

NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBLAST.BR

SUPER MARIO BROS. WONDER

#166 OUT
2023



DICAS E TRUQUES:

AS MELHORES DICAS PARA
DOMINAR A COMPETIÇÃO

POKÉMON S/V:

JOGAMOS E TE CONTAMOS
SOBRE O DLC: THE TEAL MASK

Mariovilha

Super Mario Bros. Wonder trará várias inovações à já conhecida fórmula dos títulos bidimensionais do Mario — contamos todas as novidades para você se preparar o lançamento do jogo. O ouriço azul também está de volta aos jogos de plataforma 2D, com diversas inovações — saiba o que esperar de **Sonic Superstars**. **F-Zero 99** tem se mostrado desafiador? Com nossas dicas você vai conseguir chegar em primeiro lugar. Que tal saber mais sobre o seu protagonista, o mito **Captain Falcon**? E o que você achou de **Pokémon Scarlet/Violet - The Teal Mask**? Confira a nossa resenha. Boa leitura! - **Alberto canen**



SUPERVISOR EDITORIAL
Alberto Canen

NINTENDO BLAST Editorial

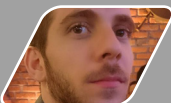
DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO
Leandro Alves
Sérgio Estrella



DIRETOR DE PAUTAS
Alberto Canen
Leandro Alves



DIRETOR DE REVISÃO
Vitor tibério



DIRETOR DE ARTE/ CAPA
Leandro Alves



REDAÇÃO
Alan Murilo
Beto ferreira
Fábio Castanhos
Rhuan Bastos



REVISÃO
Juliana P. Zapparoli
Thais Santos
Vitor Tibério



DIAGRAMAÇÃO
Felipe Castello
Leandro Alves
Walter Nardone



PRÉVIA

03 Super Mario Bros. Wonder (Switch)



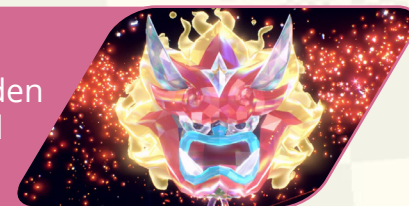
PRÉVIA

10 Sonic Superstars (Switch)



ANÁLISE

17 Pokémon S/V: Hidden treasure - The Teal Mask (Switch)



DICAS E TRUQUES

28 FZero 99 - as melhores dicas e truques para dominar a competição



PERFIL

46 Captain Falcon: O ícone renascido



SWITCH

**Beto Ferreira**

Revisão: Vitor Tibério

Diagramação: Leandro Alves



SUPER MARIO BROS.™ WONDER

Chegou a hora de a geração atual se maravilhar com a mascote da Nintendo! Depois da bem-sucedida viagem pelo mundo 3D de Super Mario Odyssey, o Switch recebe um título 2D do encanador bigodudo para chamar de seu. Deixando de lado a série *New* que esteve presente no DS, 3DS, Wii e no Wii U, o console híbrido recebe uma aventura inédita com características próprias que prometem fazer desta uma série única. Vamos conhecer um pouco do novo **Super Mario Bros. Wonder**.

Um novo reino, velhos problemas



Mario e seus amigos são convidados para visitar o Reino Flor, um lugar cheio de cores não muito distante do conhecido Reino Cogumelo. Porém, o que poderia ser um momento relaxante de lazer, novamente se torna um pesadelo. Bowser invade a confraternização da turma com o **príncipe Florian** e rouba uma Flor Fenomenal. Como consequência, o vilão se transforma em um castelo voador e começa a aterrorizar o lugar.



Efeitos fenomenais



A grande aposta para chacoalhar a experiência de um game plataforma tradicional são as Flores Fenomenais. Imbuídas de um poder misterioso, tocar em uma delas ativa um efeito que traz mudanças drásticas à maneira de se encarar um estágio. Canos podem começar a se mover, o terreno pode se inclinar, a perspectiva da câmera pode mudar, o personagem pode se transformar em um Goomba ou em uma bola de espinhos. Não está claro se os efeitos são aleatórios ou se restringem-se a determinadas áreas, mas de qualquer maneira insere um senso de inusitado muito bem-vindo ao gameplay.



Power-ups não, potenciadores

Super Mario Bros. Wonder traz para os nintendistas brasileiros um gostinho especial. Pela primeira vez na série, um jogo está totalmente localizado em português do Brasil, tanto em legendas quanto na dublagem.

Desse modo, velhos termos e nomes ganham uma versão brazuca, como os *power-ups* que viraram potenciadores ou o Nabbit que é chamado de Ledrão. As novas localidades e inimigos também recebem o tratamento com nomes bem-humorados como Planalto Rochacanos, Pulusco, Tucanataca e Gulartixa.

Por outro lado, vale destacar uma ausência de peso. Este é o primeiro título do encanador bigodudo após o ator Charles Martinet deixar de ser a voz da mascote e sua trupe para se tornar o Embaixador Mario para a Nintendo.

E que potenciadores!

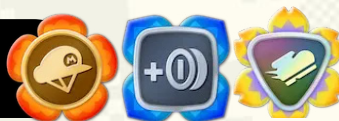


Tem muita novidade em termos de habilidades. O título conta com as estreias de itens como a Flor de Bolha, que permite que o jogador sobre bolhas para derrotar inimigos ou saltar nelas; o Cogumelo Broca, que torna possível perfurar o solo e o teto em busca de novas áreas para explorar; e a Maçã Elefante, que transforma os heróis em poderosos paquidermes capazes de empurrar objetos pesados.

O game, portanto, apresenta um frescor com novas possibilidades de transformação de Mario e sua turma. Mas as novidades não param por aí, pois Super Mario Bros. Wonder introduz na série a utilização de insígnias.



Com que poder eu vou



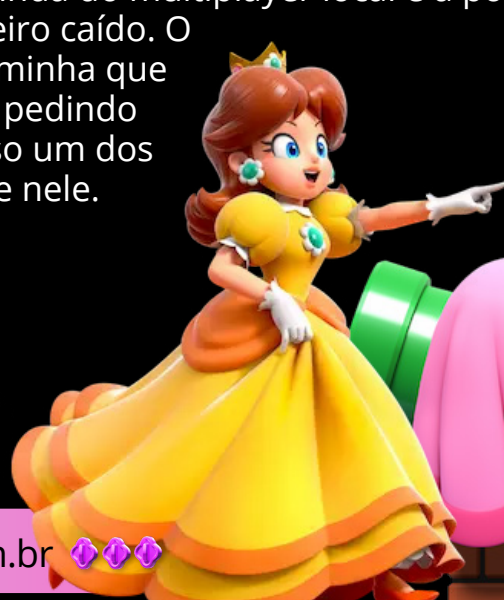
De acordo com o progresso na aventura, é possível ganhar uma variedade de insígnias que conferem aos personagens habilidades especiais. Esses itens podem ser equipados à escolha do jogador, introduzindo um aspecto de estratégia na exploração das fases. São três tipos de insígnias disponíveis: as de Ação permitem que o personagem execute uma ação adicional, como o Para-chapéu que suaviza a queda; as de Poder garantem habilidades passivas, como receber moedas por derrotar inimigos; já as Avançadas, como o nome indica, concedem modificadores mais potentes, como começar a fase com o efeito de um supercogumelo.



Uma grande equipe

A quantidade de personagens jogáveis em Super Mario Bros. Wonder é a maior para o modo cooperativo de um título 2D do encanador. Estão presentes os obrigatórios Mario, Luigi, Peach e Toad (aqui em suas versões azul e amarelo).

Além dessas carinhas bem conhecidas, a presença feminina ganha o reforço de Toadette e, pela primeira vez na franquia, Daisy. Jogadores iniciantes ainda contam com o Ladrão e quatro opções de Yoshi (verde, vermelho, amarelo e azul), totalizando 12 personagens selecionáveis. Os dinossaurinhos e o coelho furtivo não sofrem danos, mas em compensação não são afetados pelos potenciadores. Os Yoshis conseguem executar um salto e pairar no ar mesmo que estejam na transformação elefante; já o Ladrão transforma qualquer potenciador em moedas flor. Uma novidade bem-vinda do multiplayer local é a possibilidade de reviver um companheiro caído. O morto vira um fantasma que fica flutuando na tela pedindo ajuda e ressuscita caso um dos sobreviventes encoste nele.





Jogatina online



Se o cooperativo local para até quatro jogadores é uma festa já conhecida, o modo online traz novidades. Uma delas é a possibilidade de reunir até 12 pessoas em uma sala online.

Até quatro amigos desta sala podem encarar uma fase juntos, colaborando entre si ou competindo. O


desafio é ver quem chega primeiro no objetivo final. A outra novidade é na campanha solo, em que as silhuetas de outros jogadores podem ser visualizadas. Assim, observar o desempenho das outras pessoas pode servir de guia em um trecho particularmente difícil.

Também é possível aprender, pela observação destas silhuetas, a localização de um item escondido ou uma passagem secreta. Caso o jogador decida fixar um painel em algum trecho, outros jogadores podem usá-lo para reviver, criando um interessante senso de comunidade.

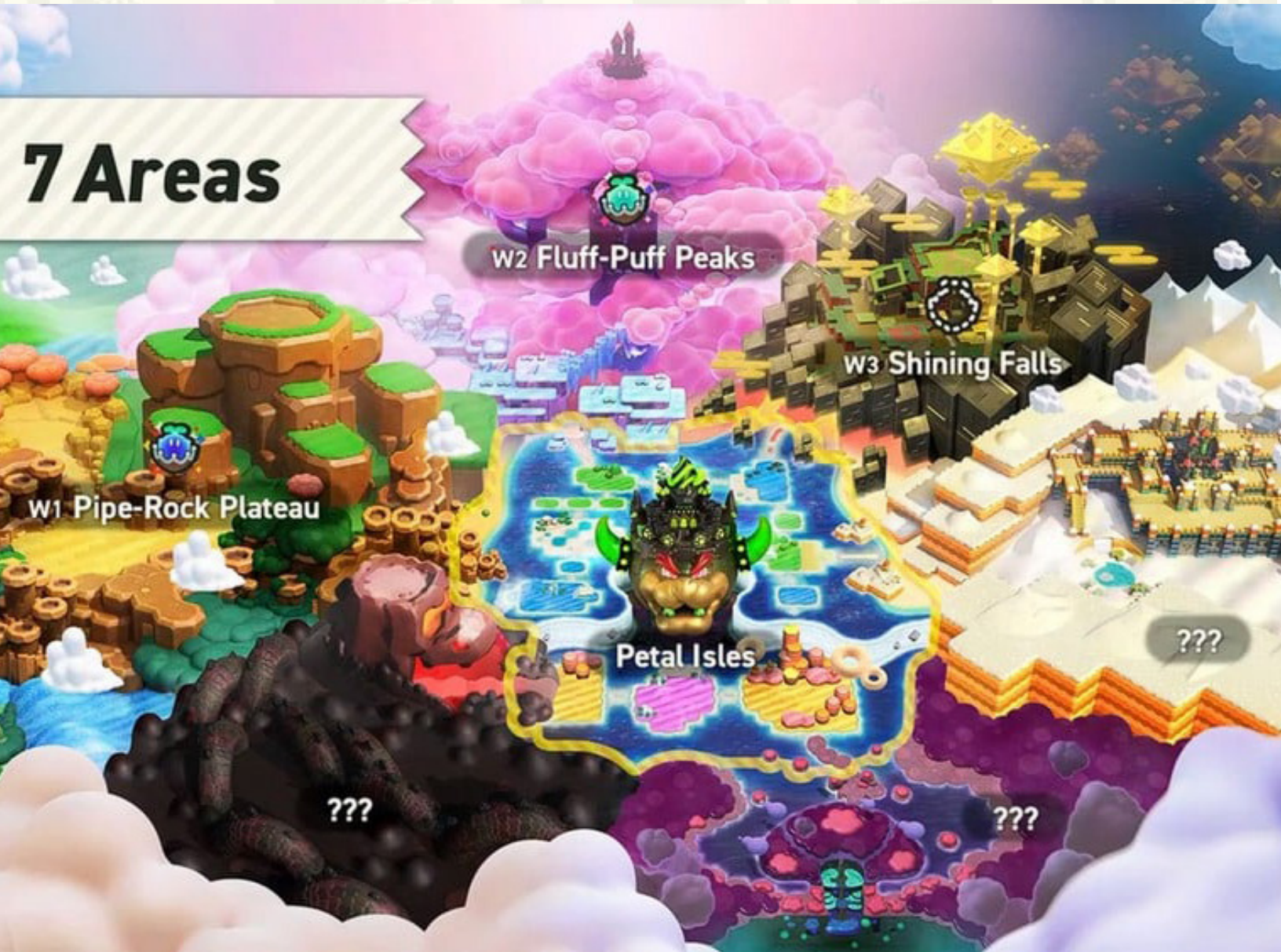


Uma aventura fenomenal



Super Mario Bros. Wonder não se trata de simplesmente replicar a fórmula de sucesso do gênero que fez de Mario um ícone dos games. O título traz diversas novidades e novas mecânicas que deixam o jogo muito mais completo e moderno, renovando a franquia com suas características únicas. Tem tudo para ser o plataforma 2D exclusivo que o Switch merecia. 

7 Areas



Super Mario Bros. Wonder (Switch)

Desenvolvedor Nintendo

Gênero Plataforma

Lançamento 20 de outubro de 2023

Expectativa

5

Guias Blast

Super Smash Bros. Ultimate

The Witcher III: Wild Hunter

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!



E-BOOK
SSMB ULTIMATE
R\$ **4,90**



E-BOOK
THE WITCHER 3:
WILD HUNTER
R\$ **2,90**



SWITCH

por **Beto Ferreira**Revisão: Juliana Zapparoli
Diagramação: Felipe Castello

SONIC SUPERSTARS

O ouriço mais rápido do mundo está de volta. Após passar uma temporada nas Ilhas Starfall em *Sonic Frontiers*, o velocista retorna em um novo título 2D, em mais uma tentativa de voltar aos bons tempos que consagraram Sonic como um dos grandes nomes dos games. A Sega acabou de revisitar as origens do borrão azul em uma coletânea reunindo os clássicos da era 16-bits, por isso a expectativa é de que a nova aventura honre este legado histórico. Vejamos o que já foi divulgado sobre **Sonic Superstars**.



Nova aparência

Diferentemente de Sonic Mania, que emulava os gráficos dos consagrados títulos lançados no Mega Drive, o novo game busca trazer o ouriço para os tempos modernos. Continua sendo 2D, mas com modelagem atualizada e sensação de profundidade 3D.



Desse modo, a Sega tenta agradar tanto aos fãs dos jogos clássicos quanto ao público mais novo que conheceu a mascote por meio das animações ou dos filmes. Por um lado, Superstars aposta no esquema tradicional de jogabilidade plataforma; por outro, faz uma releitura que moderniza a experiência.



Um novo jeito de jogar

A nova aventura deixa Green Hills para trás e explora um inédito cenário, as Ilhas Northstar. O ambiente traz consigo vários desafios, como animais gigantes robotizados por Dr. Eggman, cuja missão é perseguir o ouriço azul a mando do cientista maluco.

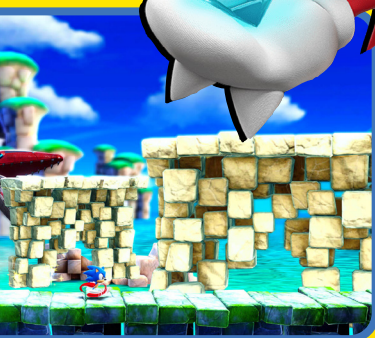


Em compensação, Sonic Superstars permite que a campanha seja jogada por até quatro pessoas, algo inédito para um game 2D da franquia. Desde Sonic The Hedgehog 2, o máximo possível era dividir a jornada com mais um amigo.



Desta vez, Sonic pode contar com a companhia de seu amigo inseparável Tails, do forte Knuckles e de Amy e seu poderoso martelo Piko Piko.

A interatividade e a confusão entre os quatro personagens promete garantir a diversão.





O lado vilanesco também tem companhia

Desde o início da franquia, o Dr. Eggman tenta conquistar as Esmeraldas do Caos e, para isso, conta com suas invenções robóticas. Desta vez, porém, o vilão não está sozinho na empreitada.

O caçador de recompensas Fang está de volta com seu jeito sorrateiro e debochado. Desaparecido durante anos, retornou em Sonic Mania disposto a conseguir um lugar ao sol na série.



O novo território também trouxe uma adversária nunca antes vista: Trip. A figura misteriosa traja uma armadura robusta e foi encontrada por Fang nas Ilhas Northstar. Pouco se sabe sobre ela, apenas que está servindo de guarda-costas e de guia da região para os vilões.



Com novos desafios vêm novas habilidades

Tradicionalmente, reunir as Esmeraldas do Caos conferia ao ouriço velocista o poder de Super Sonic, aumentando sua velocidade e lhe concedendo invulnerabilidade. Nesta nova aventura, porém, as joias ganham outras facetas.

Pelos vídeos divulgados, as esmeraldas servem como *power-ups*, garantindo aos heróis novos poderes temporários. Sonic e seus amigos agora são capazes de se multiplicar e encher a tela, subir cachoeiras a nado e mudar de forma, entre outras habilidades.





Modo Batalha

Além da campanha principal, Sonic Superstars traz um Modo Batalha. As disputas podem ocorrer localmente com até quatro jogadores ou single player contra a máquina.

Já o modo online conta com até oito pessoas e gera Medalhas que podem ser utilizadas na loja do jogo. Conforme o progresso nas batalhas, o jogador sobe no ranking e novos itens são disponibilizados.



Os competidores assumem o controle de um Metal Fighter, um guerreiro de metal que pode ser customizado de acordo com as partes disponíveis. São três rodadas selecionadas aleatoriamente dentre os diferentes tipos de estágios:



A **Corrida** é a competição clássica presente desde a era do Mega Drive. O objetivo é cruzar a linha de chegada antes dos outros corredores.



Em **Zap Scrap**, o objetivo é atirar contra os adversários. Attingir um oponente rende pontos, que são perdidos caso o jogador seja atingido. Balas especiais são ativadas ao abrir uma caixa de item.




O desafio em **Star Snatcher** é coletar estrelas dentro do limite de tempo. Sofrer dano, porém, faz perder uma estrela.



E, finalmente, **Survival** desafia os jogadores a sobreviver a balas de canhão voando pela tela. As plataformas caem caso sejam atingidas por um disparo ou se um jogador permanecer por muito tempo em cima delas.



Acelerando pelo bom caminho

Por algum tempo, a marca Sonic amargou alguns títulos de qualidade questionável, tentando se adaptar à era dos jogos 3D. Nos últimos anos, porém, a equipe do Sonic Team parece ter voltado aos trilhos. Os recentes títulos 2D indicam uma empresa se reencontrando com a época áurea e, pelo que foi mostrado até aqui, **Sonic Superstars** tem tudo para ser a entrada definitiva nos tempos atuais da jogatina que consagrou a mascote da Sega. 



Sonic Superstars (Switch/PC/PS4/PS5/XBO/XSX)

Desenvolvedor Sonic Team / Sega

Gênero Plataforma

Lançamento 17 de outubro de 2023

Expectativa



4

Guia N-Blast

Pokémon Let's GO Pikachu/Eevee Fire Emblem: Three Houses

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!





por Alan Murilo

Revisão: Juliana Paiva Zapparoli
Diagramação: Walter Nardone

SWITCH



Part 1

The Teal Mask

Diverte, mas não mascara os problemas do jogo base

The Teal Mask é a primeira metade do conteúdo adicional pago **The Hidden Treasure of Area Zero**, anunciado em fevereiro deste ano para **Pokémon Scarlet/Violet**, dupla de títulos que nos apresentou à nona geração dos monstros de bolso.

Acessível desde 13 de setembro (a **segunda parte, The Indigo Disk, será lançada ainda em 2023**), The Teal Mask leva os jogadores à carismática terra de Kitakami, trazendo consigo velhos e novos Pokémon para serem capturados, mais personagens e biomas, somando algumas horas de conteúdo extra para quem já se divertiu bastante em Paldea.

Porém, problemas significativos, especialmente no tocante aos aspectos técnicos da obra, continuam incomodando e impedindo uma recomendação mais ampla. Confira a nossa análise.



Hora de aventura



Assim que adquirir o conteúdo adicional e entrar no jogo, você receberá uma ligação em seu Rotom Phone do professor Jacq, avisando sobre uma colaboração especial entre a sua escola (Naranja ou Uva Academy, dependendo da sua versão base) e a Blueberry Academy, de Unova, para uma excursão à pitoresca terra de Kitakami, famosa por suas ricas tradições e vastos campos agrícolas.

Símbolo da boa relação entre as duas escolas, este intercâmbio ocorre anualmente, mas somente alguns alunos são escolhidos para participar. Por sorte, você foi um deles, o que significa que poderá continuar ou expandir a sua caça ao tesouro para esta nova localidade, onde habitam diversos Pokémon já conhecidos e algumas surpresas bem legais.

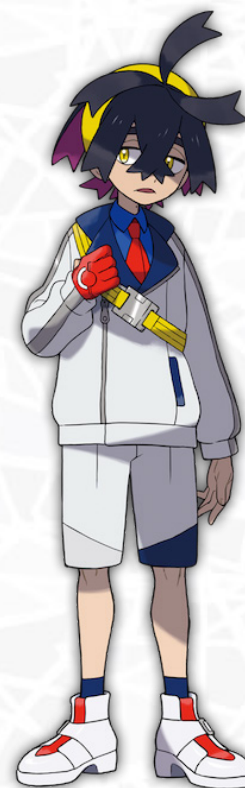


Blueberry Academy

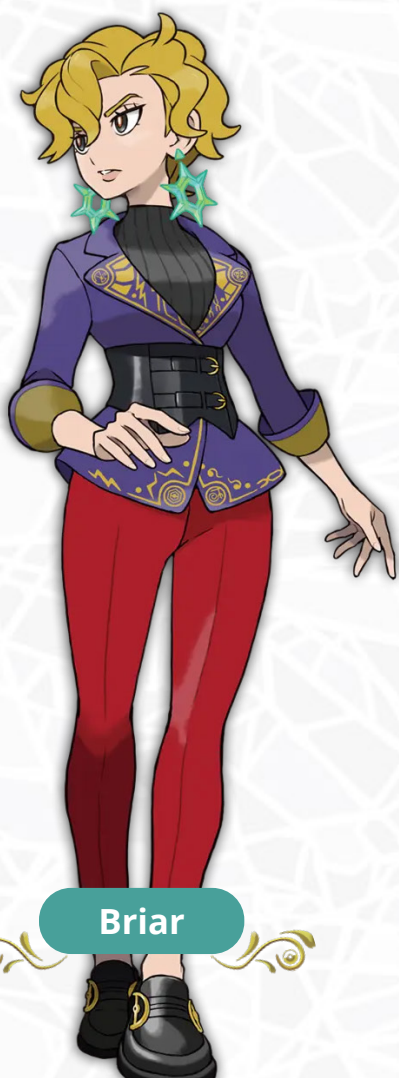
Infelizmente, o caráter aleatório da seleção dos alunos contemplados significa que nenhum de seus velhos amigos, como Arven, Nemona e Penny, participarão desta jornada. Em seu lugar, somos apresentados a novas figuras, como os irmãos Carmine e Kieran e a tutora Briar, que possui um interesse muito peculiar na Área Zero e no fenômeno Terastal.



Carmine



Kieran



Briar

Sendo descendente direta de Heath, autor do Scarlet/Violet Book, e uma das principais pesquisadoras do Pokémon conhecido como Terapagos, Briar promete ser uma das figuras centrais da segunda parte do conteúdo adicional. Em Teal Mask, porém, o foco está nos irmãos Carmine e Kieran, cuja história, revelada aos poucos, se entrelaça perfeitamente com a de Kitakami.



Boas-vindas a Kitakami



Kitakami é uma região rural marcada por costumes e histórias transmitidas de geração em geração. Uma das mais marcantes diz respeito a um temível monstro que habitava na localidade, em uma caverna próxima ao lugar onde hoje fica a cidade de Mossui.

Certo dia, essa criatura desceu da montanha onde ficava a caverna, completamente enfurecida, causando grande medo nos habitantes da região. Por sorte, três Pokémon — Okidogi, Munkidori e Fezandipiti — estavam próximos quando isso aconteceu. Após um grande conflito, o trio conseguiu conter o ser e expulsá-lo de volta às montanhas.



Mussui Town



Okidogi



Munkidori

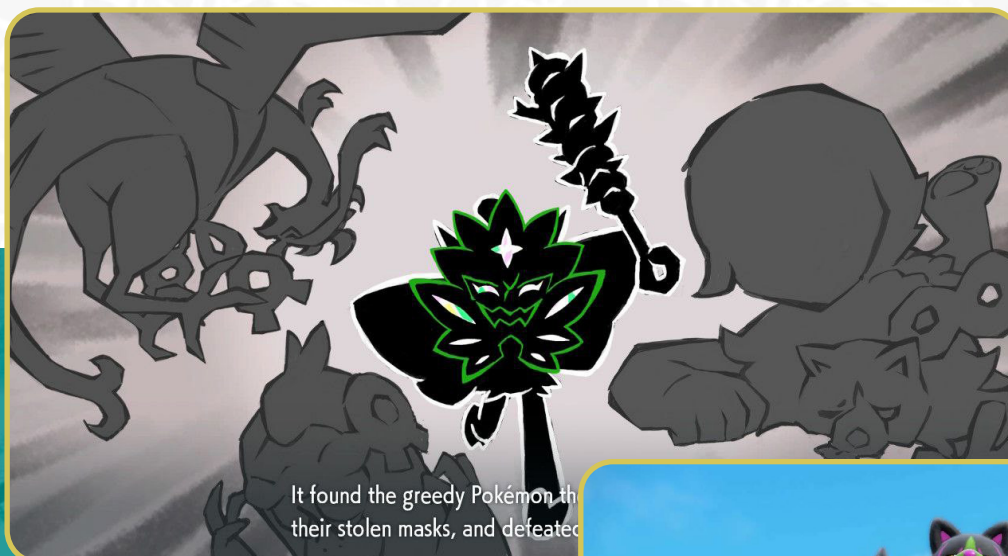


Fezandipiti

Movida por admiração e gratidão, a população conferiu aos bravos Pokémon o título The Loyal Three (Os Três Leais, em tradução livre). Seus corpos foram enterrados após o confronto e estátuas erguidas em sua homenagem. Além disso, até hoje é realizado o famoso Festival das Máscaras, um evento dedicado à memória dos grandes heróis de Kitakami.

Ao participar do Festival das Máscaras como parte das atividades da excursão, você acaba se deparando com uma criatura que aparenta ser o antigo monstro das lendas, mas sua aparente docilidade em nada lembra o que o folclore da região faz pensar a seu respeito.

Sem entrar no campo de spoilers, esse acaba sendo o verdadeiro ponto de partida para a aventura, que, apesar de não conter um desfecho tão impressionante quanto o do jogo base (cuja história certamente está entre as melhores da série Pokémon), se prova divertida enquanto expõe a verdade por trás das lendas há muito transmitidas em Kitakami.



Novos e velhos amigos, de volta

Obviamente, o grande apelo deste conteúdo adicional, além da nova região para explorar, é a presença de velhos e novos Pokémon para serem capturados, treinados e utilizados tanto na expansão quanto no jogo base (caso você não possua o conteúdo adicional, pode trocá-los com um conhecido que tenha esses monstros).

Apesar de a Pokédex de Paldea ser bem rica, confesso que foi muito legal ver criaturinhas como Geodude, Poliwhag, Koffing, Poochyena e Jangmo-o, além de suas respectivas evoluções e variações regionais, estreando na nona geração. Ao todo, são 102 Pokémon que retornam nesta primeira parte (a expectativa é que mais uma centena acompanhe a segunda do conteúdo adicional).

Ao lado das criaturas já conhecidas, há também novas adições, que pra mim são o ponto mais forte de The Teal Mask. Além do Loyal Three, cujos integrantes podem ser capturados após o fim da história, a expansão nos apresenta os monstros Dipplin (nova evolução de Applin); Poltchageist e sua evolução Sinistcha; a variante Bloodmoon para Ursaluna; e o lendário Ogerpon, a criatura das lendas de Kitakami.



Sinistcha



Poltchageist



Bloodmoon Ursaluna



Ogerpon



Dipplin

Todas as novas adições são carismáticas e comprovam que o design da série continua sendo um de seus pontos mais fortes mesmo muitos anos após sua fundação. Ogerpon, em especial, possui uma mecânica singular que possibilita alterar a sua tipagem de acordo com a máscara que está equipando. Além de terastalizá-lo ser um espetáculo à parte, seus números indicam que ele será bem requisitado no competitivo do jogo.

Aliás, por tocar no assunto, 30 novas TMs (Technical Machines) também estreiam no título com a expansão, aumentando o elenco de pokémon capazes de usar golpes clássicos como Toxic, Focus Punch e Scald. Em suma, tanto os jogadores que se interessam pelo lado competitivo do jogo quanto os que só desejam mais criaturas para colecionar terão bastante com o que se divertir em The Teal Mask.



No meio ou no fim do jogo?



Uma das coisas mais legais de The Teal Mask é que os níveis dos Pokémon (e adversários) escalam de acordo com o seu progresso no jogo base. Caso você já tenha finalizado a história e explorado a Área Zero, os monstrinhos selvagens e dos adversários estarão em torno do nível 60. Caso não, espere encontrá-los por volta do nível 12.

Portanto, Kitakami pode ser explorada tanto durante os eventos da aventura principal quanto após a rolagem dos créditos. Para esta análise, eu já havia finalizado o jogo anteriormente, então aproveitei para carregar comigo alguns monstrinhos que não me acompanharam em Paldea, como Roaring Moon e Eternatus, este último capturado em minha cópia de **Pokémon Sword** (Switch).



Algo que vale mencionar é que, mesmo com os níveis altos envolvidos, não há aqui nada muito diferente do jogo base em termos de dificuldade. Isso me fez pensar que a melhor experiência de The Teal Mask possivelmente seja em paralelo à história principal, acrescentando diversos Pokémon para o jogador escolher seus titulares durante a caça ao tesouro (é possível viajar entre Paldea e Kitakami instantaneamente, uma vez que tenha visitado a região). Por outro lado, caso você já tenha zerado o jogo, o DLC é uma boa oportunidade de criar um time novo para se aventurar.



Part 2

The Indigo Disk

Só não convém esperar uma história muito longa: focando apenas nos objetivos principais, consegui finalizar The Teal Mask em aproximadamente cinco horas. Se você pretende completar a nova Pokédex ou descobrir todos os segredos aqui presentes, é possível dobrar ou até triplicar esse tempo, mas, caso você prefira adições mais substanciais em termos de conteúdo, é prudente temperar as expectativas ou esperar a parte dois para ver como o DLC se sai em sua forma completa.

Falando sobre o Donphan branco na sala



Dito tudo isso, é hora de falar sobre o elefante branco na sala: se você estava esperando melhorias na performance do título ou alguma evolução técnica, ainda que tímida, com esta expansão, sinto informar que nada mudou nesse quesito. Assim como o jogo base, The Teal Mask apresenta diversas quedas na taxa de quadros, problemas com pop-in, incoerências de geometria e colisão, e bugs visuais.

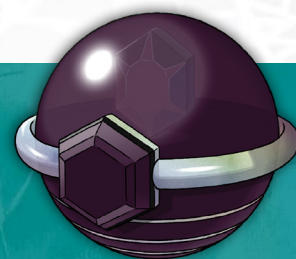
Como um fã de longa data da série (comecei a jogá-la no Game Boy, com Pokémon Gold), é realmente triste ver o estado dela atualmente. Compartilho da opinião de meu colega de redação Maurício Katayama, que descreveu Scarlet/Violet como **dois dos melhores jogos da franquia completamente eclipsados por problemas inaceitáveis para títulos deste porte.**




Quase um ano após o lançamento, é francamente deprimente ver que nada significativo foi feito (e nem será, pelo visto). Junte a isso a ausência de localização em português brasileiro (algo que até mesmo desenvolvedores independentes conseguem adicionar em seus jogos) e temos aqui um produto impossível de recomendar sem ressalvas.

Sendo plenamente sincero, me diverti com The Teal Mask e gostei bastante dos novos monstrinhos trazidos com a expansão, mas tanto Pokémon quanto seus leais fãs merecem mais. Meu desejo é de que a Nintendo, a Game Freak ou quem quer que seja o principal responsável pelo estado técnico da série atualmente perceba com urgência que certos problemas são inaceitáveis para uma franquia deste calibre. Portanto, fica o aviso: caso decida viajar para Kitakami, saiba que turbulências similares às de Paldea farão parte do caminho, infelizmente.

Uma expansão divertida, prejudicada por aspectos técnicos



The Teal Mask abre a expansão **The Hidden Treasure of Area Zero** cumprindo o seu papel de trazer mais conteúdo a Pokémon Scarlet e Violet na forma de uma nova região, mais monstrinhos capturáveis e uma história divertida, ainda que curta em sua duração e sem as reviravoltas daquela presente no jogo base.

Se você gostou de Scarlet e Violet e conseguiu aproveitar o jogo apesar dos seus inúmeros problemas técnicos, provavelmente vai gostar do que é apresentado aqui. É só uma pena que, quase um ano depois, os deslizes continuem tão evidentes. Mística ou não, não há máscara que esconda o fato de que Pokémon e seus fãs merecem mais, muito mais. 



Part 1

The Teal Mask



Part 2

The Indigo Disk



Part 1

The Teal Mask



Prós

- História divertida, apesar de curta e sem o impacto da presente no jogo base;
- Mais de 100 Pokémon retornando, entre eles favoritos como Geodude, Darkrai e Kommo-o;
- A adição de mais TMs promove bem-vindas adições ao segmento competitivo do jogo;
- Os novos personagens e Pokémon introduzidos com a expansão são carismáticos.



Contras

- Pode ser finalizado em menos de seis horas;
- Inúmeros problemas técnicos do jogo base continuam na expansão, mesmo ela se passando em uma nova região;
- Poderia apresentar um nível maior ou até mesmo selecionável de desafio para quem já finalizou o jogo;
- Sem suporte a português brasileiro.

Pokémon Scarlet/Violet: The Teal Mask (Switch)

Desenvolvedor Game Freak

Gênero RPG eletrônico, Jogo eletrônico de aventura

Lançamento 13 de setembro de 2023

Nota **6.5**

Guia N-Blast

Pokémon Let's GO Pikachu!/Eevee! e Pokémon GO (Mobile)

Essas edições estão disponíveis
na Google Play Store!





por Rhuan Bastos

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Walter Nardone

The logo for F-Zero 99 is displayed in a stylized, metallic font. The word 'F-ZERO' is in a gradient of red, white, and blue, while the number '99' is in a bright yellow. The background of the entire page is a pixelated, retro-style racing track with a blue sky and green grass.

(Switch): as melhores dicas e truques para dominar a competição

Encarado à primeira instância com olhares de decepção por parte dos fãs que esperavam um jogo totalmente novo da série de corrida futurista da Nintendo, **F-Zero 99** (Switch) surpreendeu a todos ao entregar uma das experiências multiplayer mais viciantes, caóticas e eletrizantes dos últimos tempos.

Mesmo com poucas pistas disponíveis até o momento, o Battle Royale baseado no **clássico de SNES** vem conquistando (e viciando) jogadores de todos os tipos e gostos. Pessoas que nunca ouviram falar de F-Zero antes na vida agora estão conhecendo e se interessando pela franquia.

Dito isto, ganhar uma simples corrida nunca foi uma tarefa tão difícil e disputada como agora. São 99 corredores almejando o primeiro lugar do pódio em uma competição agressiva na qual qualquer errinho pode resultar em um acidente fatal para o seu piloto. Por essas razões, o Nintendo Blast separou as melhores dicas e estratégias para te ajudar a melhorar sua performance em F-Zero 99.

Dicas essenciais



Vamos começar com dicas gerais que podem, e devem, oferecer benefícios independentemente da pista ou do seu veículo de escolha. Só de ter conhecimento sobre esses fundamentos básicos já é um diferencial enorme na hora de tomar decisões rápidas durante as corridas.

Em F-Zero 99, os primeiros segundos de uma corrida são importantíssimos para definir se você vai passar a maior parte da primeira volta brigando pela liderança no pelotão da frente ou se debatendo junto da multidão de carros entre as posições do meio de tabela. Por essa razão, é essencial que você tenha uma boa largada para chegar na segunda volta pelo menos entre os 30 primeiros corredores.

Na hora da largada o tempo certo para segurar o acelerador se dá no momento em que o terceiro quadrado amarelo estiver prestes a desaparecer para dar lugar à mensagem **"Go!"**. O timing é bem generoso, portanto não deve ser difícil dominar essa técnica após duas ou três tentativas. Se ainda assim você estiver com dificuldades, tente acelerar exatamente um segundo após o terceiro quadrado surgir.



A Confirm Machine



Para realizar curvas em alta velocidade, é recomendado dar vários “tapinhas” no acelerador em rápida sequência em vez de frear completamente. Nas curvas mais abertas e simples você deve focar em manter o acelerador pressionado o máximo de tempo possível, porém em curvas mais fechadas pode ser que seja necessário aumentar o intervalo e fazer os tapinhas ou até largar o botão por alguns segundos a fim de completar a curva.

Essa técnica conhecida como **“Blast Tapping”**, também é extremamente útil para recuperar o controle da nave após uma batida em alta velocidade. Acelerar e largar o botão imediatamente várias vezes em sequência faz com que a máquina recupere a estabilidade sem precisar perder toda a velocidade. Quanto maior o atributo de aceleração da sua máquina, menos velocidade você perde fazendo isso.



Já reparou que o seu veículo perde muita velocidade batendo no chão depois de um pulo? Para evitar isso basta segurar o analógico para baixo no momento em que a sua nave tocar no chão. Dessa forma, você também acaba largando menos esferas de energia nas costas. Além disso, segurar para baixo no ar faz com que a nave se incline para trás, estendendo a duração do tempo que você fica no ar durante o pulo.

Por outro lado, se você segurar a seta para cima, o seu veículo vai descer mais rápido até o chão. Isso pode ser útil para acertar painéis de boost que você normalmente passaria por cima ou então para chegar primeiro no chão a tempo de pegar as esferas de energia que os adversários na sua frente irão largar quando pousarem.

Esqueça o drift de Mario Kart. A derrapada feita com os gatilhos do controle possui uma função bem diferente em F-Zero 99. No geral, existem duas situações em que a derrapada se mostra muito importante. A primeira se dá na hora de fazer curvas extremamente fechadas em pistas como Silence ou White Land 1. Dependendo da velocidade e do ângulo que você inicia a curva, pode ser que apenas largar o acelerador não seja o suficiente para evitar uma batida, portanto é recomendado derrapar para dentro.



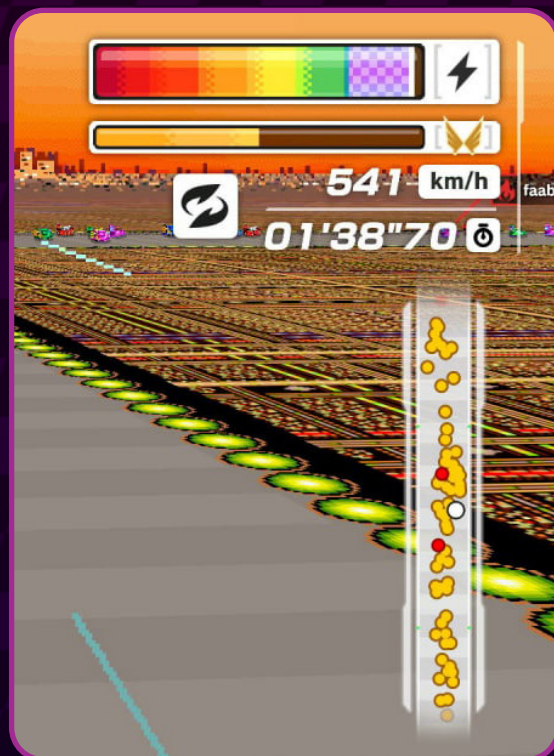
A segunda função da derrapada é auxiliar no alinhamento do veículo em linhas retas. Quanto mais rápido, mais difícil e sensível é o controle da sua nave. Por essa razão o drift acaba sendo uma ferramenta essencial na hora de desviar de obstáculos com mais precisão. Depois de aprender essa técnica, a tarefa de desviar de carros explosivos vai ficar bem mais tranquila.

Um ótimo exemplo de uso eficiente da derrapagem está na pista Death Wind 1, que possui um vento que empurra a máquina lentamente para um dos lados. Logo, se você quer se manter reto, basta dar leves toques no drift na direção contrária ao vento e a sua nave vai se movimentar lateralmente sem perder o controle. O mesmo conselho também serve para os ímãs eletromagnéticos que te sugam em pistas como Port Town 2 e Fire Field.



Abuse do giro para se defender de batidas com outros carros. Poucos jogadores sabem que girar te torna brevemente imune contra danos de colisão com outras máquinas, além de diminuir a distância do empurrão que a sua nave pode levar. O giro possui um pequeno *cooldown* após o uso, porém não é nada que te impeça de usá-lo sempre que você sentir que vai passar bem perto de outro carro. Um bom exemplo é quando aparece o sinal de que alguns oponentes estão se aproximando bem rápido pelas suas costas. Lembre-se que o *cooldown* do giro sempre reseta quando você usa uma rampa para pular, portanto sempre utilize-o um pouco antes para evitar que os oponentes te empurrem no meio do pulo.

Outro momento essencial para o uso do giro acontece nos momentos finais das corridas, quando a sua energia está quase acabando. Muitos jogadores costumam utilizar os últimos resquícios de energia para ativar o Boost e ganhar um pouco mais de velocidade quando estão bem perto da linha de chegada. A estratégia é arriscada pois qualquer batidinha pode explodir sua nave, porém você pode ficar mais seguro se usar o giro para se proteger de forma que a invencibilidade só acabe no momento em que você cruzar a linha.



Fique de olho nos veículos com fumaça e tente pegar K.O.s sempre que puder. Um K.O. acontece quando você destrói outra nave ao colidir com ela no momento em que ela estiver soltando um efeito de fumaça, sinalizando que aquele carro está perto de ficar sem energia. Fazer isso te garante um pequeno aumento permanente na extensão da sua barra de energia até o final da corrida. Se a oportunidade surgir você pode tentar acumular vários K.O.s para aumentar a barra de energia significativamente. Essa estratégia é extremamente eficaz durante os eventos de Grand Prix e Mini Prix, pois a melhoria da barra permanece em todas as corridas subsequentes.

A partir da segunda volta os Bumpers de cor cinza controlados pelo computador começam a aparecer pela pista e, na maioria das vezes, eles são a maior fonte de K.O.s para os jogadores. Eles necessitam de quatro batidas para serem destruídos e apenas o último toque conta como um K.O. Se você estiver sem adversários que possam atrapalhar por perto, é possível "farmar" K.O.s em cima dos Bumpers cinza batendo neles por trás bem devagar.

Por outro lado, destruir o carro de adversários humanos é uma tarefa muito mais difícil e dependente de sorte, porém a recompensa é a restauração completa e instantânea da sua barra de energia além da melhoria padrão. No geral, qualquer K.O. é importante e a energia extra pode fazer toda a diferença ao longo prazo. Portanto, se você perceber alguma fumaça vazando de qualquer veículo, considere atacá-lo com giros ou batidas se for possível.



Uma das principais novidades de F-Zero 99 é o Super Boost que te transporta temporariamente para uma avenida aérea. Para ativar o recurso, o jogador precisa coletar esferas de energia amarela até encher uma barra especial. Como recompensa, estar na "Skyway" te garante benefícios temporários de invencibilidade e velocidade, além de evitar o tráfego e automatizar qualquer necessidade de fazer curvas complexas.



Assim como o Bullet Bill em Mario Kart, a função primária dessa mecânica é ajudar os últimos colocados a se recuperarem na corrida. No entanto, a barra de energia amarela eventualmente vai ser preenchida até se você estiver no pelotão da frente durante a corrida. Por essa razão, é essencial que você otimize o uso do Super Boost utilizando-o no momento que ele pode te trazer mais benefícios. Por exemplo, é recomendado utilizar o Super Boost para pular seções da pista que você sabe que vai encontrar mais dificuldades. Evite gastar em linhas retas.

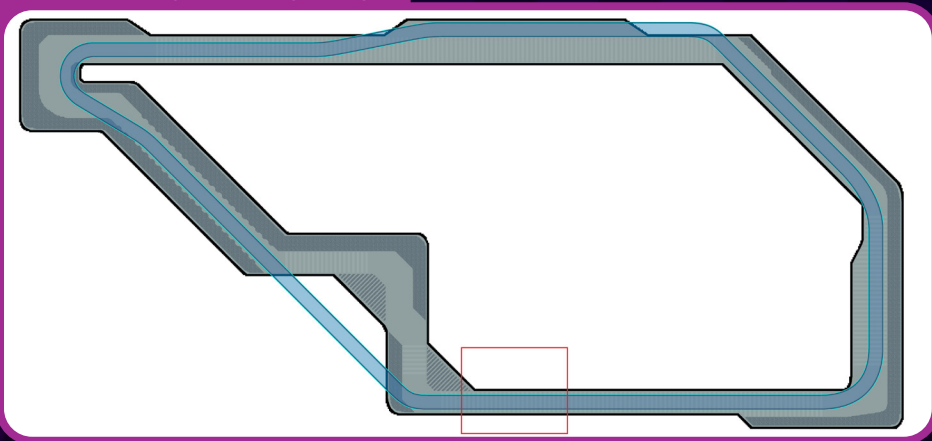
O percurso aéreo da Skyway contém um traçado um pouco diferente da pista normal. A rodovia do céu pega "atalhos" em certos caminhos e curvas mais complexas. Por isso é importante entender que quando a energia amarela da sua nave esvaziar, ela só vai retornar ao chão quando estiver diretamente acima de uma linha reta. O jogo não pode te largar da Skyway no meio de curvas ou atalhos, portanto é possível estender a duração do seu Super Boost em pelo menos três ou quatro segundos a mais se você ativá-lo em um momento que a energia se esgote quando você estiver passando por um desses atalhos.



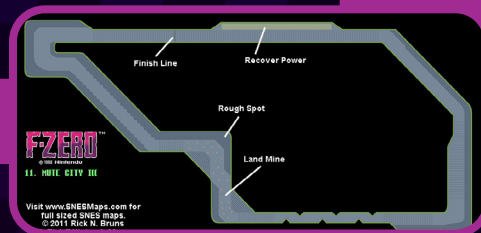


Separamos abaixo imagens dos mapas das sete pistas disponíveis no jogo até o momento e marcamos o lugar que consideramos como o mais benéfico para a ativação do Super Boost. No entanto, não leve isso como uma obrigação. É perfeitamente possível utilizar a Skyway em outros lugares que não estão apontados aqui, especialmente dependendo do contexto e da sua posição na corrida.

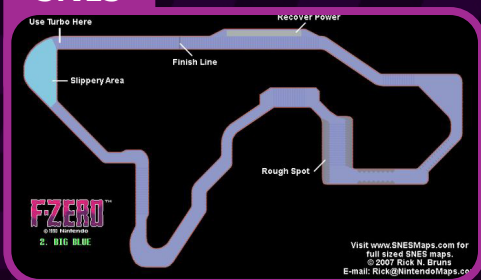
Mute City 1 - Skyway



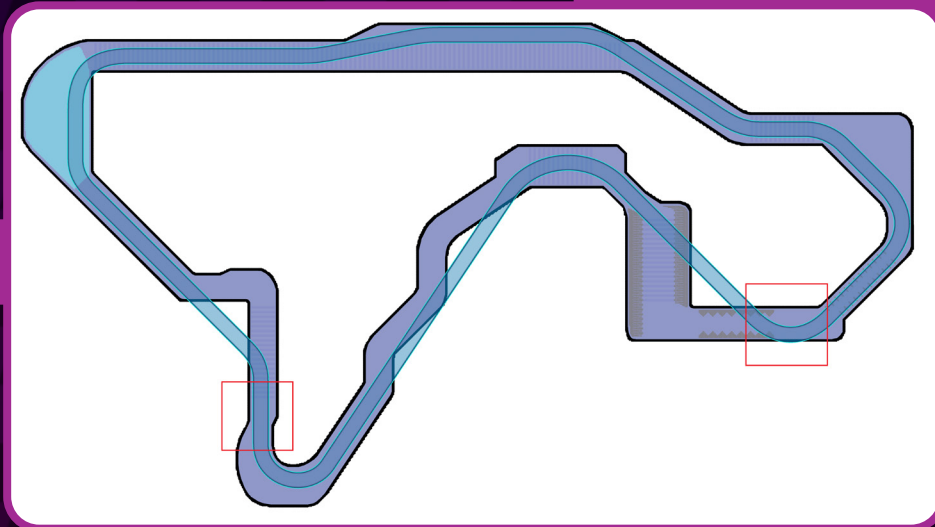
SNES



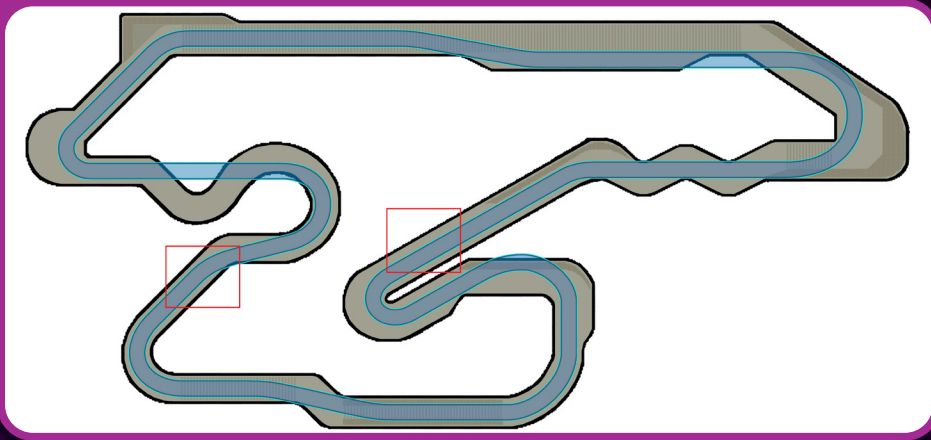
SNES



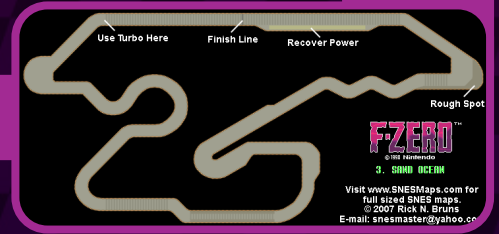
Big Blue - Skyway



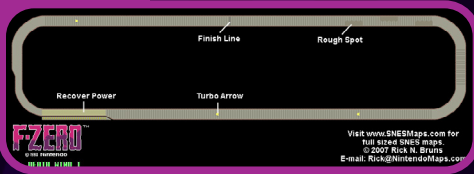
Sand Ocean - Skyway



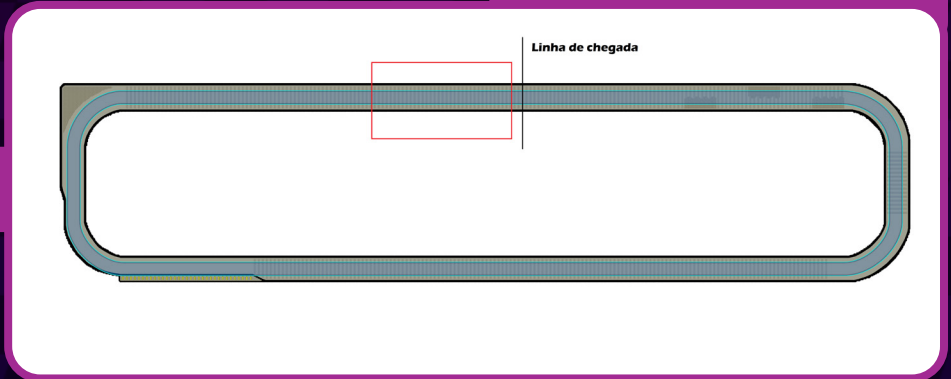
SNES



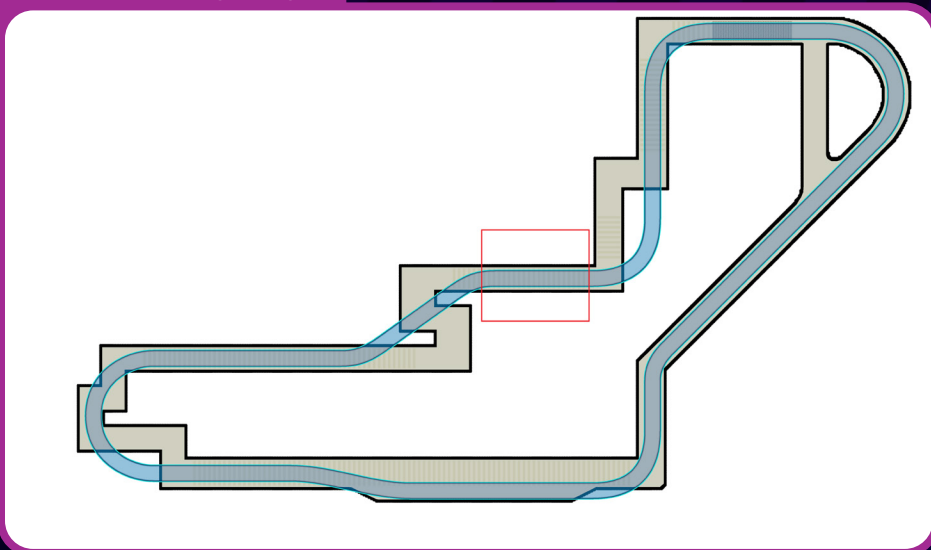
SNES



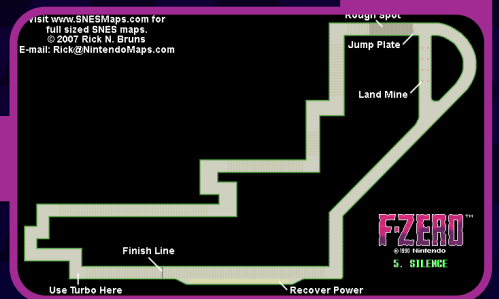
Death Wind 1 - Skyway



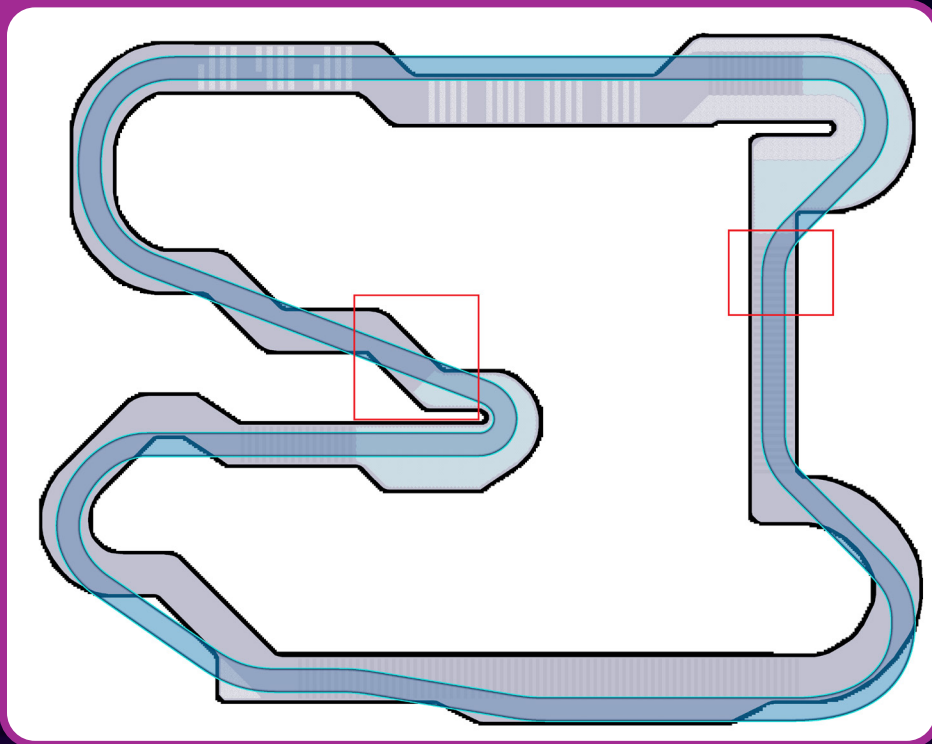
Silence - Skyway



SNES



White Land 1 - Skyway



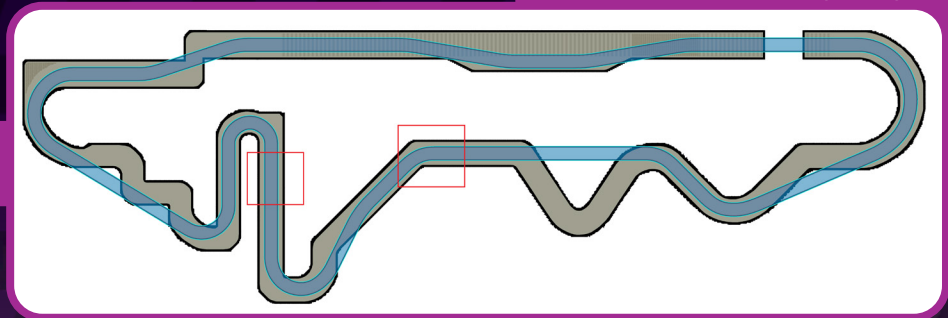
SNES



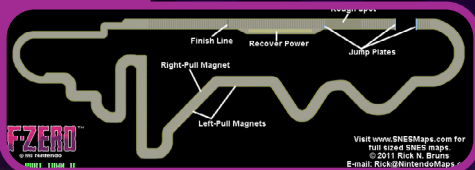
F-ZERO™
© 1997 Nintendo
9. WHITE LAND 1

Visit www.SNESMaps.com for full sized SNES maps.
© 2008 Rick N. Bruns
E-mail: Rick@NintendoMaps.com

Port Town 2 - Skyway



SNES



F-ZERO™
© 1997 Nintendo
10. PORT TOWN 2

Visit www.SNESMaps.com for full sized SNES maps.
© 2011 Rick N. Bruns
E-mail: Rick@NintendoMaps.com



Dominando o seu veículo



Indo muito além dos visuais distintos, cada uma das quatro naves disponíveis em F-Zero 99 possui atributos diferentes que, por sua vez, carregam um impacto imenso na jogabilidade e na tomada de decisões estratégicas durante as corridas. Parece que não importa tanto à primeira vista, mas basta jogar um pouquinho para perceber a tremenda influência causada pelos quatro atributos principais: aceleração, aderência, resistência e velocidade máxima.

BLUE FALCON	GOLDEN FOX	WILD GOOSE	FIRE STINGRAY
			
STATS			
<p>ボディ強度</p> <p>回復度</p> <p>グリップ</p> <p>最高速度 457 km/h</p> <p>km/h 加速</p>	<p>ボディ強度</p> <p>回復度</p> <p>グリップ</p> <p>最高速度 437 km/h</p> <p>km/h 加速</p>	<p>ボディ強度</p> <p>回復度</p> <p>グリップ</p> <p>最高速度 462 km/h</p> <p>km/h 加速</p>	<p>ボディ強度</p> <p>回復度</p> <p>グリップ</p> <p>最高速度 478 km/h</p> <p>km/h 加速</p>

As máquinas são balanceadas tendo em mente pontos fortes e fracos, por isso é essencial compreender as características de cada uma para que você possa extrair o potencial máximo da sua nave, ao mesmo tempo que sabe como abusar conscientemente das fraquezas dos outros pilotos.



Wild Goose



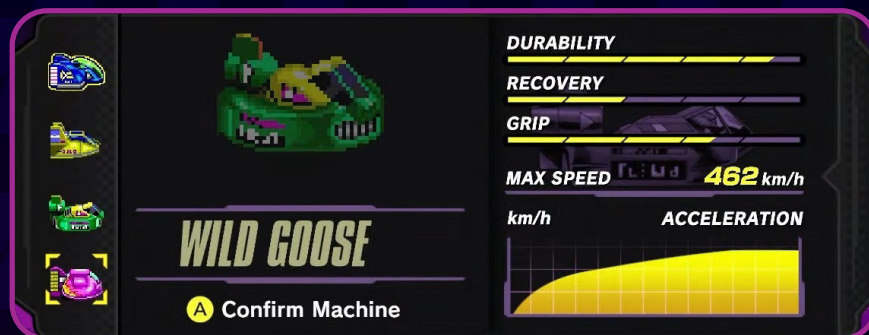
A durável Wild Goose é a nave mais “excêntrica” em termos de estratégia e plano de jogo. A sua principal característica é a resistência colossal que permite a ela tomar muita porrada sem precisar se importar muito

com a perda de energia ou controle da nave. Por outro lado, a sua péssima aceleração faz com que ela recupere pouquíssima vida ao passar em estações de energia. Dessa forma, ela não pode arriscar o uso de boosts com a frequência das outras máquinas sem correr o risco de ficar com a vida no vermelho.

Para extrair o potencial da sua resistência magnífica, uma boa Wild Goose precisa focar em andar junto da multidão de carros com o intuito de coletar muita energia amarela para poder abusar do Superboost nas voltas decisivas. Ao tomar pouco dano com batidas, a nave se mostra perfeita para andar no meio da multidão coletando recursos, mantendo uma boa posição e poupando energia até a última volta, quando ela finalmente pode liberar tudo em uma investida brutal buscando o primeiro lugar.

Saber reconhecer o momento propício para usar e quando guardar o Superboost é obrigatório se você quer ganhar uma corrida, pois essa é a única ferramenta que a nave tem para competir contra a velocidade infinitamente superior das outras máquinas. Resumindo, o plano de jogo ideal é passar as três primeiras voltas mantendo a posição por volta da vigésima colocação com um uso consciente da energia enquanto aguarda pela arrancada final com os recursos acumulados na última volta.

Durante os Grand Prix, a Wild Goose pode compensar a recuperação fraca ao estender a barra de vida permanentemente conseguindo K.O.s. Esse upgrade vai durar pelo resto do campeonato, portanto é recomendado que você foque em acumular pelo menos uns dois ou três K.O.s na sua primeira corrida, mesmo que isso custe algumas posições no ranking geral. É um excelente investimento a longo prazo.



Golden Fox



Considerada o pior veículo do jogo original de Super Nintendo, a Golden Fox passou por um dos maiores *glow-ups* possíveis e se tornou, teoricamente, o melhor veículo para os jogadores de nível mais alto em F-Zero 99. Isso ocorreu por conta da troca do sistema de boost antigo para o sistema utilizado nos títulos mais modernos da série.

No SNES, o jogador tinha acesso a apenas um boost por volta completa, mas agora o boost pode ser usado infinitas vezes contanto que você tenha energia para gastar.

A Golden Fox sempre foi a máquina com a maior taxa de recuperação de energia nas estações, porém isso não importava muito no F-Zero original. Agora no Battle Royale do Switch, os usuários da nave amarela podem simplesmente abusar da aceleração absurda para começar liderando a corrida desde o início, isolar-se na frente e nunca mais sair.

Mas como isso é possível? Usando boost a todo momento e dirigindo sem cometer erros. A recarga de energia da Golden Fox chega a ser bizarra de tão quebrada. Você pode chegar na estação de recarga da Mute City 1 com a energia no vermelho e simplesmente sair de lá com a barra totalmente restaurada. Dessa forma você pode ficar *spammando* o boost sempre que der para se isolar na liderança e se manter por lá até o final.

No entanto, a máquina obviamente não é perfeita e conta com alguns pontos fracos que podem ser abusados. Antes de tudo, é preciso lembrar que você obrigatoriamente precisa ter uma boa largada para poder ativar o seu boost primeiro do que os outros. Se você errar, dificilmente vai ter uma chance de ficar na liderança. Segundamente, a Golden Fox não pode contar com o uso Superboost pois é quase impossível acumular energia amarela quando se está na liderança isolada.



Além disso, a Golden Fox é extremamente frágil. Qualquer batidinha pode te jogar longe, arrancando bastante vida e velocidade no processo. Some isso ao fato de que ela geralmente vai gastar muita energia para poder se manter na liderança e você tem uma máquina que qualquer errinho ou descuido pode significar a morte.

Pessoalmente, eu acredito que a Golden Fox vale a pena para qualquer tipo de jogador por causa do seu risco-benefício altíssimo. Você vai morrer bastante tentando segurar a liderança, mas eventualmente também vai conseguir atingir a vitória com uma facilidade tremenda sem precisar depender da sorte que nem as outras máquinas.

É importante ressaltar que quanto mais difícil e complexa é a pista, mais complicado será manter a liderança com a Golden Fox. Por outra ótica, isso também significa que é muito mais fácil dominar a competição em pistas simples e com poucas curvas. Por exemplo, Mute City 1 e Death Wind 1 são extremamente fáceis de serem abusadas com essa estratégia. Praticamente não há curvas e você só precisa aprender a desviar dos Bumpers controlados pelo computador para transformar a corrida em um grande Time Trial glorificado.



Fire Stingray



Considerada a melhor e mais rápida nave do jogo original de Super Nintendo, a Fire Stingray continua sendo excelente no Battle Royale de Switch. Ostentando a maior velocidade máxima possível sem o uso de boost, a máquina também conta com o melhor atributo de aderência. Isso significa que fazer curvas com ela é bem mais fácil e seguro. No entanto, isso vem ao custo da sua aceleração e resistência serem sofríveis.

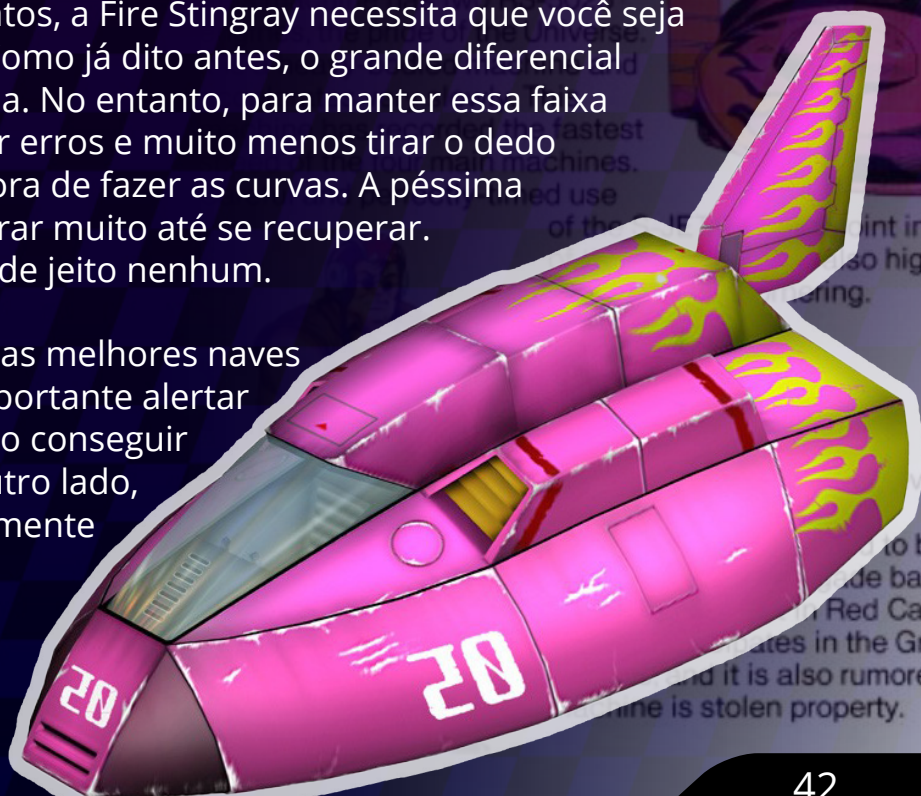


A Fire Stingray sofre muito no começo da corrida porque ela demora demais para chegar em uma velocidade aceitável por conta da aceleração baixa. Isso meio que força ela a ficar junto da multidão caótica de máquinas enquanto tenta acumular esferas de energia amarela sem perder muita saúde para chegar ao pelotão da frente.

Uma vez que o piloto da Fire Stingray consegue espaço e se livra da manada de adversários que possam atrapalhar, o verdadeiro potencial da nave finalmente pode ser extraído. Eu já disse que ela é muito rápida? Então... Digamos que ela é realmente muito rápida e ainda pode se movimentar com mais liberdade do que as outras máquinas. Em uma disputa hipotética em linha reta, a única maneira de competir com ela é dependendo do boost, que é recurso finito e arriscado.

Ao contrário da Golden Fox que, apesar de não permitir erros, ainda consegue ser efetiva na mão de jogadores novatos, a Fire Stingray necessita que você seja um piloto mais do que excepcional. Como já dito antes, o grande diferencial dessa máquina é a velocidade máxima. No entanto, para manter essa faixa de velocidade você não pode cometer erros e muito menos tirar o dedo do acelerador por muito tempo na hora de fazer as curvas. A péssima aceleração significa que ela vai demorar muito até se recuperar. Você não pode deixar isso acontecer de jeito nenhum.

A Fire Stingray continua sendo uma das melhores naves do jogo, senão a melhor. Porém é importante alertar que apenas jogadores experientes vão conseguir se beneficiar do seu potencial. Por outro lado, no modo de Time Trial ela é extremamente eficiente e pode ser recomendada para jogadores de todos os níveis.



Blue Falcon



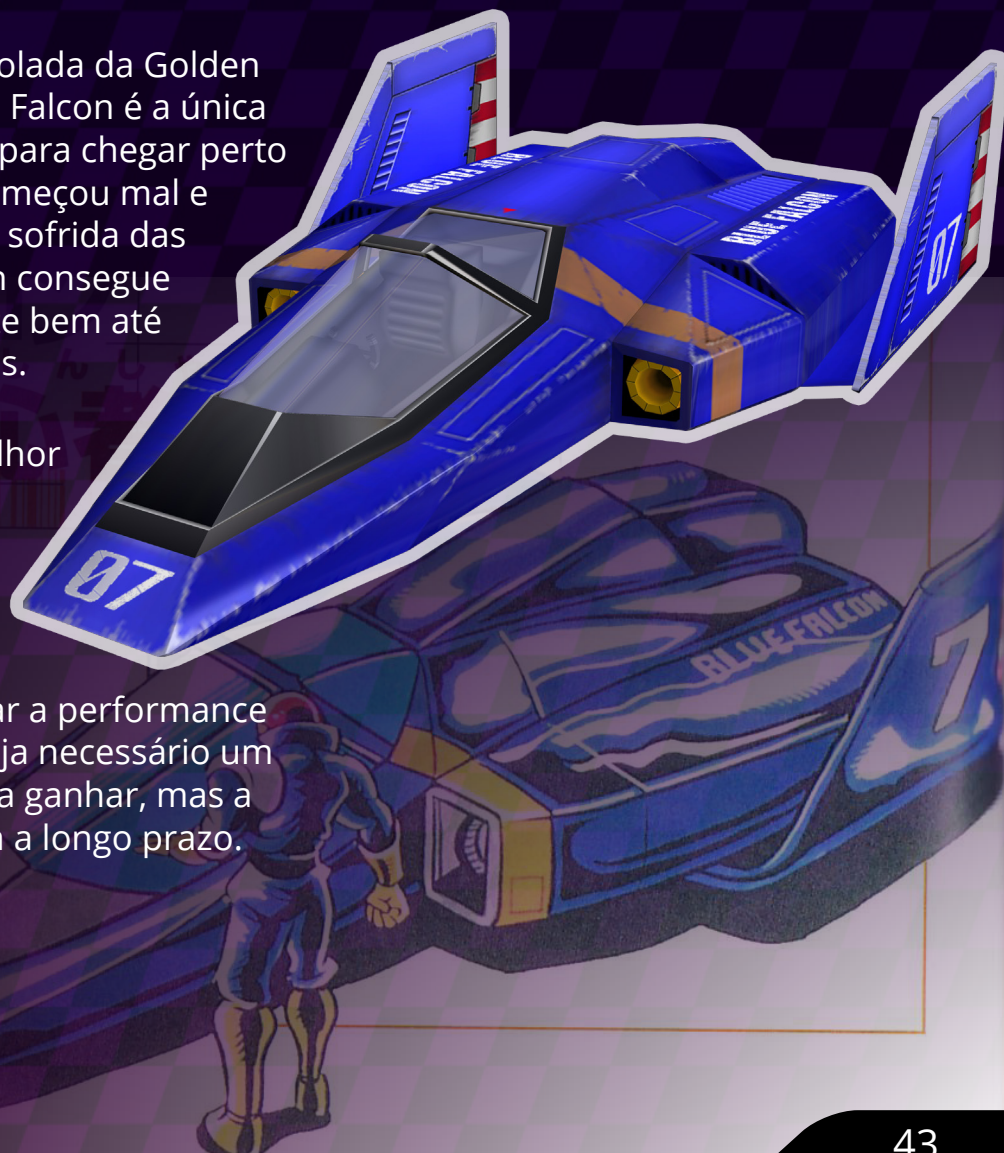
A icônica Blue Falcon do nosso querido Captain Falcon pode ser resumida perfeitamente com a frase “pau para toda obra”. Ela não é excelente em nenhum atributo, mas também não apresenta fraquezas abismais. Ao contrário do que o balanceamento de outros jogos possam te levar a pensar, a falta de uma grande especialidade acaba não sendo tão maléfica nesse contexto específico de um Battle Royale tão caótico e dinâmico.



Não é garantia que você sempre vai conseguir arranjar K.O.s com a Wild Goose, não é certo que você sempre vai conseguir manter a liderança com a Golden Fox e também não dá para contar que a sua Fire Stingray sempre vai ter a oportunidade de manter a velocidade máxima. No fim de tudo, a única garantia em F-Zero 99 é que você sempre pode se adaptar para encarar qualquer adversidade com a Blue Falcon.

Precisa contestar a liderança isolada da Golden Fox no início da corrida? A Blue Falcon é a única nave com uma aceleração boa para chegar perto sem arriscar toda a energia. Começou mal e agora tem que lidar com a vida sofrida das últimas posições? A Blue Falcon consegue aguentar o tranco relativamente bem até você acumular esferas amarelas.


Ela definitivamente não é a melhor em nenhuma dessas situações apontadas, mas a versatilidade dos seus atributos ainda consegue compensar essa fraqueza de maneira que não parece impossível contestar a performance das outras máquinas. Talvez seja necessário um pouquinho a mais de sorte para ganhar, mas a consistência sempre compensa a longo prazo.



Vitória é consequência da diversão



Se você leu até aqui, já deve ter percebido que F-Zero 99 é um jogo muito mais complexo do que aparenta inicialmente. Não passou nem um mês desde o lançamento do jogo e os jogadores já estão observando uma espécie de “meta” se formando nos níveis mais altos. Isso não significa, porém, que tudo que importa para os jogadores deve ser sempre ganhar.

Emocionar-se com o boost e acabar se matando sozinho sempre arranca momentos memoráveis. Controlar o carrinho azul após morrer só para causar o caos na pista é relaxante. Liberar novas cores e decalques só por competir é instigante. Perder em F-Zero 99 também pode ser divertido. É claro que ganhar é muito importante, afinal das contas esse guia foi feito justamente para te ajudar nesse objetivo, porém sempre recorde-se que essa missão fica muito mais fácil e natural se você estiver se divertindo no caminho. 

F-ZERO™ 99



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



twitter.com/nintendoblast

Seguir



facebook.com/nintendoblast

Curtir



instagram.com/gameblast

Seguir



gameblast.com.br/podcast

Inscrever-se



nintendoblast.com.br/newsletter

Assine



por Fábio Castanho

Revisão: Thais Santos
Diagramação: Felipe Castello



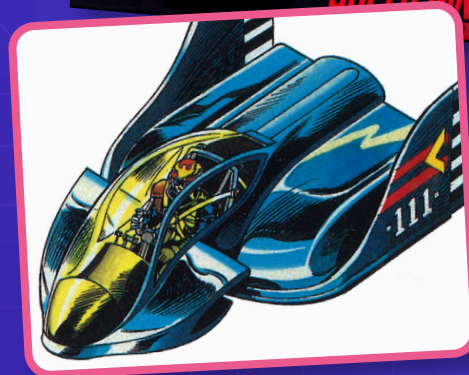
CAPTAIN FALCON

O ÍCONE RENASCIDO

1990. A 4ª Geração de games havia começado dois anos antes, com a Sega lançando seu mais novo console, o Mega Drive. Dessa forma, a 4ª e mais lendária Guerra dos Consoles começou. Sega atacava a Nintendo com seus gráficos de ponta, 16-bits contra os 8-bits do NES. Acuada, a Nintendo precisava revidar. Ela desenvolveu seu mais novo console, o SNES, com 3 games no ataque: Super Mario World, Pilotwings e F-Zero. Assim, nascia **Captain Falcon**.

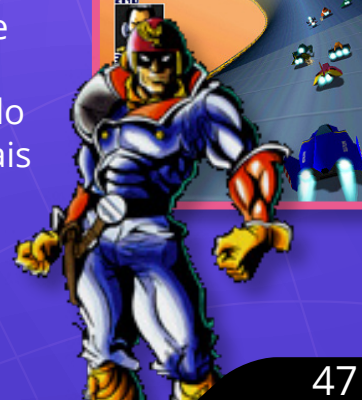
Grand-Prix

A história de Captain Falcon é a história de sua franquia. **F-Zero** era um jogo de corrida diferente dos outros: era de único jogador e com uma pegada mais futurista, com carros voadores e cores incrivelmente vivas. Atraía pela alta dificuldade e pelos gráficos de última geração, passando uma impressão de profundidade, feito exclusivamente para mostrar o poder de processamento do SNES.



Captain Falcon não aparecia propriamente no jogo (apenas sua cabeça é levemente visível dentro do seu fiel carro, o **Blue Falcon**), mas era possível vê-lo por completo no manual, em uma história em quadrinhos de oito páginas que detalham seu estilo de vida como caçador de recompensas e piloto, capturando criminosos e vencendo corridas. Aliás, todas as imagens de **F-Zero 99** são deste manual.

F-Zero rasgou a crítica com notas positivas e elogios. Foi responsável pelo revigoramento dos jogos de corrida e criação do subgênero de corridas futuristas, além de se tornar um ícone pelo estilo artístico único. E eis que veio a lendária sequência, **F-Zero X**, para o Nintendo 64 em 1998. Rápido, com multiplayer, mais pilotos, mais difícil e mais divertido, era o retorno triunfante de Captain Falcon aos holofotes.





Depois dele, veio o icônico **F-Zero GX**, de GameCube, lançado em 2003, notório pela sua dificuldade absurda e desenvolvido em uma parceria entre Nintendo e Sega.

O voo do falcão índigo

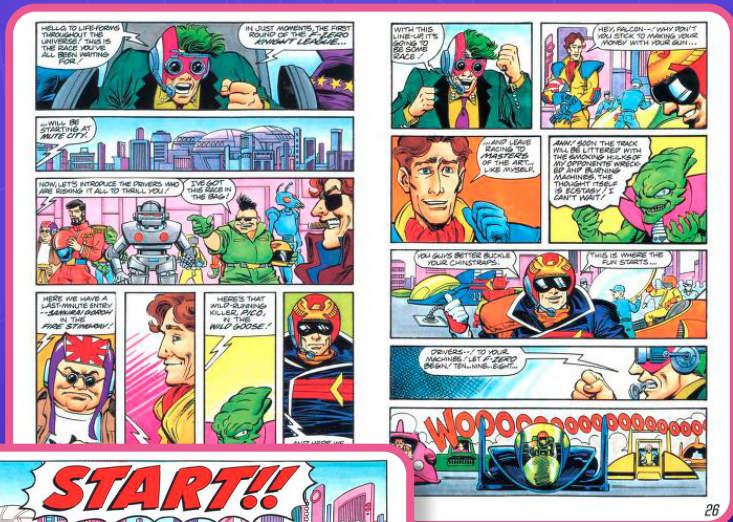
Captain Falcon é diferente dos demais protagonistas da Nintendo. Sabemos de toda a jornada trágica de Samus, a história de cada reencarnação de Link, a odisseia de Mario por 1000 empregos, a dinastia dos Kongs, as peripécias de Kirby, as desventuras de Olimar e seus

amigos, mas Captain Falcon? Até seu nome é um mistério (Douglas Jay, na versão americana e aceito pelos fãs, é na verdade uma tradução errada).

As únicas informações concretas sobre ele são que ele nasceu na Terra, na cidade de Port Town, e tem como objetivo vencer corridas e lutar contra as forças do mal, lideradas pelo temível senhor do crime, Black Shadow, determinado em dominar o Universo. Mesmo assim, Falcon ganhou o coração dos jogadores por sua aparência distante e misteriosa, seu design único e seu carisma silencioso (e gritante em outra certa franquia).



Takaya Imamura, ex-desenvolvedor principal de F-Zero e cocriador do personagem (ao lado de Shigeru Miyamoto), revelou que Captain Falcon foi criado para ser a mascote do SNES, com suas cores predominantemente escolhidas para fazer par com os botões da versão japonesa, o Super Famicom. De acordo com Imamura, a equipe queria um personagem com nome de "Captain" para combinar como mascote.



Quando a HQ do manual foi apresentada para a equipe da Nintendo nos Estados Unidos, a recepção com Captain Falcon foi universalmente elogiada, com ideias surgindo e, tão de repente quanto, Captain Falcon fez F-Zero nascer e ele, o herói. E as pistas não seriam o único lugar em que o misterioso vigilante enfrentaria perigos.

SHOW ME YOUR MOVES!

Em 1999, Masahiro Sakurai e Nintendo lançaram o primeiro título da consagrada Super Smash Bros.

para o Nintendo 64. 12 personagens, 8 iniciais e 4 figuras misteriosas. Entre elas, saindo de seu alazão azulado pela primeira vez, estava Captain Falcon, desferindo golpes nunca vistos antes como o **Falcon Kick**, **Raptor Boost**, **Falcon Dive**, o temível **Knee of Justice** e o icônico **Falcon Punch!** Cheios de personalidade e força, eram claras as homenagens aos shows de tokusatsu com sua alta pompa e ação coreografada.



Sua aparência em Smash 64 e Melee deriva de F-Zero X, enquanto de Brawl até Ultimate é uma mistura do redesign de F-Zero GX com o cachecol de F-Zero: GP Legend (de GBA). Com golpes rápidos e cheios de personalidade, Falcon se tornou um ícone da franquia, transmitindo poder para seus jogadores e emitindo medo para seus adversários. Inclusive invocando seu fiel Blue Falcon como Final Smash (**C'MON! BLUE FALCON!**).

Nada mais, Smash se tornou uma segunda casa para Falcon, visto que ele apareceu em mais jogos de Smash (6 ao todo; 5, se considerar 3DS e Wii U um único jogo) que em sua própria franquia (5 ao todo; 6 se o arcade F-Zero AX for considerado) já que sua série foi colocada na geladeira por tantos anos. E por falar neste tópico...

Precisa-se de heróis

F-Zero teve F-Zero Clímax como seu último jogo lançado, exclusivamente para o Japão, para o GBA em 2004. Antes disso, o último lançamento mundial foi GP Legend, também para GBA em 2004. Ambos os jogos foram baseados no anime e fizeram relativo sucesso. Mas, então, misteriosamente, a franquia sumiu.



Similar aos outros vigilantes estelares da Nintendo, Samus e Fox McCloud, Captain Falcon foi congelado em carbonita, mas em pior estado. Pelo menos Metroid e Star Fox ganhavam jogos de forma esparsa, seja um spin-off, seja o lançamento de um jogo cancelado, seja uma aventura inteiramente nova. Falcon, por outro lado, não teve a mesma sorte, esperando no cockpit pacientemente por uma chance de ligar os motores, abrir as asas e voar.

Por anos, Captain Falcon e F-Zero só apareciam em ports e aparições especiais. No começo de sua carreira, o capacete do herói apareceu no modo "Great Cave Offensive" de **Kirby Super Star** (SNES); uma ponta em **Nintendo Land** (Wii U) e bastante conteúdo em **Mario Kart 8** (Wii U). Diversas vezes apareceu como decoração em **Animal Crossing** e minigame em **WarioWare**, e até em **Tekken Tag Team Tournament 2** (Wii U) como roupa para personagens.




Eu não cresci com F-Zero, mas, de alguma forma, eu sempre soube do que se tratava e sempre soube quem Captain Falcon era. Graças a **Super Smash Bros. Brawl** (Wii), eu pude conhecer quem era aquele justiceiro misterioso. Seu jeito diferente, sua postura despojada e velocidade me atraíram. Era diferente de qualquer outro personagem de jogo que eu já tinha visto. Anos depois, tive a oportunidade de jogar F-Zero e me apaixonei pela proposta difícil.

Eu sempre tive afeto por franquias criminalmente mal apreciadas (não é à toa que Earthbound é minha trilogia favorita de todos os tempos), então obviamente eu me simpatizei pelo rico universo de F-Zero. Quando eu estava aceitando que ele jamais voltaria, um som cortou o silêncio.

READY... GO!!!

Sem qualquer anúncio prévio, na Direct do dia 14 de setembro, era mostrado **F-Zero 99**, um Battle Royale gratuito aos moldes do jogo original onde 99 jogadores correm ao mesmo tempo e, com todas as forças e determinação, tentam chegar em primeiro lugar (nem que sejam explodindo logo depois da linha de chegada). Não é uma novidade no gênero (vide Super Mario Bros. 35 ou Tetris 99), mas qualquer coisa já era o bastante (**YES!**).



Captain Falcon estava de volta, com um recomeço pequeno, mas quem sabe? Talvez precise ser assim. Começar com corridas de kart para chegar às corridas profissionais. Correr antes de voar. E, neste caso, um falcão precisa dar pequenos passos se quiser alçar os céus. Seja como for, a lenda está de volta. **FALCON PUNCH!!!** 



Revista GameBlast 67

Neste mês viajaremos pelo universo vasto de Starfield!



Nesta edição, trazemos a nossas dicas para iniciantes em Baldu's Gate 3, falamos sobre o estúdio responsável pela matéria de capa, Bethesda Game Studios e mais!

Baixe já a sua!

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista