NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBLAST.COM.BR



#88
JAN
2017

CC
BY NC ND

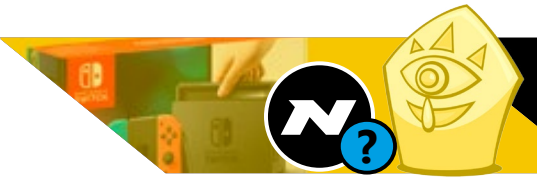
BLAST AWARDS 2016

SAIBA TUDO SOBRE O NINTENDO SWITCH ◆ **PRÉVIA:** POOCHY & YOSHI'S WOOLLY WORLD

Blast Awards 2016



O ano terminou e ficou uma pergunta no ar: será que 2016 foi um bom ano para a Nintendo? Quais são os melhores jogos para nossos queridos consoles de mesa e portátil? Quem é esse tal de Nintendo Switch, e quais os jogos chegarão em breve? Tudo bem, nós da **Nintendo Blast** iremos tirar suas dúvidas nesta incrível edição. Saiba o que nós pensamos no **BLAST AWARDS 2016**, confira a nossa prévia de um dos jogos mais fofos da Big N, **Poochy & Yoshi's Woolly World** (3DS), e muito mais! Boa leitura e Feliz 2017! - ***Leandro Alves***



CARTAS
N-Blast Responde **04**



BLAST FROM THE PAST
The Legend of Zelda II: The Adventure of Link **09**



PRÉVIA
Poochy & Yoshi's Woolly World (3DS) **16**



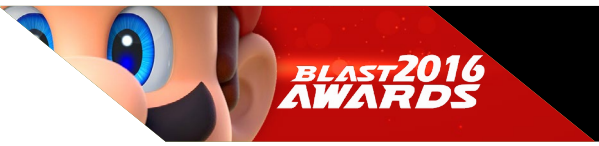
ANÁLISE
Super Mario Run (iOS) **21**



ANÁLISE
Dragon Ball Fusions (3DS) **27**



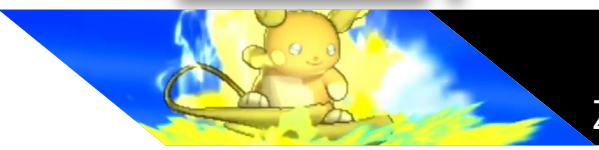
ESSENCIAIS DA 8ª GERAÇÃO
Melhores jogos de Wii U e Nintendo 3DS **36**



BLAST AWARDS 2016
Os melhores do ano pela equipe Blast **49**



NINTENDO SWITCH
O console e os jogos **60**



DICAS E TRUQUES
Todas as Abilities e Z- moves de Sun e Moon **68**



POKÉMON BLAST
Localize todos os Z-Crystals de Sun e Moon **91**

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
Gilson Peres Tosta
Leandro Alves
Luís Antônio Costa
Pedro Vicente
Renan Greca
Robson Júnior
Thiago Caires
Vinícius Veloso

REVISÃO
Ana Krishna Peixoto
Arthur Maia
Luigi Santana
Vitor Tibério

DIAGRAMAÇÃO
Guilherme Kennio Dias
Ítalo Lourenço
Leandro Alves
Paulo D. Fabiola Jr.
Vanessa Manso Bueno

Ilustração
Nivaldo Wesley

CAPA
Leandro Alves

HQ Blast

"Mario odisseia" por ***Nivaldo Wesley***



FAÇA SUA ASSINATURA
GRÁTIS
DA REVISTA
NINTENDO BLAST!

ASSINAR!

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



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

Se tem uma coisa que a Nintendo sabe fazer muito bem é colocar todo mundo a bordo de um *Hype Train* novinho em folha. E depois que todo mundo subiu, jogar esse trem de cara em um muro de concreto. Sim, como já perceberam, estou falando sobre o apresentação do Nintendo Switch que ocorreu no dia 13 de janeiro. Ok ok, deixem-me já deixar bem claro: desta vez a Nintendo não jogou o trem no muro de concreto. Aliás, tivemos uma viagem com vistas bem lindas. Mas também teve turbulência. Bastante turbulência.



Uma das melhores notícias foi o fim da trava de região. Felizmente, graças a Hylia, eles finalmente deixaram essa baboseira de lado. Finalmente brasileiros vão poder usar consoles europeus ou japoneses sem preocupação, e eu vou poder importar um console aqui pra Hyrule e jogar sem problemas. A confirmação do lançamento no começo de março e um valor inicial de 300 ~~obamas~~ trumps foram boas notícias também. Um preço bem aceitável para o que o console é.

Depois tivemos as tão esperadas amostras de alguns dos jogos. E teve muita coisa boa no meio disso, incluindo **Splatoon 2**, um novo IP de luta da Nintendo chamado **Arms**, que parece ser muito divertido e uma olhada bem extensiva no novo Mario 3D, que finalmente tem um nome: **Super Mario Odyssey**. Esta, sem dúvida, foi uma das melhores partes da apresentação, ao ver um novo jogo de mundo aberto do Mario - o primeiro depois de **Super Mario Sunshine** - e também os lugares muito interessantes pelos quais o narigudo vai andar... incluindo uma cidade

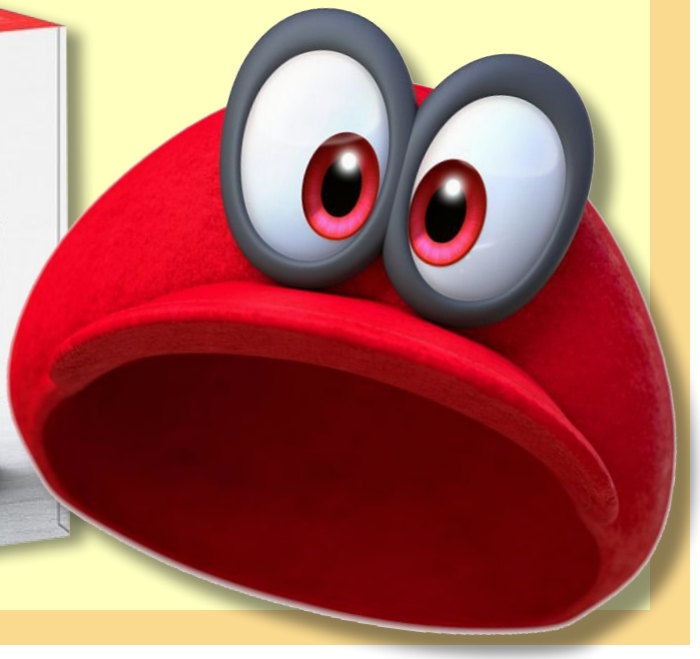


humana, com gente andando por aí, o que resultou em imagens bizarras e ao mesmo tempo engraçadas do Mario lado a lado de pessoas normais. Coisa de doido. Enfim, tudo muito bom... até dizerem que o jogo só será lançado no fim do ano. Uma grande decepção, considerando que muitos esperavam que fosse um dos jogos de lançamento do Switch. Lançamentos de consoles da Nintendo com um jogo do Mario parece que realmente virou coisa do passado distante, infelizmente.

No mais, foram vários jogos já esperados, alguma pequena novidade aqui e ali... e muita coisa para o público japonês. Acho que esse foi o maior dos problemas da apresentação, faltou mostrar jogos mais interessantes e principalmente mais conteúdo de desenvolvedores ocidentais. O máximo que tivemos foi pequenos clipes do **Skyrim** - que já tínhamos visto no trailer anterior - e apenas breves palavras da EA, sem nem sequer uma imagem de jogo. Teve bastante disso, aliás: gente falando sobre estarem desenvolvendo jogos, mas sem nada pra mostrar. Não só jogos, faltou dar mais detalhes sobre o novo sistema online, sobre como será a eShop, o Virtual Console, se compras do Wii U poderão ser transferidas e mais detalhes técnicos desse tipo.

Bom, a apresentação do Switch não agradou totalmente, mas também não foi ruim. Este novo console está se parecendo mais com um Wii 2 do que o próprio Wii U. Digo isso porque é um console com gráficos inferiores aos concorrentes, mas com uma forma de jogar única e que realmente é interessante, inovadora e promissora - sinto muito GamePad. O Switch tem muita chance de ter o mesmo sucesso que o Wii teve no início, e isso é muito bom. Se realmente acontecer isso e a Nintendo conseguir manter o sucesso com atualizações interessantes e uma cooperação contínua das *thirtie parties*, o novo console tem muita chance de se dar bem. Pra finalizar, deixem-me dizer que esse último trailer do novo jogo da MINHA série foi tão bom, que vou deixar passar eles não terem mostrado a MIM ainda... mas só por enquanto!!





E aí Pedra! Vai ter Final Fantasy XV pro Switch? Já usei sua máscara, suas lentes e até apelei pro vidente, mas sem sucesso. E aí? A Nintendo vai voltar a ter o console dos sonhos deixando os concorrentes no chinelo?
Anônimo "Noctis" da Silva

Ainda não se sabe se **Final Fantasy XV** sairá para o Nintendo Switch, mas o diretor do jogo, Hajime Tabata, já se mostrou bastante entusiasmado e interessado no novo console da Big N. Ele chegou a comentar sobre a possibilidade de portar o FFXV para o Switch e disse que ficaria muito feliz se recebesse essa oportunidade. Ou seja, pode acontecer, basta eles se acertarem certinho.

Agora, se o Switch fará esse sucesso todo e deixará "os concorrentes no chinelo", só o tempo dirá. Mas se quer uma aposta pedrástica, a Nintendo pode se preparar para imprimir dinheiro — principalmente porque teremos um jogo da **MINHA** série nele logo de cara.



Alola... Pedra, queria saber quais as diferenças do Mario Maker do Wii U com o do 3DS. Não comprei ainda e estou na dúvida do qual comprar.
Anônimo "Miyamoto" da Silva

Essencialmente o jogo é o mesmo, possibilitando criar e jogar fases de Super Mario nos dois consoles. A versão de 3DS ganhou algumas novidades, como a possibilidade de adicionar objetivos às fases (como pegar todas as moedas), mas por outro lado teve duas coisas extremamente importantes removidas: o **Mystery Mushroom** (aquele cogumelo do modo clássico que transforma o Mario em centenas de diferentes personagens pixelizados, que podiam ser desbloqueados com o uso de amiibo ou jogando o 100 Mario Challenge) e também nada mais nada menos do que a **possibilidade de compartilhar fases online**. Ainda dá para jogar as fases de outros jogadores, mas isto é feito de forma aleatória, no modo 100 Mario Challenge. Não há mais opção de pesquisar fases e escolher qual você quer jogar, o que é realmente muito ruim.

Por esse motivo, não tenha a menor dúvida: a versão do Wii U é muito melhor e, se você tem a opção de jogar em ambos console, escolha a do Wii U sem pensar duas vezes..



Estava jogando Pokémon Moon, e chegando na Battle Tree, encontro a dupla Red e Green, que eu achava ser o Green mas ali ta Blue. Mas Blue não era a menina? O que tá acontecendo? D=

Nana, a irmã do Popo

Não, calma, não há nenhuma mudança de gênero envolvida. xD O "Blue" dos jogos originais nunca foi a personagem menina, até porque nos primeiros jogos da série nem sequer era possível escolher o gênero e você era obrigado a jogar sempre com o menino. Foi apenas em Pokemón Crystal (o terceiro jogo da segunda geração) que começou a ser possível escolher entre um menino e uma menina. Bom, no remake dos jogos da primeira geração – FireRed e LeafGreen – foi adicionada essa opção, mas aí o nome "padrão" da menina não era nem Blue nem Green, mas sim Leaf.



Agora, voltando, o Blue dos jogos originais sempre foi o rival do Red, neto do professor Oak, também menino, e que no anime se tornou o Gary.

Pedrinha querida, saudações!Por onde anda a (não) tão esperada versão do Mighty No. 9 para o 3DS? Esqueceram no limbo?

JF e o número 9 esquecido

Mighty No. 9, que ficou conhecido por ser ~~cópia~~ inspirado em Mega Man, do próprio criador do robozinho azul, o Keiji Inafune, já havia recebido anúncio que iria ter as suas versões portáteis, tanto para 3DS quanto para o PS Vita (R.I.P.), lançadas em um momento posterior. O problema é que não há mais informações nem data aproximada do lançamento, o que deixa os donos desses consoles, principalmente os que apoiaram a campanha durante o Kickstarter, bastante chateados, e com razão. Só espero que quando finalmente chegarem, não estejam repletos de problemas.

Oi Pedra, tudo bem? Bom, lá estava eu terminando Super Mario 3D Land, quando vou a casa de fotografias e esta faltando a fotografia de número 10. O que deixei de fazer para conseguir ela? Me ajuda...

Anônimo "Duran" da Silva

Para conseguir a foto número 10, você precisa completar o World 8-Final Castle com o Luigi. É a última fase do jogo regular, não é o "Special". Você deve ter passado por lá com o Mario, então terá que escolher o Luigi, que já deve estar desbloqueado, e dar uma bela lição no lagartão novamente.

Olá Dona Pedra que até hoje não foi colocada no Hyrule Warriors. Bom, terminei recentemente o Donkey Kong 64 que comprei pro Virtual Console do Wii U e agora to querendo experimentar o modo Multiplayer, mas não consigo deixar com dois controles configurados. O que faço?
Fabricio Buzato, o multiplayer testador

O que acontece é que, por algum motivo, quando se joga o Virtual Console no Wii U, tanto o GamePad quanto os Wii Remotes "brigam" para usar a posição do jogador 1 por padrão. Mas para forçar o GamePad a usar outra posição é simples, basta tocar na tela do controle enquanto o jogo está rodando, tocar na aba do canto superior direito e selecionar a posição que você quer que o GamePad use.

Olá Pedra! Estou jogando o primeiro Zelda e peguei a última espada (magical sword). Mas e quanto a Master?? Não é ela a "espada que bane o mal", e é sempre necessária pra derrotar o Ganon?
Anônimo "Master Sword" da Silva

Sim, a Master Sword é a "espada para todos governar", mas acontece que ela apareceu pela primeira vez apenas em A Link to the Past. Nos dois primeiros jogos da série, do NES, a espada final era essa, a Magical Sword. Alguns dizem que as duas na verdade podem ser a mesma espada, apenas com nomes diferentes, mas a Nintendo nunca se pronunciou quanto a isso. Em todo caso, a Magical Sword aparece como equipamento tanto em Soul Calibur II quanto em Hyrule Warriors, e em ambos casos ela é diferente da Master Sword, então o mais provável é que elas não sejam a mesma.



Pedra, eu fui numa loja de games e nela estava vendendo alguns jogos de GBA, nunca tinha visto isso, lá tinha um jogo do F-Zero. Esse jogo é bom?
Anônimo "F-0" da Silva

Há dois jogos da série F-Zero para o GBA: o Maximum Velocity, que foi lançado em 2001, junto com o portátil, e o GP Legend, lançado em 2004 (bom, isso sem contar o Climax, que foi lançado apenas no Japão, também em 2004). Sim, ambos os jogos são ótimos jogos de corrida (o Maximum Velocity especialmente) e quem gosta do F-Zero original com certeza vai gostar deles também.

por ***Ailton Bueno***

Revisão: Arthur Maia
Diagramação: Paulo D. Faiola Jr.

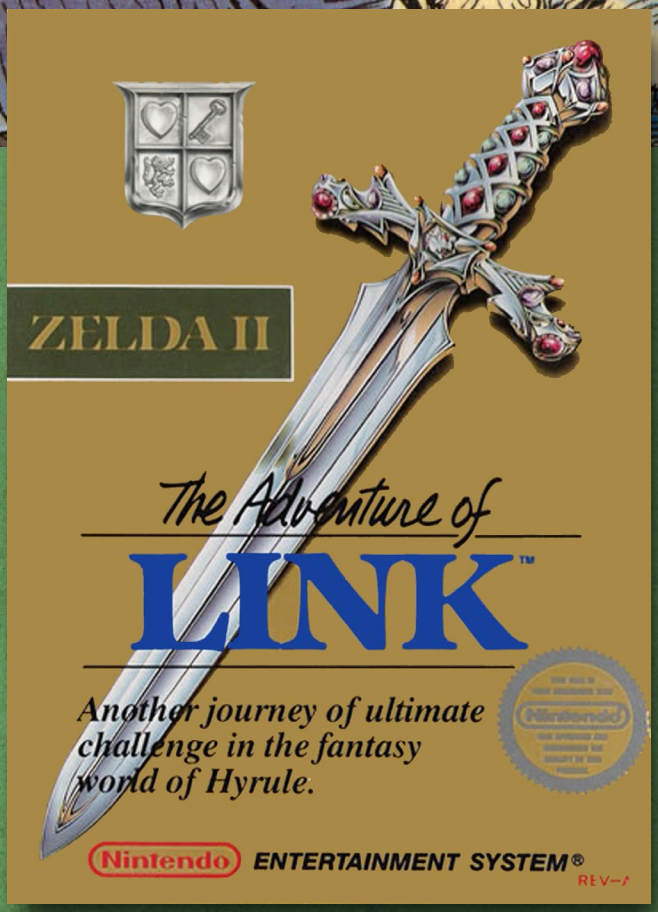


O capítulo mais diferente da franquia

Trinta anos atrás chegava às lojas japonesas aquele que é considerado até hoje como um dos capítulos mais diferentes da franquia The Legend of Zelda. Com uma jogabilidade extremamente incomum dos demais jogos, Zelda II: The Adventure of Link divide os fãs até hoje. E é exatamente essa mistura do considerado clássico atualmente e o inovador que fez com que esse capítulo fosse de extrema importância para as sequências que temos atualmente.

Uma velha nova aventura

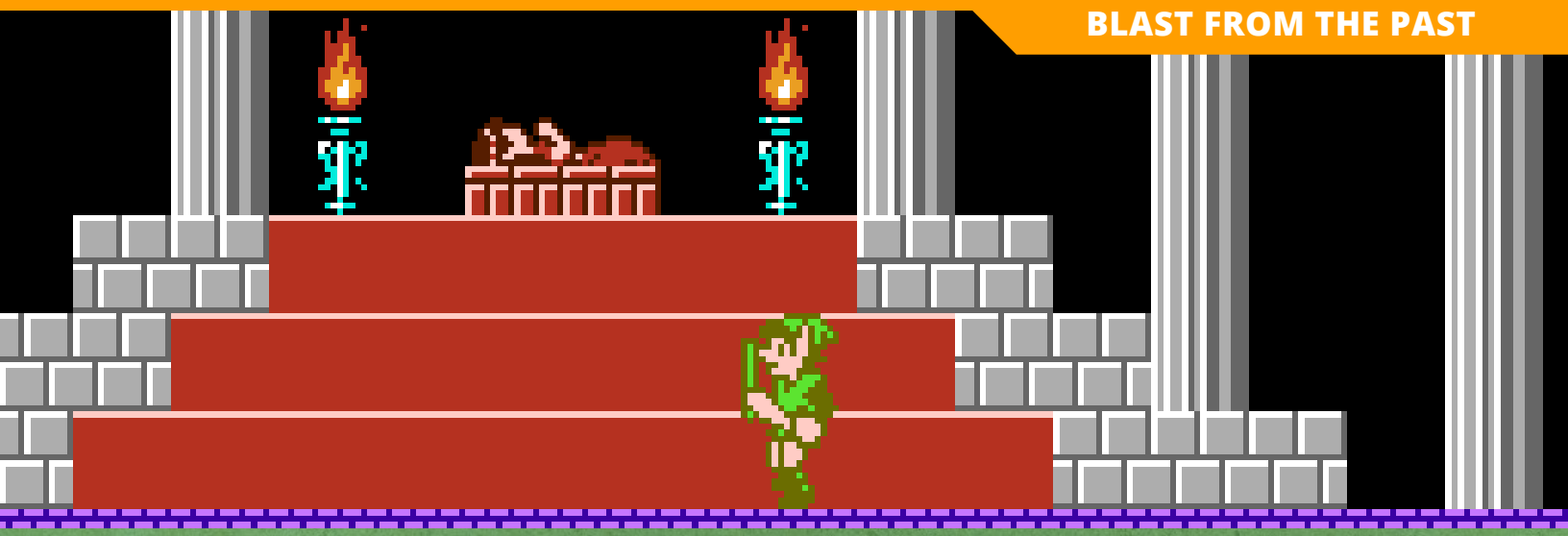




A história do jogo se passa vários anos após os eventos vistos em The Legend of Zelda. Aqui, Link está com dezesseis anos de idade e percebe que uma marca semelhante ao símbolo de Hyrule apareceu nas costas de sua mão. O jovem então procura Impa, que o leva para o North Castle, onde uma porta está selada já há várias gerações. Chegando lá, Impa encosta a mão de Link na porta, que se abre e revela uma empregada que está dormindo. Impa conta que a empregada é, na verdade, a princesa Zelda, e aquela que deu origem à Lenda de Zelda.



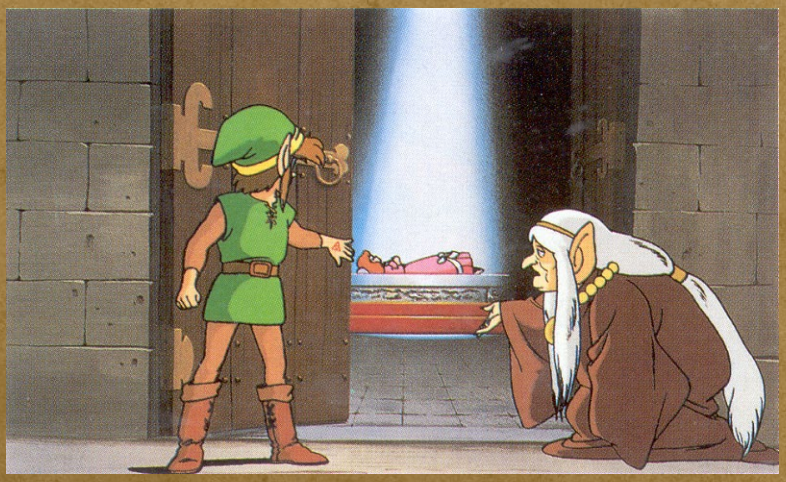
Segundo a lenda, o príncipe de Hyrule, irmão de Zelda, em conjunto com seu amigo mago, tentam forçá-la a contar o segredo de seu recém falecido pai sobre a localização dos três sagrados triângulos de ouro do reinado, conhecidos como Triforce. A jovem princesa se recusa a fornecer essa informação e o mago tomado de fúria tenta derrubá-la com uma magia. A pobre princesa cai em uma poderosa magia de sono, porém, o mago foi incapaz de conter a sua magia e acabou aniquilado por aquele imenso poder.



O príncipe então tenta reverter a magia colocada na irmã, mas não consegue. Ele é então tomado por um imenso remorso e a leva até a torre do castelo, na esperança de que um dia ela possa ser acordada, e faz então um decreto que mudaria para sempre Hyrule, todas as princesas que viessem a nascer naquele reino deveriam ser batizadas com o nome de sua amada irmã, Zelda, para que essa tragédia ficasse gravada na memória de todos os habitantes do reino.

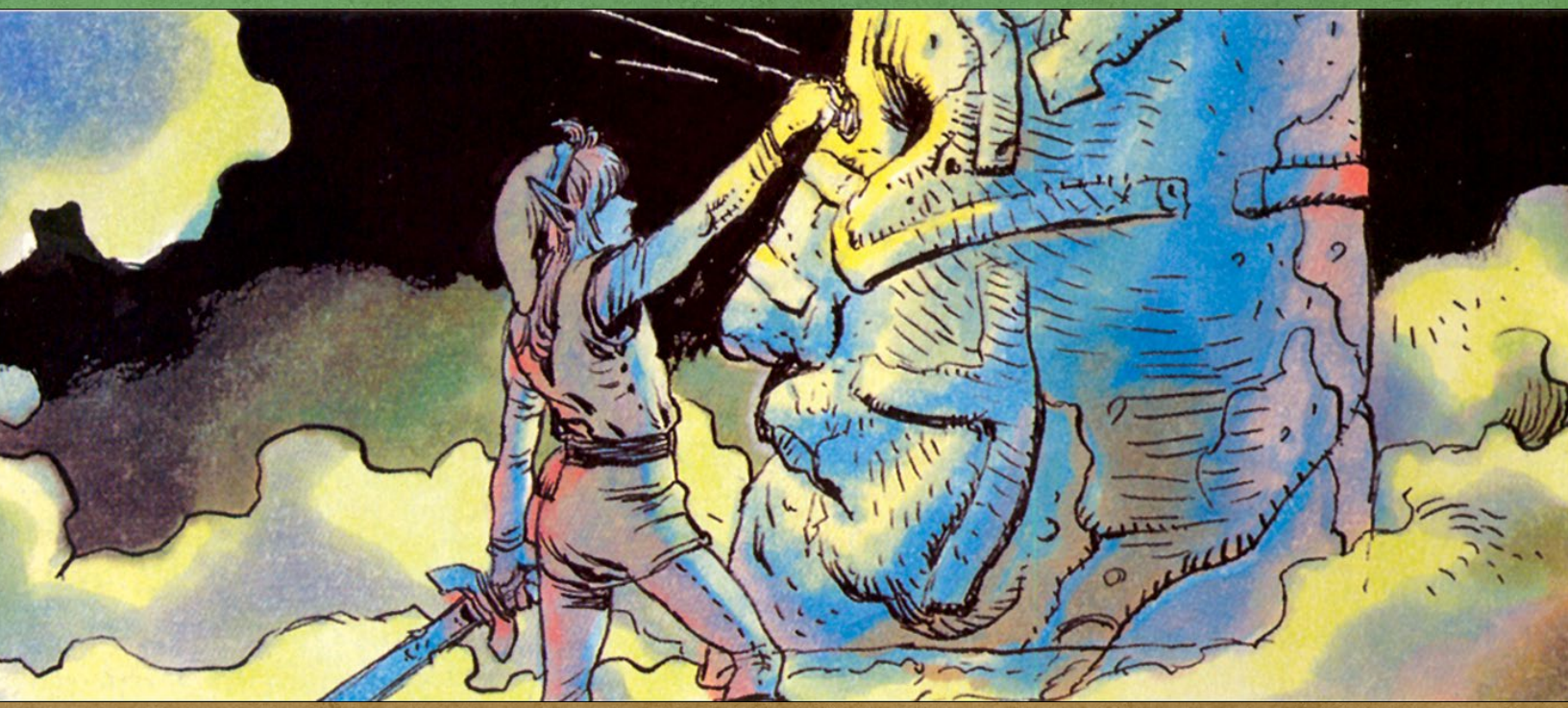


Impa diz a Link que a marca em sua mão significa que ele é o herói escolhido para acordar Zelda. Ela dá a Link uma caixa contendo seis cristais e escritos antigos que somente o futuro rei de Hyrule pode ler. O jovem descobre que consegue ler o documento, mesmo sem nunca ter visto aquele idioma antes, e ali está escrito que os cristais devem ser colocados em estátuas espalhadas em seis palácios espalhados por todo o continente. Isso irá garantir o acesso ao Great Palace, que contém a Triforce da Coragem. Somente o poder combinado das Triforces pode acordar a princesa Zelda. Link então pega os cristais e parte para os palácios. Enquanto isso, os seguidores do vilão Ganon estão tentando matar Link, pois querem jogar o sangue do herói nas cinzas de Ganon e trazê-lo de volta à vida.

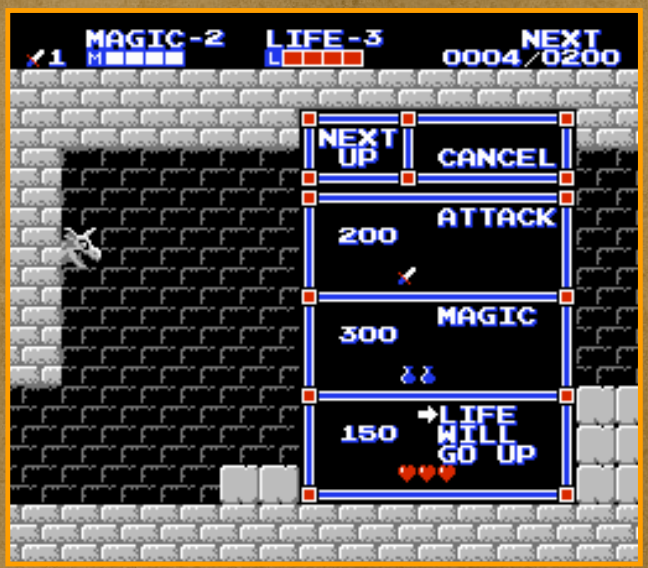


Muito além da espada e escudo

Zelda II usa um sistema de evolução muito similar aos RPGs, semelhante ao visto em Dragon Quest. A aventura acontece de forma misturada em um mapa de mundo aberto que podemos explorar livremente, e o combate e dungeons no estilo plataforma, muito similar com o jogo Castlevania, que havia sido lançado no ano anterior. A evolução do personagem acontece através de pontos de experiências recebidos após matar os inimigos na tela. O jogador pode escolher entre batalhar contra diversos inimigos que aparecem no mundo aberto, ou fugir deles, já que eles são visíveis na tela, ao contrário de Dragon Quest.



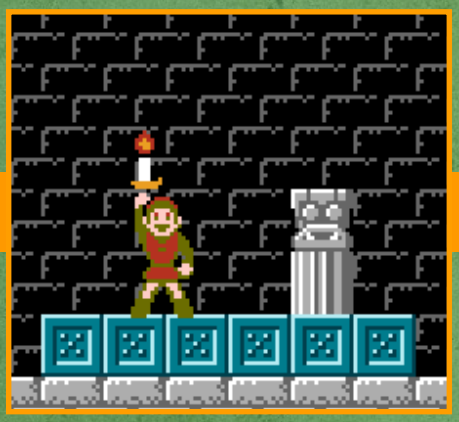
Ao subir um nível o jogador pode escolher entre aumentar um ponto de ataque, um ponto de magia, representado numa barra na parte de cima da tela, ou um ponto de vida, em uma barra próxima a magia. E diferente do seu antecessor, em que ao morrer ele retorna para o último ponto salvo, aqui nós temos vidas, no melhor estilo de Super Mario Bros., então ao morrer retornamos para o mesmo local em que estamos, caso seja uma dungeon, sem praticamente ônus nenhum.





Além disso, durante a aventura, Link pode pegar espalhado pelo mapa um grande arsenal de itens para auxiliá-lo na jornada. Alguns mais notáveis são os Link Dolls, que provém mais uma vida ao jogador, a Candle, que ilumina os ambientes escuros, e vários outros.







Uma outra coisa que aumenta o desafio do jogo são alguns poderes especiais que estão escondidos com certos personagens no mapa. Às vezes eles podem estar escondidos em casas no meio da cidade, outras vezes em arbustos, ou até mesmo no meio do pântano. E como não existe um "tempo" para o jogador terminar o jogo, podemos explorar todos os cantos de Hyrule a procura dos mais diversos segredos escondidos no mapa.



Os criadores da lenda e sua reação



O criador original de The Legend of Zelda, Shigeru Miyamoto, está mais uma vez envolvido na produção do jogo, só que agora ele abandona o cargo de diretor, ficando apenas como produtor. Esse cargo torna-se de Tadashi Sugiyama, sendo esse o seu primeiro trabalho na Nintendo. O roteiro é mais uma vez escrito por Takashi Tezuka e a trilha sonora é composta por Akito Nakatsuka. A intenção de Miyamoto ao fazer Zelda II era produzir um jogo completamente diferente do seu original e aproveitar todo o hype que este havia causado no mercado dos games. Visto que a Nintendo fez um acordo com as revistas de video game para que detonados e dicas não fossem publicadas por um período de tempo essa ação fez crescer a atenção do público para os jogos, já que a Internet não existia naquela época.

As revistas da época receberam o jogo de forma positiva. A conceituada revista Famitsu deu 36/40 para o jogo, e conquistou uma venda mundial de aproximadamente cinco milhões de cópias. Isso garante o jogo no Top 10 de vendas do NES, ficando atrás apenas da franquia Mario, Duck Hunt, Tetris e o The Legend of Zelda Original. Além disso, o jogo se encontra em diversas listas de melhores jogos já publicados para o NES.

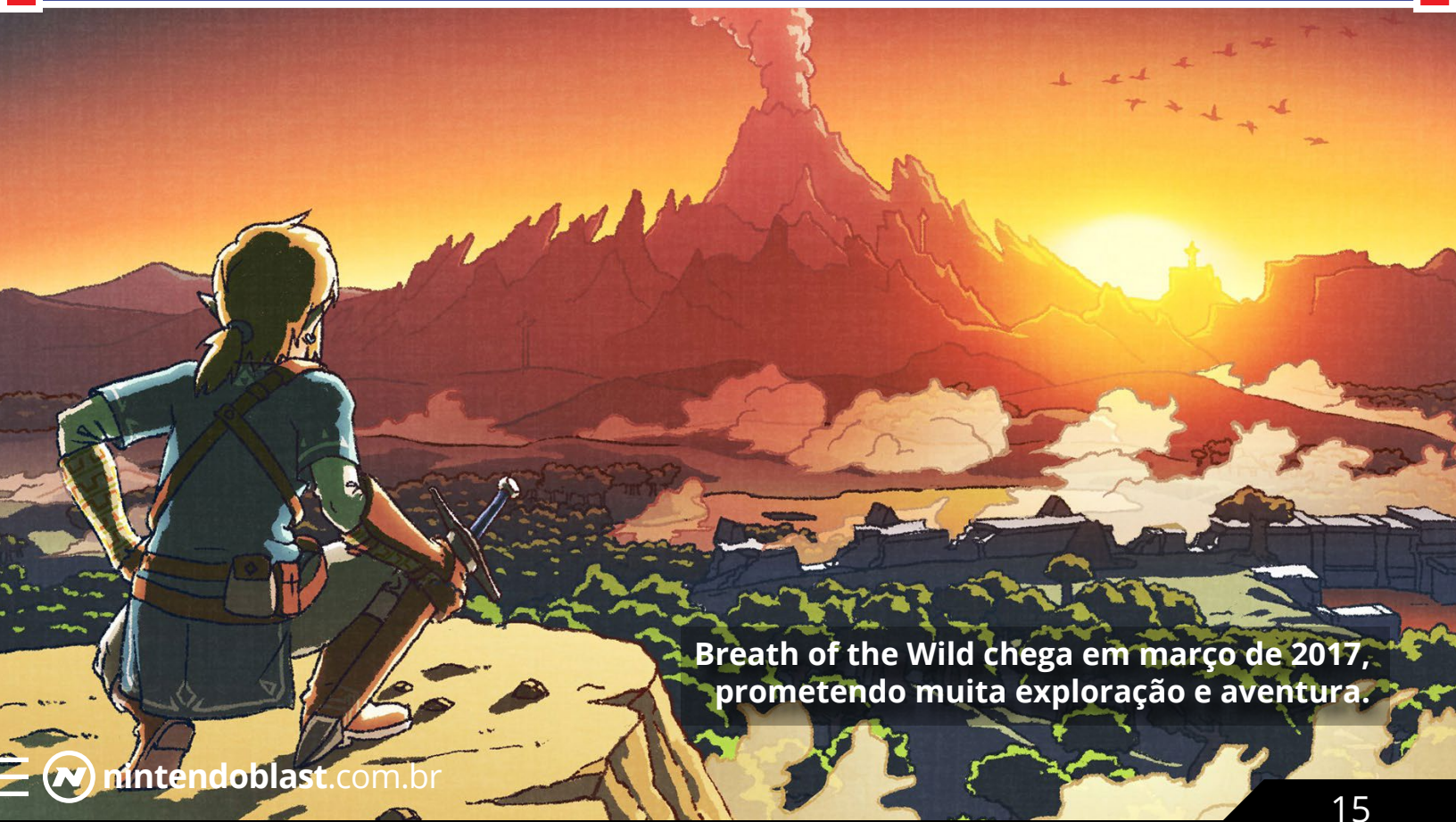


Zelda II - eShop trailer

O jogo já foi relançado diversas vezes para diversos sistemas da Nintendo. No GameCube, ele chegou em um pacote especial chamado de The Legend of Zelda: Collector's Edition em 2003; no Game Boy Advanced, fez parte de uma coletânea chamada Classic NES Series em 2004; para o Wii, chegou ao Virtual Console em 2007. No Nintendo 3DS, o jogo chegou em 2011 e fez parte do Programa de Embaixadores, para aquelas pessoas que compraram o console antes da redução de preço. Posteriormente, chegou também a eShop, e, por fim, em 2013 chegou ao Virtual Console do Wii U.



Zelda II: The Adventure of Link é até hoje um capítulo diferente que com certeza vale a pena ser jogado. Principalmente por ser diferente dos outros jogos da franquia e também por sua dificuldade que é extremamente alta. E como o vindouro Breath of the Wild está fazendo um ode ao passado, quem sabe não vemos alguma referência a essa obra de arte produzida para o NES?



Breath of the Wild chega em março de 2017, prometendo muita exploração e aventura.

3DS

por Leandro Alves e Luís Antônio Costa

Revisão: Luigi Santana
Diagramação: Ítalo Lourenço

Prepare-se para muita fofura nas palmas de suas mãos com Poochy & Yoshi's Woolly World

As aventuras fofas de Yoshi por um mundo de lã também estão fazendo sua viagem do Wii U para o 3DS. Assim como outros títulos do problemático console da Nintendo, Poochy & Yoshi's Woolly World é a adaptação de Yoshi's Woolly World para o portátil da empresa, que contará com mais do que apenas a adição do simpático cãozinho Poochy no game e no nome.

Como não amar Poochy?

O grande diferencial dessa versão em relação ao game de Wii U é a adição de Poochy, o cão fofinho que acompanha Yoshi em alguns dos estágios do jogo original. Na versão para o 3DS, ele será bem mais útil, já que bastará você utilizar o novo amiibo do cão que será lançado junto do game para que ele se junte ao gameplay. A funcionalidade será semelhante com a dos amiibo de Yoshi no game original. No entanto, enquanto na versão de Wii U o amiibo de lã do Yoshi apenas colocava um novo Yoshi que lhe acompanhava no estágio, Poochy irá realmente ajudá-lo a atravessar obstáculos ou despachar inimigos irritantes.



Além disso, no Mellow Mode (o modo mais fácil do game), o jogador poderá utilizar os filhotes de Poochy para lhe ajudar a descobrir segredos nos estágios. Os cachorrinhos irão se grudar em lugares que escondem itens e outros colecionáveis e irão ajudar o jogador na sua busca pelos 100% do game. Poochy ainda terá mais destaque na aventura, pois com ele você vai poder conseguir pontos extras nos novos estágios especiais, uma espécie de Infinite Runner com o cão em que você atravessa o nível coletando joias e transformando inimigos em fios de lã.



Sobre o novo amiibo, o que falar? Que o cão é o melhor amigo do homem, nós já sabemos muito bem. Quem tem um cãozinho em casa sabe como é gratificante e com o Poochy não é diferente, prepare-se por muita fofura e ajuda vindas de seu cãozinho, aliás, quem possui Yoshi's Woolly World (Wii U) poderá utilizar seu amiibo e contar com sua ajuda. Feito de lã, Poochy irá ajudar Yoshi por terrenos perigosos auxiliando-o e ajudando-o a encontrar itens e segredos.

Como todo cãozinho, Poochy esbanja fofura, com certeza um dos amiibo mais carismáticos e fofos da sua coleção. Com um olhar de pidão e um jeito alegre e divertido, Poochy estará pronto para lhe acompanhar por aonde quer que vá.





Muita lã para pouca tela

Assim como outros títulos que foram portados para o 3DS, Yoshi's Woolly World teve um downgrade gráfico para se ajustar ao hardware do portátil. Pelos vídeos de gameplay já exibidos, pode-se notar um pouco de serrilhado e um pouco de efeito blur ("borrado") no acabamento dos objetos do cenário. Não é nada que irá tirar o charme do mundo de lã de Yoshi, mas aqueles que já experimentaram a versão original no Wii U em Full HD certamente irão notar a diferença. Apesar disso, podemos dizer que este será um dos games de estilo mais bonito que irá passar pelo 3DS.



Uma das novas funcionalidades do game para o 3DS é utilizar o StreetPass e a conexão Wi-fi local para trocar designs de Yoshi de lã, que agora você mesmo poderá desenhar em um estúdio, com uma interface simples. Não existe muita vantagem em termos de jogabilidade, mas permite ao jogador explorar sua criatividade com novelos de lã digitais.

Outra nova funcionalidade dessa versão para o portátil é o Yoshi's Theater, em que o jogador poderá assistir aos curtas em stop-motion super fofos de Yoshi e Poochy aprontando confusões com um New 3DS. Não está claro se todos os vídeos já estarão disponíveis desde o início da aventura ou se serão liberados à medida que o jogador conseguir todos os itens especiais nos estágios. Se for esse o caso, seria mais um incentivo para o jogador fazer 100% do game (além de liberar os Yoshis especiais), mas, considerando que pelo menos quatro vídeos já foram divulgados como propagandas do game, não é um grande incentivo quando o usuário pode acessar a Internet para assistir qualquer um dos curtas.



Diversão sem perder o fio da meada

Com um dos visuais mais encantadores em seu 3DS, desafios equilibrados, diversos itens e uma bela interação com os amiibo, **Poochy & Yoshi's Woolly World** vem com muita fofura para brilhar no seu portátil com diversas novidades, e não decepciona em relação a sua versão para console. Se você curte jogos de plataforma, busca por itens, interação com amiibo e de levar a diversão para onde você estiver, Poochy & Yoshi's Woolly World (3DS) é para você.

POOCHY & YOSHI'S WOOLLY WORLD (3DS)
Desenvolvedor Good-Feel
Gênero Plataforma
Lançamento 03 de fevereiro de 2017

Expectativa 4

Revista Nintendo Blast Especial

Zelda: 30 Anos de aventuras

www.nintendoblast.com.br



Timeline atualizada, ilustrações, raças, Triforce e mais!

iOS

por ***Renan Greca***

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Vanessa Manso Bueno



Super Mario Run (iOS) é um passo na direção certa

Faz quase dois anos desde que a Nintendo anunciou planos para ingressar no mercado de aplicativos mobile. Após o sucesso pontual de Miitomo (iOS/Android), que não é exatamente um jogo, foi com o encanador mais famoso do planeta que a empresa resolveu dar seu próximo passo. Super Mario Run entrou na disputadíssima App Store e conquistou milhões de downloads. Mas será isso suficiente?

Quando o tradicional é inusitado



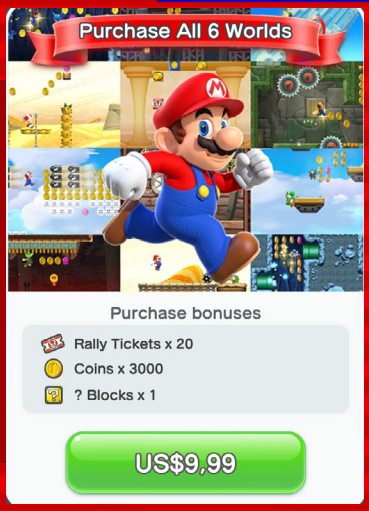
Quando estudei desenvolvimento para iOS em 2015, um fator importante era observar não somente boas convenções de programação de design em aplicativos, mas também as diferentes maneiras com as quais é possível torná-los em produtos com bom retorno financeiro. São algumas opções: vender o aplicativo diretamente na loja, inserir propagandas dentro dele, oferecer uma versão premium ou assinatura, ou vender itens consumíveis por microtransações.

Nos oito anos desde o lançamento da App Store — a loja de aplicativos da Apple que deu o pontapé definitivo no mercado de smartphones —, vendas tradicionais de jogos na plataforma aos poucos se tornaram menos desejáveis. No seu lugar, jogos gratuitos repletos de microtransações tornaram-se a norma, por dois motivos: primeiro, muitos consumidores ficam felizes em poder jogar algo gratuitamente, mesmo que seja uma experiência que precisou jogar fora bons princípios de game design para se adequar às microtransações; segundo, para a desenvolvedora pode ser mais interessante que um usuário faça várias compras pequenas em vez de uma grande.



Houve uma certa confusão a respeito do modelo de distribuição de Super Mario Run. Sua página na App Store lista o game como gratuito, mas esse é apenas o download inicial, que conta com três fases. Pense nele como uma demonstração. O pagamento de US$ 9.99 é necessário para desbloquear as outras 21 fases, além de conteúdo adicional nos modos de construção de reino e Toad Rally.

Portanto, quando a Nintendo anunciou que passaria a disputar um espaço nesse mercado, fiquei preocupado. O design orientado a microtransações, muito mais do que a interface ou os controles, é o que mais me repele de jogos mobile, então temia que esse anúncio significaria em um Mario no qual eu precisaria pagar para comprar cogumelos verdes depois de morrer. Os sinais não estavam muito positivos: Miitomo inclui microtransações, apesar de serem para elementos bem secundários, enquanto Pokémon Shuffle (iOS/Android) e Pokémon GO (iOS/Android), que não são da Nintendo, mas são próximos disso, incorporam modelos bem convencionais de monetização.



Dez dólares pode parecer caro para um jogo de celular, mas eu paguei com muita boa vontade, ciente de que eu não precisaria me preocupar com cristais, diamantes, cogumelos ou Poké Bolas escassos e caros. A compra única permitiu que a Nintendo focasse em fazer de Super Mario Run (atualmente exclusivo para iOS, mas com uma versão Android prevista para 2017) um jogo puramente divertido, em vez de tentar extorquir o jogador a cada oportunidade.



Os visuais são agradáveis, mas não fogem do que conhecemos em New Super Mario Bros.

As primeiras três fases (e um pouco da quarta) são gratuitas, permitindo que qualquer jogador as experimente e entenda onde Mario Run se encaixa na série do encanador. Como um leitor da Nintendo Blast já deve saber, no game, Mario corre automaticamente, como se alguém estivesse eternamente pressionando “direita” no D-Pad do controle. O único controle é o toque na tela, que permite que o bigodudo execute curtos pulos ou longos saltos, além do giro aéreo já visto na série New Super Mario Bros. Com isso, toda a dinâmica de uma fase de Mario é alterada, trocando elementos de exploração e de plataforma complexa por trechos que envolvem pular em inimigos e realizar wall-jumps de forma fluida e até melódica.



Isso não quer dizer que tudo que conhecemos de Mario está ausente. Pular em koopas e goombas com atenção a momento e inércia é fundamental para conseguir boa pontuação e coletar todas as moedas especiais. Já os tradicionais power-ups, como a Fire Flower, a Cape Feather e a Tanooki Suit dão lugar para blocos especiais que permitem que Mario pause, pule mais alto, adquira mais tempo, pendure-se no teto ou até mesmo ande para a esquerda, trazendo a variedade esperada da série com elementos diferentes.





Jogos do Mario frequentemente exibem um contraste entre segmentos rápidos, nos quais é possível completar fases quase sem parar de correr, e outros mais lentos, que envolvem resolver puzzles com os elementos disponíveis nas fases. Como é de se esperar, Super Mario Run foca-se firmemente no primeiro tipo. Animações novas, como rolar após cair de um pulo alto, complementam a sensação de agilidade, mas o verdadeiro destaque é a habilidade de se pendurar em cantos de plataformas, permitindo aquela esticada a mais para atingir locais mais altos. Estranhamente, a Nintendo optou por incluir três fases de mansão Boo, que não se rendem muito bem a esse estilo de jogo.



O verdadeiro desafio de Mario Run vem com as moedas especiais.

Para jogar apenas do começo ao fim, o modo World Tour de Super Mario Run é extremamente curto; ele é composto de 24 fases que podem ser terminadas em menos de dois minutos. Mas isso é apenas a forma da Nintendo permitir que qualquer tipo de jogador possa se sentir satisfeito com a experiência. Assim como nos jogos principais da série, resgatar a Peach é apenas o começo: o desafio real está em coletar todas as moedas especiais. Cada fase tem três conjuntos de moedas: rosas, roxas e pretas (cada uma desbloqueia o conjunto seguinte). Ou seja, é necessário jogar cada fase pelo menos três vezes para realmente completá-la, sem contar que é necessário saber onde encontrar essas moedas e como alcançá-las. Para mim, a busca por moedas especiais foi, de longe, o aspecto mais divertido de Super Mario Run.

O jogo ainda conta com um segundo modo, chamado Toad Rally, no qual o objetivo é competir com fantasmas de outros jogadores do mundo todo para conseguir moedas e "fãs" Toad. As fases deste modo são variações das presentes na campanha, e aqui podem ser exploradas de forma completamente distinta. Por vezes, foi frustrante perceber que, por mais que eu tenha jogado bem, ainda não foi suficiente para superar meu oponente. Ao mesmo tempo, é muito satisfatório quando o oposto ocorre.





O maior problema deste modo, ao meu ver, é sua obrigatoriedade para construir seu exército de toads, que é necessário para desbloquear Yoshi, Luigi e Toadette na campanha. Para desbloquear esses personagens, o jogador deve construir suas respectivas casas em seus reinos — mas cada construção só pode ser feita após atingir um número mínimo de Toads de cores específicas. Não basta acumular um bocado de Toads vermelhos, é importante manter a diversidade deles.



O maior erro da Nintendo (parece que sempre tem que ter um, não é?) foi exigir uma conexão com a internet constante para jogar Super Mario Run. Neste mundo repleto de pontos wi-fi e com 3G e 4G, não chega a ser um problema enorme, mas foi irritante ter minha sessão de elevador interrompida porque o sinal de celular não pega na garagem. E, sem dúvida, é um empecilho para quem gostaria de jogar no metrô ou no avião, dois ambientes propícios para jogos de celular.



O sistema de amizades também é um pouco estranho. Eu imaginei que a lista de amigos seria importada diretamente do Miitomo, mas não foi o caso — tive que conectar novamente ao Facebook e ao Twitter e buscar amigos através deles. É possível adicionar amigos diretamente usando códigos (sim, friend codes novamente...), mas, com a opção da integração social, parece trabalho desnecessário. Será que vou ter que adicionar todos meus amigos novamente no Switch?

Super Mario Run chega para mostrar que a Nintendo ainda sabe muito bem fazer um jogo divertido aproveitando-se de um sistema completamente distinto do tradicional. Ao evitar um modelo de monetização por microtransações, Miyamoto e companhia conseguiram minha simpatia — com certeza, irei revisitar o jogo com certa frequência durante as próximas semanas. Seria muito preferível se fosse possível jogá-lo sem depender de internet, mas, enfim, um jogo bom não deixa de ser bom por algo assim.







✓ Prós

- Uma variação bem-vinda da tradicional fórmula Mario.
- Controles simples e precisos fazem dele ótimo para jogar casualmente.
- World Tour e Toad Rally aproveitam as fases de maneiras diferentes e interessantes.
- Coletar as moedas especiais é divertidíssimo.
- Ausência de microtransações.

✗ Contras

- Desbloquear personagens da campanha exige interação multiplayer.
- A campanha, sem coletar moedas especiais, é curta demais.
- O jogo exige uma conexão com a internet o tempo todo.

Super Mario Run (iOS)
Desenvolvedor Nintendo Entertainment
Gênero Plataforma
Lançamento 15 de Dezembro de 2016

Nota **8.0**

por ***Vinicius Veloso***

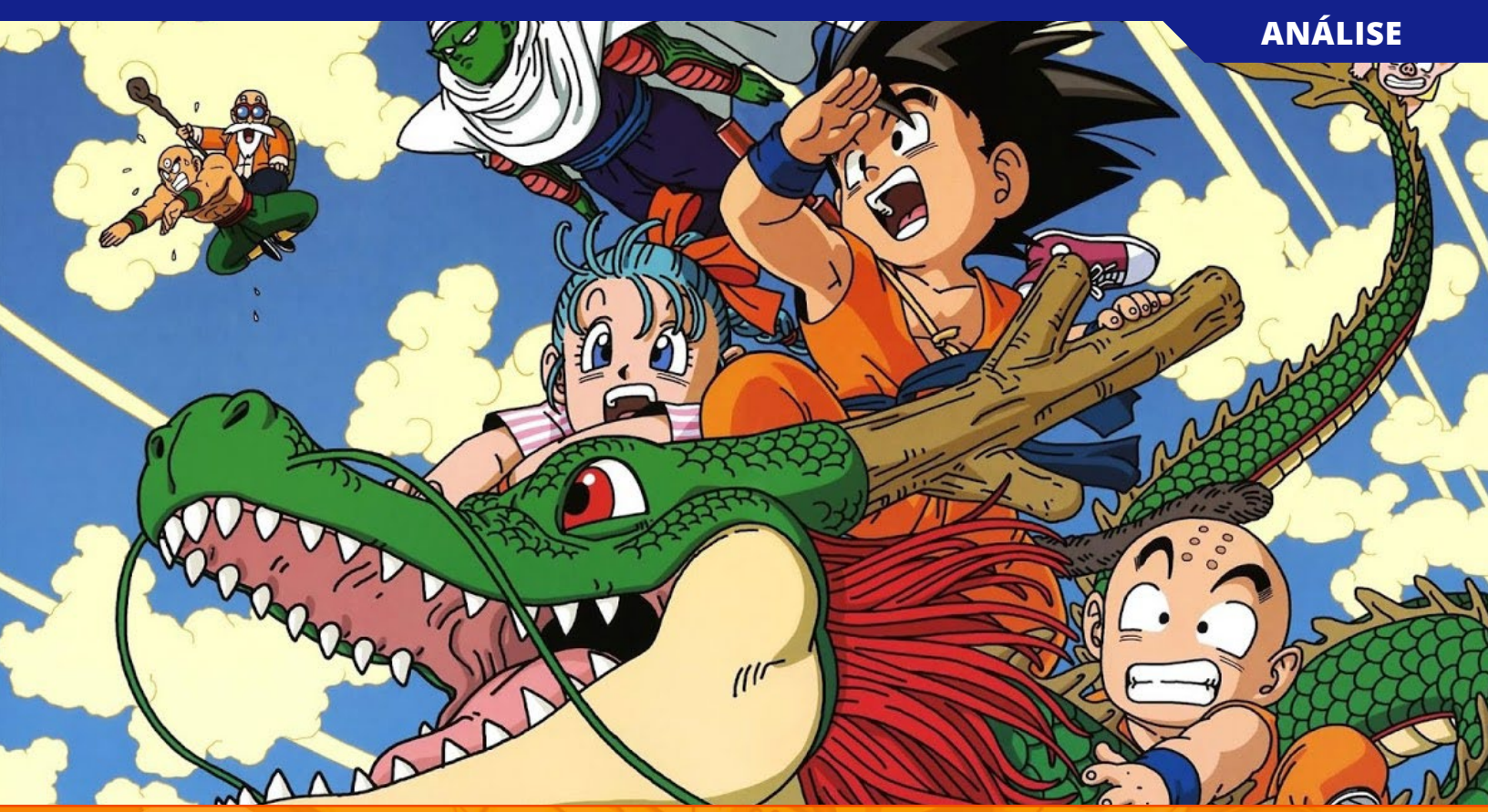
Revisão: Arthur Maia
Diagramação: Vanessa Manso Bueno

3DS



Dragon Ball Fusions (3DS) vai muito além do Kamehameha

Quando pensamos em Dragon Ball nos videogames, a primeira coisa que vem à cabeça são os jogos de luta. Entretanto, o mais novo título baseado nas aventuras de Goku foge do lugar comum ao apostar no RPG. E a maior novidade do game não é nem seu estilo, mas sim a possibilidade de realizarmos as mais diferente fusões entre os personagens, criando desde os guerreiros mais poderosos até aqueles bastante bizarros.



A estreia do anime Dragon Ball na televisão japonesa completou 30 anos em 2016. Mesmo após três décadas, a lenda das sete Esferas do Dragão continua oferecendo um enorme universo a ser aproveitado. Grande prova de que ainda existem boas histórias para contar é Dragon Ball Fusions, lançado exclusivamente para 3DS. Além de inovar por apresentar uma narrativa totalmente inédita, o título merece destaque por também deixar de lado o gênero luta, tão explorado nos games que retratam as aventuras de Goku e companhia. A pancadaria desenfreada dá espaço a um interessante RPG que consegue explorar bem todas as técnicas de fusão.



Logo de início, tive certo preconceito com o padrão chibi dos personagens, que têm corpos diminutos e grandes cabeças. Imaginava que esse era um indicativo de que o jogo seria apenas um caça-níquel que usaria a fama dos saiyajins para conseguir algum lucro. Porém, não demorou muito para que este redator que vos escreve fosse positivamente surpreendido com o game e passasse horas com o portátil da Nintendo em mãos. O modelo “fofinho” dos guerreiros acaba encaixando muito bem na história, que seria digna de estar em qualquer mangá assinado pelo mestre Akira Toriyama.

Shenlong, atenda meu desejo!



Pinich e Tekka, responsáveis pelo desejo à Shenlong

O enredo começa com o saiyajin Pinich e seu amigo Tekka visitando o planeta Terra para localizar as Esferas do Dragão. O objetivo da dupla é invocar Shenlong e pedir ao dragão que seja organizado o maior torneio de artes marciais de todos os tempos. O desejo é prontamente atendido pela divindade, que cria um universo novo onde todos os cenários e personagens de Dragon Ball se misturam. E quando dizemos todos, são todos mesmo! Estão presentes lutadores das séries clássica, Z, GT, Super, dos OVA's e também aqueles que só aparecem em outras mídias, como é o caso de Towa e Mira, antagonistas da franquia Xenoverse.

Nesse mundo em que passado, presente e futuro vivem se cruzando, o jogador assume o controle de Tekka. A missão é viajar pelas variadas localidades para recrutar os lutadores mais poderosos, realizar fusões entre eles e montar uma equipe que seja forte o suficiente para vencer o torneio de artes marciais. O game é totalmente aberto e proporciona um nível de liberdade bastante avançado, começando já pela criação do protagonista. Logo no início, a primeira tarefa é personalizar Tekka com a escolha de sua raça, que pode ser saiyajin, terráqueo, namekuseijin, alien ou de outra dimensão.



As raças não influenciam somente no visual, mas também nas habilidades do combatente. Saiyajins, por exemplo, são muito resistentes, porém lentos. Já os terráqueos apresentam ataque e defesa equilibrados, enquanto que os namekuseijins têm baixa vitalidade e poderosas explosões de ki. Acabei dando pouca importância para essa parte e optei por um saiyajin por questão de afinidade, sem pensar que essa escolha está diretamente ligada ao estilo de jogo de cada um. Se tivesse que criar um novo lutador, acredito que seria um terráqueo, devido ao balanceamento de características.

A personalização não acaba por aí, sendo preciso alterar ainda os aspectos físicos, nome, voz, gênero e roupas. Outra escolha muito importante é sobre o ponto forte que seu lutador terá, que podem ser poder, velocidade ou técnica. Esse quesito funciona mais ou menos como um jokenpô, com guerreiros de poder sendo melhores contra os de velocidade e piores em relação aos de técnica, e os de velocidade levando desvantagem para os de técnica. Com o combatente preparado, chega o momento de iniciar efetivamente a aventura.



Escolha sua raça

Liberdade é correr pelo céu

O mundo criado por Shenlong consiste em diversas ilhas voadoras, cada uma referente a um cenário conhecido da franquia Dragon Ball. Tekka e seus aliados precisam voar entre elas, recrutando novos aliados e enfrentando inimigos para aumentar o poder de luta do grupo. Essa movimentação é meio estranha e travada, já que não usamos somente a alavanca direcional para realizar os deslocamentos. Para conseguir sair do lugar, devemos usar o botão R para voar para frente, o direcional analógico serve para alternar entre esquerda e direita, já o B aumenta e diminui a velocidade. Realmente é bastante confuso, e demorei muito até conseguir pegar o jeito.


O mundo criado por Shenlong

Outro ponto negativo é que o fator exploração não foi bem aproveitado. Em um universo tão cheio de possibilidades, o mundo aberto serve somente para escolher quem será seu próximo oponente. Não existem itens para coletar ou segredos para desvendar, é simplesmente voar na direção do próximo inimigo. Para auxiliar nos deslocamentos e saber onde ir na sequência, o jogador conta com a ajuda de Ziku, computador criado por Bulma e que tem o formato providencial de um 3DS. Esse companheiro tecnológico é de grande importância e deixa destacado no mapa os locais exatos onde estão as próximas missões. Se o fator exploração deixa a desejar, o mesmo não podemos dizer das batalhas.



Inovador sistema de combates



Todas as lutas acontecem entre grupos, geralmente, de cinco contra cinco. Os combatentes ficam dentro de uma arena e existe, na parte inferior da tela, uma barra com ícones de todos os personagens. Esse marcador serve para indicar o próximo a atacar, e quem chega ao final do gráfico primeiro pode escolher seu movimento. As habilidades se dividem entre corpo a corpo e explosões de ki, que não gastam poder, além dos golpes especiais, recarga de energia e escaneamento dos adversários. Normalmente, os duelos começam com ambos os times usando o corpo a corpo ou as explosões de ki para encher a energia dos personagens.

Com a barra de poder carregada, é possível aproveitar as habilidades especiais, que tiram muito mais vida dos inimigos. Há ainda um outro marcador nomeado de Ultra, que serve para executarmos a Maxi Fusion entre os cinco personagens e criar um guerreiro poderosíssimo ou usarmos o golpe Zenkai, que serve para recrutar os integrantes da equipe inimiga para o nosso time. Por fim, é possível também empurrar os oponentes para fora da arena de combate. Quando isso acontece, ele acaba indo para o final da barra que indica os próximos a atacar.



Arena de combates



Prontos para a batalha!

O sistema de duelos, no primeiro momento, parece meio complicado e confuso. Porém, depois de umas duas ou três lutas, os comandos são facilmente assimilados.
A parte que achei mais interessante é que quase nunca o confronto se resolve somente no ataque, é preciso elaborar toda uma estratégia para alcançar a vitória. Por exemplo, um dos integrantes do meu grupo funcionava somente como suporte, curando os demais e empurrando os inimigos para fora da arena quando estavam próximos de executar seus ataques. Sem esse macete, não teria conseguido vencer algumas das batalhas, principalmente as últimas.

Como todo bom RPG, os vilões finais apresentam dificuldade elevada e se nossos personagens não estiverem preparados se tornarão presas fáceis. É totalmente possível avançar somente na história principal, deixando de lado as missões secundarias, e chegar com certa facilidade aos inimigos principais. Porém, é praticamente impossível derrotá-los quando ainda estamos em níveis muito baixos.


Suba de nivel e derrote os inimigos

Outro motivo que torna as side quests fundamentais são as energias coletadas ao final de cada luta. Existem cinco tipos diferentes de poder que ganhamos com nossos êxitos e eles devem ser coletados para abrir caminho no mapa. Sem essas energias, não é possível prosseguir na história.

Fuuuusão Há

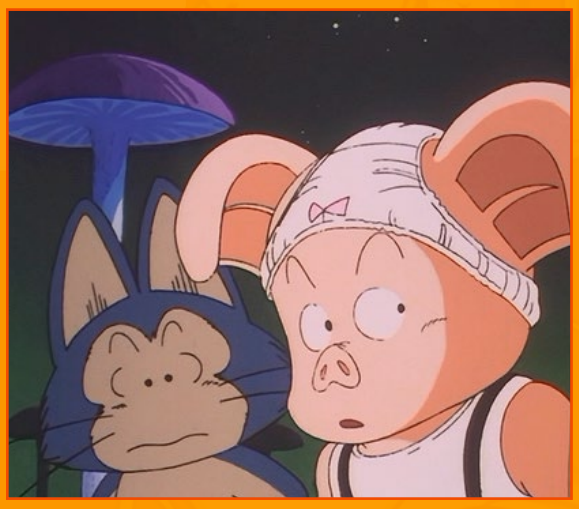

Técnica da fusão

Uma das partes mais divertidas no momento de formar sua equipe é realizar as fusões entre os integrantes. No total, são quatro tipos de técnicas que podem ser utilizadas. A primeira é a EX-Fusion, em que os dois guerreiros usam um equipamento fabricado pela Corporação Cápsula e podem ficar unidos por tempo indeterminado. Essa fusão é realizada e cancelada fora dos momentos de combate. Já as outras três técnicas ocorrem dentro das lutas, sendo que duas são bastante conhecidas pelos fãs da série.

A primeira é a Metamoru, em que os dois guerreiros realizam alguns movimentos e se unem por poucos minutos. É através dela que criamos, por exemplo, o irreverente Gotenks ou o poderoso Vegetto. A terceira técnica é com o uso dos brincos Potara e a última é a Maxi Fusion, que permite que os cinco combates se transformem em um. Em minha jogatina, dediquei boas horas brincando de fazer fusões, desde as mais interessantes até as mais bizarras. Algumas das combinações que renderam risadas foram as de Gyniu e Grande Saiyaman, resultando em Gyniuman, e de Mr. Satan e Majin Buu, criando o Majin Satan.



Sou fã, quero service



Dragon Ball Fusions está repleto de ótimas referências capazes de fazer brilhar os olhos de qualquer fã. Em determinado momento, em que Yamcha precisa enfrentar um grupo de saibamen, o guerreiro se diz com medo, mas promete que não irá morrer dessa vez. Já uma das missões paralelas é encontrar um ladrão de calcinhas. Quem será o único porquinho capaz de tal ato? Além dos fan services, também é divertido acompanhar os diálogos entre personagens que jamais teriam se encontrado na linha do tempo oficial, a não ser que usassem uma máquina do tempo. Por exemplo, quando Videl conhece Pan, ela acaba ficando totalmente encabulada ao descobrir que se casaria com Gohan no futuro.

Missões paralelas

Contando com as missões paralelas, o game demora mais de 25 horas para ser totalmente finalizado. Para não ficar enjoativo, muitas das side quests não se baseiam somente em lutas. Existem tarefas para os mais variados gostos: voar entre anéis ao melhor estilo Superman 64, encontrar dois personagens dispostos a realizar uma fusão, procurar interessados em visitar uma loja de roupas, entre muitas outras. Sem sombra de dúvidas, tédio é uma palavra que fica bem longa da jornada de Tekka.



A Maxi Fusion

Agradável surpresa

Para quem chegou sem muitas pretensões, até um pouco na sombra de Xenoverse 2, o jogo é surpreendentemente muito bom. Optar pelo gênero RPG se mostrou uma aposta certeira e provou que games baseados na obra de Toriyama não precisam ficar restritos aos Kamehamehas. Reunindo uma absurda quantidade de personagens e remetendo aos momentos mais marcantes da série, Dragon Ball Fusions é peça indispensável na coleção de qualquer fã de Goku.





✓ Prós

- Enredo original e interessante.
- Enorme quantidade de personagens.
- Foge do lugar comum dos jogos baseados em Dragon Ball.

✗ Contras

- Movimentação confusa pelos mapas.
- Fator exploração pouco desenvolvido.

Dragon Ball Fusions (3DS)
Desenvolvedor Bandai Namco
Gênero RPG
Lançamento 4 de agosto de 2016

Nota **8.0**

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



twitter.com/nintendoblast

Seguir



facebook.com/nintendoblast

Curtir



google.com/+NintendoBlast

Seguir



gameblast.com.br/podcast

Inscrever-se



youtube.com/GameBlastTV

Inscrever-se

por ***Thiago Caires***

Revisão: Arthur Maia
Diagramação: Leandro Alves

Jogos essenciais da oitava geração na Nintendo



Assim como a lua que sobrevoava Termina em **The Legend of Zelda: Majora's Mask**, o **Nintendo Switch** já paira sobre as nossas cabeças. Com seu lançamento marcado para 3 de março deste ano, a vida útil de seus predecessores está prestes a chegar ao fim. Nada melhor do que comemorar os seis anos de bons momentos, relembrando alguns dos melhores jogos lançados para **Wii U** e **3DS**!

Na terra dos portáteis



Mesmo com um começo difícil, graças a um preço maior do que as pessoas queriam pagar, o Nintendo 3DS conseguiu dar a volta por cima e trouxe uma biblioteca fantástica que nenhuma seleção poderia fazer jus. Desta lista exclui títulos que vieram de outras plataformas e remakes, como **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**, **Star Fox 64** e **Donkey Kong Country Returns**. Outras menções honrosas também ficam para as séries **Ace Attorney**, **Professor Layton** e **Kid Icarus**, que ganharam ótimos títulos no portátil.

Luigi's Mansion: Dark Moon



Após o primeiro jogo da série animar o começo da vida do GameCube em 2002, os fãs ficaram mais de 10 anos esperando pela sequência, que só chegou em 2012. Dark Moon é tudo que esperávamos de uma sequência: ele é maior – agora são cinco mansões com diversos puzzles para serem desvendados –, traz as mesmas mecânicas e o humor do original, bem como um modo online bem divertido e desafiador. Porém, a estrutura de pequenos desafios faz com que ele seja perfeito para o mundo dos portáteis.

Bravely Default

A evolução de **Final Fantasy** para sistemas de batalhas mais voltados para a ação deixou uma lacuna no mundo dos JRPG. Bravely Default surge exatamente para satisfazer a demanda por um jogo mais tradicional do gênero. De quebra, ele ainda traz um sistema de batalha interessante e estratégico, que dá a possibilidade de sacrificar turnos para soltar golpes mais poderosos no próximo. Tudo isso unido a uma direção de arte magnífica, ótima história e personagens cativantes, características que fazem o título ser imperdível.



Resident Evil Revelations

Desde o lançamento de **Resident Evil 4**, fãs da principal franquia de horror do mundo dos games clamavam pela volta dos ambientes fechados e hostis pelo qual a série ficou conhecida. A Capcom entregou exatamente isso em Revelations, um jogo que traz os puzzles e a atmosfera claustrofóbica e opressora dos games antigos, mas que ainda deixa espaço para a ação e a trama megalomaníaca dos mais modernos. Se isso não fosse o bastante, os gráficos são impressionantes, continuando como um dos mais bonitos da plataforma mesmo cinco anos após seu lançamento.



Azure Striker Gunvolt

Com um ritmo super rápido, Azure Striker Gunvolt traz nova vida ao gênero plataforma e é uma das melhores alternativas para quem espera por um novo **Mega Man** – ele é feito pelo mesmo time de desenvolvimento dos jogos da série Zero. O protagonista também solta tiros, porém, eles aqui servem sim como um catalisador para os poderes elétricos do protagonista, Gunvolt, que é a verdadeira forma de ataque. Apesar de não ser especialmente desafiante, o sistema de ranking e desafios aumenta a vida longa do jogo (que custa somente $15 na eShop).



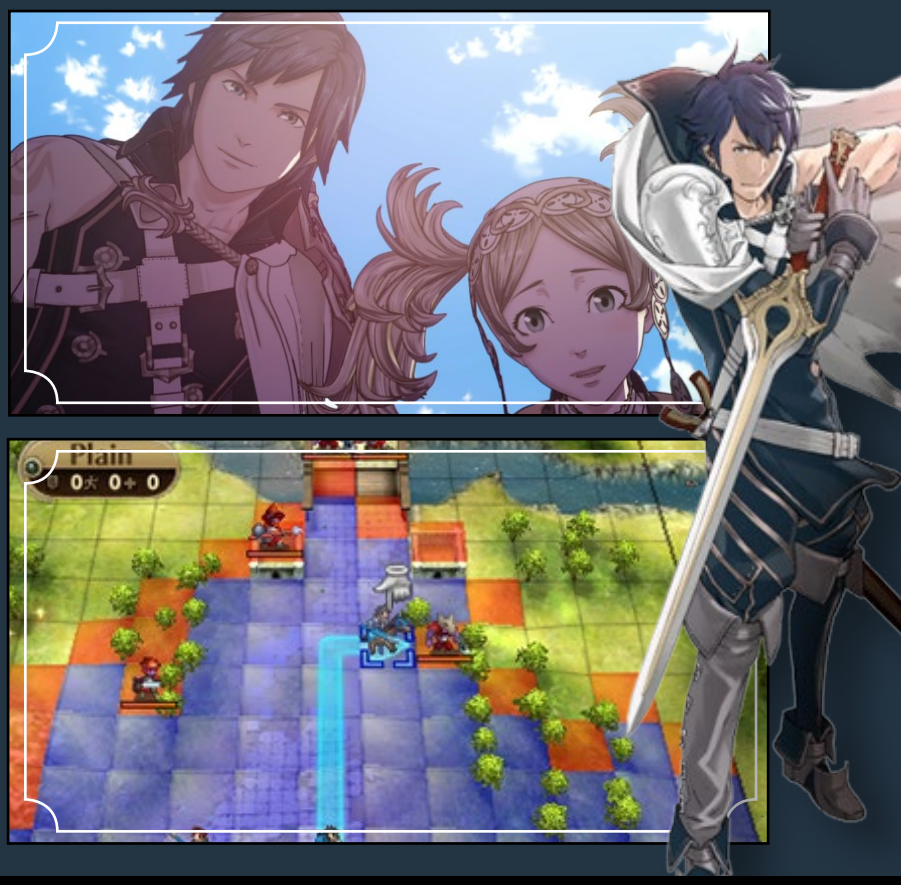
Shin Megami Tensei IV

Um dos grandes nomes do mundo dos RPG é Shin Megami Tensei. Porém, apesar de muitos já terem jogado Persona, a série principal era relativamente desconhecida. O quarto jogo chegou para mudar isso, graças a algumas mecânicas que o deixaram mais acessível, mas sem se esquecer da dificuldade pela qual a franquia é conhecida. Durante a campanha, você passa por uma história ousada cujo caminho é traçado com suas próprias escolhas, e é agraciado por um sistema de lutas que preza pela estratégia. Ótimo para quem quer colocar os pés no universo de SMT.



Fire Emblem Awakening

Por falar em games que servem de ótima porta de entrada para uma franquia, Fire Emblem: Awakening presentou a saga para toda uma nova leva de jogadores. Um dos principais motivos é a possibilidade de jogar sem o tradicional sistema de Morte Permanente – se o personagem morrer em batalha, ele está fora do jogo -, que torna o título muito mais acessível. Além disso, o jogo traz também uma boa história, com personagens cativantes que com certeza ficarão por muito tempo como alguns dos mais queridos da série (estou olhando para vocês, Lucina e Chrom).



Pokémon Sun/Moon

Nesta geração de portáteis, a série Pokémon passou por diversas mudanças. Se X/Y teve uma verdadeira revolução gráfica e a adição das super evoluções, a sétima geração dos monstrinhos de bolso reformulou todo o processo. A mudança em como se explora o mundo é clara; temos muito mais liberdade para nos mover no mapa. Também é clara a mudança na jornada. Os antigos ginásios agora tomam a forma de Trials, que devem ser finalizados antes da batalha com os Kahunas. Sem dúvidas, o melhor e mais atraente Pokémon em algumas gerações.



Mario Kart 7

Ainda que não muito diferente dos outros jogos da série até então, Mario Kart 7 é um jogo essencial na biblioteca de qualquer um justamente por esse mesmo motivo. Nunca antes na história da Nintendo (nos portáteis) um jogo de corrida foi tão divertido e tão bonito como MK7 é, além de tão próximo à experiência no console de mesa. Com a habilidade de jogar multiplayer com um amigo que não possui o jogo, esse continua sendo a melhor forma de ter a experiência Mario Kart fora de casa (até o momento).





Super Mario 3D Land

Assim como **New Super Mario Bros.** fez no Nintendo DS, Super Mario 3D Land definiu a cara de Mario nesta geração (tanto que serviu de inspiração para Super Mario 3D World para o Wii U). Ele é também o jogo a melhor utilizar as características do portátil, oferecendo uma visão isométrica que privilegia quem deixar a alavanca 3D do portátil ligada. Certos saltos ficam muito mais fáceis com a noção de espaço que a tecnologia proporciona (que está entre as mais bem executadas de toda a biblioteca, pois quase não há perda de nitidez com o movimento).







The Legend of Zelda: A Link Between Worlds

Mesmo após décadas de seu lançamento, A Link to the Past continua sendo um dos mais queridos jogos da franquia The Legend of Zelda. Por isso, quando a Nintendo anunciou uma sequência para a aventura, os fãs enlouqueceram e, graças à Triforce, não foram decepcionados. A Link Between Worlds é tudo que poderíamos pedir e um pouco mais. Todo o charme do primeiro continua aqui intacto e ainda traz seus próprios toques de personalidade. Isso é feito principalmente por meio das viagens pelas paredes, que não só leva o herói à Lorule, mas também é parte essencial dos puzzles. Junte isso com os novos itens, que agora podem ser comprados ou alugados, e temos uma forma mais livre de exploração das dungeons que já vimos.











No mundo dos consoles de mesa

Mesmo não replicando o mesmo sucesso que seu predecessor, o Wii U conseguiu reunir uma respeitável biblioteca em seus quase cinco anos de mercado. Assim como na lista para 3DS, não irei citar relançamentos, então alguns jogos não estarão nesta seleção. Destaque para **The Legend of Zelda: The Wind Waker HD**, que é uma das melhores remasterizações já feitas e se tornou um exemplo (o qual **Twilight Princess HD** não seguiu). Menção honrosa para **Yoshi's Woolly World**, que trouxe de volta aos consoles de mesa o mundo de Yoshi's Island, e também a **Captain Toad**, primeira aventura solo do cogumelo mais querido de Mushroom Kingdom.



Star Fox Zero

Foram mais de 10 anos de espera até que um novo jogo da saga de Fox McCloud chegasse em nossas mãos, ávidas por controlar as poderosas airwings em Star Fox Zero. Mas valeu a pena, pois o trabalho do sábio Shigeru Miyamoto nos trouxe um excelente jogo, cheio de desafios, ainda que curto. É verdade que o esquema de controles é complicado demais no começo, mas com o passar do tempo, ele se torna bem intuitivo. E quem comprou no lançamento ainda levou Star Fox Guard, um jogo sensacional que foge do tradicional combate com naves e vai para o território dos Tower Defense.







Tokyo Mirage Sessions #FE

Quando anunciaram um crossover entre Fire Emblem e Shin Megami Tensei, a última coisa que passou pela cabeça de qualquer um foi Tokyo Mirage Sessions. Isso não significa, porém, que o jogo seja menos divertido do que deveria. Muito parecido com um título Persona, controlamos uma equipe de adolescentes que precisa salvar o mundo de seres que se alimentam da Performa (alma) das pessoas. O sistema de combate é um dos destaques, permitindo os jogadores a soltarem combos devastadores, com momentos que são um espetáculo (literalmente).



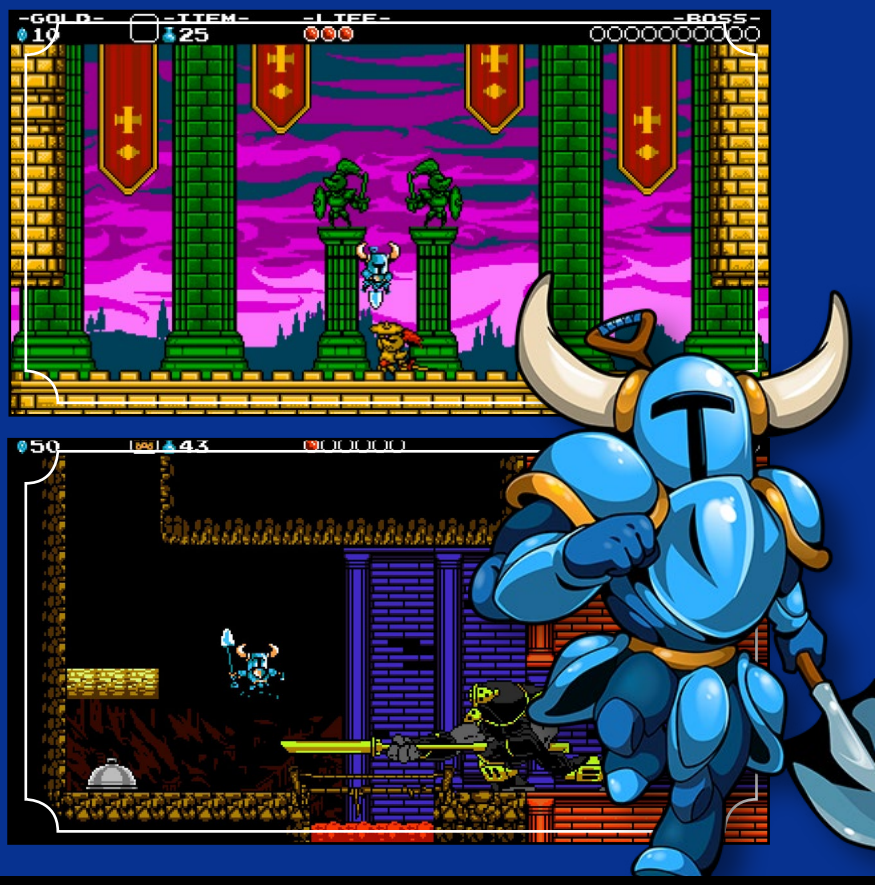
Donkey Kong Country: Tropical Freeze

Depois de Donkey Kong Country Returns "rebobinar" a franquia a sua fórmula original, Tropical Freeze continua no mesmo caminho, mas deixando de lado os controles por movimento que tiraram muito da precisão do seu antecessor. Seu papel como Donkey Kong é recuperar seu precioso estoque de bananas, além de salvar a floresta de animais vikings que trouxeram o frio à ilha. A aventura traz oito localidades, com vários estágios e chefes que vão desafiar de verdade suas habilidades. E os gráficos são tão bonitos que dá para ver os pelos de DK balançando ao vento.



Shovel Knight

Esse jogo indie pode ser encontrado em praticamente todos os consoles atuais, mas antes era um exclusivo do eShop. Shovel Knight pode ser considerado como o mestre de todos os jogos retrô, estilo que tem sido bastante explorado entre os jogos independentes. Com uma duração maior do que boa parte de seus similares, o game traz desafios muito bem elaborados e que devem ser sobrepujados com as várias habilidades que você deve comprar durante a campanha. Não se engane com a apresentação simples, este é o melhor jogo plataforma da geração.



Xenoblade Chronicles X

O primeiro Xenoblade Chronicles foi um jogo tão excepcional que deixou fãs de JRPG sedentos por mais aventuras nos mesmos moldes. X é exatamente isso, uma sequência não cronológica, mas que traz as mesmas qualidades em exploração de mapa e sistema de batalha, a diferença é que desta vez o seu personagem principal (que é customizável) tem uma maior variedade de armas para derrotar as criaturas de Mira nas centenas de missões disponíveis. A recuperação de pessoas e o desenvolvimento de New LA também é parte essencial desse JRPG que com certeza marcou a história do console.



Super Mario Maker

Há alguns anos, a comunidade de modificadores vem transformando jogos clássicos em novas versões, como o famoso Kaizo Mario. Para entrar nessa onda, a Nintendo lançou Super Mario Maker. Apesar de trazer vários estágios para serem jogados criados pela própria Nintendo, ele se destaca mais como uma ferramenta oficial para os jogadores criarem seus próprios estágios, ou ainda com uma fonte infinita de desafios para quem prefere deixar os outros colocarem a mão na massa. E tudo isso com o estilo gráfico que você preferir, do primeiro **Super Mario Bros.**, do saudoso Nintendinho, até o mais recente **New Super Mario Bros. U**.



Bayonetta 2

Quando pensávamos que nunca iríamos ter o prazer de jogar outro jogo estrelado por Bayonetta, eis que vem a Nintendo para nos salvar. Bayonetta 2 consegue pegar tudo o que fez o primeiro se destacar e construir algo ainda mais refinado. Prepare-se para muito tiro, porrada e bomba em estágios cheio de ação frenética e chefões de tirar o fôlego em batalhas extremamente épicas, com aquele toque de elegância sensual que só Bayonetta tem. E em mais um ato de generosidade, quem comprou o jogo ainda levou o primeiro de graça.



Super Smash Bros. for Wii U

O que seria de um console Nintendo sem um Smash Bros. para destruir amizades? Nada. Ainda bem que o Wii U não nos deixou na mão e trouxe um dos mais consistentes jogos da série, que ao mesmo tempo tenta dar aquele abraço em quem nunca encarou uma partida e dar uma bela bordoada em quem já é veterano. Sem falar na bela seleção de personagens, que fica ainda melhor com os personagens que podem ser adquiridos por meio de DLC. Vamos ser sinceros, quem não derramou uma lágrima ou pulou de animação ao ver Cloud entrar na batalha, com estágio em Midgard, invocações, Limit Break e tudo mais? Vale lembrar que esse título é, também, um dos mais interativos com os amiibo.





Splatoon

O espírito competitivo rolou solto no Wii U, e um dos principais símbolos disso foi Splatoon, resposta da Nintendo para quem clamava por algo no gênero FPS, que traz brigas acirradas, apesar da carinha bonitinha dos personagens. O gameplay é simples: use uma variedade de armas ou até mesmo baldes de tinta para conquistar a maior parte do cenário antes do tempo terminar. As partidas são rápidas e são ótimas para jogar em pequenas doses – se você conseguir parar de jogar, é claro. Para aqueles que gostam de um bom jogo multiplayer online, essa é uma ótima opção!



Mario Kart 8

Nos mais de 20 anos de história, Mario Kart se firmou como o principal jogo de corridas com trapaças da indústria, e se depender de Mario Kart 8 esse título ficará cada vez mais difícil de ser roubado. Se as copas que já vieram junto do game não eram o suficiente para deixar você e seus amigos entretidos por muito mais tempo do que vocês deveriam (olá, há vida longe dos consoles), o pacote de DLC aumentou e muito a vida útil do jogo. Com ele, foram adicionados novos corredores e uma seleção de telas vindas de outros títulos da série, assim como novas pistas inéditas e outras inspiradas em franquias como F-Zero e The Legend of Zelda. Imperdível para qualquer dono de Wii U.











por ***Renan Greca***

Revisão: Ana Krishna Peixoto
Diagramação: Leandro Alves

BLAST 2016 AWARDS



Devemos concordar que 2016 não foi dos melhores anos para a Nintendo. O Wii U estava em marcha baixa para a empresa poder focar recursos no Switch, enquanto o 3DS acabou se destacando mais devido a alguns lançamentos fortes. Ainda assim, decidimos fazer o Nintendo Blast Awards, para saber os jogos favoritos da equipe em determinadas categorias. Confira!

Melhor jogo de Wii U

1º Pokkén Tournament — 29,2%
2º Star Fox Zero — 20,8%
2º Tokyo Mirage Sessions #FE — 20,8%
4º The Legend of Zelda: Twilight Princess HD — 16,7%
5º Paper Mario: Color Splash — 12,5%





O Wii U careceu de um grande destaque em 2016 e o prêmio acabou ficando com o *spin-off* de luta de Pokémon, **Pokkén Tournament**. **Tokyo Mirage Sessions #FE**, um RPG que recebeu avaliações surpreendentes, ficou empatado com **Star Fox Zero**, cuja recepção foi... mista. Mesmo sendo um *remaster* de um jogo de 2006, **Twilight Princess HD** superou a última aventura do Mario de papel.

Confira nossa análise de **Pokkén Tournament** na **Nintendo Blast #21**.



Melhor jogo de 3DS

1º Pokémon Sun & Moon — 47,8%
2º Fire Emblem Fates — 17,4%
2º Monster Hunter Generations — 17,4%
4º Bravely Second: End Layer — 13%
5º Phoenix Wright: Ace Attorney - Spirit of Justice — 4,3%





Essa foi fácil, né? No aniversário de 20 anos da série, **Pokémon Sun** e **Pokémon Moon** levam o título no portátil. Em seguida, temos uma trinca de RPGs de estilos variados: um tático, um de ação e um tradicional. O pobre advogado de cabelo espetado ficou para trás.











Melhor Nindie

1º Azure Striker Gunvolt 2 (3DS) — 39,1%
2º Severed (3DS/Wii U) — 23,8%
3º Axiom Verge (Wii U) — 19%
4º Jotun: Valhalla Edition (Wii U) — 14,3%
5º Noitu Love Devolution (3DS/Wii U) — 4,8%



Keiji Inafune pode ter errado a mão em **Mighty No. 9**, mas seus discípulos da Inti Creates acertaram com **Azure Striker Gunvolt 2**, que remete aos clássicos jogos da série **Mega Man X**. **Severed** e **Axiom Verge**, dois favoritos pessoais meus, também foram bem aceitos após migrarem da família PlayStation para as plataformas Nintendo.



Melhor jogo ou aplicativo
mobile tangencial à Nintendo



1º Pokémon GO (iOS/Android) — 60,9%
2º Super Mario Run (iOS) — 30,4%
3º Miitomo (iOS/Android) — 8,7%

A concorrência não era muito forte aqui. Naturalmente, **Pokémon GO** foi um dos fenômenos mais memoráveis de 2016 e merece sua posição de destaque. **Super Mario Run** provavelmente é um jogo melhor, mas não se comparou à febre de Pikachu e companhia. Lembra de **Miitomo**? Pois é, ele também saiu em 2016 e não foi esquecido por todos.











Melhor jogo do Mario e/ou Luigi

1º Super Mario Maker for Nintendo 3DS (3DS) — 47,8%
2º Mario & Luigi: Paper Jam (3DS) — 21,7%
3º Paper Mario: Color Splash (Wii U) — 17,4%
4º Super Mario Run (iOS) — 13%
5º Mario Party: Star Rush (3DS) — 0%



Apesar das funcionalidades reduzidas, **Super Mario Maker** ainda fez sucesso no 3DS. Para mim, o maior apelo da versão é o **Super Mario Challenge**, que contém 100 fases originais da Nintendo extremamente criativas. Os RPGs de 3DS e Wii U acabaram sendo melhores do que esperávamos, superando a primeira aventura mobile do encanador e o esquecido **Mario Party: Star Rush**.











Melhor jogo que você não lembrava que saiu em 2016

1º Kirby: Planet Robobot (3DS) — 60,9%
2º Sonic Boom: Fire & Ice (3DS) — 17,4%
3º BoxBoxBoy! (3DS) — 13%
4º Azure Striker Gunvolt 2 (3DS) — 8,7%
5º Mini Mario & Friends: Amiibo Challenge (3DS/Wii U) — 0%

Aparentemente me equivoquei ao incluir Kirby nesta categoria — o jogo do cor-de-rosa ganhou de lavada. Enquanto isso, a Sega aparentemente acertou ao não abandonar a sub-série Sonic Boom e **BoxBoxBoy**!, que complementa bem os *puzzles* criativos de seu antecessor. O verdadeiro vencedor desta categoria, no entanto, é **Mini Mario & Friends: Amiibo Challenge**, que realmente foi esquecido por todos.





Melhor jogo que ninguém queria
mas foi lançado mesmo assim

1º Metroid Prime: Federation Force (3DS) — 52,2%
2º Star Fox Guard (Wii U) — 17,4%
2º Paper Mario: Color Splash (Wii U) — 17,4%
4º Mario Party: Star Rush (3DS) — 13%
5º Style Savvy: Fashion Forward (3DS) — 0%



Alguns dirão que eu inventei uma categoria só para **Metroid** ganhar. Mas acho difícil negar que a Nintendo anda lançando alguns jogos que nos fazem pensar apenas "por quê!?" para tapar os buracos em seu calendário. **Metroid**, **Star Fox**, **Paper Mario** e **Mario Party** são séries amadas, mas não era exatamente isso que queríamos.











Melhor momento para enriquecer vendendo ações da Nintendo

1º Quando investidores acharam que **Pokémon GO** é da Nintendo — 39,1%
2º Quando o trailer do **Switch** foi mostrado — 30,4%
3º Quando acreditávamos que a Nintendo produziria mais do que doze **NES Classic Edition** — 13%
4º Quando **Miyamoto** apareceu no palco da **Apple** — 8,7%
5º Quando **Super Mario Run** foi considerado ruim por não ser de graça — 8,7%



Acompanhar as ações da Nintendo em 2016 foi como assistir uma montanha russa em câmera lenta. Apesar de poucos lançamentos, a empresa não foi tímida em fazer anúncios bombásticos ou inesperados, conquistando a vontade de muita gente (que não conseguiu gastar seu dinheiro porque não achou um único NES na prateleira).











Melhor fonte de rumores

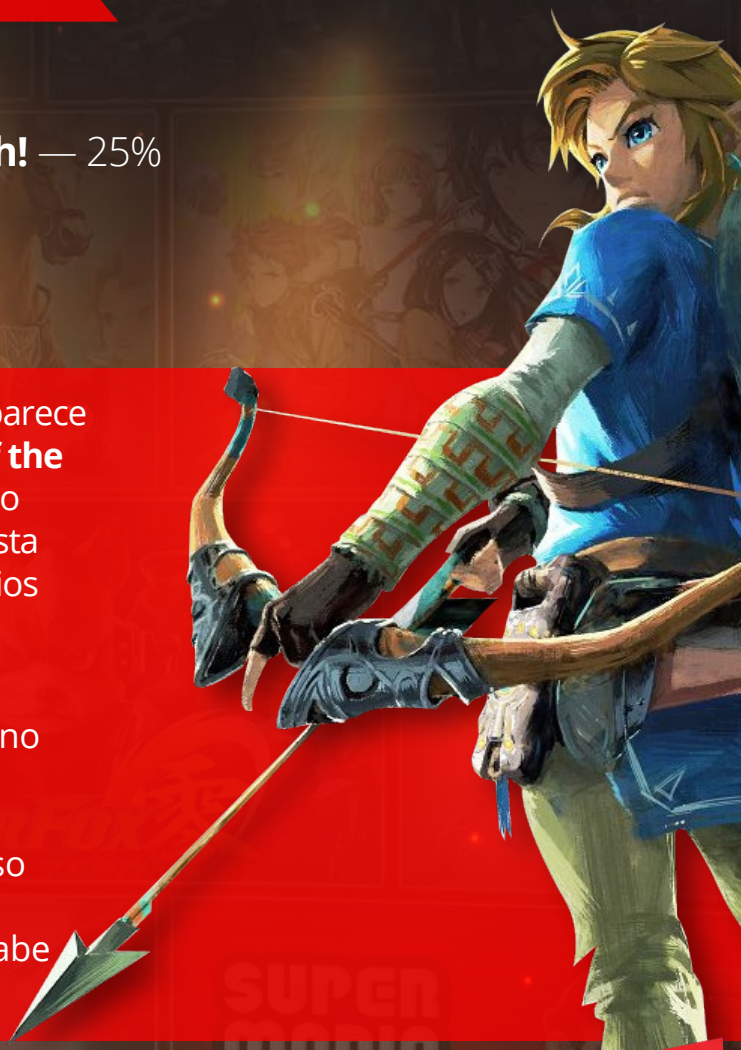
1º Controle do NX — 33,3%
1º Specs do NX — 33,3%
3º Data de lançamento do NX — 16,7%
4º Jogos do NX — 12,5%
5º Mídia dos jogos do NX — 4,2%

NX, NX, NX. Parece que foi ontem que Iwata mencionou essas duas letras pela primeira vez, mas na verdade fazem *quase dois anos*. Finalmente, sabemos o nome, o visual e o preço do Switch, mas até o famigerado dia 20 de outubro, só pensávamos no tal do NX. Provavelmente o melhor rumor de todos foi o do controle oval, que começou com uma imagem renderizada em computador e concluiu com um detalhado protótipo impresso em 3D.



Jogo mais antecipado de 2017

1º **The Legend of Zelda: Breath of the Wild** (Wii U/Switch) — 66,7%
2º Que se danem os jogos, só quero o **Switch!** — 25%
3º **Super Mario Odyssey** (Switch) — 4,2%
3º **Pikmin** (temp.) (Switch) — 4,2%
5º P**roject Giant Robot** (sim, eu ainda acredito nele!) (Wii U) — 0%



Outra fácil, não é? Após quase três anos de espera, parece que finalmente chegamos ao ano em que **Breath of the Wild** será lançado. Seu maior concorrente é o próprio Switch, a nova plataforma híbrida da Nintendo prevista para março de 2017. Mario e Pikmin têm seus próprios fãs, mas será que **Project Giant Robot** ainda existe?

A ausência da Nintendo em 2016 tem uma consequência importante: 2017 promete ser um ano forte para os fãs da empresa, começando com os lançamentos do Nintendo Switch e **Breath of the Wild** e culminando com o lançamento do grandioso **Super Mario Odyssey**. Com toda a atenção da empresa voltada a uma única plataforma, quem sabe o que nos aguardas nos meses intermediários?











por ***Pedro Vicente***

Revisão: Arthur Maia
Diagramação: Leandro Alves



Nintendo Switch: o console e os jogos

No último dia 12 de janeiro, mais precisamente no início do dia 13 para nós aqui do Brasil, a Nintendo revelou o tão aguardado Nintendo Switch. Entre alguns trailers empolgantes e outros menos reveladores, a lineup apresentada agrada, e deve ser complementada ao longo dos próximos meses e, principalmente, da E3 em junho (assim esperamos). Com grandes títulos como Breath of the Wild, Super Mario Odyssey, Splatoon 2 e Dragon Quest XI, entre outros, o Switch pode ter um excelente primeiro ano. E aqui você confere tudo que sabemos dele até agora.

Nintendo Switch: a máquina

Programado para o dia 3 de março, com preço sugerido de 299 dólares, as especificações técnicas do console ainda não foram divulgadas, o que está gerando algumas especulações. De qualquer forma, sabe-se que o console roda em 30fps e 900p o Breath of the Wild, e que outros títulos como NBA2k18 e Dragon Quest XI (que já estavam programados para o PS4, por exemplo) rodarão no sistema. Há alguns mistérios que nos deixam com a pulga atrás da orelha, como por exemplo a opção da Ubisoft de portar Steep (um jogo com pouco cartaz) e não Watch Dogs 2 (o principal título comercial da Ubi em 2016). Será que isso é um indicativo que o Switch não roda alguns títulos da geração atual? Ou apenas um indicativo de planejamento interno da Ubisoft?




Chega 03 de março!

De qualquer forma, com esse mistério acerca das especificações, fica a impressão de que o Switch não comportará alguns títulos multiplataforma. Não há nada garantido até o momento, até pelo fato de que esperamos que muitos anúncios e confirmações para o console sejam realizados na E3. De concreto, temos os 32GB de memória (que poderá ser expandida com MicroSDs), e o ciclo da bateria para quando o console estiver fora do Dock: variando entre 2h30min e 6h30min dependendo da utilização. Para ficar mais claro, o site oficial da Nintendo exemplifica que a bateria deve durar cerca de 3h quando jogamos Breath of the Wild.



Os dois Joy-Con, que poderão ser adquiridos em cores alternadas (vermelho e azul) ou em cinza, possuem, além dos analógicos e botões que já havíamos identificado no primeiro trailer do console, dois botões superiores (R e L) para serem usados quando o jogador estiver com apenas um Joy-Con, um botão de Home (similar ao do GamePad), um para capturar imagens que poderão ser compartilhadas nas redes sociais (e futuramente também vídeos), e um leitor NFC para os amiibo.

Além disso, os Joy-Con terão sensores de movimento e a vibração HD Rumble. Também existe uma câmera que capta movimentos à sua frente. Essas novidades serão essenciais para os dois jogos que foram apresentados no começo do evento. Os jogos, aliás, virão em um cartão, e as caixas tem um formato similar aos títulos de PSP, para compararmos.



Falando em um portátil, algo que preocupa é essa indefinição momentânea do real mercado do Switch. Seu preço não está mais em conformidade com um console de mesa do que com um portátil, e sua primeira apresentação focou muito mais nos controles e em seus aspectos do que com o caráter on the go do Switch. Ainda teremos mais informações, mas Reggie já afirmou que o 3DS continuará a ter jogos anunciados. Pessoalmente acredito que ser um sucessor do Wii U e do 3DS é o melhor caminho do Switch, mas para isso seria necessário um apoio das produtoras e dos consumidores que estão no 3DS. Temo um pouco pelo futuro do console, se ele se colocar como um sistema caseiro que, eventualmente, pode ser usado fora da sala.



Em entrevista recente, Xavier Croft, da Ubisoft, afirmou que trazer o Steep ao invés de Watch Dogs 2 ou The Division foi uma opção deliberada. De acordo com ele, o título teria o "DNA" do Switch, e a mobilidade para curtas ou longas sessões. Ele ainda afirmou que a mensagem do Switch está mais clara que a do Wii U, e que a Ubisfot acredita que o novo sistema fará muito mais sucesso que seu antecessor.

Nintendo Switch: o sistema online

Antes de irmos para a parte empolgante, é necessário passear por outro ponto polêmico do Switch: o sistema online pago que foi anunciado. É um serviço objetivamente inferior aos dos concorrentes: com party por aplicativo de celular, e a locação mensal de um título de NES/SNES. Em outras palavras, ao invés de criar um serviço de streaming fixo de sua biblioteca clássica e cobrar por isso, a Nintendo optou por cobrar para que possamos usar uma ROM por um mês. No passado a Microsoft voltou atrás com algumas opções que pegaram mal, e esperamos que a Nintendo reveja esse seu trato com a biblioteca clássica e com esse serviço online pago que dá muito pouco em troca.

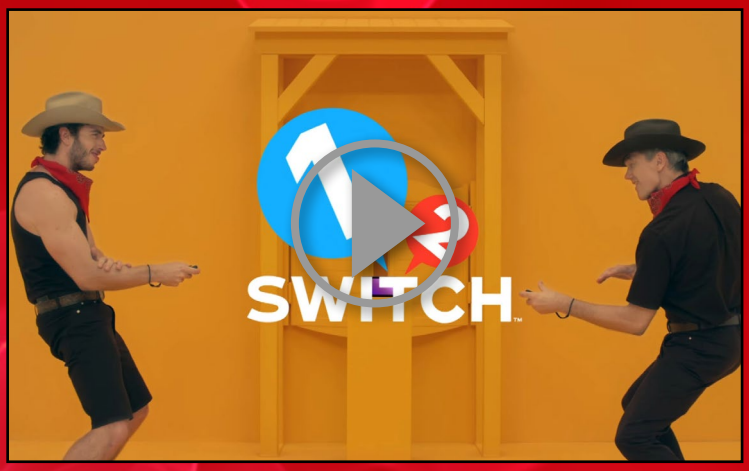
É triste ver a Nintendo chegar atrasada nesse tipo de serviço, e ainda propor algumas coisas que não deveriam ser aceitas por sua base de fãs.

Nintendo Switch: os jogos

Os títulos apresentados, entretanto, são empolgantes, mesmo que alguns deles estejam claramente em um estágio muito inicial de produção. Um primeiro ano com Breath of the Wild, Mario Kart 8 Deluxe, Splatoon 2 e Super Mario Odyssey (que foi confirmado pela Nintendo como estando em um estágio avançado de desenvolvimento) é algo bastante animador para um sistema. Esperamos, novamente, que mais títulos exclusivos e não-exclusivos sejam confirmados para que a biblioteca do Switch seja vasta e recheada a cada mês.

1-2 Switch

De minigames em que os dois participantes precisam ordenhar uma vaca para ver quem consegue mais leite, até um confronto entre dois pistoleiros, 1-2 Switch tem o intuito de ser um party game. O conceito é bastante interessante: os jogadores não vão olhar em nenhuma tela, mas sim um para o outro. O preço salgado (50 dólares) e o fato de não vir junto ao Switch tiraram um pouco o brilho desse lançamento, mas esperamos que ele surpreenda a partir do dia 3 de março.



Arms

Ainda sem data definida, essa nova IP da Nintendo aposta nos controles Joy-Com para criar uma briga à longa distância. A novidade é que os braços dos lutadores são impulsionados por molas. Quem jogou no evento da Big N afirmou que o título funciona, e que tem muito mais profundidade do que inicialmente aparenta. Com um visual colorido e personagens potencialmente carismáticos, talvez seja uma boa aposta.



Splatoon 2

Com uma área HUB maior, mais customização, mais armas e, como novidade, especiais (como se fossem ultimates), Splatoon 2 tem tudo para agradar quem já se aventurou no primeiro título, e quem sabe trazer mais fãs. Sem muitas informações, o título parece uma iteração não muito distante do que já conhecemos, mas bem honesta. Chega no inverno de 2017.



Super Mario Odyssey

Com foco na exploração de um vasto mundo, parecido com o nosso em muitos momentos, a nova aventura 3D do Mario ainda contará com a adição de um novo chapéu. Usado para arremessar, e também como plataforma, podemos esperar que essa nova mecânica se combine bem com os divertidos e diferentes estágios que já podemos vislumbrar. É Mario, então a chance de não ser excelente é bem baixa, mas resta aguardar até dezembro de 2017, quando o jogo está marcado para ser lançado.



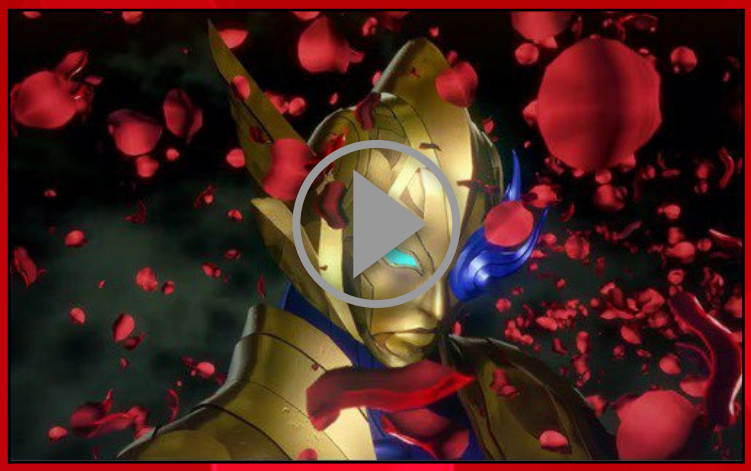
Xenoblade Chronicles 2

Claramente em um estágio de produção menos adiantado, XC 2 é uma sequência direta do primeiro título de Wii. A identidade visual e as referências do trailer também apontam para uma conexão grande com XC, além da presença de uma espécie de Monado. Os desenvolvedores já haviam prometido que a sequência de Xenoblade Chronicles X seria mais focado em história, e gostaríamos muito de ver XC 2 pegar o que houve de melhor em cada um de seus antecessores.



Shin Megami Tensei

Não temos muitas informações, mas é muito bom saber que um novo SMT está a caminho do Switch. A série é absolutamente competente, e na comemoração de seus 25 anos um novo jogo está sendo preparado. Se vai ser efetivamente um Shin Megami Tensei V, ainda não sabemos. Resta aguardar, mas coisa boa vem por aí.



Mario Kart 8 Deluxe

A versão definitiva de MK 8, com todas as expansões, além da adição de personagens como Dry Bones, Inklings e King Boo, e a esperada volta do modo batalha, em uma arena inspirada em Splatoon. É muito bom ver MK 8 voltar para uma edição final, que será convidativa tanto para quem já o comprou no Wii U quanto para os novos jogadores.



The Legend of Zelda: Breath of the Wild

Existem trailers bons, e existem (poucos) trailers do nível deste que vimos na apresentação do Switch. Pudemos ver mais do mundo, ter alguma noção do enredo e dos personagens que encontraremos, e conhecer mais das inúmeras atividades que o Link realizará nesse jogão. Que venha março!



Outros jogos confirmados

- Dragon Quest X
- Dragon Quest XI
- Dragon Quest Heroes I.II
- Project Octopath Traveler
- I Am Setsuna
- Sonic Mania
- Sonic 2017
- No More Heroes 3 (título provisório)
- The Elder Scrolls V: Skyrim
- FIFA (ainda sem versão especificada)
- Steep
- Rayman Legends
- Just Dance 2017
- NBA 2k18
- Super Bomberman R
- Puyo Puyo Tetris
- Has-Been Heroes
- Rime
- Syberia 3
- Skylanders Imaginators
- Minecraft Switch Edition
- Minecraft Story Mode
- Dragon Ball Xenoverse 2
- Fast RMX
- Disgaea 5
- Ultra Street Fighter II: The Final Challengers
- Constructor
- Minna de Waiwai! Spelunker



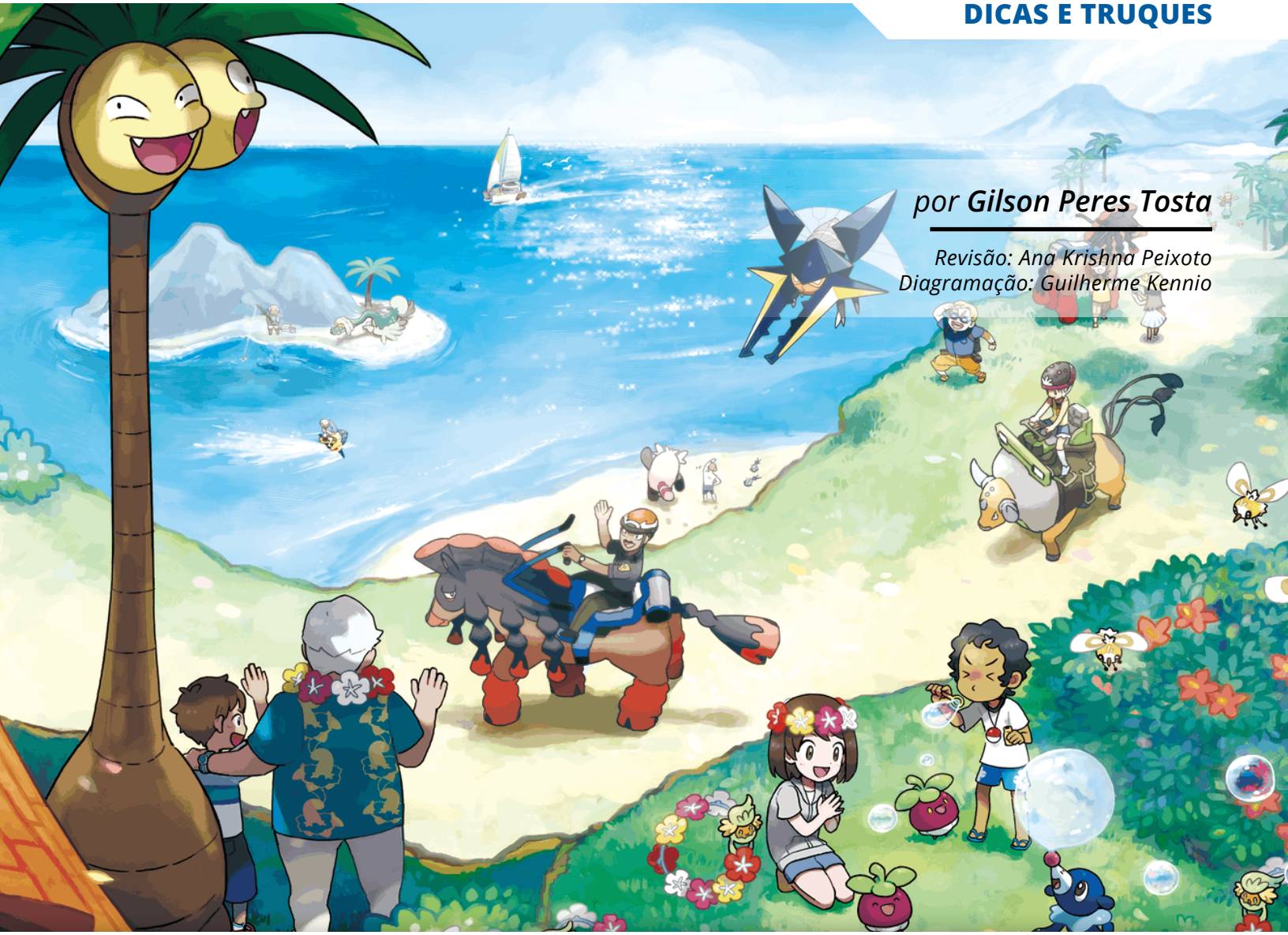

Project Octopath Traveler


No More Heroes 3 (título provisório)





Com uma biblioteca incial instigante, resta saber que títulos e anúncios os próximos meses nos reservam. Seria bem interessante ver mais apoio das empresas terceiras, principalmente para títulos exclusivos. Seria, mais interessante ainda, ver que a própria Nintendo também está preparando o máximo de jogos possível para seu sistema. Entre alguns mistérios que se mantém, erros (graves) e acertos (animadores), não dá para dizer que o Switch chegou causando pouco barulho.



por ***Gilson Peres Tosta***

Revisão: Ana Krishna Peixoto
Diagramação: Guilherme Kennio

Todas as abilities e Z-Moves de Pokémon Sun & Moon (3DS)

Entre todas as novidades que Pokémon Sun & Moon (3DS) trouxeram para a nossa franquia de monstrinhos favorita, os Z-Moves se destacam como uma nova forma de ataque poderosíssima que acrescenta uma nova dinâmica para as batalhas, somando-se às mega evoluções como um elemento único da batalha. Como só é possível utilizar um golpe destes por batalha, é muito importante que você conheça todos eles para saber exatamente qual usar na melhor hora!

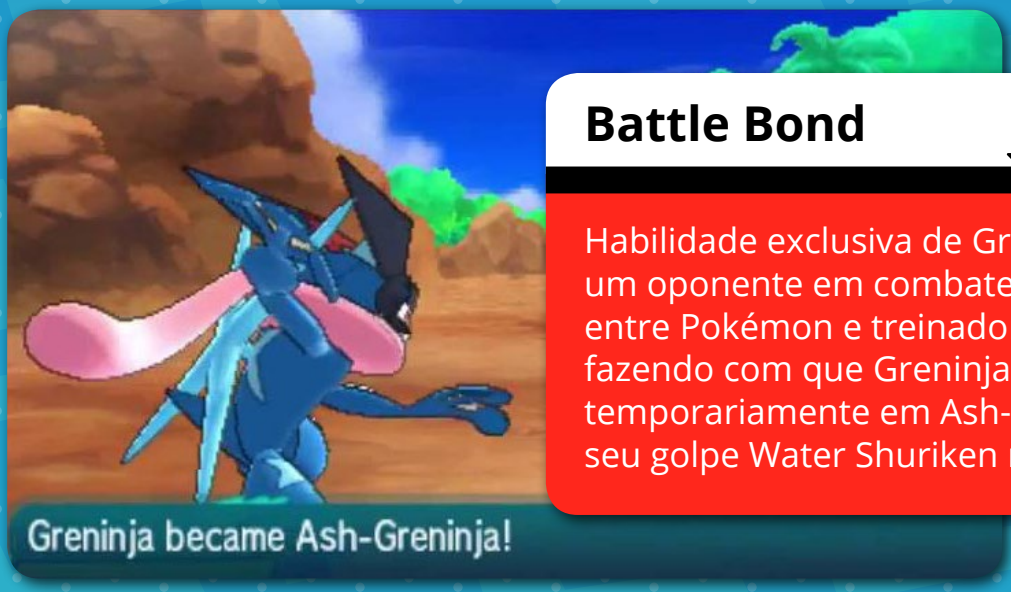
Mas antes de cairmos de cabeça nessa nova modalidade de técnicas especiais de Pokémon, vamos dar uma olhadinha nas novas habilidades que os monstrinhos apresentam nesta sétima e ótima geração!

Novas Abilities

Battery

Essa habilidade aumenta o poder dos movimentos especiais dos Pokémon aliados em combate.





Battle Bond

Habilidade exclusiva de Greninja, ao vencer um oponente em combate o vínculo entre Pokémon e treinador é fortalecido fazendo com que Greninja se transforme temporariamente em Ash-Greninja, tornando seu golpe Water Shuriken mais forte.

Beast Boost

Habilidade exclusiva das Ultra Beasts, ela faz com que o Pokémon que a possui, ao derrotar um Pokémon adversário, tenha sua *stat* mais forte aumentada ainda mais.

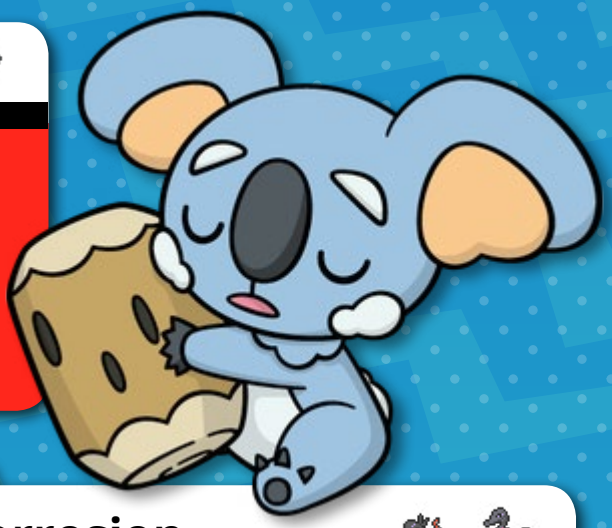
Berserk

Quando um Pokémon com a habilidade Berserk sofrer um dano que o deixe com a metade da sua vida ou menos, sua *stat* de Special Attack será aumentada.



Comatose

Um Pokémon com a habilidade Comatose sempre está sonolento e quando dorme, não acorda. Entretanto, essa habilidade permite que o Pokémon ataque enquanto dorme. Bem útil, não é mesmo?



Corrosion

Com essa habilidade estupenda, o Pokémon conseguirá envenenar até mesmo Pokémon do tipo Aço (Steel) ou Venenoso (Poison), tipos que tradicionalmente são imunes ao envenenamento.



Dancer

Quando outro Pokémon usa um movimento de dança o Pokémon com habilidade Dancer poderá acompanhá-lo independentemente da sua *stat* de agilidade (Speed).

Dazzling

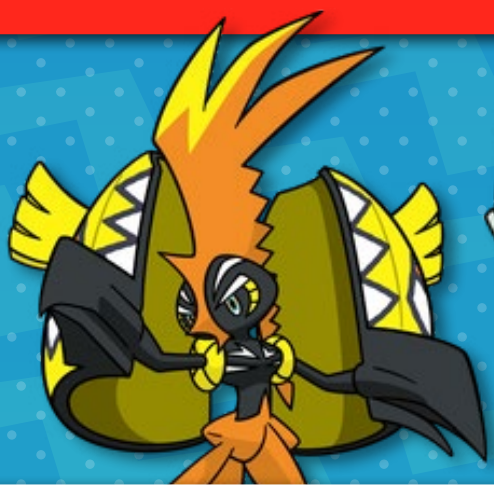
Essa habilidade permite que o Pokémon surpreenda o adversário impedindo-o de usar quaisquer movimentos de prioridade durante a batalha.



Disguise

Habilidade exclusiva de Mimikyu, ela faz com que o Pokémon fantasma seja protegido uma vez por batalha de um dos ataques adversário pelo seu manto tenebroso.







Electric Surge

Habilidade própria do guardião Tapu Koko, faz com que o terreno se transforme em um terreno elétrico quando ele entra em combate, fortalecendo golpes elétricos e impedindo que os Pokémon que estejam no solo durmam por cinco turnos.

Emergency Exit

Golisopod é o monstrinho que possui essa habilidade inteligente. Quando ele está com os seus pontos de vida pela metade, pressente o perigo eminente e se troca automaticamente com outro de seus Pokémon.

Fluffy

A fofura de Pokémon como Stufful faz com que o dano de ataques de contato direto seja diminuído. Entretanto, dobra o dano de todos os movimentos do tipo Fogo (Fire).



Full Metal Body

Essa poderosa habilidade de Solgaleo faz com que nenhuma habilidade de nenhum outro Pokémon consiga diminuir os stats do guardião do Sol.



Galvanize

Essa incrível habilidade da Alola Form de Geodude e sua família faz com que todos os ataques do tipo Normal se tornem ataques Elétricos.

Grassy Surge

Habilidade própria do guardião Tapu Bulu faz com que o terreno se transforme em um terreno gramado quando ele entra em combate, fortalecendo golpes do tipo grama (Grass) e recuperando o HP do Pokémon por cinco turnos.



Innards Out

O Pokémon com essa habilidade que for nocauteado causará no adversário uma quantidade de dano proporcional aos pontos de vida que ele tinha antes de sofrer o ataque que o abateu.

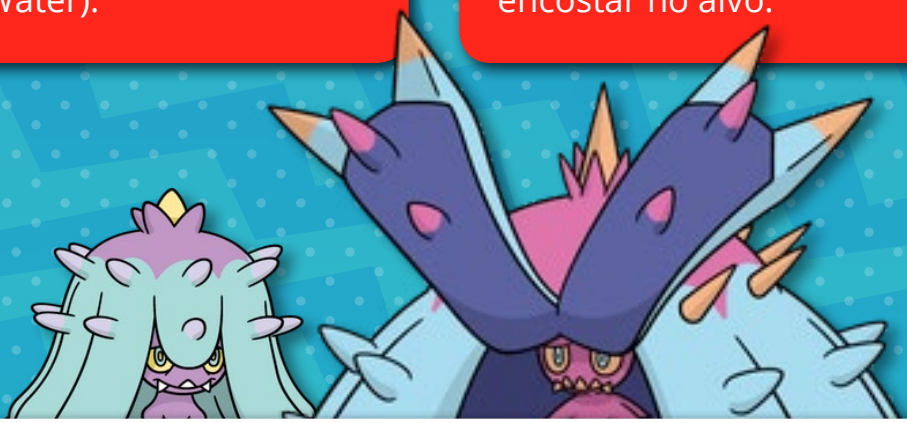


Liquid Voice

Com essa habilidade, todos os ataques baseados na voz se tornam golpes do tipo água (Water).

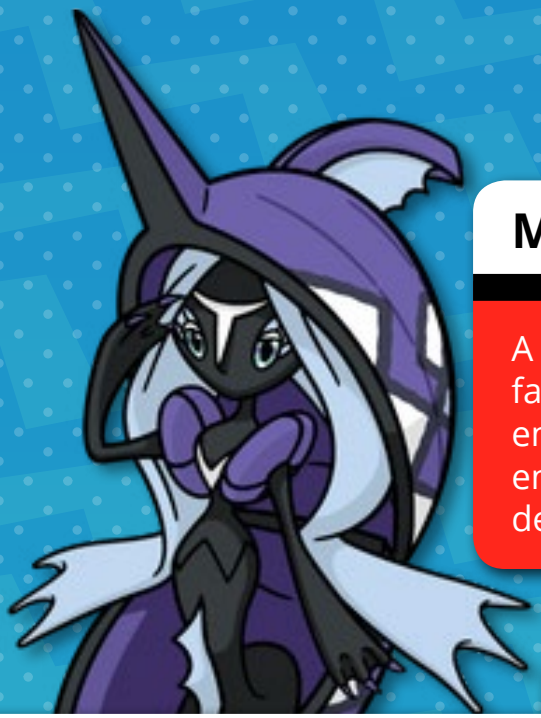
Long Reach

Essa ability permite que o Pokémon utilize golpes de contato direto sem precisar encostar no alvo.



Merciless

Caso o Pokémon adversário esteja envenenado, todos os golpes do Pokémon com a habilidade Merciless serão danos críticos.



Misty Surge



A habilidade exclusiva de Tapu Fini, faz com que o terreno se transforme em Misty Terrain quando ela entra em combate, fortalecendo golpes de fada (Fairy) por cinco turnos.

Power Construct



Habilidade própria de Zygarde através de suas diversas formas. Quando seu HP chega a metade, células inertes se juntam para mudar a forma do Pokémon.





Power of Alchemy



O Pokémon que tem essa habilidade copia a habilidade de um dos Pokémon aliados que já foi derrotado em batalha.



Prism Armor

Habilidade exclusiva de Necrozma, reduz o poder de dano de ataques super efetivos nele.



Psychic Terrain

A habilidade exclusiva de Tapu Lele, faz com que o terreno se transforme em um terreno psíquico quando ela entra em combate, fortalecendo golpes psíquicos (Psychic) e protegendo os Pokémon que estejam no solo contra ataques de prioridade por cinco turnos.



Queenly Majesty

A aparência majestosa de Tsareena impede que o Pokémon adversário utilize ataques de prioridade contra ela.

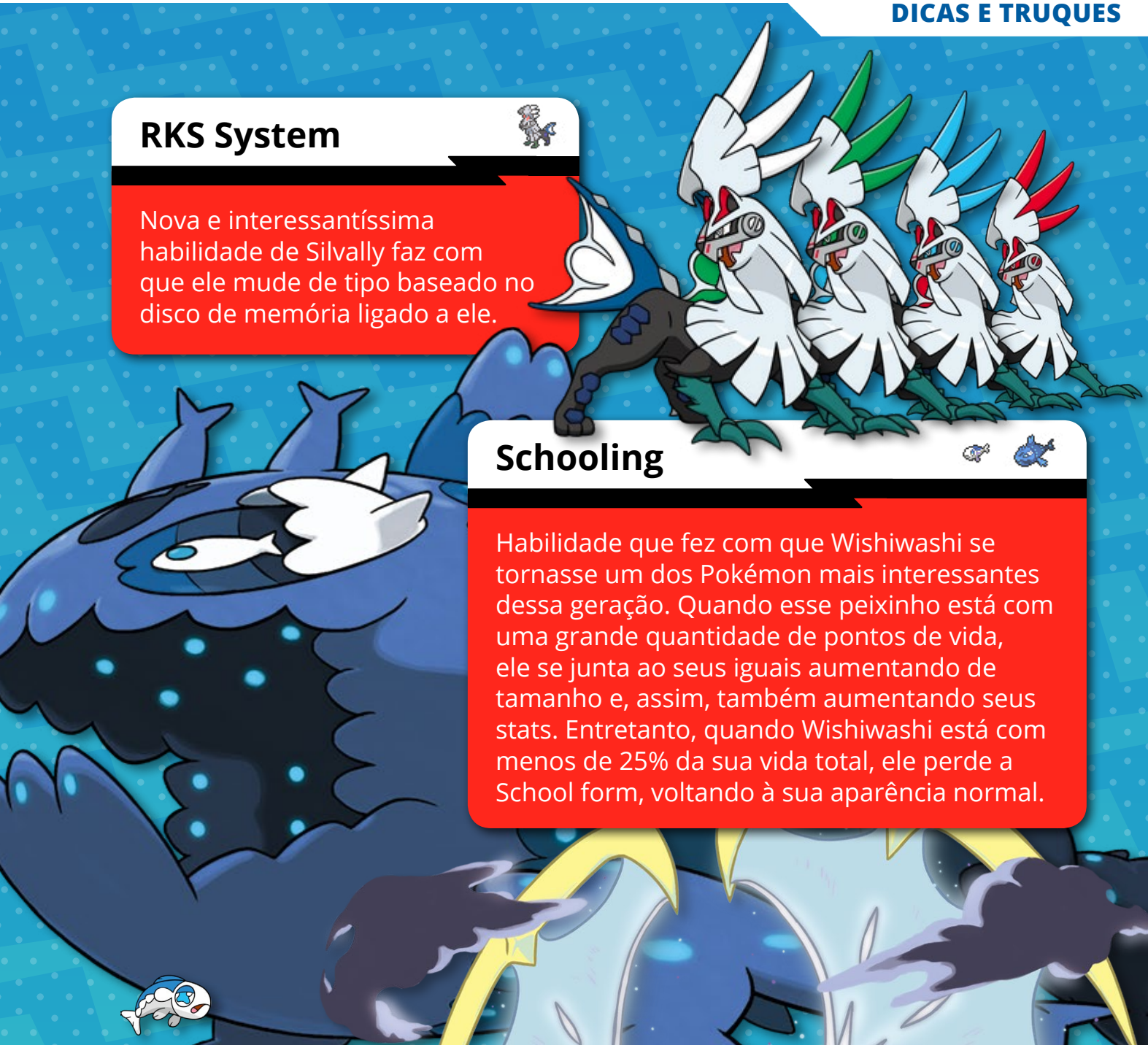


Receiver

Com essa habilidade, Passimian copia a habilidade de um aliado derrotado em batalha.

RKS System

Nova e interessantíssima habilidade de Silvally faz com que ele mude de tipo baseado no disco de memória ligado a ele.



Schooling

Habilidade que fez com que Wishiwashi se tornasse um dos Pokémon mais interessantes dessa geração. Quando esse peixinho está com uma grande quantidade de pontos de vida, ele se junta ao seus iguais aumentando de tamanho e, assim, também aumentando seus stats. Entretanto, quando Wishiwashi está com menos de 25% da sua vida total, ele perde a School form, voltando à sua aparência normal.

Shadow Shield

Habilidade própria de Lunala que faz com que todo o dano sofrido enquanto ela estiver com a vida completa seja reduzido.



Shields Down

A habilidade exclusiva de Minior faz com que esse Pokémon se torne absurdamente agressivo caso perca no mínimo a metade de seus pontos de vida totais.



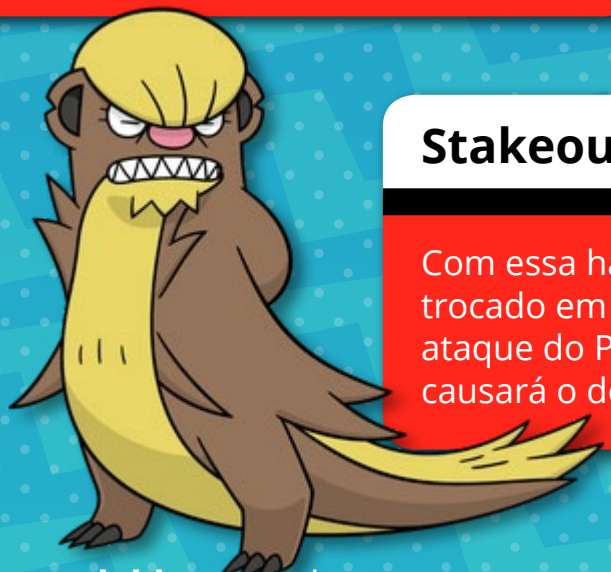


Slush Rush

Faz com que a *stat* de velocidade do Pokémon aumente quando ele se encontra em uma nevasca.

Soul-Heart

Com essa habilidade, Magearna aumenta sua *stat* de Special Atack sempre que desmaia em combate.



Stakeout

Com essa habilidade, caso o Pokémon defensor seja trocado em combate sem ser nocauteado, o próximo ataque do Pokémon que tem a habilidade Stakeout causará o dobro de dano no novo adversário.

Stamina

Essa habilidade faz com que as *stats* de defesa do Pokémon aumentem sempre que ele sofrer um dano por um ataque.





Steelworker

A habilidade natural de Dhelmise faz com que todos os ataques do tipo Aço (Steel) sejam fortalecidos.

Surge Surfer

Com essa habilidade, caso esteja em um terreno elétrico, a Alola Form de Raichu terá suas *stats* de velocidade dobradas.



Tangling Hair

As belas e loiras cabeleiras da Alola Form de Diglett e Dugtrio fazem com que o Pokémon que encoste neles tenha suas *stats* de velocidade reduzidas.



Triage

Essa habilidade dá prioridade a todos os ataques de cura durante a batalha.





Water Bubble

Essa habilidade reduz o poder de todos os movimentos do tipo fogo (Fire) e faz com que o Pokémon não se queime durante a batalha.

Water Compaction

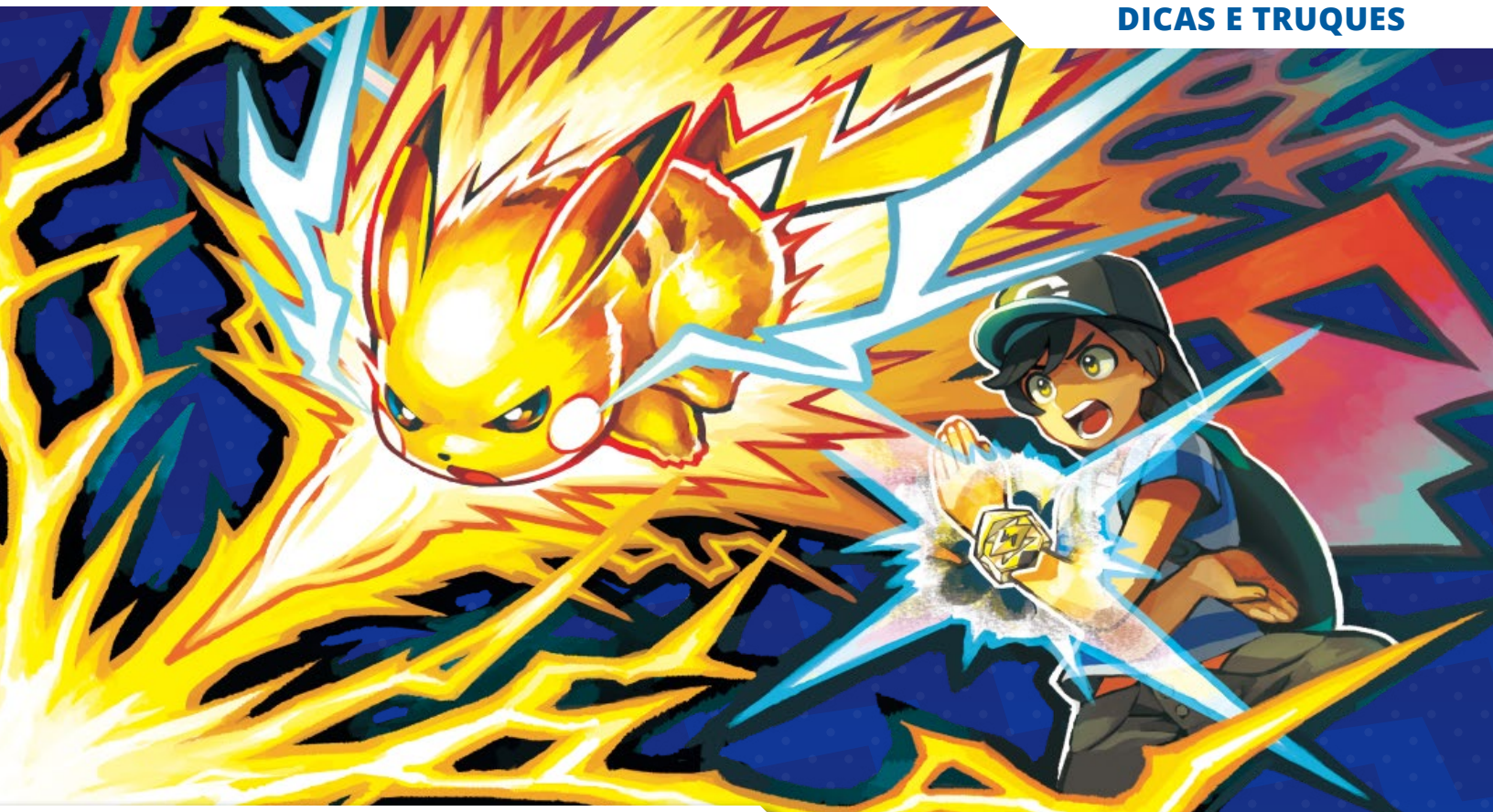
Aumenta a *stat* de defesa dos Pokémon quando eles são acertados por golpes do tipo água (Water).



Wimp Out

Assim como sua evolução, Wimpod também recua quando seu HP está pela metade ou menor do que isso, fazendo uma troca com outro Pokémon do seu time.





Os grandiosos Z-Moves!

Detalhadas todas as novas e criativas habilidades presentes na região de Alola, vamos agora apresentar as novas e poderosíssimas técnicas que unem Pokémon e treinador em um mejestoso movimento combinado, causando um estupendo dano no adversário. Unidos pelo Z-Cristal e o Z-Ring, Pokémon e treinador chegam a um nível superior de combate com essas técnicas. Algumas delas são exclusivas de um ou outro Pokémon, já outras servem para qualquer um que possua o golpe que origina aquele movimento. Fique agora com a lista completa de todos esses incríveis ataques:



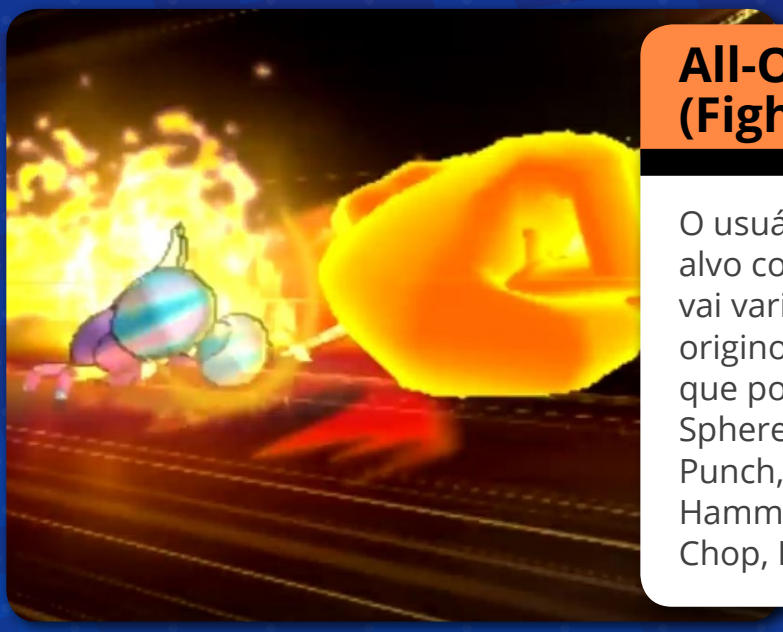
10,000,000 Volt Thunderbolt (Electric)

Com poder base de ataque de 195 esse Z-move exclusivo de Pikachu faz com que ele jogue para cima uma descarga elétrica estupenda. Além do dano, os golpes críticos após esse movimento acontecem mais facilmente. Esse movimento incrível só pode ser executado a partir do golpe Thunderbolt, aprendido previamente pelo nosso querido rato elétrico.

Acid Downpour (Poison)



O Pokémon venenoso cria um pântano e arremessa o adversário dentro dele. O dano desse poderoso ataque vai variar a partir do ataque básico do qual ele se originou, podendo ser Acid, Acid Spray, Belch, Clear Smog, Cross Poison, Gunk Shot, Poison Fang, Poison Jab, Poison Sting, Poison Tail, Sludge, Sludge Bomb, Sludge Wave, Smog ou Venoshock.



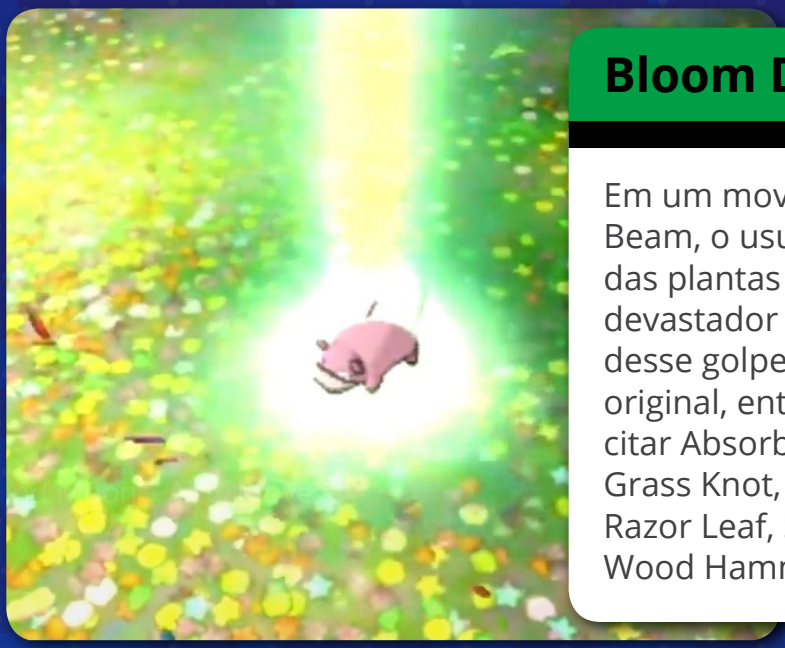
All-Out Pummeling (Fighting)

O usuário cria um orbe de energia e acerta o alvo com força total. A potência desse golpe vai variar com base no golpe do qual se originou. Entre os diversos golpes lutadores que podem virar esse Z-Move estão: Aura Sphere, Close Combat, Double Kick, Drain Punch, Focus Blast, Force Palm, Jump Kick, Hammer Arm, Low Kick, Revenge, Karate Chop, Reversal, Rock Smash e vários outros.

Black Hole Eclipse (Dark)

O usuário desse incrível Z-Move cria uma singularidade reunindo energia escura ao seu redor. Com isso, ele suga o alvo e causa um grandioso dano, que é baseado no golpe original. Dentre vários golpes noturnos que originam esse Z-Move podemos citar Assurance, Crunch, Dark Pulse, Feint Attack, Night Slash, Payback, Pursuit, Sucker Punch e Thief, como os principais.





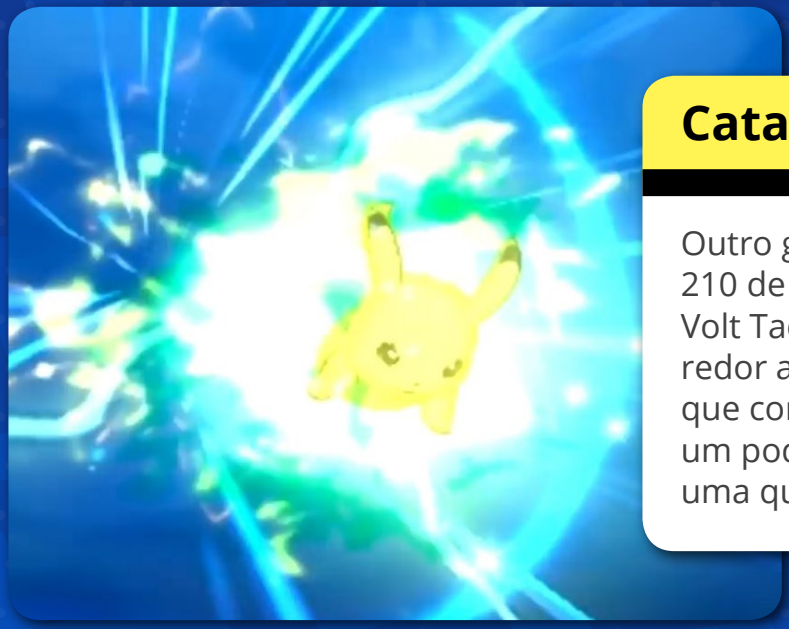
Bloom Doom (Grass)

Em um movimento que lembra bastante o Solar Beam, o usuário desse Z-Move absorve a energia das plantas ao seu redor para causar um ataque devastador no alvo. Como de costume, a potência desse golpe vai variar de acordo com o golpe original, entre vários de planta (Grass), podemos citar Absorb, Bullet Seed, Giga Drain, Leaf Blade, Grass Knot, Leaf Storm, Mega Drain, Power Whip, Razor Leaf, Solar Beam, Solar Blade, Trop Kick e Wood Hammer, como alguns dos principais.

Breakneck Blitz (Normal)

O usuário desse ataque acerta o adversário com todo o seu ímpeto em velocidade máxima, causando bastante dano. Vários são os golpes normais que servem como base para o dano desse Z-Move, entre eles podemos citar: Bide, Body Slam, Comet Punch, Cut, Double Slap, Egg Bomb, Endeavor, Facade, Giga Impact, Hyper Beam, Hyper Fang, Hyper Voice, Rock Climb, Stratch, Slam e Slash.

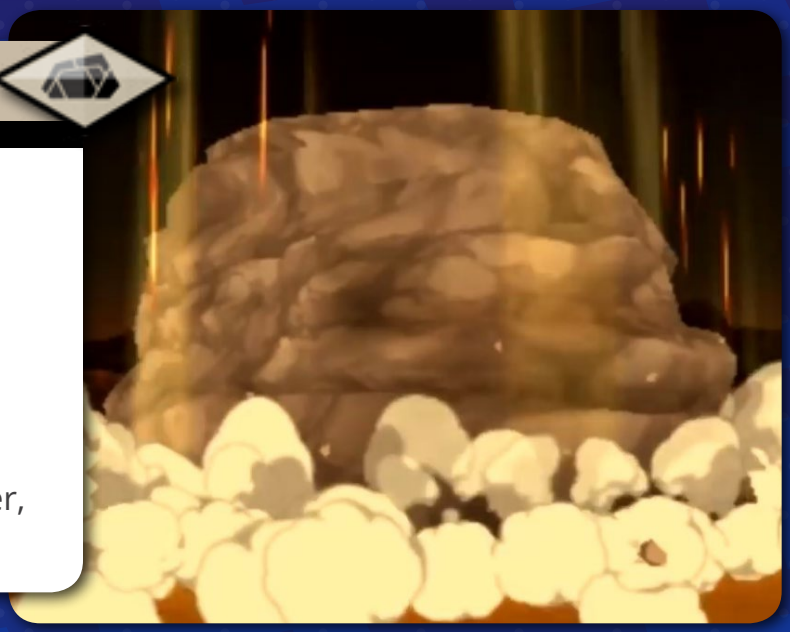




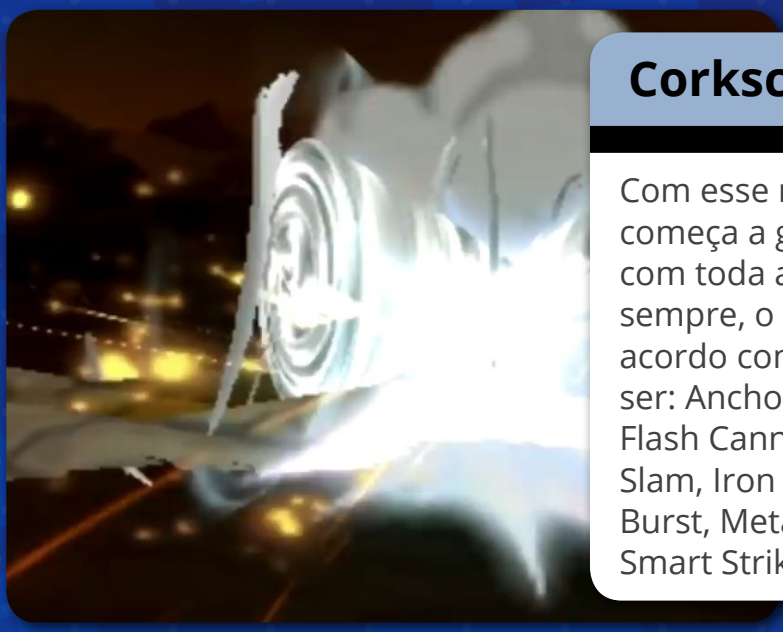
Catastropika (Electric)

Outro golpe exclusivo de Pikachu, esse com 210 de poder de base e derivado do golpe Volt Tackle. O Pokémon acumula ao seu redor a quantidade máxima de eletricidade que consegue e acerta o adversário com um poderoso movimento que causa uma quantidade imensa de dano.

Continental Crush (Rock)



O Pokémon que utiliza esse movimento invoca uma imensa montanha de rochas e a arremessa no alvo com toda a força. O dano desse golpe varia a partir do ataque do qual ele se origina, que pode ser: Accelerock, Acient Power, Diamond Storm, Head Smash, Power Gem, Rock Blast, Rock Slide, Rock Throw, Rock Tomb, Rock Wrecker, Rollout, Smack Down ou Stone Edge.

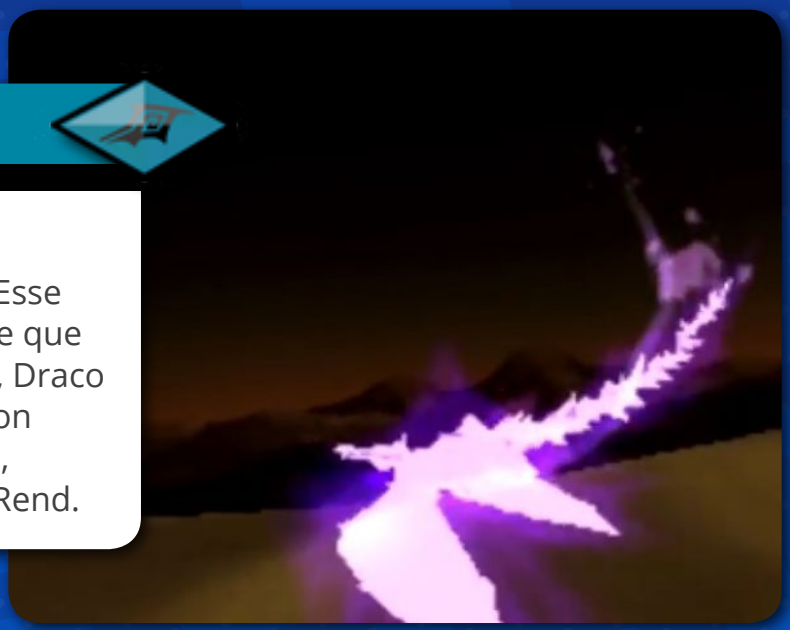


Corkscrew Crash (Steel)

Com esse movimento o Pokémon que o utiliza começa a girar muito rápido e acerta o adversário com toda a sua força e velocidade. Como quase sempre, o dano desse movimento vai variar de acordo com o ataque original, podendo este ser: Anchor Shot, Bullet Punch, Doom Desire, Flash Cannon, Gear Grind, Gyro Ball, Heavy Slam, Iron Head, Iron Tail, Magnet Bomb, Metal Burst, Metal Claw, Meteor Mash, Mirror Shot, Smart Strike, Steel Wing ou Sunsteel Strike.

Devastating Drake (Dragon)

O usuário materializa sua própria aura e a utiliza para atacar o alvo com toda a força. Esse movimento varia de dano a partir do ataque que o origina, entre eles temos: Clanging Scales, Draco Meteor, Dragon Breath, Dragon Claw, Dragon Pulse, Dragon Rage, Dragon Tail, Dual Chop, Outrage, Roar of Time e também o Spacial Rend.





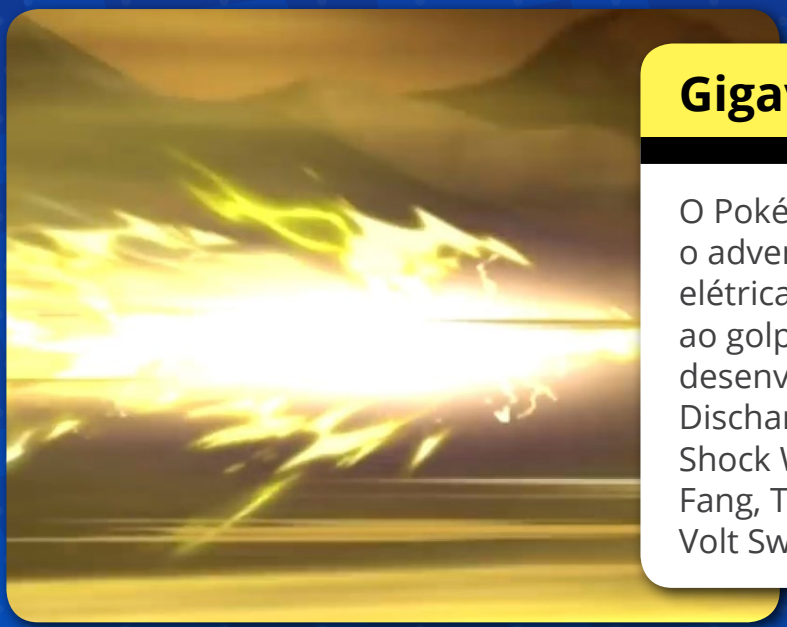
Extreme Evoboost (Normal)

Ataque exclusivo de Eevee faz com que o simpático Pokémon busque a ajuda de seus companheiros evoluídos para deferir um golpe que aumenta todas as suas stats. Para utilizá-lo, o simpático monstrinho precisa ter aprendido o golpe Last Resort previamente.

Genesis Supernova (Psychic)

Golpe exclusivo do poderoso Mew e com base de poder de 185, esse Z-Move faz com que o Pokémon lendário reúna uma grandiosa quantidade de energia psíquica criando uma explosão que inunda todo o ambiente com sua energia. Mas um detalhe importante: este ataque somente é liberado a partir do movimento Psychic.





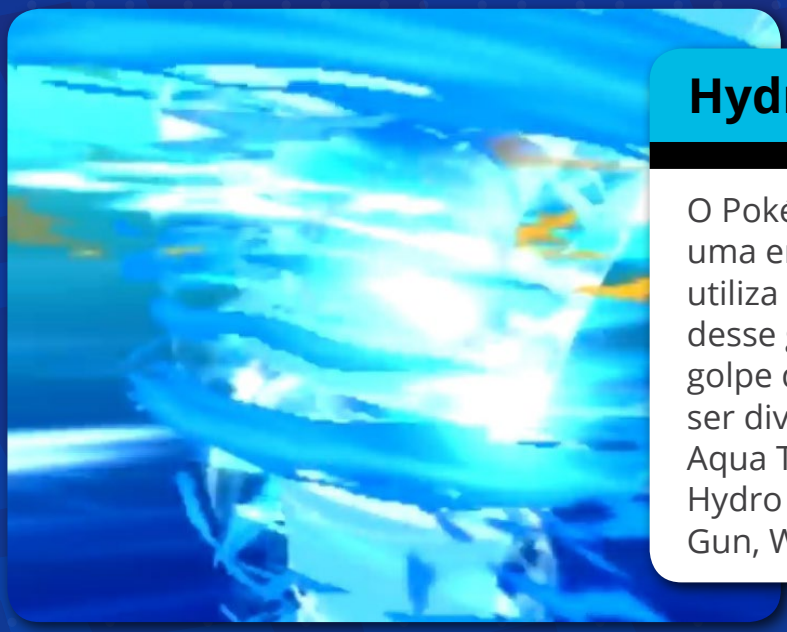
Gigavolt Havoc (Electric)

O Pokémon que utiliza este golpe acerta o adversário com uma poderosa corrente elétrica que terá seu poder relacionado ao golpe original do qual esse Z-Move se desenvolve. Entre esses golpes temos Discharge, Charge Beam, Fusion Bolt, Shock Wave, Spark, Thunder, Thunder Fang, Thunder Punch, Thunderbolt, Volt Switch, Zap Cannon e outros.

Guardian of Alola (Fairy)



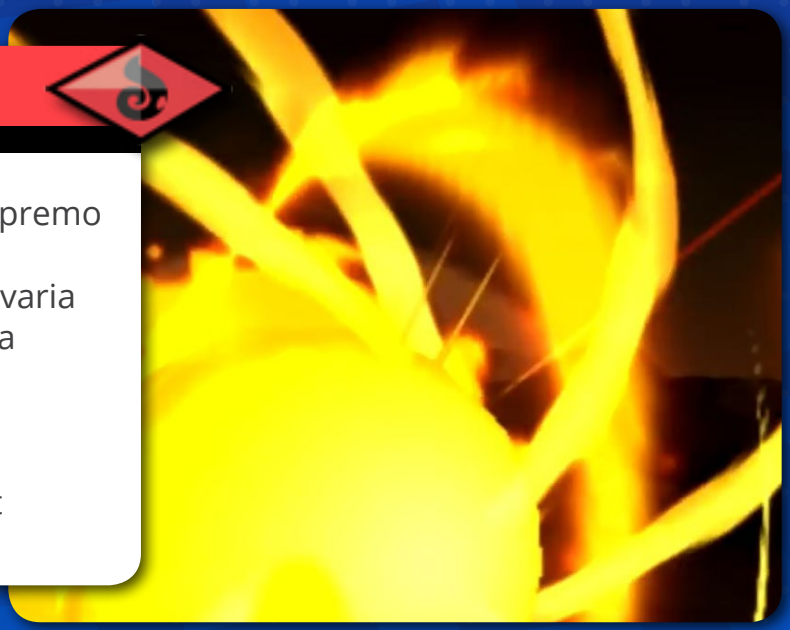
Esse golpe sagrado, como o próprio nome diz, só pode ser utilizado pelos quatro guardiões de Alola. Canalizando toda a energia de uma das ilhas de Alola, o respectivo guardião dá vida a um avatar colossal que golpeia o adversário com enorme dano proporcional a 75% da vida total do alvo. Esse movimento épico é derivado do golpe Nature's Madness.



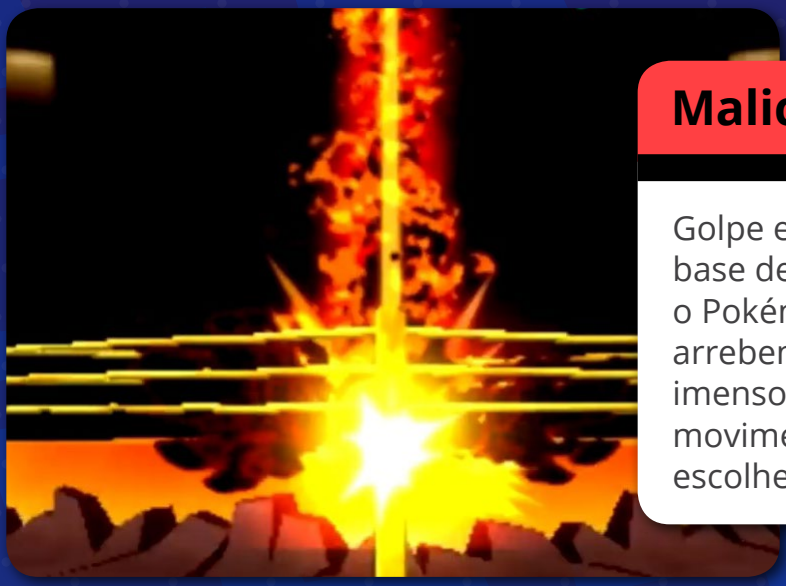
Hydro Vortex (Water)

O Pokémon que utiliza esse movimento cria uma enorme corrente de água giratória que utiliza para atacar o adversário. A potência desse golpe, como a maioria, depende do golpe do qual ele se origina, podendo este ser diversos movimentos aquáticos como Aqua Tail, Bubble, Crabhammer, Dive, Hydro Cannon, Hydro Pump, Surf, Water Gun, Water Pulse, Waterfall e Whirlpool.

Inferno Overdrive (Fire)



O Pokémon sopra uma corrente de fogo supremo que, ao acertar o alvo com toda a força cria uma imensa explosão. O dano desse golpe varia com o golpe original do qual ele deriva. Para dar origem a esse Z-Move o Pokémon pode utilizar diversos golpes de fogo como Blaze Kick, Ember, Eruption, Fire Blast, Fire Fang, Fire Spin, Flame Wheel, Flamethrower, Heat Crash, Incinerate, Lava Plume e Shell Trap.



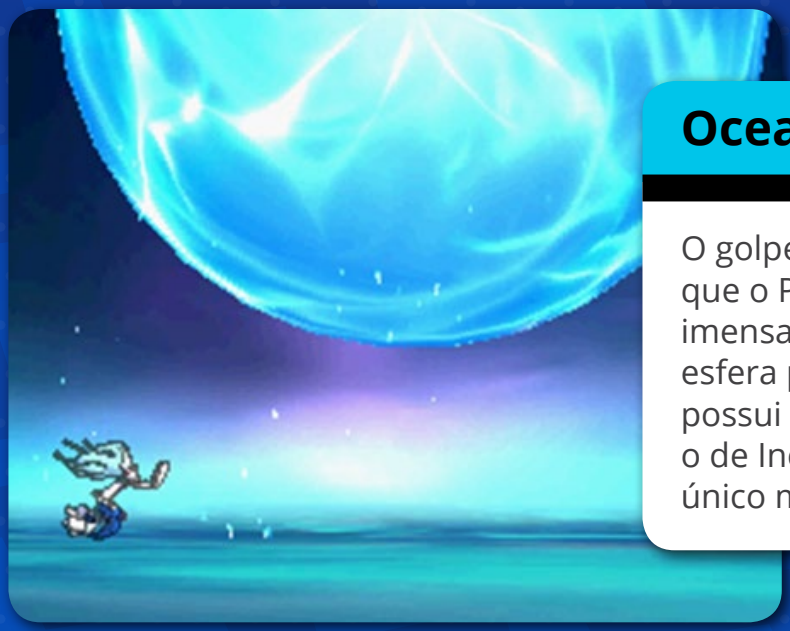
Malicious Moonsault (Dark)

Golpe exclusivo de Incineroar possui 180 de base de ataque, este Z-Move permite que o Pokémon de Fogo fortaleça seu corpo arrebentando com o adversário com um imenso poder. Mas só é liberado a partir do movimento Darkest Lariat, então cuidado ao escolher novos golpes para o seu gato de fogo.

Never-Ending Nightmare (Ghost)

Com este ataque, o adversário se vê aprisionado em uma armadilha macabra. A potência do golpe varia entre os diversos movimentos dos quais ele pode se originar como Astonish, Hex, Lick, Night Shade, Ominous Wind, Shadow Ball, Shadow Claw e Spirit Shackle.





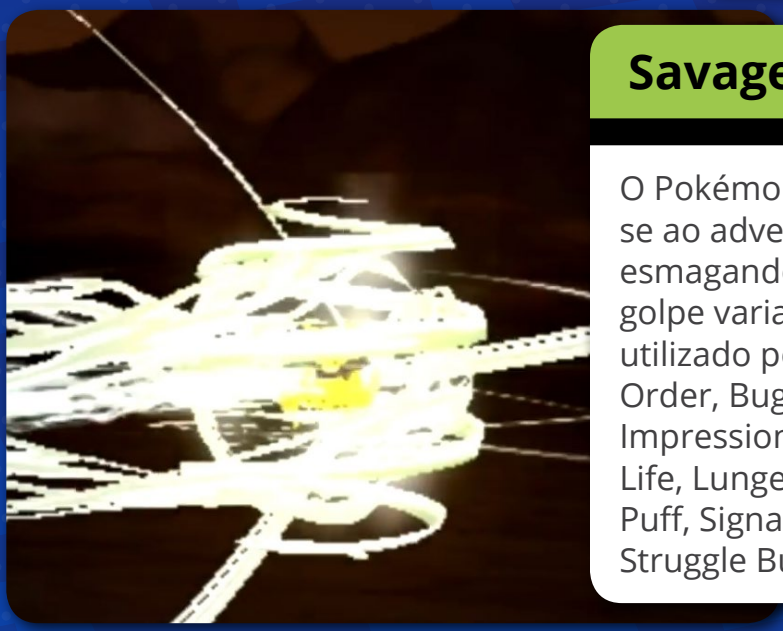
Oceanic Operetta (Water)

O golpe exclusivo de Primarina permite que o Pokémon convoque uma quantidade imensa de água usando-a como uma enorme esfera para atacar o adversário. Este golpe possui 195 de base de ataque e, assim como o de Incineroar, só é liberado a partir de um único movimento, no caso, Sparkling Aria.

Pulverizing Pancake (Normal)



O hilário movimento exclusivo de Snorlax permite que o Pokémon gorducho utilize o máximo de seu poder, fazendo-o se movimentar de forma energética utilizando seu corpo e a força da gravidade para infringir um poderoso golpe no adversário. A base de ataque desse movimento é nada menos que 210, mas não se esqueça de deixar seu Snorlax com o golpe Giga Impact, único no qual esse Z-Move se origina.



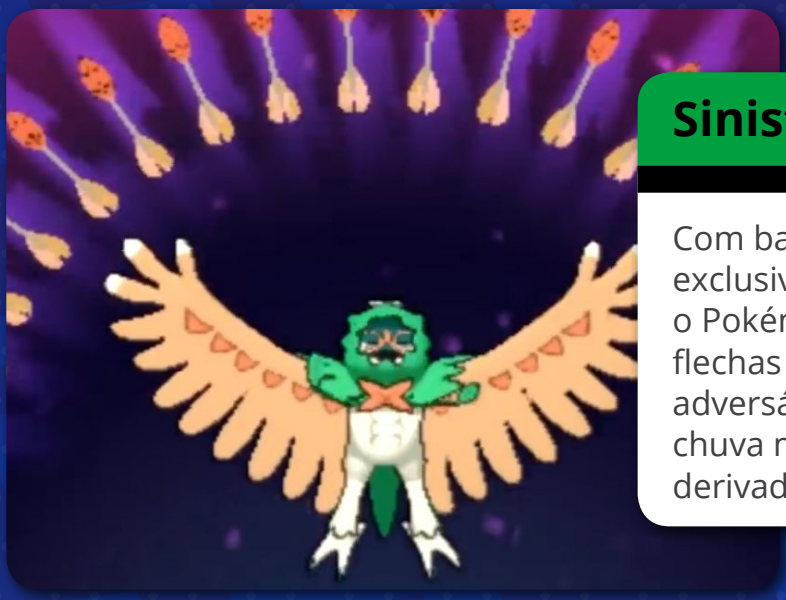
Savage Spin-Out (Bug)

O Pokémon que utiliza esse Z-Move liga-se ao adversário com diversos fios de seda esmagando-o de forma bruta. O dano desse golpe varia com base no ataque original utilizado pelo Pokémon, que pode ser Attack Order, Bug Bite, Bug Buzz, Fell Stinger, First Impression, Fury Cutter, Infestation, Leech Life, Lunge, Megahorn, Pin Missile, Pollen Puff, Signal Beam, Silver Wind, Steamroller, Struggle Bug, Twineedle, U-turn ou X-scissor.

Shattered Psyche (Psychic)



O Pokémon atacante controla seu alvo com poderes mentais, machucando-o bastante. Esse ataque terá o dano de acordo com o golpe que o originou. Entre os movimentos psíquicos temos Confusion, Dream Eater, Extrasensory, Future Sight, Heart Stamp, Hyperspace Hole, Luster Purge, Mirror Coat, Mist Ball, Prismatic Laser, Psybeam, Psychic, Psychic Fangs, Psycho Boost, Psycho Cut, Psyshock, Psystrike, Psywave, Stored Power, Synchronoise e Zen Headbutt.



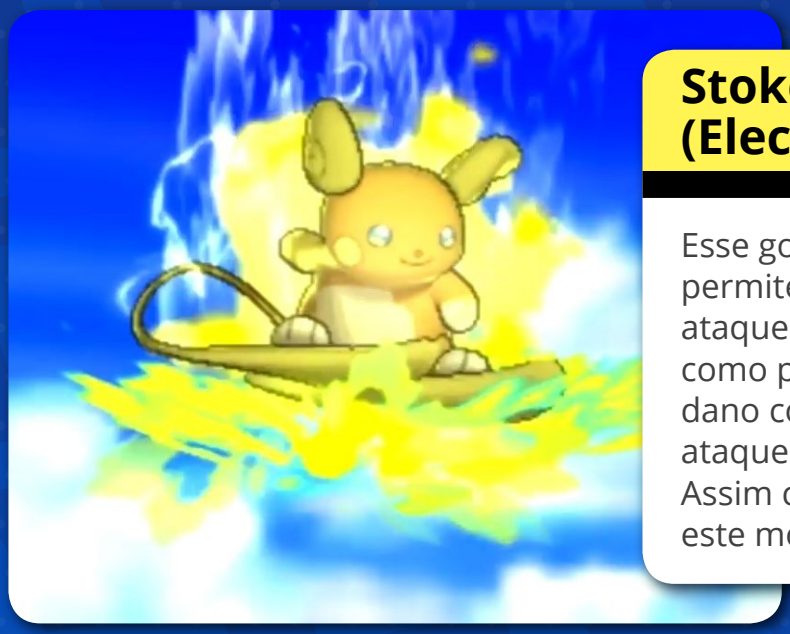
Sinister Arrow Raid (Ghost)

Com base de poder de 180, o golpe exclusivo de Decidueye permite que o Pokémon arqueiro crie inúmeras flechas místicas que acertam o adversário em cheio através de uma chuva mortal. Esse movimento é derivado do golpe Spirit Shackle.

Soul-Stealing-7-Star Strike (Ghost)

O misterioso e fofinho Pokémon Marshadow é o dono desse golpe exclusivo com base de poder de 195 e derivado do movimento Spectral Thief. O monstrinho Fantasma/Lutador golpeia o adversário com uma enxurrada de socos e chutes que causa um enorme dano.





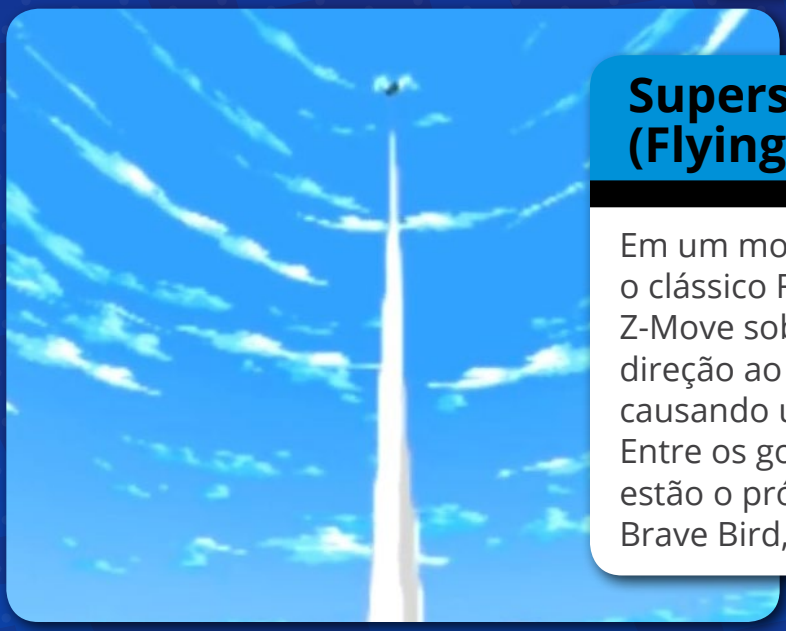
Stoked Sparksurfer (Electric)

Esse golpe exclusivo do Raichu de Alola permite que o rato elétrico e psíquico ataque o adversário utilizando seu rabo como prancha de surf mental. Além do dano com base de poder de 175, este ataque também deixa o alvo paralisado. Assim como o golpe exclusivo de Pikachu, este movimento deriva de Thunderbolt.

Subzero Slammer (Ice)



Nesse movimento o Pokémon atacante diminui drasticamente a temperatura ao seu redor causando bastante dano no adversário. Os golpes dos quais esse ataque pode se originar são Aurora Beam, Avalanche, Blizzard, Freeze Shock, Freeze-Dry, Frost Breath, Glaciate, Ice Ball, Ice Beam, Ice Burn, Ice Fang, Ice Hammer, Ice Punch, Ice Shard, Icicle Crash, Icicle Spear Icy Wind, Powder Snow e Sheer Cold.



Supersonic Skystrike (Flying)

Em um movimento que lembra um pouco o clássico Fly, o Pokémon que utiliza esse Z-Move sobe bem alto e despenca em direção ao seu alvo com toda a velocidade, causando um dado definitivo no impacto. Entre os golpes que originam esse Z-Move estão o próprio Fly, Air Cutter, Aeroblast, Brave Bird, Peck, Sky Attack entre outros.

Tectonic Rage (Ground)



O Pokémon que utiliza esse Z-Move se afunda profundamente no chão e acerta o adversário de baixo pra cima de forma bastante bruta. Os golpes que delimitam o dano desse movimento são Bone Club, Bone Rush, Bonemerang, Bulldoze, Dig, Drill Run, Earth Power, Earthquake, Fissure, High Horsepower, Land's Wrath, Magnitude, Mud Bomb, Mud Shot, Mud-Slap, Precipice Blades, Sand Tomb, Stomping Tantrum, Thousand Arrows e Thousand Waves.



Twinkle Tackle (Fairy)

O usuário cria um espaço harmonioso e lúdico com o qual brinca com o adversário golpeando-o de várias formas diferentes. Entre os poucos golpes que delimitam o dano desse Z-Move temos Dazzling Gleam, Disarming Voice, Draining Kiss, Fairy Wind, Fleur Cannon, Light of Ruin, Moonblast, Nature's Madness, e Play Rough.

Z-moves + Status

Agora que tivemos um gostinho do que cada Z-move pode fazer, é importante lembrar também que os Z-Crystals podem fazer muito mais do que "apenas" causar danos devastadores. Ao combinar o Z-Power com golpes de Status o treinador poderá executar uma versão Z daquele determinado golpe. Nesses casos, esses movimentos também ganham efeitos especiais para além do efeito tradicional do Z-move. A lista é bem extensa, mas podemos citar aqui o Z-Splash, que aumenta a *stat* de Attack em +3 e o Z-Parting Shot, que recupera o HP do Pokémon que entra em campo pelo golpe. A estratégia aumenta mais ainda levando isso em consideração!



Com isso, encerramos nossa lista de habilidade e Z-Moves. Esperamos que esse catálogo possa ser útil para que vocês treinadores preparem suas estratégias e técnicas da melhor forma possível. Alola está aí e veio pra ficar! Agora escolha seu Z-Move favorito e vamos a batalha!

por ***Robson Júnior***

Revisão: Luigi Santana
Diagramação: Leandro Alves



Localize todos os Z-Crystals em Pokémon Sun/Moon

Os Z-Moves são parte das novidades apresentadas nos últimos jogos lançados da franquia Pokémon. Esses movimentos especiais só podem ser utilizados uma vez por batalha, e apenas se o usuário segura um Z-Crystal específico. Há duas categorias dentre esses itens: os que dizem respeito a cada um dos dezoito tipos de Pokémon e os que correspondem a certos monstrinhos. Conheça cada um desses Z-Crystals e saiba onde encontrá-los em Pokémon Sun/Moon (3DS)!

Z-Crystals por tipo

Para utilizar efetivamente esses Z-Crystals, basta que o monstrinho saiba um movimento do tipo correspondente à pedra. Golpes de status ganham efeitos extras — Hypnosis, por exemplo, além de fazer o oponente dormir, também aumenta a Speed do usuário —, enquanto movimentos que causam dano transformam-se em um golpe com nome já pré-determinado, mas com poder dependendo do movimento que foi melhorado.

Buginium Z



Tipo correspondente: Inseto (Bug)
Localização: Dentro do quarto de Guzma na Shady House (o HQ da Team Skull em Po Town, Ula'ula Island)
Movimento correspondente: Savage Spin-Out





Darkinium Z



Tipo correspondente: Noturno (Dark)
Localização: Recompensa por derrotar Nanu no Grand Trial de Ula'ula Island
Movimento correspondente: Black Hole Eclipse

Dragonium Z



Tipo correspondente: Dragão (Dragon)
Localização: Recompensa por completar o trial natural em Vast Poni Canyon, Poni Island
Movimento correspondente: Devastating Drake

Electrium Z

Tipo correspondente: Elétrico (Electric)
Localização: Recompensa por completar o trial de Sophocles em Hokulani Observatory, Ula'ula Island
Movimento correspondente: Gigavolt Havoc



Fairium Z

Tipo correspondente: Fada (Fairy)
Localização: Entregue por Mina em Vast Poni Canyon, Ula'ula Island
Movimento correspondente: Twinkle Tackle

Fightinium Z

Tipo correspondente: Lutador (Fighting)
Localização: Recompensa por derrotar Hala no Grand Trial de Melemele Island
Movimento correspondente: All-Out Pummeling



Firium Z

Tipo correspondente: Fogo (Fire)
Localização: Recompensa por completar o trial de Kiawe em Wela Volcano Park, Akala Island
Movimento correspondente: Inferno Overdrive

Flyinium Z

Tipo correspondente: Voador (Flying)
Localização: Ten Carat Hill (requer a assistência de Machamp)
Movimento correspondente: Supersonic Skystrike



Ghostium Z

Tipo correspondente: Fantasma (Ghost)
Localização: Recompensa por completar o trial de Acerola em Thrifty Megamart (Abandoned Site), Ula'ula Island
Movimento correspondente: Never-Ending Nightmare

Fightinium Z

Tipo correspondente: Lutador (Fighting)
Localização: Recompensa por derrotar Hala no Grand Trial de Melemele Island
Movimento correspondente: All-Out Pummeling



Firium Z

Tipo correspondente: Fogo (Fire)
Localização: Recompensa por completar o trial de Kiawe em Wela Volcano Park, Akala Island
Movimento correspondente: Inferno Overdrive



Grassium Z

Tipo correspondente: Voador (Flying)
Localização: Ten Carat Hill (requer a assistência de Machamp)
Movimento correspondente: Supersonic Skystrike



Groundium Z

Tipo correspondente: Solo (Ground)
Localização: Recompensa por derrotar Hapu no Grand Trial de Poni Island
Movimento correspondente: Tectonic Rage

Icium Z

Tipo correspondente: Gelo (Ice)
Localização: No lado direito de Mount Lanakila; basta, a partir da entrada inicial, seguir sempre à direita quando houver a opção
Movimento correspondente: Subzero Slammer



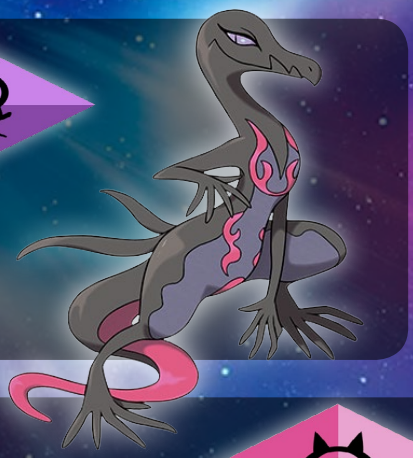


Normalium Z

Tipo correspondente: Normal
Localização: Recompensa por completar o trial de Ilima em Verdant Cavern, Melemele Island
Movimento correspondente: Breakneck Blitz

Poisonium Z

Tipo correspondente: Veneno (Poison)
Localização: Entregue por Plumeria ao derrotar os Team Skull Grunts no Ancient Poni Path, Poni Island
Movimento correspondente: Acid Downpour





Psychium Z

Tipo correspondente: Psíquico (Psychic)
Localização: Ao entrar em Haina Desert, siga pelas áreas na seguinte sequência: cima, direita, cima, direita. O Z-Crystal estará em um pedestal ao fim desta última área
Movimento correspondente: Shattered Psyche

Rockium Z

Tipo correspondente: Pedra (Rock)
Localização: Recompensa por derrotar Olivia no Grand Trial de Akala Island
Movimento correspondente: Continental Crush





Steelium Z

Tipo correspondente: Aço (Steel)
Localização: Recompensa por completar o trial de Sophocles em Hokulani Observatory, Ula'ula Island (entregue por Molayne)
Movimento correspondente: Corkscrew Crash

Waterium Z

Tipo correspondente: Água (Water)
Localização: Recompensa por completar o trial de Lana em Brooklet Hill, Akala Island
Movimento correspondente: Hydro Vortex



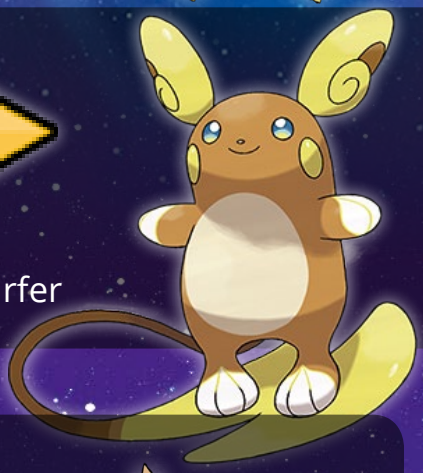
Z-Crystals por Pokémon específico

Alguns Pokémon têm Z-Crystals especiais que transformam apenas um golpe específico em Z-Move.



Pikanium Z

Pokémon correspondente: Pikachu
Localização: Entregue por uma mulher com três Pikachu em Konikoni City, Akala Island
Movimento correspondente: Volt Tackle vira Catastropika



Aloraichium Z

Pokémon correspondente: Alolan Raichu
Localização: Entregue por uma mulher dentro do barco em formato de Steelix em Seafolk Village, Poni Island, ao mostrá-la um Alolan Raichu
Movimento correspondente: Thunderbolt vira Stoked Sparksurfer



Eevium Z

Pokémon correspondente: Eevee
Localização: Para conseguir esse Z-Crystal, é necessário tornar-se Champion de Alola e então falar com Kagetora dentro do Thrifty Megamart em Akala Island. Ele dá a missão de derrotar todos os treinadores de evoluções de Eevee espalhados pela região. São eles:

- Polly, usuária de Vaporeon: terceiro andar da Trainers' School na Route 1 (Melemele Island);
- Chad, usuário de Flareon: Tide Song Hotel, Heahea City (Akala Island);
- Jane, usuária de Jolteon: Community Center, Malie City (Ula'ula Island);
- Ishaan, usuário de Espeon: Geothermal Power Plant, Blush Mountain (Ula'ula Island);
- Braiden, usuário de Umbreon: Hau'oli Cemetery (Melemele Island);
- Rea, usuária de Glaceon: Iki Town, em sua casa (Melemele Island);
- Linnea, usuária de Leafeon: próximo ao Hano Grand Resort (Akala Island);
- Kira, usuária de Sylveon: Seafolk Village, barco em formato de Steelix (Poni Island).

Por fim, Kagetora, que utiliza um Eevee em batalha, pode ser enfrentado. Se derrotado, entrega ao jogador o Z-Crystal
Movimento correspondente: Last Resort vira Extreme Evoboost

Snorlium Z

Pokémon correspondente: Snorlax
Localização: Por enquanto, apenas através do evento de lançamento de Pokémon Sun/Moon, segurado por um Munchlax
Movimento correspondente: Giga Impact vira Pulverizing Pancake



Os Z-Crystals dos iniciais de Alola

Cada um dos iniciais de Alola tem um Z-Crystal específico para sua última evolução. Em Malie Garden, Professor Kukui entrega o Z-Crystal correspondente ao Pokémon escolhido. No início do post-game, Hau entrega os outros dois ao jogador.



Decidium Z

Pokémon correspondente: Decidueye
Movimento correspondente: Spirit Shackle vira Sinister Arrow Raid



Incinium Z

Pokémon correspondente: Incineroar
Movimento correspondente: Darkest Lariat vira Malicious Moonsault



Primarium Z

Pokémon correspondente: Primarina
Movimento correspondente: Sparkling Aria vira Oceanic Operetta



Tapunium Z

Pokémon correspondente: Guardiões de Alola (Tapu Koko, Tapu Lele, Tapu Bulu e Tapu Fini)
Localização: Recebido após a batalha contra Tapu Koko em Ruins of Conflict, Melemele Island
Movimento correspondente: Nature's Madness vira Guardian of Alola

Alguns Z-Crystals ainda não podem ser obtidos dentro dos jogos, mas já são conhecidos:

Pikashunium Z





Pokémon correspondente: Pikachu com boné do Ash
Movimento correspondente: Thunderbolt
vira 10,000,000 Volt Thunderbolt



Mewnium Z



Pokémon correspondente: Mew
Movimento correspondente:
Psychic vira Genesis Supernova

Marshadium Z



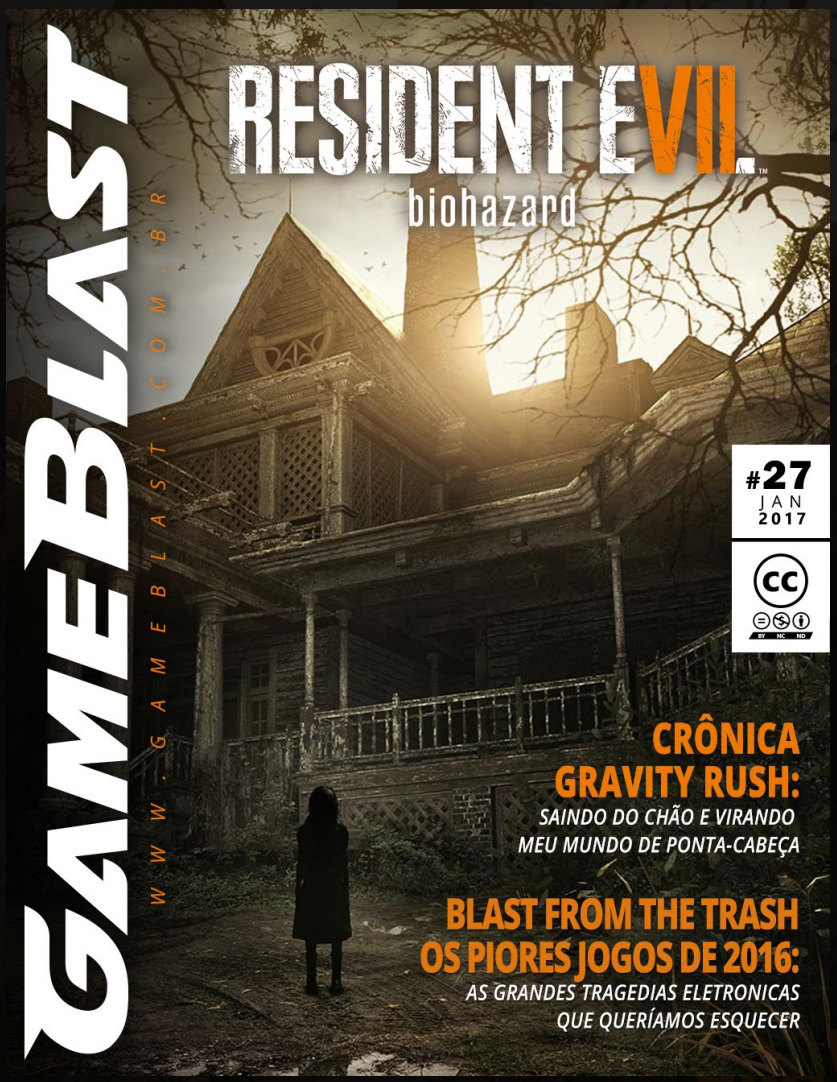


Pokémon correspondente: Marshadow
(ainda não revelado oficialmente)
Movimento correspondente: Spectral Thief
vira Soul-Stealing 7-Star Strike

Colete todos os Z-Crystals e crie ótimas estratégias para utilizá-los corretamente!

Revista GameBlast 27

Neste mês, a revista GameBlast volta ao survive horror em Resident Evil VII, saiba como capcom inova em uma de suas maiores franquias.



Além disso, análisamos Final Fantasy XV, trazemos os piores jogos de 2016, um TOP 10 dos jogos de terror da sétima e mais!

Baixe já a sua!

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista