NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBLAST.COM.BR







RETROSPECTIVA 2016

Nintendo®













TOP 10: JOGOS NO SWITCH

SAIBA OS JOGOS QUE QUEREMOS VER NA NOVA MÁQUINA DA NINTENDO

POKÉMON SUN E MOON:

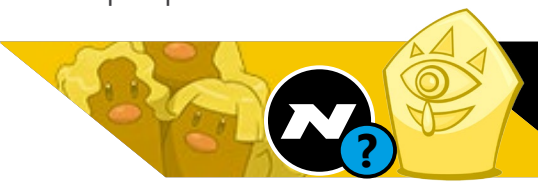
MAIS UMA JORNADA SE INICIA. DESSA VEZ, ANALISAMOS ALOLA.

#87 DEZ 2016

CC BY NC ND

Hasta la vista, baby

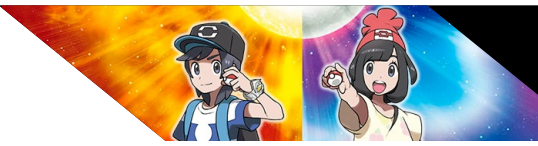
Esse ano a **Big N** nos encheu de surpresas, sejam elas desagradáveis ou maravilhosas. Jogos de pesos foram lançados e estampados em nossas capas, como Pokémon Sun e Moon, Fire Emblem Fates e Star Fox Zero, outros adiados mais uma vez, como The Legend of Zelda: Breath of the Wild. Relançamentos do nostálgico Nintendinho, Twilight Princess e a primeira geração dos nossos amados monstrinhos de bolso chegaram e nos surpreenderam com boas lembranças. E o espetáculo tinha que continuar, então fomos presenteados com um trailer do novo console da Big N, Nintendo Switch. Então, que tal revermos um pouco desses eventos na nossa **retrospectiva**? Ainda nesta edição, analisamos **Pokémon Sun e Moon**, apresentamos nosso TOP 10 dos jogos que queremos ver no **Nintendo Switch**, e muito mais! Boa leitura e bom final de ano! - ***Leandro Alves***



CARTAS
N-Blast Responde **04**



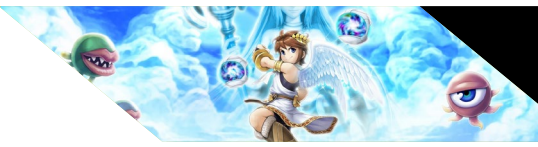
BLAST FROM THE PAST
Super Star Wars: The Empire Strikers Back **09**



ANÁLISE
Pokémon Sun/Moon (3ds) **15**



TOP 10
O que queremos ver no Nintendo Switch **26**



30 ANOS DE KID IKARUS
O herói angelical que caiu dos céus **37**



RETROSPECTIVA
Retrospectiva Nintendo 2016 **45**



NINTENDO BR
A Nintendo e o futuro dela no Brasil **57**



AMIIBO
Heróis de brinquedos **63**



DICAS E TRUQUES
Todas as novas técnicas de Pokémon Sun e Moon **70**



POKÉMON BLAST
As Ultras Beast de Sun e Moon **89**

NINTENDO BLAST

DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO
Sérgio Estrella

DIRETOR EDITORIAL
Leandro Alves

DIRETOR DE PAUTAS
Ana Krishna Peixoto
Pedro Vicente
Vinícius Veloso

DIRETOR DE REVISÃO
Vitor Tibério

DIRETOR DE ARTE
Leandro Alves

REDAÇÃO
Ailton Bueno
Ítalo Chianca
Pedro Vicente
Robson Júnior
Vinícius Veloso

REVISÃO
Arthur Maia
Érika Mitie Honda
Gilson Peres tosta
Pedro Vicente

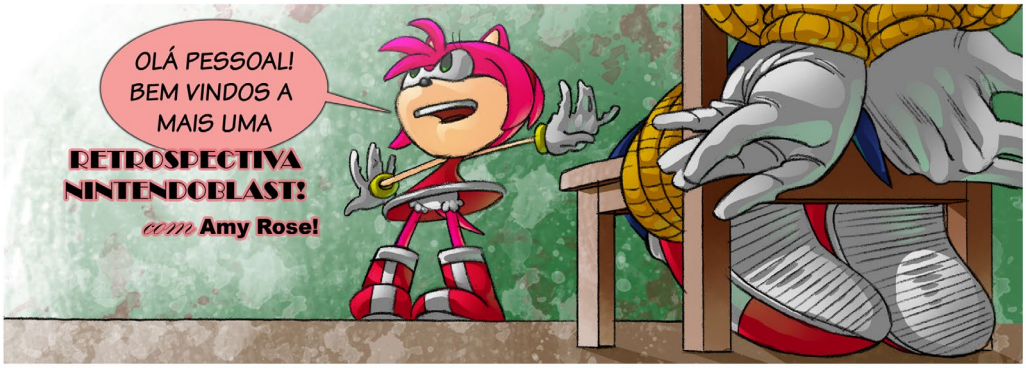
DIAGRAMAÇÃO
Charston Douglas
Guilherme Kennio Dias
Guilherme Lima
Ítalo Lourenço
Leandro Alves
Paulo D. Fabiola Jr.

Ilustração
Nivaldo Wesley

CAPA
Leandro Alves

HQ Blast

"Retrospectiva rosa" por ***Nivaldo Wesley***







FAÇA SUA ASSINATURA
GRÁTIS
DA REVISTA
NINTENDO BLAST!

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

ASSINAR!

N-BLAST RESPONDE!

Diagramação: Leandro Alves

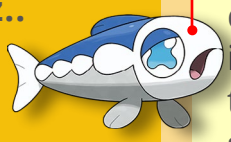


N-Blast Responde pra vocês, rapeize! Um pouco diferente da coluna semanal do site, na qual são eleitas as melhores perguntas da semana, temos aqui uma seleção perfeita do que foi questionado e esclarecido durante o mês. Leiam, aumentem seus conhecimentos e qualquer dúvida é só perguntar ***aqui***.

Opinião Pedrástica

Olá mais uma vez, queridos amigos pedrásticos! Chegou a hora mais feliz do mês, quando eu compartilho com vocês um pouco da minha belíssima mente. Tenho me aventurado pela região de Alola, em Pokémon Sun/Moon, e quero falar sobre uma das primeiras coisas que devem ser discutidas a cada nova geração de Pokémon: os monstrinhos mais feios e estranhos. Em todas as gerações, sempre houve os Pokémon super legais e os super "o-que-estavam-pensando-ao-criar-essa-coisa". Pra todo Charizard, sempre houve um Jynx, e pra todo Zoroark, sempre houve um Vanilluxe. Com a sétima geração não foi diferente, então vamos dar uma olhada nas maiores bizarrices que foram criadas desta vez..



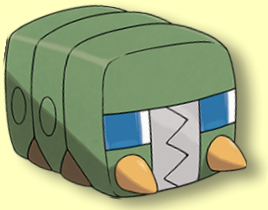


Vamos começar com o **Drampa**. Por que ele, se ele não é particularmente feio nem estranho? Ora, digam se vocês não concordam que é impossível olhar pra ele e não pensar no Falkor, o dragão da História Sem Fim?!? É ele!! Outra opção é que seja o avô do Shenlong, o dragão de Dragon Ball. Aliás, até o nome dele faz pensar isso, já que parece se originar da mistura das palavras dragon (dragão) e grampa (avô).



Um Pokémon que tem uma aparência bem patética é o **Wishiwashi**, mas em sua defesa, isso é proposital. Esse é um Pokémon-peixe fracote, mas que possui uma habilidade especial que o permite juntar-se com outros peixes como ele e mudar a sua forma para algo muito mais poderoso. Os criadores não pouparam esforços em dar a ele essa aparência de coitado e infeliz... só de olhar pra ele já me dá tristeza. Já a sua outra forma pode ser poderosa, sim, mas também não é nada bonita. Bom, se a ideia era assustar, acho que funciona!

Depois temos o **Charjabug**, um Pokémon-inseto com aparência de um vagão de metrô. Claro, por que não? insetos e vagões de metrô "têm tudo a ver". Já até imagino como esse bicho faz pra se alimentar: ele deve parar na estação de metrô dos insetos menores, fingindo ser o trem, daí quando as pequenas criaturas passam pela "porta"... NHOC! Próxima parada, estômago do Charjabug.



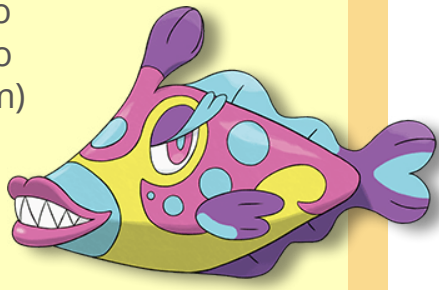
Falando em Pokémon que se parecem com objetos, "Pokémon-itens" parece ser uma categoria obrigatória em cada geração. Nesta, temos tudo relacionado ao mar e à praia, claro: **Comfey** é um colar de flores (para lutar e ficar na moda!) e **Dhelmise** é uma âncora (imagine o peso que é carregá-la no seu bolso! xD), mas o campeão de bizarrice da vez vai para **Sandygast** e sua evolução, **Palossand**, que são nada menos do que castelos de areia. Merece ficar bem ao lado de Vanillite e suas evoluções, no pódio de falta de criatividade.



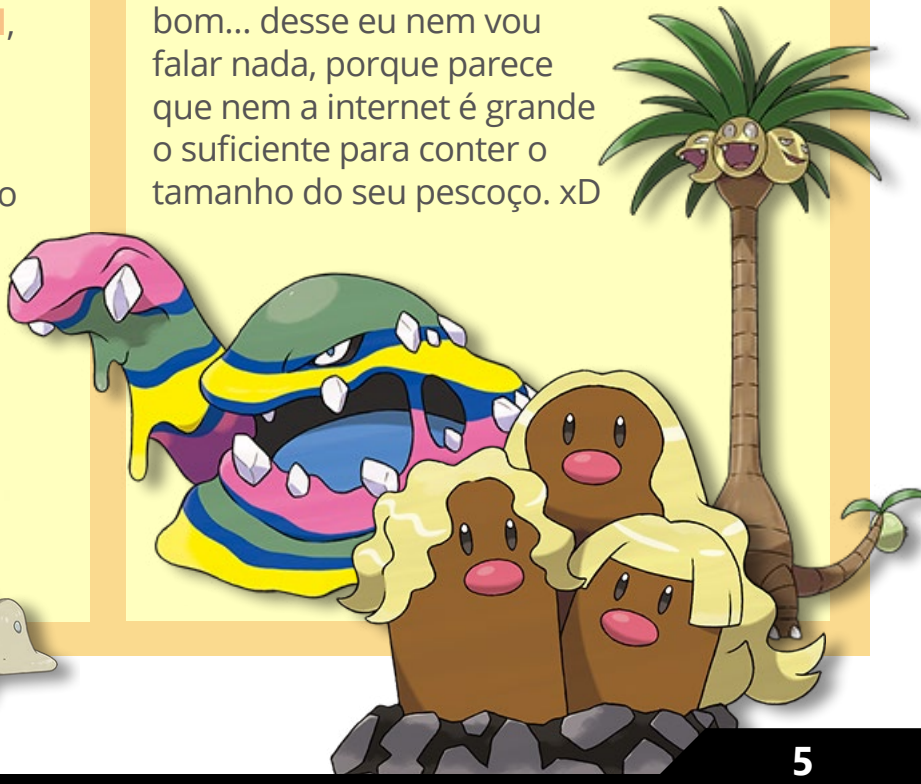




Mas o prêmio de "Pokémon Mais Feio da Geração" vai para... **Bruxish**. Nem é necessário pensar duas vezes. Olhem só pra essa aberração e me diga se você não teria (ou se já não tem) vergonha de tê-lo em seu time. Com essa boca e essa, cara eu não sei se é pior ser mordido ou beijado por esse Pokémon.



E, claro, não poderia terminar sem mencionar os Pokémon antigos que ganharam novas formas "Aloleanas". A ideia de novas formas de Pokémon conhecidos foi muito boa e no geral as novas aparências são legais... com algumas exceções. Essas cabeleiras do **Dugtrio** só serviram para deixá-lo mais esquisito do que já era (aliás, tá aí um bom exemplo de Pokémon bizarro logo na primeira geração), esse **Muk** multicolorido dá medo de passar radiação só de ficar perto e o **Exeggutor**, bom... desse eu nem vou falar nada, porque parece que nem a internet é grande o suficiente para conter o tamanho do seu pescoço. xD



Pedra, você consideraria muito precipitada a atitude de levar o Switch pra emergência visto que as tais Thirdies de suporte ao console estão dando sinais de esfaqueamento pelas costas (não mencionando o console em lançamentos próximos e já declarando que não confirmam jogos para o mesmo)?
Anônimo "Terceiro" da Silva

Sim, ainda é muito cedo para se preocupar com isso. A Nintendo fez um ótimo trabalho em manter as informações do Switch em segredo e agora está fazendo o mesmo com os jogos que estão em desenvolvimento para ele. Certamente eles estão segurando para a **apresentação no dia 12 de janeiro**, com a ideia de surpreender todo mundo e, sendo esse o caso, é de se imaginar que eles tenham pedido para as third-parties ainda não anunciarem essas informações também. É muito possível que alguns desses jogos que até agora só foram anunciados para os outros consoles acabem sendo anunciados depois para o Switch também, quando a Nintendo finalmente jogar todas as cartas na mesa. Enfim, mesmo com a revelação do novo console, ainda é cedo para tirar conclusões quanto aos jogos, então o jeito é continuar esperando... s ou sozinho, mas como o jogo foi feito para ser jogado com outras pessoas, fazer isso sozinho é bem mais chato. Então eu recomendo jogar sempre multiplayer, até porque graças ao modo online você pode sempre encontrar outras pessoas com quem jogar.



Olá Pedra! Vi na timeline oficial da série o Zelda Four Swords e o Four Swords + Hyrule Adventure. Quais as diferenças entre eles e para qual console saíram?
Anônimo "Salada Mista" da Silva

Apesar dos nomes parecidos, mesma jogabilidade multiplayer e do Vaati ser o vilão nos dois jogos, Four Swords e **Four Swords Adventures** são dois jogos totalmente diferentes, cada um com a sua história e, por isso, situados em lugares diferentes na cronologia. O primeiro Four Swords foi lançado originalmente para o GBA, juntamente com o port de A Link to the Past para o portátil. Depois recebeu também um **Anniversary Edition**, que foi lançado no DSi e 3DS. Já Four Swords Adventure foi lançado no GameCube e até o momento não foi relançada nenhuma outra versão do jogo, tornando esse um dos poucos jogos da MINHA série sem receber nenhum tipo de relançamento até agora.



Pedra, quais as diferenças entre o DS Fat, Lite e DSi?
Anônimo "DaS DiferençaS" da Silva

Entre o DS "Fat" (o modelo original) e o Lite, a única diferença é o tamanho menor, a tela de melhor qualidade (maior brilho e cores) e uma bateria que dura mais tempo. Já o DSi tem diferenças bem mais notáveis, já que este modelo tem câmera e introduziu a loja online para baixar jogos digitais para o portátil, coisa que não é possível fazer nos modelos antigos.

Olá pedra! Tenho um Wii U e adoro ele, não estou ligando para o switch...ainda! Pretendo comprar ano que vem o Xenoblade Chronicles X e Splatoon, acha que conseguirei jogar online ou a Nintendo pode desligar os servidores? Obrigado!
Amante do Wii U

Sim, pode ficar tranquilo! A chegada do Switch certamente vai fazer com que os lançamentos do Wii U diminuam e eventualmente parem, mas os serviços online ainda vão continuar funcionando por bastante tempo depois disso, pode ter certeza.



Grande Pedra!! Adquiri o Hyrule Warriors Legends e amei o jogo!! Meu segundo da franquia após Wind Waker HD, ambos excelentes! Bom, minha dúvida é o seguinte: no Bayonetta 2 comprei todas as roupas e liberei quase tudo, mas ainda não tenho o Balder e roupas para a Jeanne. Como faço para liberar?
Kiefer Kawakami, o amante da MINHA série

Que bom que você gostou do **Hyrule Warriors**! Realmente não há como errar quando se trata da MINHA série! Sobre **Bayonetta 2**, para desbloquear o **Balder** você deve vencer o Verse Card 13 no modo Tag Climax. Contudo, este Verse Card não aparece inicialmente nesse modo e aparecerá de forma aleatória enquanto você joga o Tag Climax. Portanto, fique jogando o Tag Climax até que esse Verse Card apareça, com uma notificação de que há um oponente se aproximando. Depois é só vencer a luta, mas deixe avisar que não é fácil... Já as roupas da Jeanne são obtidas da mesma forma que as da Bayonetta, comprando elas no Gates of Hell. Algumas das roupas valem para as duas, enquanto outras são exclusivas a uma ou outra.



Pedra da sabedoria, eu quero muito terminar o Mario & Luigi Dream Team 100%, mas não consigo. O excellent rate consegui 74% e o block-recovery rate 98%. Como eu consigo descobrir esse 2% dos block e como funciona o excellent rate para consegui 100%? Ajuda!

Jean Cotta, o 100%

O Excellent Rate, em **Mario & Luigi: Dream Team**, você aumenta ao atingir o nível Excellent nos Bros Attacks e Luiginary Attacks. Então, após conseguir todos esses ataques, pratique-os até conseguir o Excellent em todos. Já o Block Recovery Rate, como você já percebeu, é mais complicado, porque se refere à porcentagem do total de blocos no jogo que você encontrou... só que não há como saber quais blocos estão faltando. Então o único jeito seria encontrar um guia na internet contendo a localização de TODOS os blocos e sair conferindo um por um. Daí você vê qual é maior: a sua vontade de completar 100% ou a sua vontade de poupar a sanidade mental. xD



Pedra, jogo Animal Crossing: New Leaf e amo minha cidade, flores e mobília. Tenho quase todos os items, incluindo variantes de região, DLC e exclusivos de eventos e Amiibo. Não quero abandonar meu progresso pra trás com os vindouros AC para mobile – Tem um serviço parecido com Pokébank para AC?

Anônimo "Bom Prefeito" da Silva

Não, infelizmente não há nada do tipo, pelo menos até o momento. Desde o primeiro Animal Crossing até o New Leaf, a cada jogo novo tivemos que começar do zero, sem poder importar nada dos anteriores. Realmente é uma pena ter que perder todo esse progresso para o qual trabalhamos arduamente para conseguir... mas quem sabe quando o próximo Animal Crossing for lançado eles não disponibilizem um serviço desse tipo? Afinal, New Leaf é o jogo da série que eles têm dado mais suporte por mais tempo – como você falou, com muitos eventos, DLC e itens de amiibo – , então certamente vai ter muita gente querendo um serviço desses.





por ***Ítalo Chianca***

Revisão: Pedro Vicente
Diagramação: Ítalo Lourenço

Super Star Wars: The Empire Strikes Back

Segundo jogo da trilogia Super Star Wars para SNES, Super Star Wars: The Empire Strikes Back trouxe ainda mais desafio, diversidade e beleza para o 16-bit da Nintendo, com uma aventura diversificada e tecnicamente primorosa, fiel ao clássico Episódio V: O Império Contra Ataca.

O retorno imperial



Desenvolvido pela LucasArts em parceria com a JVC, Super Star Wars: The Empire Strikes foi lançado em dezembro de 1993 para Super Nintendo. O jogo seguia a fórmula que transformou Super Star Wars em um dos melhores jogos de 1992, ou seja, apostando em uma aventura 2D cheia de ação, enredo inspirado no filme, três personagens jogáveis e distintos, enorme variedade de estágios, alto nível de dificuldade, e visuais e trilha sonora acima da média.

Praticamente tudo do filme estava no jogo. Personagens, cenários, trilha sonora e principalmente o enredo. Embora alguns inimigos fossem inéditos e outros trechos não fizessem parte da versão cinematográfica, foi a fidelidade à produção da Lucas Film que cativou os jogadores e criou enormes expectativas quanto ao jogo.

Em uma galáxia muito, muito distante

É um período crítico para as Forças Rebeldes. Embora a Estrela da Morte tenha sido destruída, as Tropas Imperiais conseguem expulsar os Rebeldes de sua base secreta e os perseguem por toda a galáxia.



Fugindo da terrível Frota Imperial, um grupo de Rebeldes chefiados por Luke Skywalker, estabelece uma nova base secreta no remoto mundo gelado de Hoth.

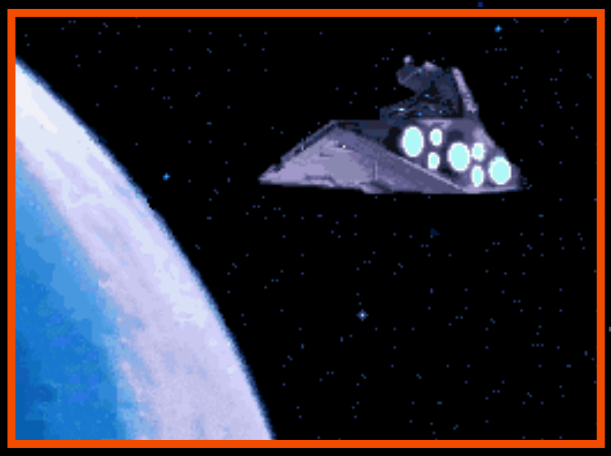


O senhor do mal, Lorde Darth Vader, obcecado pela idéia de encontrar o jovem Skywalker, enviou milhares de sondas remotas para os pontos mais longínquos do espaço....

A força é poderosa nesse cartucho



Assim como no filme, o jogo começava no gélido planeta Hoth. Lá, você assumia o controle de Luke Skywalker, podendo atirar, atacar com o sabre de luz, dar pulo duplo e usar todas as habilidades jedi para superar os trechos de plataformas cheios de abismos, os blocos de neve que descem ladeira abaixo e superar as hordas quase infinitas de inimigos que surgem de todas as direções.



Com uma jogabilidade ainda mais fluida do que o anterior (correr e atacar ao mesmo tempo fizeram uma grande diferença), o jogo segue em um ritmo frenético. São raros os momentos que você conseguirá parar no cenário para admirar a beleza com que as locações do filme foram retratadas em sprites no Super Nintendo.

Além da beleza dos cenários, os próprios personagens tiveram melhorias gráficas, ganhando em movimentação e realismo. Para completar, as cutscenes estavam ainda mais impressionantes e os efeitos do chip Mode 7, que reproduzia efeitos pseudo 3D, tornavam as fases com veículos, como o duelo contra os Walkers em Hoth, ainda mais bonitas.

Uma longa, longa jornada



Ouvindo as canções que embalaram o filme nos cinemas, agora com o uso de novos instrumentos midi, o jogo seguia a jornada de Luke contra as forças imperiais de Darth Vader na Base Rebelde. Enfrentando diversos inimigos, como os chefes-robôs que tentam impedir Luke e Han-Solo (personagem jogável nesse momento), seguíamos jornada, com direito a visão de dentro da nave, até o encontro do mestre Yoda em Dagobah.



Longe do gelo, enfim, Luke aprendia mais sobre a força com Yoda e já tinha que provar que era um verdadeiro Jedi nos pântanos de Dagobah. Aqui, o ritmo do jogo ficava ainda mais frenético, com muitos momentos desafiadores. Até mesmo no modo mais fácil, era complicado passar por essa parte sem ao menos querer quebrar o controle umas duas vezes.



O desafio, porém, não parava por aí. Seguindo no jogo, Luke, Han-Solo e Chewbacca (também jogável de agora em diante) ainda precisariam passar por Cloud City e seus chefes malucos antes de partir ao encontro do responsável por todo o caos na galáxia. Mas não antes de uma alucinante batalha aérea no comando da X-Wing e meio aos cenários 3D que o chip Mode 7 era capaz de gerar no Super Nintendo.

Depois de tantos momentos tensos e inesquecíveis, The Empire Strikes Back ainda reserva para o jogador um dos melhores duelos com sabre de luz que um videogame já viu. Luke Vs. Darth Vader, em três atos de pura ação. Na época, depois de passar semanas jogando, lembro de quase chorar com esse trecho, de tão emocionante e intenso que é.

Nas páginas da história

Não tão comuns como hoje, jogos baseados em grandes franquias do cinema chamavam bastante atenção no começo da década de 1990, principalmente se essa tal franquia fosse uma das mais importantes da história, como Star Wars. Sem a internet como conhecemos hoje, era nas revistas de videogame que os fãs do universo criado por George Lucas encontravam as informações sobre a nova investida da Força nos games.

Na revista Ação Games #47, por exemplo, os redatores comemoraram com entusiasmo a chegada de Empire Strikes Back ao Super Nintendo. "Esse jogo é um absurdo. Um game complexo e fascinante que exige o máximo de todos os chips do seu Super NES. Uma verdadeira revolução para um console de 16 bits.”

A empolgação da Ação Games era contagiante. Nos parágrafos seguintes, o periódico continuou: "Gráficos de outro planeta, música arrebatadora e desafio animal fazem de O Império Contra-Ataca um game nota 10. O resultado é alucinante, já que o game é fiel ao filmes".

Para provar que nem só os brasileiros perderam a linha com o lançamento do jogo, na revista Game Power #16, na coluna Game Pro (seção traduzida da revista americana Game Pro), o texto já dizia: "Super Empire Strikes Back chega com 12 Mega de pura diversão e desafio. Com 20 fases, sistema de passwords, fases bônus, e perspectivas diferentes combinadas com o visual, promete ser um dos melhores lançamentos desta era! É só torcer para que a Força esteja com você."


GAMEPRO

SNES PRÉ-ESTRÉIA

SPECIAL FEATURE

EXCLUSIVO

STAR WARS THE EMPIRE STRIKES BACK

Por Lawrence da Arcadia

A trilogia Star Wars no videogame continua com Super Empire Strikes Back da JVC/Lucas Arts. Os jogadores que curtiram o filme vão encontrar mais elementos e surpresas que o lançamento do ano passado, Super Star Wars. Os criadores, viciados em Guerra nas Estrelas, deram um tarimbada especial nesta continuação. Vale conferir!

O IMPÉRIO

Em SESB, você tem de enfrentar de novo o nefasto Darth Vader, comandante das tropas imperiais rumo a estrela da destruição. O jogo segue o roteiro do filme, com magníficas telas (demos) entre as cenas de ação. Você começa como Luke no planeta Hoth. Sua missão é colher os fragmentos das naves rebeldes e juntar forças para destruir o império. Depois, você seguirá para Dagobah encontrar mestre Yoda e aprender a usar seus sentidos. De Dagobah você vai para a nebulosa cidade de Bespin, onde está Lando Calrissian. No decorrer das fases você passa por lugares e aventuras jamais vistas.

Seu principal inimigo, depois de Vader, são os At-AT Walkers, tanques de guerra. Para combate-los só lançando cabos para derrubá-los (como no filme). Não para por ai. Olha só o que o espera: montar um Tauntaun, guiar a Milenium Falcon entre asteróides, voar no X- Wing e no Snowspeeder, enfrentar Boba Fett - o caçador e encarar um duelo de sabre laser com Darth Vader. A Lucas Arts melhorou a animação do Super Star Wars. Os personagens já correm e atiram ao mesmo tempo. Outra novidade: os poderes da força! Você tem que encontrar os poderes (só Yoda sabe onde eles estão) para realizar uma série de movimentos inéditos, como levitar, ficar invisível e muitos outros, totalizando oito poderes.

UM SALTO PARA A VELOCIDADE DA LUZ

Super Empire Strikes Back chega com 12 Mega de pura diversão e desafio. Com 20 fases, sistema de passwords, fases bônus, e perspectivas diferentes combinadas com o visual, promete ser um dos melhores lançamentos desta era! É só torcer para que a força esteja com você.

A corda faz o robozão dormir

Se quiser pilotar a nave do Solo é bom ficar esperto

Olha a cara do chefe! Hoje é daqueles dias em que Luke não deveria ter saído da cama

Uma grande fria aguarda Solo nesse câmara de congelamento

Sinta-se benvindo a mais um chefe de fase

Imagine só o peixão que Luke poderia pescar com essa minhoca. Mas ela não é fácil

Esses Stormstroopers valem mais mortos

O tráfico também mata em Cloud City

Que a Força esteja com todos nós

Um dos melhores jogos da série, um dos melhores da época e um dos essenciais do console, Super Star Wars: The Empire Strikes Back elevou ainda mais a qualidade da trilogia iniciada um ano antes com Super Star Wars, proporcionando para os jogadores da geração 16-bit uma jornada cinematográfica extremamente desafiadora e tecnicamente muito competente.



Revista Nintendo Blast Especial

Zelda: 30 Anos de aventuras

www.nintendoblast.com.br

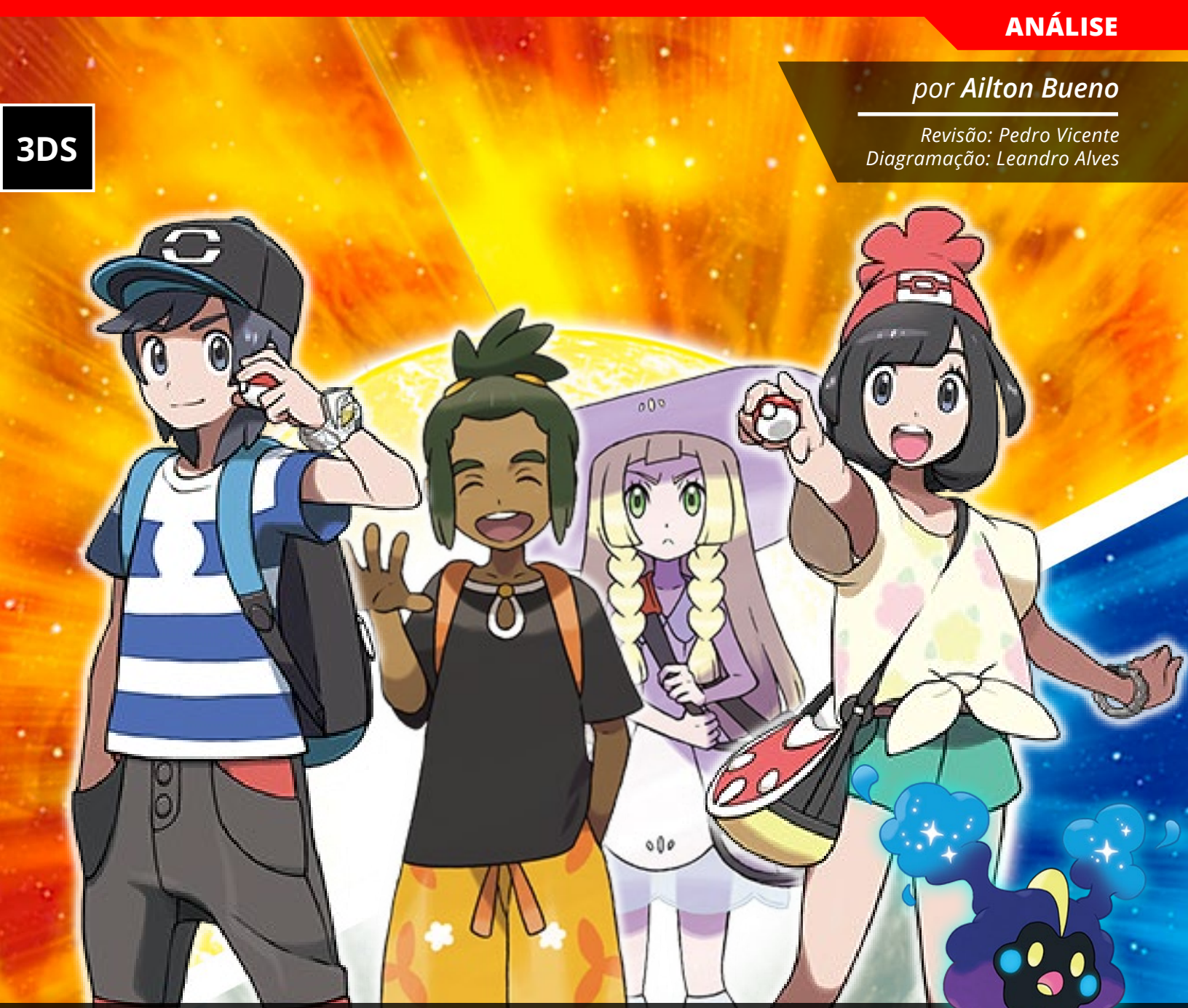


Timeline atualizada, ilustrações, raças, Triforce e mais!

3DS

por ***Ailton Bueno***

Revisão: Pedro Vicente
Diagramação: Leandro Alves



Pokémon Sun & Moon: Uma maravilhosa aventura entre a noite e o dia

Pokémon é uma série que está sempre se renovando e em 2016 isso aconteceu mais uma vez. No ano de comemoração de vinte anos da franquia, a Game Freak e a Nintendo apresentaram a sétima geração a partir das aguardadíssimas versões Sun & Moon. Eles conseguiram, mais uma vez, reinventar o jogo usando tudo o que os fãs amam, acrescentando, ainda, os elementos que faltavam à sexta geração, resultando no melhor jogo da franquia produzido até hoje.

Reinventando o mundo Pokémon



A série está sempre se reinventando. Os produtores mantém a sua base, mas não têm medo de modificar todo o resto. A primeira geração dos jogos criou a espinha dorsal da franquia e que continua na ativa até hoje. Já na segunda geração novos tipos foram adicionados e novo golpes foram criados. A terceira geração fez a primeira grande mudança nas batalhas do jogos, introduzindo habilidades e características de personalidade dos monstrinhos. Nos jogos da quarta geração houve uma diferenciação entre os ataques físicos e especiais, e cada golpe recebeu uma descrição própria. Durante a quinta geração foram acrescentados as batalhas triplas e rotatórias. E por fim, na sexta geração foram acrescentadas as mega evoluções, que mudaram radicalmente a evolução de vários Pokémon.

Agora na sétima geração, com Sun e Moon, foram introduzidos os Z moves, que são golpes especiais extremamente poderosos ou que contém efeitos superiores aos golpes considerados normais. Mas as mudanças vão além disso. O ambiente do jogo está muito mais bonito e leve, o gráfico dos Pokémon e suas ações estão soberbas, Essa é a primeira vez, por exemplo, que eu fico realmente de queixo caído ao ver um golpe simples como ***Water Gun***. As *cutscenes* acrescentadas em certos momentos para contar a história do jogo estão muito bonitas. Foram várias as vezes que eu fiquei maravilhado vendo um acontecimento.







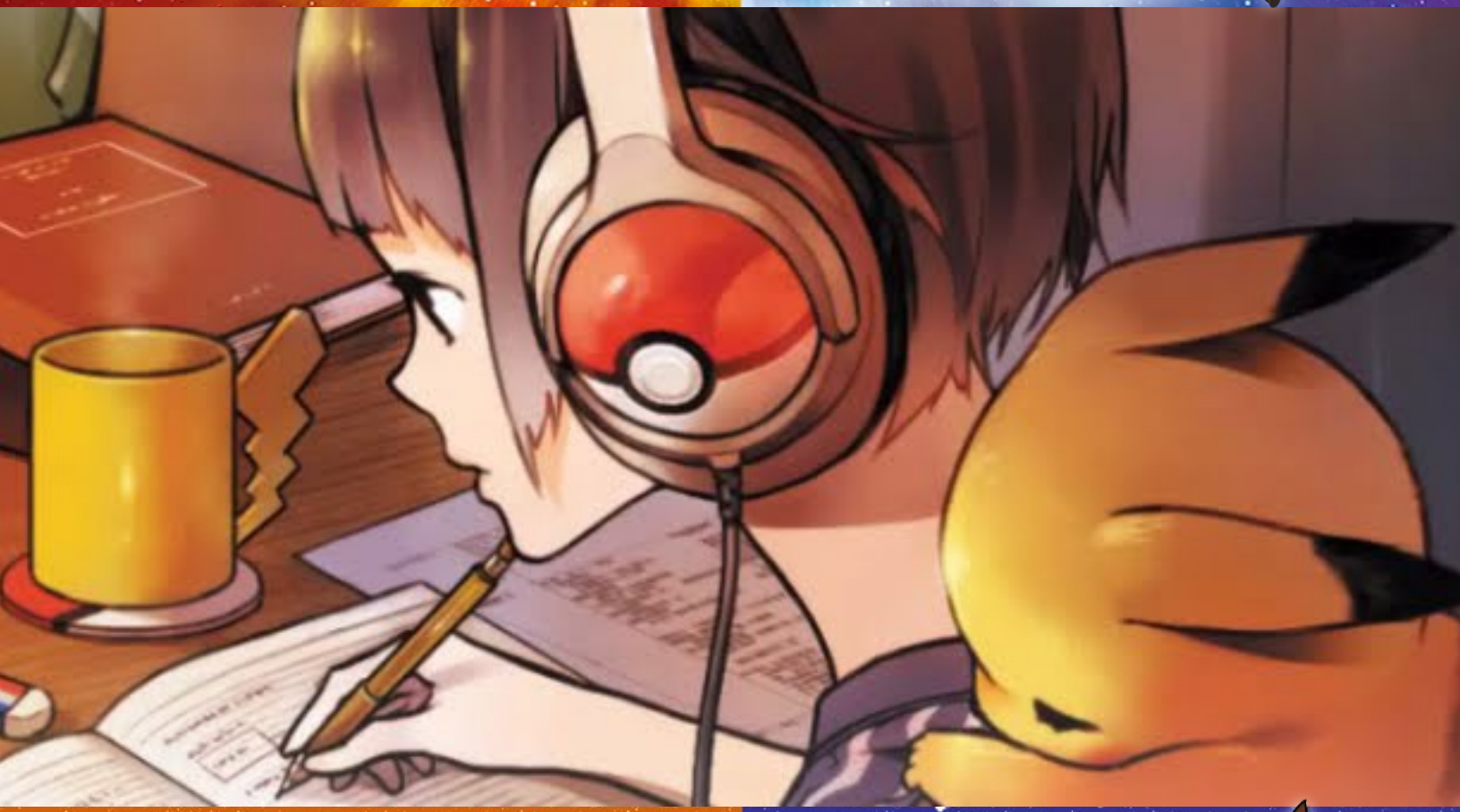






Uma outra coisa que me agradou demais foi a trilha sonora. Durante a minha primeira experiência com o jogo algo interessante ocorreu. Já eram altas horas da noite, e sem a coleção de barulhos que costumam vir de casa e da rua durante o dia, eu consegui dedicar mais atenção às canções do título, e gostei muito do que ouvi. As músicas agora estão mais suaves e trazem o clima tropical do Havaí misturado com outros elementos que compõem uma trilha balanceada. Em alguns momentos eu esquecia do que estava fazendo e ficava apenas ouvindo as belíssimas canções.





Tanto o trabalho visual quanto sonoro já eram bem feitos nas gerações anteriores, mas agora parece que eles finalmente aprenderam a usar o todo o potencial do hardware do Nintendo 3DS e exploraram ao máximo tudo o que poderiam ter sido feito. Isso só deixa ainda mais claro que tudo o que foi feito em XY, na verdade, foi uma grande teste, já que as melhorias ficaram basicamente nas mecânicas do jogo e todo o resto foi subdesenvolvido. Mas agora a Game Freak têm um concorrente de peso, Yo-kai Watch, um jogo de RPG razoavelmente similar a Pokémon onde a missão é capturar "fantasmas" espalhados pela cidade, e precisaram fazer tudo o que fosse possível para retomar mais uma vez a soberania nos jogos portáteis.



O continente de Alola e sua formação



O continente de Alola é formado por quatro ilhas que, apesar de terem um clima tropical, conseguem apresentar todos os ambientes do mundo em um mesmo lugar, de modo que existem desde desertos até montanhas geladas. Cada ilha tem a sua própria particularidade e desafio. Estes últimos são propostos pelos Capitães, e após completá-los podemos encarar o Kahuna local, que são quase como os líderes de ginásio que conhecemos em jogos anteriores. Confesso que achei esses desafios um tanto quanto sem graça, e um pouco decepcionantes.

Uma das coisas mais divertidas que haviam nos jogos anteriores era desafiar os líderes de ginásios.
Os desafios são basicamente enfrentar alguns Pokémon selvagens levemente mais fortes em algumas situações diferenciadas. Em alguns deles precisamos encontrar itens escondidos no mapa, ou vencer monstrinhos no escuro, terminada essa fase iremos enfrentar os Totem Pokémon, que são versões um pouco maiores e mais poderosas das criaturas comuns. No começo isso é até divertido, mas depois eu senti uma falta dos desafios comuns dos líderes de ginásio.

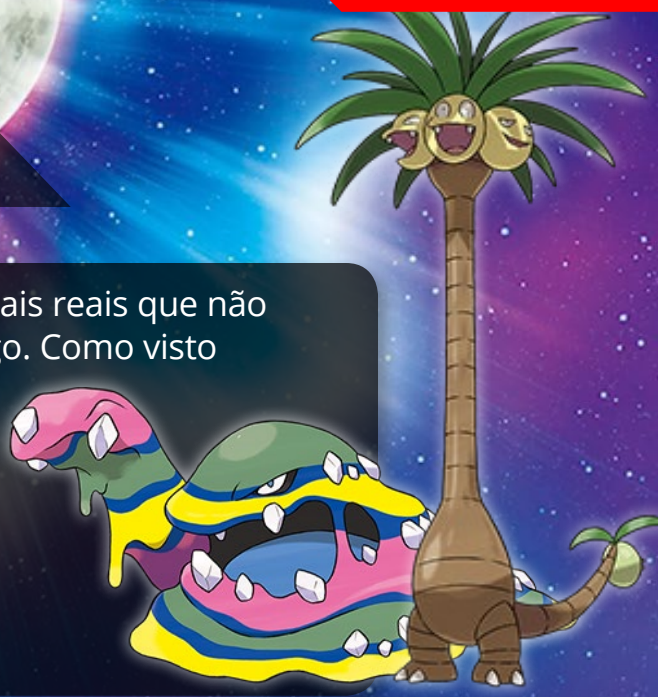


Cada uma das ilhas é composta por certas particularidades, e alguns elementos as tornam completamente diferentes e únicas. Algumas possuem uma vegetação abundante e variada, com diversos tipos de árvores. Enquanto umas ilhas são bem grandes, outras são minúsculas. Os tipos de pedras espalhados também são variados, diversidade que nos jogos anteriores não era tão comum.

Uma coisa que me agradou profundamente é a sensação de se estar jogando em um mundo aberto. Podemos passar agora por praticamente todos os cantos do mapa sem ficar necessariamente andando em uma rota, como nos jogos passados. Quando Pokémon XY foi anunciado, o mapa transmitia uma sensação de liberdade, que poderíamos ir para qualquer lugar, mas isso era apenas uma impressão, já que tudo era montado em rotas basicamente retas, e isso não é sentido no novo jogo.

Os Pokémon e as novidades

Os novos Pokémon são bonitos e retratam alguns animais reais que não possuíam representatividade no *hall* de criaturas do jogo. Como visto antes do lançamento, algumas criaturas mudaram completamente de aparência e de tipo, um exemplo é o **Exeggutor**. Na sua descrição na terceira geração, a máquina explica que sua cabeça aumenta de tamanho quando exposta ao sol intenso. Outro exemplo é o **Muk**, que por ficar sempre nas partes escuras adquiriu o tipo Noturno, inexistente na primeira geração.







O Pokémon Refresh, reformulação do Pokémon Amie, está bem melhor e muito mais útil. Agora, além de alimentar e aumentar a felicidade do monstrinho, nós podemos realmente tomar conta dele. Eles podem ficar sujos de lama, de areia, ficarem molhados, entre outras situações. Além disso, podemos curar as condições negativas dos nossos Pokémon, como envenenamento, paralisia e queimaduras.

Agora foi incluído um divertido sistema de montaria inédito até então. Ao invés de ensinarmos golpes específicos para que nossas criaturinhas possam nos ajudar, podemos simplesmente convocar algumas delas durante nossa jornada. Temos um total de sete montarias que nos auxiliam, cada uma com habilidades singulares: o Tauros pode quebrar pedras na terra, o Lapras pode nadar, o Charizard pode voar para certos pontos do mapa, entre outros ajudantes.



Uma coisa agradável é a possibilidade de ver os "aprimoramentos" durante as batalhas. Na tela de baixo do portátil podemos acompanhar se o campo está sujo com as ***Stealth Rock*** ou ***Spikes***, se o nosso Pokémon, ou o do adversário, utilizou algum golpe do tipo ***Swords Dance***, que aumenta em dois estágios o ataque, ou ***Nasty Plot***, que aumenta em dois estágios o Special Attack do Pokémon. Agora não serão mais necessárias anotações em papéis ou outros artifícios durante batalhas competitivas.





O mundo online

O sistema online do jogo agora fica num espaço chamado de Festival Plaza. Nesse local nós podemos fazer diversas coisas, como comprar itens nos shops em troca de FCs, usar as ***Festival Coins***, checar a nossa sorte com a vidente, pintar itens e participar da loteria.Algumas dessas atividades, entretanto, só funcionam por um certo período de tempo. Dentro do castelo do festival nós podemos modificar as atrações citadas aqui — cada uma é correspondente a um certo continente. Isso traz diversão para quando não há mais nenhuma outra atividade que queiramos fazer no jogo. Nem todas a modificações, no entanto, foram boas.



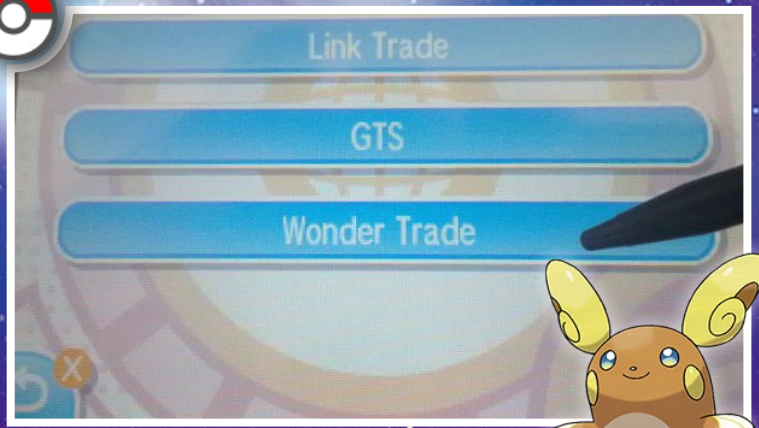




Encontrar um amigo online é um verdadeiro parto. Agora, ao invés de termos uma lista com todos os amigos,mostra-se absolutamente todo o mundo, incluindo amigos e jogadores, não importando onde estes residem. Eu não consegui fazer troca nenhuma com um amigo que ia me passar os iniciais, e só conseguimos fazer a troca pelo GTS (*Global Trade Station*, estação global de trocas). Esse serviço, aliás, está muito melhor que no passado, dessa vez podemos procurar por Pokémon que tenham algum apelido, isso facilita na hora das distribuições dos grupos. Além disso, temos novamente o *Wonder Trade*, onde podemos enviar um monstrinho e receber algum de forma aleatória no mundo.

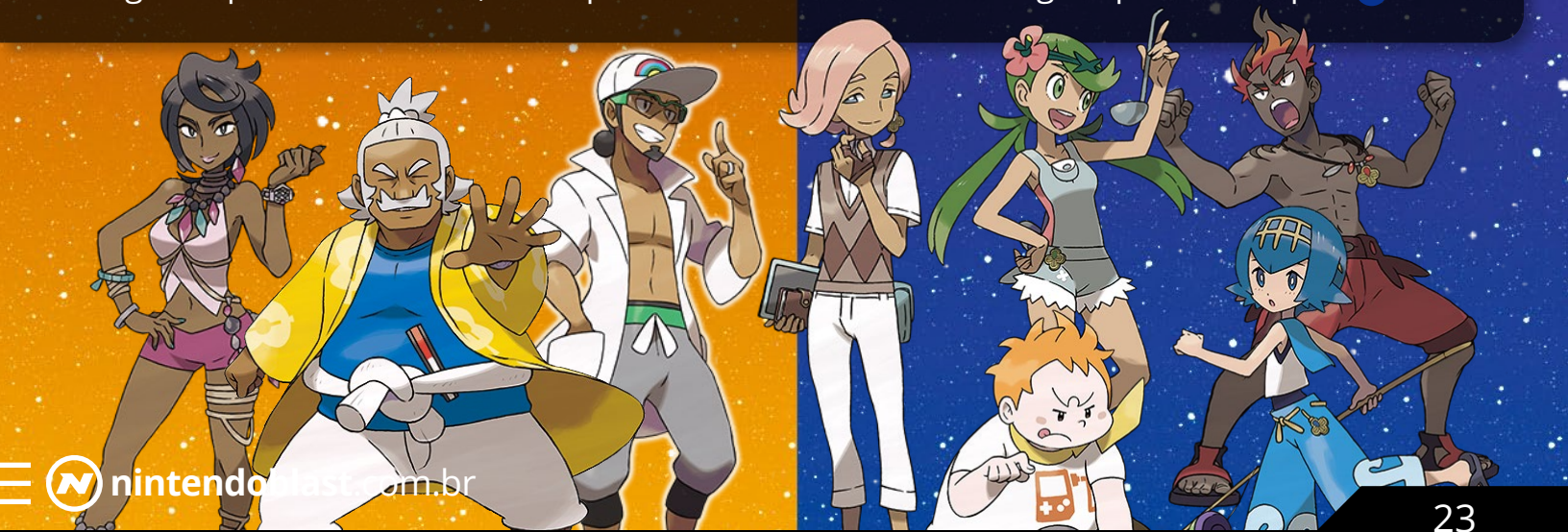
Esse conjunto de mecânicas, no entanto, apresenta outro ponto negativo, pois na tentativa da Nintendo em prevenir as clonagens feitas através do seu sistema online, se a conexão cair no meio do processo, nós seremos bloqueados por um período de tempo. Já ocorreram casos de bloqueio por uma hora, duas, e até mais horas. É louvável a tentativa da Nintendo em tentar impedir que as pessoas burlem as regras, mas isso acaba afetando também quem sofre algum tipo de problema de conexão. Eu espero que eles resolvam isso o mais rápido possível. Felizmente, o problema não esteve presente durante as batalhas.





Um novo mundo de maravilhas

Pokémon Sun & Moon veio para corrigir todos os erros e falhas que **X** & **Y** e os remakes presentes em **Omega Ruby** & **Alpha Saphire** possuem. Não é atoa que foi grande a expectativa criada antes do lançamentos e a Nintendo alcançando o seu recorde de pré-venda de toda a sua história, o jogo cumpriu com as suas promessas e ele é realmente excelente. Esse definitivamente é o melhor jogo da franquia feito até hoje na minha opinião. Com o vindouro **Nintendo Switch**, já começaram a ter rumores de que uma terceira edição do jogo estaria sendo preparada para esse novo console. Se isso for verdade, essa seria a primeira vez que um jogo da série viria regular apareceria em HD, e isso pode ser um novo divisor de águas para a franquia.





✓ Prós

- Gráficos excelentes;
- Trilha sonora de alta qualidade;
- Batalha mais bem desenvolvida;
- Montarias divertidas.

✗ Contras

- Novo sistema de encontro de amigos;
- Desafios um pouco decepcionantes;
- Péssimo bloqueio temporário nas trocas online.

Pokémon Sun/Moon (3DS)
Desenvolvedor Game Freak
Gênero RPG
Lançamento 18 de Novembro de 2016

Nota **10**

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



gameblast.com.br/podcast

Inscrever-se



youtube.com/GameBlastTV

Inscrever-se



por ***Pedro Vicente***

Revisão: Arthur Maia
Diagramação: Charston Douglas

Jogos que queremos ver no Nintendo Switch

Depois de um console com um número não lá tão grande de jogos, o Switch talvez seja um dos mais esperados pelos fãs de videogames em geral, e pelos da Nintendo em particular. Resolvemos falar um pouco dos jogos que queremos ver na nova máquina, e para isso eu defini dez jogos que eu gostaria muito que pintassem no Switch.



Para os títulos enumerados na lista, estou pensando apenas em games que seriam exclusivos para o novo sistema da Nintendo.

Naturalmente, jogos já confirmados como Breath of the Wild não fazem parte também, ainda que estejamos todos ansiosos pela hora de o jogarmos.

10 Phoenix Wright

Os portáteis da Nintendo tem sido a casa da série desde seu nascimento, e nada melhor do que elevar e renovar os patamares de Phoenix Wright em uma aventura totalmente nova no Switch. A hibridez do console continua casando com o estilo híbrido de Phoenix Wright, e talvez uma temporada com episódios seja uma boa ideia. Cada capítulo nos traria um julgamento e caso completamente diferentes.

Claro que só gostaria de ver o jogo nesse formato se cada episódio fosse interessante o suficiente por si só. Porém, do que vimos da série até aqui, não há muito que nos faça desacreditar que eles seriam.



E também gostaríamos de: jogos da **Telltale**, **Life is Strange**, novos títulos do estúdio **Cing** (Hotel Dusk: Room 215, The Last Window).

9 Bravely Default 3



A Square-Enix resolveu recriar a história dos quatro guerreiros do cristal em Bravely Default. Resolveu, também, fazer um RPG que fosse ao mesmo tempo tradicional, como os fãs pediam, e moderno, já que muitos vícios dos JRPGs antigos são problemas de design que não precisam mais existir.

O resultado foram dois ótimos jogos no 3DS. O caráter híbrido do Switch pode indicar que não seria um sonho muito estapafúrdio, mesmo que o investimento para uma produção em HD seja completamente diferente do que a série BD viveu até hoje. Enquanto é tempo, resta sonhar que é uma possibilidade.

E também gostaríamos de: novo **Yo-Kai Watch** e **I Am Setsuna**.



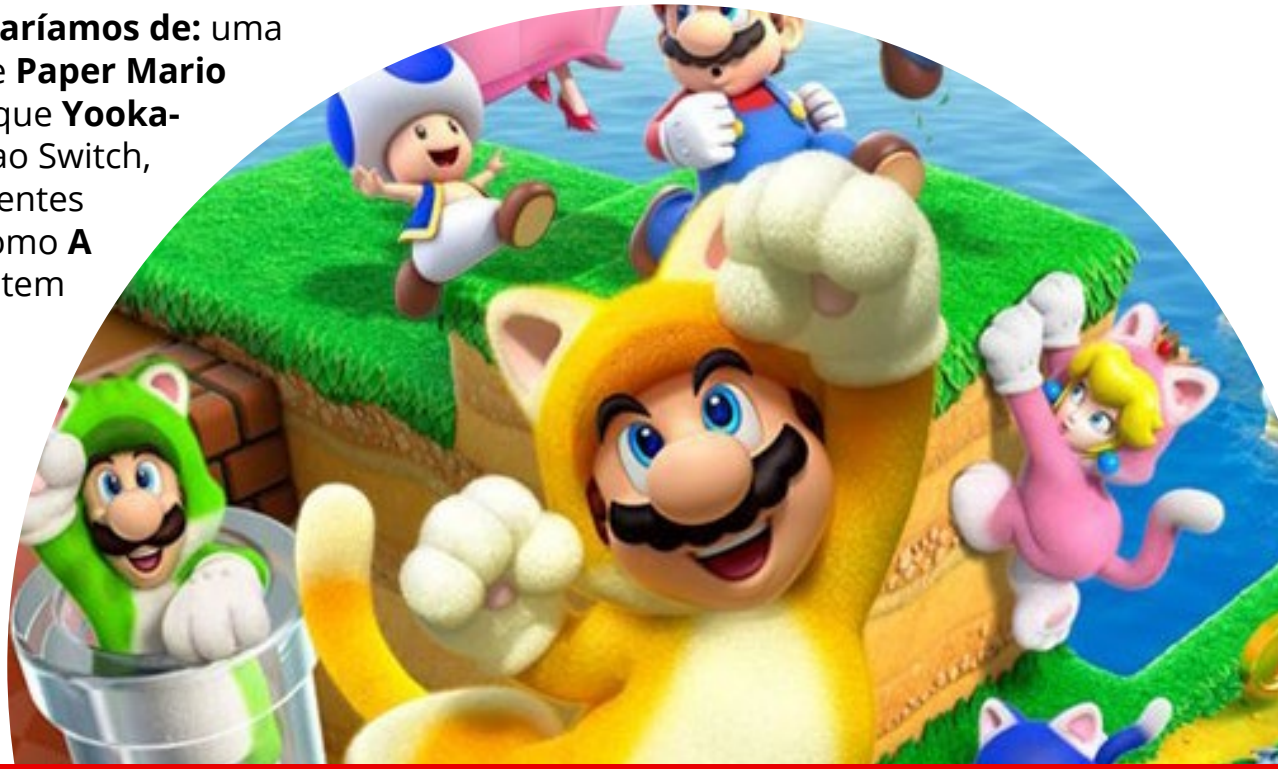


8 Mario 3D

Seja Galaxy 3, Switch, ou qualquer outro nome, o fato é que nós precisamos de um novo Mario na nossa vida. Felizmente, a série conseguiu justificar seus novos lançamentos, trazendo cada vez coisas mais interessantes e novidades à simples e simpática mecânica central e estrutural da série: pular com o Mario.

Rumores de que será um mundo mais aberto me animam (basta ver como jogos como Jak & Daxter funcionam bem nesse esquema). Para além de qualquer coisa, queremos a série em sua melhor forma, e tudo indica que assim será.

E também gostaríamos de: uma nova entrada de **Paper Mario** ou **Mario RPG**, que **Yooka-Laylee** chegue ao Switch, e que independentes interessantes como **A Hat in Time** pintem no console.



7 Novo Xenoblade



Não é muito segredo que o jogo vai pintar, e que a Monolith está trabalhando em uma sequência para a série Xenoblade. Depois de criar um gigantesco mundo, parece que o caminho agora é focar em enredo e em contar uma história, como afirmou Tetsuya Takahashi. Mas imagino que o jogo trará um novo mundo bem interessante para explorarmos, como foi com os seus antecessores.

E também gostaríamos de: grandes JRPGs, como **Dragon Quest XI**, **Final Fantasy XV** e até mesmo **Persona 5**. Um **Shin Megami Tensei V** também pode ser uma excelente adição à biblioteca do Switch.





6 Pikmin 4

Sendo reboot ou não, a ideia de um novo Pikmin é bastante agradável. Um dos melhores exemplos de como é a filosofia Nintendo de criar jogos divertidos a partir de uma ideia de mecânica, Pikmin tem feito bonito desde sua estreia.

Resta imaginar o que o Switch e sua hibridez pode trazer para a série.

E também gostaríamos de: que **Splatoon** ganhe mais conteúdo no Switch, além de que **Mario Kart 8** receba novas pistas e personagens.



5 Pokémon Sun & Moon Switch



Os rumores já existem, e a talvez a (hipotética) chamada versão Stars já seja uma realidade, uma versão em HD de um dos mais celebrados jogos da franquia (sim, Sun & Moon já são considerados por boa parte dos jogadores como excelentes jogos de Pokémon). Para além das melhorias que costumamos ver nas terceiras edições da geração, seria legal ver como o poderio do Switch pode propor novas situações para a franquia. Será que não é hora de começar a flertar com interações online mais contundentes?



E também gostaríamos de: que um novo **Pokémon Snap** aparecesse, se for possível criar novas experiências para ele a partir do Switch.

4 Monster Hunter



Vamos falar a verdade, Monster Hunter e Nintendo tem se entendido muito bem ultimamente. Passar horas e horas caçando, "farmando" e montando sets de armadura é tarefa que muita gente gosta, e um novo MonHun pensado para o Switch pode ser uma das adições mais interessantes. Que venham as caçadas!



E também gostaríamos de: Bayonetta 3, porque não? E falando na Capcom do MonHun, um **Resident Evil VII** não cairia mal.

3 Luigi's Mansion



Pode ser remake ou um novo título, o fato é que desde Dark Moon estamos com saudade das simpáticas aventuras de Luigi por mansões assombradas. A Nintendo é craque em criar novas situações, e fico aqui apenas imaginando o que de novo pode pintar em uma sequência. Só sei que minha vontade de aspirar a casa está aumentando cada vez mais.

E também gostaríamos de: novas entradas de **Yoshi** e **Donkey Kong**. Um novo jogo do **Kirby** também não cairia mal.

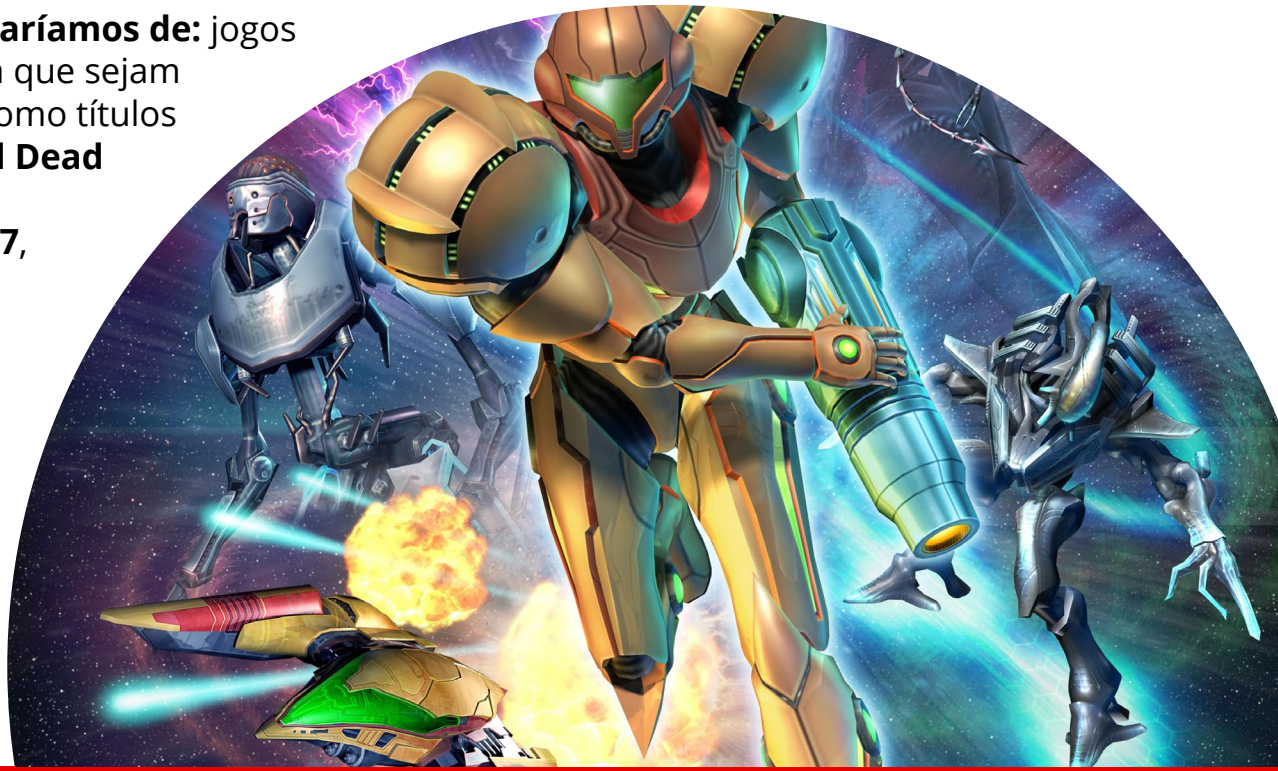




2 Novo Metroid

Samus, onde está você? O universo é vasto, assim como as possibilidades de um novo jogo da série. Muito foi feito tendo Metroid como inspiração direta ou não no mundo dos games, e é hora da franquia voltar a ter um jogo de peso. Quer casa melhor que o Switch? Não me importaria em ver o jogo flertar com ideias vindas de Dark Souls e Bloodborne (jogos mais próximos de Metroid do que parecem em uma primeira vista), mas o fato é que queremos apenas que o novo título exista e seja bom como tudo que esperamos de Metroid.

E também gostaríamos de: jogos multiplataforma que sejam interessantes, como títulos **esportivos**, **Red Dead Redemption 2**, **Cyberpunk 2077**, **Overwatch**, entre outros.



1 Nova IP da Nintendo



Nada, absolutamente nada, é mais importante do que ver que a Nintendo quer criar novas experiências. E, para isso, é fundamental que ela realize a iteração de suas séries famosas com cara nova, mas que não deixe de lado novas ideias. Quanto mais jogos e franquias novos, melhor. As duas últimas vezes que a Nintendo criou novas IPs, fomos presenteados com Pikmin e Splatoon, jogos incríveis. Está na hora da empresa criar ainda mais (no plural mesmo) jogos e franquias novas.

E também gostaríamos de:
que os novos jogos e boas iterações multiplataforma, ou third-party exclusivas, cheguem ao Switch. Que o vasto mundo dos originais e interessantes jogos independentes não fique tão longe da Nintendo.



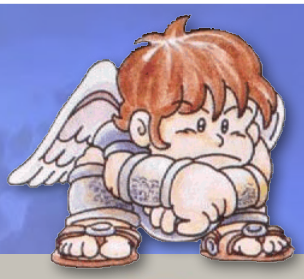
por ***Ailton Bueno***

Revisão: Pedro Vicente
Diagramação: Paulo D. Faiola Jr.



O herói angelical que caiu dos céus

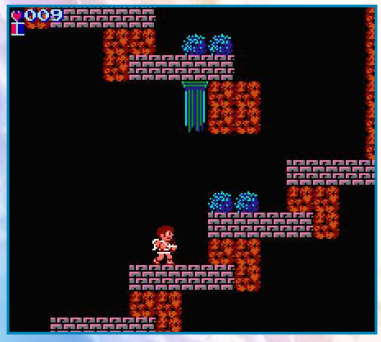
O NES recebeu dezenas de ótimos jogos, nele saíram títulos que marcaram toda uma geração e criaram conceitos que são seguidos até os dias de hoje. Kid Icarus é uma dessas franquias que nasceram naquela época e, por algum motivo, foi praticamente esquecida pela Nintendo. E agora em 2016 a franquia comemora trinta anos de existência, então nada mais justo do que fazer uma singela homenagem e contar um pouco da história do anjo Pit e das deusas Palutena e Medusa.



Como tudo começou

O primeiro jogo da franquia Kid Icarus foi publicado em 19 de dezembro de 1986, e procurou ser diferente dos outros títulos da Nintendo lançados naquele ano. The Legend of Zelda trazia um conceito de mundo aberto, e podíamos explorar todos os cantos livremente. Em Metroid nós podíamos explorar o mapa lateralmente da maneira que quiséssemos. Mas em Kid Icarus tudo mudava. Só podíamos explorar em um sentido, sempre para cima.







A missão de Pit é recuperar os três itens sagrados que foram roubados da Deusa da Luz, Palutena, e por fim no reino de terror da Deusa das Trevas, Medusa. Para recuperar o primeiro item precisamos vencer Twinbellows, um cachorrão de duas cabeças que é o guardião dos portões do submundo. Após derrotá-lo, o herói precisa agora subjugar o segundo general, Hewdraw, um dragão serpente, que é também o guardião da fortaleza do Submundo. E por fim a última general, Pandora, um fantasma de fogo que não possui forma física. E ela guarda também a morada de Medusa, a fortaleza de Skyworld.



Em posse dos três itens sagrados, Pit pode finalmente encarar a maligna deusa Medusa, que têm uma aparência monstruosa e um olho gigante. Após derrotá-la, nosso herói finalmente salva a deusa Palutena, O jogo tem cinco finais possíveis. No pior de todos, a Deusa transforma o anjo em fazendeiro. No final ruim, ela o transforma em um soldado comum do seu exército. No final normal, ela o transforma em capitão da sua guarda.





No final bom, ela o transforma em um anjo maior e mais musculoso. E no melhor final, ela o transforma em um anjo alto e musculoso e lhe dá um beijo na bochecha.

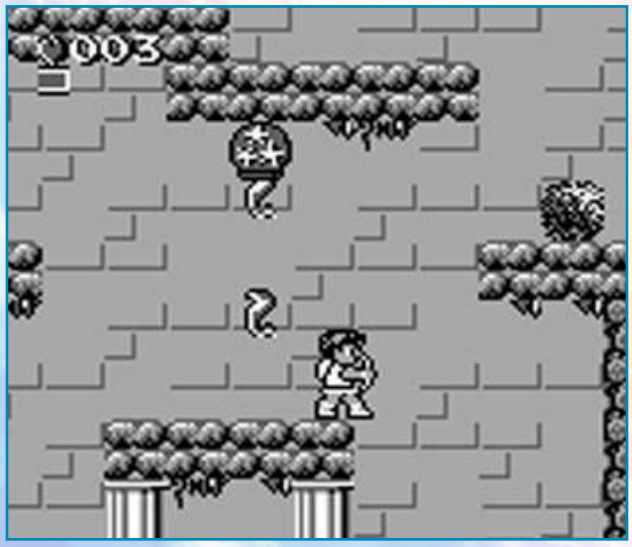
No geral, o primeiro jogo de Kid Icarus foi bem recebido pela crítica. Suas vendas foram expressivas, tendo acumulado o número de aproximadamente 1,76 milhões de cópias. O jogo hoje se encontra nas principais listas dos 100 melhores jogos já produzidos para o NES. Isso tudo lhe garantiu uma sequência, lançada para o Game Boy.



Posteriormente, o Nintendo 3DS recebeu uma versão com gráficos remasterizados e efeito 3d.



O retorno a Angel Land



Em 1991 a segunda aventura de Pit foi lançada para o primeiro portátil da Nintendo. A engine utilizada é a mesma de Metroid II: Return of Samus, por essa razão o jogo é ligeiramente mais bem desenvolvido do que o seu antecessor. Agora, ao invés da progressão vertical, podemos explorar o mapa da forma que quisermos.

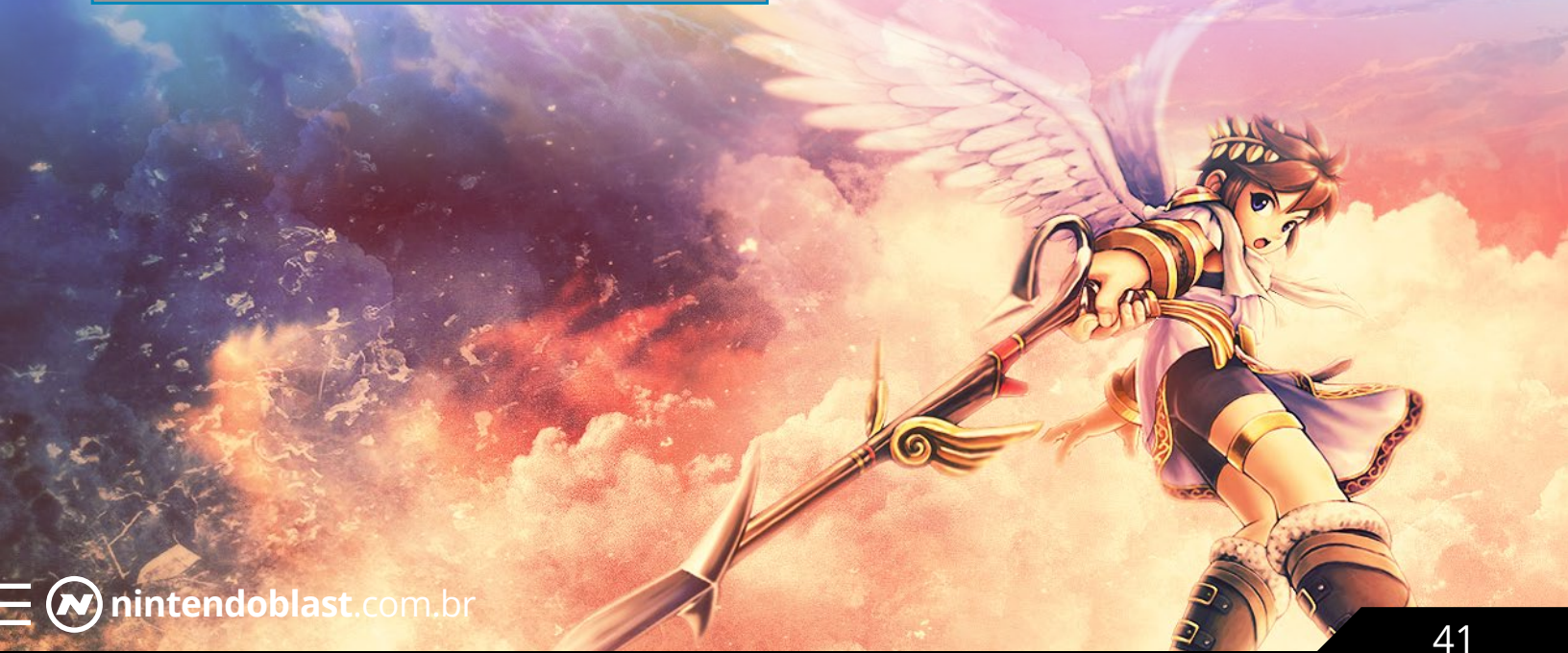
Na história, Palutena está sofrendo com diversos pesadelos terríveis. Eles retratam que a sua amada Angel Land está sofrendo o ataque de um exército de demônios. Para se precaver, ela convoca um famoso adivinho que lhe diz que seus sonhos não são apenas sonhos, e que muito em breve um poderoso demônio chamado Orcos vai atacar o seu reino. A deusa resolveu então se precaver, convocando o herói Pit e lhe contando o que está prestes a acontecer. Mas ele não consegue lidar com a crise na forma em que está, por isso ele parte em missão para recuperar os Três Sagrados Tesouros: a Wing of Pegasus, a Silver Armor e a Arrow of Light, que irão lhe dar a capacidade de voar, se defender e atacar, respectivamente.

Para isso ele parte para as três fortalezas onde os itens estão escondidos. A primeira é a Under World Tower, lar do poderoso Minotaur, onde Pit pega o seu primeiro item sagrado. Após isso ele segue para a Over World, local em que enfrenta Skull Wing, um monstro cabeçudo com asas gigantes, e recupera o segundo item. Finalmente chegar na Sky World Tower, e lá ele enfrenta a poderosa Fire Serpent, e fica em posse do último item lendário, podendo, assim, enfrentar o poderoso Orcos.





O demônio é chifrudo e se parece muito com Belzebu. Na batalha, o herói precisa derrotar as duas formas do vilão. A contenda é dura e feroz. Pit consegue aguentar graças aos itens lendários e o destrói para sempre. Ele então encontra a sua deusa Palutena que o agradece, e de tanta emoção ele começa a voar, e vai voando, voando até chegar perto do sol e suas asas caem. Fazendo com que Pit desaparecesse por vários anos.





A aventura que subiu aos céus

Pouco mais de duas décadas de esquecimento depois, a Nintendo finalmente lançou uma continuação. A história do jogo se passa 25 anos após o título original do NES, e Medusa voltou em busca de vingança contra Pit e Palutena. A vilã mais uma vez formou o seu exército e parte para cima da Angel Land para conquistar o que ela considera ser seu de direito.





Para isso ela trouxe de volta velhos inimigos de Pit, como Twinbellows e Pandora, além de novas ameaças para destruir o nosso anjo sem asas. No decorrer da missão, ele descobre um item chamado Mirror of Truth, e ao olhá-lo cria-se uma cópia perfeita dele chamada de Dark Pit, um ser que age da forma que bem entende. Após várias batalhas derrotamos a deusa das trevas, para então descobrir que sua ressurreição foi orquestrada pelo verdadeiro rei do Underworld, o deus Hades.





O jogo agora é formado por vinte e cinco capítulos e nada têm a ver com os anteriores. É dividido em duas partes, voando e em terra. A parte do voo é controlada pela deusa Palutena que está sempre na companhia de Pit. Os tiros são controlados na tela de toque. Já os segmentos com combate em terra, podemos controlar as ações do anjo e explorar o mapa. Isso traz um dinamismo ao jogo e essa mescla é agradável.



O jogo teve um boa recepção por parte do público e da crítica, e está presente em diversas listas de melhores jogos do ano de 2012, além daquelas de melhores jogos de todos os tempos para o Nintendo 3DS. As vendas registraram um total de aproximadamente 1,27 milhões de cópias. Mas mesmo esse bom resultado de vendas não impediu que a Nintendo esquecesse mais uma vez o herói.

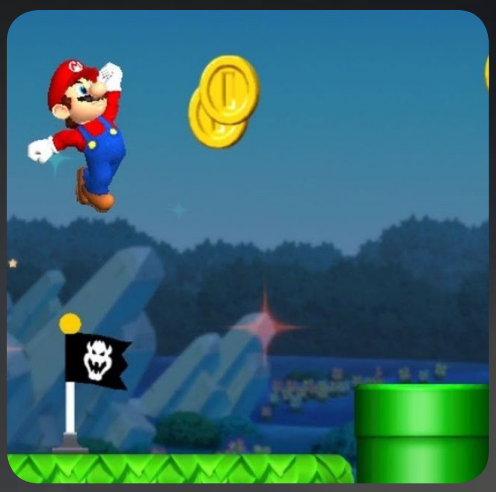


O limbo angelical

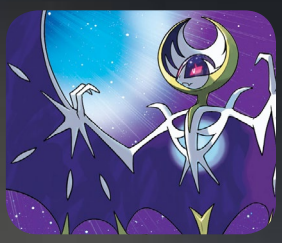
A franquia Kid Icarus foi abandonada pela Nintendo, mas as razões são desconhecidas. A Nintendo têm um histórico em ações desse tipo, e por mais que os fãs peçam, façam abaixo assinados, nada disso parece sensibilizar os chefões da Big N. Algumas das mais famosas franquias que não recebem mais jogos, mesmo com uma grande base de fãs, são Earthbound e F-Zero. Após o lançamento de Uprising, mais nenhuma informação sobre uma possível sequência foi divulgada.

Com o advento do lançamento do Nintendo Switch tudo pode mudar. Existe atualmente uma onda saudosista no mundo dos *gamers*, e todos estão procurando por franquias que marcaram a infância de diversas pessoas. Faria sentido, então, lançar uma sequência dos jogos que hoje são considerados clássicos. Mas se isso vai realmente acontecer, só o tempo dirá.





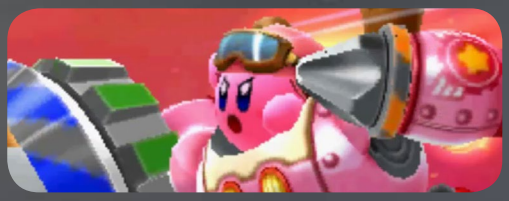












por ***Pedro Vicente***

Revisão: Arthur Maia
Diagramação: Guilherme Kennio

Retrospectiva 2016

Nintendo®

Como o ano passou rápido, não é mesmo? Parece que faz pouco tempo que estávamos no aguardo de The Legend of Zelda: Breath of the Wild para 2016. Nem sabíamos oficialmente que um novo Pokémon já estava no forno, e que ele chegaria ainda esse ano. Também não conhecíamos ainda o Nintendo Switch e todas as suas boas perspectivas. Muita coisa aconteceu: a Nintendo lançou um Pokémon para celulares, anunciou um Mario mobile, revelou seu próximo console e ainda publicou alguns títulos bem interessantes.

O ano de 2016 foi cheio de novidades para a Nintendo, e um ano muito bom para os games em geral. O Wii U vai chegando ao seus últimos momentos, e todas as atenções se voltam para o Switch, mas também para o que a Nintendo vai fazer com seus jogos em dispositivos móveis e para seu projeto de parque temático junto à Universal. A empresa está diversificando e procurando novos caminhos, e esse ano foi essencial para essa nova direção.

Nova direção que, esperamos, caminhe ao lado de grandes títulos para os consoles da Nintendo, sejam séries antigas em novos e originais episódios, ou mesmo novas propriedades intelectuais. Esse foi um ano de muitos anúncios, e a expectativa é que 2017 seja um ano de muitas concretizações.

2016 em 16 jogos

Mas antes de pensarmos no que foi anunciado para 2017 em diante, vale a pena relembrar o que o ano de 2016 trouxe para os consoles da Nintendo (e agora, também, para os smartphones). Cabe ressaltar que os títulos que separamos para ilustrar o 2016 da Nintendo foram lançados no mercado americano durante o ano, alguns dele haviam sido publicados no Japão em anos anteriores.

Mario & Luigi: Paper Jam (3DS)

Lançamento 22 de janeiro
Metacritic 76
Nossa análise 8.0



"Paper Jam é, sem dúvida, o ápice da série Mario & Luigi no quesito jogabilidade. É difícil dizer que ostenta um roteiro com revelações surpreendentes, mas os clichês são compensados com muito humor e inteligência. Este é um bom exemplo de um jogo que, ao mesmo tempo que não ousa demais, assimila boas características e acaba se tornando uma experiência prazerosa. Se você ainda não conhece as séries Mario & Luigi e Paper Mario, este pode ser um bom ponto de partida — caso já seja fã de longa data, acho que não é necessário comentar." (José Robson Jr., na análise para o Nintendo Blast)

Fire Emblem Fates (3DS)

Lançamento 19 de fevereiro
Metacritic 87
Nossa análise 9.0



Na ocasião do lançamento dos jogos, fizemos duas análises aqui na revista Nintendo Blast. Para aproveitar que tratavam-se de dois títulos, o Renan Greca analisou o Birthright e eu o Conquest. Fates chegou para dar mais um passo na renascida franquia Fire Emblem. Dialoga com o passado da série, mas está mais diretamente ligado ao seu antecessor, Awakening. Com mecânicas de combate mais refinadas, propõe estágios muito bem pensados (sobretudo no Conquest) e ainda nos traz a história sob três pontos de vista diferentes (com a adição do terceiro caminho, Revelations). Um dos meus preferidos do ano.

The Legend of Zelda: Twilight Princess HD (Wii U)

Lançamento 4 de março
Metacritic 86
Nossa análise 8.5



"Mesmo escorregando em alguns poucos pontos, The Legend of Zelda: Twilight Princess HD é uma obra-prima que merece ser apreciada em cada mínimo pixel, tal qual foram os lançamentos do originais. Para os que nunca tiveram oportunidade de jogá-lo, este título não decepciona, mesmo que pareça datado. Para os que já conheceram esta lenda, os atrativos não são tantos quanto antes, mas ainda assim o título entretém por dezenas de horas." (Vitor Tibério, na análise para o Nintendo Blast)

Pokkén Tournament (Wii U)

Lançamento 18 de março
Metacritic 76
Nossa análise 8.5



"Partindo do gameplay básico de Tekken, a Bandai Namco incorpora os personagens e outras características de Pokémon ao jogo. Mas, diferente de Hyrule Warriors, que pode ser descrito como um Musou com skin de Zelda, Pokkén se distancia o suficiente de Tekken para ter seu próprio lugar no cenário dos jogos de luta." (Renan Greca, na análise para a revista Nintendo Blast 79)

Star Fox Zero (Wii U)

Lançamento 22 de abril
Metacritic 69
Nossa análise 8.5



"Sem dúvida, é curioso que a Nintendo, cujo objetivo é tornar seus jogos o mais acessível possível, tenha lançado Star Fox Zero com a característica tradicional dos jogos da PlatinumGames — parecer impossivelmente complexo à primeira vista mas então se tornar extremamente divertido após pegar o jeito. Mas, independente dos motivos que levaram a isso, o resultado de Star Fox Zero é inegável. É um jogo divertidíssimo e muito bem feito, mas isso não será percebido por muitos que o jogarem, se estes não conseguirem se acostumar com os controles ou esperarem uma experiência muito mais nos moldes de 2016." (Renan Greca, na análise para o Nintendo Blast)

Kirby: Planet Robobot (3DS)

Lançamento 10 de junho
Metacritic 81
Nossa análise --



Pegando muito do que foi apresentado em Triple Deluxe, a maior novidade de Planet Robobot são as roupas de mechas. Assim como o próprio Kirby, os robôs podem analisar os inimigos e copiá-los.

Tokyo Mirage Sessions #FE (Wii U)

Lançamento 24 de junho
Metacritic 80
Nossa análise 8.5



Outro dos meus preferidos do ano, Tokyo Mirage Sessions #FE é um desses títulos que sabe trabalhar muito bem com suas restrições e se focar no que é central para sua experiência. Muito mais próximo de Persona do que de Shin Megami Tensei em vários aspectos, o título ainda incorpora os guerreiros clássicos de Fire Emblem no lugar dos demônios ou personas que usualmente chamamos para nos ajudar. Com um visual bem trabalhado, sistema de batalha refinado e toda a modernidade e estilo do mundo das *idols*, TMS #FE pode ser uma grata surpresa.

Metroid Prime: Federation Force (3DS)

Lançamento 19 de agosto
Metacritic 64
Nossa análise 8.0



“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.” (Renan Greca, na análise para o Nintendo Blast)

Dragon Quest VII: Fragments of Forgotten Past (3DS)

Lançamento 16 de setembro
Metacritic 81
Nossa análise 8.0



"Dragon Quest VII: Fragments of the Forgotten Past definitivamente não é para todo mundo. Há um sério problema de ritmo que faz a primeira parte do jogo ser cansativa até para veteranos no mundo do RPG. Não é exatamente uma ótima porta de entrada para quem não está familiarizado com a franquia, mas os fãs com certeza vão adorar o que o jogo tem a oferecer. Quem conseguir encarar o lento desenvolvimento da trama encontra uma coleção de histórias envolvente e um mundo charmoso, cheio de personagens e culturas muito bem caracterizados. De quebra, o sistema de Jobs que traz mais possibilidades aos combates e vai agradar quem gosta de evoluir a equipe em um bom JRPG." (Thiago Caires, na análise para a revista Nintendo Blast 86)

Pokémon GO (Mobile)

Lançamento 6 de julho
Metacritic 68
Nossa análise --



Como muitos, eu passei um tempo com Pokémon GO. Talvez como a minoria, eu não aguentei nem um semana. Os muitos problemas como jogo talvez tenham se sobreposto às suas qualidades como aplicativo. Claro que minha ligação maior com a série para os portáteis da Nintendo pode ter me afastado do que GO é, mas sua popularidade em suas primeiras semanas será algo difícil de ser superado no mundo dos games.

Phoenix Wright: Ace Attorney - Spirit of Justice (3DS)

Lançamento 8 de setembro
Metacritic 81
Nossa análise 9.0



"Spirit of Justice é uma entrada sólida e equilibrada na franquia Ace Attorney, proporcionando algumas dezenas de horas de diversão. Talvez não seja o melhor jogo para se começar na franquia, mas apenas pelo fato de Ace Attorney Trilogy estar disponível na eShop do 3DS. Entretanto, não há nenhum empecilho para conseguir aproveitá-lo como introdução a um excelente universo narrativo." (José Robson Jr., na análise para o Nintendo Blast)

Paper Mario: Color Splash (Wii U)

Lançamento 7 de outubro
Metacritic 75
Nossa análise 9.0



"Paper Mario Color Splash é definitivamente um dos games mais divertidos (e talvez um dos últimos) do Wii U. O título é uma ótima pedida mesmo para aqueles que não conhecem a franquia mas que buscam um game com Mario e que seja diferente das experiências do encanador no gênero plataforma. Com um combate descomplicado e um humor criativo, o título traz uma aventura hilária que não tenta ser uma continuação de Sticker Star, mas sim um passo adiante na franquia." (Luís Antonio Costa, na análise para o Nintendo Blast)

Mario Party: Star Rush (3DS)

Lançamento 4 de novembro
Metacritic 68
Nossa análise --



Mais um Mario Party, mais oportunidades para sacanear e se divertir com os amigos. Star Rush deixa de lado o tabuleiro, mas mantém os divertidos minigames.

Pokémon Sun & Moon (3DS)

Lançamento 18 de novembro
Metacritic 87
Nossa análise 10



Não vou me alongar muito, até pelo fato de que você pode encontrar nossa análise de Sun & Moon nesta mesma edição da revista Nintendo Blast. Mas resta a impressão de que essa é uma das mais interessantes e competentes entradas da franquia.

Super Mario Maker for Nintendo 3DS (3DS)

Lançamento 2 de dezembro
Metacritic 75
Nossa análise 9.5 (para a versão de Wii U)



"Super Mario Maker é o melhor uso do GamePad até o presente momento. O conceito é bem simples: o controle existe para criar a fase de fato, posicionando os elementos nas posições adequadas. Já a televisão é para assistir ao passo a passo da construção. Exatamente por isso que a mão do jogador aparece apenas na televisão, para facilitar o acompanhamento do andamento da fase." (Roberto Rezende, na análise para o Nintendo Blast)

Super Mario Run (iOS)

Lançamento 15 de dezembro
Metacritic --
Nossa análise --



Resta esperarmos para ver como o jogo irá se sair. É a estreia oficial de Mario nos celulares e com um dos gêneros mais consolidados desses dispositivos.

E com vocês, o Nintendo Switch

Um Nintendo Direct muito especial foi veiculado no dia 20 de outubro deste ano. Nele, fomos finalmente apresentados ao Nintendo Switch, o novo console da nossa querida empresa. Acredito que você, como bom fã da Nintendo, tenha visto o breve vídeo, mas se não viu, corre lá.

O que mais anima são as possibilidades que se abrem com o caráter híbrido do sistema. Não apenas essa situação pode criar chances de que o próprio jogo seja pensado para habilitar desafios diferentes, levando o jogador à rua, como se coloca com um diferencial até mesmo em relação a jogos multiplataforma. Afinal, se o preço for competitivo, poder jogar um lançamento também de forma móvel pode ser um atrativo. Claro que apenas se as funcionalidades online do sistema forem tão boas quanto as dos sistemas concorrentes.

Também ficamos de olho nos jogos que podem pintar no novo console, desde franquias consagradas até novidades, passando por séries que há muito estão esquecidas. Esperamos que a Nintendo use seu arsenal, e até mesmo comentamos nesta edição alguns jogos que queremos ver no console.



Do pouco que temos de concreto do sistema, o que mais se destaca é o apoio da NVidia, empresa que produz, principalmente, placas de vídeo, e das desenvoledoras que já se colocaram como parceiras do console. Dentre as grandes, Ubisoft, EA e Bethesda já se pronunciaram de forma positiva sobre o novo sistema. Cabe relembrar que a versão mais recente de Skyrim foi veículada, junto ao NBA 2K17 da 2K, no vídeo de apresentação do Switch.

Outras empresas listadas chamam a atenção: Atlus (Shin Megami Tensei, Persona), Bandai Namco (Tales of, e jogos licenciados de animações), Capcom (Phoenix Wright, Street Fighter, Resident Evil), From Software (Dark Souls, Bloodborne, Armored Core), Level-5 (Yo-Kai Watch, Ni No Kuni), Platinum (Bayonetta, Vanquish), Sega (Yakuza, Sonic), Square-Enix (Final Fantasy, Dragon Quest, Tomb Raider), Take-Two (empresa que detém a Rockstar e suas IPs, como GTA e Red Dead Redemption), Warner Bros. (Shadow of Mordor) e Telltale (The Walking Dead, The Wolf Among Us).

Com publicadoras que possuem importantes séries, nos resta esperar que, de fato, o suporte exista e seja continuado. Se o console for mais barato e fácil de desenvolver, como tudo indica, o apoio das third-parties tem tudo para se dar de maneira efetiva. Além dessas grandes publicadoras, os desenvolvedores independentes também mostram animação com o novo console da Nintendo.

A expectativa é grande, e esperamos que as palavras de Reggie Fils-Aime sobre o sistema se realizem da melhor maneira possível: “Nintendo Switch dá liberdade para os jogadores jogaram da forma que quiserem... e dá aos desenvolvedores novas habilidades para darem vida a suas criações ao aprofundar o conceito de videogame sem fronteiras”.

NES Classic Edition

Quem disse que olhar para frente não compreende o passado? Além do anúncio do Switch, a Nintendo publicou este ano uma nova versão do NES, chamada NES Classic Edition. Você já pôde conferir na Nintendo Blast 86 todos os jogos que compõem a coletânea (e até mesmo dez títulos que gostaríamos que tivessem aparecido). Em muitos mercados, o console já é considerado artigo de luxo, e foi mais uma forma da Nintendo celebrar seu glorioso passado, preparando um futuro também glorioso — assim esperamos.



A Nintendo invade celulares e parques de diversão

Um dos grandes anúncios de 2015 foi a entrada da Nintendo no mundo dos smartphones. Decisão que demorou para acontecer, haja visto o disputado mercado acerca desses dispositivos. Logo, 2016 foi o ano dos principais aplicativos chegarem.



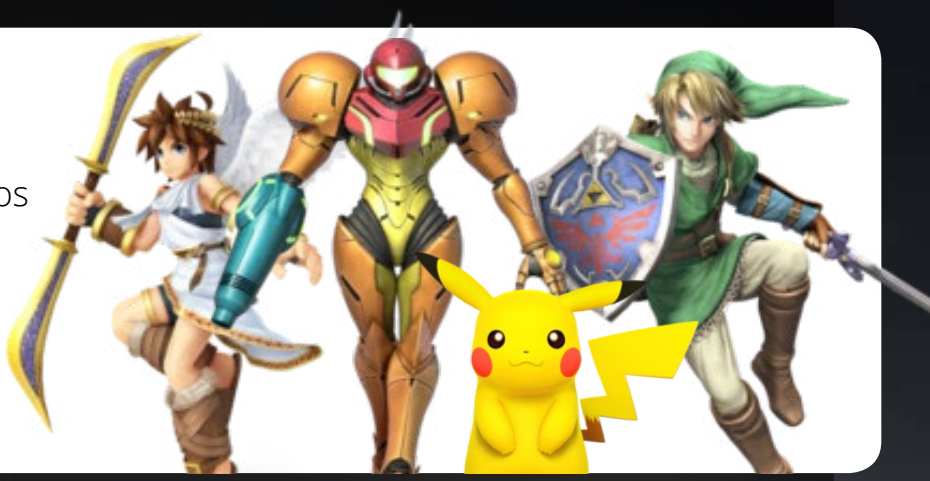
Miitomo puxou a fila, e com sua mistura de jogo descompromissado e rede social, acabou divertindo por um bom tempo. Como parece ser uma tendência desses aplicativos, ele também acabou esfriando com o tempo.

Depois veio o grande estouro: Pokémon GO. As primeiras semanas do jogo dominaram os noticiários (e não só os da mídia especializada), os memes, as redes sociais e as vidas de um grande número de pessoas. Vídeos de multidões correndo por um Vaporeon ou Dragonite tornaram-se comuns. Aqui no Brasil, a campanha para que o jogo lançasse logo chegou até mesmo no comitê organizador das Olimpíadas. Até mesmo o prefeito da cidade, Eduardo Paes, notório por seu jeito descontraído e frases esdrúxulas, pediu que o jogo chegasse antes do grande evento olímpico.

De fato, o aplicativo chegou oficialmente aos celulares brasileiros no dia 3 de agosto, dois dias antes da cerimônia de abertura do evento. Assim como lá fora, a febre logo esfriou. É possível que a adição dos monstros das gerações seguintes e que uma eventual implementação de um sistema de batalha entre jogadores traga os usuários de volta. Mas, dificilmente, o jogo retornará ao pico de euforia e popularidade das semanas iniciais.

Os aniversariantes

2016 também foi um ano de festa para diversas franquias. Pokémon chegou aos seus 20 anos, enquanto Zelda, Metroid e Kid Icarus completaram 30 anos. São décadas de diversão e novidades, e esperamos que essas séries ainda possam nos divertir por muito tempo.



Super Mario Run veio por último e traz o nosso pulador preferido para o mundo dos endless runners (ou seria endless jumpers?). Tirando a possibilidade do jogador ditar o ritmo e a direção do Mario, SM Run talvez seja uma adição interessante para os fãs dos jogos do Mario.

E ganha, também, cada vez mais contornos o "parque temático" que a Nintendo está fazendo em conjunto com a Universal. Na verdade não se trata de um espaço em separado, mas sim de áreas temáticas dentro dos parques da Universal Studios. Já estão confirmados que os parques do Japão, de Orlando e Hollywood (ambos nos Estados Unidos) terão essa área temática da Nintendo.

A Nintendo afirma que essas áreas trarão algo chamativo para todo mundo, fãs da empresa ou não, crianças ou adultos. A promessa é que os visitantes possam viver e jogar as aventuras da Nintendo agora na vida real, e que a diversão vai trazer uma experiência imersiva, expansiva e interativa.

2016 trouxe mais definição aos planos de expansão da empresa. Além da invasão dos amiibo, a Big N também vai chegando com força no mercado de dispositivos móveis, e até mesmo planeja áreas temáticas em parques de diversão. Que ano cheio, não é mesmo?



A Nintendo e o Futuro dela no Brasil

por ***Ailton Bueno***

Revisão: Arthur Maia
Diagramação: Ítalo Lourenço

Hoje temos, no mercado brasileiro, apenas duas empresas brigando oficialmente pelo mercado brasileiro de jogo eletrônicos, a Microsoft, com seu Xbox One, e a Sony, com seu PlayStation 4. A Nintendo decidiu abandonar o nosso país no dia 9 de janeiro de 2015, então desde essa data, não temos mais um distribuidor oficial no nosso país. Isso pode mudar no futuro, mas as chances de isso acontecer atualmente são bem remotas, mas você conhece a trajetória da Nintendo no nosso país?



Os maiores vilões brasileiros





Em 1983, a Nintendo lançou o Nintendo Entertainment System, ou simplesmente NES, no Japão e logo conquistou o mercado japonês. Dois anos depois, o aparelho foi lançado nos Estados Unidos da América, onde também alcançou um grande sucesso comercial. O Brasil nessa época passava por um período conturbado política e econômica, o mercado brasileiro se encontrava fechado para produtos estrangeiros e a inflação mudava a todo momento. Logo, esse cenário era extremamente desfavorável para o lançamento oficial do console por aqui.

Por esses motivos, empresas brasileiras começaram a piratear o console da Nintendo. A CCE lançou no mercado o Top Game VG-8000, a Dynacom tinha o seu Dynavision II e a Gradiente o seu Phantom System. Os dois primeiros eram similares ao console japonês e o último era compatível com o console americano. Além desses, havia diversos outros que disputavam vorazmente o mercado brasileiro, além disso havia a Sega com a Tectoy no Brasil. E por muitos anos o cenário foi esse.

Em 1993, o Brasil estava começando a se estabilizar nos campos políticos e econômicos. O ex-presidente Fernando Collor havia renunciado, devido a um pedido de Impeachment, e o presidente empossado Itamar Franco estava implantando o que veio a ser conhecido como o Plano Real, que estabilizou a moeda no país e o crescimento econômico. Isso propiciou a vinda da Nintendo para o país.



A era de ouro

Um ano antes da entrada da Nintendo no país, eles haviam fechado uma parceria com a Gradiente, que já havia trabalhado com consoles piratas no país, e a gigante dos brinquedos Estrela. Assim formou-se a Playtronic Industrial e, com isso, o NES e o novo console da Big N, o SNES (Super Nintendo Entertainment

System), foram lançados oficialmente por aqui. Mas não sem problemas. Os consoles americanos estavam configurados no sistema NTSC, e as televisões brasileiras se encontravam no sistema PAL-M. O primeiro era usado nos países da américa do norte, central e parte da américa do sul, e o segundo era utilizado apenas no Brasil, e isso acabou dificultando um pouco a adaptação dos consoles no país. Além disso, um outro problema abalou essa parceria: a Estrela resolveu sair da Playtronic de forma inexplicável, ficando somente a Gradiente como responsável pela venda dos consoles.



As vendas no Brasil iam bem, o console disputava mercado com a Sega, via Tectoy, com o mercado de consoles piratas que ainda era muito forte. Tanto que, em 1997, foi lançado oficialmente no país o Nintendo 64, dessa vez com apenas um ano de “atraso” com relação ao Japão. Porém, rusgas entre a Playtronic e a Nintendo começaram a aparecer. A gigante japonesa acreditava que o marketing empregado no país era ineficiente e, além disso, a alta carga tributária limitava o crescimento de ambas. Então, em 2003, a parceria foi finalizada, ficando a cargo da Gaming do Brasil a responsabilidade pela distribuição dos produtos no Brasil.

O início do fim

Em 2003, o ex-presidente Lula assumiu o controle do país e o Brasil teve uma forte onda de crescimento. A população agora detinha maior poder de compra e o dólar caia a níveis impressionantes. A pirataria continuava forte no país e viu o crescimento de um novo mercado no país, o mercado cinza, que consiste em produtos originais vendidos trazidos para o país por meio ilegal. Esse crescimento aconteceu porque os impostos não eram pagos, e isso diminuía e muito o preço final do produto.

Mesmo com todas as intempéries, os lançamentos continuavam a chegar no país. O Game Cube já havia sido lançado, depois aconteceu o lançamento do Wii simultaneamente com o mercado norte-americano e,

por fim, o lançamento do Wii U. Mas durante esse tempo, o suporte da Gaming se limitava a trazer jogos de fora, não havia nenhum tipo de localização de jogos; enquanto isso, Sony e Microsoft começavam a trazer todos os principais lançamentos na nossa língua nativa.

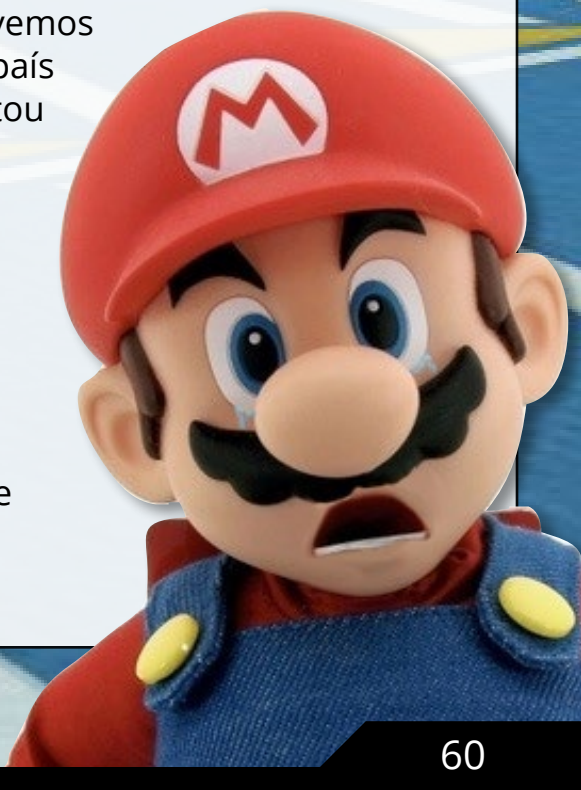


O momento crucial aconteceu no ano de 2008. Neste ano, uma gigantesca crise explodiu no mercado imobiliário norte-americano, que afetou os principais bancos do mundo, e a economia entrou em colapso. Vários países europeus quebraram, e muita gente sofreu com essa situação. Aqui no Brasil a situação não foi tão desesperadora, e a economia continuou crescendo normalmente, mas como sabemos, a bomba por aqui explodiu bem depois. Ainda assim o dólar foi afetado e começou a crescer exponencialmente.

O Wii fazia um tremendo sucesso, mas o público brasileiro estava mais interessado no PlayStation 3 e no Xbox 360, o que fez com que os lucros da Big N começassem a cair. Até que chegou a um ponto insustentável em que a Nintendo achou melhor encerrar a parceria com a Gaming e não mais prestar suporte oficial no país. Isso fica claro, já que o Wii U está para ser descontinuado e ainda não temos uma eShop disponível para ele. A empresa culpou mais uma vez os altos impostos do país e foi embora de vez.

O futuro e o Switch

E após a debandada da Big N do país o Brasil desandou. Tivemos mais um Impeachment, agora da ex-presidente Dilma, e o país está afundado em uma crise que é reflexo da crise que afetou o mundo em 2008, além de outras decisões tomadas pelo governo, e também dos diversos escândalos de corrupção que tivemos no país. O atual presidente Michel Temer está promovendo mudanças visando a melhora do país e só o futuro dirá se essas ações darão certo ou não.



Em outubro de 2016 a Nintendo anunciou oficialmente o seu novo console híbrido denominado Nintendo Switch, que será lançado em março de 2017. Temos absolutamente zero notícias sobre a vinda oficial da empresa para o país. Por outro lado, em fevereiro de 2016, saíram notícias de



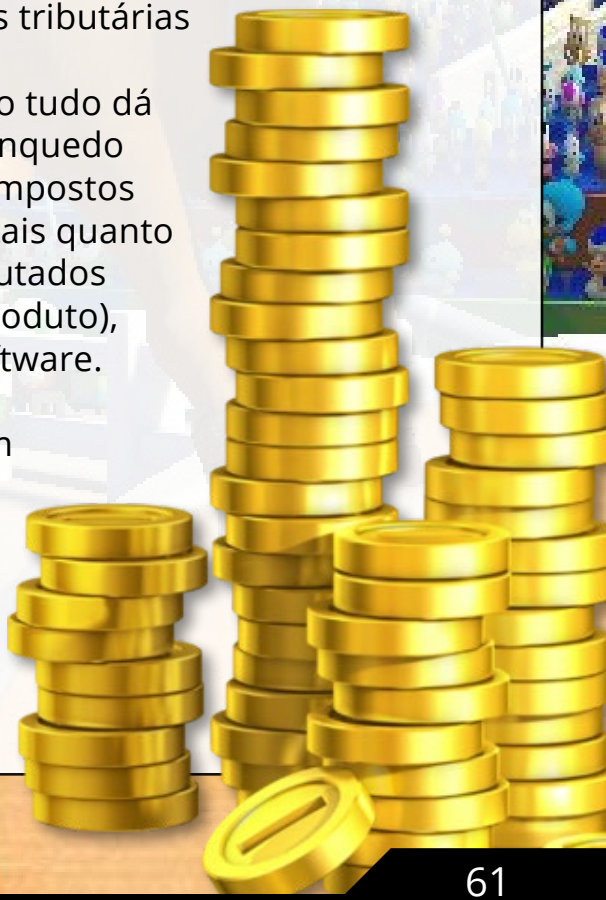
que a Big N estava procurando um profissional capacitado para traduzir roteiros, manuais, ajudar com feedback para os gostos da américa latina, participar de teleconferências, além de testar os títulos e diversas outras funções relacionadas.

Isso pode significar que a empresa está pensando em voltar para o país, ou simplesmente precisa de um funcionário à mão caso precise de alguma tradução pontual ou para participar de acordos comerciais. Porém, somente a contratação desse profissional pode não ser o suficiente para que eles decidam atuar oficialmente no país, isso se dá por um problema muito grande.

A Nintendo é uma empresa que trabalha praticamente com apenas um produto. Eles possuem outras operações no Japão, mas elas ficam restritas ao mercado japonês, logo têm pouca relevância para nós. O produto principal da Nintendo é o videogame incluindo aí o hardware e software, situação oposta quando comparada a suas grandes rivais, Microsoft e Sony, que atuam em diversas áreas e já têm uma operação estabelecida no país há vários anos. Portanto, para essas duas empresas. é mais fácil montar linhas de produção que possam construir os consoles em solo brasileiro.

Como já dito, a Nintendo precisaria fazer um investimento muito grande para construir uma base de produção, além de todo o investimento em pessoal especializado caso tenha-se realmente interesse de produzir o console no país. Isso é praticamente impensável de se acontecer por diversos fatores.

O primeiro é que o Brasil possui uma das maiores cargas tributárias do mundo. Aqui um produto precisa pagar uma série de impostos nacionais, estaduais e municipais. A soma disso tudo dá aproximadamente 72,18%, para se ter uma ideia, um brinquedo comum têm o imposto de 39,70% de impostos. E esses impostos também são colocados nos valores dos jogos, tanto digitais quanto físicos. Ainda vale lembrar que jogos de console são tributados como jogos de azar (o que agrega ainda mais valor ao produto), enquanto jogos de computador são tributados como software.



O segundo fator é que os trabalhadores do Brasil são um dos mais caros do mundo. Para cada mil reais pago para um funcionário, outros mil reais são pagos em tributos para o governo, isso a grosso modo. Além, é claro, de todos os outros direitos dos trabalhadores garantidos pela CLT.

O terceiro fator que impediria a entrada de um fábrica da Nintendo por aqui é o já dito fato de eles trabalharem com apenas um único produto, logo, ficaria inviável conciliar um alto investimento para a compra do maquinário e treinamento de funcionários com os outros fatores citados acima.

A única solução possível seria alguma empresa brasileira estar disposta a investir em uma parceria com a Nintendo e ficar responsável pela montagem dos componentes dos consoles aqui no Brasil, pois isso faria com que o valor dos consoles caísse um pouco, da mesma maneira que fazem a Sony e a Microsoft. Porém, isso é extremamente improvável de acontecer. Antes de se investir, é necessário modificar as leis tributárias do Brasil, só que isso também é extremamente improvável, já que os políticos que deveriam modificar as leis tributárias do país estão mais preocupados em legislar para si próprios.

Agora só nos resta torcer. O futuro da Nintendo com o Switch têm tudo para ser ótimo e agradar tanto jogadores casuais quanto jogadores hardcore. O brasileiro gosta da Nintendo e tem uma ótima ligação com as franquias e consoles da Big N. E tudo o que podemos fazer agora é esperar que eles venham para cá de maneira oficial e tragam o suporte necessário para que possam voltar ao topo do mercado nacional de consoles.



por ***Vinícius Veloso***

Revisão: Pedro Vicente
Diagramação: Guilherme Lima

amiibo

Heróis de brinquedo



Sem sombra de dúvidas, um dos grandes acertos da Nintendo nos últimos anos foi apostar nos amiibo. Seja pela vontade de colecionar os bonecos ou pelo interesse em ter acesso ao conteúdo adicional liberado nos games, as figuras rapidamente conquistaram os jogadores e atingiram expressivos resultados comerciais. Com a chegada do Switch cada vez mais próxima, chegou o momento de relembrar a trajetória dos amiibo até aqui e especular qual será o papel dos bonecos no futuro console da Big N.

Quer ser meu amiibo?

Splatoon, Super Smash Bros., Yoshi Wooly World, Super Mario Maker e um novo game de Zelda para o Wii U foram alguns dos títulos que fizeram parte da apresentação da Nintendo na E3 de 2014. Entretanto, os jogos dividiram espaço com um anúncio um tanto quanto surpreendente: seriam lançadas pequenas miniaturas dos grandes personagens da empresa. Mais do que itens de coleção, os bonecos trariam tecnologia NFC (*Near Field Communication*), capaz de interagir com os videogames da companhia de Quioto, liberando conteúdos adicionais ou salvando dados do progresso dos jogadores. Batizadas de amiibo, as estatuetas se transformaram em objeto de desejo logo após sua revelação.

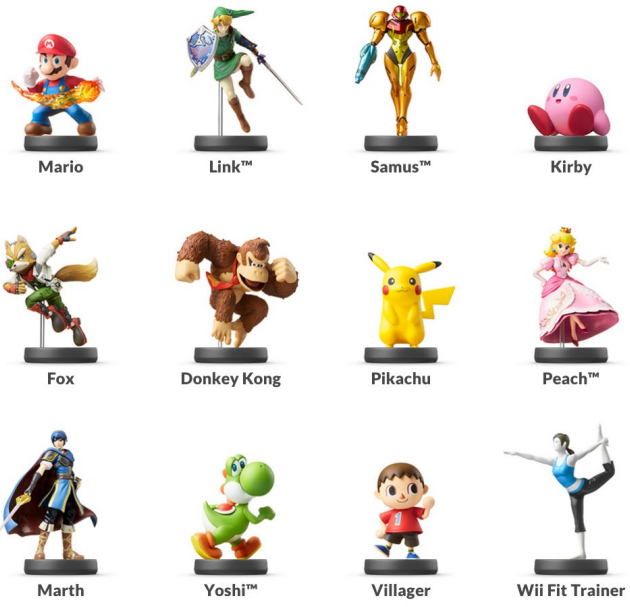






A primeira onda das miniaturas chegou às prateleiras em novembro de 2014 e contava com 12 personagens diferentes: Mario, Link, Fox, Yoshi, Villager, Pikachu, Peach, Kirby, Marth, Wii Fit Trainer, Samus e Donkey Kong. Com a procura sempre em alta, não demorou muito para que novas ondas fossem anunciadas. Atualmente, já temos 111 amiibo disponíveis e outros nove com lançamento confirmado para os próximos meses. Ultrapassando uma centena de modelos diferentes, os bonecos estão evoluindo com o passar do tempo e trazendo diferenciais interessantes. A figura do Boo, por exemplo, brilha no escuro, já o Guardião – de The Legend of Zelda: Breath of the Wild – será a primeira estatueta com partes móveis.

Primeiros amiibo





A Big N não lucra somente com a venda dos amiibo, mas também enche seus cofres com licenciamentos. A estatueta de Shovel Knight, lançada no final de 2015, foi totalmente produzida e distribuída pelo estúdio Yatch Club Games, responsável pelo jogo do cavaleiro que empunha uma pá. “Basicamente, licenciamos a tecnologia amiibo da Nintendo. Eles supervisionaram todos os passos, desde o design até o conteúdo que a figura disponibiliza no game. Isso garantiu que tudo corresse perfeitamente”, explicou Sean Velasco, presidente da Yatch Club Games. O mesmo procedimento foi adotado pela Platinum Games para criação do amiibo de Bayonetta, que deve ser lançado em breve.

Figuras que valem ouro

Se existe alguém que ainda desconfia do sucesso dos amiibo, basta dar uma olhada nos números de venda. Os dados mais atualizados, de março de 2016, indicam que 35,2 milhões de unidades foram comercializadas em todo o mundo. Segundo estudo realizado pelo portal Fortune, a estimativa é de que a Big N fature com as estatuetas algo entre 200 e 300 milhões de dólares anualmente. O mesmo site especializado em economia afirma que os bonecos contribuíram para que as vendas do Wii U crescessem 10% no final de 2015 e mais 20% no início de 2015.

Mesmo aqui no Brasil, onde a Nintendo deixou de operar em janeiro de 2015, alguns amiibo são distribuídos oficialmente graças a NC Games, que traz os colecionáveis para o nosso país. Ou seja, os lucros vêm até de mercados pouco explorados pela casa do Mario. Além de rechear sua conta bancária, a Big N pode aproveitar o sucesso dos bonecos para verificar como anda o interesse do público em suas franquias, já que os fãs tendem a procurar e adquirir aqueles que representam seus personagens favoritos. Por exemplo, em fevereiro de 2015, as estatuetas que estavam em alta eram de protagonistas das séries Zelda, Mario e Pokémon.

amiibo

Gráfico de classificação das vendas regionais

	Japan	U.S. + Canada	Europe	Australia
1	Link	Link	Link	Mario
2	Kirby	Mario	Mario	Pikachu
3	Mario	Pikachu	Pikachu	Link
4	Marth	Kirby	Yoshi	Kirby
5	Pikachu	Samus	Samus	Yoshi
6	Yoshi	Yoshi	Fox	Donkey Kong
7	Samus	Zelda	Donkey kong	Peach
8	Captain Falcon	Donkey kong	Marth	Luigi
9	Pit	Peach	Kirby	Zelda
10	Little Mac	Luigi	Luigi	Rosalina

Pedras no caminho

Em pouco mais de dois anos de vida, os amiibo também estiveram envolvidos em diferentes problemas. Talvez, o mais grave de todos, tenha sido o erro de cálculo da Nintendo, que enviou poucas unidades para as lojas. A escassez, que atingiu principalmente as primeiras ondas, foi motivo de reclamações de pessoas do mundo inteiro. Um dos grandes exemplos dessa distribuição equivocada foi o simpático Villager, que teve seu potencial subestimado pelos fabricantes e poucas estatuetas chegaram às prateleiras. Isso, claro, resultou no esgotamento de estoques em pouquíssimos dias. O mal-estar entre os consumidores foi tamanho que a Nintendo resolveu relançá-lo alguns meses mais tarde.





As falhas não ficaram restritas ao número de colecionáveis, mas atingiram também a qualidade de algumas das miniaturas. O símbolo máximo dos defeitos foi um dos bonecos de Samus que tinha dois canhões, um em cada braço. O erro não afetou todos os bonecos da caçadora de recompensas e alguns que tinham a dupla de armas chegaram a ser anunciados no eBay por 2,5 mil dólares. Outra questão que chateou bastante os fãs foi a exclusividade que a Nintendo negociou com grandes redes varejistas. Quem quisesse um exemplar do Meta Knight só o encontraria nas lojas Best Buy, já Rosalina estava disponível somente na Target e Palutena na Amazon. Esses e todos os outros amiibo que fizeram parte das restrições acabaram também entrando para a lista dos mais raros de serem adquiridos.

Conteúdos nos jogos

Uma das promessas feitas naquela apresentação da E3 de 2014 eram os conteúdos que os amiibo trariam para os games. Sim, podemos dizer que as estatuetas realmente fazem isso, entretanto o que elas disponibilizam está longe do potencial que poderiam alcançar. Na maioria dos casos, são liberadas novas roupas, itens especiais ou armas pouco interessantes. Por enquanto, os melhores aproveitamentos acontecem com o amiibo de Shovel Knight, que abre o modo multiplayer em seu jogo, e de Wolf Link, que desbloqueia uma *dungeon* totalmente nova em The Legend of Zelda: Twilight Princess HD.



Outro título que usa muito bem as miniaturas é Animal Crossing: amiibo Festival, *party game* lançado para Wii U em que os bonecos reais funcionam como os personagens que se movem pelo tabuleiro virtual. Porém, para uma coleção que já conta com mais de 100 itens, a qualidade de conteúdo extra poderia ser mais alta.

A lista completa com os conteúdos liberados em cada jogo pode ser acessada **clicando aqui**.

amiibo no Switch

Como já recomendaria um velho ditado: "Em time que está ganhando, não se mexe". Mesmo com o Wii U saindo de cena, não é difícil de imaginar que os amiibo continuarão na linha de frente de produtos da Nintendo. Um representante da Big N, que teve sua identidade preservada, conversou com o portal IGN e revelou que "se um jogo suporta amiibo, então o Nintendo Switch também suportará". Para quem não percebeu, os bonecos aparecem rapidamente no trailer que apresentou os primeiros detalhes do próximo videogame da empresa. As figuras estão sobre a estante da casa da garota que joga Mario.

Sendo adorados entre os fãs, bem conceituados pela crítica e rendendo interessantes retornos financeiros para a Nintendo, seria meio inexplicável deixar os colecionáveis de lado logo agora, época em que a companhia pretende entrar em uma nova era. Talvez, se as funcionalidades dos amiibo forem bem exploradas pelo Switch, as vendas dos dois produtos têm tudo para crescerem juntas. Aproveitando as características portáteis da plataforma, que tal seria mesclar as estatuetas com realidade aumentada? Imagina transformar a miniatura de Link em um Herói do Tempo de tamanho real que se aventura pelas ruas de sua cidade.

Independentemente da maneira como serão aproveitados, a grande torcida é que o Switch consiga repetir o mesmo sucesso comercial dos amiibo. Que essa dupla seja capaz de nos proporcionar ótimos momentos de diversão e recuperar um pouco da imagem da Nintendo, que está meio embaçada com os recentes tropeços.





por ***Gilson Peres Tosta***

Revisão: Pedro Vicente
Diagramação: Charston Douglas

Todas as novas técnicas de Pokémon Sun & Moon (3DS)

Pokémon Sun & Moon (3DS) finalmente foram lançados e com eles toda a expectativa de explorar a mais nova região da franquia veio à tona. A sétima geração de Pokémon traz novas criaturas, um novo tipo de ataque, novas histórias, novas formas de Pokémon antigos e novas mecânicas que modificam o engessado formato dos oito líderes de ginásio. Com tanta inovação, claro que algumas novas técnicas de combate também iriam aparecer. E agora você confere a lista completa dos ataques inéditos dessa geração!

Golpes de Pedra (Rock)



Accelerock

Categoria	Physical
Base de Dano	40
Accuracy	100
PP	20

Um excelente golpe que se tornou um dos mais rápidos do tipo Pedra. O Pokémon esmaga seu inimigo com um golpe em alta velocidade. Uma característica especial desse movimento é que ele sempre é efetuado primeiro numa luta, semelhante ao Quick Attack.

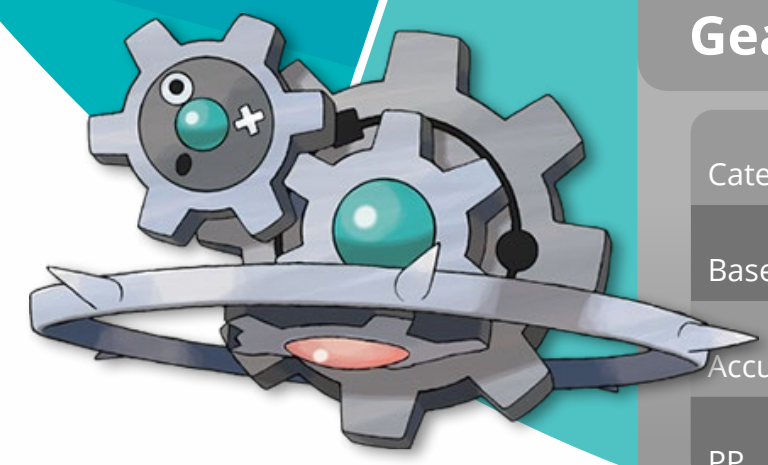
Golpes de Aço (Steel)

Anchor Shot

Categoria	Physical
Base de Dano	80
Accuracy	100
PP	20

O Pokémon enrola o adversário em um emaranhado de correntes semelhantes às de uma âncora. Além do dano, o alvo fica incapacitado de fugir da luta.



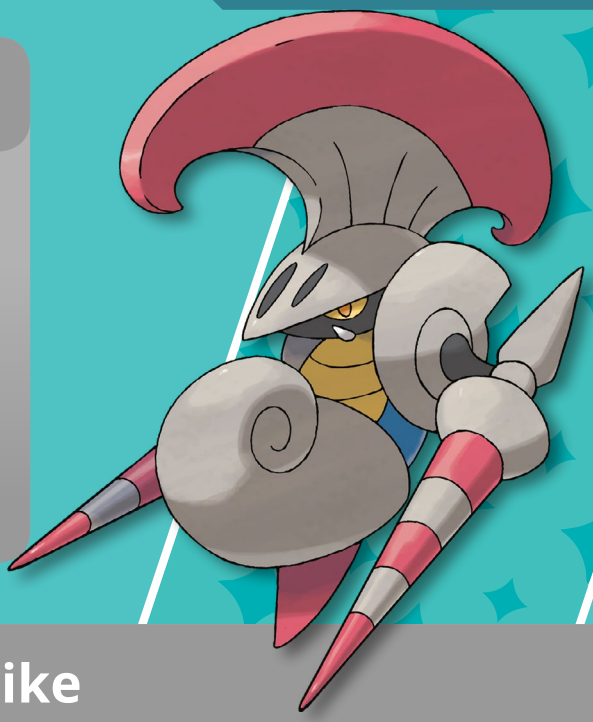


Gear Up

Categoria	Status
Base de Dano	--
Accuracy	--
PP	20

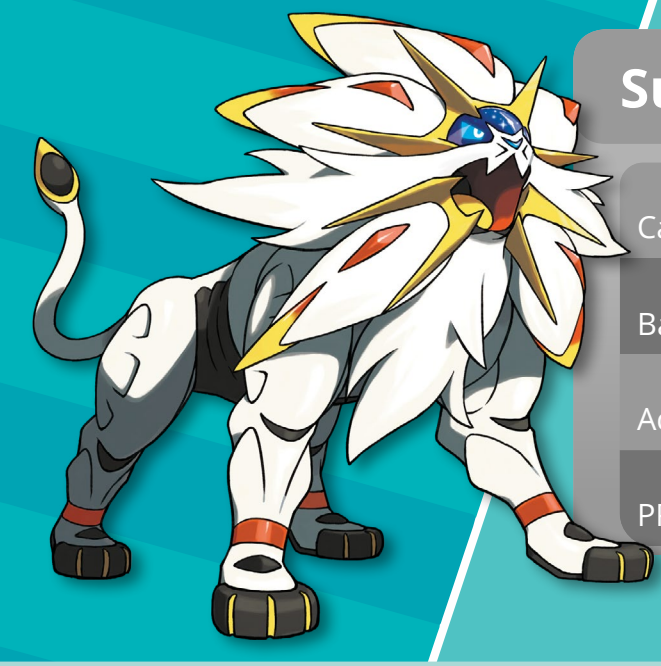
O Pokémon que usar este movimento irá combinar suas “engrenagens” com um aliado que tenha a habilidade Plus or Minus. Com isso, os stats de Atk e Sp.Atk do aliado serão aumentados. Ótimo para batalhas em dupla!

Smart Strike



Categoria	Physical
Base de Dano	70
Accuracy	--
PP	10

Um bom ataque que nunca erra. O Pokémon atacante irá golpear o adversário com um golpe de chifre afiado bem poderoso.



Sunsteel Strike

Categoria	Physical
Base de Dano	100
Accuracy	100
PP	5

Um poderosíssimo golpe no qual o atacante acerta o adversário com o impacto semelhante ao de um meteoro. A característica incrível desse movimento é que ele acerta o alvo independente de suas habilidades.

Golpes de Gelo (Ice)

Aurora Veil

Categoria	Status
Base de Dano	--
Accuracy	--
PP	20

Esse movimento reduz o dano de ataques físicos e especiais durante cinco turnos. O único empecilho é que ele só pode ser usado durante chuvas de granizo.



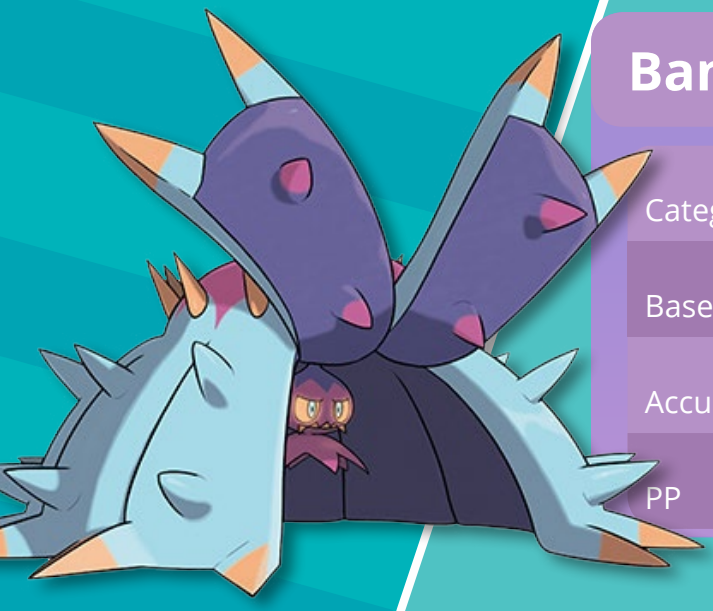
Ice Hammer

Categoria	Physical
Base de Dano	100
Accuracy	90
PP	10

Um robusto ataque no qual o atacante balança seu punho e acerta o adversário com bastante força. O poderoso movimento, apesar do seu altíssimo dano, reduz a velocidade de quem o utiliza.



Golpes Venenosos (Poison)



Baneful Bunker

Categoria	Status
Base de Dano	--
Accuracy	100
PP	15

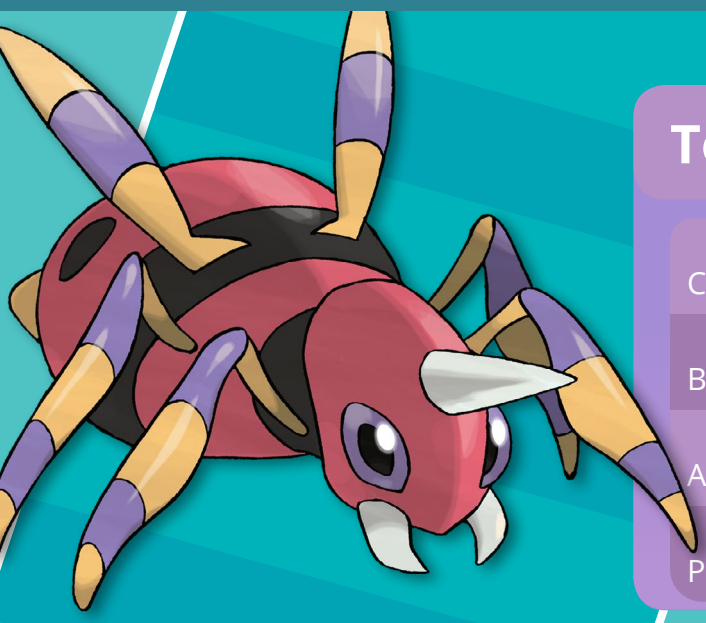
Interessante para se montar estratégias, este golpe protege o usuário de ataques e, além disso, também envenena qualquer Pokémon atacante que faça contato direto através de golpes físicos com o usuário.

Purify

Categoria	Status
Base de Dano	--
Accuracy	--
PP	20

O Pokémon que utilizar este ataque irá curar quaisquer condições especiais do alvo. Somado a isso, caso funcione, o ataque também irá recuperar os pontos de vida do Pokémon que o utilizou.



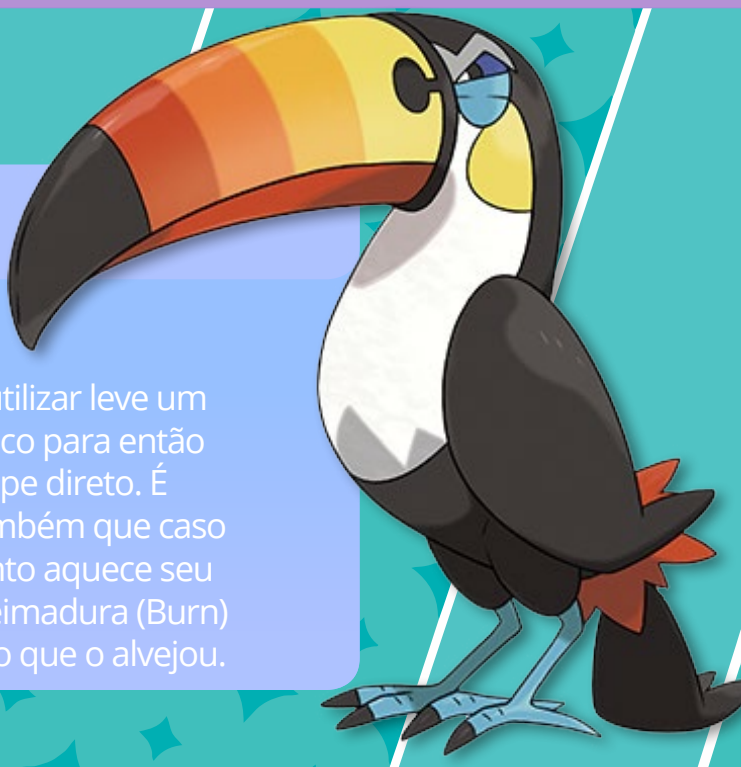


Toxic Thread

Categoria	Status
Base de Dano	--
Accuracy	100
PP	15

O monstrinho que utilizar este movimento irá atirar diversos fios venenosos em seu adversário, o qual terá seus stats de velocidade reduzidos na hora!

Golpes Voadores (Flying)



Beak Blast

Categoria	Physical
Base de Dano	100
Accuracy	100
PP	15

Esse interessantíssimo movimento faz com que o Pokémon que o utilizar leve um turno aquecendo seu bico para então infligir um poderoso golpe direto. É importante ressaltar também que caso ele seja atacado enquanto aquece seu bico, poderá causar queimadura (Burn) no Pokémon desavisado que o alvejou.

Golpes Noturnos (Dark)



Brutal Swing

Categoria	Physical
Base de Dano	60
Accuracy	100
PP	20

O Pokémon que utiliza este ataque balança seu corpo de forma violenta causando dano a todos ao seu redor. Como é raro um ataque noturno que inflige dano em área, este golpe é um excelente acréscimo.

Darkest Lariat

Categoria	Physical
Base de Dano	85
Accuracy	100
PP	10

Golpe no qual o usuário balança seus braços atingindo o adversário de forma agressiva. A característica peculiar desse movimento é o fato de que mudanças de stats do Pokémon defensor não afetam seu dano.



Throat Chop

Categoria	Physical
Base de Dano	80
Accuracy	100
PP	15

Com um golpe sujo focando a garganta do adversário, o Pokémon atacante, além do dano causado, impede que o alvo utilize movimentos que emitam som durante dois turnos.



Power Trip

Categoria	Physical
Base de Dano	20
Accuracy	100
PP	10

Em um movimento de puro egocentrismo, o Pokémon se orgulha de sua força e, com isso, ataca o alvo. A questão aqui é que quanto mais altos estiverem os stats do Pokémon, mais orgulhoso ele ficará de si mesmo e, em consequência, maior será o dano do movimento.

Golpes de Fogo (Fire)



Burn Up

Categoria	Special
Base de Dano	130
Accuracy	100
PP	5

Esse curioso movimento causa uma quantidade assustadora de dano, porém, o Pokémon se queima totalmente para efetuá-lo. Com isso, o Pokémon que ataca usando esse golpe deixa de ser do Tipo Fogo enquanto estiver naquela luta. Isso pode ser bom ou ruim, depende da sua estratégia!



Fire Lash

Categoria	Physical
Base de Dano	80
Accuracy	100
PP	15

O Pokémon que utiliza esse movimento causa dano no adversário utilizando um poderoso chicote de fogo. Esse golpe ainda reduz os stats de defesa do alvo.

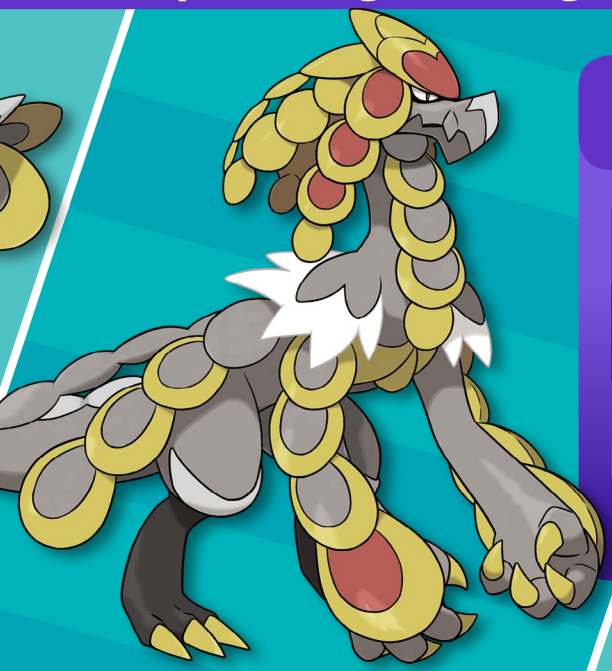
Shell Trap

Categoria	Special
Base de Dano	150
Accuracy	100
PP	5

Com este movimento o Pokémon cria uma armadilha de casco para se defender. Quando ele receber um golpe físico de qualquer tipo essa armadilha explodirá, causando um dano massivo no espertinho que for se arriscar na luta.



Golpes Dragão (Dragon)



Clanging Scales

Categoria	Special
Base de Dano	110
Accuracy	100
PP	5

O Pokémon atacante balança e esfrega todas as suas escamas criando um barulho enorme. Esse ataque causa um dano considerável no adversário, entretanto, diminui a defesa de quem o utilizou.



Core Enforcer

Categoria	Special
Base de Dano	100
Accuracy	100
PP	10

Este ataque é curioso. Caso o Pokémon do adversário já tenha feito o seu movimento durante o turno, o golpe elimina o efeito da habilidade do adversário.



Dragon Hammer

Categoria	Physical
Base de Dano	90
Accuracy	100
PP	15

Utilizando todo o seu corpo, o atacante faz um movimento que causa grande dano no defensor.

Golpes Inseto (Bug)

First Impression

Categoria	Physical
Base de Dano	90
Accuracy	100
PP	10

Esse ataque inflige um dano considerável no adversário. Entretanto, ele só irá funcionar no primeiro turno no qual o Pokémon entra em batalha. Após isso, não tem função alguma.





Lunge

Categoria	Physical
Base de Dano	80
Accuracy	100
PP	15

O atacante inflige um golpe no adversário com uma estocada que, além de causar dano, reduz os stats de ataque do alvo.

Pollen Puff

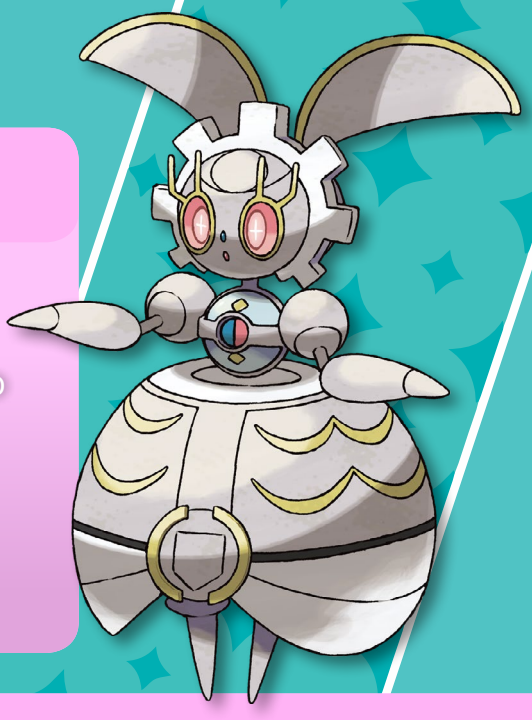
Categoria	Special
Base de Dano	90
Accuracy	100
PP	15

Esse ataque é bem peculiar, pois possui dois efeitos distintos, caso o Pokémon alvo seja aliado ou adversário. Se for em um adversário, o Pokémon que utilizar esse ataque causará um bom dano por explosão. Agora se o alvo for um aliado, Pollen Puff irá recuperar seus pontos de vida.



Golpes Fada (Fairy)

Fleur Cannon



Categoria	Special
Base de Dano	130
Accuracy	90
PP	5

O Pokémon que usa esse ataque cria um feixe de energia estupendo que causa um poderoso dano no inimigo. Entretanto, o recuo do ataque diminui bastante os stats de Special Atk do usuário.



Floral Healing

Categoria	Status
Base de Dano	--
Accuracy	--
PP	10

Este movimento recupera os pontos de vida do alvo em até a metade do seu total de pontos de vida. Quando o Pokémon que utiliza deste movimento encontra-se num ambiente de grama ou capim alto, uma quantidade maior de pontos de vida é recuperada.

Nature's Madness

Categoria	Special
Base de Dano	--
Accuracy	90
PP	10

O dano desse ataque é sempre fixo. O Pokémon que o utiliza causa um estupendo dano no adversário utilizando as forças da natureza para tal. Nature's Madness reduz em 50% os pontos de vida do alvo.



Golpes Terra (Ground)



High Horsepower

Categoria	Physical
Base de Dano	95
Accuracy	95
PP	10

Um ataque simples, mas poderoso. O Pokémon que o utiliza usa todo o seu corpo em um movimento que causa bastante dano no adversário.

Shore Up

Categoria	Status
Base de Dano	--
Accuracy	--
PP	10

Esse movimento recupera metade dos pontos de vida do Pokémon que o utiliza. Entretanto, se a luta estiver ocorrendo durante uma tempestade de areia, a quantidade de vida restaurada será ainda maior.





Stomping Tantrum

Categoria	Physical
Base de Dano	75
Accuracy	100
PP	10

Um golpe criativo movido a frustração. O Pokémon que o utiliza usa toda a sua frustração para infligir dano no adversário. O ponto importante desse movimento é que, caso o Pokémon que o utilize tenha errado o seu movimento anterior, Stomping Tantrum causará ainda mais dano.

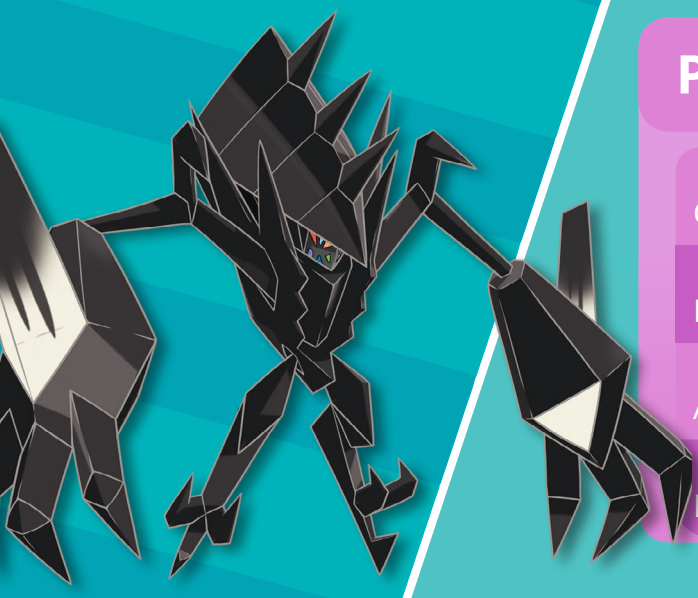
Golpes Psíquicos (Psychic)

Instruct

Categoria	Status
Base de Dano	--
Accuracy	--
PP	15

O Pokémon que utiliza esse ataque instrui o adversário a utilizar o último movimento que efetuou novamente.





Prismatic Laser

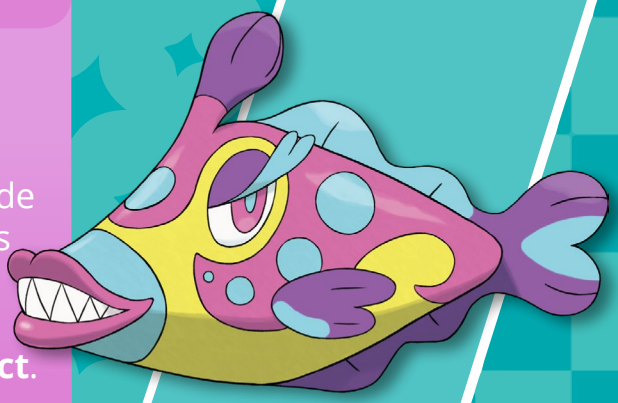
Categoria	Special
Base de Dano	160
Accuracy	100
PP	10

O Pokémon que usa esse movimento atira poderosos raios laser através de um prisma, causando uma estupenda quantidade de dano no adversário. Porém, ficará o próximo turno sem usar qualquer movimento.

Psychic Fangs

Categoria	Physical
Base de Dano	85
Accuracy	100
PP	10

Esse ataque era muito esperado por treinadores Psíquicos. O Pokémon morde o alvo com suas habilidades psíquicas e consegue, inclusive, destruir barreiras como **Light Screen** e **Reflect**.





Psychic Terrain

Categoria	Status
Base de Dano	--
Accuracy	--
PP	10

Esse ataque protege os Pokémon do terreno de ataques de prioridade. Além disso, fortalece movimentos do tipo Psíquico por cinco turnos.

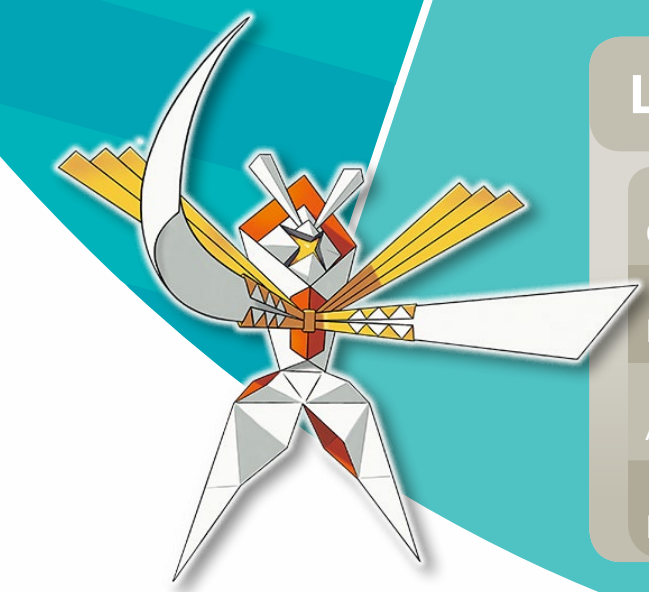


Speed Swap

Categoria	Status
Base de Dano	--
Accuracy	--
PP	10

Outro movimento bem peculiar. O Pokémon que o utiliza troca seus stats de velocidade com o alvo.

Golpes Normais (Normal)



Laser Focus

Categoria	Status
Base de Dano	--
Accuracy	--
PP	30

Esse é um ataque de concentração profunda. O movimento do próximo turno feito por um Pokémon que usa Laser Focus será certamente um golpe crítico.

Multi-Attack

Categoria	Physical
Base de Dano	90
Accuracy	100
PP	10

Ataque bem peculiar, que faz com que o Pokémon que o utiliza se arme de grande energia para bater no adversário. Dependendo do item que o Pokémon carrega, o tipo desse ataque será modificado.





Revelation Dance

Categoria	Special
Base de Dano	90
Accuracy	100
PP	15

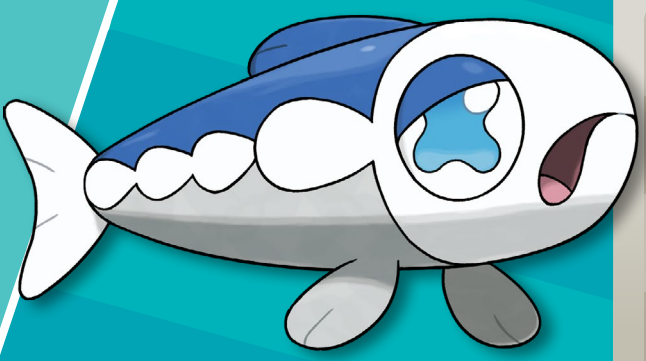
Utilizado pelo pássaro dançante Oricorio, esse movimento faz com que o Pokémon ataque o adversário enquanto dança. O tipo do pokémon determinará o tipo desse ataque.

Spotlight

Categoria	Status
Base de Dano	--
Accuracy	--
PP	15

O Pokémon que usa Spotlight trava uma luz no alvo que força todos os pokémons o atacarem durante o próximo turno.





Tearful Look

Categoria	Status
Base de Dano	--
Accuracy	--
PP	20

Num golpe baixo bem emotivo, o Pokémon atacante enche seus olhos de lágrimas fazendo com que o adversário tenha pena dele. Com isso, os stats de Ataque e Special Atk. do adversário são diminuídos.

Golpes de Grama (Grass)

Leafage

Categoria	Physical
Base de Dano	40
Accuracy	100
PP	40

Outro golpe mais simples, nele o Pokémon atacante utiliza diversas folhas para derrubar o adversário e causar dano.





Solar Blade

Categoria	Physical
Base de Dano	125
Accuracy	100
PP	10

Esse poderoso ataque funciona de forma similar ao clássico Solar Beam. Porém o Pokémon atacante reúne durante um turno inteiro a energia solar para confeccionar uma lâmina de luz que ele utiliza para atacar no próximo turno.

Strength Sap



Categoria	Status
Base de Dano	--
Accuracy	100
PP	10

Em um movimento de troca bem peculiar, o atacante recupera seus pontos de vida de acordo com os status de Attack do adversário. Além disso, Strength Stap também reduz os stats de Attack do adversário, fazendo com que o Pokémon se cure cada vez menos a cada vez que utiliza esse movimento.



Trop Kick

Categoria	Physical
Base de Dano	70
Accuracy	100
PP	15

Um poderoso chute no “estilo tropical” que causa um considerável dano no adversário, reduzindo também seus stats de Attack.

Golpes de Água (Water)

Liquidation

Categoria	Physical
Base de Dano	85
Accuracy	100
PP	10

Com uma poderosa explosão de água, o Pokémon atacante causa bastante dano no adversário e diminui também os seus stats de Defesa.



Sparkling Aria

Categoria	Special
Base de Dano	90
Accuracy	100
PP	10

Um ataque musical belíssimo emite diversas bolhas que causam um bom dano. Qualquer Pokémon que estiver sobre o efeito de queimaduras (Burn) será curado quando este ataque for usado.



Golpes Fantasma (Ghost)



Moongeist Beam

Categoria	Special
Base de Dano	100
Accuracy	100
PP	5

Outro golpe que ignora qualquer tipo de habilidade. O Pokémon que o utiliza emite um poderoso raio que ataca diretamente o adversário.

Shadow Bone

Categoria	Physical
Base de Dano	85
Accuracy	100
PP	10

Obviamente um ataque exclusivo da belíssima Alola Form de **Marowak**. Nele o Pokémon arremessa um osso que contém um espírito sombrio. Além do dano, o golpe também tem chance de diminuir os stats de Defesa do adversário.





Spectral Thief

Categoria	**Physical**
Base de Dano	**90**
Accuracy	**100**
PP	**10**

Em um movimento de sombras, o Pokémon atacante se esconde na sombra do adversário e rouba todos os bônus de stats dele. Logo em seguida ataca de maneira desastrosa.

Spirit Shackle

Categoria	**Physical**
Base de Dano	**80**
Accuracy	**100**
PP	**10**

Ao mesmo tempo que o Pokémon ataca o adversário, ele costura magicamente a sombra dele no chão, impossibilitando que ele escape da luta.



Golpes Elétricos (Electric)



Zing-Zap

Categoria	**Physical**
Base de Dano	**80**
Accuracy	**100**
PP	**10**

O atacante gera uma poderosa explosão elétrica que acerta o adversário com um poderosíssimo choque. Além do dano, esse golpe aumenta as chances do adversário cometer um **Flinch** no próximo ataque

Que as batalhas comecem!



Infelizmente não foram todos os tipos que receberam novos movimentos na sétima geração. Porém, podemos ver algumas coisas instigantes. Pokémon que antes não tinha nenhuma habilidade de cura ou de roubo de vida agora possuem movimentos interessantes, outros, como o tipo Noturno, agora podem causar dano em área, artifício tradicional dos tipo Pedra e Terra. Outra ressalva também para os ataques fantasma, muito criativos e com ótimas habilidades de roubo de stats.

Fique ligado pois em breve traremos também as listas completas das novas Habilidades e dos já famosos Z-moves, os ataques especiais dessa geração que ligam treinador e Pokémon em um monumental movimento. Então preparem-se pois nossa jornada por Alola está apenas começando!

por ***Robson Júnior***

Revisão: Érika Mitie Honda
Diagramação: Leandro Alves



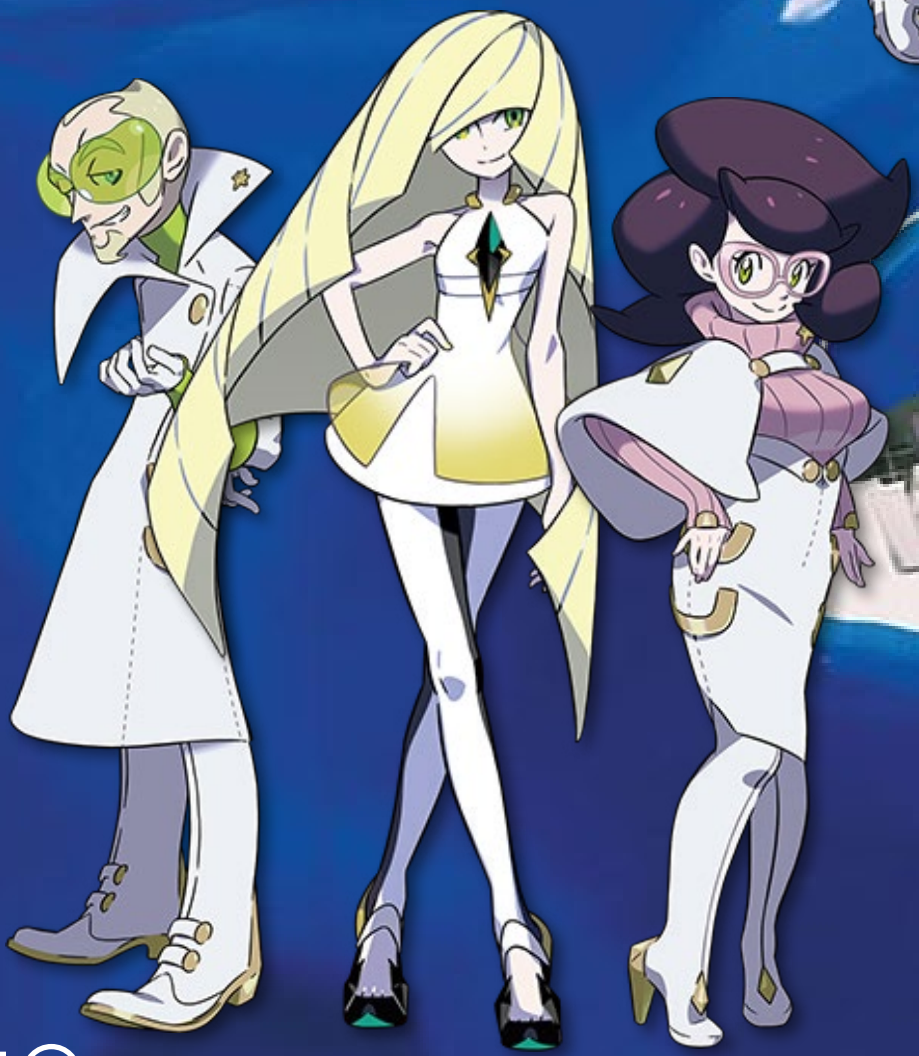
As Ultra Beasts em Pokémon Sun e Moon (3DS)

Além dos novos Pokémon presentes nos jogos da recém lançada sétima geração, há também as Ultra Beasts. Essas criaturas misteriosas são tratadas como uma ameaça aos humanos e aos Pokémon, compondo, assim, uma importante parte do enredo dos jogos. Conheça um pouco sobre alguns destes poderosos seres que já foram catalogados (não se preocupe, a presente matéria está livre de *spoilers*!).

Antes, um pouco sobre a Aether Foundation

A Aether Foundation opera em uma ilha artificial construída no centro de Alola conhecida como Aether Paradise. Seus funcionários se consideram responsáveis por cuidar de qualquer Pokémon ferido, além de realizarem diversas pesquisas sobre os monstrinhos. As Ultra Beasts também são objetos de estudo da Aether Foundation. Durante a história do jogo, o jogador encontra os funcionários da fundação diversas vezes, além de ter a oportunidade de visitar o Aether Paradise.



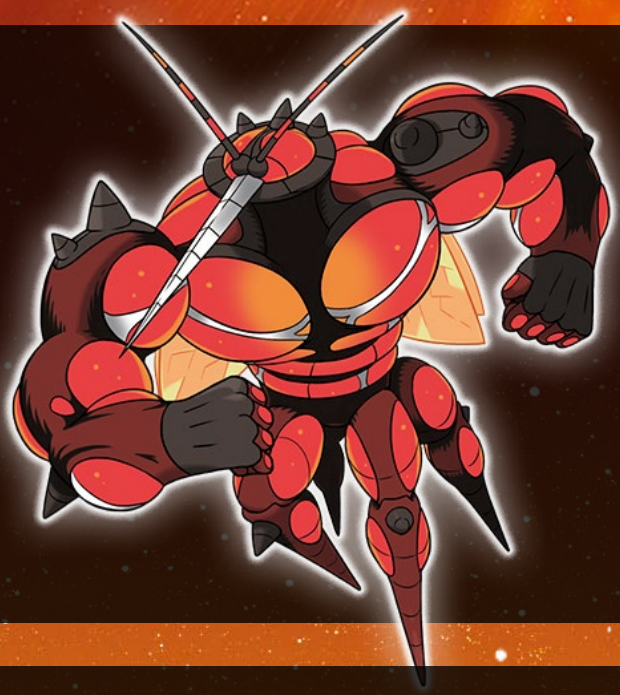




UB-01 Symbiont

Seu corpo é composto por uma substância que lembra o vidro, mas, apesar disso, está sempre mudando de forma. Não se sabe se UB-01 possui emoções ou vontades próprias, mas foi observado que ele possui um certo instinto de sobrevivência. Além disso, há indícios de que ele se movimenta e se comporta, às vezes, de maneira semelhante à de uma jovem menina.



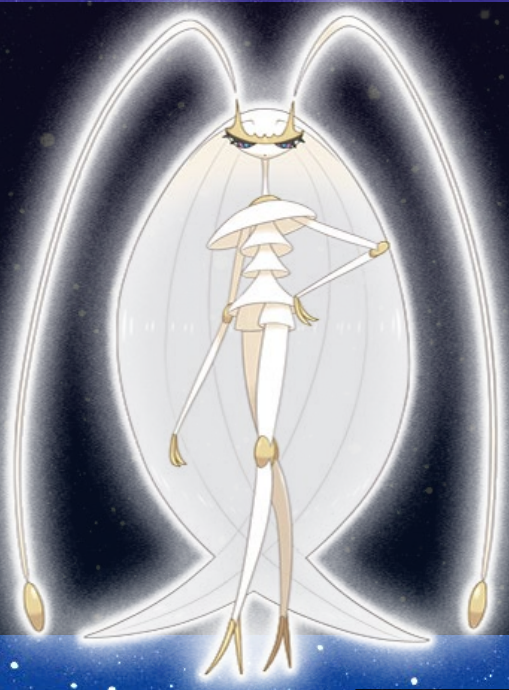


UB-02 Absorption

Em cada versão do jogo, UB-02 assume uma forma diferente. Em Pokémon Sun, ele é conhecido como Absorption. Seu corpo é formado por enormes músculos, e a sua longa boca é dita ser mais rígida até mesmo que o diamante. Com certeza, uma pessoa não vai querer estar por perto quando UB-02 revelar toda a sua força!

UB-02 Beauty

Beauty, avistada em Pokémon Moon, não se destaca por possuir grandes músculos como Absorption. Entretanto, essa criatura tem o poder de deixar qualquer outro Pokémon apaixonado e incapaz de lutar, independentemente do seu gênero. Ainda não há uma explicação para esse fenômeno, mas isso pode tornar Beauty tão intimidador quanto Absorption. Ele se recusa a tocar qualquer coisa do nosso mundo, talvez por considerá-lo impuro para se ter contato. Suas finas pernas podem alcançar velocidades impressionantes; alguns chegam a dizer que ele pode até desviar de raios.



UB-05 Glutton

Glutton possui um apetite insaciável e pode devorar qualquer coisa à frente de seus olhos. Além de objetos, comenta-se que ele pode chegar a comer o próprio solo, rios e até mesmo oceanos. Apesar de tanto comer, rumores apontam que UB-05 não gera resíduos de qualquer natureza. Talvez toda essa fome seja necessária para que Glutton se mantenha vivo, e tudo o que ele consome possa ser transformado em energia. Entretanto, ainda não há certezas quanto a isso.

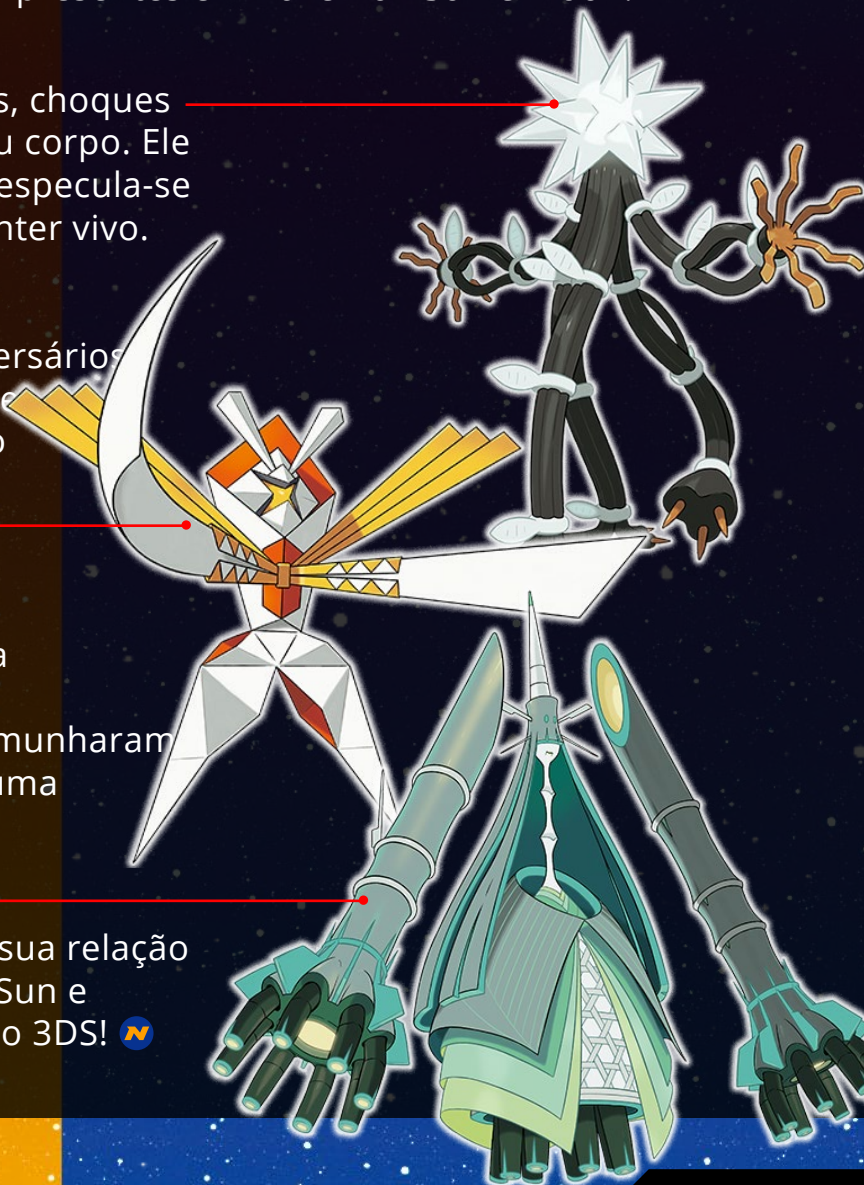


As seguintes Ultra Beasts também estão presentes em Pokémon Sun e Moon:

UB-03 Lighting: Segundo certas pessoas, choques elétricos incríveis emanam de todo o seu corpo. Ele já invadiu uma usina de energia, então, especula-se que ele utiliza a eletricidade para se manter vivo.

UB-04 Blade: Ele não parece atacar adversários por si só, mas o seu corpo afiado já serve naturalmente como arma. Ele já foi visto derrubando uma torre metálica gigante com apenas um golpe de sua lâmina.

UB-05 Blaster: Já avistaram essa criatura percorrendo o céu a uma velocidade impressionante. Algumas pessoas testemunharam um episódio em que Blaster incendiou uma floresta ao expelir gás pelos braços.



Conheça mais sobre as Ultra Beasts e a sua relação com a Aether Foundation em Pokémon Sun e Moon, disponíveis agora para o Nintendo 3DS!

Revista GameBlast 26

Neste mês, a revista GameBlast vai para os mundos da Disney para desvendar todos os segredos em Kingdom Hearts 2.8.



Além disso, ainda temos análisamos Watch Dogs 2, saiba mais sobre os PS3 PRO/SLIM e O XBO S e mais!

Baixe já a sua!

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista