesmo utilizando a tecnologia "ultrapassada" dos cartuchos e com controles aparentemente complicados de utilizar para muitos. Com títulos memoráveis não só para o console, mas para toda a história dos videogames, não é difícil ficar com vontade de revisitar alguns deles depois dessa viagem no tempo. Parabéns ao Nintendo 64 pelos 20 anos!

Nintendo

por ***Rafael neves***

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Leandro Alves



a história da Nintendo

Conhecida atualmente por sua imensa participação em grande parte da história dos videogames, a Nintendo é uma das empresas mais conhecidas do entretenimento no mundo. Mas se engana quem pensa que o entretenimento virtual é o único ramo em que a Big N marcou presença. Na verdade, nem mesmo o ramo do entretenimento em geral basta para explicar a história da empresa. Afinal, são 127 anos de vida! Para comemorar este marco tão importante, listaremos seus mais revolucionários produtos!

Baralho Hanafuda

Quando o governo japonês impôs sérias restrições aos jogos de cartas pelas apostas e relação com a criminalidade, as cartas Hanafuda, usadas para brincadeiras diversas, eram um dos únicos negócios permitido nesse ramo. E foi exatamente nessa onda que o empresário Fusajiro Yamauchi surfou, fundando assim a Nintendo em 1889. O baralho da recém-nascida empresa se chamava Nintendo Koppai, e seu sucesso inicial ajudou a empresa a crescer até estabelecer-se no ramo de brinquedos. Em sua trajetória, até baralhos com personagens da Disney foram lançados, e até hoje a Nintendo fabrica este tipo de carta. O nome "Koppai" foi posteriormente usado para identificar o planeta em que Alf, Charlie e Brittany, de **Pikmin 3 (Wii U)** vieram.







Baralho Hanafuda

Ultra Hand

Na década de 1960, a Nintendo colocou no mercado um brinquedo que viraria moda internacionalmente, sendo encontrados, até hoje, produtos bem similares. A Ultra Hand é um braço estendível, que podia ser usado para pegar objetos longe de você ou até cutucar uma pessoa. Composto por hastes de plástico em zigue-zague com, nas extremidades, uma pinça e um cabo para segurar, a Ultra Hand tem um design extremamente simples, mas igualmente funcional. Inúmeros jogos futuros da Nintendo fizeram referência à Ultra Hand, desde WarioWare até **Zelda: Majora's Mask 3D (3DS)**. Por trás dessa ideia está Gunpei Yokoi, que foi um dos maiores visionários da Nintendo.







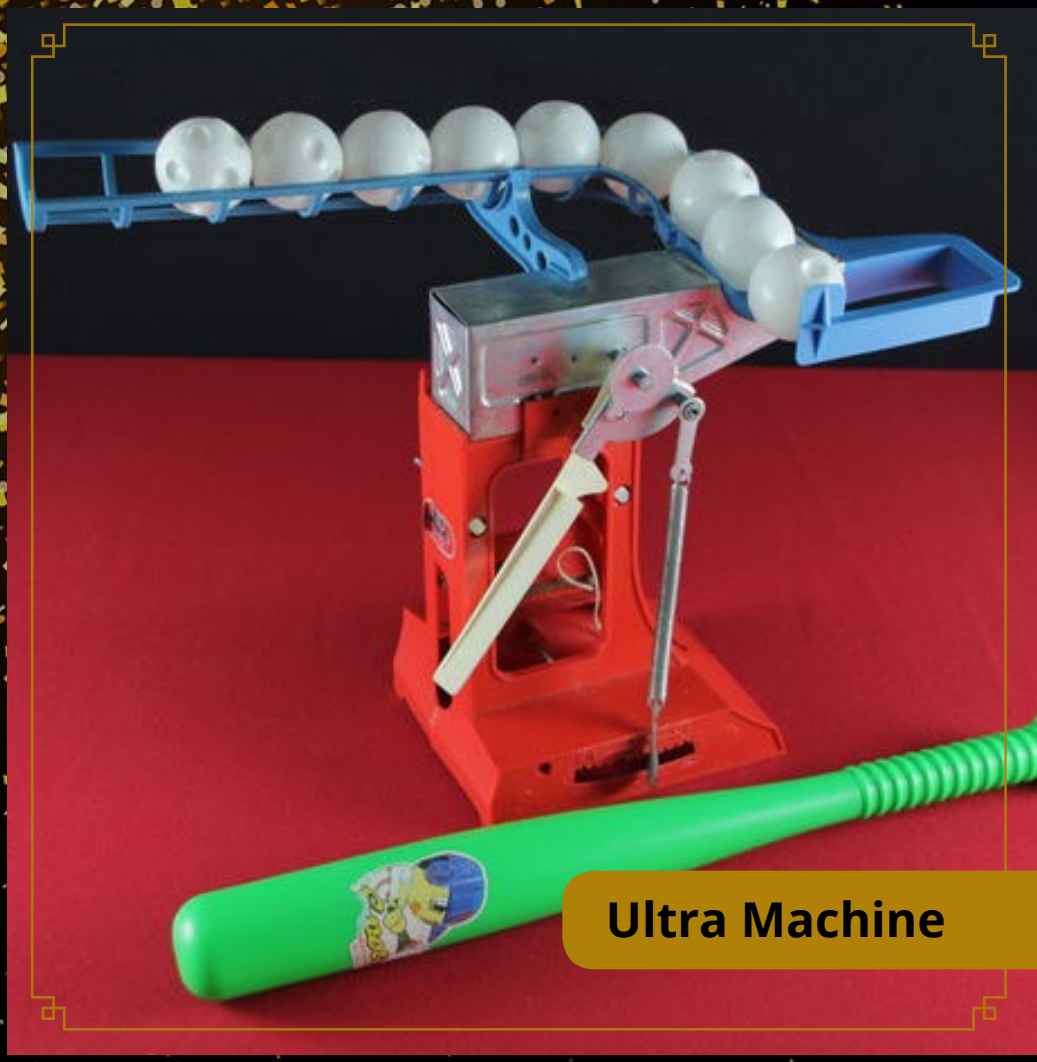
Ultra Hand

Ultra Machine

Da mesma linha de invenções de Yokoi, como a Ultra Hand, a Ultra Machine é uma intrigante máquina que dispara bolinhas para serem rebatidas por uma pessoa com um taco. Apesar de simples, a ideia ganhou o público, impulsionando suas vendas para além do Japão em 1967. Nos EUA, a Ultra Machine ficou conhecida como Slugger Mate. Foi através desse produto que muitos países tiveram o primeiro contato com a Big N, se pensarmos bem. A Ultra Machine foi referenciada de diversas formas por franquias como Animal Crossing, WarioWare, Mario Party e mais recentemente pelo título **Rusty's Real Deal Baseball (3DS)**.







Ultra Machine

Love Tester

Uma das empreitadas da Nintendo tão estranhas quanto seus negócios no ramo de motéis japoneses, o Love Tester era um “inocente” brinquedo, lançado em 1969, que media o amor entre duas pessoas. A dupla deve dar as mãos e segurar um bastão de metal com a outra mão. O aparelho, então, mede o afeto entre as pessoas, exibindo-o em uma escala de 1 a 100. A ideia, também de Gunpei Yokoi, não só foi uma das mais esquisitas, mas também uma das que mais cedo tornou a Nintendo famosa pelo mundo, pois foi um dos poucos brinquedos da empresa a ser vendido além das terras japonesas. Em 2010, o Love Tester chegou a ser relançado, e hoje até pode ser encontrado em sites de leilão. E, obviamente, jogos como **Pikmin 2 (GC/Wii)**, **Animal Crossing: New Leaf (3DS)** e **WarioWare: Twisted (GBA)** possuem referências ao brinquedo.





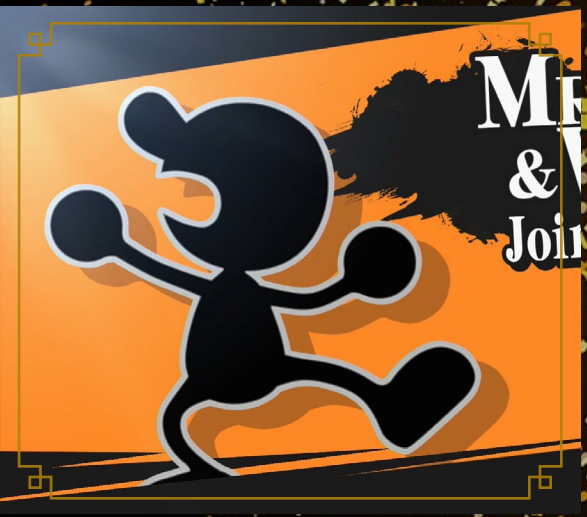


Love Tester

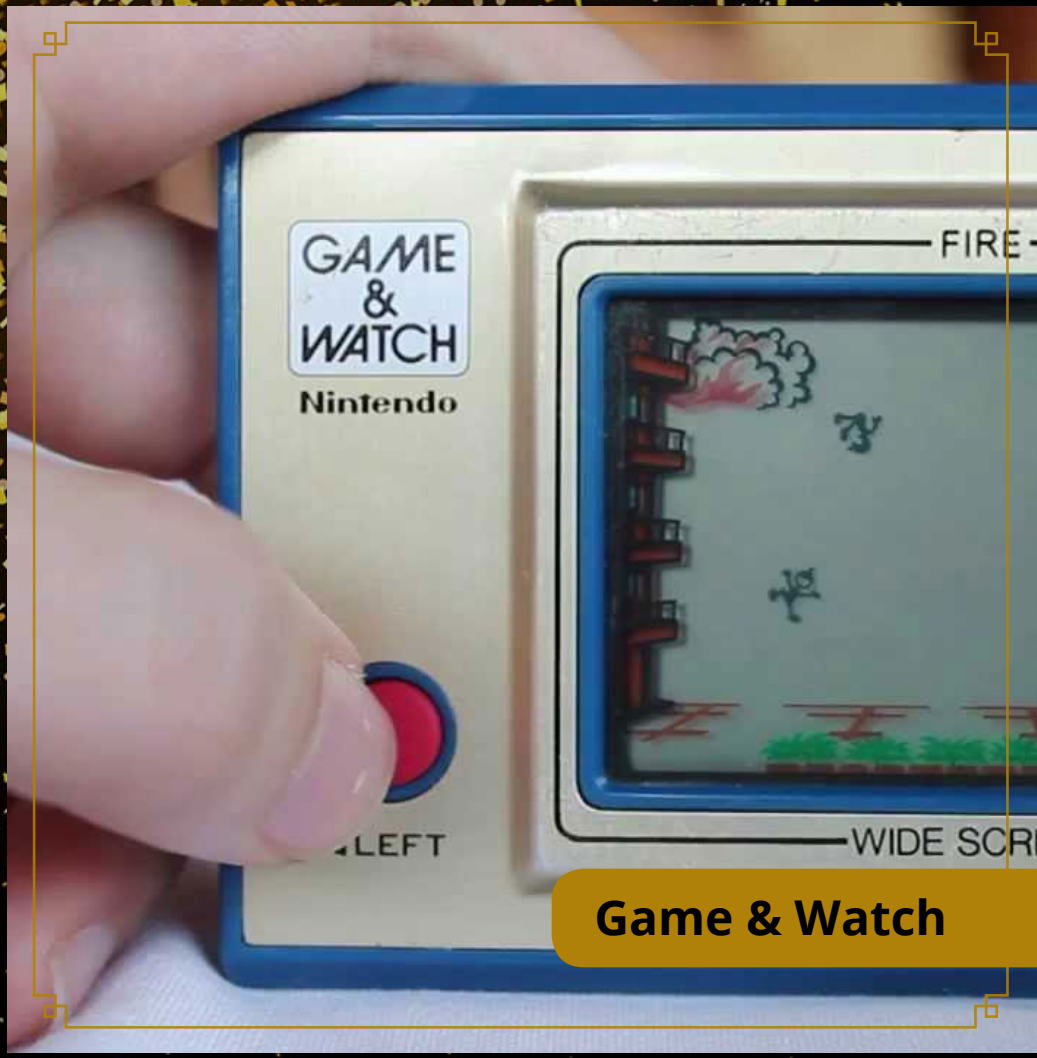
Game & Watch

Em uma longa viagem de trem, Gunpei Yokoi resolveu prestar atenção à maneira como as pessoas passam o tempo nesse tipo de situação. Intrigado com um adulto que apertava botões aleatórios numa calculadora eletrônica, Yokoi imaginou um videogame que pudesse ser jogado em momentos como aquele. A ideia evoluiu para as dezenas de modelos do Game & Watch, que pode ser considerado o primeiro videogame portátil da história.

Cada modelo de Game & Watch trazia um ou mais jogos, não sendo possível ainda trocar de jogo por mídia externa. A simplicidade e praticidade dos Game & Watch fizeram deles um sucesso mundial na década de 1980, abrindo espaço para o mercado de jogos portáteis que temos até hoje. Atualmente, muitos conhecem o legado desses aparelhos pelo seu icônico personagem Mr. Game & Watch, presente em **Super Smash Bros**.







Game & Watch

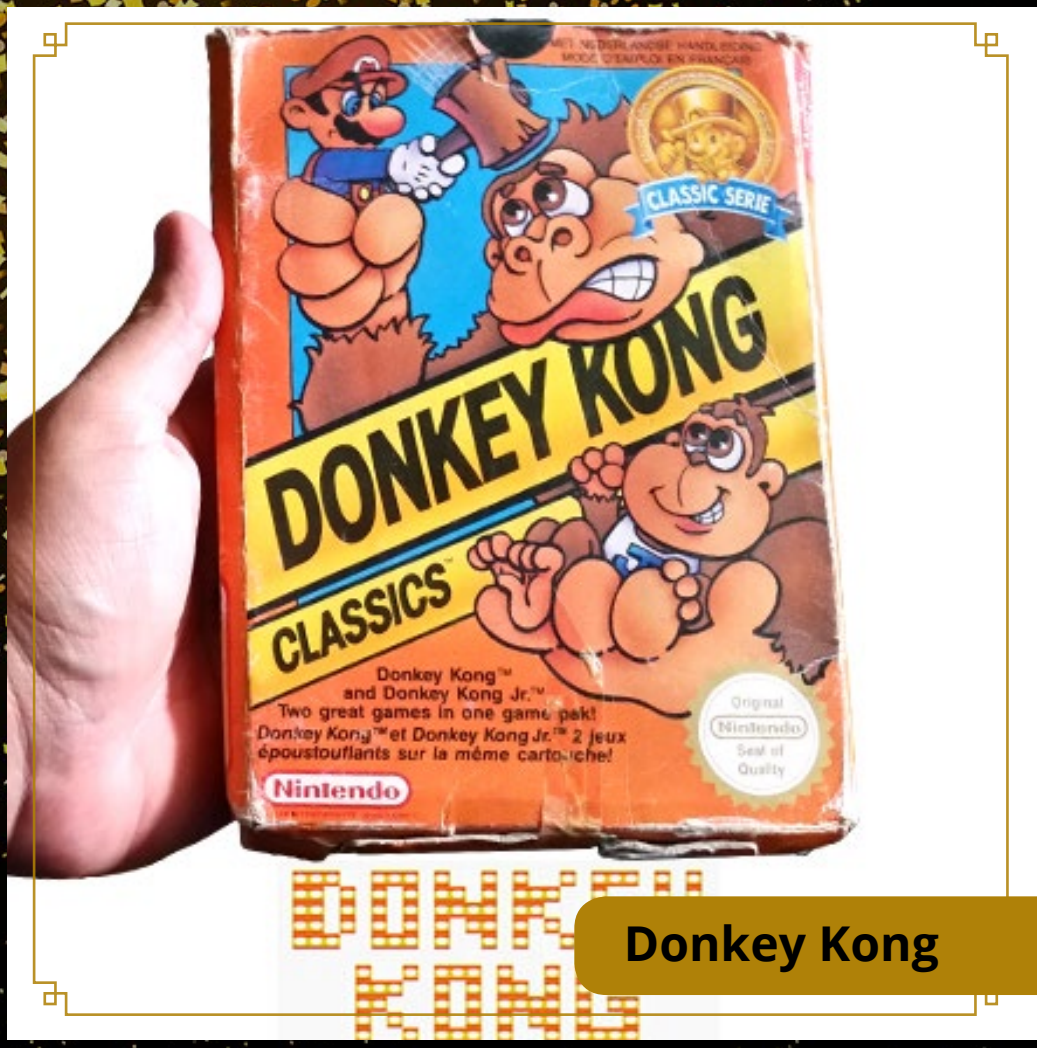
Donkey Kong

Quando a Nintendo se encontrava numa cilada em 1980 pelo insucesso de seu fliperama Radar Scope, parecia ser o fim da investida da empresa no mercado de jogos eletrônicos. Liderada pelo designer novato Shigeru Miyamoto e o grande nome Gunpei Yokoi, uma pequena equipe de desenvolvedores aceitou a tarefa de criar um novo título para o mercado norte-americano. Reaproveitando as máquinas de Radar Scope, o time entregou ao público um jogo totalmente novo. Centrado na ação de pular, Donkey Kong se tornou uma mania mundial, inovando na utilização de cutscenes e na variedade de estágios para um único jogo. O sucesso de Donkey Kong foi o aval para a entrada definitiva da Big N na indústria de jogos e o berço de dois de seus personagens mais icônicos: Mario e Donkey Kong.



Gunpei Yokoi e Shigeru Myamoto





Donkey Kong

NES

A Nintendo já havia dado importantes passos na indústria de jogos com seus fliperamas e até com as plataformas domésticas Color TV-Game, mas foi em 1983, com o Nintendo Entertainment System, que a empresa conquistou seu lugar ao sol. Originalmente conhecido em terras nipônicas como Famicom, o NES conquistou o mundo todo com sua seleção incrível de jogos. Foi nele que séries importantíssimas da Nintendo nasceram, como Zelda e Mario, mas também franquias third parties, como Mega Man, Final Fantasy, Dragon Quest e muito mais. O NES também consolidou o modelo de joystick que temos até hoje, com a fundamental separação dos botões de ação e direcionais em cada um dos lados do controle. Eternizado na cultura gamer, o NES está a alguns meses de ser revivido pela Nintendo sob a forma do **NES Classic Edition**!





NES Classic Edition





R.O.B.

Quando o mercado norte-americano de videogames encontrava-se saturado por muitas plataformas diferentes com pouco apoio de suas desenvolvedoras, muitas lojas decidiram não aceitar novos aparelhos. Dentre eles, estava o Famicom, que, apesar de ser um sucesso no Japão, não encontrava espaço na América. Foi aí que a Nintendo decidiu vender o console, renomeado Nintendo Entertainment System, junto a um robô de brinquedo, o R.O.B. Apesar de ter conectividade com jogos do NES (dois, exatamente), a estratégia era vender o console como um brinquedo. O plano deu certo e o NES conquistou o público americano, reanimando também todo o mercado de consoles do país.



NES Classic com R.O.B.





Super Mario Bros.



Até 1985, jogos eletrônicos eram focados em experiências curtas, com o objetivo de testar os reflexos e coordenação motora dos jogadores. Não havia, assim, um nível de imersão e narrativa comparáveis aos dos jogos de hoje. Porém isso mudou com **Super Mario Bros.**, título de lançamento do NES. Super Mario Bros. mostrou ao mundo que jogos podem ser mais longos do que meras disputas por recordes e são capazes de mergulhar o jogador em um universo próprio. O título foi mais uma genial ideia de Shigeru Miyamoto, que estabeleceu definitivamente o personagem Mario e revolucionou o mundo dos videogames.





Pai e filho



The Legend of Zelda



Se há um jogo cujas lições podem ser vistas em quase todo o tipo de jogo de aventura, especialmente nos atuais games em mundo aberto, este jogo é **The Legend of Zelda (NES)**. Há 30 anos, a Nintendo colocou num mercado mais um projeto ambicioso de Shigeru Miyamoto. Dessa vez, não se tratava de uma aventura simples e prática como Mario, mas sim de uma densa jornada por um mapa gigantesco para e época. Repleta de segredos, a aventura conseguiu criar uma comunidade de jogadores que trocava dicas e experiências. Daí em diante, a franquia só fez crescer e alcançar patamares ainda maiores de excelência.





Link

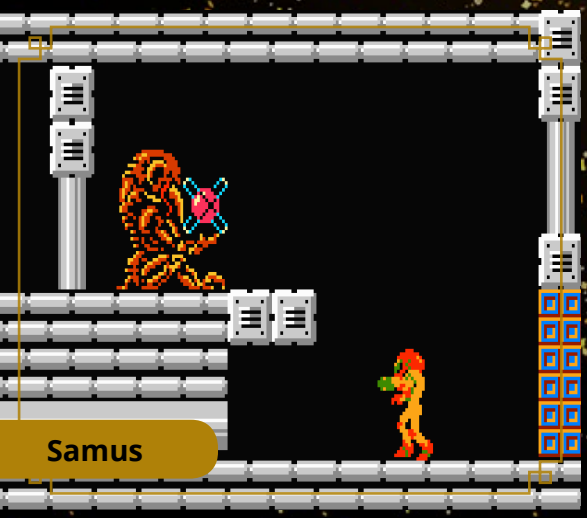


Metroid



Na tentativa de unir a jogabilidade em progressão lateral de Mario com o foco na exploração de Zelda, Gunpei Yokoi e Yoshio Sakamoto deram à luz Metroid. A aventura espacial por um planeta hostil foi responsável pelo desenvolvimento de um novo gênero dos videogames, o **metroidvania**. Além da consolidação da franquia Metroid, este revolucionário título foi um dos primeiros jogos protagonizados por uma mulher. Dali para frente, Samus Aran cresceu como ícone feminino dos games.





Samus



Super Nintendo

Dando continuidade ao legado do NES, o Super Nintendo Entertainment System (SNES) foi um outro marco da indústria de videogames. Apesar de, à primeira vista, parecer apenas uma versão mais poderosa do NES, o Super Nintendo trouxe importantes novidades para o mercado. Foi através dele que os botões de ombro (L e R) foram implementados, além de ter sido palco de muitos dos primeiros jogos a experimentarem tecnologias poligonais, como Donkey Kong Country e Star Fox. Tudo isso permeado pela mais sangrenta batalha entre gigantes dos videogames: a Nintendo, com seu SNES, e a Sega, com seu Mega Drive.





Controle



Game Boy

Outra grande ideia de Gunpei Yokoi, o Game Boy foi uma evolução da experiência positiva que a Nintendo teve com o Game & Watch. Já bem estabelecida na indústria de games com o NES, a empresa decidiu lançar um "sidekick" para seu console de mesa. Sob a premissa de ser pequeno, barato, leve e resistente (e como!), nasceu o GameBoy. Ao longo de suas inúmeras versões (Pocket, Light, Color, Advance...), o Game Boy foi um sucesso mundial, alcançando vendas totais de duzentos milhões de unidades e criando manias globais como Pokémon e Tetris.





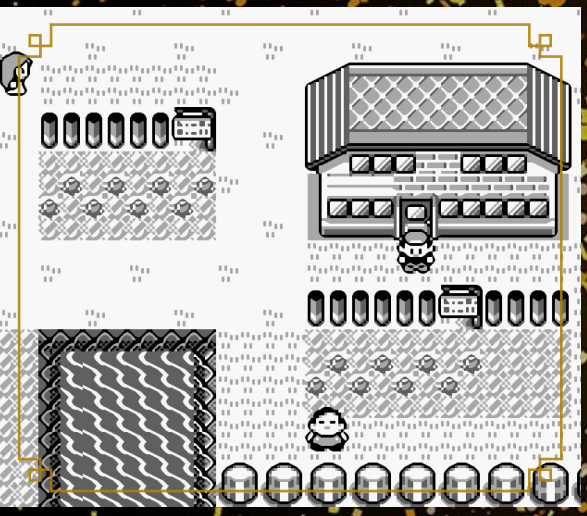
Cartuchos de Gameboy



Gameboy e suas versões

Pokémon Red & Blue

Inspirado nas brincadeiras de coletar insetos de sua infância, Satoshi Tajiri viu no Game Boy uma oportunidade de colocar em prática seu projeto de jogo: uma experiência focada na coleta, troca e batalha entre monstrinhos. Endossado pela Nintendo, o desenvolvedor da Game Freak pôde colocar sua ideia nas prateleiras em 1996. O sucesso, como todos sabemos, foi imediato, alcançando rapidamente todas as partes do mundo. Desde então, Pokémon tornou-se não apenas uma das principais marcas da Nintendo, mas também um ícone do mundo dos games. Carregar por aí o Game Boy, conectá-lo a outros aparelhos por Cable Link e treinar seus monstrinhos jamais deixou de ser uma mania.





Cabo game link



Red e Blue

Mario Kart

Jogos de corrida esforçam-se sempre para reproduzir da maneira mais fiel possível a experiência de dirigir um carro em alta velocidade. Mas o que sobra, do gênero, para quem não é tão interessado em automobilismo real? Com certeza, Mario Kart. Apostando no carisma dos personagens do Reino do Cogumelo e em uma mecânica de jogo simples e divertida, Mario Kart foi responsável pelo nascimento de um subgênero dos jogos de corrida, aqueles menos realistas e mais divertidos. Evoluindo, a partir da versão de SNES, em uma variedade cada vez maior de itens, pistas e personagens, a franquia é sinônimo de sucesso em qualquer plataforma pela qual passou (basicamente, todas).







Nintendo 64

Apesar de ter sua popularidade ofuscada pelo sucesso monumental do PlayStation, o Nintendo 64, à sua maneira, foi um marco na história dos games. Ele não foi apenas o primeiro console da Big N com gráficos poligonais, mas também o que trouxe uma tecnologia para imergir nesse mundo: uma alavanca analógica. Ok, o controle do N64 pode ser bem estranho, mas sua alavanca foi com certeza um padrão seguido por todas as outras empresas, além de seu botão Z em forma de gatilho ter também inspirado configurações semelhantes de botões. O catálogo de jogos do N64 também trouxe jogos importantíssimos para o futuro da indústria.





Controle





Super Mario 64

Com o avanço da tecnologia no fim da década de 1990, jogos poligonais eram o futuro do entretenimento eletrônico. Afinal, quem não sentia o queixo cair ao ver, pela primeira vez, uma aventura em um mundo tridimensional? Mas não é apenas de visuais poligonais que se faz um jogo tridimensional, é preciso também desenvolver uma jogabilidade fluida e funcional nessa nova dimensão. Super Mario 64 foi o pioneiro na construção de uma mecânica de jogo tridimensional prática e gostosa de se jogar. Correr, saltar e voar funcionaram tão bem na primeira aventura 3D de Mario que, dali para frente, tornaram-se modelo para todos os desenvolvedores. Se hoje sabemos como manusear uma alavanca analógica, precisamos agradecer, mais uma vez, ao nosso encanador bigodudo.





Mario totalmente poligonal





The Legend of Zelda: Ocarina of Time

Após o sucesso do primeiro Zelda e de suas continuações, dentre elas o icônico Zelda: A Link to the Past (SNES), muito se esperava do primeiro título tridimensional da franquia. The Legend of Zelda: Ocarina of Time (N64) exigiu um esforço exorbitante da Nintendo em seu **complexo desenvolvimento**, mas recompensou o mundo, em 1998, com o título tido até hoje por muitos como o melhor de todos os tempos. Inovando em uma série de mecânicas inéditas nos jogos da época, dentre elas a funcionaidade Z-Targeting, que resolvia os grandes problemas da época com combates no plano tridimensional, Ocarina of Time foi um verdadeiro marco da indústria. Seu molde foi utilizado por todos os Zeldas tridimensionais seguintes, cabendo agora a **Zelda: Breath of the Wild (WiiU/NX)** a tarefa de superá-lo.





Herói do Tempo

THE LEGEND OF ZELDA™
OCARINA OF TIME™

Nintendo DS

Dando continuidade ao legado do Game Boy, o Nintendo DS foi originalmente anunciado como um “terceiro pilar”, ao lado do GBA e GameCube. De fato, seria arriscado trocar o popular Game Boy pelo recém-revelado DS, mas o sucesso do aparelho de duas telas fez cair por terra a necessidade de continuar a linha Game Boy. Alcançando públicos que até então não se interessavam por videogames, o DS, em número de unidades vendidas, só perde para o até então imbatível PlayStation 2. Suas duas telas, sendo uma touchscreen, deram margem para jogos inovadores, além de continuidade do legado de grandes franquias do Game Boy.







Versão com demo de Metroid

Nintendogs



O que fazer quando Shigeru Miyamoto resolve adotar cães? Criar um jogo baseado no cuidado com cachorrinhos, é claro! Nintendogs nasceu como um simples jogo de simulação de criação de cães, mas logo se tornou um sucesso mundial. Aproveitando ao máximo as características únicas do DS, como sua touchscreen e microfone, este simulador conseguiu conquistar jogadores de todo o tipo. Do ponto de vista de vendas no DS, ele perde apenas para New Super Mario Bros. (DS), por razões óbvias. Seu sucessor, Nintendogs+Cats (3DS) também não conseguiu se equiparar ao sucesso do título original.



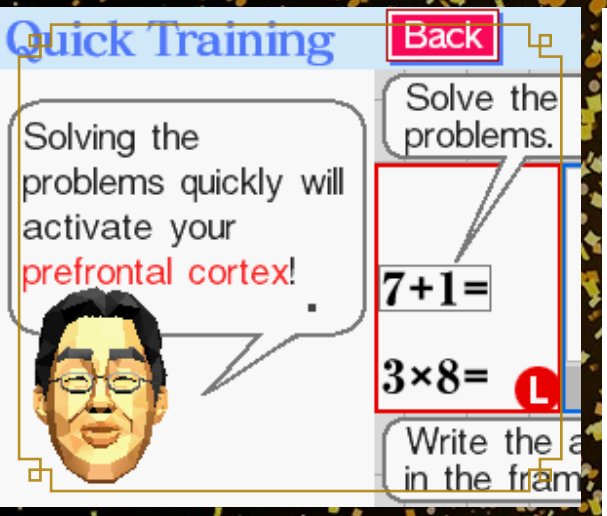


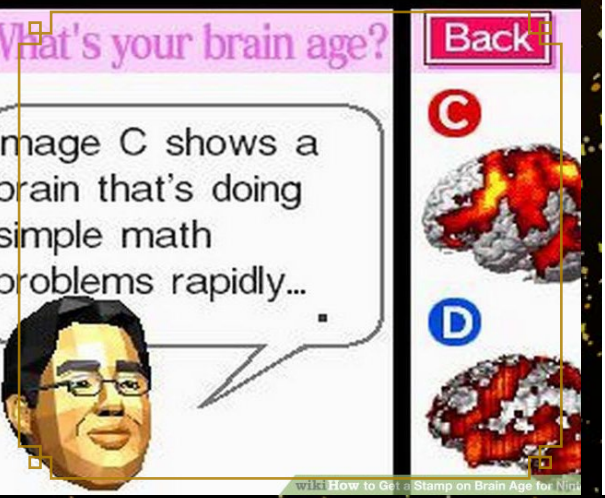


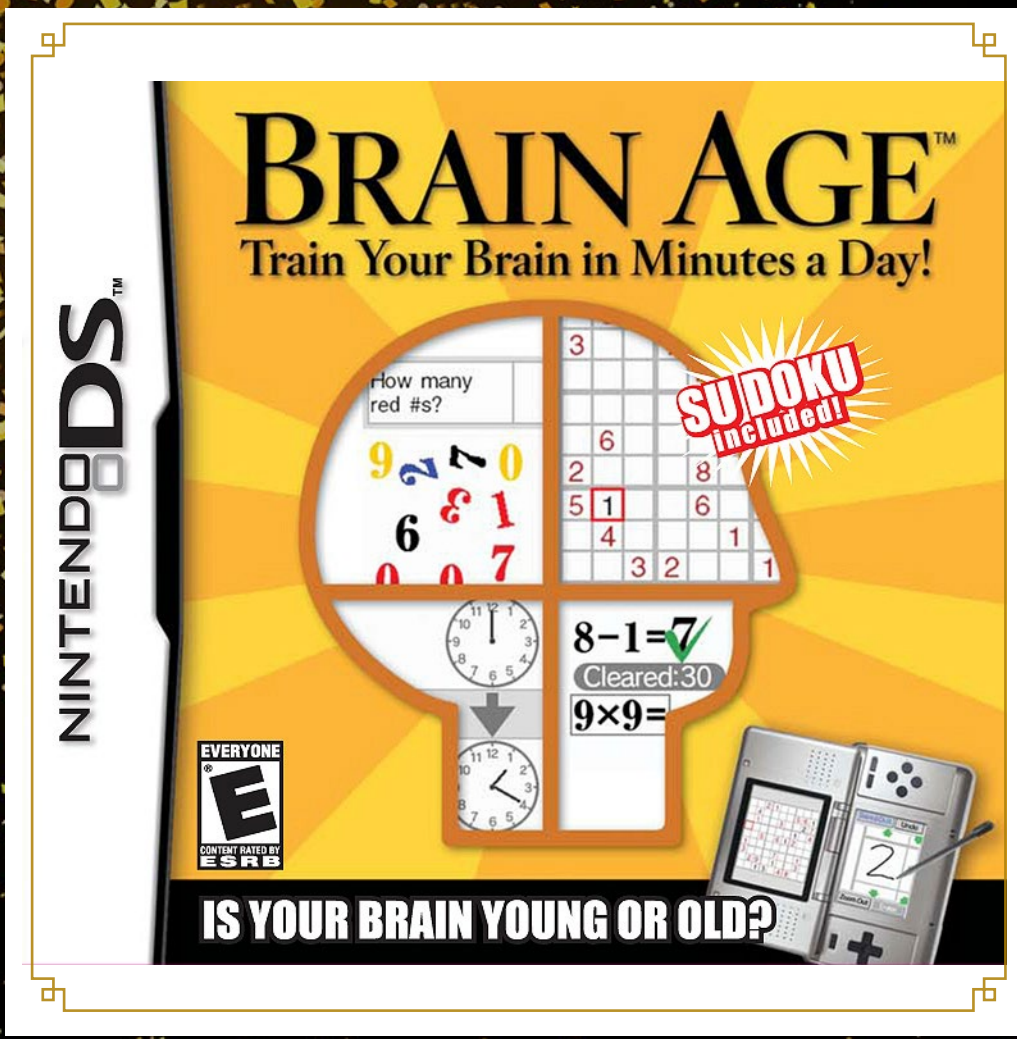


Brain Age

A Nintendo sempre gostou de colocar à prova características dos consumidores, seja através de brinquedos como o Love Tester, seja através dos reflexos exigidos em seus mais difíceis jogos. Mas foi com Brain Age que a Big N conseguiu fisgar de vez a atenção de jogadores. Inspirado pelos trabalhos do neurocientista Ryuta Kawashima, que também é o ícone do próprio jogo, Brain Age calcula a "idade cerebral" dos jogadores e propõe exercícios regulares para aprimorar a cognição. Apesar de estranha, a ideia conquistou pessoas em todo o mundo, fazendo deste um dos títulos mais vendidos do DS.



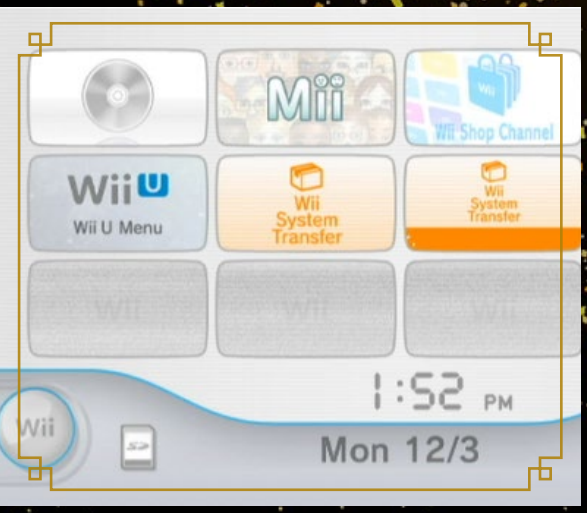




Nintendo Wii

Originalmente conhecido como Revolution, o Wii foi uma das jogadas mais arriscadas, polêmicas e recompensadoras da Nintendo. Na sequência de consoles de mesa da Big N, cada um vendeu menos do que o seu antecessor, com exceção do Wii, que fica atrás somente do NES. Apostando no mercado casual, o Wii despertou o interesse do mundo pelos seus controles com sensores de movimento, algo raro em plataformas domésticas em 2006. Além do estrondoso sucesso com a série de jogos "Wii", o console também foi palco de muitos games incríveis das tradicionais franquias Nintendo. Também foi através dele que a Nintendo deu um importante passo na jogatina online, além da estreia da loja online Wii Shop. Apesar das críticas quanto ao descompasso gráfico em relação ao PS3 e Xbox 360, o Wii foi um inegável sucesso e divisor de águas da história dos videogames por ensinar que qualquer pessoa pode ser uma jogadora.





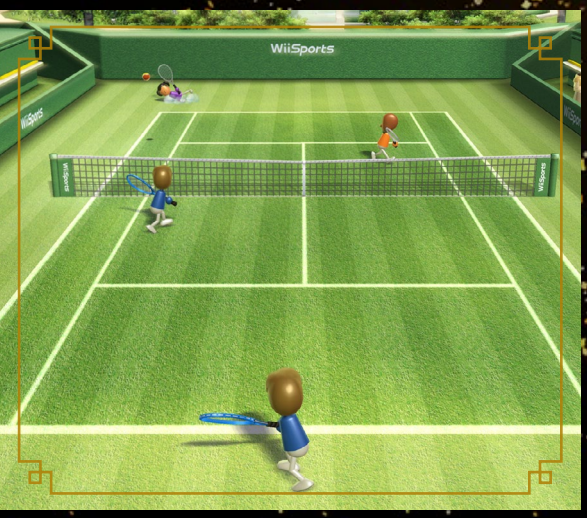




Wii Sports

Simplicidade e praticidade andavam de mãos dadas no Wii e foram perfeitamente demonstradas pelo título que acompanhava o console branco da Nintendo. Wii Sports trazia uma pequena seleção de esportes, mas suficiente para ensinar o que o Wiimote podia fazer. E não falo puramente de seus sensores de movimento, mas da capacidade de reunir toda a família na frente da televisão para algo que não fosse novela. Wii Sports alcançou pessoas do mundo todo, desde crianças a idosos, foi usado em inúmeras terapias ocupacionais e de reabilitação e galgou o título de jogo de console mais vendido de todos os tempos.



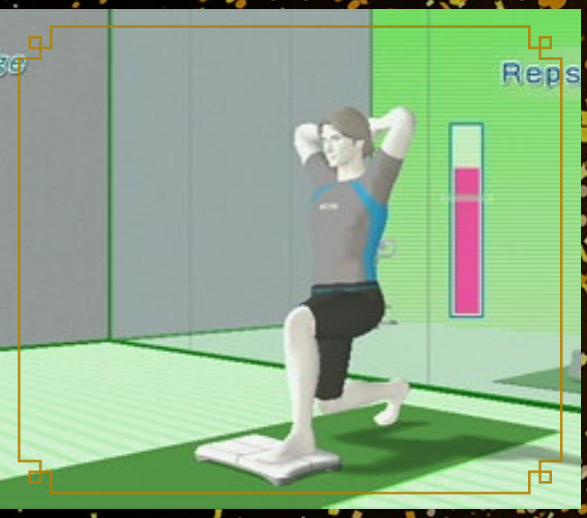


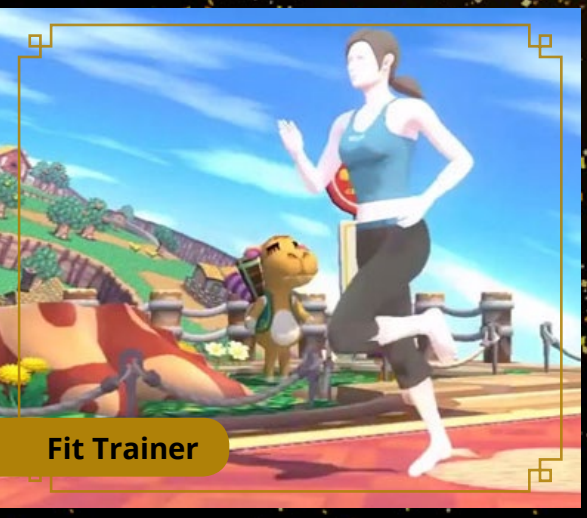


Wii Fit



Depois de Wii Sports, a Nintendo conseguiu trazer ao Wii um segundo título capaz de fazer com que até mesmo quem nunca se interessou por videogames resolver dar uma chance. Wii Fit trouxe como chamariz a Wii Balance Board, uma balança capaz de medir com bastante precisão os movimentos e o equilíbrio do jogador. Apesar de ser um apetrecho bem grande para um videogame, Wii Fit conseguiu aproveitá-lo muito bem, oferecendo diversas atividades aeróbicas, ioga e, é claro, minigames! Embora suas continuações não tenham conseguido reacender o sucesso da série ao nível do primeiro jogo, a participação de Wii Fit Trainer em Super Smash Bros. diz muito sobre o legado da franquia.





Fit Trainer





Super Mario Maker

O que fazer quando o esquema de jogos bidimensionais de Mario parece saturado? Oferecer aos jogadores as ferramentas para criar suas próprias aventuras, é claro! Super Mario Maker foi uma inusitada ideia para o Wii U que foi crescendo no gosto dos jogadores ao ponto de se tornar um dos maiores sucessos do console em 2015.

Ok, pode ter sido um sucesso em uma plataforma sem sucesso, mas ensinou inúmeras lições de como criar um software de criação de fases e permitiu a jogadores do mundo todo realizarem seus sonhos de criarem seus próprios estágios de Mario. A importância de Super Mario Maker para o futuro da empresa ainda está por vir!







Pokémon GO

Chegando aos dias atuais, Pokémon GO entra na lista como um dos maiores sucessos da Nintendo em plataformas móveis, mercado com o qual, até pouco tempo atrás, a Big N nem considerava se envolver. Assim que foi lançado, Pokémon GO bateu inúmeros recordes não apenas para um jogo de celular, mas da indústria de jogos como um todo. Focado na caça e captura de Pokémon através de realidade aumentada, o game tem estimulado jogadores a saírem de suas casas, trocarem informações e competirem amigavelmente.

Diferentemente dos produtos listados até aqui, Pokémon GO teve uma participação menor da Nintendo em sua produção, ficando com a desenvolvedora Niantic a maior parte do crédito por essa mania contemporânea. Ainda assim, a Big N e a Pokémon Company, especialmente nas figuras de Satoru Iwata e Tsunekazu Ishihara, contribuiram com o conceito do jogo, além de estarem incluídas na divisão dos lucros do jogo. A Nintendo, por sua vez, é responsável pela produção do acessório Pokémon GO Plus.





Go Plus



Anos (nem tão) dourados

A trajetória da Nintendo não conta apenas com produtos revolucionários, mas também com erros desastrosos e até vergonhosos. Agora que passamos pelas melhores invenções da empresa, que tal dar uma olhada nos vexames?

Arroz instantâneo

Se macarrão instantâneo é a única coisa que você sabe cozinhar, a Nintendo conseguiu dobrar a sua variedade de receitas. O arroz instantâneo foi um produto japonês que, como o nome já diz, é um prático arroz pré-cozinhado. Infelizmente, o produto não foi bem recebido pelo público, mas nós queríamos muito prová-lo.

Virtual Boy

Um console ou um portátil? Visuais tridimensionais ou toscamente em preto e vermelho? Tem ou não tem jogos? É um sucessor do SNES ou um antecessor do N64? Muitas são as questões em torno do **Virtual Boy**, um videogame lançado pela Nintendo em 1995. Seu insucesso foi tão escandaloso que a própria empresa evita considerá-lo parte de sua linha de consoles. Seu maior feito foi conceber a franquia Mario Tennis.



Arroz instantâneo



Motéis (isso mesmo)

Para uma empresa que evita comunicação entre jogadores em seus jogos para impedir que se ouça algum palavrão, quem diria que a Nintendo teria investido em uma rede de moteis, hein? Mas é isso mesmo! Batizado de Love Hotel, foi uma tentativa de acompanhar a moda por motéis que explodiu nas décadas de 1960 e 1970. A coisa não funcionou tão bem, e logo o negócio foi fechado.



É sério isso?!

Ok, mas se tem algo mais legal do que produtos que faliram piamente, esse algo são produtos pitorescos. E o catálogo da Nintendo inclui muitas dessas invenções, como já vimos até aqui. Mas, para aqueles produtos que nem fizeram tanto sucesso nem fracassaram tanto, vamos listá-los agora:

Telefone luminoso

Quando telefones celulares não estavam tão massificados quanto hoje, comunicar-se por walkie-talkie era uma coisa bem divertida entre a criançada. Mas sabemos como é a Nintendo: "se as outras empresas usam ondas de rádio para a transmissão da voz, nós precisamos usar outra via, não importa o quão estranha seja". E foi assim que nasceu o Light Telephone, um aparelho que permitia a comunicação entre dois pontos através de ondas eletromagnéticas. Menos prático do que um walkie-talkie pelo seu formato de câmera de vídeo, o Light Telephone não vingou como a Nintendo gostaria.



Chiritori

Não tem nada mais divertido do que limpar a casa com um aspirador de pó, não é? Pelo menos foi assim que pensou a Nintendo para lançar, na década de 1970, o Chiritori. Esse esquisito aspirador de pó mede apenas 16 centímetros de comprimento, e tem seus movimentos regulados por controle remoto. Apesar de ser um produto de limpeza, ele foi vendido como um brinquedo para crianças. Apesar de não ter vingado, o Chiritori é um produto bem carismático, incluindo até uma seleção de adesivos para personalizar o "bichinho".





Roleta mágica

Se motéis já eram controversos, imagine fazer um brinquedo de roleta! Na verdade, a Nintendo chegou a produzir várias roletas, mas a mais famosa foi a Magic Roulette. Direcionada ao público adulto, a Magic Roulette utilizava regras bem diferentes (e mais complexas) do que as roletas tradicionais, incluindo um baralho de cartas, tabuleiro próprios e a utilização de cinco bolas simultaneamente. Magic Roulette também não fez tanto sucesso, mas continua sendo um detalhe bem curioso da história da Big N.

Seattle Mariners

Pode ser difícil de acreditar, mas Nintendo é dona do time norteamericano de baseball Seattle Mariners. Na verdade, atualmente ela detém apenas 10% do time, mas, até antes de abril deste ano, ela tinha mais da metade. O responsável por essa esquisita aquisição foi ninguém menos que Hiroshi Yamauchi, ex-presidente da Nintendo antes de Iwata, que tinha alguns planos bem estranhos para a expansão da empresa em território americano.



Pokémon GO é passageiro?

por ***Dácio Augusto***

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Davi de Sousa

Pokémon GO é um sucesso, isso é inegável. Mas, passados dois meses de seu lançamento e a euforia da novidade, agora podemos começar a nos indagar de algumas coisas sobre o jogo. Entre elas, a consideração mais importante: seria Pokémon GO passageiro?

Ao passo que seu lançamento transformou o mundo por algumas semanas, já podemos notar uma queda em suas notícias e comentários. Finalmente chegou a hora de avaliarmos o quão durável é a nova máquina de dinheiro da Nintendo, Niantic e The Pokémon Company.

Primeira Consideração: Conteúdo

Embora GO conte com um sistema até expansivo de golpes e características para cada um dos 151 Pokémon nele contidos, não há como negar que o jogo não tem conteúdo para se sustentar por muito tempo. A caça por Pokémon no mundo real é muito empolgante, mas o jogo não apresenta nada além das lutas em ginásios para compensar todo o esforço obtendo certos monstros.

Por mais que o jogo tenha a desculpa que é feito para os celulares, onde experiências menos densas encontram uma boa casa, normalmente existem mais que duas opções de jogo. A interação com os outros usuários sempre é parte importantíssima desses games, e GO não conta com nenhuma além da de acabar encontrando uma pessoa na rua jogando e trocar algumas palavras.

É bem possível que logo os jogadores irão notar isso e pouco a pouco abandonem o jogo. Mas cabe um parêntese aqui — a Niantic já prometeu várias novas características para o jogo, e, a cada nova atualização, está implementando novidades. Se ela for um pouco mais rápida, é bem possível que consiga conter a desistência dos jogadores. Agora, se demorar, será bem difícil recuperá-los.



Segunda Consideração - o fator social

Eu odiei Pokémon GO todos os dias do seu anúncio até seu lançamento. Achava um desserviço enorme com o legado da Nintendo e das criaturas de bolso. Achava que se o jogasse estaria sendo injusto com toda minha história com videogames. Aí eu vi todo o fator social do jogo.

É inegável que boa parte da popularidade do game é sua grande quantidade de jogadores, que, graças a monstros digitais que consomem a bateria de seus celulares, conseguem ignorar o medo do desconhecido e interagir com estranhos facilmente. Pokémon GO é uma ferramenta social incrível e, com toda certeza, será algo estudado por muito tempo.

Treinadores ao redor de um Ginásio na cidade de Breset, França

Terceira consideração - Hackers

Como qualquer jogo, muitas pessoas não têm paciência para jogar da forma que ele foi feito para ser jogado, e por isso acabam recorrendo para trapaças e programas de cheat. No primeiro dia do jogo aqui no Brasil, vários ginásios já estavam dominados por treinadores com nível altíssimo, impossíveis de serem atingidos em um dia.

Estes treinadores usavam um dos aplicativos de trapaça mais conhecidos para o Pokémon GO: FakeGPS, que permite que você ande por qualquer lugar do mundo sem sair de casa. Embora a Niantic já esteja tomando medidas quanto a isso — banindo a conta de usuários trapaceiros —, muita gente começou a se afastar por conta desse sistema. É injusto e cruel pensar que tanta gente se esforça tanto para subir de nível, saindo de casa e explorando lugares que muito provavelmente não iriam antes para conseguir alguns Pokémon raros, para nem conseguirem arranhar os adversários.

O FakeGPS não é o único, existem vários programas espalhados pelas lojas de aplicativos que fazem coisas iguais ou piores. Embora a Niantic esteja tomando providências, os banimentos ainda são somente para as contas, permitindo que os jogadores banidos voltem a jogar com novas credenciais.

Mapa colaborativo de Pokestops e Ginásios feito por treinadores de Toronto

Como **melhorar**?

As melhorias no fim podem ser bem mais básicas que o esperado. Colocar mais características no jogo, como lutas fora do ginásio e entre jogadores já conseguiria manter o fator social vivo por mais tempo. Trocas iriam cooperar mais ainda com isso, já que certos Pokémon são extremamente difíceis de serem encontrados.



Já no quesito dos hackers, se a Niantic conseguir exterminar o uso dos aplicativos de cheat e der punições severas para aqueles que fizeram uso dessas características, como banimento do celular de quem trapacear, não permitindo que ele crie novas contas, com certeza os usuários se sentirão mais seguros e menos "lesados", por assim dizer, dificultando a desistência por conta desses fatores.



Atualização no sistema “**Nearby**” o transformou em “**Sightings**”

Mas, claro, não podemos negar que a Niantic está correndo atrás. Uma das principais reclamações da maioria dos jogadores era o sistema “Nearby” e como ele não era intuitivo. Nas últimas atualizações o sistema está contando com várias melhorias, com alguns usuários sendo parte de uma versão de teste onde a Pokéstop onde certo Pokémon foi visto aparece no Nearby.

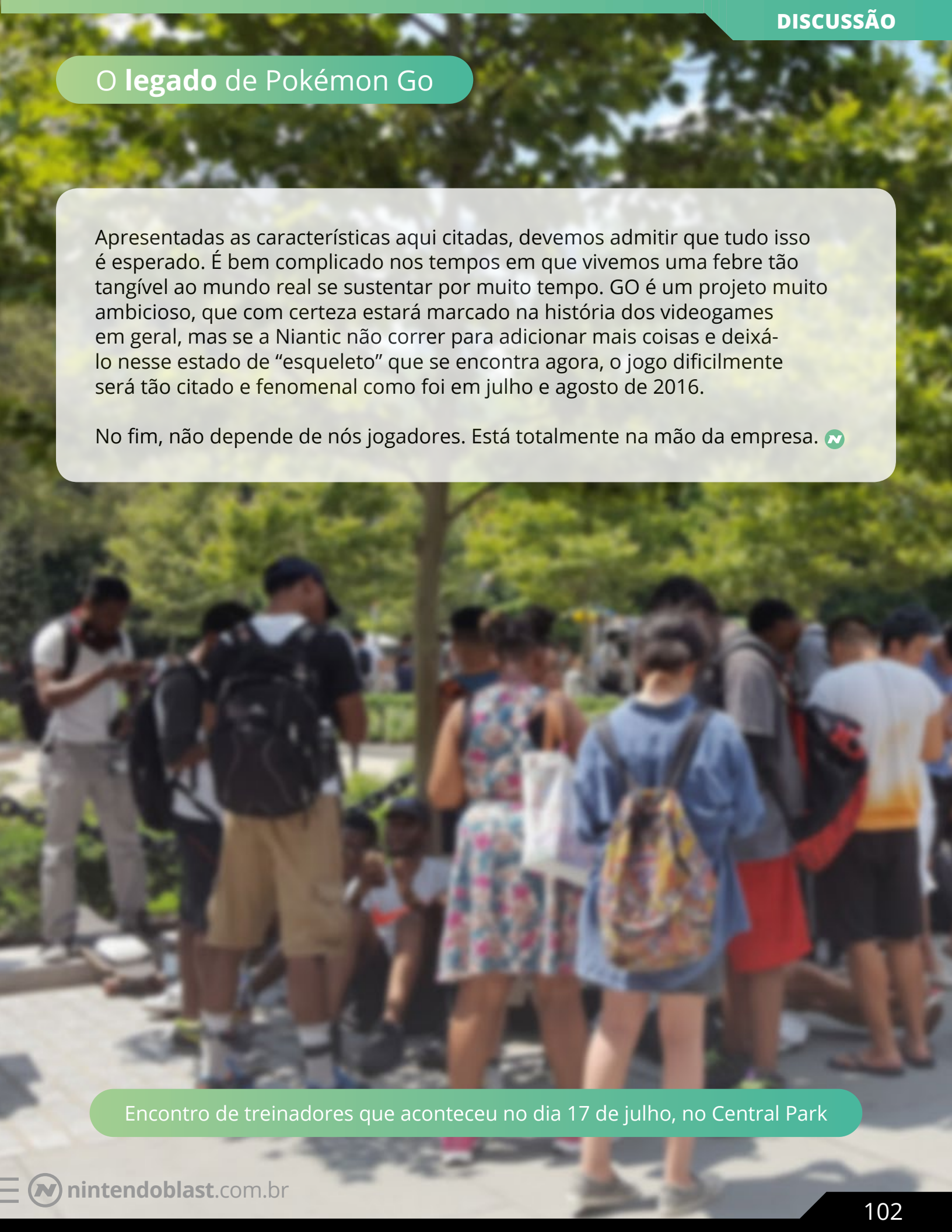
NIANTIC

A Niantic sempre fez questão de falar que o jogo está bem longe da versão final e de como o idealizaram, e o suporte que ela vem apresentando mostra uma empresa que está determinada a continuar melhorando o seu produto que, com certeza, tem muito potencial.

O **legado** de Pokémon Go

Apresentadas as características aqui citadas, devemos admitir que tudo isso é esperado. É bem complicado nos tempos em que vivemos uma febre tão tangível ao mundo real se sustentar por muito tempo. GO é um projeto muito ambicioso, que com certeza estará marcado na história dos videogames em geral, mas se a Niantic não correr para adicionar mais coisas e deixá-lo nesse estado de "esqueleto" que se encontra agora, o jogo dificilmente será tão citado e fenomenal como foi em julho e agosto de 2016.

No fim, não depende de nós jogadores. Está totalmente na mão da empresa.



Encontro de treinadores que aconteceu no dia 17 de julho, no Central Park

por **Ana Krishna Peixoto e Robson Júnior**

Revisão: Bruno Alves
Diagramação: Leandro Alves



Os Pokémon lendários e míticos da região de Unova

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

Victini



O que a Pokédex tem a dizer?

Conta-se que Victini sempre traz a vitória a seu treinador, independente do tipo que enfrente. Em seu corpo gera uma quantidade ilimitada de energia, a qual compartilha com aqueles que o tocam.

Onde encontrá-lo?

Como Pokémon mítico, Victini é exclusivo de eventos.

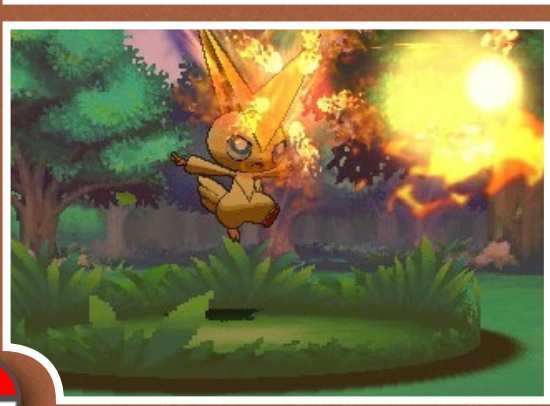
Em sua Pokédex regional, Victini encontra-se catalogado no número #000. Isso faz com que Unova seja a única região a não começar sua listagem por um inicial.

Em comemoração aos vinte anos da franquia, Victini está sendo o oitavo Pokémon distribuído neste ano. Todos os donos de **Pokémon X**, **Y**, **Omega Ruby** e **Alpha Sapphire** podem recebê-lo através do Mystery Gift até o dia 24 deste mês.



Victine





Espadas da Justiça



O grupo conhecido como Espadas da Justiça foi provavelmente baseado na história “Os Três Mosqueteiros” de Alexandre Dumas. Cobalion, Terrakion e Virizon representam Athos, Porthos e Aramis respectivamente, enquanto o mítico Keldeo, menor que todos os outros, representa d’Artagnan.

Cobalion



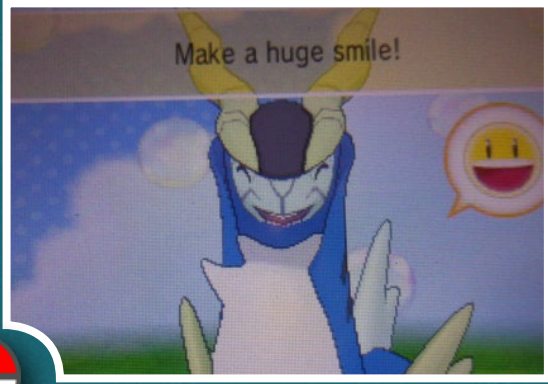
O que a Pokédex tem a dizer?
Cobalion, junto de seus companheiros, já lutou contra os humanos para proteger os Pokémon. É calmo, mas seu olhar é suficiente para fazer até o monstrinho mais indisciplinado obedecê-lo.

Onde encontrá-lo?
Em **Pokémon Black** e **White**, Cobalion pode ser encontrado na Guidance Chamber da Mistralton Cave. Após esse encontro, Terrakion e Virizion podem ser vistos em suas respectivas localizações. Nas versões **Black 2** e **White 2**, ele está na Route 13. Por fim, **Omega Ruby** e **Alpha Sapphire** trazem Cobalion no Pathless Plain, acessível ao sobrevoar Hoenn com Latios/Latias e com pelo menos três Pokémon com EVs máximos no time aos domingos, quartas-feiras e sextas-feiras.



Cobalion





Terrakion



O que a Pokédex tem a dizer?

Terrakion veio à defesa dos Pokémon que perderam suas casas. Sua investida é forte o suficiente para derrubar um castelo enorme de uma só vez se isso o ajudar a proteger outros monstrinhos.

Onde encontrá-lo?

Nas versões **Black** e **White**, Terrakion está na Trial Chamber localizada na Victory Road, acessível apenas após o encontro com Cobalion. Em Pokémon **Black 2** e **White 2**, ele está na Route 22 após ser recebida a Wave Badge. Em **Omega Ruby** e **Alpha Sapphire**, de forma análoga a Cobalion, Terrakion pode ser encontrado no Pathless Plain nas terças-feiras e sábados.



Terrakion





Virizion



O que a Pokédex tem a dizer?
De sua cabeça, brotam chifres afiados como espadas. Com movimentos semelhantes a redemoinhos e uma grande velocidade, confunde e corta seus oponentes.

Onde encontrá-lo?
Em **Black** e **White**, Virizon pode ser encontrado no Rumination Field, uma parte mais interna da Pinwheel Forest. Já em **Pokémon Black 2** e **White 2**, ele está na Route 11. Nas versões **Omega Ruby** e **Alpha Sapphire**, semelhantemente aos dois anteriores, Virizion está no Pathless Plain às segundas e quintas-feiras.







Virizion

Keldeo

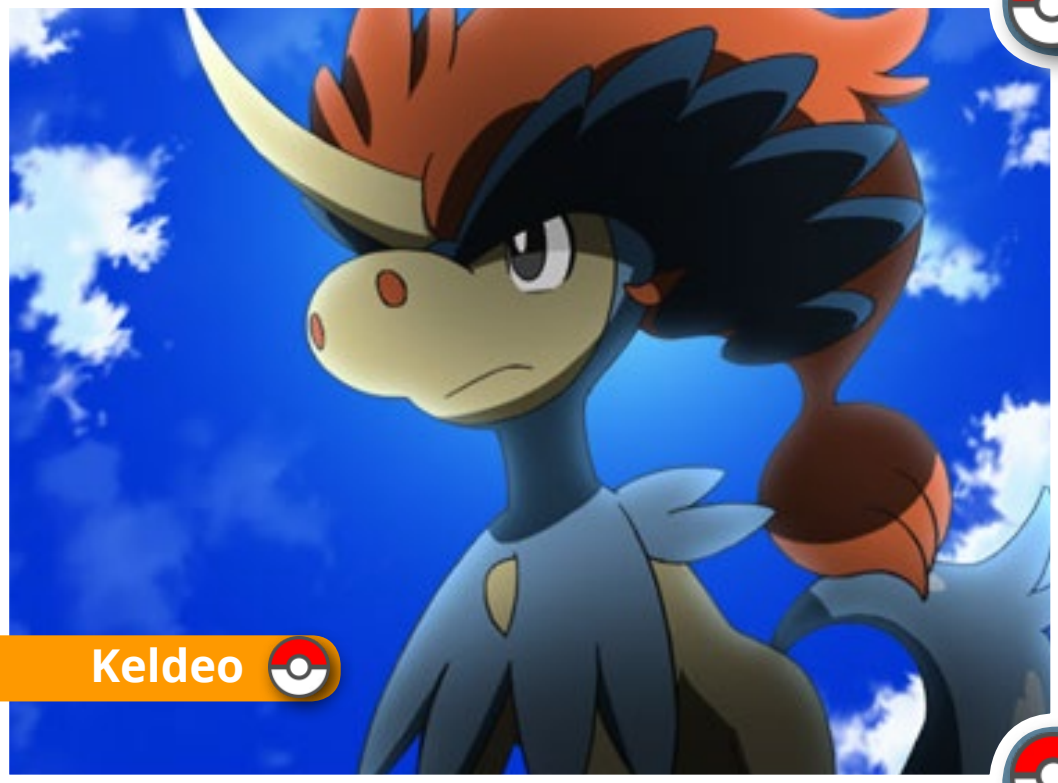
O que a Pokédex tem a dizer?
Keldeo desliza pela superfície da água de rios e oceanos ao redor do mundo. Durante as batalhas, destaca-se pelo habilidoso uso de suas patas. Quando resoluto, seu corpo se preenche de energia e fica rápido demais para ser acompanhado.

Onde encontrá-lo?
Como Pokémon mítico, Keldeo é exclusivo de eventos.



Keldeo tem uma segunda forma, chamada Resolute Form, que apenas altera sua aparência. Esta é ativada quando aprende Secret Sword.

Em comemoração aos vinte anos da franquia, Keldeo será o nono Pokémon distribuído neste ano. Todos os donos de **Pokémon X**, **Y**, **Omega Ruby** e **Alpha Sapphire** poderão recebê-lo no mês de outubro.



Keldeo





Forças da Natureza



Forças da Natureza é um termo utilizado para se referir ao trio de lendários formado por Tornadus, Thundurus e Landorus. Em **Black** e **White**, ao visitar Abundant Shrine pela primeira vez, o jogador encontra três crianças discutindo pouco antes de chegar ao Santuário. Elas contam a lenda de como Landorus supostamente puniu Tornadus e Thundurus por eles terem causado devastações com suas tempestades, o que ocasionou na construção de um templo em sua honra.

Através do item Reveal Glass, é possível alternar as formas de Landorus, Tornadus e Thundurus entre Therian e Incarnate Formes. Em **Black 2** e **White 2**, é revelado que as Forças da Natureza estavam em suas Therian Formes no período de tempo em que se passa o mito.

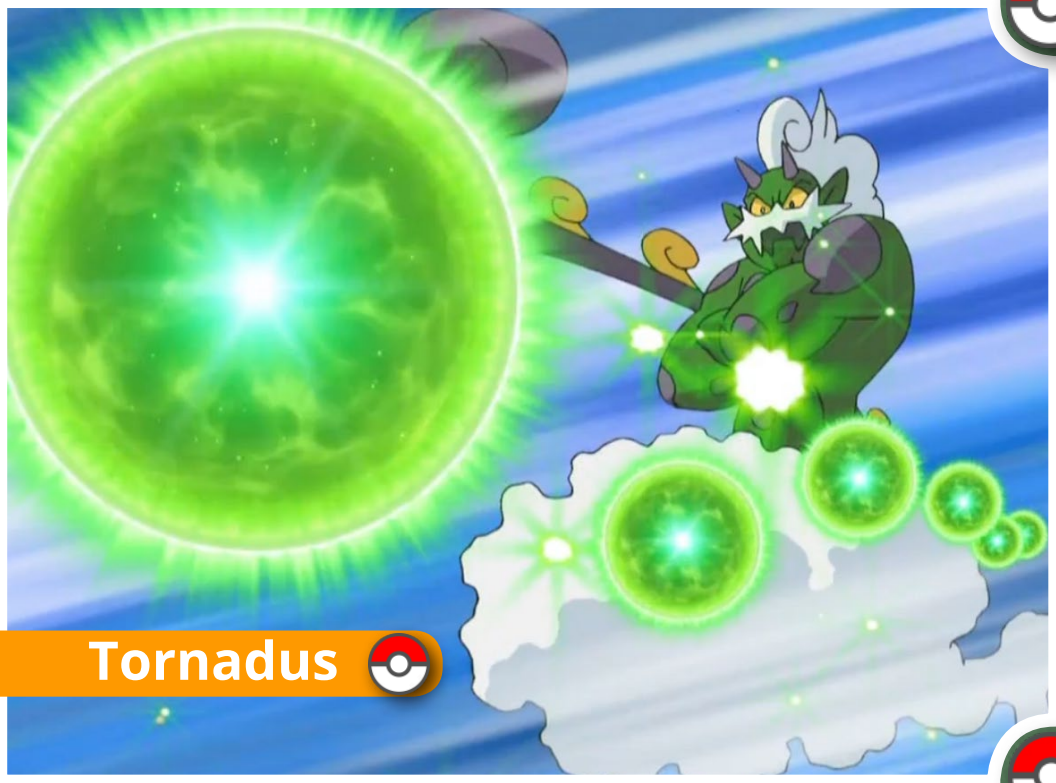


Tornadus



O que a Pokédex tem a dizer?
A metade inferior do seu corpo é formado por nuvens carregadas de energia. Tornadus expele energia maciça de sua cauda, causando tempestades severas. Seu poder é suficiente para explodir quarteirões.

Onde encontrá-lo?
Em Black, pode ser encontrado vagando por Unova após se conversar com uma senhora na Route 7. Em White, por trocas e eventos. Em **Black 2** e **White** 2, apenas através de transferências pelo Dream Radar. Nas versões **X**, **Y** e **Alpha Sapphire** por trocas e em **Omega Ruby** sobrevoando os céus com um Castform na equipe.



Tornadus





Landorus



O que a Pokédex tem a dizer?
Das forças do raio e do vento, ele cria energia para fornecer nutrientes para o solo e fortalecer as colheitas. Já foi conhecido como "O Guardião dos Campos" por possuir esse poder.

Onde encontrá-lo?
Em **Black** e **White**, pode ser encontrado em Abundant Shrine (apenas se o jogador possuir Tornadus ou Thundurus em sua equipe).
Em **Black 2** e **White 2**, apenas por transferência através do Dream Radar.
Em **X** e **Y**, por trocas. Em **Omega Ruby** e **Alpha Sapphire**, pode ser encontrado sobrevoando Hoenn quando o jogador tiver Tornadus e Thundurus em sua equipe.



Landorus





Thundurus



O que a Pokédex tem a dizer?
Os espinhos de sua cauda descarregam imensos raios de luz. Ele voa pela região de Unova disparando raios e causando incêndios florestais, razão pela qual as pessoas não gostam dele.

Onde encontrá-lo?
Em **White** pode ser encontrado vagando a região de Unova depois de ouvir a história de uma senhora na Route 7. Na versão **Black**, por trocas e eventos. Já em **Black 2** e **White 2**, apenas através de transferências pelo Dream Radar. Em **X**, **Y** e **Omega Ruby** por trocas e em **Alpha Sapphire** sobrevoando os céus com um Castform na equipe.

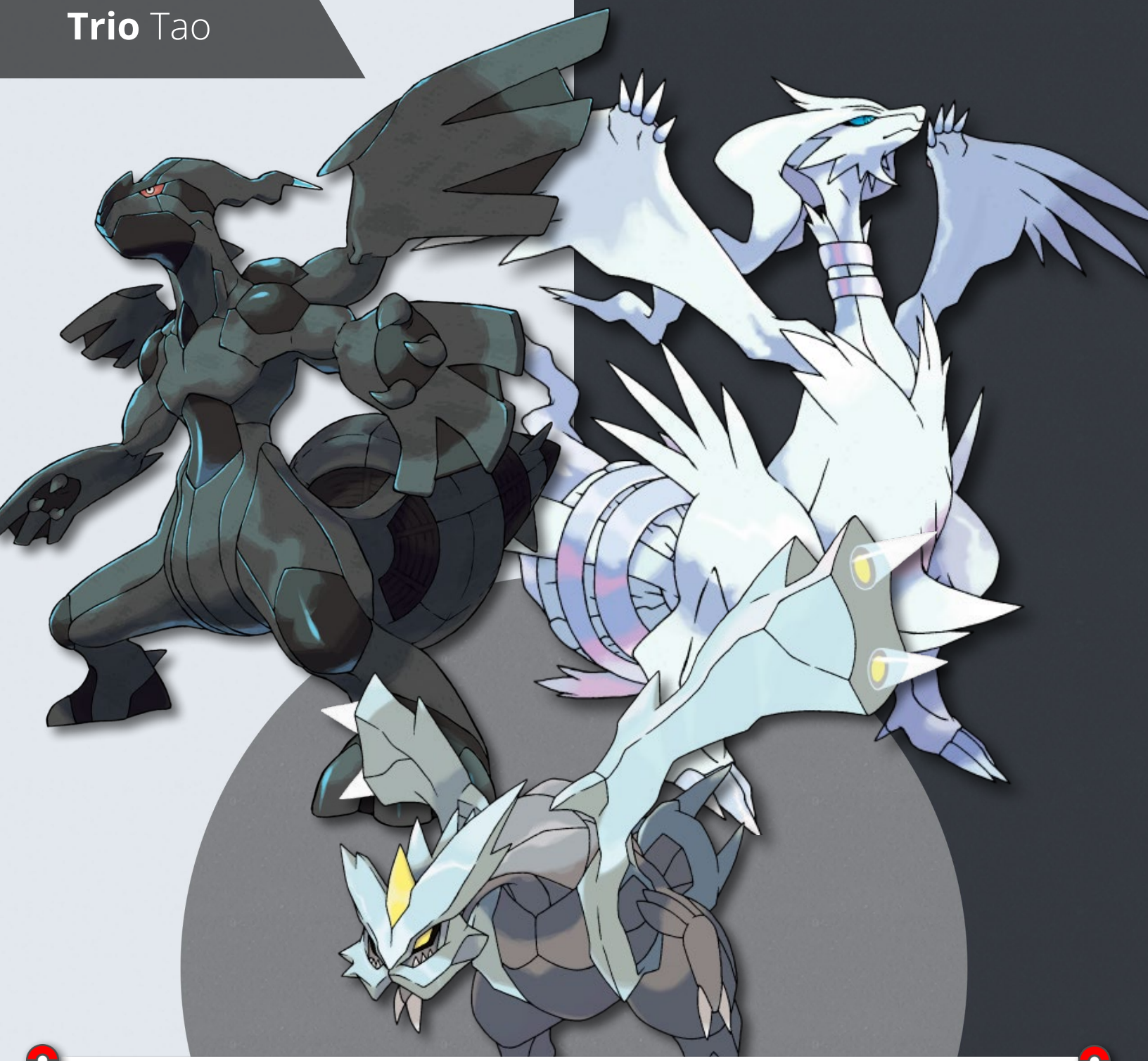


Thundurus





Trio Tao



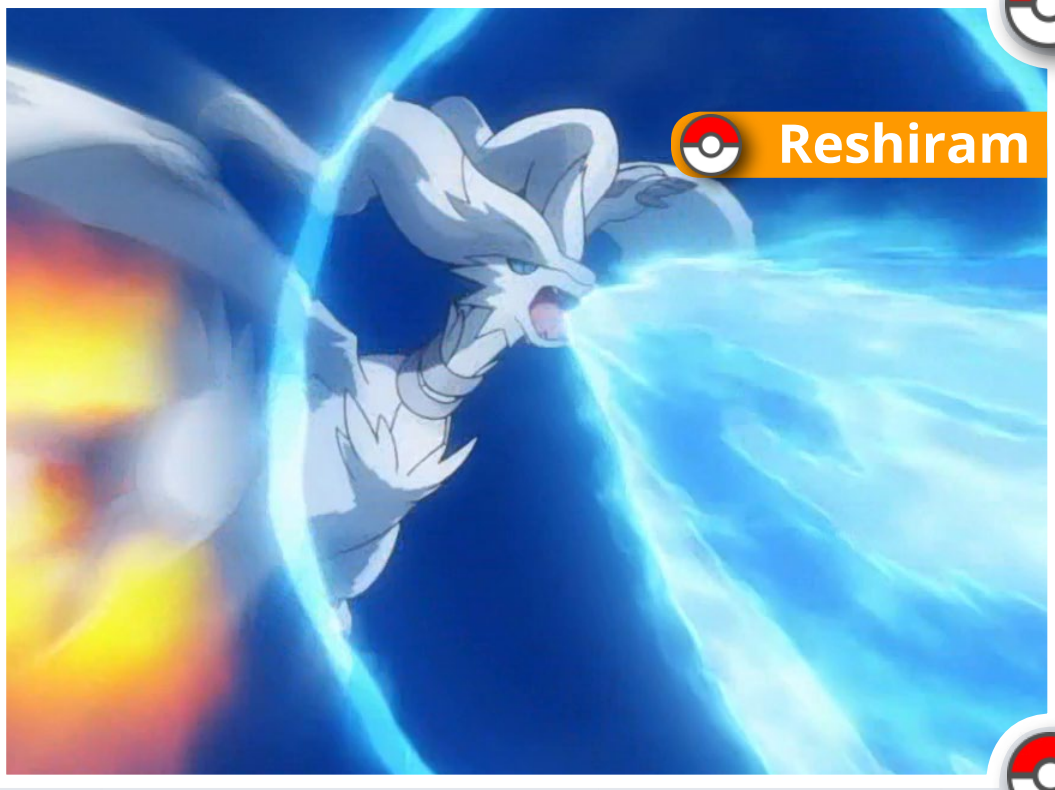
Trio Tao é o nome dado a três Pokémon lendários da região de Unova: Reshiram, Zekrom, e Kyurem. Conta-se que eles surgiram enquanto uma guerra assolava a região de Unova. Reshiram representa o Yang, Zekrom representa o Yin e Kyurem representa o conceito Wuji, a ausência de Yin e Yang. Eles controlam, respectivamente, fogo, raio e gelo, embora Kyurem ganhe certo poder sobre os domínios de Reshiram e Zekrom em suas formas alternativas.

Reshiram



O que a Pokédex tem a dizer?
Quando a cauda de Reshiram esquenta, seu calor é capaz de promover as mudanças climáticas no mundo e queimar tudo ao seu redor. Ele ajuda aqueles que querem construir um mundo com base na verdade.

Onde encontrá-lo?
Em **Black**, pode ser encontrado em N's Castle ou Dragonspiral Tower (se sua equipe e boxes estiverem cheios no primeiro encontro). Em **White**, através de evento ou trocas. Em **Black 2**, **X**, **Y** e **Alpha Sapphire**, atráves de troca. Em **White 2**, pode ser encontrado na Dragonspiral Tower e, em **Omega Ruby**, em Fabled Cave, caso você tenhar algum Pokémon de level 100 na sua equipe.







Zekrom



O que a Pokédex tem a dizer?
Escondendo-se em raios e nuvens, ele voa por toda a região Unova. É capaz de criar energia elétrica com a sua cauda. Este Pokémon lendário pode queimar o mundo inteiro com um raio. Ela auxilia aqueles que querem construir um mundo ideal.

Onde encontrá-lo?
Em **White**, pode ser encontrado em N's Castle ou Dragonspiral Tower (se sua equipe e boxes estiverem cheios no primeiro encontro). Em **Black**, através de evento ou trocas. Em **White 2**, **X**, **Y** e **Omega Ruby**, atráves de troca. Em **Black 2**, pode ser encontrado na Dragonspiral Tower e, em **Alpha Sappihre**, em Fabled Cave, caso você tenha algum Pokémon de level 100 na sua equipe.







Kyurem



O que a Pokédex tem a dizer?
Ele gera uma poderosa energia de congelamento dentro de si, mas seu corpo também ficou congelado quando parte dessa energia vazou. Este lendário Pokémon de Gelo aguarda por um herói que seja capaz de preencher partes do seu corpo com verdades ou ideais.

Onde encontrá-lo?
Em **Black**, **White**, **Black 2** e **White 2**, pode ser encontrado em Giant Chasm. Em **X** e **Y**, apenas por eventos ou trocas. Em **Omega Ruby** e **Alpha Sapphire**, pode ser encontrado em Gnarled Den quando houver Reshiram e Zekrom na sua equipe.

Kyurem possui duas formas (White Kyurem e Black Kyurem) que são ativadas através do item DNA Splicers se utilizados nele e em Reshiram ou Zekrom, respectivamente. O processo, conhecido por Absofusion, remove da equipe o Pokémon utilizado até que a fusão seja desfeita.

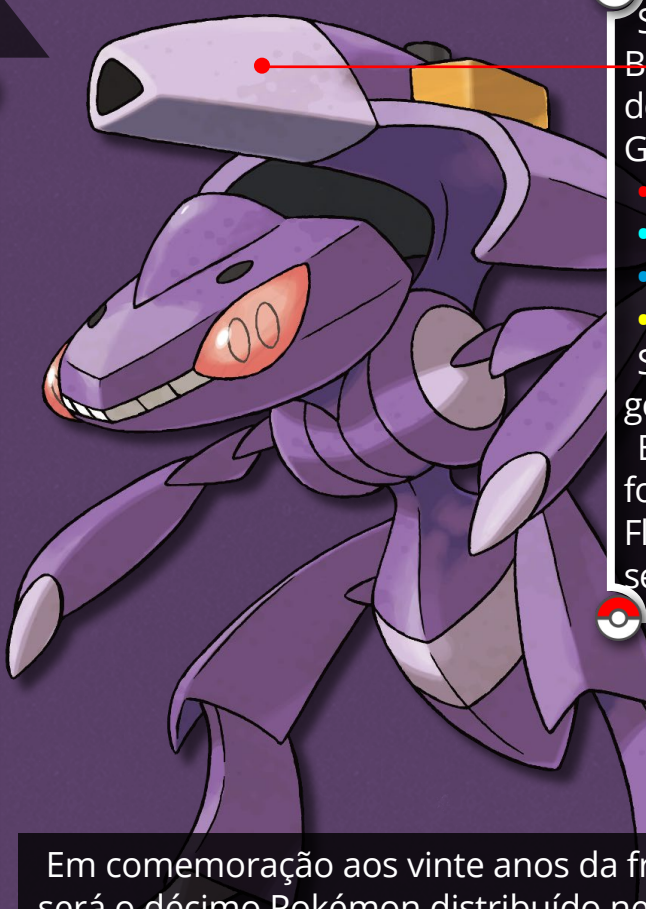


Kyurem





Genesect



O que a Pokédex tem a dizer?

Genesect existe há mais de 300 milhões de anos e costumava ser conhecido como o mais forte dos caçadores. Team Plasma (a equipe de antagonistas de Unova) modificou seu corpo, melhorando o canhão em suas costas.

Onde encontrá-lo?

Como Pokémon mítico, Genesect é exclusivo de eventos.

Seu golpe de assinatura, Techno Blast, pode ter seu tipo alterado de acordo com o Drive que Genesect estiver segurando:

- **Burn Drive no tipo Fogo;**
- **Chill Drive no tipo Gelo;**
- **Douse Drive no tipo Água;**
- **Shock Drive no tipo Elétrico;**

Se não segurar algum Drive, o golpe permanece tipo Normal.

Embora também tenha uma forma chamada High-Speed Flight Form, ela não pode ser utilizada nos jogos.

Em comemoração aos vinte anos da franquia, Genesect será o décimo Pokémon distribuído neste ano. Os donos de **Pokémon X**, **Y**, **Omega Ruby** e **Alpha Sapphire** poderão recebê-lo através de diversas redes de lojas ao redor do mundo (como a GameStop).



Genesect





Meloetta

O que a Pokédex tem a dizer?
Com sua voz, Meloetta pode controlar os sentimentos de quem o escuta, torná-los felizes ou tristes. Várias músicas famosas foram inspiradas pelas belas melodias que emite.

Onde encontrá-lo?
Como Pokémon mítico, Meloetta é exclusivo de eventos.



Meloetta pode mudar de forma através de seu movimento de assinatura, Relic Song. Passa de sua forma original, Aria Forme, à sua Pirouette Forme. Enquanto a primeira se destaca pela música, a segunda deixa todos maravilhados por sua bela dança.

Em comemoração aos vinte anos da franquia, Meloetta será o décimo primeiro Pokémon distribuído neste ano. Todos os donos de **Pokémon X**, **Y**, **Omega Ruby** e **Alpha Sapphire** poderão recebê-lo no mês de dezembro.



Meloetta





Novidades de Pokémon Sun/Moon (3DS)

A Pokémon Company está aproveitando bem a proximidade do lançamento de Sun/Moon e trazendo novas informações quase semanalmente a respeito do que nos aguarda em Alola. Confira um pouco mais sobre o que vem por aí nos jogos da sétima geração da franquia dos monstrinhos de bolso.

Wishiwashi



Se está sozinho, Wishiwashi é um minúsculo Pokémon do tipo Água. Mesmo assim, ele é conhecido como demônio dos mares pelos habitantes de Alola. Quando em perigo e certas condições são atendidas, sua habilidade Schooling é ativada. Através desta, vários outros Wishiwashi são invocados para dar suporte, formando um enorme cardume e mudando-o para a temida School Form.



Se está sozinho, Wishiwashi é um minúsculo Pokémon do tipo Água. Mesmo assim, ele é conhecido como demônio dos mares pelos habitantes de Alola. Quando em perigo e certas condições são atendidas, sua habilidade Schooling é ativada. Através desta, vários outros Wishiwashi são invocados para dar suporte, formando um enorme cadurme e mudando-o para a temida School Form.

Pyukumuku



Uma vez que escolhe um lugar favorito, o Pokémon aquático Pyukumuku não sai dali. Várias pessoas em Alola os lançam de volta ao mar, pois eles podem passar dias sem se alimentar caso escolham locais sem nutrientes disponíveis. Através de sua habilidade Innards Out, quando Pyukumuku sofre um nocaute, ele causa o quanto tinha de HP anteriormente em danos no oponente.

Morelull



Pokémon dos tipos Grama/Fada, Morelull tem hábitos noturnos. Está sempre se movimentando, pois, caso permaneça em um lugar por muito tempo, pode acabar sugando todos os nutrientes das plantas ao seu redor. Quando está em situações de risco, Morelull emite esporos brilhantes que têm efeito soporífico.

Alolan Meowth

Não existiam Meowth em Alola até eles serem trazidos como um presente para a realeza. Por causa dessa influência, comenta-se que os Alolan Meowth se tornaram astutos, orgulhosos e até mesmo egoístas, ocasionando a mudança em sua forma. Com o passar do tempo, eles começaram a se tornar Pokémon do tipo Noturno mais comuns, agora disponíveis a qualquer treinador.





Alolan Marowak

Na região de Alola, Marowak apanha ossos e esfrega ambas as suas extremidades, deixando-as em chamas; em seguida, fazem-nos girar. Por haver vários Pokémon do tipo Grama em Alola, inimigos naturais de Marowak, eles passaram a viver próximos de seus parceiros. O cuidado que têm uns com os outros fez com que os Pokémon dessa espécie adquirissem uma espécie de sexto sentido, o que causou a mudança de forma e tipos para Fogo/Fantasma.

Alolan Raichu

Ainda não se sabe o porquê da mudança de forma de Raichu em Alola. Nessa região, eles adquiriram o tipo Psíquico; com suas habilidades, Alolan Raichu podem flutuar sobre suas caudas, como se estivessem surfando. Sua nova habilidade, Surge Surfer, faz com que sua velocidade dobre quando os efeitos de Electric Terrain são ativados.



Stufful

Ao contrário de sua evolução Bewear, o popular Stufful não gosta de ser tocado. Se for abraçado com força, ele começa a se debater até ser liberado. Assim como Bewear, esse Pokémon Normal/Lutador tem uma força extraordinária, capaz de derrubar até mesmo um oponente bem-treinado.



Sandygast

Um Sandygast surge quando as brigas entre Pokémon e outras criaturas são absorvidas pela areia após uma batalha - ou seja, é um montinho de terra possuído. Se você pegar na pá de um Sandygast, ficará sobre o controle dele. Crianças são manipuladas por esse Pokémon Fantasma/Terra para juntar mais terra e aumentar seu corpo. Caso perca sua pá, Sandygast a substitui por algum outro item enquanto procura por uma nova. Sua boca em formato de vácuo pode sugar a vitalidade de Pokémon e pessoas; em Alola, é um teste de coragem atravessar sua mão na boca de um Sandygast.



Palossand

Palossand controla adultos, fazendo-os construir um castelo de areia para camuflá-los e aumentar suas defesas. Quando perde areia de seu corpo, pode recuperá-la por conta própria. Palossand pega pequenos Pokémon para poder sugar sua energia de vida; Assim como sua pré-evolução, Palossand tem a habilidade Water Compaction. Quando atingido por um golpe do tipo Água, sua defesa sobe em dois estágios.







Crabrawler

O Pokémon Lutador Crabrawler odeia perder. Além de querer ser melhor que os seus semelhantes, Crabrawler gosta de estar literalmente no topo: por isso, aparecem muitas vezes agarrados a pessoas altas e paredes de edifício. Esse Pokémon utiliza suas garras para proteger seu rosto e abdômen quando se aproxima do oponente para atacá-lo.



Turtonator

Turtonator vive em vulcões e se alimenta de enxofre, fazendo com que seu casco tenha uma camada de material explosivo. Quando algo atinge esse Pokémon Fogo/Dragão, ele causa uma explosão. Seu ponto fraco é o estômago, que é desprotegido. O movimento Shell Trap é único para este Pokémon; com ele, Turtonator pode criar uma armadilha no começo do turno. Se ele for atingido por um movimento físico no mesmo turno, Shell Trap ativa uma explosão que causa um enorme dano no oponente.

Alolan Rattata

Mais um Pokémon clássico teve sua Alola Form confirmada. A nova aparência de Rattata, agora dos tipos Noturno/Normal, se deve ao seu confronto com Yungoos por território. Enquanto a versão conhecida desse Pokémon preferia viver em campos abertos, Alolan Rattata prefere a vida urbana e noturna.



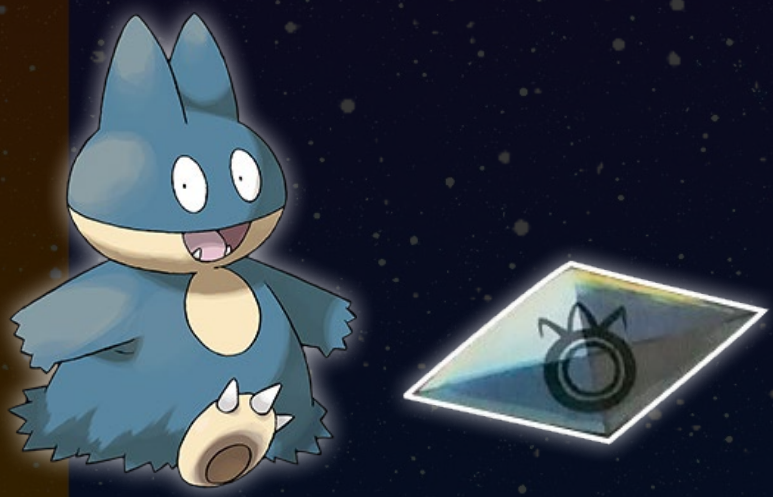
Alolan Raticate

Alolan Raticate serve como líder para sua versão pré-evoluída. Por viver nas cidades, esse Pokémon se tornou mais robusto e extremamente seletivo quanto à sua dieta: consome apenas frutas frescas e outros ingredientes de qualidade excepcional. Por causa dessa característica, comenta-se que um restaurante de alto nível de Alola chega a consultar Raticate para receber sua aprovação quanto a pratos novos.



Munchlax especial

Quem adquirir Pokémon Sun ou Moon até o dia 11 de janeiro do ano que vem receberá de presente um Munchlax especial, que segura uma Snorlium Z. Quando evolui em Snorlax, esse Pokémon poderá utilizar o poderoso Z-Move “Pulverizing Pancake”. Ele também virá sabendo os movimentos Happy Hour e Hold Back, os quais não aprenderia normalmente.





Z-Moves

Assim como o movimento mencionado é exclusivo para Snorlax, outros Pokémon possuirão Z-Moves únicos. É o caso do Alolan Raichu, que pode utilizar o Z-Move chamado “Stoked Sparksurfer”.

Type: Null

As patas da frente e traseiras de Type: Null são diferentes entre si. A razão por trás disso é que esse Pokémon do tipo Normal foi criado como uma síntese das forças de diversos monstrinhos, de forma a se adaptar a qualquer ambiente. A máscara em seu rosto é extremamente pesada, servindo para limitar sua incrível agilidade.





Jangmo-o

O Pokémon Dragão Jangmo-o tem o orgulho de um guerreiro, mas nunca para de treinar para melhorar suas habilidades. É considerado um monstrinho bastante corajoso, visto que nunca dá as costas aos seus oponentes. Ele utiliza as escamas que tem em sua cabeça para defesa e ataque.

Uma questão de tempo

Além dos monstrinhos exclusivos de cada versão, Pokémon Sun e Moon têm uma diferença interessante entre si: enquanto o primeiro está associado ao horário estabelecido no portátil, o segundo tem um acréscimo de 12 horas. Ou seja: quando é dia em Pokémon Sun, é noite em Pokémon Moon, fazendo com que certos eventos dentro dos jogos se deem de maneiras distintas.



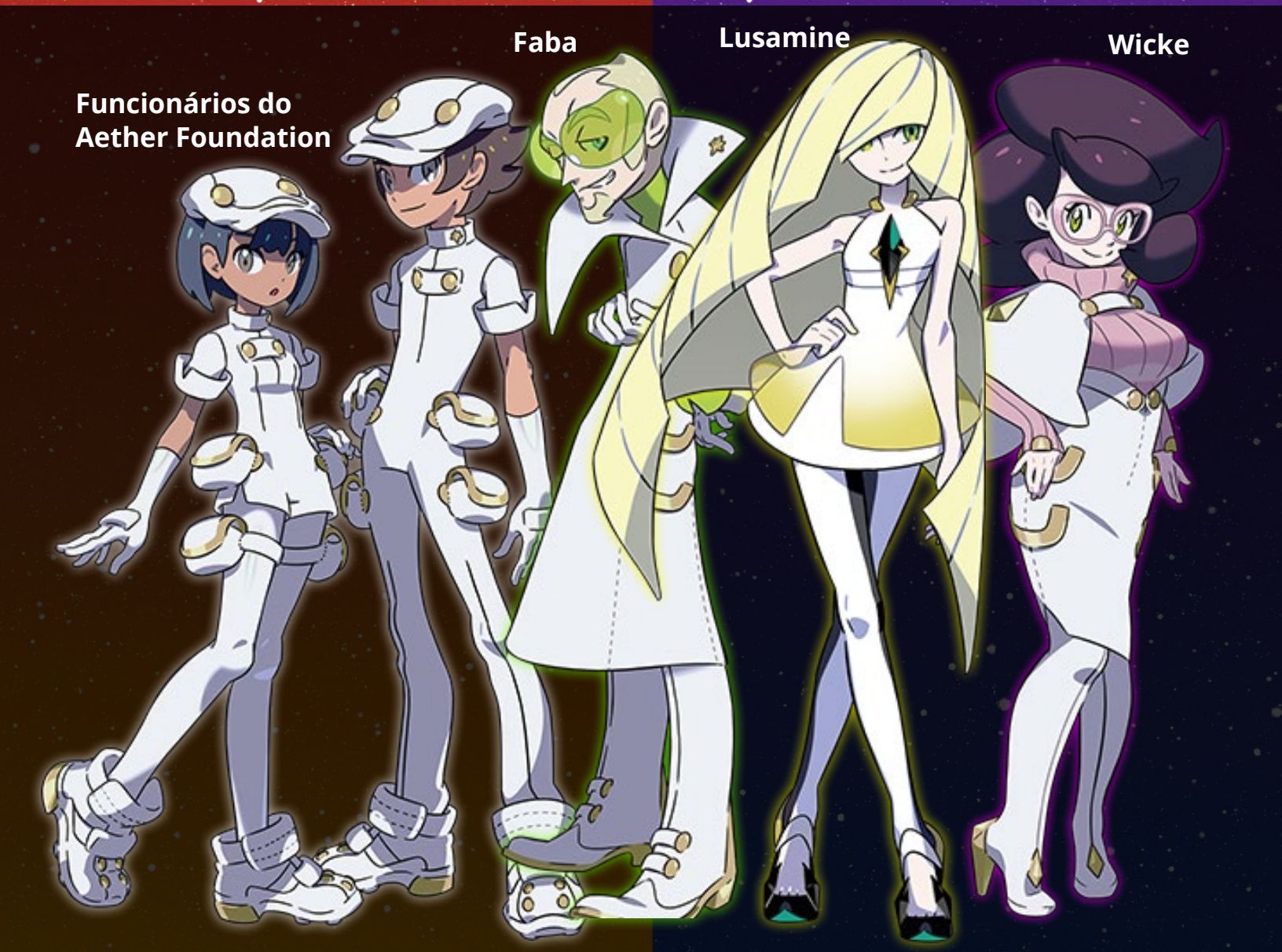
Sun



Moon

Aether Foundation

A Aether Foundation atua na região de Alola cuidando de Pokémon feridos e fazendo pesquisas diversas. Sua base encontra-se em uma ilha artificial chamada construída pela própria fundação, chamada Aether Paradise. Diversos personagens fazem parte da empresa, como a amável presidente Lusamine, o orgulhoso chefe Faba e sua assistente Wicke.



Zygarde Cube

Dexio e Sina, assistentes do Professor Sycamore em Pokémon X e Y, retornarão em Sun e Moon. Eles estão na região investigando a respeito de Zygarde e dão ao protagonista o item Zygarde Cube, que serve para coletar Cores e células do Pokémon espalhados por toda a região. Uma vez coletado um número suficiente, encontrar Zygarde será mais fácil.







Poké Finder

Durante a aventura por Alola, será possível utilizar o Poké Finder através da Rotom Dex. Em certos pontos dos jogos, é possível capturar imagens de Pokémon. À medida que boas fotos são registradas, novos recursos são adicionados à aplicação, como a possibilidade de dar zoom nas imagens.





Diga Chuuuu!





Ultra Beasts

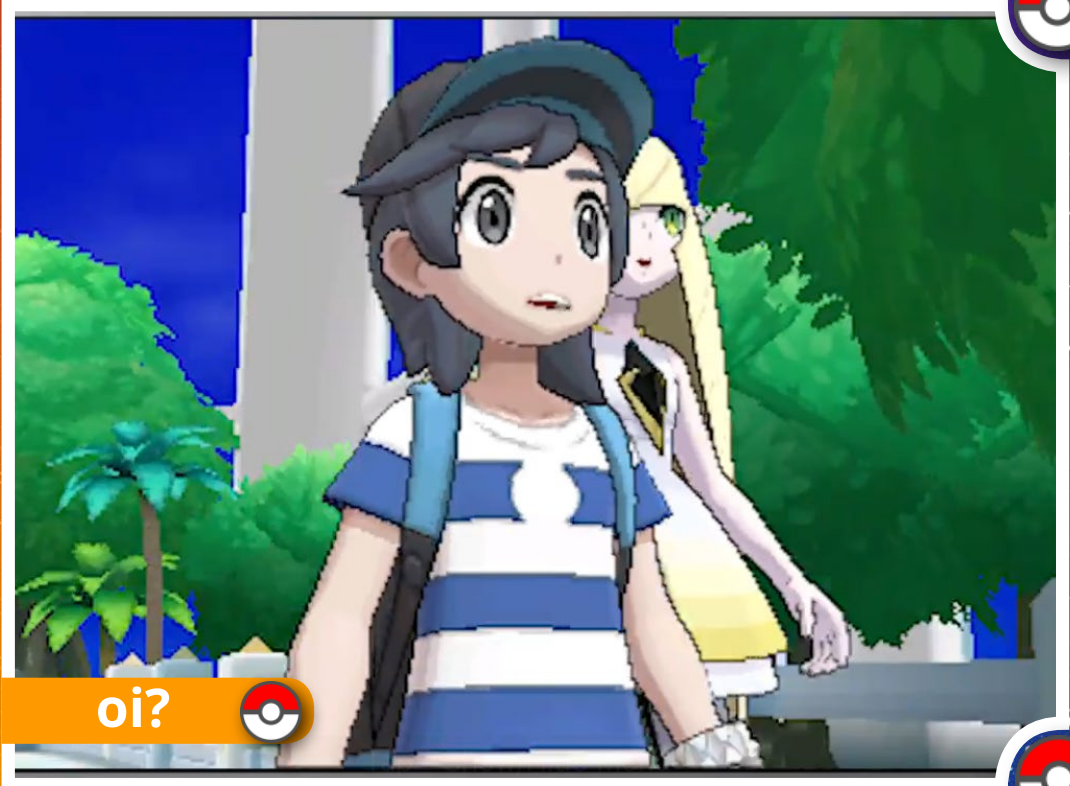
Em Alola, o mistério por trás das Ultra Beasts, que são consideradas ameaças aos humanos e Pokémon, está em alta. A Aether Fundation está realizando pesquisas para descobrir mais sobre esses seres; rumores indicam que existem várias Ultra Beasts, e cada uma tem um codinome.



UB-01

UB-01

Primeira Ultra Beast revelada, UB-01 tem um corpo composto por uma substância que lembra vidro e está sempre mudando de forma. Ainda não se sabe se UB-01 tem vontade própria ou emoções, mas especula-se que tenha um instinto de sobrevivência. Seus movimentos são associados aos de uma jovem garota.







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

Revista GameBlast 23

Neste mês, a revista GameBlast vai para o reino de nova crystallis, descubra o que FFVX tem a oferecer.



Veja também nossa análise de Quadrilateral Cowboy (PC), os 10 anos de Okami e muito mais!

Baixe já a sua!

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista