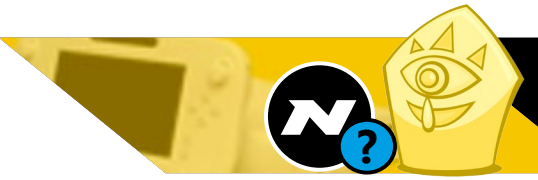
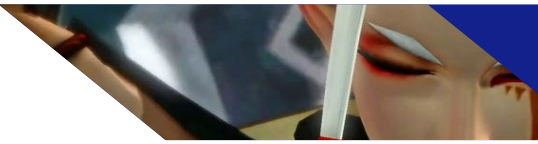

NINTENDO BLAST
WWW.NINTENDOB
DISCUSSÃO:
VALEM À PENA MAIS JOGOS DE ZELDA SENSÍVEIS AO TOQUE?
POKÉMON BLAST:
ENCONTRE TODAS AS ULTRA BEAST DE POKÉMON SUN E MOON
#89
FEV
2017
CC
BY NC ND
THE LEGEND OF
ZELDA
BREATH OF THE WILD

Um Link para o futuro

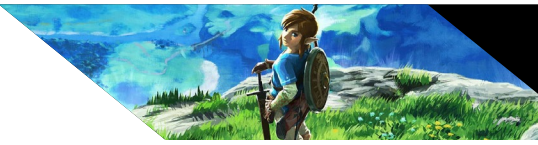
Não importa qual época você esteja, todo lançamento da franquia The Legend of Zelda nos traz altas expectativas e diversas teorias. Entretanto, **The Legend of Zelda: Breath of the Wild** (Wii U/Switch) está acima de seus jogos anteriores, tirando o sono de muita gente, seja por suas inovações na série (que são muitas), ou mudança em seu roteiro cheio de mistérios, talvez trazendo uma convergência em suas linhas do tempo. O fato é que ele está quase chegando, e todos nós queremos pôr as mãos nele e, mais uma vez, cavalgar pelas terras das deusas e salvar Zelda e o reino de Hyrule. Prepare-se, você irá precisar de poções, fadas, da Master Sword e com certeza da Epona, pois Hyrule está maior do que nunca. Ainda nesta edição, você confere as localizações das Ultra Beast de **Pokémon Sun e Moon**, e muito mais! Boa leitura!- ***Leandro Alves***



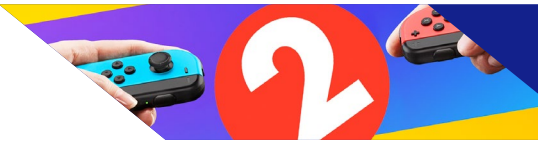
CARTAS
N-Blast Responde **04**



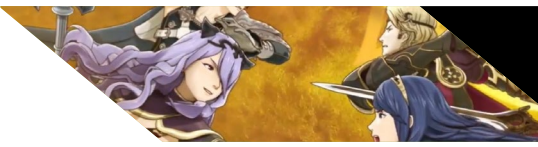
PERFIL
Impa (The Legend of Zelda) **09**



PRÉVIA
Zelda: Breath of the Wild (Wii U/ Switch) **15**



PRÉVIA
1-2 Switch (Switch) **30**



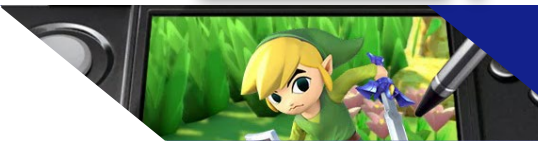
ANÁLISE
Fire Emblem Heroes (Android/iOS) **40**



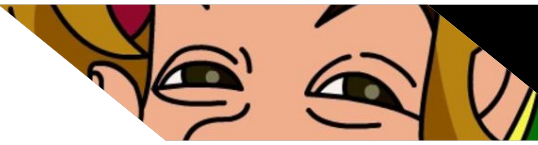
BREATH OF THE WILD
Desbravando o desenvolvimento **49**



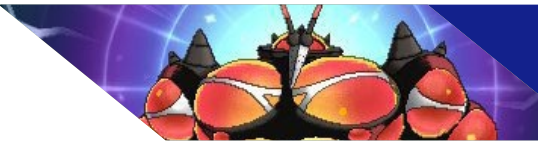
ZELDA NO SWITCH
a relação entre jogos portáteis e de mesa **60**



DISCUSSÃO
Valem a pena mais jogos Zelda sensível ao toque? **66**



TOP 10
As 10 maiores trapaças de Link nos minigames **74**



POKÉMON BLAST
Localize todas as Ultra Beasts em Pokémon Sun/Moon **81**

NINTENDO BLAST

DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO
Sérgio Estrella

DIRETOR EDITORIAL
Leandro Alves

DIRETOR DE PAUTAS
Ana Krishna Peixoto
Renan Greca
Robson Júnior
Vinícius Veloso

DIRETOR DE REVISÃO
Vitor Tibério

DIRETOR DE ARTE
Leandro Alves

REDAÇÃO
Luís Antônio Costa
Rafael neves
Renan Greca
Robson Júnior
Thiago Caires
Vinícius Veloso
Vitor tobério

REVISÃO
Ana Krishna Peixoto
Arthur Maia
Bruno Alves
Jaime Ninice

DIAGRAMAÇÃO
Bruno Carneiro
Chartson Douglas
Guilherme Lima
Ítalo Lourenço
Leandro Alves
Paulo D. Fabiola Jr.
Vinicius Borges

Ilustração
Nivaldo Wesley
Ana Carolina

CAPA
Leandro Alves

Capas cortadas

Artes que quase estamparam esta edição







HQ Blast

"We Go Wild" 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

Bom, meus amigos e amigas pedrásticos... é triste, mas está na hora de dizer adeus. Não, não, acalmem-se, parem de chorar, não estou falando de mim! Estou dizendo que é hora de dizer adeus ao Wii U. Pois é, depois de muito enrolar e tentar desmentir, a Nintendo finalmente admitiu que está finalizando a produção do seu console atual, o Wii U. Um fim bastante prematuro, comparado a outros consoles. Enquanto outros tiveram tempos de vida ativa na média de mais ou menos 6 anos, o Wii U só "viveu" por pouco mais de 4 anos. Se outros consoles eram descontinuados só depois de um tempo do lançamento do seu sucessor, o Wii U está deixando de ser produzido mesmo antes do Nintendo Switch chegar. Então a pergunta é: será que a Nintendo está fazendo a coisa certa?



E minha opinião é: sim. Ora essa, não há mais dúvida de que o **Wii U** passou longe de ser um sucesso, e os motivos a gente já está cansado de saber: nome ruim, marketing ruim, diferencial ruim (poder jogar sem usar a TV foi muito bem-vindo, mas a "grande sacada" que era usar o GamePad como uma segunda tela simultânea não deu nada certo), poder gráfico inferior, a falta do MEU jogo... enfim, razões não faltam. Com isso, a Nintendo se colocou em uma posição difícil: a de ter perdido uma parte muito grande do seu público e de ter um difícil trabalho a frente para reconquistar. Ainda mais porque nem todos foram muito convencidos pelo Switch até agora, já que a ideia do híbrido entre portátil e console é muito boa, mas o poder bastante inferior aos concorrentes continua sendo um problema em potencial. Sendo assim, a Nintendo terá que fazer tudo o que puder para promover o Switch, incluindo lançar muitos jogos first-party de qualidade, já que isso é o grande diferencial da Nintendo. Portanto, faz todo sentido que eles "deixem de lado" um console de



baixa popularidade para colocar todo o foco naquele que ainda tem chances de mudar as coisas. Aliás, todo o foco não né, porque o 3DS continuará ativo por mais alguns anos, segundo a Nintendo. O que é algo que faz sentido também, já que o 3DS sim, foi e continua sendo muito bem-sucedido e também porque o Switch, por mais híbrido que seja, é um "concorrente" mais direto do Wii U do que do 3DS.

Em todo caso, o Wii U não vai nos deixar silenciosamente... pelo contrário, ele vai terminar a sua vida da melhor forma possível: com um jogo da MINHA série. E não é nem qualquer jogo, é aquele que mais tem sido aguardado de todos os tempos: Breath of the Wild! (Ok, seria melhor ainda se fosse o MEU jogo, COMIGO como protagonista... mas enfim... ¬¬"). Com o pouco sucesso do Wii U, não teria sido improvável que eles simplesmente tivessem cancelado a versão dele do Breath of the Wild e tivessem movido o projeto inteiro para o Switch... mas não apenas não foi assim, como os lançamentos serão simultâneos e realmente há muito pouca diferença entre ambas versões, o que fará com que ninguém que jogue o jogo no Wii U se sinta na desvantagem.

Por fim, não há como negar que, mesmo com o seu fim prematuro, o Wii U nos trouxe muitos jogos que já se tornaram clássicos, como Super Mario 3D World, Super Smash Bros. for Wii U, Mario Kart 8, Bayonetta 2, Splatoon, Super Mario Maker, entre outros. Portanto, vamos fazer um brinde com uma xícara de café para dar adeus a este console tão peculiar. Mas não antes de jogar Breath of the Wild até não aguentar mais — o que vai demorar muito pra acontecer.



Pedra, o que quer dizer esses blocos no cartão SD que tanto falam?
Anônimo "Bloqueado" da Silva

A Nintendo achou que era muito simples apenas dizer o tamanho real em Bytes como todo mundo e resolveu inventar a sua própria maneira de contar o tamanho dos jogos e espaço no cartão SD. Em vez de Megabytes e Gigabytes, a Big N usa os "Blocos". Cada Bloco equivale a 128 KB. Para você ter uma ideia, o jogo da MINHA série, **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D**, tem 3646 blocos, o equivalente a 455,75 MB.

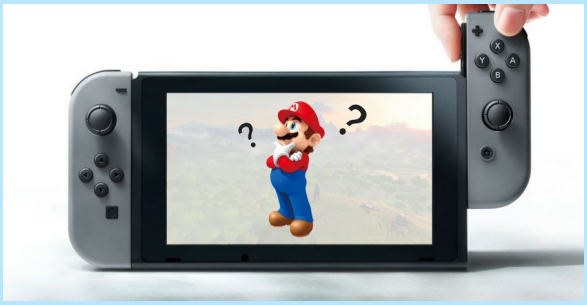


Pedra, estou seriamente pensando em comprar o Nintendo Switch, tanto que já comecei a juntar os Rupees e a contar os dias, mas eu queria saber: vale a pena comprar logo no lançamento? Ou é melhor esperar para conseguir uma edição especial temática ou por um preço melhor?
Anônimo "Switching" da Silva

Essa, meu caro leitor, é uma pergunta que muitos estão se fazendo e é corriqueira nos lançamentos de novos consoles. Comprar um console no lançamento tem vantagens e desvantagens. Por um lado, você não precisará esperar para jogar e não ficará naquela ansiedade vendo aqueles que compraram logo falando sobre as maravilhas do seu novo videogame; por outro lado, os jogos iniciais costumam ser escassos e não tão bem desenvolvidos (mais para os jogos das thirties), pela falta de experiência dos desenvolvedores, para aquele console novo. Às vezes, os primeiros lotes dos novos consoles apresentam algum defeito (o que é raro com a Nintendo) e que são sanados para os lotes seguintes.

Além do mais, fique certo que a Big N lançará versões especiais do Switch, muito provavelmente da MINHA série. Quanto ao preço, não deve baixar, a não ser que o dólar caia consideravelmente, o que não acontece de uma hora pra outra, nem parece ser o caso diante do cenário do país atualmente. Ou seja, se vale a pena, depende de você. Se não fizer questão de uma versão temática, acredito que a compra seja bem válida sim.





Pedra, em que altura se irá passar o The Legend of Zelda: Breath of Wild (na timeline)? Já vi alguns vídeos, mas só me deixou mais confuso, por favor me responda.
Anônimo "Tempo do Bafo" da Silva

Pois é, essa é uma pergunta muito boa mesmo. xD

Já vimos muitos trailers do **Breath of the Wild** sendo mostrados aos poucos e cada vídeo novo tem algo a mais para revelar – como o FANTÁSTICO novo trailer mostrado na apresentação do Nintendo Switch desta madrugada. Contudo, nada do que vimos foi capaz de revelar, até agora, onde e em qual timeline o jogo se passará. Pelo contrário, só deixou mais dúvidas.

Uns dizem que é na linha de tempo de **Wind Waker**, por causa da semelhança do velho encapuzado com o Rei Daphnes e também pela presença dos **Koroks**. Outros dizem que é na linha de tempo de **Twilight Princess**, pela existência de uma ponte muito parecida à **Ponte de Eldin**. E outros ainda dizem que é na linha de tempo de **A Link to the Past**, já que o velho poderia ser um dos **sábios** e porque o história do antigo jogo do SNES fala sobre uma "nuvem de escuridão" que poderia muito bem ser o **Calamity Ganon**, visto em Breath of the Wild. Resumindo: ninguém faz ideia ainda. Me pergunto se o próprio tio Aonuma sabe. xD Pelo que sabemos pode até ser uma nova linha de tempo totalmente diferente (calma, foi só exagero, duvido que façam isso... ou melhor, espero xD).

Dona Pedra, depois do lançamento do Switch não vai mais dar pra baixar atualizações e DLCs pros jogos do Wii U? A eShop vai parar de funcionar?
Anônimo "Online" da Silva

Pode ficar sossegado, não vai ser nada tão imediato assim. Ora, a loja do Wii ainda continua totalmente funcional, mesmo depois do Wii U ter sido lançado há vários anos! Eventualmente alguns serviços online do Wii U começarão a ser descontinuados, sim, assim como aconteceu com os servidores do Wii para jogar multiplayer online, mas isso vai levar um bom tempo para acontecer e a loja com certeza será uma das últimas coisas a serem "desligadas".

Grande Pedrosa, se trocar aquele Cosmog (do pós jogo) pro Sun, sendo que ele é do Moon, ele evoluirá pra Lunala ou Solgaleo?
Nana e a dúvida eclipsar

A evolução do Cosmog é dependente do jogo onde ele se encontra no momento da evolução. Ou seja, mesmo que ele tenha vindo da **versão Moon**, se ele for evoluído na **versão Sun**, ele evoluirá para Solgaleo.



Olá Pedra Pedrasticamente Pedrástica, tenho uma dúvida sobre o Super Mario Maker. Como eu escolho os tipos de mãos para usar no jogo? Vi que tem do Mario, de gatinhos, etc. Como eu faço para mudar? Por Favor,me responda!
Anônimo "Catpaw" da Silva

Para mudar a aparência da sua mão virtual na versão de Wii U de **Super Mario Maker**, basta pressionar o direcional analógico esquerdo (pressionar, como um botão). Agora, se você está se referindo à versão de 3DS, essa opção não existe.

Pedra, disseram que Mario Kart 8 Deluxe não ganharia novas pistas, mas no trailer aparece um cenário de Splatoon. Como isso é possível? Por favor me responda.
Timeline Guy, o corredor atento

De fato, a Nintendo confirmou que Mario Kart 8 Deluxe não trará novas pistas... no modo principal. A pista do Splatoon realmente é nova, mas ela é do Battle Mode, e não do modo principal de corrida.



Oi Pedra, no trailer de Ultra Street Fighter 2 para Switch aparece uma cena de Street Fighter 5. O que isso significa?
Anônimo "Lutador de Rua" da Silva

Realmente, aquela cena que aparece no final do trailer é muito curiosa, porque não tem nada a ver com o restante do jogo. Mas a Capcom não falou absolutamente nada sobre isso, então só há especulações por enquanto.

Os gráficos certamente parecem os do Street Fighter V, o que levou algumas pessoas a imaginarem que pode ser uma dica de que o jogo terá versão para o Switch, mas o mais interessante é que essa cena é vista em primeira pessoa, na visão do Ryu. Isso levou outras pessoas a especularem que pode ser alguma indicação de um modo de Realidade Virtual, usando os controles de movimento do Switch. Ou quem sabe foi só uma trollagem de quem editou o trailer e deixou essa cena lá. xD O jeito é esperar por mais informações.



por ***Rafael neves***

Revisão: Arthur Maia
Diagramação: Leandro Alves

IMPA



Impa é uma das personagens mais enigmáticas e misteriosas da franquia Zelda. Sua personalidade e aparência variam conforme o jogo, mas ela sempre tem o papel de zelar pela Família Real de Hyrule, proteger a Triforce e dar alguns conselhos a Link. De babá de Zelda a uma das sete sábias, Impa foi crucial em muitos títulos da franquia, e, sendo a principal representante das Sheikah, pode muito bem estar presente em Breath of the Wild. Hora de dissecar a trajetória dessa obscura guerreira.

A Sheikah



Embora em Ocarina of Time Impa seja uma Sheikah, com suas orelhas pontudas e olhos avermelhados, em The Legend of Zelda (NES) e Zelda II (NES) ela é definida como uma Hylian. Como a raça Sheikah só foi introduzida em Ocarina of Time, o livro Hyrule Historia fez essa correção de continuidade, definindo Impa como Sheikah mesmo. Prova da modificação da natureza de Impa também pode ser vista em Oracle of Ages/Seasons (lançado após Ocarina of Time), game em que a guerreira já é descrita como uma legítima Sheikah.



Há quem pense que os Sheikah sejam albinos, visto que têm cabelos e peles claros e olhos vermelhos, além de não aparecerem muito à luz do sol. O problema desta teoria é que existem poucos personagens desta raça nos games da série. Fora Impa e Sheik (que não é exatamente uma Sheikah), temos apenas Impaz (de Twilight Princess), que também não é com certeza uma Sheikah, mas tem todas as características e pistas para ser. Breath of the Wild, no entanto, parece vir para alterar isso, introduzindo uma variedade de Sheikah ancestrais ao fim de cada Shrine.

Conselhos da vovó



Nos dois primeiros games para o NES, Impa é uma idosa e não parece ter muita habilidade de combate como em Ocarina of Time. Ela, no primeiro Zelda, é apenas mencionada no manual do jogo, que conta a história de que Zelda ordenara que Impa procurasse por um herói no momento em que Ganon começa a devastar Hyrule. O maligno vilão logo manda que seus capangas impeçam Impa, que acaba sendo capturada. É aí que Link aparece, resgatando Impa, o que fez com que ela confiasse ao jovem guerreiro a tarefa de salvar a princesa Zelda. Por sua vez, Zelda II traz uma Impa muito sábia e repleta de histórias para contar. É ela quem orienta Link, mais uma vez, em sua jornada para salvar Zelda.



Em Oracle of Ages/Seasons (GBC), Impa tem um porte mais largo e, apesar da aparência, é mais velha do que a vista nos dois primeiros games da série. Em Ages, ela é possuída por Veran, a feiticeira das trevas, que logo deixa seu corpo para encarnar no de Nayru, o Oráculo das Eras. Impa então passa a Link a missão de salvar Nayru, deixando com ele uma espada para salvar o mundo de Labrynna. Já em Seasons, Impa faz parte da Din's Troupe, uma equipe de protetores de Din, o Oráculo das Estações. A tropa é derrotada pelo General Onox, que captura Din. Ferida, Impa ordena que Link visite a Maku Tree, e daí em diante começa a aventura. Mas há um detalhe interessante: no mangá deste jogo, Impa possui uma força sobre-humana. Até mesmo uma pesada vaca ela é capaz de carregar.

“Impa”nentes mulheres



Mas é em Ocarina of Time que Impa assume uma papel muito mais determinante, por isso tome cuidado com os spoilers! Agora mais jovem e com um porte de guerreira, ela não só é a “babá” de Zelda, como também zela pela segurança da princesa. Neste game, descobrimos que ela nasceu em Kakariko Village, uma vila originalmente construída pelas Sheikah, mas que acabou servindo de lar para humanos e Hylians. Além de ensinar a Link a canção Zelda’s Lullaby - imprescindível em muitos momentos do game –, Impa é a Sábia das Sombras, responsável por ter selado o monstro Bong Bong no poço de Kakariko Village, posteriormente solto por Ganondorf. Provavelmente foi Impa quem ensinou a Zelda as artes de uma Sheikah, visto que foi ela quem fugiu com a princesa pouco antes de Ganondorf tomar o poder de Hyrule. O resultado do treinamento foi Sheik, a segunda personalidade de Zelda, que segurou as pontas em Hyrule durante os sete anos em que Link viajava no tempo.

Essa Impa foi a primeira a aparecer num jogo oficial da série (até então, ela era apenas mencionada em manuais dos jogos). Na verdade, se formos bem preciosistas, temos que admitir que, na verdade, o infame Zelda: The Wand of Gamelon foi o primeiro a exibir Impa na tela. A imagem de Impa como Sage of Shadow também pode ser vista em The Wind Waker junto a dos outros Sages, na câmara da Master Sword. Como se não bastasse, Impa também figura entre as séries animadas (muito bizarras) de Zelda.







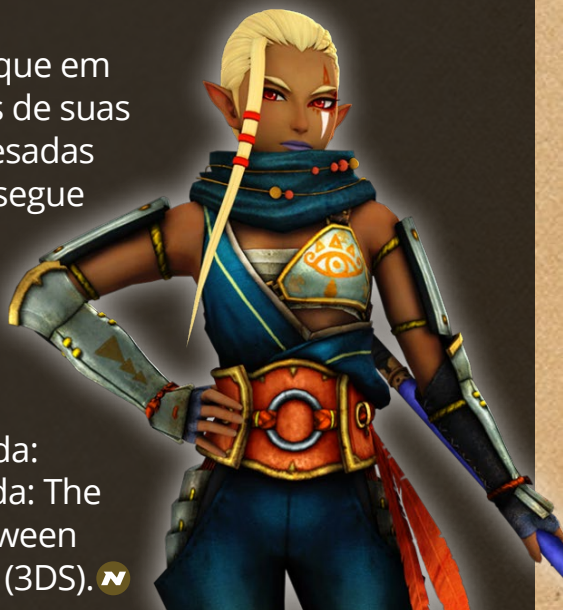
Em Skyward Sword, vemos a primeira Impa da história. Ela também tem um papel importantíssimo nesse jogo, pois não apenas é a guarda-costas de Zelda, mas protetora da própria encarnação da deusa Hylia. Impa, na verdade, é uma figura do passado, que participou das guerras entre Hylia e Demise. Ela viaja até o presente com a tarefa de orientar a encarnação de Hylia. Durante a aventura de Link pelos céus, Impa realiza mais uma vez o papel de articuladora da jornada, compartilhando importantes informações com o heroi e auxiliando Zelda a cumprir sua missão divina. Impa também demonstra considerável força em Skyward Sword, confrontando de igual para igual o vilão Ghirahim.



Entre mundos e guerras



No recente A Link Between Worlds, tivemos a última participação de Impa em uma aventura principal da franquia. Dessa vez, vimos a versão idosa de Impa, porém com um papel semelhante ao de Ocarina of Time: o de Sábia. Ela, assim como seis outros personagens do título, são descendentes dos Sete Sábios de Ocarina of Time, e sua hereditariedade é utilizada por Yuga para trazer Ganon de volta. Link, no entanto, faz o feitiço voltar contra o feiticeiro, libertando os sete e despertando seus poderes de Sábios, essenciais para frustrar os planos de Yuga e Ganon. O local em que Impa foi aprisionada foi Turtle Rock, um dos calabouços de Lorule.



Apesar de não ser um Zelda canônico, Impa teve grande destaque em Hyrule Warriors. Com um design que mistura vários elementos de suas versões guerreiras, a guarda-costas de Zelda é portadora de pesadas espadas gigantes e longas lanças. Junto a tais armas, Impa consegue invocar elementos da natureza através de magia, como água e fogo. Agora, resta saber se Impa retornará em Breath of the Wild. Como o jogo tem uma ênfase na cultura Sheikah, é bem possível que a guarda-costas de Zelda esteja presente.

Jogos em que aparece: Zelda: The Wand of Gamelon (CD-i), Zelda: Ocarina of Time (N64), Zelda: Oracle of Ages/Season (GBC), Zelda: The Wind Waker (GC), Zelda: Skyward Sword (Wii), Zelda: A Link Between Worlds (3DS), Hyrule Warriors (Wii U), Hyrule Warriors Legends (3DS).





WiiU

SWITCH

por Vitor Tibério

Revisão: Arthur Maia
Diagramação: Leandro Alves

Prévia

THE LEGEND OF ZELDA BREATH OF THE WILD

a maior das lendas virtuais

Após pouco mais de cinco anos desde a última aventura de Link em consoles de mesa, com **Skyward Sword** (Wii), está quase na hora de conhecer uma jornada épica, como nunca antes vista na franquia. Anunciado inicialmente como um exclusivo do Wii U, Breath of the Wild ganhou uma versão melhorada para o aguardado Nintendo Switch e está marcado para chegar a ambas as plataformas no próximo dia 03 de março. Segure a expectativa!

Quebrando paradigmas

Se você achou que A Link Between Worlds (3DS) quebrou paradigmas da franquia Zelda ao permitir que o jogador escolhesse a ordem de obtenção dos principais itens ou das dungeons que seriam vencidas, prepare-se para um nível ainda maior de liberdade. Em Breath of the Wild (Wii U/ Switch) as mudanças vão desde a estrutura da história aos itens e a forma como o jogador explora o mundo de Hyrule.

Como vários vídeos de divulgação do próximo game mostram o início da aventura, já vemos que logo de cara BotW traz uma mudança drástica para a franquia: dublagens. Se antes todas as informações passadas pelos personagens vinham na forma de caixas de textos (e alguns grunhidos), desta vez aqueles de maior relevância para a história do jogo receberam dublagens. Link, no entanto, continuará com os sons de expressão que estamos acostumados a ouvir. E por falar no herói, em Breath of the Wild não será possível mudar seu nome — o que faz sentido, já que as vozes dos personagens chamam por Link.



A túnica verde, outra característica marcante da franquia, não será mais a vestimenta oficial do detentor da Triforce da Coragem. Neste jogo, Link terá a sua disposição um vasto número de roupas, que lhe darão habilidades especiais, como resistência ao frio ou ao calor, ou até a danos. O produtor Aonuma, no entanto, confirmou que a famosa roupa está presente no novo título, porém não revelou como obtê-la, tampouco quais serão suas vantagens.

Além das roupas, o inventário de Link contará com as mais variadas armas e alimentos. As armas vão de escudos a machados, lanças, espadas, flechas, pedras e muito mais, todos destrutíveis após certo tempo de uso, e que podem ser usadas como projéteis para acertar inimigos próximos ou, por exemplo, cortar árvores. Segundo os produtores, os itens não são únicos e poderão ser encontrados por todo o mapa do game. O segredo fica para a icônica Master Sword, que pelos trailers já sabemos que aparecerá, porém nada foi dito sobre se ela também será uma arma destrutível.







Quanto aos alimentos, estes também chegaram para mexer em uma estrutura estabelecida na série Zelda. Assim como na versão Master Quest de **Ocarina of Time 3D** (3DS), ou o Hero Mode de **Wind Waker HD** (Wii U), Skyward Sword, **Twilight Princess HD** (Wii U) e **A Link Between Worlds**, corações não aparecerão após um providencial corte de grama. Sendo assim, será necessário achar alguns alimentos pelo mapa, como carne ou frutas, para recuperar a vida do personagem. Ao parar em algum acampamento (abandonado ou após derrotar inimigos) será possível juntar ingredientes e cozinhá-los, aumentando a eficácia do alimento.

Em Breath of the Wild, Link porá à prova suas habilidades de chef. Ao misturar os mais variados materiais, encontrados espalhados por toda Hyrule ou após derrotar um inimigo, nosso herói precisará usar a criatividade para preparar alimentos que lhe forneçam maior quantidade de vida, energia (stamina), e resistência a danos ou a picos de temperatura. A tarefa será essencial para alcançar aquele local longínquo ou vencer aquele inimigo mais forte.





Além de tudo isto que citamos, talvez a maior mudança seja na estrutura de jogo em si. Tal é o nível de liberdade do jogador neste novo título que, logo após Link sair da câmara em que o jogo se inicia, qualquer lugar do mapa já está disponível, desde que o jogador consiga a habilidade necessária para tanto. Isso quer dizer que, desde o começo, já será possível ir ao encontro de Calamity Ganon, a entidade antagonista do game, e tentar derrotá-la. Para aqueles que conseguirem tal feito prematuramente, o final será diferente em relação àqueles que desfrutarem de maior parte da história. Eiji Aonuma, produtor da franquia, revelou que em Breath of the Wild haverá pelo menos dois finais.





A maior das lendas

Abra seus olhos, acorde! Com essas palavras Zelda tira Link de seu sono de 100 anos, colocando o herói em seu caminho de, mais uma vez, salvar Hyrule. A ameaça da vez se chama Calamity Ganon, que há 100 anos foi aprisionado, porém continua aumentando seu poder e, em algum momento do jogo, fará Hyrule sofrer mais uma vez.





Pelos três trailers que o jogo recebeu, percebemos que Breath of the Wild terá um foco muito forte em sua história, ainda maior que Skyward Sword, que explicou sobre vários elementos clássicos da franquia. O maior mistério, que os fãs tanto teorizam internet afora, é sobre a posição que o game ocupará na linha do tempo da série. Como Link acorda após 100 anos de um estado de sono profundo, e Calamity Ganon ameaça sair de sua prisão após igual tempo, impossível não se perguntar a qual Zelda anterior o jogo faz referência direta. Será o amado Ocarina of Time (N64) e alguma das divisões que este criou na linha do tempo?

Pouco sabemos da história de Breath of the Wild até o momento, pois felizmente a Nintendo está fazendo mistério sobre seus acontecimentos. Contudo, Eiji Aonuma afirmou que a trama tem várias surpresas e momentos emocionantes, com uma densidade até o momento inédita na franquia.

Isso não quer dizer, no entanto, que todos desfrutarão da mesma história no jogo. Tamanha é a liberdade dada por BotW que o jogador poderá escolher o melhor momento para enfrentar o vilão Calamity Ganon e encerrar a aventura. Ao concluir, um final correspondente a seu progresso na história será mostrado — o jogo conta com pelo menos dois finais.

Hyrule interconectada

Ao reconhecer as críticas dirigidas a Skyward Sword, Aonuma quis criar um mundo em que o jogador experienciasse não apenas os locais importantes da trama, mas também os ambientes entre eles. Além disso, o produtor fez questão de permitir que os fãs pudessem acessar, por qualquer lado, qualquer região do mapa, que estará completamente disponível desde o início do game, sem que a jogatina precise ser parada com telas de carregamento. A partir dessas ideias surge o novo mundo de Hyrule.

Ao permitir que Link chegue a qualquer canto do mapa que possa ser visualizado, o herói ganha agora a habilidade de escalar, sejam paredes ou montanhas — ou basicamente qualquer coisa que esteja em seu caminho. A barra de energia (ou *stamina*) aparece como uma limitação a essa habilidade, forçando o jogador a calcular bem sua rota ou procurar roupas ou alimentos que possibilitem aumento temporário da energia.





Apesar de poder se deslocar para qualquer local, não será de início que Link poderá visualizar detalhes do mapa em um menu específico. Para tanto, o herói terá que encontrar certas torres e ativá-las, ganhando visualização detalhada do que há naquela região. Para que a viagem de um canto a outro não se torne monótona, alguns locais funcionarão como pontos de viagem rápida. Chamados de Shrines (ou Santuários), esses pontos também exercem forte influência no ganho de algumas habilidades.





Breath of the Wild conta com mais de 100 Shrines — ou Santuários, se preferir. Tratam-se de pequenas *dungeons* que contêm, cada uma, um quebra-cabeça principal. Ao vencê-lo, Link será recompensado com um item específico que pode ser trocado posteriormente por itens especiais ainda não revelados. Cada Shrine vencido terá também a importante missão de servir como ponto de viagem rápida, o que vem bem a calhar em um mapa tão grande.

O reino de Hyrule está mais vivo e cheio que nunca. Não apenas inimigos ocupam o espaço entre pontos importantes como também há pessoas se deslocando e animais vivendo suas vidas, não apenas esperando pelas ações do protagonista. Será comum ver Bokoblins fazendo acampamentos e guardando tesouros, além de várias espécies silvestres se alimentando, correndo e fugindo de predadores. Hyrule também ganhou um sistema climático, em adição à mudança entre dia e noite que já vimos em alguns jogos. Desta vez, Link terá que tomar cuidado também com chuvas e tempestades, elementos que influenciam em várias outras questões do game. Por exemplo, ao começar uma forte chuva, os personagens afetados por ela procurarão abrigo. E se estiver caindo raios, é prudente que o jogador tome cuidado com as peças metálicas equipadas, pois, como sabemos, o metal atrai eletricidade.









Você sabia?

Mais de 300 pessoas se envolveram diretamente no desenvolvimento de Breath of the Wild.

Ferramenta multiuso

Para ajudar Link em sua jornada de mais uma vez salvar o mundo, logo no início o herói receberá o Sheikah Slate, quase como uma versão “hyruleana” de um GamePad (o subutilizado controle do Wii U). Boa parte das novas mecânicas do novo jogo usará o item como ferramenta, que poderá servir para visualização do mapa, para colocar marcações nos ambientes ou como chave de acesso a determinados locais.



Não se perca!

Em Breath of the Wild o jogador terá a liberdade de colocar até 100 itens de marcação no mapa, ajudando o jogador a visualizar o que já fez ou o que falta concluir. Os símbolos das marcações incluem espada, escudo, arco e flecha, jarro, estrela, baú, crânio, folha e diamante.



Ao passar por certas seções do jogo — Shrines —, novas habilidades serão adicionadas ao Sheikah Slate, e elas terão funções importantes no auxílio de Link durante sua jornada. São chamadas de Rune Abilities, listadas a seguir:

Magnesis:

ao selecionar essa habilidade, um grande ímã aparecerá nas mãos de Link. Como seu nome já indica, ela permitirá que o herói manipule objetos de metal, deslocando-os para longe ou perto;



Remote bomb:

as famosas bombas, e que aparecem em dois tipos: redondas ou quadradas. A diferença entre elas é possibilidade de deixar a bomba num local exato ou permitir que ela saia rolando em direção ao alvo. Ambas são acionadas remotamente — Breath of the Wild não contará com as tradicionais bombas, que detonam com o tempo;



Stasis:

é a habilidade de fazer o tempo parar para um objeto específico. Sua utilidade é fazer com que o alvo, ao manter-se sem movimento, abra uma passagem para Link. Ou, ainda, que guarde energia cinética e seja liberada quando o tempo voltar a fluir sobre o objeto;

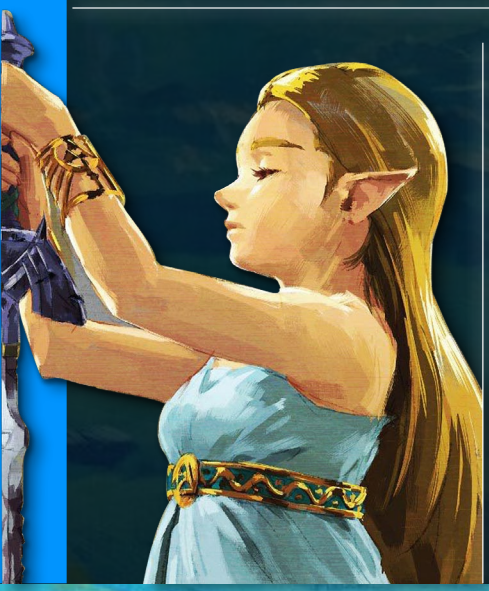


Cryonis:

cria pilares de gelo diretamente da água, servindo como plataformas escaláveis ou como obstáculos.



Brincando com amiibo



Super Smash Bros., para 3DS e Wii U, iniciou uma nova funcionalidade muito bem recebida pelos fãs: a possibilidade de fazer bonecos de personagens da Nintendo interagirem de alguma forma com os jogos da companhia. Para lutarem nos jogos de luta, a Big N criou, entre outros, os amiibo de Link, Zelda, Sheik, Toon Link e Ganondorf. Posteriormente, liberando uma nova área em Twilight Princess HD (Wii U), veio a figura física de Wolf Link. Em comemoração aos 30 anos da franquia Zelda, quatro novos personagens ganharam vez: Zelda e Toon Link, ambos de The Wind Waker; Link, de Ocarina of Time; e uma versão do Link em 8-bit do primeiro The Legend of Zelda.

Já que os amiibo de uma forma geral têm sido sucesso absoluto — especialmente as figuras da franquia Zelda —, claro que a Nintendo não perderia a oportunidade de entregar mais desses bonecos. Até o momento, novos cinco foram apresentados: Link com um arco e flecha, Link em cima de um cavalo, Zelda, um Bokoblin e o novo inimigo Guardian, que apareceu pela primeira no teaser do jogo na E3 2014.

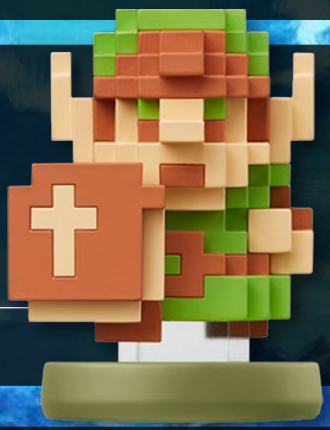


Como cada amiibo impactará a aventura do nosso herói, no entanto, ainda é um mistério. Até o momento a Nintendo apenas revelou o funcionamento do Wolf Link e dos amiibo que comemoram o aniversário de 30 anos de The Legend of Zelda. O primeiro liberará a companhia de Link em sua forma lupina (função melhor aproveitada caso o jogador tenha vencido a Cave of Shadows, de Twilight Princess HD), enquanto os demais darão itens aleatórios.



Ao se aventurar pela Cave of Shadows, caverna exclusiva de Twilight Princess HD, o jogador poderá salvar seu progresso no amiibo de Wolf Link. Ao usá-lo em Breath of the Wild, o lobo aparecerá para ajudar Link em sua jornada. O mais legal é que a vida do lobo no novo jogo será a mesma salva no amiibo. Uma ótima forma de conectar os dois games!





O amiibo de Link em 8-bit fará com que apareçam vários barris perto do herói. Eles poderão, eventualmente, trazer Rupees em seu conteúdo.



O Link de Ocarina of Time dará ao jogador uma quantidade aleatória de carne.



Toon Link, de The Wind Waker, fornecerá uma quantidade aleatória de peixes.



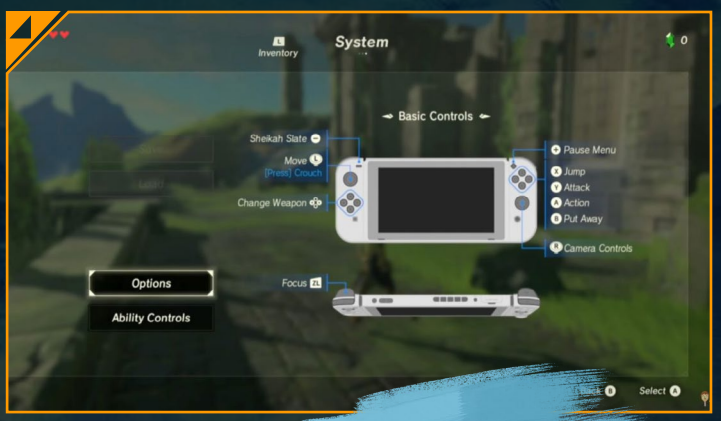
A princesa Zelda, de The Wind Waker, premiará o jogador com variadas plantas.

Diferentes, mas nem tanto

Durante o último ano, quando o jogo já havia sido confirmado para Wii U e Switch, Eiji Aonuma fez questão de assegurar que ambas as versões trariam a mesma experiência ao jogador, o que significa dizer que nenhum conteúdo extra foi criado para chamar atenção à nova plataforma da Nintendo, ou que nenhuma função exclusiva de algum console foi usada em detrimento do outro.

Por exemplo, no The Game Awards de 2014 Shigeru Miyamoto se juntou a Aonuma para apresentarem um gameplay de Breath of the Wild. Em pouco mais de quatro minutos de vídeo os produtores fizeram questão de mostrar como o GamePad do Wii U se comportaria no jogo, mostrando um mapa interativo de Hyrule. Já na E3 de 2016, quando uma demo foi disponibilizada para o público, já não havia tal interação com o controle, o que se justifica pelo fato do Nintendo Switch não contar com uma segunda tela que funcione simultaneamente à televisão.





A limitação de funcionalidades também encontrou o novo console da Big N: segundo Aonuma, pelo fato de BotW não ter sido desenvolvido com o Switch em mente, a equipe não pensou em formas de usar a tecnologia HD Rumble, sensores de vibração extremamente precisos que estão presentes nos controles da próxima plataforma.

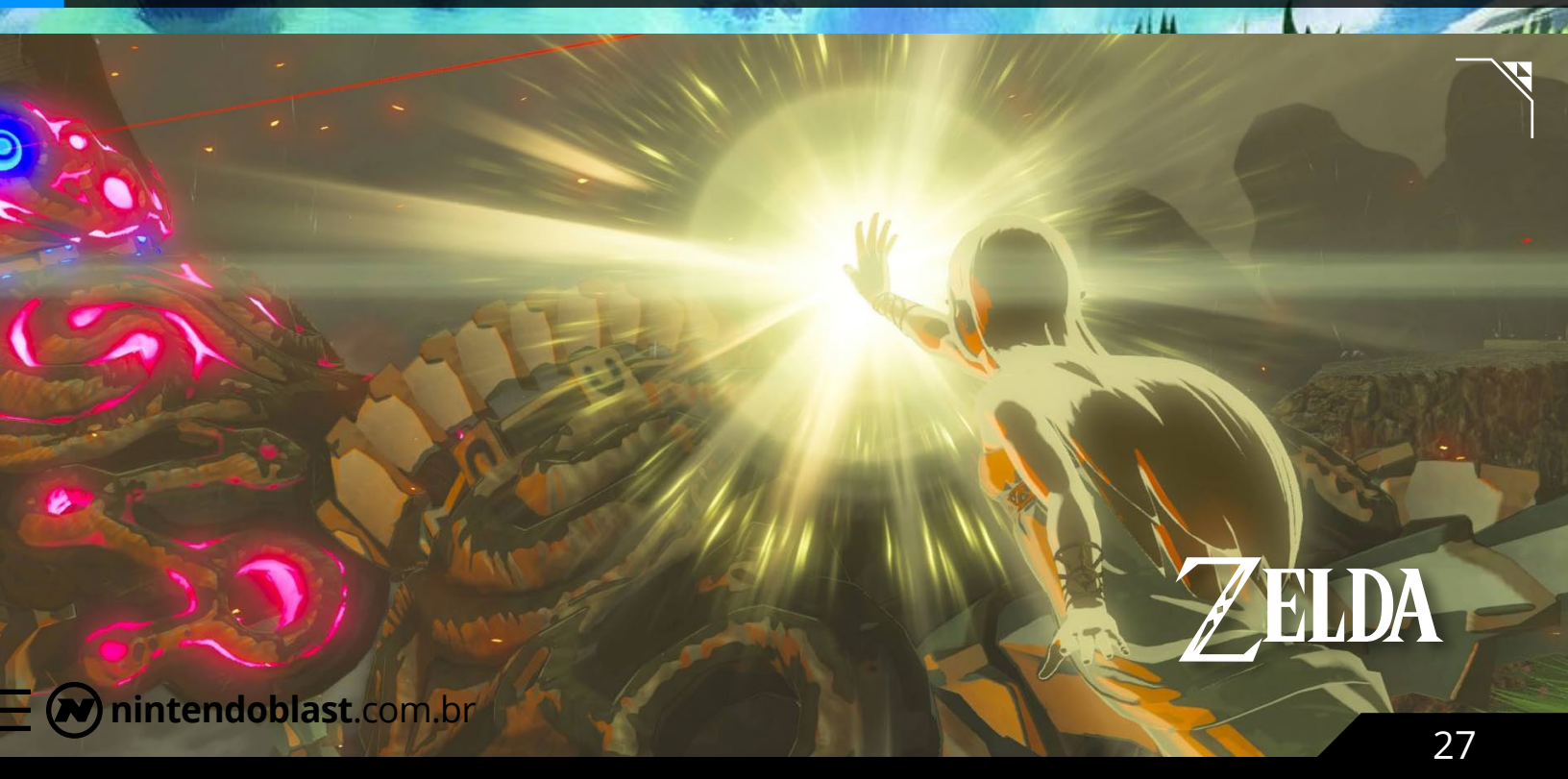
As diferenças entre as versões, então, ficam para as questões que não importem, necessariamente, em uma diferença na experiência dos jogadores. Pelas capacidades do Nintendo Switch, o console rodará o jogo em uma resolução de 900p, contra 720p da versão de Wii U, além de apresentar uma gama de cores mais vivas e áudio melhorado.



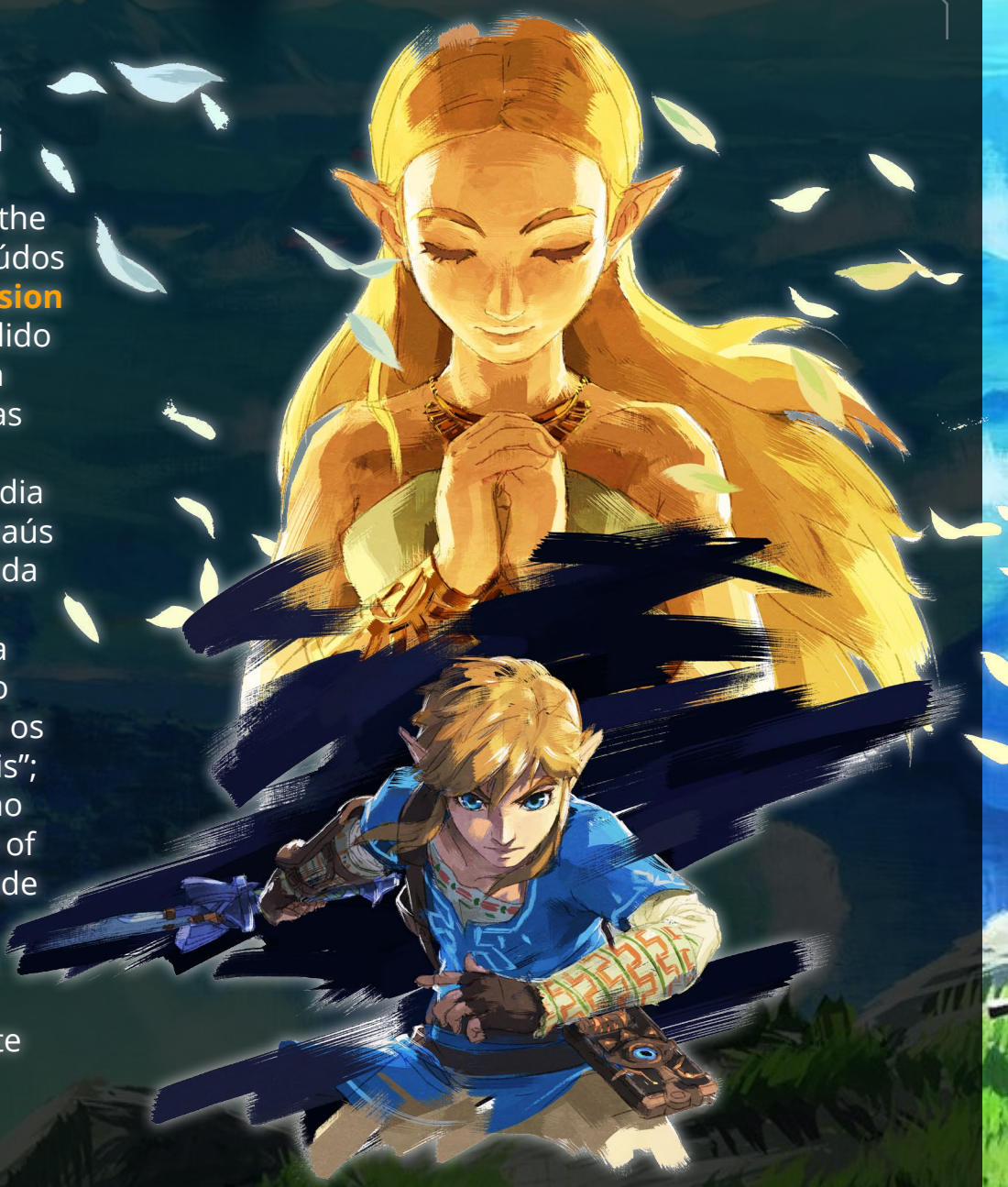
Não apenas isso, a mídia utilizada em cada console influencia em alguns aspectos. Por ter maior velocidade de leitura, os cartuchos do Nintendo Switch ajudarão o aparelho a carregar Breath of the Wild mais rapidamente que o Wii U. Este, além dessa desvantagem, exigirá o download de 3GB de dados de instalação para auxiliar no carregamento das informações do jogo. Para quem escolher a versão digital, no Wii U serão necessários 13 GB de espaço livre, enquanto no Switch o jogador terá que separar 13,4 GB.



No fim, o que importa é que, independente da versão escolhida pelo jogador, este usufruirá de uma experiência completa e, ao que tudo indica, incrível.



Pela primeira vez, DLC



Em um vídeo divulgado no último dia 14 de fevereiro no YouTube, o produtor Eiji Aonuma anunciou que The Legend of Zelda: Breath of the Wild receberá novos conteúdos pagos. Chamado de **Expansion Pass**, o conteúdo será dividido em duas partes, somadas a um bônus, a serem lançadas em diferentes momentos:

Bônus: disponível desde o dia 03 de março, incluirá três baús adicionais na região chamada Great Plateau. Um dos baús conterá uma camiseta exclusiva com o logotipo do Nintendo Switch, enquanto os demais conterão "itens úteis";

DLC Pack 1: será lançado no meio do ano e trará a Cave of Trials, um nível de dificuldade mais elevado e uma nova característica para o mapa;

DLC Pack 2: marcado para o final do ano, o pacote trará uma nova *dungeon* e uma nova história, além de desafios adicionais.

The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Wii U/Switch)
Desenvolvedor Nintendo
Gênero Ação/aventura/puzzle
Lançamento 03 de março de 2017

Expectativa 5

Ilustração Blast

"valentine's day in Hyrule " por ***Ana Carolina***



SWITCH

por ***Renan Greca***

Revisão: Bruno Alves
Diagramação: Bruno Carneiro



1-2-SWITCH

Uma das principais características das plataformas Nintendo é seus controles. Com raríssimas exceções, todos os consoles da marca trouxeram algum esquema de controle completamente novo em relação ao antecessor. O Switch não é diferente: seus Joy-Cons são um meio-termo entre controles tradicionais e Wii Remotes aprimorados, com sensores de movimento precisos e o novo HD Rumble. A coletânea de minigames **1-2-Switch** é a oferta da empresa para mostrar do que esses controlinhos são capazes.

Relâmpago na garrafa

Desde o sucesso estrondoso atingido pela empresa nos meados da década passada, é claro que a Nintendo tem procurado replicar a dose dupla que foram o Wii e o DS. Tanto o Wii U quanto o 3DS foram reflexos disso, usando nomes e visuais tão similares a seus antecessores que acabaram confundindo o público. Com o Switch, a aposta é trazer quase todo tipo de jogo já feito pela Nintendo em uma só plataforma e, mais uma vez, inovar com características dos controles.



Os pequenos **Joy-Con L** e **Joy-Con R** contam com botões de face, botões de ombro, um analógico cada, giroscópio e acelerômetro. Adicionalmente, o Joy-Con R também inclui uma câmera infravermelha e um leitor NFC. Todas essas características já foram vistas antes em controles da Nintendo, mas nunca de forma tão densa e com dois controles já inclusos no pacote básico do console. A ideia por trás de todas essas funcionalidades é poder replicar efetivamente tanto os controles inovadores do Wii quanto os tradicionais do GameCube ou do Wii U. Mas isso tudo também permite algumas interações novas com jogos, e, para demonstrar isso, a Nintendo lança 1-2-Switch, que conta com mais de 20 minigames que se aproveitam das características dos Joy-Cons.



Naturalmente, já ouvimos essa história antes. Os primeiros Nintendo DS incluíam a demonstração **Metroid Prime Hunters: First Hunt**, que mostrava como a tela de toque podia ser usada para controlar um jogo de tiro em primeira pessoa. **Wii Sports** foi o jogo revolucionário que trouxe tios e avós para o mundo dos videogames dando raquetadas imaginárias em frente à TV. O Wii U tentou replicar isso apresentando o multiplayer local assíncrono de **Nintendo Land**, que continua sendo um dos melhores usos do GamePad até hoje. Não é de se surpreender, portanto, que a Nintendo tente mais uma vez repetir a fórmula de sucesso com o Switch.

Enquanto a decisão de incluir Wii Sports em cada Wii (por alguns anos, ao menos) o tornou o **jogo exclusivo mais vendido da história**, com mais de 80 milhões de unidades espalhadas pelo mundo, 1-2-Switch custará 50 dólares americanos para quem quiser se aventurar nas curiosas experiências da coletânea. Isso não garante que o jogo será um fracasso — afinal, **Mario Kart Wii** e **Wii Sports Resort** também venderam muito sem depender tanto de bundles com o console —, mas acaba sendo um incentivo a menos na hora de comprar um Switch.



Igualmente análogo ao Wii, o Switch será lançado com The **Legend of Zelda: Breath of the Wild**. Wii Sports e **The Legend of Zelda: Twilight Princess** formavam uma combinação perfeita para um console estreante: de dia, os parentes gargalhavam se socando no boxe virtual, e, à noite, o dono do console podia se focar em uma grandiosa aventura por Hyrule. Essa exata situação poderia ser replicada pelo Switch, mas agora isso exige uma compra adicional por parte dos jogadores.

Puxando a teta da vaca

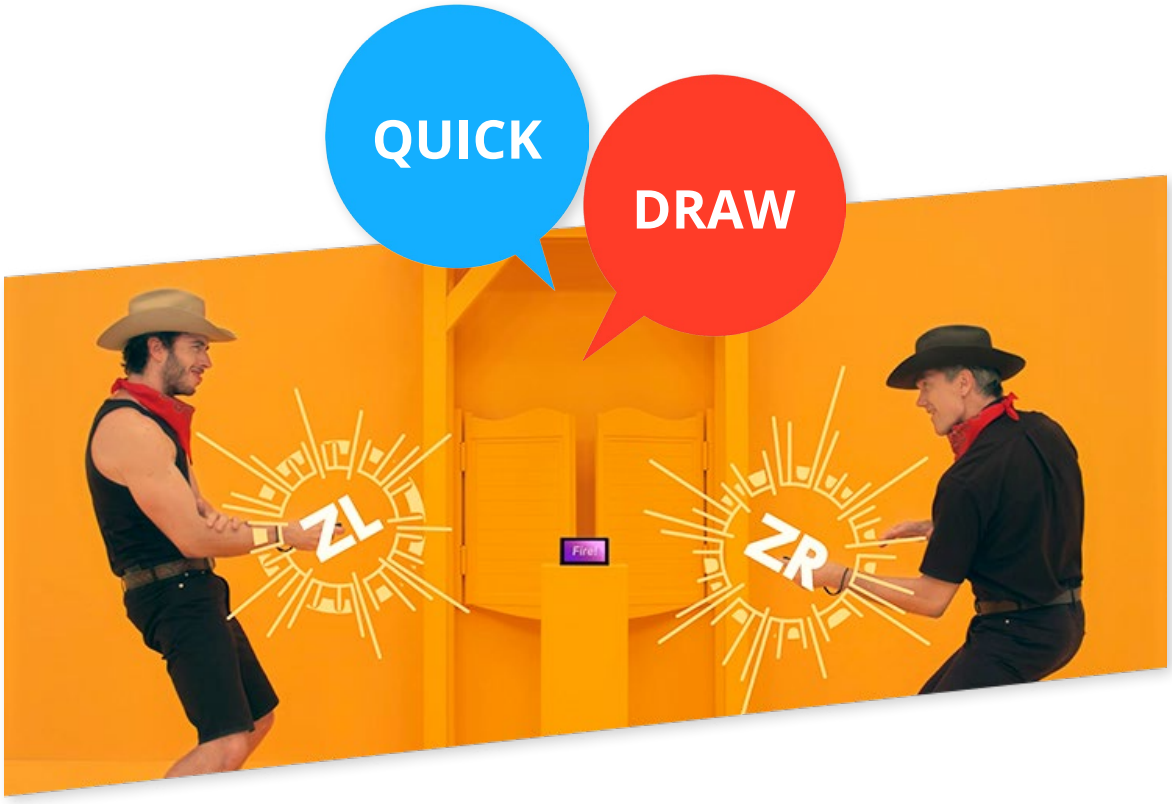
Independente de todas as circunstâncias cercando seu lançamento, o que é 1-2-Switch, afinal? O primeiro trailer mostrou dois *cowboys* prontos para um duelo no faroeste. Os fãs mais malucos acreditaram estar vendo **Red Dead Redemption 2**, mas rapidamente descobrimos que a Nintendo tinha outros planos. Fomos presenteados com cenas de pessoas fazendo doideiras com os controles e tivemos *flashbacks* da E3 de 2008.



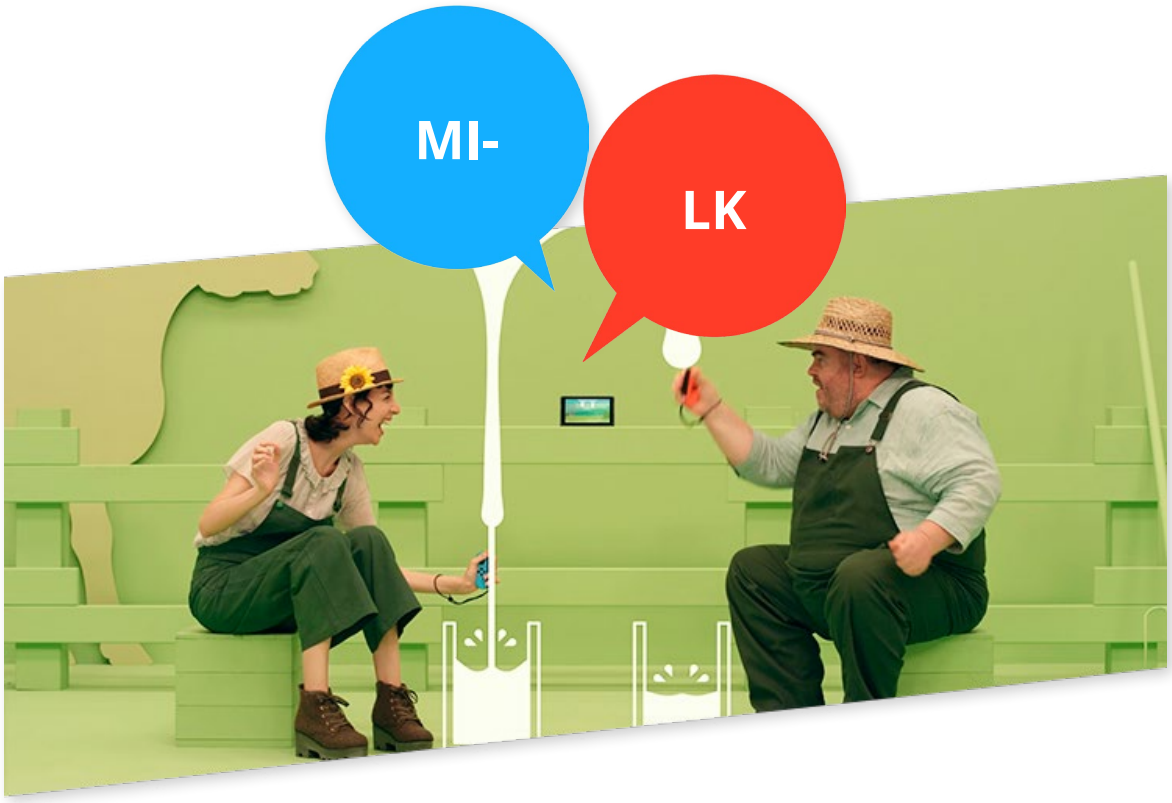
Em seguida, o produtor Kouichi Kawamoto (que também é o diretor de hardware do Switch e trabalhou na série Brain Age) explicou que a proposta de 1-2-Switch é evitar a necessidade da tela. Um videogame sem... vídeo? Sim, segundo a Nintendo, basta o contato visual com seu oponente para poder jogar.



A Nintendo não confirmou a lista completa de minigames disponíveis em 1-2-Switch, mas podemos ver vários deles no trailer e nas demonstrações apresentadas durante o evento do Switch em janeiro. A seguir, vamos listar os conhecidos.



O primeiro minigame mostrado no trailer. Após um sinal, o primeiro jogador que conseguir sacar seu Joy-Con e “atirar” no oponente será o vencedor.



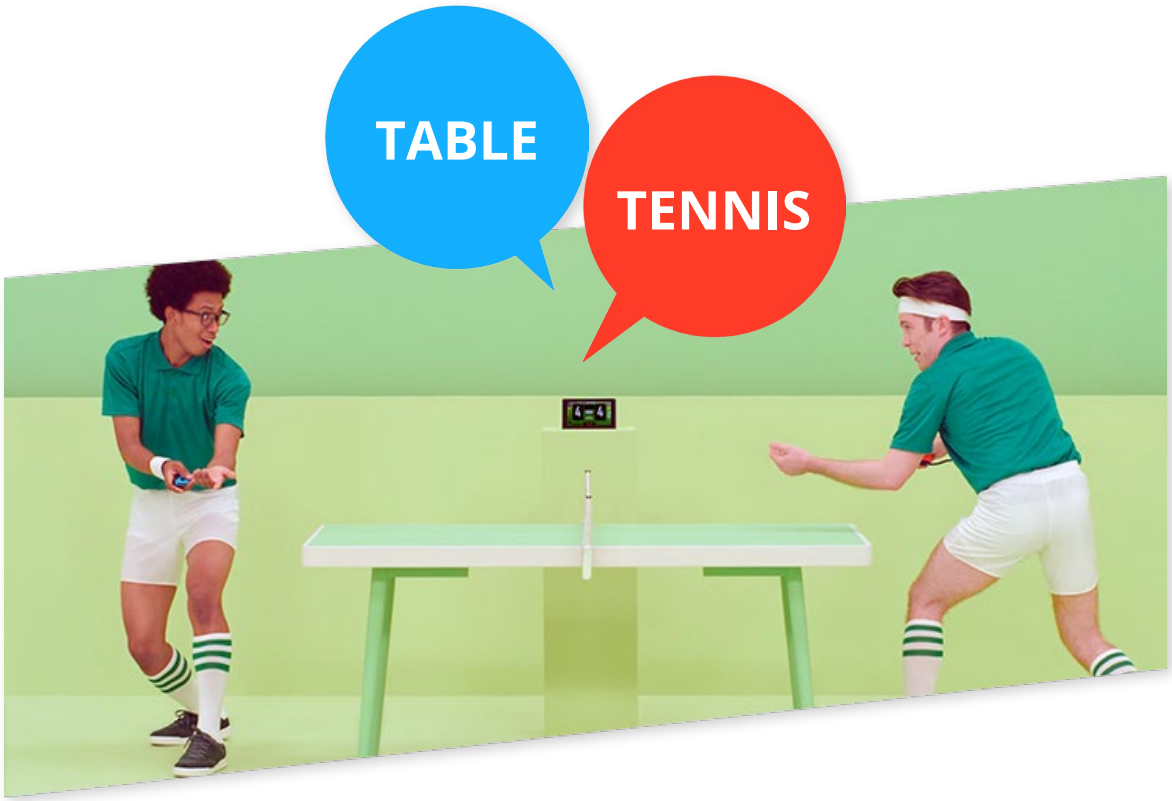
Usando movimento e botões, os jogadores devem competir para descobrir quem consegue ordenhar a vaca imaginária mais rápido.



Os jogadores alternam entre inventar poses ou copiar a do rival, seguindo o ritmo da música.



Um jogador deve tentar atacar o outro balançando o Joy-Con como uma espada, enquanto o outro tenta se defender.



O tradicional ping-pong, mas sem o elemento visual. O ritmo deve ser estabelecido usando dicas sonoras.



O único minigame single-player mostrado até agora. Apontando a câmera infravermelha do Joy-Con R, o jogador deve abrir e fechar sua boca rapidamente para comer a maior quantidade de sanduíches possível.



Girando os Joy-Cons, os jogadores competem para tentar destrancar um cofre o mais rápido possível.



Os jogadores precisam descobrir quantas bolinhas há em um frasco imaginário, aproveitando a tecnologia HD Rumble dos Joy-Cons.



Além dos minigames acima, mais alguns podem ser vistos no trailer do jogo, mas maiores detalhes sobre cada um não foram divulgados. Entre eles, há jogos sobre magia, bandas de rock, palhaços, marinheiros, telefones, piratas e escovas de dente. O último trailer do game confirma que 1-2-Switch contará com 28 minigames.

Uma decisão duvidosa



Quando novidades são apresentadas no hardware de um console, é importante que exista um software para demonstrar tais novidades. Esse software pode vir incluído com o hardware, como a Nintendo fez com Wii Sports ou, mais recentemente, a Sony fez usando o disco de demonstrações do PlayStation VR, que contém uma variedade de experiências diferentes em realidade virtual. Alternativamente, pode ser vendido separadamente um jogo mais elaborado que também sirva esse propósito, como por exemplo **Super Mario 64**, que exibia a importância do direcional analógico em jogos 3D, ou **Forza Motorsport 5**, que aproveitava os motores de vibração nos gatilhos do Xbox One.

1-2-Switch não virá incluso com o Switch, colocando-o em uma posição delicada comparado aos jogos acima. A sensação passada é de uma coleção de demonstrações vendida pelo preço de um jogo completo. Como Breath of the Wild não incorpora funcionalidades além do que era possível no Wii U (diferente de Twilight Princess, que abusava dos sensores de movimento), a responsabilidade de provar o valor dos Joy-Cons cai apenas sobre 1-2-Switch. Mas quantos donos de Switch optarão por comprar 1-2-Switch quando podem esperar por **Mario Kart 8 Deluxe**, **Splatoon 2** ou **Super Mario Odyssey**?

1-2-Switch (Switch)
Desenvolvedor Nintendo EPD
Gênero Party/minigame
Lançamento 3 de março de 2017

Expectativa 2

Revista Nintendo Blast Especial

Zelda: 30 Anos de aventuras

www.nintendoblast.com.br



Timeline atualizada, ilustrações, raças, Triforce e mais!

ANDROID

iOS



por Thiago Caires

Revisão: Jaime Ninice
Diagramação: Paulo D. Faiola Jr.

Fire Emblem Heroes abre as portas para jogos mais intrincados da Nintendo no mundo mobile

O anúncio da entrada da **Nintendo** no mundo dos jogos para smartphones foi um dos momentos mais bombásticos da indústria nos últimos anos. Se de um lado muitos pensavam em ter Mario a um clique em seu aparelho, uma legião de fãs de outras franquias ficou esperançosa. Agora em fevereiro, depois de **Pokémon Go** e **Super Mario Run** quebrarem recordes de downloads, **Fire Emblem Heroes** quer levar uma boa dose de estratégia ao seu bolso. Mas será que a execução é tão boa como a ideia?

Primeiros passos em Askr

Dessa vez, não vou manter muito mistério e já vou logo de cara dizer o que eu acho do game: até o momento, Heroes é o melhor jogo da Nintendo disponível em dispositivos móveis. Porém, é importante dizer também, sem rodeios, que há tanto coisas muito boas quanto coisas muito ruins no game. Começando pelas ruins, se você espera algo do mesmo nível de **Fire Emblem: Awakening (3DS)** ou **Fire Emblem Fates (3DS)**, a queda do seu Pégaso vai ser grande.







Adaptar franquias consagradas nos consoles para o universo mobile tem suas dificuldades, uma das principais é, muitas vezes, fazer aquele joguinho de nicho possivelmente ser atrativo até para quem nunca ouviu falar dele. Por isso, uma das coisas mais atraentes nos jogos tradicionais da série, a história, aqui não é nada mais do que uma leve desculpa para existir ou uma forma de você ficar mais familiarizado com as mecânicas.

Preservando a história da série

Se tem algo digno de uma salva de palmas em Fire Emblem Heroes, esta é a sua apresentação gráfica, que se mantém encantadora do começo ao fim. Desde as versões Chibi dos personagens utilizadas nas batalhas até os cenários, a atenção aos pequenos detalhes é evidente. Algo que me chamou a atenção é como o estilo de desenho e coloração dos personagens antigos foi mantido, sendo a única diferença visível a maior definição das imagens.





Em cerca de 12 horas de jogo, assumimos o papel de um lendário guerreiro sem nome, invocado para auxiliar o Príncipe Alfonse e a Princesa Sharena do Reino de Askr a derrotar Veronica, Princesa do Império de Emblian. A líder da família real inimiga tem conquistado e convocado para seu exército guerreiros vindos de outros mundos, e cabe a nós, invocadores com o mesmo poder que ela, usar as forças de personagens de diversos Fire Emblems para detê-la.

Dessa forma, a **Intelligent Systems** consegue não só criar um motivo para o jogo existir, mas também ajuda a fazer de você um monstro que vai esquecer a sua vida, transformar-se em uma potencial vítima de assalto e deixar para trás de vez Pokémon Go (se já não fez isso). Agora, a sua razão de viver vai ser conseguir todos os heróis disponíveis no jogo.

Mudanças necessárias

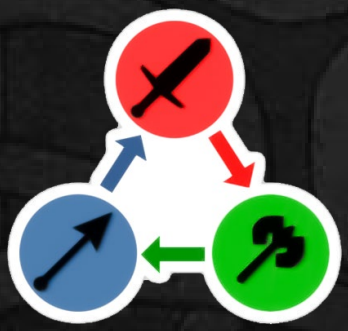


Mesmo com uma história fraca (o que em alguns aspectos pode ser vantajoso), Fire Emblem Heroes joga o laço no jogador ao trazer mecânicas bem elaboradas e que satisfazem bem quem busca uma dose homeopática de estratégia. É inegável, porém, que para que isso desse certo algumas tradições da série tivessem de ser deixadas de lado. Uma das mais conhecidas é o "perma death" – quem morrer em batalha está fora do jogo –, assim como o nível de resistência das armas.

Em troca, recebemos um game que consegue ser ainda mais acessível e dinâmico que as últimas entradas na franquia. Cada batalha no jogo é travada por quatro unidades aliadas e quatro unidades inimigas, que se digladiam utilizando uma versão tríade de fraquezas que conhecemos e amamos. Aqui, temos guerreiros sinalizados com três cores: Vermelho, Azul e Verde, cada uma delas representando diferentes grupos de armas (espadas, arcos, machados, cajados, lanças etc).

Downloads em excesso

Há algo em comum entre todos os jogos da Nintendo lançados para smartphones até o momento. E não, infelizmente não estou falando dos personagens queridos, mas sim da necessidade de estar conectado à internet e os pacotes de download comedores de pacotes de dados e espaço interno. Em uma das vezes que comecei o jogo, pediram-me para baixar nada menos que 400Mb(!). Considerando que este é um jogo que a maioria vai jogar longe de uma conexão wi-fi, faltou um pouco de sensibilidade dos desenvolvedores em não incluir esses pacotes em atualizações normais do aplicativo (já que você só descobre que é preciso baixar algo quando entra no jogo).





Essa tríade é a responsável por boa parte da estratégia do jogo, mas não é só isso: ela afeta também a conquista de novos personagens para seu exército, que pode ser feita ao realizar sessões de invocação ou ao terminar desafios diários – que dão ainda mais lenha para a fogueira que é a sua vontade de jogar o título. Isso faz com que haja uma mistura interessante entre o que identificamos como sendo Fire Emblem e a proposta mobile, que pede algo mais ágil e fugaz.

Porém, isso tudo pode criar um efeito polarizador: há quem vá gostar de todas as mudanças e quem vá achar que elas empobreceram o jogo (que, para alguns, já havia perdido pontos em Awakening). Levando em conta o que o game propõe, acabo pendendo para o lado favorável do espectro.



O game também conta com uma linda abertura no melhor estilo de Awakening e Fates (3DS)

Free to Play de verdade?

Não é só por deixar os jogos mais acessíveis e ágeis que os títulos para dispositivos móveis são conhecidos, principalmente os que carregam a alcunha de free to play. Eles também são marcados também por diversas escolhas de design que te levam a gastar aquele dinheirinho que você suou tanto para conseguir só para prosseguir a jogatina, ou ainda para conseguir coisas que você não conseguiria normalmente.

Fire Emblem Heroes não é uma exceção, e traz inúmeras formas para você gastar alguns dólares ou reais a mais do que planejava no mês. Mas não se preocupem, isso não foi introduzido de forma tão descarada como estamos acostumados e pode ser totalmente relevado. Para começar, cada ação realizada no jogo requer que o jogador gaste alguns pontos de estamina – e isso varia de ação para ação e de batalha para batalha. É necessário esperar mais de 4 horas para ter a barra preenchida novamente, e, levando em conta afazeres diários, a espera é totalmente aceitável.







Fazendo os orbes renderem



Gastando muitos orbes? Uma boa estratégia para aproveitar ao máximo os seus itens é juntar um grande número deles para fazer grandes sessões de invocação, pois é possível ganhar desconto ao efetuar mais de uma invocação por ritual. Da mesma forma, quanto mais rituais você fizer de uma vez, mais crescem as chances de receber unidades raras, como o Hector ou Marth de cinco estrelas.

A verdadeira tentação mesmo são os Orbes, itens necessários para invocar os personagens lendários. Como a força dos heróis é ditada pela quantidade de estrelas atreladas, você vai naturalmente buscar as versões deles que têm o maior número delas. A pegadinha é que, para consegui-las, é preciso ter muita sorte ou uma quantidade obscena de orbes disponíveis para invocar guerreiros e aumentar as chances de sair uma unidade de alto nível. Como juntar o necessário para uma boa sessão de invocação é algo trabalhoso, comprar orbes com dinheiro acaba sendo como um copo de água no meio do deserto.

A boa notícia é que essa busca incessante não é essencial para todo mundo que se aventurar em Fire Emblem Heroes, pois, para vencer os desafios do modo história inicial (você destrava novas dificuldades ao acabar a campanha), as invocações básicas são o suficiente. O verdadeiro desafio do jogo — e onde essas unidades de cinco estrelas se mostram essenciais — é sobrepujar as equipes formadas por outros jogadores. Mais um ponto para a Nintendo.



Herois de diversos mundos são invocados para batalhar

Estratégia acertada

Como disse no começo do texto, Fire Emblem Heroes é, até o momento, o melhor jogo da Nintendo em dispositivos móveis. As muitas concessões necessárias para que o título fosse adaptado à plataforma acabaram empobrecendo a experiência, principalmente para quem esperava por algo de alto nível. Entretanto, é inegável que, levando em conta sua proposta, o jogo entrega uma sólida fonte de diversão utilizando personagens queridos e que promete oferecer desafios por muitos meses. Imperdível!



✓ Prós

- Presença de heróis de jogos antigos da franquia encanta;
- Adaptação ao mundo dos smartphones bem feita;
- Mecânicas favorecem pequenas sessões de jogatina;
- Microtransações são dispensáveis em sua maior parte;
- Cuidado ao manter artes antigas com aspecto clássico.

✗ Contras

- Modo história é curto e decepciona;
- Simplificação de sistemas tradicionais podem decepcionar veteranos;
- Grandes pacotes de Download podem acabar com os dados móveis e o espaço interno dos dispositivos.

Fire Emblem Heroes (Android/iOS)
Desenvolvedor Intelligent Systems
Gênero JRPG-Estratégia
Lançamento 02 de fevereiro de 2017

Nota **8.5**

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

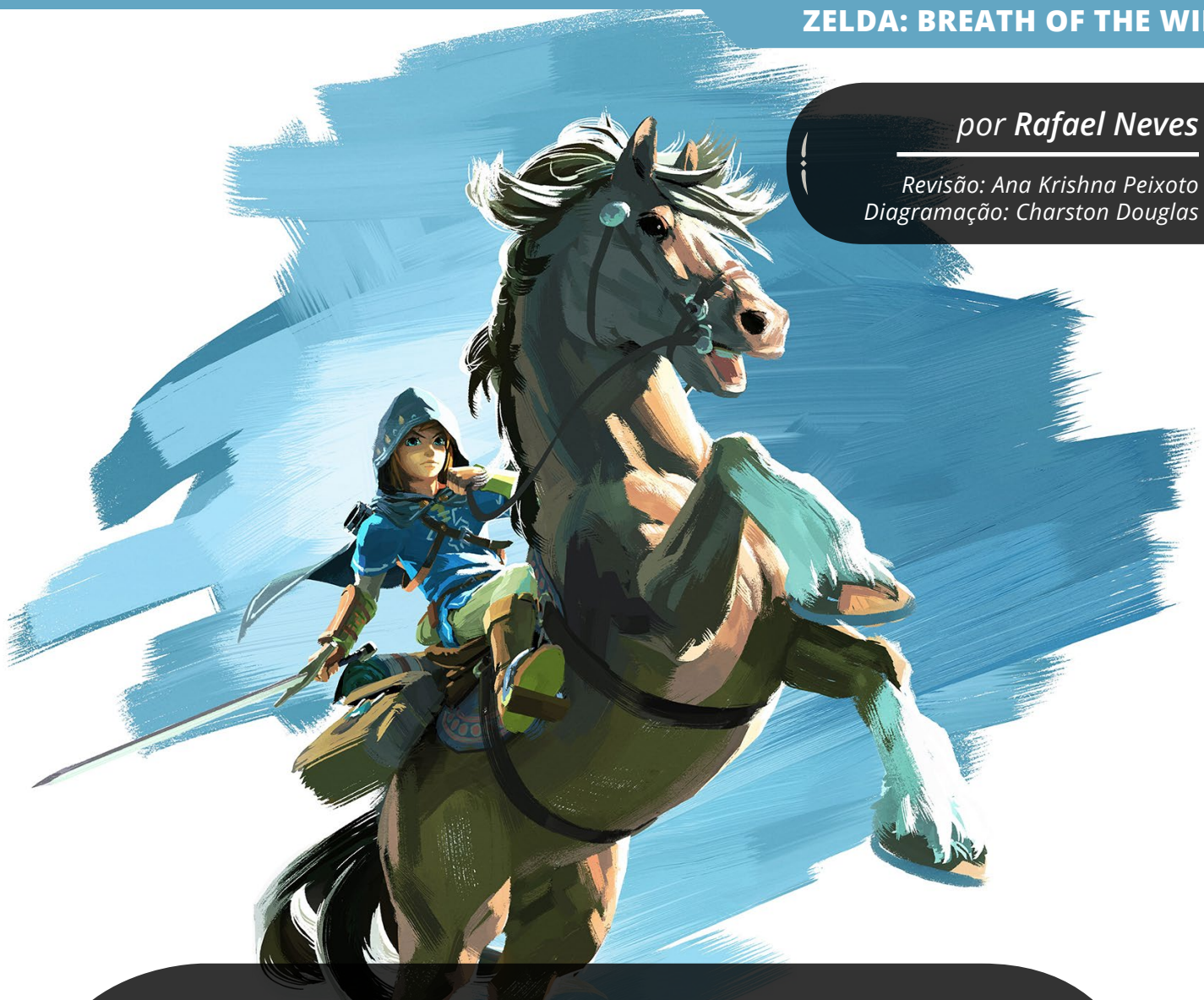


youtube.com/GameBlastTV

Inscrever-se

por ***Rafael Neves***

Revisão: Ana Krishna Peixoto
Diagramação: Charston Douglas



Desbravando o desenvolvimento de The Legend of Zelda: Breath of the Wild

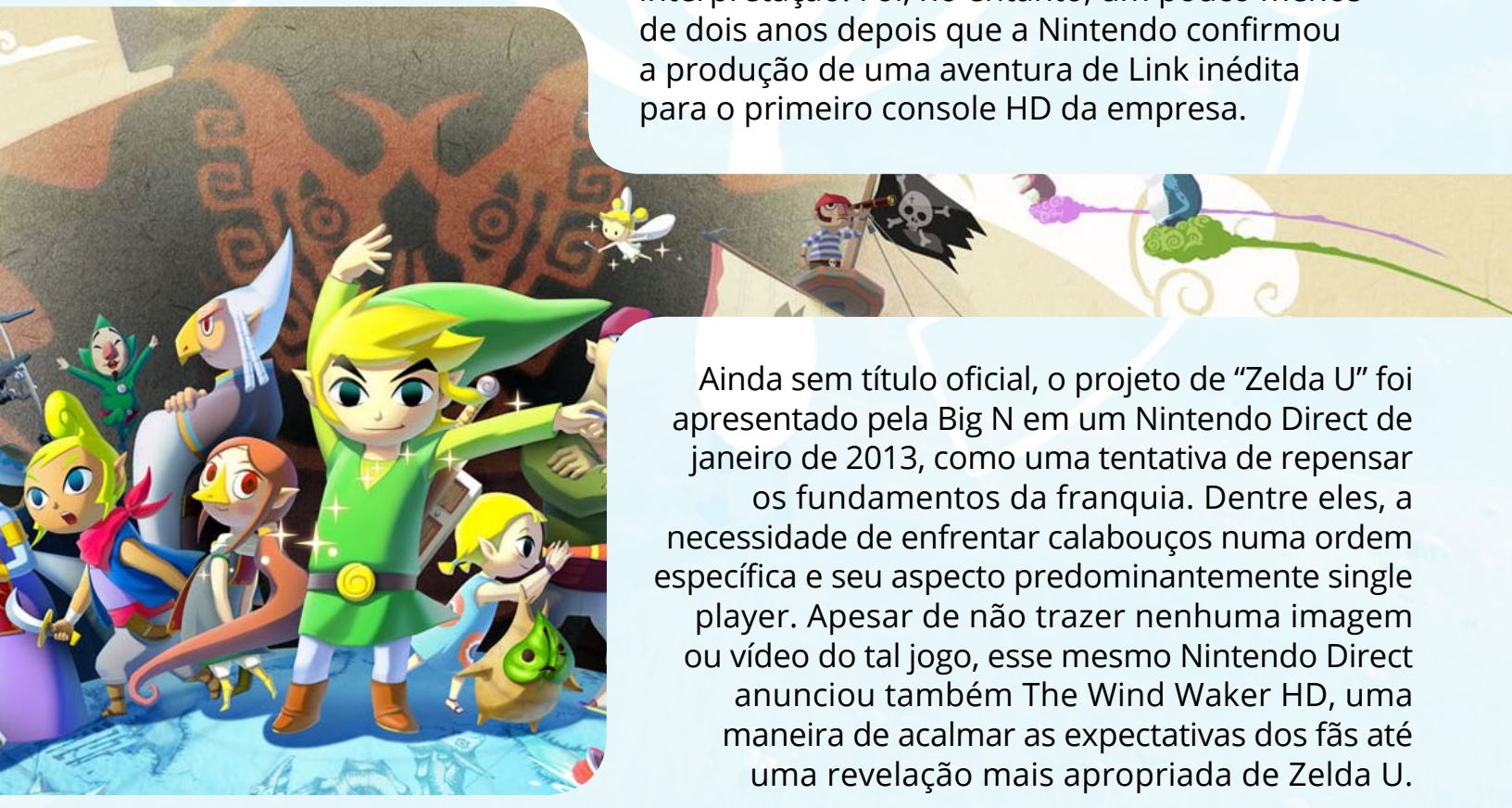
De Skyward Sword (Wii) a **Breath of the Wild (Wii U/Switch)**, tivemos um extenso ciclo de desenvolvimento. Nesse meio tempo, a franquia não apenas experimentou conceitos diferentes em A Link Between Worlds (3DS) e Triforce Heroes (3DS), como também expandiu horizontes com Hyrule Warriors (Wii U/3DS). Com potencial de reinventar a franquia ao nível de Ocarina of Time (N64), Breath of the Wild é, assim, o Zelda mais ambicioso dos últimos anos. É hora de desvendar o complexo e longo desenvolvimento desta obra-prima.

De 2011 a 2017



Embora se considere usualmente que o desenvolvimento de um Zelda tridimensional se inicia logo que sua versão mais recente é lançada (no caso, Skyward Sword), a produção de Breath of the Wild, na verdade, foi indicada antes mesmo da aventura de Link pelos céus chegar ao Wii. Na E3 2011, há alguns meses do lançamento de Skyward Sword, Shigeru Miyamoto confirmou a existência de planos para um Zelda em alta definição para Wii U.

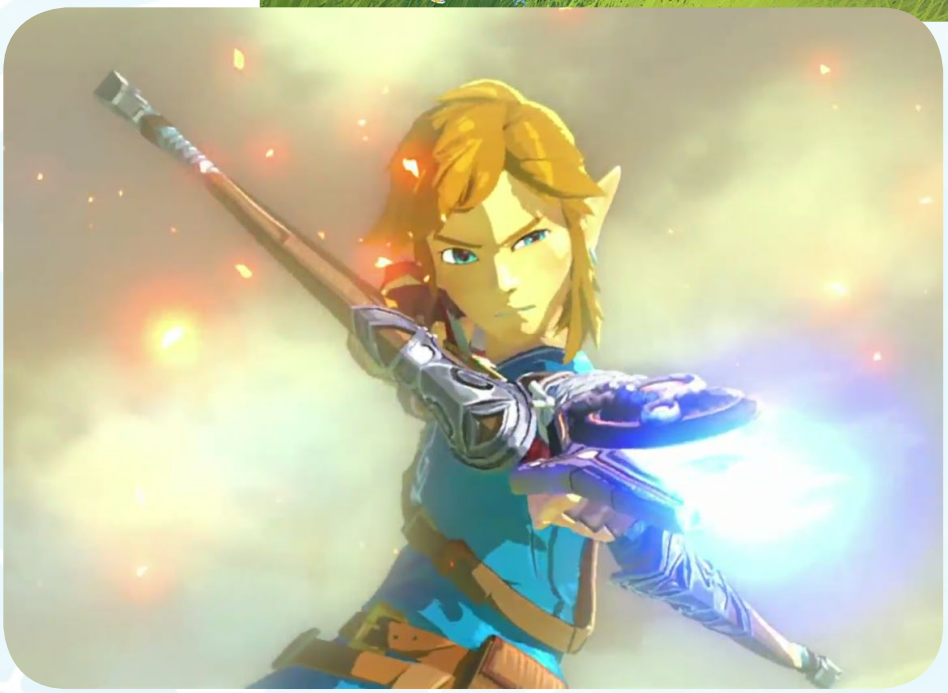
As palavras de Miyamoto não necessariamente se referiam a Breath of the Wild, já que, se levarmos ao pé da letra, The Wind Waker HD (Wii U) foi o primeiro Zelda em alta definição. Talvez a existência, naquela mesma E3, de **Zelda HD Experience** (um vídeo conceitual de um Zelda realista no Wii U) tenha contribuído com essa interpretação. Foi, no entanto, um pouco menos de dois anos depois que a Nintendo confirmou a produção de uma aventura de Link inédita para o primeiro console HD da empresa.



Ainda sem título oficial, o projeto de "Zelda U" foi apresentado pela Big N em um Nintendo Direct de janeiro de 2013, como uma tentativa de repensar os fundamentos da franquia. Dentre eles, a necessidade de enfrentar calabouços numa ordem específica e seu aspecto predominantemente single player. Apesar de não trazer nenhuma imagem ou vídeo do tal jogo, esse mesmo Nintendo Direct anunciou também The Wind Waker HD, uma maneira de acalmar as expectativas dos fãs até uma revelação mais apropriada de Zelda U.



A E3 2014 foi, assim, o nosso primeiro grande contato com o dito cujo, ocasião em que presenciamos o aspecto de mundo aberto do jogo, seus visuais e uma versão de Hyrule que até hoje levanta dúvidas e anuncia mistérios. Link foi outro ponto forte daquela primeira grande apresentação de "Zelda U", uma vez que trajava roupas azuis e não verdes, além de seu rosto ter feito muitos crerem que tratava-se de uma versão feminina do herói. De 2014 a 2016, a Nintendo revelou a conta gotas informações do título de Wii U, atendo-se muito mais a outros games como **Super Smash Bros. for Wii U** e **Super Mario Maker**.



Um dos destaques deste período foram os dois adiamentos de seu ano de lançamento original, 2015. Inicialmente empurrado para 2016 por demanda da equipe de desenvolvimento, que queria aplicar mais ideias ao jogo, Zelda U foi posteriormente adiado para 2017, junto ao anúncio de que também sairia para NX, hoje conhecido como **Nintendo Switch**. Eis que, na E3 2016, fomos formalmente apresentados a The Legend of Zelda: Breath of the Wild, que não só foi o único título da Nintendo jogável no evento, mas também o responsável por roubar os holofotes da E3.

Mistério atrás de mistério

Um dos aspectos que mais chama atenção em Breath of the Wild é o seu enigmático universo. Como Hyrule foi devastada dessa forma? Como e por quem Link foi colocado para dormir por cem anos? Em qual ponto da cronologia da série Breath of the Wild se encaixa? Muitas são as dúvidas, e nem a Nintendo parece interessada em respondê-las por hora.

Em entrevista ao site Eurogamer, Eiji Aonuma preferiu não detalhar o enredo, a identidade de Link ou aspectos relacionados à linha do tempo da série. Mesmo já tendo uma indicação de que flashbacks ajudarão a sanar essas dúvidas, o diretor não detalhou como ficaremos a par de tudo. Ele ressaltou, no entanto, o valor do recurso narrativo de apresentar um Link que aparentemente já viveu aventuras antes do início do jogo, algo incomum na franquia.





A mesma posição de Aonuma pode ser vista em depoimentos de Miyamoto e outros membros da equipe de produção. A respeito do papel das cidades, participação personagens específicos e posição de Breath of the Wild na cronologia da série, a equipe sempre prefere não mencionar spoilers. De fato, Breath of the Wild parece estar fundamentado no mistério e curiosidade, algo que não tínhamos visto nos últimos títulos da série. Skyward Sword, por exemplo, foi usado para deixar clara a continuidade da franquia, o que lhe conferiu um tom muito mais óbvio de sua relação com o restante da série.

Do Wii U ao Switch



Uma pergunta que não quer calar sobre o desenvolvimento de Breath of the Wild: como foi a transição do Wii U para um lançamento conjunto com o Switch? Segundo Eiji Aonuma, em entrevista ao Eurogamer, o Switch soava com uma plataforma interessante para Breath of the Wild por seu aspecto híbrido, permitindo a jogatina em qualquer contexto.

O diretor também lembrou do desafio que foi adaptar um título planejado para um console de duas telas para uma plataforma de um único ecrã. Note, por exemplo, que a versão de Breath of the Wild mostrada no Video Game Awards de 2014 trazia ênfase no GamePad, que exibia o mapa do jogo e trazia outras funcionalidades não reveladas. Já na versão de Wii U jogada na E3 2016, a segunda tela não tinha função alguma. A Sheikah Slate é outra evidência do foco inicial no GamePad, dada sua semelhança como o controle do Wii U. Aonuma confirmou essa ideia, porém também lembrou que o item Sheikah também lembra o Switch, o que livrou a equipe de redesenhar a Sheikah Slate. Esse foi um custo compreensível da migração para o Switch, mas nos faz pensar no quão diferente teria sido Breath of the Wild se saísse apenas para Wii U.

Embora esse tenha sido um grande desafio em meio a uma processo de transição por si só trabalhoso, Aonuma revelou que foi mais fácil e rápido do que o esperado. A transição foi liderada, aliás, pelo próprio Aonuma, e aconteceu por volta de março de 2016, quando o anúncio oficial da mudança também foi feito. Assim, podemos considerar que toda a transição do Wii U para Switch durou cerca de um ano. É possível, entretanto, imaginar que a ideia de lançar Breath of the Wild para Switch veio muito antes do anúncio oficial, visto que até as mais bravas tentativas da Nintendo de alavancar as vendas do Wii U não funcionaram.



Outro detalhe interessante é que, segundo Aonuma, a equipe de desenvolvimento nunca teve a intenção de desenvolver o título exclusivamente para Switch. Ele lamenta, por outro lado, o lançamento duplo não permitir explorar as características únicas do Switch.

Shrine é o antigo templo



A não linearidade é um elemento norteador de toda a concepção de Breath of the Wild, apontada Averdade, um retorno aos primeiros títulos da franquia, especialmente o primeiríssimo Zelda. Ainda assim, a Big N parece ter "testado" esse conceito durante o desenvolvimento de Breath of the Wild com A Link Between Worlds, título em que os templos não precisam ser superados numa ordem pré-determinada. A recepção positiva a esse aspecto da sequência de A Link to the Past parece ter estimulado a liberdade em Breath of the Wild.

Além do mundo, os puzzles de Breath of the Wild também enaltecem a liberdade de raciocínio. Segundo Aonuma, a complexa física do jogo dará margem a múltiplas maneiras de resolver um mesmo enigma. Acredito que o uso das Runes, através da Sheikah Slate, será o principal mecanismo desse tipo de interação. Isso casa perfeitamente com a proposta de permitir ao jogador completar quantas Shrines quiser e na ordem em que preferir.

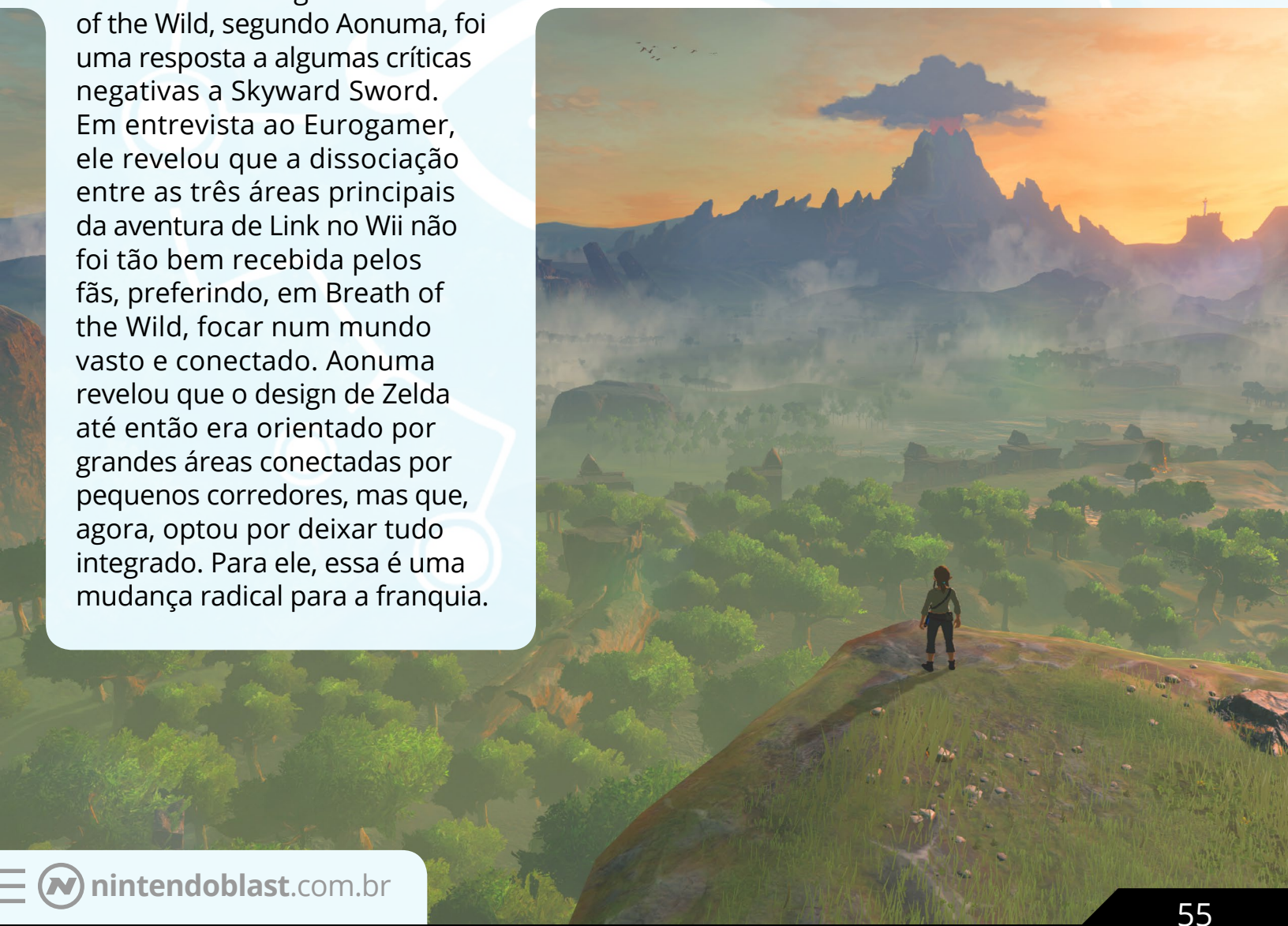
Falando em Shrines, é importante também lembrar do quanto elas mudaram o tradicional esquema de enfrentar grandes calabouços. Em Breath of the Wild, a equipe preferiu focar em Shrines, cujo tamanho é consideravelmente menor, porém estão presentes em uma quantidade muito maior (espera-se que centenas deles). Aonuma ressaltou que os Shrines não têm aquelas tematizações próprias, como um Forest Temple em meio a um bosque, mas a Nintendo também indicou que haverá alguns grandes calabouços como tradicionalmente víamos na franquia. Trata-se de uma grande mudança na organização do jogo e na forma como nós acessaremos os enigmas. Será que a equipe equilibrou bem quantidade e qualidade?

Vou para onde eu quiser!

Em entrevista ao site IGN, Miyamoto revelou que não considera Breath of the Wild um jogo em "mundo aberto", preferindo não se ater a essa tendência da indústria de rotular tudo. Para ele, trata-se de um game ao "ar livre". Bill Triten, gerente sênior de marketing de produtos da Nintendo of America, explicou que o termo se refere à toda a composição artística e à proposta do jogo.

Apesar da semelhança com Skyrim, outros RPGs e do auxílio dado pela equipe da Monolith (falaremos mais disso ainda), Aonuma, em entrevista ao site Le Monde, revelou que a equipe não tem interesse em incluir outras tradições do gênero, como pontos de experiência, preferindo usar o esquema mais sutil de constante busca por novas armas para progredir na aventura. O diretor, no entanto, revelou que a sensação de surpresa ao visitar novas áreas em Skyrim foi uma grande inspiração para Breath of the Wild. É interessante notar essa influência de um RPG ocidental em Zelda, o que nos lembra que, pouco antes da E3 2016, Aonuma declarou que desenvolver Breath of the Wild era como ser um apreciador de pratos orientais que está experimentando a comida ocidental.

Essa nova abordagem de Breath of the Wild, segundo Aonuma, foi uma resposta a algumas críticas negativas a Skyward Sword. Em entrevista ao Eurogamer, ele revelou que a dissociação entre as três áreas principais da aventura de Link no Wii não foi tão bem recebida pelos fãs, preferindo, em Breath of the Wild, focar num mundo vasto e conectado. Aonuma revelou que o design de Zelda até então era orientado por grandes áreas conectadas por pequenos corredores, mas que, agora, optou por deixar tudo integrado. Para ele, essa é uma mudança radical para a franquia.



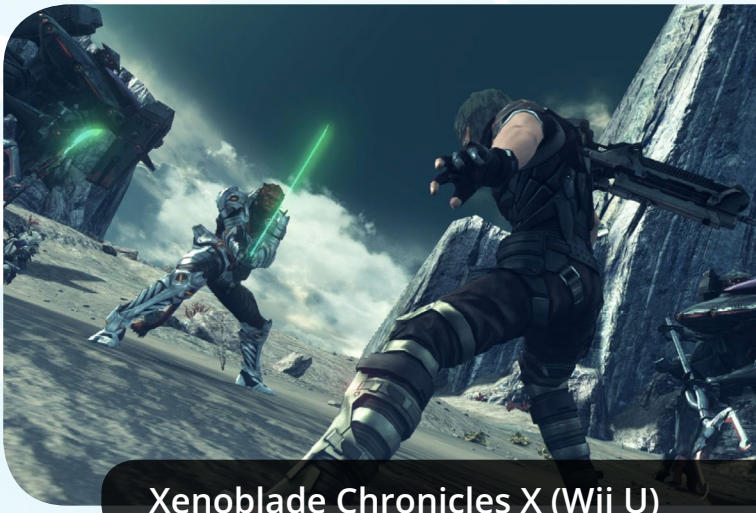
Conversando com o IGN durante a E3 2016, Aonuma contou do desafio que foi se desvencilhar da concepção de que, em Zeldas tridimensionais, se perder nos ambientes e não conseguir progredir era algo frustrante. Testando Breath of the Wild, ele percebeu que vagar pelo mundo poderia ser algo divertido. Assim, pôde criar cenários não lineares e estimular as tentativas do jogador, mesmo que frustradas, de alcançar determinadas áreas. Ele também revelou que a equipe se acostumou com a existência de áreas vazias, percebendo que elas não faziam tanta diferença (dado o tamanho do jogo) e que as mecânicas de movimentação era suficientemente divertidas. Esperamos, porém, que o mundo não seja tão vazio quanto o de **Twilight Princess (Wii/GC)**, mas, sim, recheado de segredos como o de **A Link to the Past (SNES)**.



Aumentando a aposta

Breath of the Wild não apenas conta com o maior mundo já criado para um Zelda, mas também teve a maior equipe de produção de um jogo da série. Segundo Aonuma, coordenar essa imensa equipe (que contou com cerca de trezentas pessoas, segundo Miyamoto e Aonuma) foi um grande desafio. Para se ter uma ideia do tamanho da equipe, Ocarina of Time contou com cerca de cem desenvolvedores. Eiji Aonuma ressalta, na entrevista com o Eurogamer, que era importante manter a equipe de Breath of the Wild integrada e ciente de como cada aspecto do jogo criado se encaixava no produto final.

Ele citou um caso até engraçado de como o trabalho de um programador com a física do vento necessária a uma parte do jogo atrapalhou uma outra porção do título, de maneira que os próprios desenvolvedores ficaram confusos com o ocorrido. Por isso, era importante estarem sempre jogando o título para testá-lo e que cada programador experimentasse as mecânicas construídas por outro.



Xenoblade Chronicles X (Wii U)

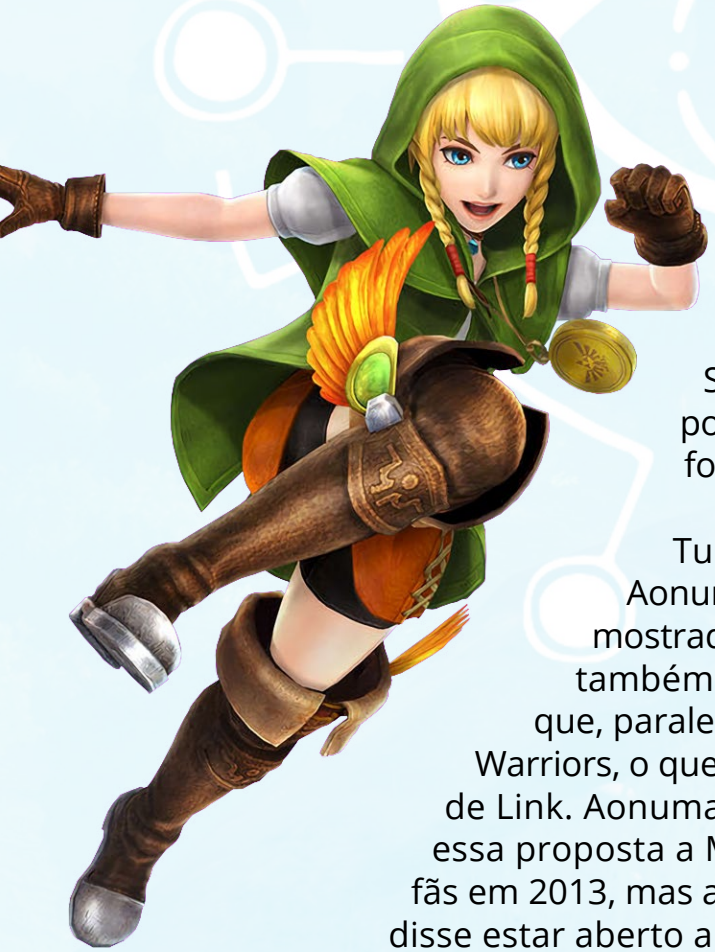
Também sabemos que a **Monolith Soft**, de Xenoblade, contribuiu com Breath of the Wild. Miyamoto revelou ao site Game Rant que cem desenvolvedores do estúdio deram essa ajuda. Como o último game da Monolith foi **Xenoblade Chronicles X**, uma grande jornada em mundo aberto para Wii U, faz sentido eles terem sido recrutados para um Zelda de proposta semelhante.

Aonuma também lembrou de como as altas ambições da equipe com Breath of the Wild levaram-no a precisar pedir mais tempo para finalizar o jogo. Seu chefe, Yoshiaki Koizumi, lhe permitiu estender o período de desenvolvimento. A decisão de lançar Breath of the Wild no Switch, no entanto, fez a equipe precisar estipular como prazo definitivo o lançamento da nova plataforma. Para Aonuma, isso teve um efeito pessoal, já que Koizumi também é o principal produtor do Switch.

Apesar do tamanho do mundo, a equipe também preocupou-se com a familiaridade dos jogadores com locais recorrentes da série, como o Temple of Time. Em entrevista ao Le Monde, Aonuma revelou que, mais do que uma tentativa de causar nostalgia nos jogadores, é uma maneira de manter o universo consistente, já que Hyrule não é um mundo criado apenas para Breath of the Wild.



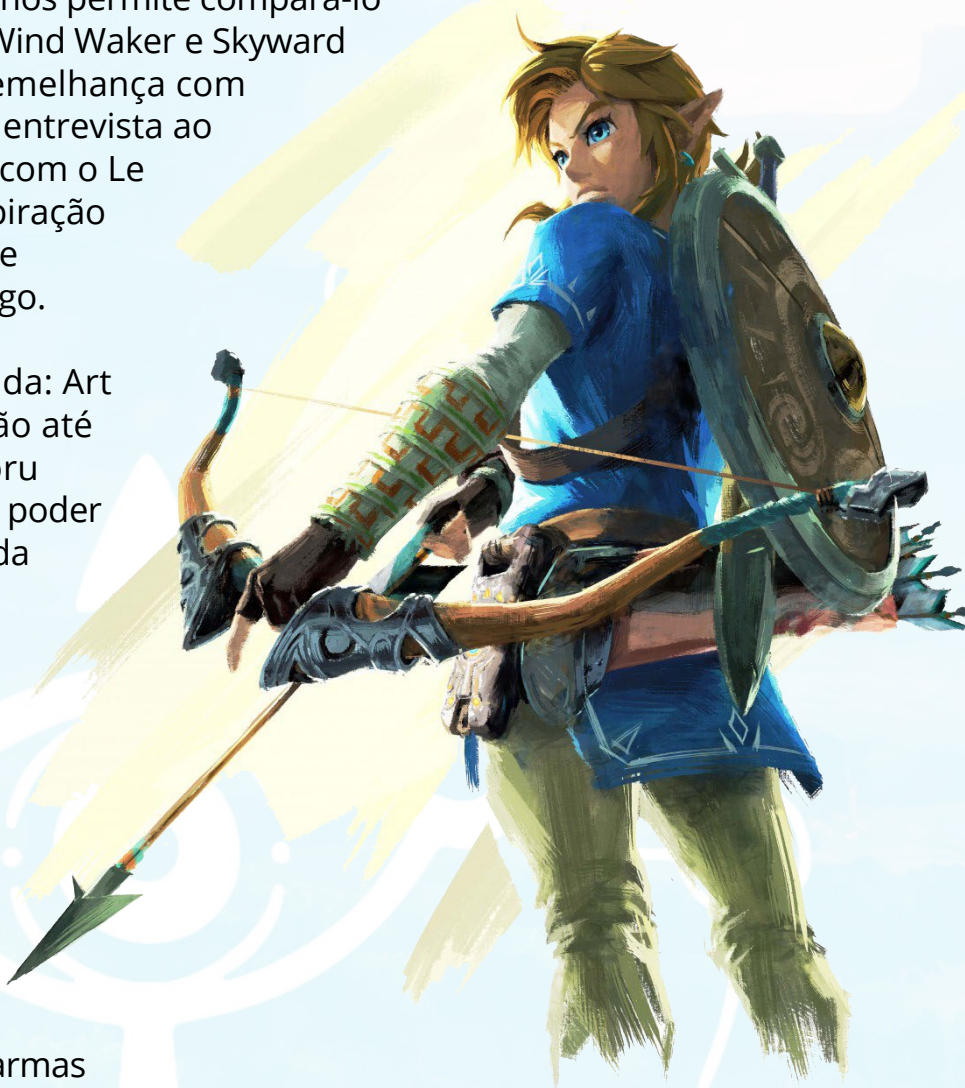
Link ou Linkle?



Desde a primeira aparição de Breath of the Wild na E3 2013, muito se questionou sobre o gênero de Link. Enquanto alguns pensaram que Link, dessa vez, seria uma mulher, outros consideraram que a opção de escolher o gênero do herói (ou da heroína) estaria presente. Isso seria uma revolução para a série (embora nós saibamos que BS The Legend of Zelda: Ancient Stone Tablets, para Super Famicom, já permitia jogar com uma heroína), porém ficou apenas na cabeça dos fãs, evocando, alis, fortes rumores de que isso seria revelado na E3 2016.

Tudo começou, na verdade, com um depoimento de Aonuma na E3 2013, que não só disse que o personagem mostrado naquele ano não necessariamente era Link como também não necessariamente era um homem. Engraçado que, paralelo a isso, tivemos a introdução de Linkle em Hyrule Warriors, o que aumentou as esperanças por uma versão feminina de Link. Aonuma, em entrevista ao Eurogamer, admitiu que levou essa proposta a Miyamoto e ao resto da equipe após a reação dos fãs em 2013, mas a ideia acabou não vingando. O diretor, no entanto, disse estar aberto a experimentar isso em futuros títulos da franquia.

A arte de uma lenda



O estilo visual de Breath of the Wild nos permite compará-lo a outros títulos da série, como The Wind Waker e Skyward Sword. Apesar de ter admitido a semelhança com a aventura de Link pelos mares em entrevista ao Eurogamer, Aonuma, conversando com o Le Monde, revelou que a principal inspiração foram as animações japonesas, que permearam a vida dos artistas do jogo.

Em entrevista presente no livro Zelda: Art & Artifacts (lançado apenas no Japão até o momento), o diretor de arte Satoru Takizawa revelou que a ideia de Link poder utilizar diferentes roupas foi decidida logo no início do desenvolvimento. Ele também comentou o quão complicado foi desenvolver artes conceituais para o jogo em que Link não trajava suas icônicas vestes verdes nem carregava seus tradicionais equipamentos. Essa pode ter sido uma decisão tomada a partir dede TriForce Heroes, que apostou nesse tipo de customização, e uma evolução do esquema de utilizar as armas deixadas pelos inimigos em **The Wind Waker (GC)**.

O foco no arco e flecha de Link também não parece ter sido por acaso. Satoru Takizawa revelou que era um desejo de Eiji Aonuma desde o início e, na E3 2016, foi essa a ideia que o diretor transmitiu ao site IGN. De fato, o arco vem tendo destaque em Breath of the Wild desde o primeiro trailer de 2014 e, em termos de gameplay, sabemos que o arco está fixado aos gatilhos do controle, permitindo seu acesso rápido e intuitivo.

Na E3 2016, Miyamoto revelou que nem tinha certeza se a clássica roupa de Link estaria presente no jogo. Segundo ele, a saia e o gorro verde são tão icônicos que o jogador poderia preferir usá-las durante todo o jogo, comprometendo o estímulo à customização do herói. E essa ideia é corroborada pela mecânica de ter que se preocupar com as condições climáticas para vestir Link adequadamente. Este tipo de coisa já foi vista com as Goron e Zora Tunic presentes em Ocarina of Time e Twilight Princess, mas agora de uma forma muito mais natural.

Aqueles toques pessoais

Sabia que Aonuma escreveu as falas do King of Red Lions, em The Wind Waker, como uma mensagem ao seu filho recém-nascido? Em entrevista ao Le Monde, o diretor admitiu não fazer mais esse tipo de coisa. Ainda assim, também revelou que foi ele quem escreveu os diálogos com o idoso encontrado no início de Breath of the Wild como uma oportunidade de ser o primeiro a entrar em contato com o jogador.

O desenvolvimento de Breath of the Wild também me remeteu a alguns desejos que a equipe de Ocarina of Time teve, mas não pôde realizar. Por exemplo, sabemos que, na aventura para N64, Miyamoto almejava que as modificações no mundo feitas por Link (como cortar as placas) pudessem ficar registradas. Essa ideia de um mundo expansivo parece ter sido sempre limitada pelas especificações técnicas das plataformas. Prova disso é que, em entrevista ao Le Monde, Aonuma disse que teve de fragmentar o mundo de The Wind Waker em pequenas ilhas para que tudo rodasse bem no GameCube. No Wii U e Switch, no entanto, o diretor sentiu que finalmente poderiam criar o vasto mundo que queriam.

Um mundo grande para um equipe grande

Breath of the Wild, sem dúvidas, é um título ímpar para a Nintendo. Ele é, ao mesmo tempo, um retorno às origens da franquia e uma atualização para um nova era dos videogames, assim como também seu lançamento marcará tanto a despedida do Wii U quanto a chegada do Switch. A vastidão e a responsabilidade nas costas de Breath of the Wild também refletem-se em seu processo de desenvolvimento. E fico feliz em ter destrinchado esse processo mais de cinco anos depois de **ter feito o mesmo com Ocarina of Time**.



Ao longo de quatro anos (ou seis, se considerarmos o início em 2011), centenas de desenvolvedores trabalharam junto a Aonuma e Miyamoto para fazer disso realidade. Agora, estamos mais perto do que nunca de Breath of the Wild e nosso hype não poderia ser maior. Apesar de ainda não termos conferido o game na íntegra, ficam, desde já, nossos agradecimentos e respeito a todos os que contribuíram com esse aguardadíssimo título.

por ***Vitor Tibério***

Revisão: Ana Krishna Peixoto
Diagramação: Guilherme Lima



Como ficará a franquia Zelda no Switch — a relação entre jogos portáteis e de mesa

A franquia The Legend of Zelda, grande sucesso da Nintendo desde seu primeiro título, marca presença em todos os aparelhos da companhia, sempre com jogos de alta qualidade e que extraem bem as características das plataformas para as quais são lançados. Será que agora, com as possibilidades do Nintendo Switch, teremos lugar para novos jogos da série tão diferentes entre si? Como a franquia ficará no novo console?

A lenda se modifica



Geralmente, jogos portáteis se distanciam bastante de jogos para consoles, tecnicamente falando, haja vista que entre os aparelhos há uma diferença muito grande de poder gráfico e funções. Peguemos como exemplo **Skyward Sword**, lançado em 2011 para o Wii, e **A Link Between Worlds**, lançado em 2013 para o 3DS — os dois últimos Zeldas originais.

Apesar do portátil ter condições de fazer bons gráficos em três dimensões (vide os remakes de **Ocarina of Time** e **Majora's Mask**), a Nintendo optou por trazer um jogo de volta à visão superior, porém que usa muito bem as qualidades do 3DS, com dungeons bem dispostas em vários andares — o que acaba valorizando o 3D estereoscópico do console. Dado o sufoco do 3DS ao rodar Majora's Mask 3D, jogo que também é tecnicamente inferior a Skyward Sword, é compreensível que a Big N tenha optado por voltar a uma visão superior.

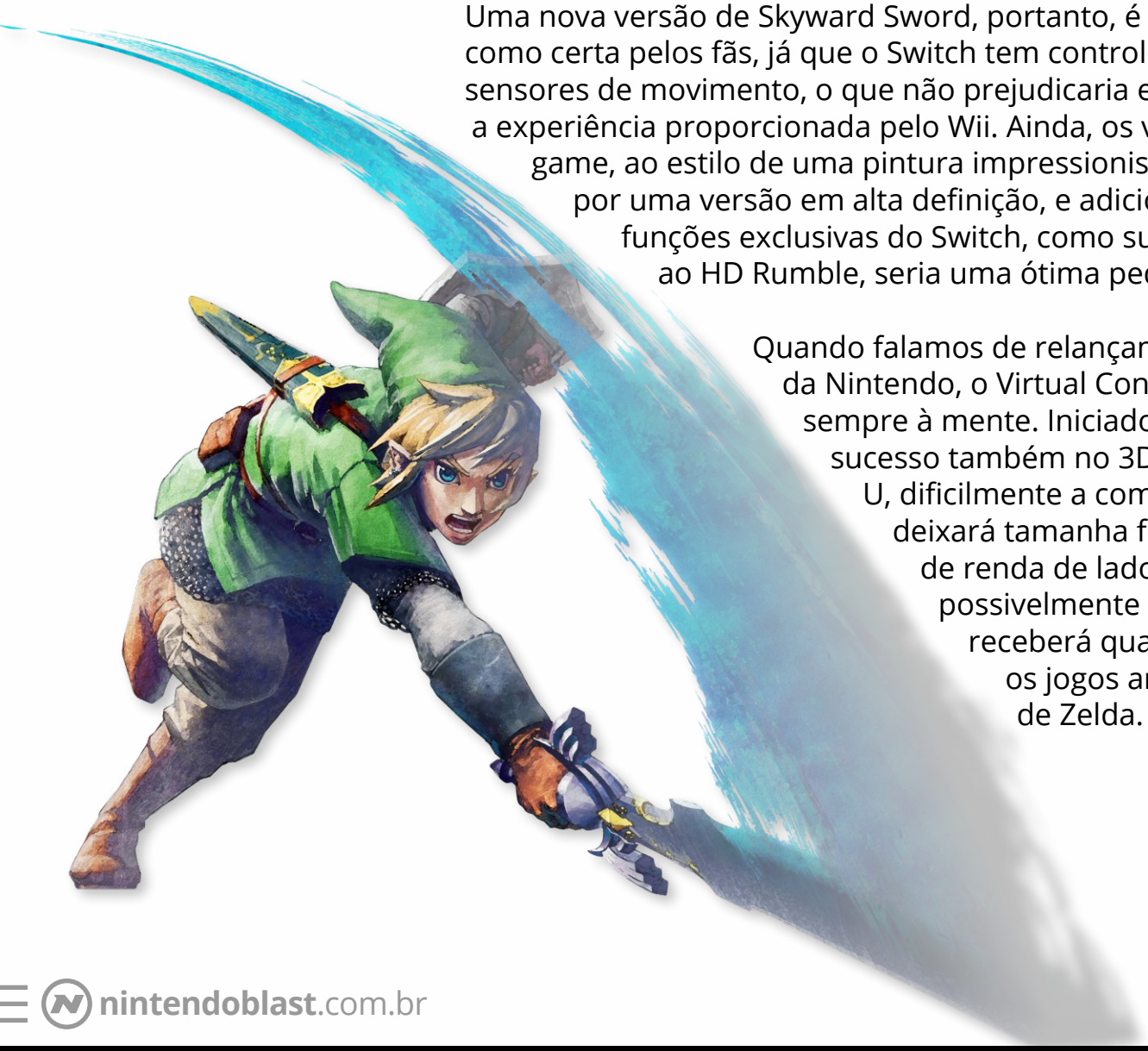


Ambos os estilos são adorados pelo público — não era para menos, já que todos os jogos são de grande qualidade. Com o lançamento do Nintendo Switch, uma plataforma de mesa que pode ser levada (e jogada) para qualquer canto, ficamos prestes a receber **Breath of the Wild**, um Zelda grandioso, jamais visto antes. Havendo, então, a possibilidade técnica de um console portátil receber jogos tão complexos quanto os de videogames caseiros, será que ainda há espaço para a jogatina mais simples em The Legend of Zelda? Quais são as opções da Nintendo para usar a franquia no seu novo console?

Um elo com o passado

Sempre quando pensamos em jogos de Zelda, a série que a Nintendo coloca mais esforços para experiências ao mesmo tempo grandiosas e inovadoras, surge a ideia de relançamentos de iterações anteriores. Afinal, só para citar um passado recente, a Big N relançou Ocarina of Time, Majora's Mask e **Hyrule Warriors** para o 3DS, enquanto o Wii U recebeu relançamentos de **The Wind Waker** e **Twilight Princess**.





Uma nova versão de Skyward Sword, portanto, é dada quase como certa pelos fãs, já que o Switch tem controles com sensores de movimento, o que não prejudicaria em nada a experiência proporcionada pelo Wii. Ainda, os visuais do game, ao estilo de uma pintura impressionista, pedem por uma versão em alta definição, e adicionar novas funções exclusivas do Switch, como suporte ao HD Rumble, seria uma ótima pedida.

Quando falamos de relançamentos da Nintendo, o Virtual Console vem sempre à mente. Iniciado no Wii, e sucesso também no 3DS e no Wii U, dificilmente a companhia deixará tamanha fonte de renda de lado, então possivelmente o Switch receberá quase todos os jogos anteriores de Zelda.

"Quase" porque versões de **Phantom Hourglass** e **Spirit Tracks**, no entanto, são pouco prováveis, uma vez que ambos fizeram bastante uso das funcionalidades do Nintendo DS, como fechar e abrir o aparelho, microfone e, principalmente, a tela de toque, que em união à tela superior dava perspectivas interessantes às batalhas contra os chefes.

Como o Switch tem apenas uma tela — que não funciona simultaneamente à televisão, como no Wii U —, e também lhe falta um microfone, versões para estes jogos só seriam possíveis se eles passassem por grandes modificações, algo que não se tornou hábito nos lançamentos do Virtual Console — a principal exceção ficou para jogos de Pokémon da primeira geração, que receberam suporte a *wireless* local no 3DS.

Ainda, há sempre a opção de jogos anteriores, em duas dimensões, ganharem novas roupagens em máquinas atuais. Se os jogos 3D receberam relançamentos com melhorias, por que não um **A Link to the Past** em alta definição, feito em alguma *engine* moderna? Aliás, lembremos que Link's Awakening ganhou uma versão em cores para o Game Boy Color, com o acréscimo de uma nova dungeon e das letras DX no título.



O 3DS ainda está por aí



Apesar do Switch já ser realidade — com lançamento marcado para o próximo dia 03 de março —, a Nintendo insiste em garantir que o console híbrido não ocasionará a morte do bem-sucedido portátil 3DS, que soma mais de 60 milhões de unidades vendidas.

Sendo assim, com jogos ainda por vir, uma estratégia interessante seria manter jogos muito elaborados para o novo console, enquanto o antigo continuaria recebendo títulos mais simples. Como Breath of the Wild será lançado no início da vida do Switch, daria tempo de um novo — e grandioso — Zelda até o fim da vida da plataforma, o que deixaria espaço para uma nova lenda de menores proporções lançada no 3DS, para concluir de vez o ciclo de vida do aparelho.

A ideia até parece improvável, afinal o 3DS já recebeu cinco títulos de Zelda (Ocarina of Time 3D, Majora's Mask 3D, A Link Between Worlds, Hyrule Warriors Legends e **Tri Force Heroes**), mas havendo pelo menos mais um ano de vida para um portátil com uma base instalada tão grande, poderia haver uma equipe trabalhando em um novo título — ao menos um *spin-off* — da série.

O Switch também é portátil

Contudo, por mais que a Nintendo queira dar uma sobrevida ao 3DS em um momento que o futuro do Switch é incerto, além de frisar reiteradamente que o novo console é uma plataforma caseira que pode ser levada a qualquer lugar, não dá para negar que o aparelho é um novo portátil, e que muita gente vai encará-lo dessa forma.

Portanto, eventualmente é possível que vejamos experiências em novos jogos que remetam a uma jogabilidade portátil, tal qual vimos por tanto tempo do Game Boy ao 3DS. O próprio Eiji Aonuma, produtor de longa data da franquia Zelda, recentemente **falou em entrevista** que um Zelda 2D para o Switch é "definitivamente possível", inflando a imaginação dos fãs de jogos em duas dimensões.

Sendo assim, até que a Nintendo prepare uma nova Lenda de grandes proporções, assim como Breath of the Wild aparenta ser, é possível que novas experiências do herói de túnica verde deem suas caras no Switch, que, como uma plataforma portátil, abre várias novas possibilidades com sua tela multitoque e seus precisos controles de movimento.

Que Hylia guarde o caminho da série no Nintendo Switch!



por ***Luís Antônio Costa***

Revisão: Arthur Maia
Diagramação: Leandro Alves e Vinicius Borges



Valem a pena mais jogos de Zelda com o uso exclusivo de tecnologia sensível ao toque?

Todos os jogos da franquia Zelda são parecidos. Afinal, não seria uma "franquia" se os títulos não tivessem alguma semelhança entre si, não é mesmo? Você sempre começa como Link, o jovem que precisa enfrentar perigos cada vez maiores em uma jornada épica por templos e catacumbas para derrotar o mal e salvar a princesa Zelda. Ao longo da jornada, o jogador obtém novos itens e aumenta sua força. Às vezes, a fórmula é um pouco diferente, mas sempre mantém uma constância tanto na forma de se jogar quanto na trama.

A aventura ao alcance de um toque de caneta

A exceção a essa regra da fórmula se encontra em dois títulos já antigos que apresentaram uma jogabilidade diferenciada com o uso exclusivo da caneta stylus do Nintendo DS: **Phantom Hourglass** e **Spirit Tracks**. Foi uma experiência totalmente diferente para série. Mas será que esse estilo deveria voltar para a franquia no 3DS ou mesmo no Switch, ou Link deve continuar sendo manipulado por botões?







Quando o Nintendo DS foi lançado anos atrás, em 2004, o grande atrativo e inovação do novo portátil da Big N era a tela sensível ao toque. Pode parecer algo bobo hoje em dia, onde a tecnologia touchscreen já evoluiu e se popularizou suficientemente para se tornar uma funcionalidade comum em smartphones e outros aparelhos, mas naquela época era algo único. Estamos falando de um tempo em que o único artefato que possuia uma tela ao toque era o palmtop, e você deve ter conhecido poucas pessoas que tinham ele, já que a geringonça não fez muito sucesso devido ao alto custo da tecnologia. Poder jogar em um portátil com tal inovação era uma experiência única no mercado, e a Nintendo estava disposta a apostar alto nisso.





O palmtop não fez tanto sucesso, mas a Nintendo encontrou um mercado promissor com a tecnologia touchscreen no DS. Mas entre toda a safra de jogos que saíram logo nos primeiros anos de vida do DS, como **Mario Kart DS**, **Sonic Rush**, entre outros, dois títulos da franquia Zelda certamente merecem destaque. Phantom Hourglass e Spirit Tracks não são apenas alguns dos melhores games de Link para os portáteis em termos de história e jogabilidade, mas são excepcionais em seu estilo de gameplay. Eles são os únicos jogos em toda a história da série nos portáteis da Big N que utilizam apenas a ***stylus*** para se jogar. Se a Nintendo estava pensando em uma forma de explorar o potencial da tela sensível ao toque do DS, por que não escolher uma franquia de sucesso e que os fãs e mesmo os jogadores de primeira viagem não iriam hesitar em experimentar, devido a sua popularidade?

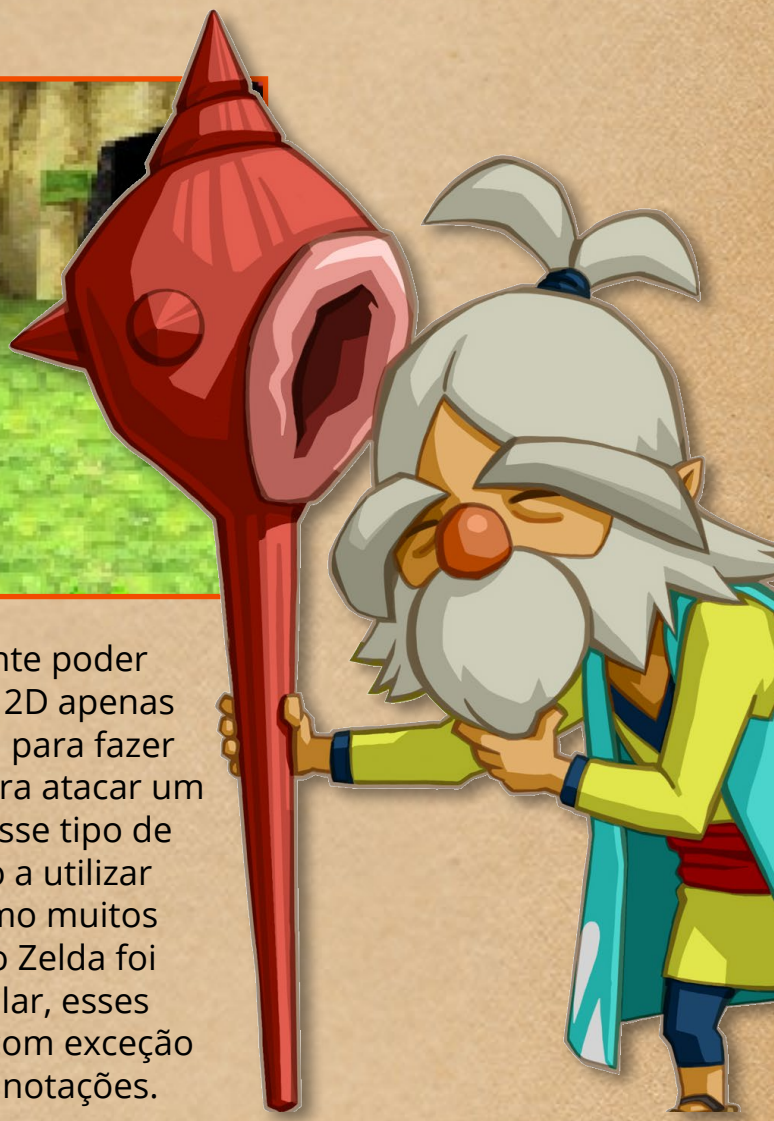


Não era de grande utilidade, mas em **New Super Mario Bros.**, o jogador podia usar a *stylus* para selecionar o mundo em qual nosso querido encanador iria se aventurar. Bem, a partir do lançamento de Phantom Hourglass, surgiram duas vertentes de jogadores: os que adoraram o novo estilo de jogabilidade e aqueles que odiaram e tinham vontade de jogar o DS na parede. Eu devo dizer que me encaixo exatamente no meio desses dois gostos.









Definitivamente é uma experiência bem diferente poder controlar os movimentos de Link em um visual 2D apenas com o toque da *stylus*, seja arrastando a caneta para fazer o personagem caminhar ou batendo na tela para atacar um inimigo ou utilizar um item. É muito estranho esse tipo de jogabilidade para alguém que está acostumado a utilizar botões e direcionais nos jogos da franquia. Como muitos outros, minha primeira experiência no universo Zelda foi utilizando botões. Mas nesses jogos em particular, esses acessórios tornam-se completamente inúteis, com exceção do botão B para poder utilizar o mapa e fazer anotações.







Um dos usos mais curiosos da *stylus* em Phantom Hourglass era desenhar um círculo rápido na tela para Link executar um ataque **Circle Spin**. E digo que gostei um pouco do estilo de jogabilidade porque nem sempre os movimentos da *stylus* correspondiam ao que realmente eu desejava fazer. Por exemplo, na batalha final contra o vilão Bellum em Phantom Hourglass, é necessário que Link congele o tempo para atacar o olho do inimigo em suas costas e, para tanto, é preciso desenhar o símbolo de uma ampulheta na tela. Nesse caso, o jogo até aconselha que desenhar um "**8**" deve bastar, mas acredito que não aconteceu apenas comigo de ficar desenhando o símbolo várias vezes até conseguir acertar. A tecnologia touchscreen era muito inovadora, mas certamente tinha suas limitações e isso podia acabar prejudicando muito a jogabilidade do jogo, principalmente quando riscava-se a tela do inferior do DS como se estivéssemos desenhando uma arte abstrata.

Era preciso agilidade e paciência para tentar desenhar um "**8**" durante a batalha final contra Bellum e poder congelar o tempo. A continuação, Spirit Tracks, continuou utilizando a *stylus* no gameplay, porém pode-se notar uma melhora significativa na sensibilidade e precisão na correspondência dos toques na tela às ações de Link. Essa melhoria certamente iria mudar a opinião de muitos jogadores que não se sentiram satisfeitos com a primeira experiência de Zelda com a tecnologia, mas Spirit Tracks foi um passo adiante. Percebendo que um jogo de Zelda somente com a *stylus* era possível, por que não investir em um outro acessório que o DS possuía mas poucos jogadores utilizavam? Foi assim que a Big N fez uso do microfone como peça imprenscíndivel na jogabilidade de Spirit Tracks.





Spirit Tracks aproveitou todos os bons usos da *stylus* de seu antecessor. Dessa vez, o jogador podia usar a caneta para traçar o caminho que Zelda faria enquanto possuindo um soldado de ferro. Na verdade, pode-se dizer que "**interação**" é a palavra-chave em Spirit Tracks, pois ao soprar no microfone é possível utilizar os ventos do whirlwind ou tocar as músicas da **Spirit Flute**. Nesse caso, a experiência chega quase à realidade, já que é preciso mover os bocais da flauta com a *stylus* e soprar corretamente para tocar a melodia. Esse tipo de uso do microfone já havia sido utilizado em Phantom Hourglass, mas somente para derrotar alguns inimigos cobertos com fumaça em *dungeons*. Novamente, para quem não gosta de muita inovação ou não se sente à vontade com tamanho nível de imersão e ter que ficar soprando o DS, jogar Spirit Tracks pode ser uma experiência frustrante. Eu tive dificuldade apenas para tocar a flauta em certos momentos, mas achei muito divertido, além de ter passado uma sensação de me sentir quase no lugar de Link ao tocar as músicas junto dos **sábios Lokomos**.

Tocar a Spirit Flute tornou-se uma das formas mais criativas de se utilizar a stylus combinada com o sensor do microfone do DS.



Botões X Toques

Apesar de receberem notas excelentes e uma boa recepção da crítica, até hoje a **Big N** não dá pistas de tentar investir em outro jogo da franquia com o uso da *Stylus*. Vide **Ocarina of Time 3D** e o mais recente **A Link Between Worlds**, que são Zeldas ao velho estilo dos botões, fazendo o uso da *Stylus* apenas para selecionar itens no inventário. A questão é se realmente valeria a pena jogar Zelda novamente nesse estilo. As experiências com Phantom Hourglass e Spirit Tracks fizeram ótimo uso da *stylus* e serviram bem seu propósito de promover as funcionalidades exclusivas do DS que, atualmente, estão esquecidas pela franquia. Existem poucos, se é que apenas alguns, jogos que utilizam massivamente ou parcialmente a *stylus* durante o *gameplay*. Provavelmente um dos títulos que se salva a essa regra seja o incrível **Kid Icarus: Uprising**, que possui uma resposta muito boa da mira de **Pit** com os movimentos da caneta.





Apesar de os jogos terem proporcionado uma experiência única para a franquia no DS, a questão se a jogabilidade é boa ou não fica ao gosto do freguês. Muitos jogadores acham natural poder controlar os movimentos de Link traçando linhas ou dando toques na tela, enquanto outros podem odiar ter que precisar seus movimentos na tela. Mesmo assim, vale lembrar que, por mais incômodo que a jogabilidade possa ter parecido, ela foi muito bem utilizada. Em ambos os jogos, temos *puzzles* muito bem elaborados e batalhas emocionantes contra chefões em que o uso dos movimentos da *stylus* é bem empregado. Se um novo Zelda for feito seguindo esse estilo, o mais importante não é a questão de quanto a *stylus* será utilizada ou não, mas a maneira como ela será. Com criatividade e um bom desenvolvimento, até mesmo controlar um soldado de ferro possuído por Zelda ou a trajetória de um bumerangue pode ser algo muito divertido, mesmo se você tiver que ficar riscando a tela de seu portátil incontáveis vezes.



Para alguém que já derrotou um monstro marinho, um demônio em uma torre e até destruiu alguns potes pelo caminho, parece que Link se deu bem com sua experiência com a *stylus*, não é mesmo? Mas a dúvida permanece quanto à possibilidade de futuros games utilizando esses mesmos recursos e mecânicas *touchscreen*. **O Switch**, por exemplo, mesmo possuindo uma tela multissensível ao toque, não contará com uma caneta *stylus* junto ao console para o jogador utilizar. Mesmo que isso não impeça o usuário de utilizar uma *stylus* separadamente para certas funções do aparelho, é um indicativo que o touchcreen não é um foco da Nintendo para o Switch. Sendo assim, apenas podemos esperar que a empresa tenha visto o quão interessante a experiência foi com os games para DS e decida que seria uma boa alternativa investir em títulos similares para o 3DS.



por ***Vinícius Veloso***

Revisão: Jaime Ninice
Diagramação: Ítalo Lourenço

AS 10 MAIORES TRAPAÇAS DE LINK NOS MINIGAMES

O que seria da franquia The Legend of Zelda sem os seus divertidos minigames? As tarefas que testam a habilidade ou a sorte de Link são marcas registradas da série. Em diferentes casos, atingir as pontuações máximas para ganhar recompensas se torna mais importante do que superar os desafios da campanha principal. Porém, muitas vezes, os prêmios são tão valiosos que nosso herói de gorro verde acaba deixando a boa moral de lado e usa atalhos um tanto quanto inapropriados.



Parece que até hoje nenhum habitante de Hyrule percebeu que é possível reunir grandes quantidades de rupees apenas cortando matinhos. Como essa fórmula mágica continua sendo um segredo, os moradores do reino têm outras maneiras de ganhar a vida. Alguns optam por uma rotina no campo, onde cultivam vegetais e cuidam de animais. Já outros preferem morar na cidade, trabalhando como soldados do castelo real ou vendendo diferentes materiais em lojinhas espalhadas por todos os lados.

Há ainda aqueles que investem em negócios voltados para o lazer da população. Entretanto, fazer dinheiro através de um trabalho que diverte as pessoas nem sempre é uma boa alternativa. Enquanto os donos desses estabelecimentos tentam enriquecer honestamente, certos espertinhos burlam as regras e geram prejuízos para os organizadores de minigames. Apesar de ser considerado o herói de Hyrule, Link está nesse grupo de quem já cometeu deslizes ilegais. Chegou o momento de relembrarmos as 10 maiores trapaças do personagem.

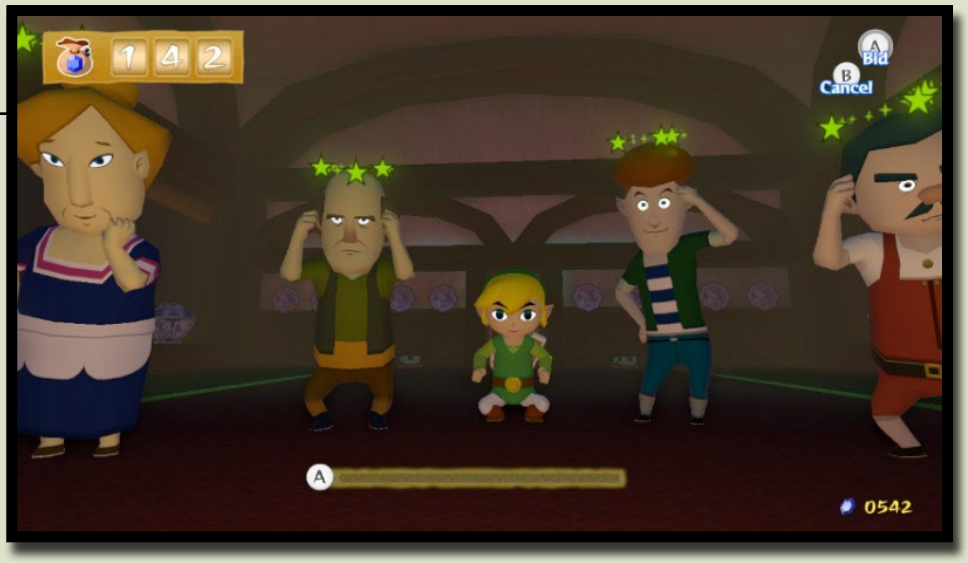


10 – Snowboarding – Twilight Princess



Depois de concluir a dungeon Snowpeak Ruins, Link é convidado pelo casal Yeti e Yeta para uma amistosa corrida de snowboard pelas geladas trilhas da montanha. Se for mais rápido do que os dois oponentes, nosso protagonista recebe um pedaço de coração. Ao aceitar o desafio, parece que o espírito de competição toma conta do herói, que não mede esforços para subir no lugar mais alto do pódio. Visando ser vitorioso a todo custo, ele opta por artimanhas que vão desde as mais leves, como desviar do trajeto principal e pegar vários atalhos, até aquelas bastante sujas, atacando os oponentes com a espada a fim de retardá-los. Que feio garoto, era uma prova de velocidade e não de luta!

09 – Auction House – The Wind Waker



Guardar cartas na manga durante leilões é uma importante estratégia para arrematar os itens mais desejados. No entanto, o que Link faz em The Wind Waker cruza o limite entre tática e trapaça. Para ter certeza que ficará com o material que está sendo disputado pelos compradores, o loirinho permanece quieto durante quase todo tempo, somente ouvindo os lances dos demais concorrentes. Poucos momentos antes de o martelo ser batido, ele levanta a mão e oferece um valor bem acima daquele que está vencendo. A proposta é tão surpreendente que todos na sala ficam estáticos e não conseguem reagir para apresentar contrapropostas. Sem adversários e restando pouco tempo, o objeto acaba indo facilmente para as mãos daquele capaz de reger os ventos.

08 – Thrill Digger – Skyward Sword



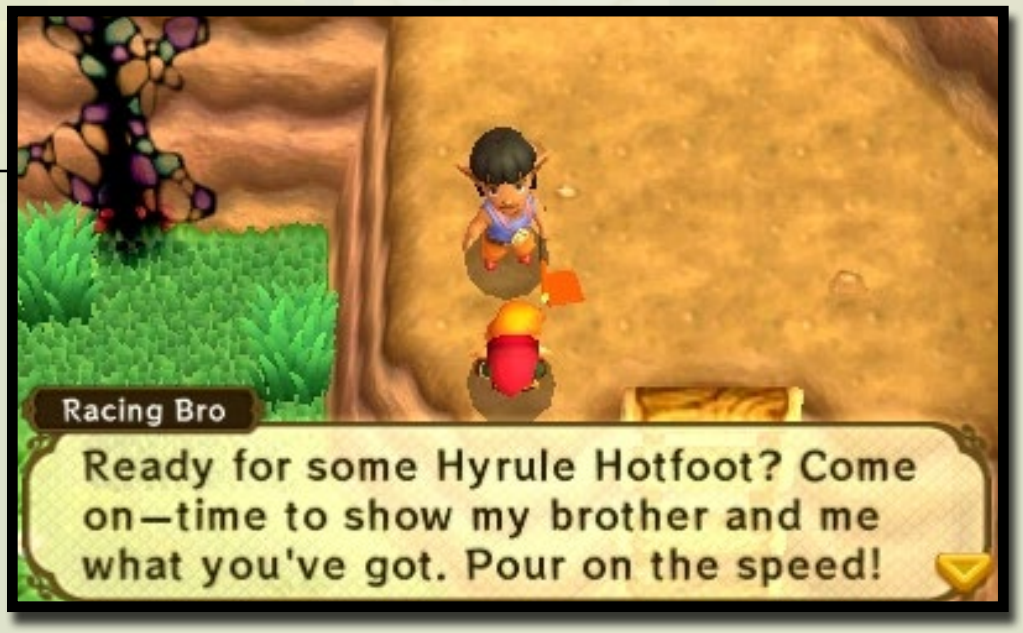
O mogma Tubert oferece, dentro do vulcão Eldin, um joguinho de escavação baseado na sorte. Lembrando bastante o conhecido campo minado, o objetivo aqui é abrir buracos nas áreas demarcadas no chão. Se onde Link tirou a terra estiverem escondidos alguns rupees, o dinheiro é dele. Por outro lado, se houver uma bomba, a brincadeira acaba. Não satisfeito em contar somente com o acaso, o herói suborna o mogma Ledd, para que a toupeira conte como Tubert esconde as bombas e rupees. Basicamente, se dentro do buraco tiver um rupee verde, significa que em todas as marcações próximas não existem explosivos; se for azul, há uma ou duas bombas bem perto; se for vermelho, o perigo está em três ou quatro buracos da vizinhança; se for prateado, cinco ou seis pontos nas redondezas significarão o fim do minigame; e se for dourado, sete ou oito bombas estão prestes a estourar nas proximidades. Com essa informação, fica bem mais fácil levar Tubert à falência.

07 – Doggy Racetrack – Majora´s Mask



Apostar em corridas de cachorros é algo bastante perigoso. Nunca sabemos as reais condições dos bichinhos e eles podem estar em um mal dia bem na data da competição. Entretanto, esse não é um problema que afeta Link. Fazendo uso da máscara da Verdade, ele ganha a capacidade de entender o que os competidores caninos estão dizendo. Depois de ouvir todos, fica tranquilo de indicar aquele que tem melhores condições de vitória. A habilidade de compreender os animais possibilita o personagem a ter larga vantagem sobre seus rivais, podendo, assim, apostar tudo o que tem na carteira sem grandes preocupações. Bem que o garoto poderia, pelo menos, usar parte do prêmio para recompensar o cãozinho velocista.

06 – Hyrule Hotfoot – A Link Between Worlds



Mais uma corrida, só que dessa vez é pelos campos de Hyrule. A largada acontece no Lago Hylia e a linha de chegada está localizada em um ponto entre Lost Woods e a Montanha da Morte. O tempo para percorrer todo o percurso é de 65 segundos e não é permitido o uso da vassoura. Mas, quem disse que o herói respeita as regras? Quando a competição começa, ele pode ir para Lorule em um portal que está nas proximidades. Dentro do outro reino, Link está liberado para viajar de vassoura até o catavendo de Skull Woods. Onde existe um segundo portal que transporta o garoto até uma região bem perto da bandeirada final.

05 – Fishing – Ocarina of Time



Nada mais relaxante do que passar a tarde toda pescando. Deixem Morpha dominar um pouco mais o traumático Templo da Água, pois a preocupação do Herói do Tempo agora é fisgar o maior peixe existente na outra extremidade do lago Hylia. Logo na entrada do pesqueiro, existe um grande aviso de que iscas são proibidas, mas, quem liga para as regras? Se Link procurar bem, acaba encontrado algumas comidinhas que atiçam o paladar de qualquer criatura marinha. De posse da iguaria, fica muito fácil pegar o peixão da região. Porém, o dono do pesqueiro não é nada bobo e percebe a trapaça, resultando em nenhum recorde computado para o sujeito de touca verde. Essa é a prova de que burlar as leis não compensa.

04 – Mental Training – Majora´s Mask



O carteiro de Termina é um exemplo de profissional. Quando não está trabalhando, o dedicado homem pode ser encontrado nos correios treinando seus reflexos. Para se aprimorar, a tarefa é simples: feche os olhos e tente parar o relógio quando ele estiver marcando exatamente 10 segundos. Se Link for visitá-lo, receberá o convite para também participar do treinamento. Porém, o garoto está usando a Bunny Hood, que permite ver os segundos passando mesmo sem olhar para o relógio. Assim, fica fácil parar os ponteiros justamente nos 10 segundos e surpreender o entregador de cartas.

03 – Rollgoal – Twilight Princess



Inventado por Hena, o minigame é até que simples. Mova uma peça de madeira para que a bolinha de metal percorra todo o caminho até alcançar a outra extremidade. Conforme as etapas forem sendo concluídas, o desafio vai ficando mais complicado, com rotas cada vez mais difíceis. Sem muita paciência para seguir o trajeto correto, Link prefere balançar o quebra-cabeça de maneira brusca, fazendo com que a esfera salte e consiga cortar boa parte do percurso. Novamente, a trapaça não funciona e a dona do passatempo anula a tentativa de burlar as regras. Dizem em Hyrule que Hena adora pescar e é uma descendente direta do dono do pesqueiro de Ocarina of Time. Pelo jeito, não é coincidência que os dois são os únicos capazes de bloquear as artimanhas de Link. Deve ser algo de família.

02 – Treasure Chest Game – Ocarina of Time



Localizado no mercado que cerca o castelo de Hyrule, o Treasure Chest Game só funciona durante as noites. O passatempo é puramente de sorte: escolha entre dois baús existentes na sala, um contém a chave para prosseguir ao próximo aposento, já o outro tem apenas rupees que fazem o jogador ficar sem alternativa a não ser voltar para o início e pagar por uma nova tentativa. Link é um rapaz que faz sua própria sorte e sempre encontra uma maneira de se dar bem nos jogos de azar. Aqui ele usa a Lente da Verdade e consegue ver os conteúdos dos baús antes de abri-los, conseguindo, assim, encontrar as chaves e prosseguir rumo ao prêmio máximo, que é um pedaço de coração. O dono do estabelecimento até hoje deve estar tentando entender como aquele orelhudo foi tão sortudo logo na primeira chance.

01 – Lottery Shop – Majora´s Mask



Quem nunca sonhou em ganhar na loteria? E levar a bolada máxima durante três dias seguidos? Parece meio impossível, não é mesmo? É, se estivermos falando do forasteiro que recentemente chegou em Termina, parece que é plausível sim. O poder da Canção do Tempo deveria ser usado para o herói impedir a queda da Lua e recuperar a Majora´s Mask, no entanto, parece que ele encontrou outras maneiras de aproveitar a habilidade de retornar ao passado. Link joga na loteria um número qualquer, no dia de conferir o resultado vê que não ganhou, mas anota quais foram as bolinhas sorteadas. De posse dessa informação, volta no tempo e aposta novamente, dessa vez, os números certos. Tendo conhecimento prévio dos números que serão sorteados durante três dias, o rapazinho consegue algo inimaginável, levando para casa três prêmios consecutivos.



Ficou bem claro que mesmo os mais nobres heróis têm seus dias de trapaça. Quais serão as artimanhas que nosso querido Link está tramando para usar em Breath of the Wild?

por ***Robson Júnior***

Revisão: Ana Krishna Peixoto
Diagramação: Leandro Alves



Localize todas as Ultra Beasts em Pokémon Sun/ Moonn

Após o término da aventura principal de **Pokémon Sun/Moon** (3DS), é possível obter sete tipos de Ultra Beast — cinco em cada, pois há duas duplas exclusivas de cada versão.. Descubra onde encontrar cada um deles em sua aventura por Alola! Dica: preste atenção aos diálogos trocados com os personagens enquanto caça as Ultra Beasts, já que eles trazem uma nova história bastante interessante e esclarecem alguns acontecimentos da trama primária.

UB-01: Symbiont (Nihilego)



Tipos: Rocha/Veneno

Após os créditos e ao sair de sua casa, você receberá um item chamado **Enigmatic Card**, um convite para visitar um motel em Akala Island, na **Route 8**. Dirija-se ao local para ter um encontro com um velho conhecido da franquia: **Looker**, acompanhado de sua chefe, Anabel. Eles irão contar que várias Ultra Beasts estão perambulando por Alola e, por sua natureza ainda pouco conhecida, podem acabar sendo motivo de problemas para os habitantes da região.

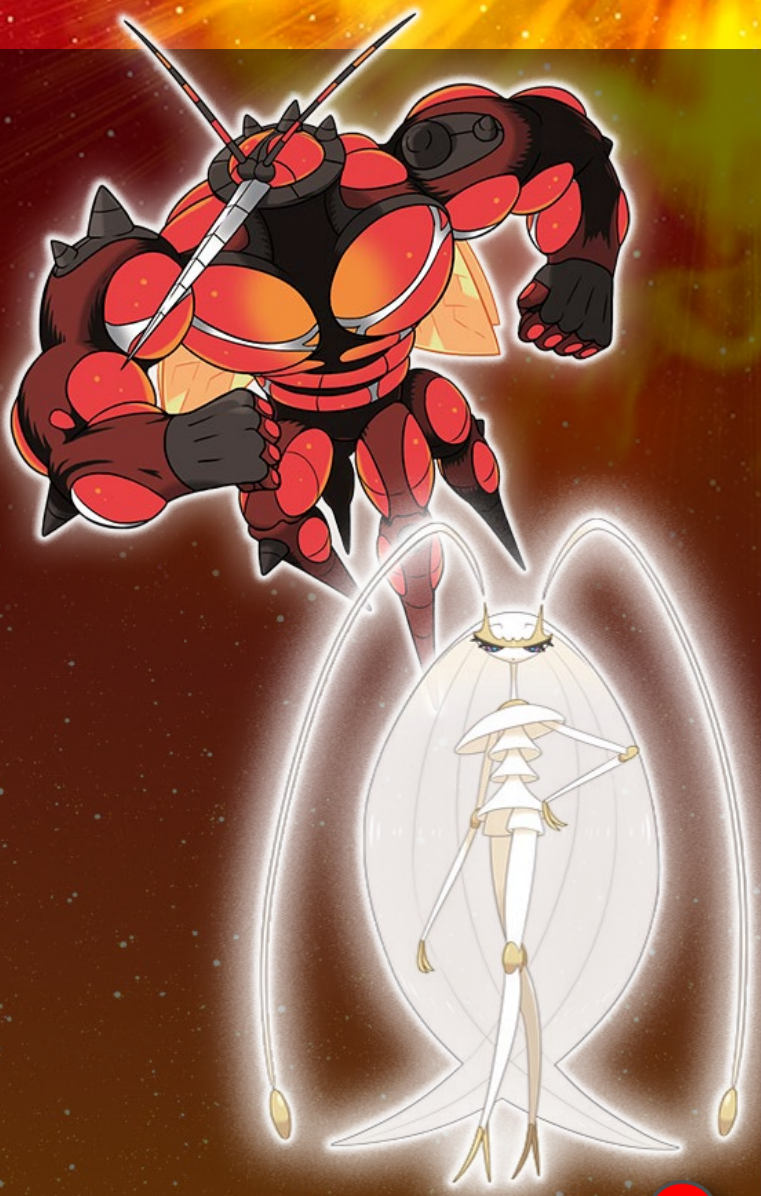
Eles pedem que você os ajude a capturar as UBs, livrando assim a população das potenciais ameaças. Ao aceitar o convite, será necessário passar por um teste: enfrentar Anabel em uma batalha. Uma vez derrotada, ela e Looker sugerem que você faça uma visita ao **Aether Paradise**. No local, encontre Wicke (na área dos laboratórios) para receber raras Poké Balls chamadas **Beast Balls**, específicas para o que vai ser enfrentado.



De volta à base na Route 8, Looker aparecerá desesperado, dizendo que descobriu que **UB-01** está na mesma ilha na qual eles se encontram. Visite **Diglett's Cave** ou **Wela Volcano** para ter seu encontro com **Nihilego**, que está no Level 55. É necessário capturar a Ultra Beast para prosseguir. Caso você a derrote, não é problema: a UB aparecerá novamente (assim como as posteriores). Tendo capturado Nihilego, volte à base e comunique o sucesso da missão.



UB-02: Absorption (Buzzwole) / Beauty (Pheromosa)



Tipos: Ambos são Inseto/Lutador

Dessa vez é preciso fazer uma visita a **Melemele Island**, pois a próxima UB foi vista por lá. A nova base temporária é o motel da **Route 2**, no qual Nanu aparece e revela onde encontrar UB-02. De acordo com a versão que você está jogando, a UB é diferente: em Sun, são duas Buzzwole (Level 65) em **Melemele Meadow**; já em Moon, há quatro Pheromosa (Level 60) em **Verdant Cavern**. Siga para o local indicado de acordo com a versão que você está jogando, pegue todas as UB-02 e fale novamente com seu time.





UB-03: Lighting (Xurkitree)



Tipo: Elétrico

A UB-03 Lighting foi avistada em **Akala Island**, então volte à base na **Route 8**. A informante dessa vez é Mina, Trial Captain. Antes de contar detalhes da aparição da criatura, entretanto, ela decide que é um bom momento de te desafiar para uma batalha. Passando disso, descobrimos a localização da nova UB: tanto **Memorian Hill** como **Lush Jungle**. Basta visitar um desses locais para encontrar duas UB-03 no Level 65, que precisam ser capturadas. Mais uma vez, encontre-se com sua equipe.

UB-04: Blade (Kartana) / Blaster (Celesteela)

Tipos: Grama/Aço e Aço/Voador, respectivamente

Depois de alguma experiência ao lado de Looker e Anabel, você já deve desconfiar que a próxima UB não está em Akala. É hora de ir a **Ula'ula Island** — mais especificamente ao motel na **Route 13**. Nanu reaparece trazendo informações sobre a nova ameaça: em Sun, há quatro Kartana em **Haina Desert**, enquanto Moon traz duas Celesteela em **Malie Garden**. Essas Ultra Beasts estão cada uma no Level 60 e 65, respectivamente. Repita o processo e reencontre Looker e Anabel.



UB-05: Gluttony (Guzzlord)



Tipos: Noturno/Dragão

A última missão ocorre em **Poni Island**, então viaje ao restaurante em **Seafolk Village**. Para testar se você é capaz de enfrentar a próxima Ultra Beast, Nanu chama para uma batalha. Derrote-o e siga para o andar inferior da **Resolution Cave**. Capture Glutton (Level 70) e retorne a Looker. Finalmente é hora de celebrar o sucesso da missão: a região de Alola não precisa mais se preocupar com Ultra Beasts...

Extra: O lendário Necrozma

Tipo: Psíquico

Entretanto, ao visitar **Wicke** mais uma vez, Looker aparece dizendo que viu um ser preto e brilhante, que desconfia ser uma nova UB. Anabel e Wicke descartam a possibilidade, já que não há informações a respeito de outras Ultra Beasts na região. Looker passa a acreditar que foi apenas uma impressão, mas ele não estava totalmente errado. Se você for a **Farthest Hollow** em **Ten Carat Hill**, poderá encontrar **Necrozma** (Level 75), um Pokémon lendário. Aproveite a oportunidade para adicioná-lo à sua coleção Pokémon!



"À frente, nada que não grandeza" por ***Rafael Neves***



Revista GameBlast 28

Neste mês, a revista GameBlast chega em fevereiro cheia de energia para descobrir o mundo de mistérios e perigos da guerreira Alloy em Horizon Zero Dawn.



Além disso trazemos nossa análise completa dos primeiros grandes sucessos desse ano: Resident Evil VII e Kingdom Hearts 2.8.

Baixe já a sua!

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista