NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBLAST.COM.BR

#61
NOV
2014

CC
BY NC ND

BAYONETTA 2



ESPECIAL: 5 ANOS DE REVISTA NINTENDO BLAST

ANÁLISE: SUPER SMASH BROS. (3DS)

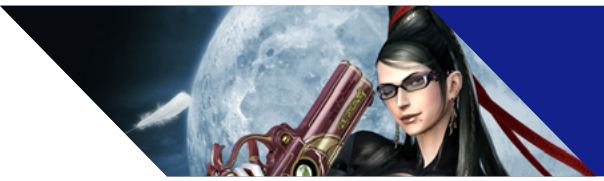


A beleza do Wii U

O exclusivo mais inesperado do Wii U finalmente chegou! Bayonetta 2 é o grande jogo desse mês, e por isso não apenas preparamos uma matéria especial sobre essa obra-prima da Platinum Games, como também trouxemos o Perfil da bruxa e o Top 10 de Hack 'n' Slash dos consoles da Nintendo. Você ainda confere a comemoração do 5º aniversario da Revista Nintendo Blast, a Análise de Super Smash Bros. for 3DS, a Prévia de Sonic Boom e muito mais! – **Rafael Neves**



CARTAS
NBlast Responde **04**



PERFIL
Bayonetta (Wii U) **07**



BLAST FROM THE PAST
Shantae (GBC) **14**



PRÉVIA
Sonic Boom: Shattered Crystal (3DS) **17**



ANÁLISE
Super Smash Bros. for 3DS (3DS) **23**



TOP 10
Os melhores hack 'n' slash da Nintendo **37**



ESPECIAL
Bayonetta 2 (Wii U) **47**



ESPECIAL
5 anos de Revista Nintendo Blast **60**

NINTENDO BLAST

DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO
Sérgio Estrella

DIRETOR EDITORIAL
Rafael Neves

DIRETOR DE PAUTAS
Luciana Anselmo

DIRETOR DE REVISÃO
Alberto Canen

DIRETOR DE DIAGRAMAÇÃO
Gabriel Leles

REDAÇÃO
Gilson Peres
Hugo H. Pereira
Ítalo Chianca
Lucas Pinheiro
Rafael Neves

REVISÃO
Alberto Canen
Jaime Ninice
José Carlos Alves
Leonardo Nazareth
Luigi Santana
Vitor Tibério

DIAGRAMAÇÃO
Breno Madureira
Gabriel Leles
Guilherme Kennio
Ítalo Lourenço
Maria Rita
Tiffany Silva

CAPA
Wellington Fox

Capas cortadas

Artes que quase estamparam esta edição



Daniel Silva



Diego Migueis



Felipe Araújo

HQ Blast

A nova musa por ***Fernando Souza***



FAÇA SUA ASSINATURA
GRÁTIS
DA REVISTA
NINTENDO BLAST!

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

ASSINAR!

N BLAST RESPONDE!

Diagramação: Guilherme Kennio



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***.

Carta do mês

Pedra, lá estava eu analisando meus Pokémon no box quando ao ver os stats de um Sunkern eu vi que nos marcadores (abaixo da imagem do Pokémon) uma espécie de carinha (um emoticon) cor de rosa, gostaria que dividisse sua sabedoria comigo explicando o que significa aquele simbolo... Obrigado :)

Anônimo "Pokérus" da Silva

Essa pequena carinha roxa significa que o seu Pokémon foi infectado com um vírus raríssimo chamado Pokérus. Mas não entre em desespero ainda e muito menos corra para o Poké Center, porque isso é uma coisa muito boa!

Pokérus é uma doença extremamente rara de se manifestar que faz com que o Pokémon infectado ganhe o dobro de pontos EV nas batalhas! O mais interessante é que o vírus pode ser facilmente transmitido para outros monstrinhos, simplesmente colocando-os em posições próximas ao Pokémon infectado na sua equipe e deixá-los lutar algumas batalhas. Entretanto, no seu caso, o Pokémon já está curado e não pode mais transmitir o vírus, infelizmente.



Você sabe que o Pokémon se encontra atualmente infectado quando o status dele mostra a palavra "Pokérus". Nesta situação a doença pode ser transmitida mas deve-se ficar atento pois se você mantiver o Pokémon na sua equipe, o vírus desparece em mais ou menos dois dias. Se você mantivé-lo em uma caixa, entretanto, o Pokérus pode durar indefinidamente. Uma vez curado, o status do Pokémon volta ao normal e a sua ficha passa a apresentar a carinha que você mencionou. Os efeitos do Pokérus continuam permanentemente e o seu monstrinho continuará a receber o dobro de EV, mas não poderá mais transmitir o vírus.

É verdade que com a introdução do Super Training em X/Y o Pokérus perdeu um pouco do seu valor, mas mesmo assim ele continua sendo a forma mais rápida de maximizar os EV de um Pokémon e a sua aparição é ainda mais rara que a de shinies, sendo 1 em 21.178,6... então, parabéns!

Pedra! Primeiramente obrigado por suas respostas, me ajudaram muito. Comprei um DS Lite numa loja física, levei o console para casa e quando olhei na parte de trás do DS ... li a temível frase "Made in China". Este console é pirata? Ou existe DS original fabricado na China? E quanto a qualidade?

Anônimo "Chin-Chaber" da Silva

Não se preocupe, o fato de ter sido fabricado na China não quer dizer que seja falso. Muitos consoles da Nintendo (e de outras empresas) são realmente fabricados na China, devido ao custo mais baixo. Quanto à qualidade, se o portátil for original mesmo então pode ter certeza que mesmo tendo sido fabricado na China ele terá a qualidade que esperamos dos produtos da Nintendo.

Ei, Pedra, é verdade aquele boato que a Nintendo exigiu que "nerfassem" os peitos da Bayonetta, para que ela não parecesse tão apelativa sexualmente? Ou é mentira e ela continua com tudo em cima?

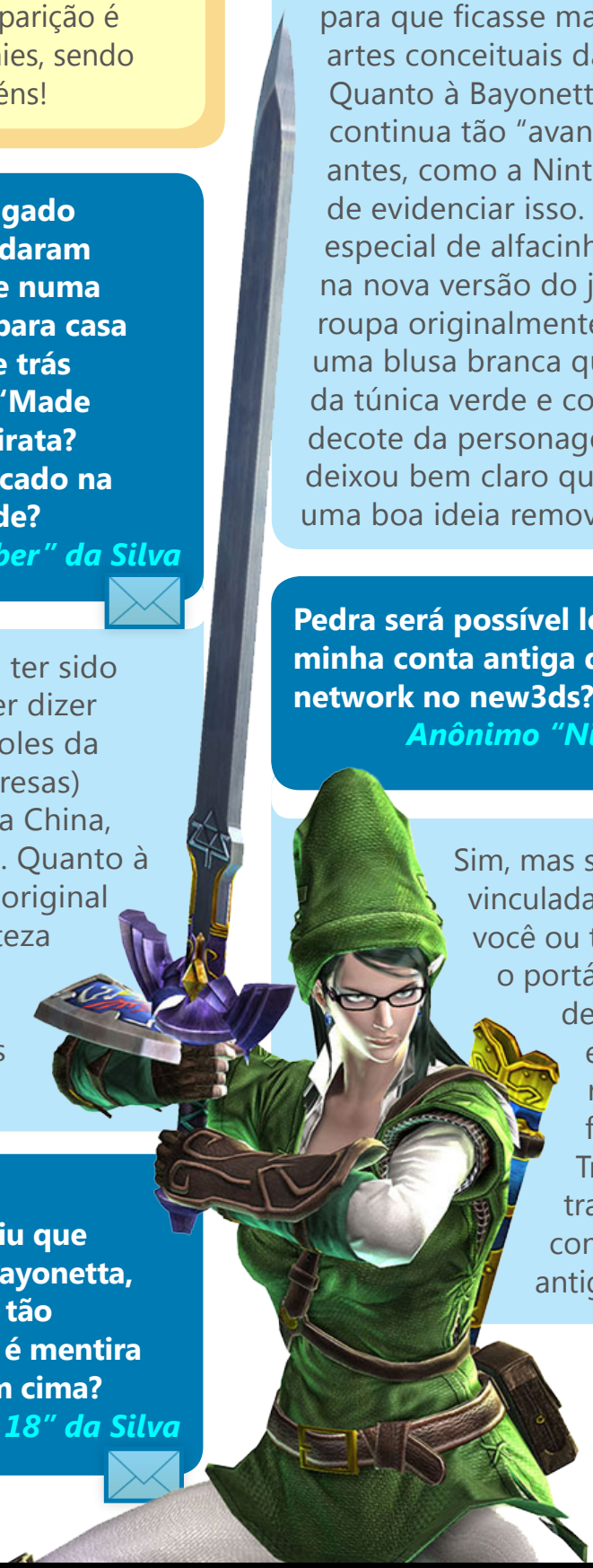
Anônimo "PEGI 18" da Silva

Na verdade, quem teve uma redução no número de sutiã — por assim dizer — foi a Jeanne, a rival de Bayonetta. De acordo com os desenvolvedores, isso foi feito no modelo tridimensional para que ficasse mais próximo às artes conceituais da personagem. Quanto à Bayonetta, ela não só continua tão "avantajada" quanto antes, como a Nintendo fez questão de evidenciar isso. Sabe a roupa especial de alfacinho que ela usa na nova versão do jogo? Então, essa roupa originalmente contava com uma blusa branca que ficava por baixo da túnica verde e cobria boa parte do decote da personagem. A Nintendo deixou bem claro que acreditava ser uma boa ideia remover esta blusa.

Pedra será possível login na minha conta antiga da nintendo network no new3ds?

Anônimo "Niutridieci" da Silva

Sim, mas se ela ainda estiver vinculada a outro 3DS, você ou terá que formatar o portátil antigo, a fim de desvincular, ou então — mais recomendável — fazer um System Transfer para transferir todo o conteúdo do sistema antigo para o novo.



Pedra quero jogar Mother 3 mas não quero usar emulador (porque é crime e essa coisa toda), então eu pergunto como jogar esse jogo hoje em dia sem emulador? Pelo que vi esse game é incrível e eu quero jogá-lo o que eu tenho que fazer pra jogar esse jogo sem pirataria e essas coisas?

Anônimo "Lucas" da Silva

Muito bem, parabéns pela nobre iniciativa de não apoiar o uso de emuladores!!! A má notícia é que atualmente a única forma legítima de jogar Mother 3 é tendo um GBA e uma cópia do jogo japonês, já que ele só foi lançado por lá. Isso também implica ter que saber o idioma para poder entender. E, realmente, o jogo é muito bom, então dá pra entender porque tantas pessoas clamam por um relançamento em inglês, né? Se isso vai acontecer um dia permanece um mistério... mas considerando que também depois de muito drama Earthbound (ou Mother 2) finalmente foi lançado no Virtual Console do Wii U recentemente, não seria tão improvável que o mesmo acontecesse com Mother 3...

Pedra baixei o Earthbound no Wii u mas não consigo passar da parte do Mr. Saturn só achei uma passagem pra debaixo de uma cachoeira mas não tem nada lá.....e aproveitando o Earthbound é um dos melhores jogos pra mim agora

Anônimo "Perdido na cachoeira" da Silva

Primeiro você precisa ter falado com o Mr. Saturn que diz que você precisa esperar 3 minutos. Depois você tem que... esperar 3 minutos! xD Vá até a passagem da cachoeira e, quando pedirem a senha, fique COMPLETAMENTE IMÓVEL por 3 minutos. Se quiser aproveite para ir ao banheiro! xD

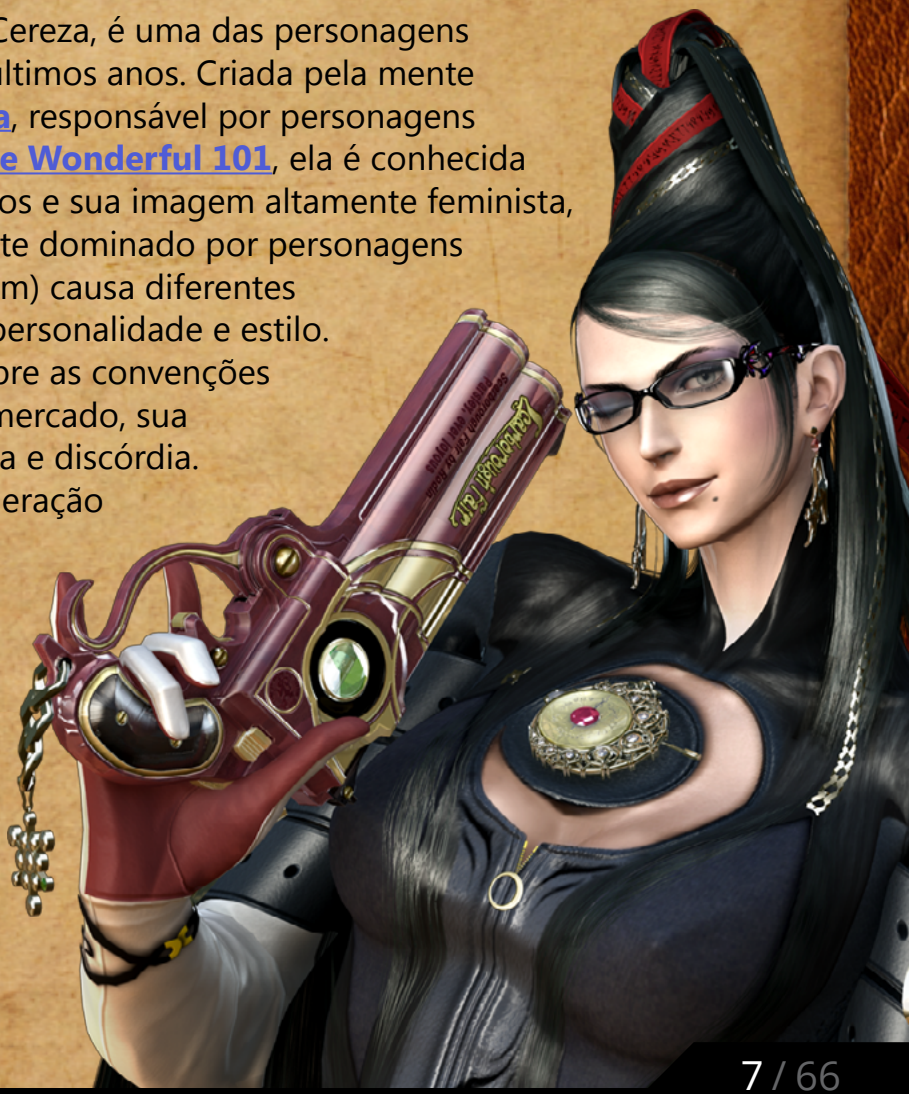


por ***Ítalo Chianca***

Revisão: Jaime Ninice
Diagramação: Ítalo Lourenço

Uma caçadora de estilo sexy e fatal

De casa nova, conheça mais sobre a bruxa caçadora de anjos que trouxe charme, beleza, sensualidade e muita pancadaria em alta definição para as telas do WiiU.



Bayonetta, cujo nome verdadeiro é Cereza, é uma das personagens de videogame mais marcantes dos últimos anos. Criada pela mente brilhante do lendário Hideki Kamiya, responsável por personagens como Okami, Viewtiful Joe e os The Wonderful 101, ela é conhecida mundialmente pelos seus dotes físicos e sua imagem altamente feminista, destacando-a num meio praticamente dominado por personagens masculinos. A jovem (nem tanto assim) causa diferentes opiniões quando o assunto é a sua personalidade e estilo. Embora sua presença marcante quebre as convenções tradicionais pré-estabelecidas pelo mercado, sua sexualidade tem sido ponto de crítica e discórdia. Não teve chance de conhecê-la na geração passada? Ficou curioso para saber mais dessa beldade que acaba de dominar o seu Wii U? Seja qual for o motivo, conheça um pouco mais sobre esta que promete ser uma figura cada vez mais presente no universo Nintendo.

Como nascem as bruxas?

Perseguidas pela inquisição, as mulheres medievais que, de alguma forma, desafiavam as ordens católicas eram taxadas e eternizadas como Bruxas. Algumas, por duvidarem das explicações religiosas ou contestarem os ensinamentos antigos, foram parar em fogueiras. Como até mesmo a utilização de remédios caseiros era motivo de repressão e morte, imagine então desfilar sensualidade? Mas e hoje, como será o processo de criação de uma bruxa moderna?

A bruxa mais sexy dos consoles ainda tem em sua concepção as mãos do desenhista Mari Shimazaki, e as vozes das dubladoras Hellena Taylor (inglês) e Atsuko Tanaka (japonês).

Se existe um lugar onde a imaginação e a liberdade encontram solo fértil para dar vida a sonhos genialmente loucos, este lugar são os videogames. Desafiado a criar um novo game de ação pelo produtor Yusuke Hashimoto, diretor do projeto, Hideki Kamiya decidiu desenvolver uma protagonista feminina para o título, sentindo que ele já tinha feito tudo o que poderia ser feito com heróis masculinos, principalmente levando em consideração o nível de originalidade de cada uma. Para este fim, foi-lhes proposto pelo game designer Mari Shimazaki que criassem uma personagem com três características centrais: que fossem necessariamente uma heróina feminina; uma bruxa moderna; e que fizesse uso, de alguma forma, de quatro armas. Estava dada a receita. Era só misturar os conceitos com algumas mentes pensantes, que logo essa bruxa viria a luz do dia.

Seu nome foi dado pelo barman vendedor de armas, Roudin, e foi inspirado por uma baioneta, arma que mistura um pequeno sabre com pistola ou espingarda.

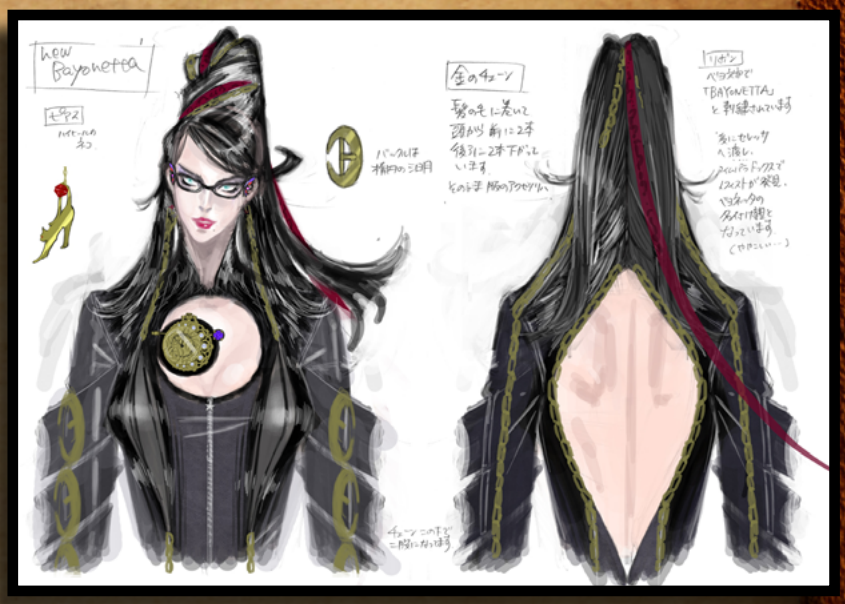


O processo, que teve um ano inteiro de desenvolvimento, passou por umas centenas de desenhos de personagens e tantas outras alterações, com as aparências iniciais semelhantes a uma bruxa tradicional, com uma roupa desfiada. A cor preta na roupa persistiu durante todo o processo, descrito por Shimazaki como sendo sua cor tema, por, claro, se tratar de uma bruxa. A ela foram dadas pernas mais longas e braços compridos para fazê-la mais atraente, além de contribuir para seus dotes durante a ação do jogo, contrariando o que Shimazaki sentia ser uma tendência de personagens femininas em tais jogos com membros curtos e finos.

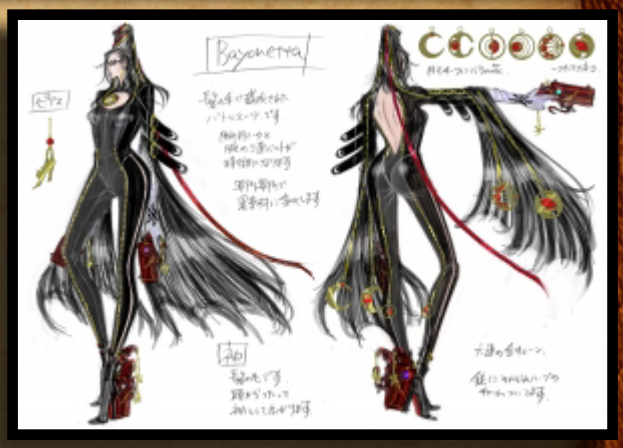
Suas quatro armas foram nomeadas: parsley, sage, rosemary, e thyme, inspiradas em uma canção inglesa chamada de “Scarborough Fair”, devido, principalmente, a paixão de Kamiya por música folk.

Não basta um rostinho bonito, tem que ter estilo.

Com os detalhes e algumas características centrais definidas, era preciso criar o visual, assim como o estilo, além de remodelar um paradigma tradicional de bruxas, que na maioria das vezes nos são apresentadas como velhas rabujentas cheias de verrugas, vestindo trajes esculhambados e de porte de vassouras e o tradicional chapéu preto pontudo. Conhecendo o senhor "originalidade" Kamyia, não é difícil de imaginar que teríamos algo completamente diferente.



Como alternativa ao chapéu pontudo, foi sugerido um penteado descolado que lembrasse o estilo tradicional. No entanto, apesar das preocupações, Kamiya não teve dúvidas sobre o corte do cabelo, aprovando, logo cedo, o visual sem chapéu e com madeixas longas. Logo em seguida, por insistência do criador, foram-lhes dados os famosos óculos, na intenção de diferenciá-la de outras personagens femininas, bem como para lhe dar uma "sensação de mistério e inteligência".



Suas armas também não foram escolhidas por acaso. A premissa das quatro pistolas foi pensada para que Bayonetta pudesse ser capaz de fazer movimentos rápidos, precisos e robustos. Para isso, era necessário um armamento capaz de produzir fogo rápido de forma simples e eficiente. Kamiya aprovou a ideia, alegando sentir que a arma seria "quente" em uma mão feminina.

Durante o processo final de criação da personagem, foi decidido: como Bayonetta convocaria as criaturas das trevas para atacar seus inimigos com o seu cabelo, isto acarretaria na musa perder o controle parcial de seu cabelo e, consequemente, das suas roupas, acabando por deixá-la em trajes mais "confortáveis", por assim dizer.

Já as roupas são um caso à parte, ou melhor, seus cabelos que se transformam em vestimenta. Como de costume, a equipe de desenvolvimento da Platinum Games pensava em algo, digamos, exótico e original. O que mais poderia ser unicamente genial do que cabelos que serviam de roupa e evocavam demônios?

Shimazaki e Kamiya, posteriormente, declaram que o fato da personagem ficar sem roupas ao convocar as criaturas mágicas é um dos seus aspectos favoritos em Bayonetta. Porém, a opção de não exagerar tanto nos dotes da bruxinha foi uma opção do seu criador, com a justificativa de que o mistério, em vez do exagero, seria mais atraente para o jogador.

Com certeza, nada. Ele foi projetado para ser um "meio de adorno e proteção", dando-lhe aspectos de moda, ao mesmo tempo em que acentuava as curvas e seus movimentos.



Já no segundo game, Bayonetta surge com novo visual. Mais leve, intelectual e descolado. Os cabelos curtos são a novidade na bruxa, já suas roupas receberam novas cores e aspectos. Tendendo para o tom mais azulado (e aproveitando a importância da água no novo game), é posssível observar uma textura mais puxada para o couro. Os próprios designers do game afirmam que Bayonetta estará sempre atenada com a moda, e que não é de sua personalidade permanecer estagnada no tempo. Ou seja, esperem por novas mudanças para os próximos games.

O fruto de um amor proibido

A história de Bayonetta se passa em algum lugar da Europa, chamado Vigrid. Lá viviam aqueles que eram denominados como os Observadores da História. Esses seres estavam divididos entre dois clãns: As Umbra Witches, bruxas seguidoras das trevas, e os Lumen Sages, anciões seguidores da Luz. Ambos eram responsáveis pela proteção da terra, mesmo que em lados opostos. No entando, o equilíbrio entre as duas forças foi perdido de repente, quando, do fruto da união proibida entre um ancião e um bruxa, nasceu uma criança. Esta, por sua vez, viria a se tornar motivo de caos e discórida, representando o fim da harmonia da terra.

A mulher foi aprisionada e o homem banido, pois a profecia dizia que a união entre luz e trevas traria caos e calamidades para o mundo. Certa ou não, parece que a profecia acertou, pois, logo em seguida, uma guerra entre os dois clãs tomaria conta do planeta, gerando uma disputa pelos olhos do observador.

Referida por Kamiya como a mulher ideal, Bayonetta ainda possui outra curiosidade interessante quanto ao seu desenvolvimento. Suas curvas e dotes físicos foram inspirados em modelos não-japonesas, por possuírem mais "volume", dando lhe particular ênfase ao bumbum, tão aclamado pelos brasileiros. Isso resultou num modelo mais largo e arredondado para a Bruxa. Ainda restam dúvidas de que isto agradou?

Além das suas roupas tradicionais, com sua chegada a nova casa, Bayonetta desfila novos modelitos ao melhor estilo Nintendo.

A escolha pelos óculos de Bayonetta, segundo alguns produtores, revela a preferência do seu criador por mulheres com aspecto intelectual, e que façam uso do acessório.



Com a guerra acabando e grande parte dos exércitos dos dois lados sendo mortos, chega o momento em que ela se encerraria. Justamente quando os anciões estavam próximos de tomar o poder total, a criança com o poder das bruxas éselada e escondida em um lugar secreto. 500 anos depois, Bayonetta é encontrada por um jornalista, morto pouco depois de liberá-la. Sem saber quem realmente é, Bayonetta segue em busca da sua história enquanto arrasa esquadrões inteiros de anjos demoníacos.

As Umbra Witches (bruxas) possuíam aliança com os demônios, enquanto que os Lumen Sages (anciões) pertenciam ao mesmo lado dos anjos.

Sem memória, mas com instinto

Mesmo sem saber suas origens, Bayonetta parece seguir seu instinto natural de caçadora de anjos. Quando não está tentando levar uma vida normal como freira num igreja local, a sensual sacerdotisa do reino da paz encontra horas vagas entre suas orações para encher de balas qualquer criatura angelical que cruze o seu caminho. Durante o caminho em busca da sua verdade, a jovem de curvas acentuadas e poses desconcertantes encontra os mais variados desafios. Entre eles, derrotar criaturas giganticamente bizzaras e duelar contra sua antiga rival, Jeanne.

Enquanto vence seres angelicais que mais parecem demônios vindos do inferno, Bayonetta jamais perde a pose. Dona de uma beleza monumental e sensualidade natural, a bruxa mais sexy dos videogames vai, aos poucos, descobrindo sua verdadeira origem.

Seu nome, na verdade, é Cereza, filha de Balder, o ancião que pretende ressuscitar Jubileus, o Deus Criador. Na sua jornada, ela ainda encontra sua própria imagem em forma de criança, trazida do passado pelo seu pai. A pequena Cereza, inclusive, confunde nossa amada heroína com sua mãe, sendo peça fundamental para a recuperação das memórias da verdadeira Bayonetta.

O poder do olho esquerdo do observador estaria em posse das bruxas, passado através de uma maldição para Bayonetta. Enquanto que o poder do olho direito encontrava-se sob domínio do anciões, que, por sua vez, buscavam a união entre os poderes para trazer à vida o Deus Criador: Jubileus.

Mais tarde, tendo descoberto que, na verdade, é a própria força do olho esquerdo (poder capaz de trazer de volta o Deus Jubileus), Bayonetta junta forças com sua amiga/rival, Jeanne, para derrotar seu pai, o ancião da luz, Balder, e para trazer paz de volta à Terra.

Já em Bayonetta 2, título exclusivo do Wii U, a aventura se passa poucos meses após os eventos do primeiro jogo. Bayonetta e Jeanne estão lutando contra uma horda de anjos quando uma evocação de demônio dá errado e Jeanne é morta por Gomorra. Bayonetta, então, propõe-se a resgatar a alma de Jeanne do inferno, indo para a montanha sagrada de Fimbulvinter para encontrar a porta de entrada para o Inferno e trazer sua amiga de volta à vida.

Filho do jornalista que encontrou Bayonetta, Luka, também jornalista, passa a perseguir a bruxa por achar que ela seria a responsável pela morte de seu pai. Utilizando todo o seu charme, Bayonetta provoca, a todo instante, o jovem vingador que luta para mostrar ao mundo a verdadeira identidade da bruxa.

Fatalmente atraente

A bruxa Bayonetta é capaz de causaros mais diversos tipos de sensação no meio gamer (e até mesmo fora). Mesmo seu primeiro game não tendo sido um sucesso de vendas, apesar das críticas memoráveis, como a nota máxima na revista Famitsu, a rainha da sedução abalou as estruturas do universo virtual quando chegou quebrando tudo no PS3 e Xbox 360. Por vezes, tida como mais interessante do que o próprio enredo do game, e elogiada como a mais sexy colocação de pixels já vista, a bruxinha tem deixado muitas veteranas virtuais preocupadas com o posto de musa dos jogadores.

Bayonetta, ou Cereza, caso prefira chamá-la pelo nome original, é uma personagem realmente única e extremamente marcante. Basta um olhar para que toda a sua personalidade capture a admiração do observador. Embora sua sensualidade seja bastante acentuada, em momento algum ela parece transmitir uma sensação vulgar.



Jeanne é uma das bruxas Umbra Witch que lutou na antiga guerra contra os anciões. Rival de Bayonetta desde esses tempos, foi a jovem loira quem selou nossa heroína momentos antes de ser morta. Você vai se encontrar muito com ela durante as jornadas, pois esta coadjuvante tem papel fundamental na trama.

Unindo beleza, charme, sensualidade, personalidade e independência, Bayonetta chegou para cravar com ferro e fogo o seu nome entre os principais personagens de videogames de todos os tempos. Com carisma e originalidade contagiantes e, por que não dizer, viciantes, sua atitude hipnotiza e a transforma em musa, mas seu imenso poder de fogo a recoloca no posto de temível heroína das trevas. É justamente essa união de beleza e perigo que a tornam unicamente atraente e um dos símbolos na nova geração de games. Certamente ela pode cuidar de si mesma em uma luta, mas não é uma boa ideia cruzar seu caminho, principalmente se você possui auréolas.



A pequena Cereza, diferente da sua versão adulta, é uma menininha chorona, e é infinitas vezes repreendida pelo mulherão que dá nome ao jogo.

É possível encontrar toda a beleza e charme da belíssima Bayonetta em Bayonetta (Xbox 360/PS3), Sega Anarchy Reigns (Xbox360/PS3), The Wonderful 101 (Wii U e) Bayonetta 2 (Wii U).

Shantae

por ***Lucas Pinheiro Silva***

Revisão: Jaime Ninice.
Diagramação: Ítalo Lourenço.

Meio-gênio, 100% heroína!

Bayonetta 2 não é o primeiro third-party exclusivo cuja protagonista dispõe de poucas roupas. Relembre as aventuras de Shantae (GBC), clássico da WayForward!



Shantae é um típico clássico cult. O jogo não fez grande sucesso comercial, mas é considerado importante culturalmente devido ao grupo fervoroso de fãs conquistado e a ótima recepção da crítica na época. E que época inusitada: lançado em junho 2002 para o Game Boy Color, acabou sendo ofuscado pelos lançamentos do Game Boy Advance, que já estava há um ano no mercado.

O jogo seria lançado antes, mas a WayForward enfrentou dificuldades para achar alguma distribuidora disposta a investir no título. Além de ser uma franquia nova, o game precisava de um cartucho de 32 Megabit, mais caro de se produzir. Eventualmente, a Capcom decidiu lançar o jogo, mas limitou a distribuição a míseras 15.000 unidades. No final das contas, valeu a pena. O espaço extra fica evidente logo que se liga o portátil: seu visual detalhado mais parece de um título de SNES.

Outro ataque pirata...



Em Shantae, você controla a (meio) gênio homônima a sua aventura para proteger a terra mágica de Sequin Land. Certo dia, a cidade em que a heroína trabalhava como guardiã, Scuttlee Town, é invadida pela pirata Risky Boots. A vilã é detida, mas, antes de fugir, consegue roubar os planos de um motor a vapor.

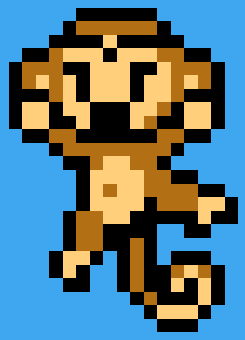
Temendo os usos nefastos que Risky pode fazer da máquina, a protagonista sai em busca da pirata. Ela então descobre as verdadeiras intenções da vilã: reunir quatro pedras elementais mágicas para abastecer seu motor a vapor e criar uma arma de destruição em massa.
Os artefatos estão em quatro labirintos. Shantae deve entrar em cada um deles, resgatar os gênios que os protegem e conseguir as pedras mágicas antes de Risky.

Uma carta de amor aos metroidvanias

Os labirintos estão espalhados por Sequin Land e encontrá-los é parte do desafio. Mais do que um action-platformer, o game é um metroidvania, com mapas grandes e interconectados. A exploração é essencial, com certas partes do mundo inicialmente inacessíveis, sendo necessário adquirir algum poder ou encontrar um NPC específico para poder avançar. Porém, diferente de Metroid, em que a heroína Samus Aran usa itens e equipamentos para ultrapassar obstáculos, Shantae usa o poder da... dança!

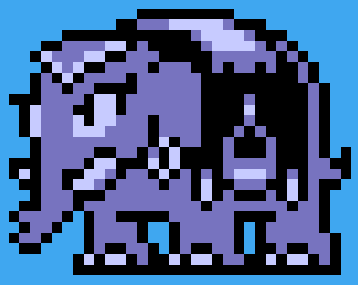
Apenas para gênios avançados!

Caso você jogue em um Game Boy Advance, Shantae pode aprender mais uma dança que a transforma num Tinkerbat (inimigo comum do jogo). Esta forma reúne as habilidades do macaco e elefante numa só.

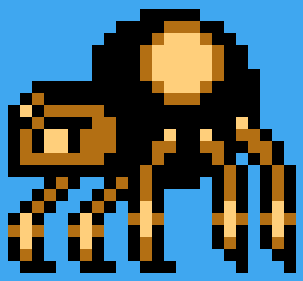


Executando os passos certos, a protagonista pode se transformar em quatro animais diferentes, cada um deles com uma habilidade que lhe permite alcançar lugares antes impossíveis. As formas que Shantae pode assumir são:

Macaco: capaz de escalar paredes e entrar em passagens pequenas;
Elefante: forte, pode destruir paredes e objetos;
Aranha: pode escalar teias e, com um item especial,
soltar veneno, atacando inimigos à distância;
Harpia: difícil de controlar e vulnerável,
mas permite que Shantae voe.



Já para lidar com ameças comuns, a heroína utiliza o seu cabelo. Usando-o como um chicote, não há monstro que fique em seu caminho. Ela também pode aprender novos golpes comprando itens específicos nas lojas de algumas cidades. Por um preço camarada, pode-se adquirir também poções e bombas.



Um clássico resgatado pela distribuição digital



Shantae sofreu com um lançamento limitado na época de lançamento, mas hoje em dia não há mais desculpas para ficar longe das aventuras da heroína. Além de seu primeiro jogo estar disponível no 3DS, através do Virtual Console, há uma sequência direta lançada no WiiWare, intitulada Shatae: Risky's Revenge. Um jogo que certamente vale a pena. Não é apenas um clássico cult: é o último clássico do Game Boy Color.

Conseguir dinheiro dos inimigos pode ser um processo demorado e perigoso especialmente à noite, quando eles ficam mais fortes. Felizmente, há três minigames espalhados por Sequin Land, ótimos para se conseguir dinheiro rapidamente:

Dance Parlor: localizado em Scuttle Town, aberto somente durante a noite. Aqui, Shantae pode mostrar seu domínio na arte da dança do ventre. Há cinco níveis de dificuldade, cada um com recompensas maiores.

Gecko Chamber: um jogo de dados, em cinco rodadas, na cidade de Oasis Town. Disponível apenas durante o dia.

Race: uma corrida de obstáculos contra a garota zumbi Rottytops. Acessível a partir da Zobie Caravan.

3DS

SONIC BOOM™ SHATTERED CRYSTAL

por ***Ítalo Chianca***

Revisão: *José Carlos Alves*
Diagramação: *Breno Madureira*

Sonic Boom: Shattered Crystal, traz velocidade, ação cooperativa e muitas novidades ao 3DS. Terceiro e último jogo da inusitada parceria entre Nintendo e Sega, Sonic Boom chega recriando o universo do ouriço mais veloz do planeta no melhor estilo plataforma, direto no seu 3DS.





O jogo se passa antes dos acontecimentos da série de TV, servindo como um prólogo para os fãs que forem curtir a turma do Sonic na Cartoon Network.

Resultado de uma histórica e inusitada parceria entre as duas maiores gigantes do entretenimento virtual no inicio da década de 1990, Nintendo e SEGA, Sonic Boom é o terceiro e último título exclusivo da casa de Sonic para as plataformas Nintendo, que já contou com Mario & Sonic at the Olympic Winter Games Sochi 2014 e Sonic Lost World. O jogo promete muita diversão, velocidade e ação ao melhor estilo plataforma, como nos velhos tempos.

Revisitando um velho e bom estilo

Assim como os primeiros frutos da parceria, a nova aventura do Sonic renderá versões para as duas atuais plataformas da Nintendo: 3DS e Wii U. No caso do portátil, algumas fases e inimigos serão diferentes do console de mesa, assim como sua proposta de jogo, que focará no estilo plataforma, correndo e superando desafios em alta velocidade. Já no Wii U, o foco principal será a exploração do enorme mundo do jogo, tendo uma maior enfase nos combates e resolução de puzzles cooperativos: algo que lembra uma mistura entre a série Adventure do Dreamcast, e o título Heroes do Game Cube, onde cada personagem precisa fazer uso das suas habilidades combinadas com a dos amigos para superar os desafios.



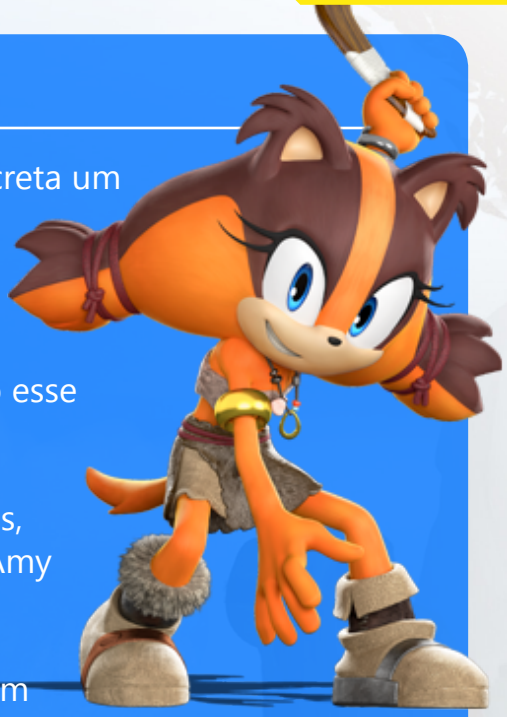
Sonic Boom: Shattered Crystals (3DS), foi desenvolvido pela Sanzaru Games, que escolheu ser fiel às origens do principal mascote da SEGA, fazendo um Sonic à moda antiga mas com recursos modernos. Além disso, as duas versões terão conectividade, assim como em Lost World, liberando conteúdo extra na versão de console ao coletar certos itens na versão portátil.



Em busca do Cristal perdido

Amy acaba descobrindo em escritos de uma antiga língua secreta um manuscrito detalhando a história e o paradeiro de um Cristal do Poder perdido. Enquanto isso, Lyric, uma cobra vestida com uma poderosa armadura de combate, sequestra Amy e sua descoberta, na ânsia de pôr suas mãos sob este incrível poder há muito esquecido, que ficou escondido durante todo esse tempo nas selvas e desfiladeiros de uma ilha misteriosa.

Na busca pela sua querida "amiga", Sonic deve se juntar a Tails, Knuckles e a estreante **Sticks**, a fim de rastrear os passos de Amy e salvá-la das garras do temível Lyric e seu exército de robôs. Confiando em suas próprias habilidades, mas focando no cooperativismo, nossos heróis devem provar que juntos podem superar os vários desafios ao longo desta fantástica jornada por terras desconhecidas.



Sticks é a novata do círculo de amigos de Sonic, suas habilidades selvagens, coragem e determinação, serão muito importantes para o desenrolar da trama.

Um sonho americano

A chegada de Sonic Boom representa muito mais do que mais um novo jogo do famoso ouriço. Na verdade, esta é uma tentativa de trazer o mascote da SEGA para os holofotes do mercado americano. Não é de agora que as empresas japonesas miram para o mercado ocidental, sendo assim, a SEGA resolveu trazer para um novo público o seu maior protagonista. Os esforços tem sido enormes. E para ilustrar essa transformação, muitas novidades foram implementadas, a começar pelo design dos personagens.



Os cenários estão repletos de segredos para explorarmos, aumentando a longevidade do game. Para isto, basta utilizar as características únicas de cada personagem.

Completamente remodelados, Sonic, Tails, Knucles e Amy surgiram mais esbeltos, cumpridos e aparentemente mais velhos. Contudo, o destaque, ou pelo menos o que boa parte dos fãs criticaram, foram as enormes pernas do ouriço azulado e a desproporção corporal do seu amigo vermelho, que por sua vez, parece aqueles brutamontes ratos de academia que nunca malham as pernas.



Consegue perceber alguma semelhança entre Sonic e Drake com estes cachecóis? Pois bem, Rafei, um dos responsáveis pelo sucesso de Uncharted é uma das mentes por traz do desenvolvimento de Sonic Boom.

Não foram apenas os traços do Sonic que sofreram alterações radicais, o seu figurino recebeu alguns retoques interessantes. O game trouxe novas peças para o guarda roupa do ouriço. Se durante todo esse tempo Sonic saiu correndo por selvas, praias, planetas e cassinos usando apenas um par de sapatos, desta vez o ouriço peladão ganhou novos acessórios. Além de ataduras nos braços e pernas, Sonic faz uso de um belo cachecol, ao melhor estilo Link em Hyrule Warriors (será que é uma nova tendência da moda virtual?).

Ainda como forma de trazer o ouriço mais rápido do oeste para o público ocidental, uma série de TV em computação gráfica e uma linha de bonecos serão criados para atender o mercado extremamente consumidor deste lado do planeta. Produzidos para atender as exigências do mercado americano, como por exemplo, a série desta vez será completamente em computação gráfica, diferente da antiga série animada, Sonic X, que tinha como alvo o público japonês, no qual os traços e a história tinham forte influência dos animes. Parece que a Sega está determinada em arrancar uma fatia do mercado americano.

Resta saber se está tentativa de vender o Sonic no ocidente será puro pioneirismo, ou mais um capítulo de fracasso e erros de atualizar o responsável, junto com Mario, pela época de ouro dos videogames.



Além de Sonic, o jogo contém quatro personagens jogáveis: Sonic, Tails, Knuckles e Sticks, que podem ser transferidos para a ação a qualquer momento, através da tela de toque do 3DS (desde que sejam desbloqueados). Todos os quatro personagens jogáveis têm acesso ao mesmo moveset (corrida, salto duplo, ataque e o Enerbeam), mas cada um tem suas próprias habilidades especiais.

Velhas mecânicas, novas promessas

Em Shattered Crystals o jogador será posto em várias situações distintas dentro do jogo. Na maioria das vezes, Sonic e seus amigos estarão juntos explorando cenários diversos, no tradicional estilo correr e saltar dos games do Mega Drive. Também será possível encontrar estágios onde o objetivo central é apenas correr em alta velocidade em cenários mais extensos, fazendo desvios pontuais ao longo do caminho. Finalmente, há os níveis de túnel, que se realizam em ambientes 3D totalmente lineares. Aqui, o jogador segue correndo em linha reta, e deve ir para a esquerda e para a direita para desviar dos obstáculos, saltando para fora da pista e usando o EnerBeam para agarrar um trilho de modo a atravessar abismos e outros obstáculos.

Mesmo com algumas mudanças na proposta do game, outras coisas permanecem imutáveis. A jogabilidade dos personagens traz Sonic como o protagonista, tendo habilidades equilibradas e foco na velocidade; enquanto isso Knuckles terá em sua força o seu ponto forte; e Tails usará diversos equipamentos e sua inteligência para vencer os desafios do jogo.

Mesmo o foco ainda sendo a velocidade, podemos espera de Sonic Boom muito mais do que lupings e correria desenfreada. A Sanzaru Games abriu espaço, também, para a jogabilidade, exploração e narrativa. Misturando elementos de sucesso da série, como o estilo plataforma dos games do Mega Drive e a ação cooperativa de Sonic Heroes, Sonic Boom: Shattered Crystals promete trazer o melhor do Sonic e sua turma, unindo de forma primorosa o velho e o novo. Calce seus sapatos, amarre seu cachecol e vamos ao resgate da bela Ammy e evitar que o Cristal do Poder cai em velhas mãos erradas.



EXPECTATIVA 3

Sonic Boom: Shattered Crystal (3DS)

Desenvolvimento: Sanzaru Games
Gênero: Plataforma
Lançamento: 11 de novembro de 2014

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



twitter.com/nintendoblast

Seguir



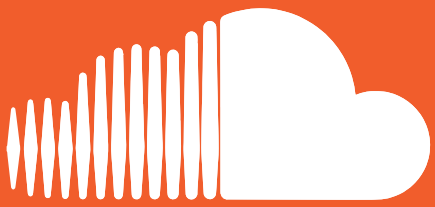
facebook.com/nintendoblast

Curtir



google.com/+NintendoBlast

Seguir



soundcloud.com/gameblast

Inscrever-se



youtube.com/GameBlastTV

Inscrever-se



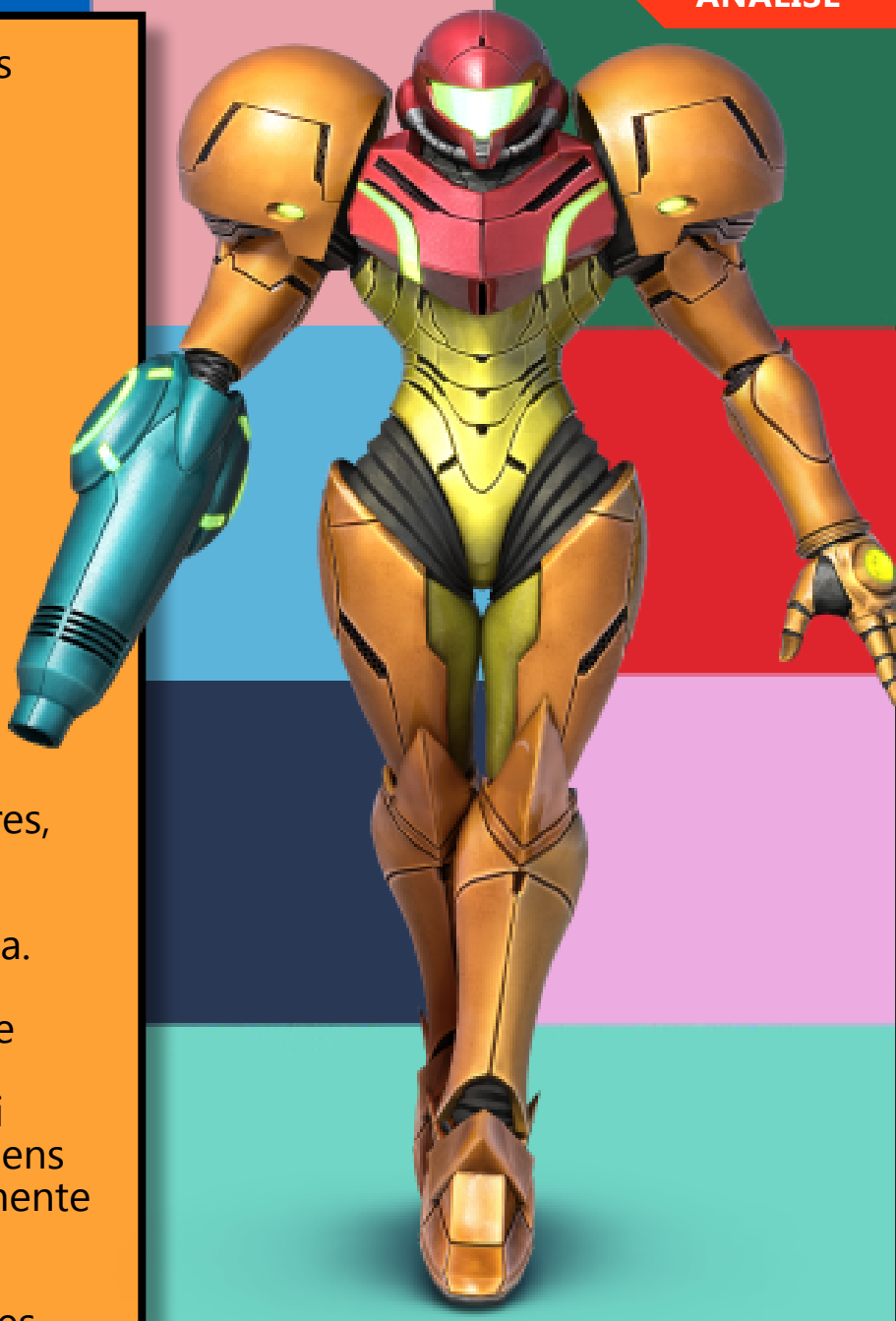
Super Smash Bros. for 3DS mostra que tamanho não é documento!

por ***Hugo Pereira***

Revisão: Leonardo Nazareth
Diagramação: Tiffany Silva

Com uma quantidade absurda de conteúdo, o melhor elenco já visto na série e dezenas de modos, o jogo recebe sua versão de bolso e traz a praticidade e portabilidade a uma das melhores franquias da Big N.

Super Smash Bros. é um daqueles jogos que definem uma geração: ele se torna um marco para todo console o qual é lançado - quiçá até mesmo aumentando sua importância a cada iteração. Entretanto, um dos principais marcos da quarta versão do jogo de luta da Nintendo não se refere ao que ela trará ao Wii U, mas sim o fato dela também estar presente no atual portátil da Nintendo, o 3DS. Por ser a primeira vez que a série daria as caras em um portátil, muitos torceram o nariz quanto às capacidades do mesmo de rodar um jogo com o porte dos antecessores, mas Super Smash Bros. for 3DS chegou e prova a todos que ele encontra-se em sua melhor forma.



Se você passou a última década e meia numa caverna e não sabe o que é Super Smash Bros, aqui vai uma rápida explicação: personagens icônicos (além de alguns ligeiramente randômicos ou esquecidos) da Nintendo se juntam em batalhas caóticas para até quatro jogadores. Nessas lutas, o objetivo não é esgotar a vida do oponente, e sim isolá-lo da tela. Quanto mais dano o oponente tiver, mais longe ele será jogado quando for atacado. Unindo essa premissa simples com controles mais simples ainda (esqueça essas doideras de "meia lua, soco, soco, chute"), o corriqueiro título do Nintendo 64 foi ganhando cada vez mais pompa e importância até chegar no que é hoje.



Bem vindo ao clube da luta da Nintendo

Indubitavelmente, um dos principais atrativos de cada empreitada nova da Nintendo nessa série é o elenco de lutadores que participarão das pelejas. Ao longo de um ano e meio, observamos revelações nostálgicas e surpreendentes que formaram este incrível roster de 48 personagens. Com assist trophies retornando como lutadores - como é o caso de Little Mac -, o game nos apresenta PAC MAN e Mega Man se reunindo a Sonic e Mario para altas doses de nostalgia, juntamente com as clássicas adições inesperadas, como a de Wii Fit Trainer. Somando tudo isso, o novo Smash é certamente portador do grupo de lutadores mais diversificados já vistos em um jogo de luta. De espadachins e magos a criaturas de bolso, monstros, animais e acessórios de video game, o elenco não para de surpreender.





Mas não se engane achando que Masahiro Sakurai e sua trupe só tiveram olhos para os novatos durante o desenvolvimento do jogo. Muito pelo contrário: uma grande porção dos personagens veteranos receberam modificações significativas em prol do balanceamento do jogo. Grandes estrelas de Brawl, como Meta Knight e Olimar, respectivamente perderam sua habilidade de planar e a quantidade de Pikmin que podem ser carregados, essa mudança ocorreu afim de torná-los mais nivelados com os outros personagens. Na outra ponta, personagens pouco usados nas últimas iterações foram amplamente melhorados, como é o caso do Bowser, mais veloz, ereto e com knockback maior para seus smashes. E se as mudanças que a equipe de desenvolvimento fez não lhe agradarem, faça você mesmo as suas!



Uma das grandes novidades da quarta iteração de Smash Bros. é o fato de podermos customizar os lutadores, através de equipamentos e variações de seus golpes especiais. Embora tais customizações precisem ser conquistadas através dos diversos modos de jogo, elas abrem uma gama absurda de variedade para os personagens e partidas. Eu mesmo, por exemplo, adoro o Ganondorf, mas sou péssimo com lutadores lentos. Através dos equipamentos (que alteram a sua resistência, força e agilidade, além de poder conceder itens ou habilidades especiais), eu consigo criar uma versão rápida do personagem e poder utilizar alguém que, de outra forma, seria usado pouquíssimas vezes.

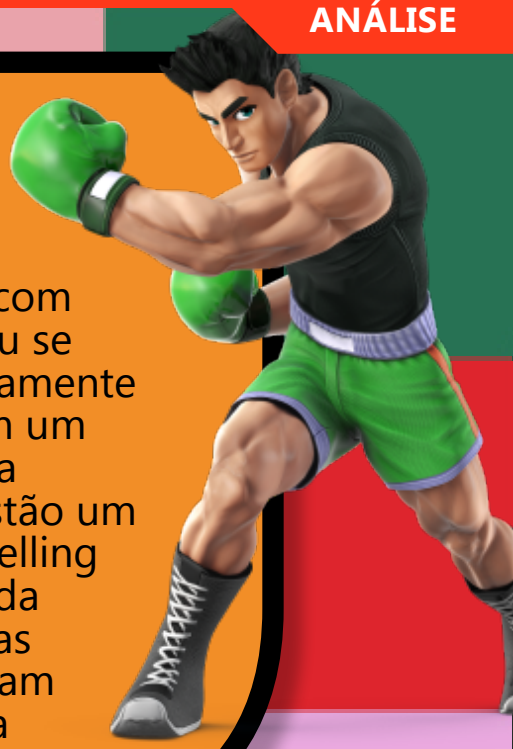






customização, entretanto, vai muito mais além do que modificar os personagens existentes, permitindo o jogador criar, praticamente, qualquer pessoa para ser utilizada nas pelejas, através da inclusão dos Miis no elenco. Contando com três variações: Brawler (lutando com os punhos, como o Little Mac), Gunner (na base de projéteis, como a Samus) e Swordsman (utilizando-se de uma espada, como Link e boa parte do elenco de Fire Emblem), o jogador pode utilizar qualquer Mii salvo em seu criador de Miis (exceto aqueles com calças douradas) e transformá-lo em um lutador. Cada uma das classes, por sua vez, têm também três variações para cada um dos quatro ataques especiais, sendo que estas, ao contrário dos demais lutadores, já vêm desbloqueadas desde o primeiro momento. Alie isso com as dezenas de chapéus (quase todos da Praça Mii) e sete roupas diferentes para cada estilo de luta e você será capaz de montar o seu "Dream Team" de lutadores - de Professor Layton a Travis Touchdown, passando por Dilma e Faustão, todos estarão lá!

O melhor de dois mundos!



Algo que muitos se perguntavam era qual seria a velocidade e o balanceamento geral do jogo. Seria algo mais preciso, lento e tático como Brawl ou algo com a rapidez frenética de Melee? O resultado final acabou se encontrando num meio termo entre os dois. Definitivamente mais rápido que Brawl, os personagens ainda mantêm um air game mais fluido e um pouco mais lento, tal qual a última iteração, mas em solo e de uma forma geral estão um pouco mais próximos à versão de GameCube. L-Cancelling e Wavedashing não marcam seu retorno (embora ainda hajam algumas controvérsias quanto ao segundo), mas em compensação as mecânicas de edge guarding foram reformuladas, agora que é possivel "roubar" a beirada de outro personagem que esteja a segurando.



Refinando os detalhes



Na opção "Settings" do menu, ainda podemos customizar outros aspectos da experiência. É lá que podemos escolher a grossura dos contornos dos personagens (que, como Sakurai afirmou, realmente ajuda a não perder de vista os lutadores ou mesclá-los com o fundo), alterar o posicionamento das porcentagens de dano e as frases ditas no online ao utilizar taunts. Ainda é possível customizar os controles, mas somente para os botões L, R, X, Y, B e A, não podendo trocar a movimentação entre o direcional digital e analógico (o que teria poupado a vida de muitos circle pads!).

Modos, modos e mais modos!

CLASSIC MODE



Embora as tradicionais Smash Battles por sí só já fossem o suficiente para que muitos comprassem o jogo, a cada nova versão vários modos são adicionados e antigos são remodelados; e na versão de 3DS não poderia ser diferente. O Classic Mode, presente desde o original, retorna de uma forma mais compacta, para melhor se adaptar às jogatinas portáteis, contando agora com apenas 6 lutas antes do confronto com as luvas que regem o mundo de Smash Bros.

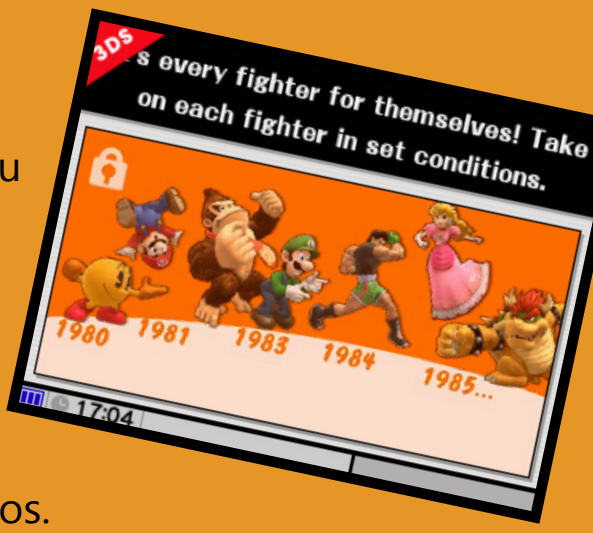


Outra novidade, são os caminhos alternativos, que oferecem diferentes níveis de dificuldade (azul é fácil, verde é médio e vermelho, difícil) e recompensas melhores na mesma proporção. Essas, além de poderem ser coletadas no mapa, também são adquiridas em roletas logo antes da luta, sendo necessário vencer para coletá-las.

Além disso, tivemos também a inclusão de um novo medidor para definir a dificuldade do Classic Mode. Ao melhor estilo do Fiend's Cauldron de Kid Icarus: Uprising, a dificuldade é definida de acordo com a quantidade de moedas que o jogador aposta.



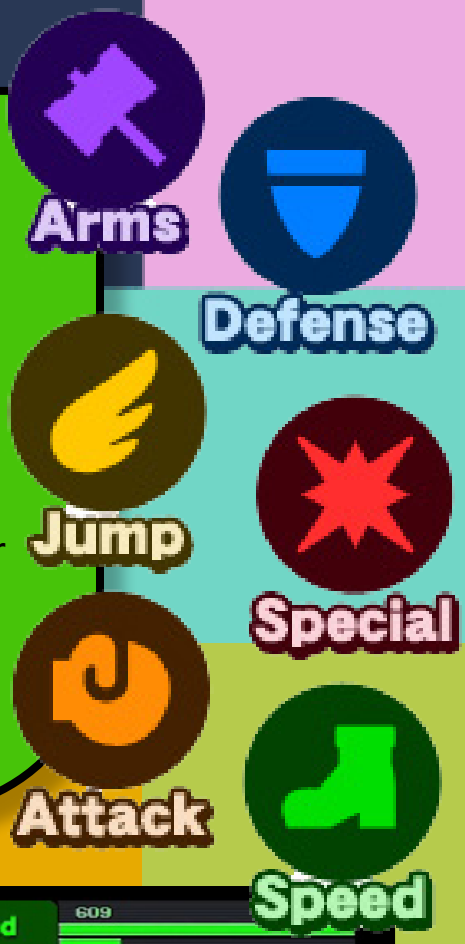
Todas as estrelas! só que não...



A versão em esteróides do Classic, o All-Star Mode, no qual são enfrentados em ordem cronológica todos os lutadores do jogo, recebeu uma leve mudança também. Dessa vez, ele já vem desbloqueado desde o início, porém conta apenas com o roster inicial e não "todas as estrelas" do jogo. Entretanto, depois de desbloquear todos os personagens secretos, o modo recebe um "update" e conta com os mesmos como desafiantes também, só que funcionando da forma que estamos acostumados.

SMASH RUN

Outra grande estrela da versão de 3DS é seu modo exclusivo, o Smash Run. Através dele, os jogadores são posicionados em um mapa gigantesco, reminiscente ao Subspace Emissary, no qual eles devem enfrentar dezenas de criaturas provenientes de todas as franquias representadas no elenco. De Kritters, do Donkey Kong, a Chandelures de Pokémon, a quantidade de inimigos é imensa, mas eles são formados, majoritariamente, por representantes de Kid Icarus e Super Mario. Derrotar essas criaturas concede melhora nos status dos personagens (como mais velocidade, mais poder de arremesso, saltos maiores...) e as vezes até alguns bônus, como troféus, ouro ou itens customizáveis.





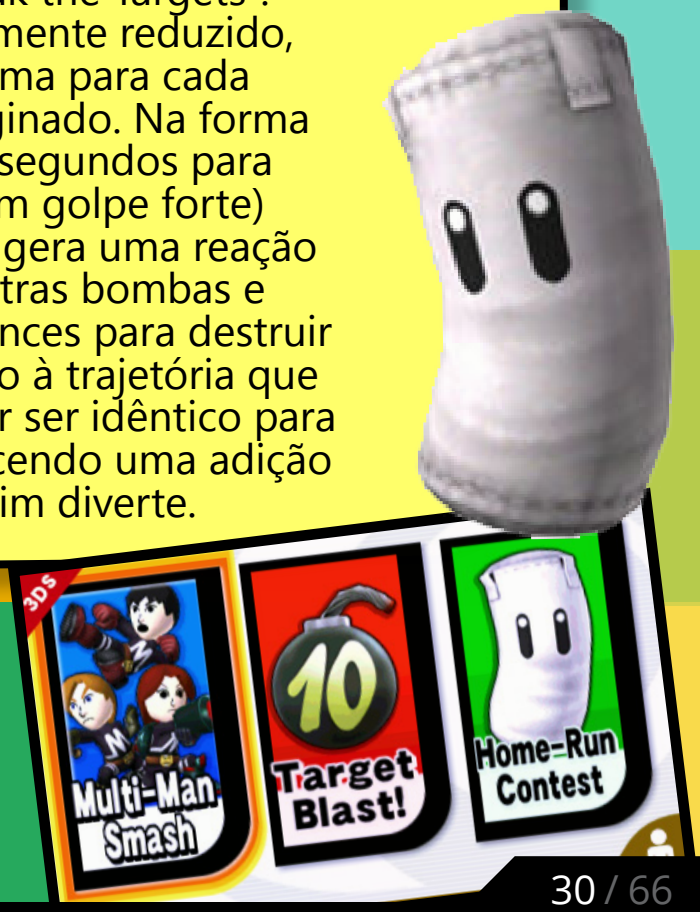


Depois de cinco minutos correndo e derrotando inimigos nesse gigantesco labirinto, os quatro jogadores são postos em uma prova aleatória de dois minutos. Variando de batalhas normais e special battles (lutas com condições específicas, como somente um tipo de item aparecendo, lutadores sendo lançados facilmente ou lutas de estamina) a corridas até a linha de chegada ou escalada até o topo de uma torre (com elementos que impedem seu progresso), a randomicidade deste modo o torna imprevisível e diferente a cada vez que é visitado. Alie isso aos eventos que acontecem durante a primeira parte da competição, como chuva de Bullet Bills, caça ao tesouro ou a aparição de um personagem chefe, e horas podem ser perdidas no modo sem que se perceba.



STADIUM

A seção de curtos desafios (e alguns não tão curtos assim...) retorna com algumas mudanças. Provavelmente a mais significativa delas é a ausência completa da modalidade "Break the Targets". Em Brawl o modo já havia sido significantemente reduzido, tendo apenas cinco variações ao invés de uma para cada lutador, e agora ele foi drasticamente repaginado. Na forma do novato "Target Blast", o jogador tem 10 segundos para atacar uma bomba e então lançá-la (com um golpe forte) na direção dos alvos. Ao explodir, a bomba gera uma reação em cadeia, derrubando blocos, ativando outras bombas e destruindo ainda mais alvos. Com duas chances para destruir todos os alvos, a falta de informação quanto à trajetória que a bomba será lançada e a repetitividade por ser idêntico para todos os personagens, o modo acaba parecendo uma adição pouco inspirada e planjeada, mas ainda assim diverte.



Junto ao clássico Home-run Contest (que está encabeçado por Ganondorfs no recorde mundial), o Multi-Man Smash também retorna. Dessa vez, ao invés de lutarmos contra Alloys, Polygons ou Wireframes, os adversários são os três tipos de Miis (Gunner, Brawler e Sword Fighter) com rostos randômicos ou retirados diretamente do seu criador de Miis. 10 Man Smash, 100 Man Smash, 30 Seconds Smash, 3 Minutes Smash e o famigerado Cruel Smash retornam junto com o novo "Rival Smash". Nessa nova variante, o objetivo é conseguir mais KO's que seu oponente, que se encontra também no Battlefield. Derrotar o rival (que é uma cópia do seu personagem e age como um lutador normal), garante três pontos, enquanto os demais Miis, apenas um. Ao ser derrotado, a luta chega ao final e sua pontuação é a diferença entre seu saldo de KO's e do seu oponente. A modalidade é dificil (mas não frustrante como o Cruel), bem diferente das demais do Multi Man Smash e também é muito viciante, balanceando a falta de inspiração do Target Blast.







VAULT

A mais passiva de todas as subdivisões do menu também trouxe algumas novidades. No Vault, ou cofre, se preferir, se encontram todos os colecionáveis do jogo, replays salvos, fotos tiradas, recordes, músicas e afins. Quanto aos troféus, duas grandes novidades são a loja de troféus, que periodicamente é atualizada com seis trofeus a venda (boa parte tende a ser troféus ainda não obtidos) que podem ser comprados tanto com dinheiro do jogo ou as Play Coins que você adquire ao andar com o 3DS.





Outra adição aos troféus é o modo Trophy Rush. Servindo como o substituto do Coin Launcher, nele o jogador deve quebrar blocos e caixas (enquanto desvia de bombas e incineradores) para preencher um medidor. Ao completá-lo, blocos com icones de moeda, troféus e customização cairão dos ceus por um curto periodo de tempo e, ao atacá-los, eles são adquiridos. Realizar combos e destruir blocos em sequência garante que o medidor encha mais rápido, mas em contra partida cair da arena resulta numa penalidade de menos 15 segundos na brincadeira. Custando 180 coins para jogar por 30 segundos, o jogador pode aumentar um segundo por mais 6 coins até o limite de 2:30mins (900 coins). Bem mais divertido e dinâmico que os coin launchers que já vimos. Conquistar novos troféus nunca foi tão legal.

Não há como a NoA!

Sim, infelizmente não foi dessa vez que um Smash ganhou uma versão Pt-Br, mas o trabalho que a Treehouse/ Nintendo of America fez com a versão Norte-Americana de Smash é de se aplaudir, principalmente em relação aos trofeus. Com dezenas de piadas e comentários sagazes a referências a memes e post famosos do Miiverse (destaque para a referência ao “Why can’t Metroid crawl” no troféu da Varia Suit), as descrições dos troféus são para serem aplaudidas de pé!



Dentro do Vault ainda se encontram os replays e fotos tirados. Embora o carregamento dos mesmos seja um tanto quanto lento, a praticidade de salvá-los diretamente no SD e o formato dos mesmos compensam, não mais tendo que passar os arquivos por programas para lê-los normalmente no computador, como ocorria em Brawl. Os recordes mantêm o padrão visto anteriormente, embora agora sejam organizados por lutadores, e a função de áudio permite escutar as músicas com o 3DS fechado (sleep mode), o que foi uma adição muito bem vinda. O patinho feio do Vault acaba sendo a opção "Tips". Embora até faça sentido aparecer dicas randômicas na tela de loading, a função seria muito mais interessante se pudessemos ler todas as dicas, divididas em categorias, dentro do vault - o que não é o caso, podendo apenas pular de uma dica aleatória para a próxima.



DOSE EXTRA DE DESAFIOS

Os Challenges retornam, agora divididos em três telas (cada uma com seus três Golden Hammers escondidos), é necessário completar todos os 35 desafios de um painel para desbloquear o próximo. Embora os 70 primeiros desafios sejam variados e divertidos, os últimos 35, devido a falta de modos como o Subspace Emissary/Adventures ou Event Matches, consistem em, majoritariamente "fazer tudo com todo mundo". Isto é completar Classic com todos os 51 personagens, e a mesma coisa para todos os outros modos, incluindo jogos como Target Blast e 100 Man Smash, no Stadium.



Algo que foi pensado desde o começo foi como agradar os jogadores competitivos de Smash Bros sem perder o espírito casual que o jogo consegue ter - vide a própria Nintendo considerá-lo um "party game" ao invés de um jogo de luta propriamente dito. Para agradar a gregos e troianos no modo online, a Nintendo resolveu criar uma divisão: o For Fun e o For Glory.



No primeiro modo, o foco é, como se dá a entender, a diversão. Lutando com jogadores aleatórios ao redor do mundo, as suas derrotas não interferem em nada no seu ranking. Além disso, todos os itens estão disponíveis, para apimentar um pouco mais as partidas, e todas as fases estão disponíveis, exceto a Final Destination, portanto é importante saber lidar com todos os stage-hazards. Dentro do For Fun, é possível lutar contra outros três jogadores, sendo cada um por sí ou lutas em times dois contra dois.

Já o For Glory é mais voltado para a galera que curte o competitivo. Com as customizações e itens desativados, os jogadores se enfrentam somente na Final Destination em batalhas de quatro lutadores duelando entre sí, batalhas entre duas duplas ou épicos confrontos de um contra um. Vale lembrar, entretanto, que nesse modo tanto suas derrotas quanto vitórias modificam seu posicionamento no ranking do Smash.









nintendoblast.com.br

Um ranking que faz você se sentir bem

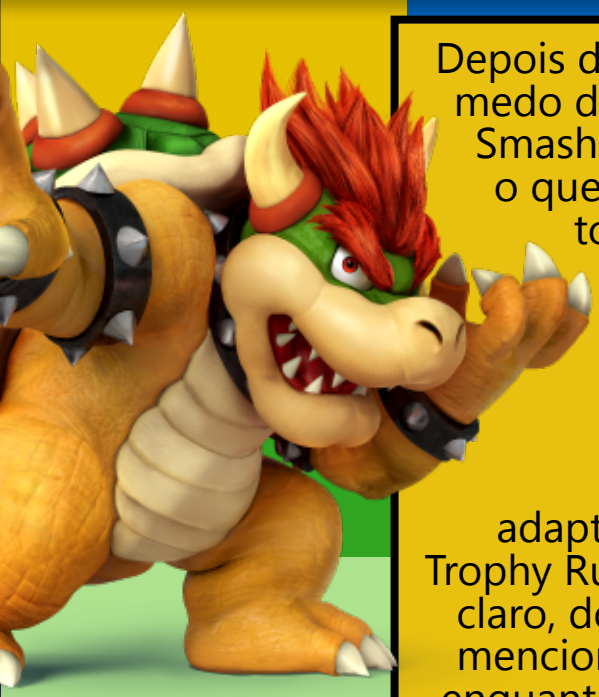
Embora ranking seja algo voltado mais para o competitivo, o sistema de ranking do novo Smash, conhecido como Global Smash Power (ou GSP), está presente por todo o jogo. Do modo clássico ao Home-Run Contest, do All-Stars ao Smash Run, basta completá-los uma vez que você receberá seu ranking. O diferencial é que o posicionamento ocorre de forma inversa, indicando quantas pessoas consiguiram pontuações piores que você ao invés de dizer quantas pessoas estão acima do seu recorde. Embora seja útil para auto-estima, será difícil alguém poder aclamar ser o "número um" ou estar no "top 10" nessas circunstâncias. E coitado de quem tiver o GPS de "0"...



O modo online ainda conta com batalhas com amigos, que podem ter as regras que você bem entender (além de ser o único modo online no qual Miis são autorizados), e outros extras, como o Spectator Mode, no qual é possível apostar moedas nos lutadores (e o jogo ainda fornece estatísticas de chances de vitória, para você não precisar apostar cegamente), e o Conquest, que apresenta duelos semanais entre personagens. Utilizar mais um dos determinados personagens garante que a porcentagem dele aumente no ranking do conquest. É algo sem muita utilidade prática, mas uma adição curiosa e bem vinda.

Entretanto, quando se fala de online, o que todos querem saber é sobre o famigerado lag. As opiniões variam muito ao redor da internet, mas tendem para o lado positivo. Eu fiz diversos testes de conexão e consegui jogar bem independentemente do modo ou da origem da internet. Desde uma rede aberta do McDonalds e Starbucks ao meu celular servindo de hotspot para a internet 4G da Verizon, as partidas se mantiveram lisas 85% do tempo. Em uma conexão estável no meu dormitório da faculdade, eu diria até 95%, tendo pouquíssimos lags e os mesmos facilmente explicáveis. Se Brawl e seu péssimo online te traumatizou, respire tranquilo, pois se o 3DS sozinho já conseguiu melhorar incomensuravelmente a experiência, a do Wii U certamente será ainda melhor.

AND THE WINNER IS...



Depois de grande espera e muita insegurança, devido ao medo de que o 3DS nivelasse por baixo o novo Super Smash Bros., o grande Sakurai mostrou que não temos o que temer. Com um esforço claro em balancear todos os personagens - sejam novos ou antigos - e tornar a experiência ainda mais única através da customização de movesets e personagens, Super Smash Bros. for 3DS claramente soube adicionar elementos novos ao core da franquia sem estragar a experiência (muito pelo contrário). Modos novos, como o excelente Smash Run, adaptação de antigos (como o Coin Launcher se tornar Trophy Rush e as alterações feitas ao Classic Mode) além, é claro, do sólido e constante modo online, sem deixar de mencionar o roste de primeira categoria (ainda que, por enquanto, não tenha o Ridley), são apenas algumas das coisas que se escondem dentro daquele pequeno cartucho.

Retirando o máximo do 3DS (o que faz com que o pobre coitado não consiga sequer abrir o Browser ou o Miiverse enquanto o jogo roda), Sakurai novamente fez milagre. Mesmo que não existisse a versão de Wii U que está prestes a chegar, a versão de 3DS certamente seria mais que suficiente para nos manter entretidos por mais seis anos.

Prós

- Excelente mescla de novatos e veteranos
- Ótimas opções de customizações de personagens e Miis
- Perfeitamente adaptado para jogatinas portáteis
- Smash Run é insanamente divertido e sempre se mantém fresco
- Excelentes reformulações de modos antigos
- Balanceamento exímio dos personagens
- Online sólido e agrada a todos os públicos

Contras

- O pouco inspirado Target Blast foi uma péssima troca pelo "Break the Targets"
- Pouca variedade na última seção de Challenges

NOTA
10

Super Smash Bros (3DS)

Desenvolvedor: Nintendo
Gênero: Luta

por ***Ítalo Chianca***

Revisão: Alberto Canen
Diagramação: Maria Rita

TOP 10

Hack and Slash

Pancadaria e ação desenfreada com os melhores jogos Hack and Slash em consoles Nintendo

Não é de hoje que os jogadores curtem uma boa dose de porradaria sem fim. Seja nos tempos medievais, nos esgotos, ou até mesmo em reinos sagrados, o que vale é quebrar tudo. Portanto, confira neste top 10 os melhores jogos em consoles Nintendo, onde o que vale é sair sentando o braço.

Primeiro com Hyrule Warriors, e agora com Bayonetta 2, a Nintendo vem apostando alto em títulos de ação frenética nos quais é preciso seguir adiante a qualquer custo enquanto enfrenta-se inimigos a todo instante. Este tipo de game, por coincidência ou não, tem sido responsável pelos últimos títulos de peso a dar as caras no atual console de mesa da Nintendo, trazendo, após o sucesso estrondoso de Mario Mart 8, o Wii U para o centro do palco de discussões da atual geração. Contudo, não é de hoje que os consoles da Big N recebem excelentes títulos deste gênero.

Tendo suas origens nos RPGs de mesa e nos MMORPGs, o estilo de jogo conhecido pelos combates corpo a corpo, fazendo uso de armas ou não, agrada a todo tipo de jogador, principalmente àqueles que se dizem hardcore. Contudo, a classificação de games neste gênero tem causado certa polêmica e acaloradas discussões, principalmente devido à antiga denominação a estes jogos como pertencentes ao gênero Beat 'em up. Brigas e teorias à parte, aproveitamosa onda de ação e combate frenéticos nos campos de Hyrule e a chegada da bruxa mais sexy dos videogamesao Wii U, para celebrar através deste Top 10 os melhores títulos deste gênero em consoles da Nintendo. Escolha sua arma e vamos para o combate.



10 Cutthroat Island (SNES)

Famoso pelos seus jogos de plataforma e os clássicos RPGs, o Super Nintendo também possui uma biblioteca de incríveis jogos Hack and Slash. Embora na época tenhamos os conhecido como beat 'em up, não restam dúvidas de que aqueles games responsáveis por trocas constantes na borrachinha do controle se encaixam na premissa de ação corpo a corpo em cenários predefinidos.
Um dos jogos mais populares na época das locadoras, responsável por muitos xingamentos e horas de incansáveis de tentativas em vão, é o jogo Cutthroat Island, ou como ficou conhecido no Brasil, A Ilha da Garganta Cortada.





Sobe o comando dos piratas William Shaw e Morgan Adams, o jogador irá explorar os cenários paradisíacos do game em busca do tesouro perdido. Sozinho, ou com ajuda de um amigo como player 2, Cutthroat Island possuía um grau de dificuldade bem alto, típico dos jogos vindos dos arcades. Algumas crianças devem ter tido pesadelos com os malditos piratas, que não paravam de surgir de todos os lados, sem falar numa fase em que os heróis desciam desgovernados num carrinho ladeira a baixo. Mesmo com tanta dificuldade, o game era bem divertido, e exigia muito do jogador. Com cenários bem variados, trilha sonora agradável, passando bem a atmosfera tropical e paradisíaca das grandes navegações, Cutthroat Island marcou época entre os melhores jogos de pancadaria do SNES.

9 Dark Siders II (Wii U)



Os títulos que acompanharam o lançamento do Wii U davam a entender que o console, enfim, traria a tão esperada parceria da Nintendo com as thirdies, e focaria, também, no público auto-intitulado hardcore. Entre os games de destaque da line-up inicial, uma surpresa: Dark Siders II, game publicado pela THQ e lançado para os consoles da geração passada. Nele, o jogador assume o papel do irmão de War (protagonista do primeiro título), Death, e deverá buscar provas que o inocentem e, de quebra, exterminar uma horda de demônios espalhados pelo universo, como costuma ser num bom Hack and Slash.

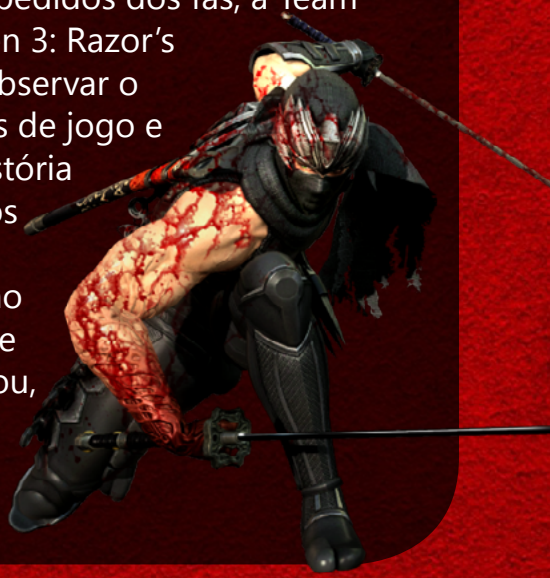
Misturando elementos da série The Legend of Zelda, como dungeons e puzzles, com a pancadaria e pequenos elementos de RPG da franquia God of War, o game adiquire cara própria, tornando-se competente, divertido e longo. Mesmo com alguns problemas de repetição que prolongam a aventura mais do que o necessário, os belos cenários, trilha sonora e ambientação, além, claro, de muita ação, tornam este um dos melhores jogos do tipo em consoles Nintendo.

8 Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance (3DS)



Lançado para Nintendo 3DS pela Square Enix, Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance reúne vários elementos de todos os títulos anteriores da série, misturando a tradicional exploração com toques de RPG e muita ação. A maior parte do jogo conta a história de Sora e Riku passando por testes para se tornarem verdadeiros mestres da Keyblade. O jogo serve como um prólogo para Kingdom Hearts III, e mantem o alto padrão de qualidade da franquia, com gráficos de encher os olhos, sendo considerado por muitos como um dos mais belos do portátil. Podendo controlar os dois protagonistas de forma quase simultânea, deixando a jogabilidade muito mais dinâmica e a aventura mais variada, o game faz, com isto, que os combates sejam um momento de diversão. A história em pedaços e os momentosde combate estratégico tornam este um game de respeito e indispensável para os donos de 3DS, uma belíssima mistura entre os mundos da Square e Disney no portátil da Nintendo.

7 Ninja Gaiden 3: Razor's Edge (Wii U)



Lançado inicialmente para os consoles da geração passada, Ninja Gaiden 3 ofereceu uma experiência bem conturbada para os donos de Xbox 360 e PS3, ficando bem abaixo dos títulos anteriores, cheio de problema técnicos e falhas menores, que juntas derrubam o resultado final do título. Contudo, apos ouvir os pedidos dos fãs, a Team Ninja remodelou e incrementou o jogo, trazendo Ninja Gaiden 3: Razor's Edge para o Wii U em sua line up. Logo de cara é possível observar o primor no acabamento do título, além de trazer novos modos de jogo e experiências complementares para a jogatina. Contando a história do ninja Ryu Hayabusa, Ninja Gaiden 3 explora um Ryu menos experiente do que os jogos da era do NES, mas a boa e velha dificuldade de antes está lá, quase intocável, assim como os combates ferrenhos e sangue jorrando para todo lado. Vale a pena dar uma chance ao game, se você ainda não aproveitou, embale na onda dos hack and slashs para derrubar alguns ninjas no seu Wii U.

6 Prince Of Persia: Warrior Within (GC)



Desenvolvido e publicado pela Ubisoft e lançado para todos os consoles da geração 128-bits, Prince of Persia Warrior Within é a continuação do primeiro game da série nos consoles da época, The Sands of Time. Aclamado pela crítica, o jogo se ambienta logo após os eventos de seu antecessor, adicionando novos elementos gerais à série, especificamente na jogabilidade do combate. Neste jogo, o príncipe possui a habilidade de empunhar duas armas ao mesmo tempo como também a habilidade de roubar as armas de seus inimigos e lançá-las nos mesmos. Warrior Within possui um tom muito mais escuro e gótico do que o seu antecessor, visto a habilidade dada ao Prince de eliminar os seus inimigos com movimentos bastante violentos. O que antes era apenas um game de exploração e aventura, acabou por ganhar contornos de ação e combate, adquirindo, assim, caracteristicas que o tornam um bom Hack and Slash e sendo considerado um dos melhores games da franquia do Príncipe da Pérsia.

5 Knights of the Round

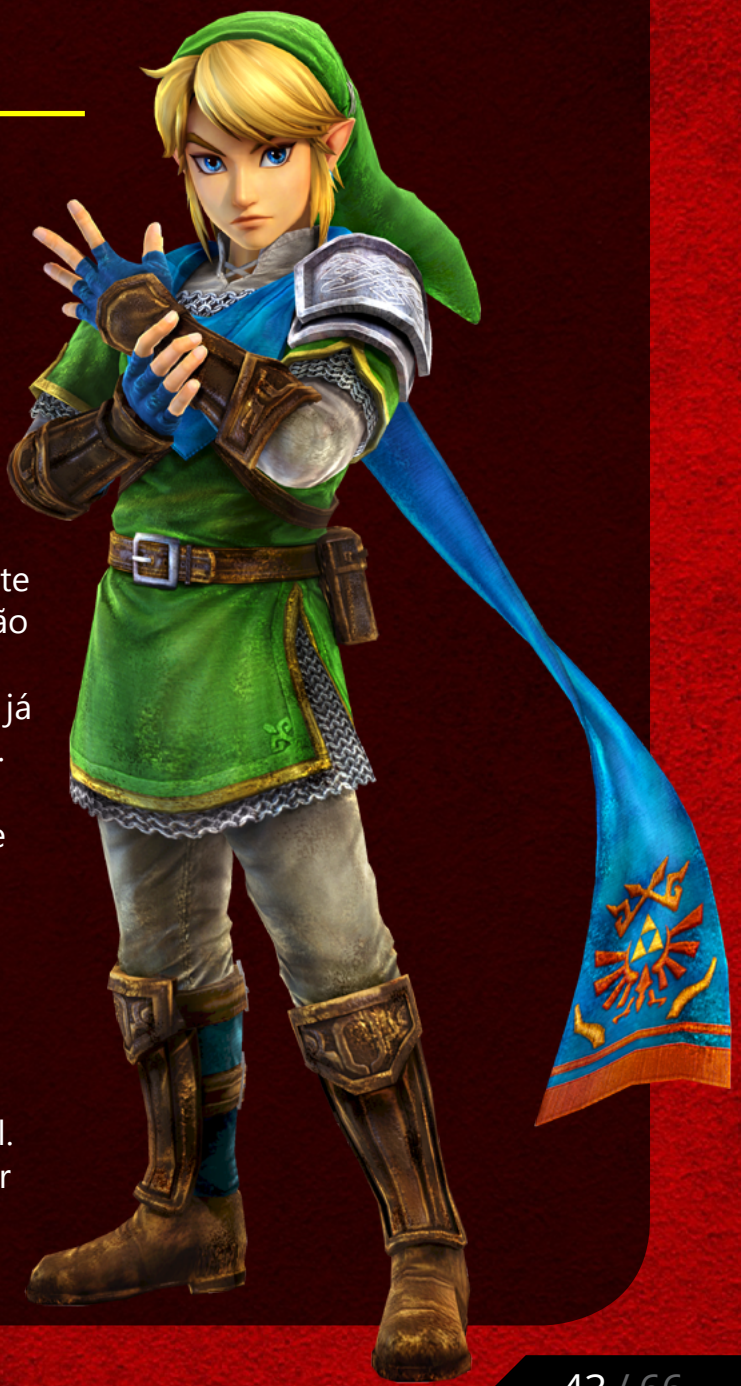


O gênero Beat and Up é a origem do Hack and Slash, por isso torna-se praticamente impossível desassociar os dois tipos de game, tendo em vista o fator central que caracteriza ambos: o combate corpo a corpo como centro motor do jogo. Em Knigths of the Round, somos apresentados à clássica história do rei Arthur e sua famosa Excalibur. Lançado pela Capcom em 1991, o jogador assume o comando dos Cavaleiros da Távola Redonda, Arthur, Lancelot e Percival, na busca pelo Cálice Sagrado, a pedido do mago Merlin, e pela unificação da Inglaterra. O cenário é completamente

medieval, indo de bosques e florestas, até castelos e vilarejos. Graficamente o jogo agrada bastante, as cores fortes e a ótima animação dos personagens se encaixam com a precisão dos movimentos e comandos. Como um bom hack and slash, os inimigos vêm aos montes, exigindo reflexo e habilidade.

Uma das suas características mais marcantes e que o destacam em meio a enxurrada de games do tipo na época, eram as mudanças de armadura. O sistema de evolução dos personagens permitia adquirir pontos de experiência após vencer chefes, passar de fases e recolher itens, resultando na modificação das armaduras e armas dos personagens, chegando, por último, à belíssima armadura dourada. Infelizmente, as melhorias eram apenas estéticas, mas que trazia uma sensação de conquista e força, isso eu garanto.

4 Hyrule Warriors (Wii U)



Unir a ação frenética da série Dynasty Warriors e o fantástico universo da franquia The Legend of Zelda parecia algo completamente surreal há pouco tempo, ou pelo menos até a Tecmo Koe e a Nintendo anunciarem a inusitada parceria no inédito spin off Hyrule Warriors. E o melhor foi o resultado. Um título de ação no melhor estilo Hack and Slash, no comando dos heróis do reino de Hyrule. Combinando uma história minimamente desenvolvida, cheia de belas cenas como ilustração da trama, com combates alucinantes em cenários eternizados pelos melhores títulos de videogame já criados, temos um game inesperadamente ótimo. Mesmo deixando um pouco de lado a resolução de puzzles em prol da ação, Link e o enorme time de guerreiros levam o Wii U a momentos até então inexplorados, cativando os jogadores com sua simplicidade e, ao mesmo tempo, primor em sua execução. Pode não ter o mesmo brilho da franquia principal, mas cumpre com seu papel de forma eficiente, tornando Hyrule palco dos mais épicos combates entre as forças do bem e do mal. Nunca foi tão divertido esmagar botões e destruir hordas de inimigos quanto em Hyrule Warriors.

3 Final FIght (SNES)



Mesmo com toda a dificuldade de caracterizar os antigos Beat 'em Up no gênero Hack and Slash, não poderíamos deixar de citar uma das maiores séries de jogos de combate corpo a corpo da história dos consoles Nintendo. O game Final Fight, produzida pela Capcom primeiro para arcades, foi no Super Nintendo que Guy, Haggar e Cody desfilaram seus golpes e poderes na luta pelo resgate da filha do grandalhão, Haggar, então prefeito da cidade onde se passa o game. Conhecido nas antigas locadoras como "briga de rua", Final Figth é um dos eternos clássicos onde a pancadaria, principalmente a dois, reinava entre os amantes de um bom game.

2 Soma Bringer (DS)



Não tão conhecido do grande público, esta pequena pérola é uma bela obra e merece destaque entre os melhores games do gênero em plataformas Nintendo. Desenvolvido pelo mesmo estúdio responsável pelo clássico Xenoblade Chronicles de Wii, a Monolith Studios, Soma Bringer é exclusivo do Nintendo DS. A história do jogo conta sobre um mundo onde uma energia mágica conhecida como Soma é a fonte da tecnologia e a vida diária de todos os habitantes. Nos últimos tempos, o balanço natural da Soma tem sido corrompido com a chegada de seres misteriosos chamados "Visitors" (visitantes). Para investigar essas ocorrências, uma organização que regula a Soma no mundo, cria uma divisão militar para lidar com esses Visitors — a Pharzuph. A história segue com sete membros da 7ª Divisão da Pharzuph. O que eles descobrem em suas missões determinará o destino do mundo.

É possível escolher um dos sete personagens centrais antes de iniciar o game e determinar sua classe. Está customização de personagens e classes, e ainda a abundância de itens são o charme do game. Nele, ainda é possível jogar em multiplayer local com outro amigo, podendo seguir caminhos distintos. Personagens carismáticos, cenários incrivelmente detalhados para o padrão do portátil e muita ação e exploração trazem este título para nossa lista de melhores Hack and Slash em consoles Nintendo.

1 TMNT: Turtles in Time (SNES)

No topo da lista dos melhores destruidores de botões e rei supremo da pancadaria sem limites, está ele, um dos melhores jogos da era 16-bits, Teenage Mutant Ninja Turtles: Turtles in Time. Se você não teve a chance de jogar este título na época de seu sucesso, principalmente numa saudosa locadora, ou em casa, com um amigo, deve estar estranhando um game sem gráficos espetaculares e realistas, e nem sangue jorrando para todo lado, no topo desta lista. Mesmo com as limitações técnicas da época, este game surpreende por levar o console ao limite até então.



Lançado primeiro nos arcades, foi no SNES, em 1992, que as Tartarugas Ninjas marcariam seus nomes de vez na história dos videogames. Mesmo com o sucesso dos games anteriores, tanto nos arcades quanto no NES, é em Turtles in Time que a Konami acerta a mão, lançando um dos melhores títulos da franquia, por que não dizer o melhor. Graficamente o jogo é belíssimo, aproximando-se, e muito, das animações do desenho animado, sucesso na época. Bem animadas e expressivas, ainda é possível modificar o estilo das tartarugas, optando pelos modos normal e comic, este último transformando os heróis na sua aparência dos quadrinhos. A trilha sonora dita o ritmo das lutas, mudando pontualmente nos confrontoscontra chefes. Mas nada que se compare aos gritinhos e falas dos protagonistas durante a ação. Gritos de Piiizza e o famosa COWABUNGA! fazem os corações mais duros saltitarem de emoção.



São vários os modos de jogo. É possível enfrentar o modo aventura sozinho, ou com um amigo, tornando tudo mais divertido. O modo Time Trial, onde as três primeiras fases do jogo ficam disponíveis para serem zeradas no menor tempo possível, e ainda, o modo versus, no qual você e aquele seu amigo metido a jogador podem duelar para saber quem é a melhor tartaruga ninja de todas. No modo aventura, é possível escolher entre as quatro tartaturgas ninja, Leonardo, Rafael, Michelangelo e Donatelo, cada uma com caracteristicas próprias, influenciando diretamente no gameplay. Ainda é possível agarrar um inimigo e batê-lo no chão, de um lado para o outro, acertando os outros adversários. Ou então, após agarrá-los, jogá-los em direção da tela, é pancadaria que não tem fim. Como de costume, os cenários são bem variados, diferentes dos pequenos inimigos, contudo, os chefes são uma surpresa a parte, todos saídos diretamente dos filmes, desenho e quadrinhos, inclusive o temível Destruidor. Junte os amigos em torno daquela Pizza, e vamos a luta.



Wii U



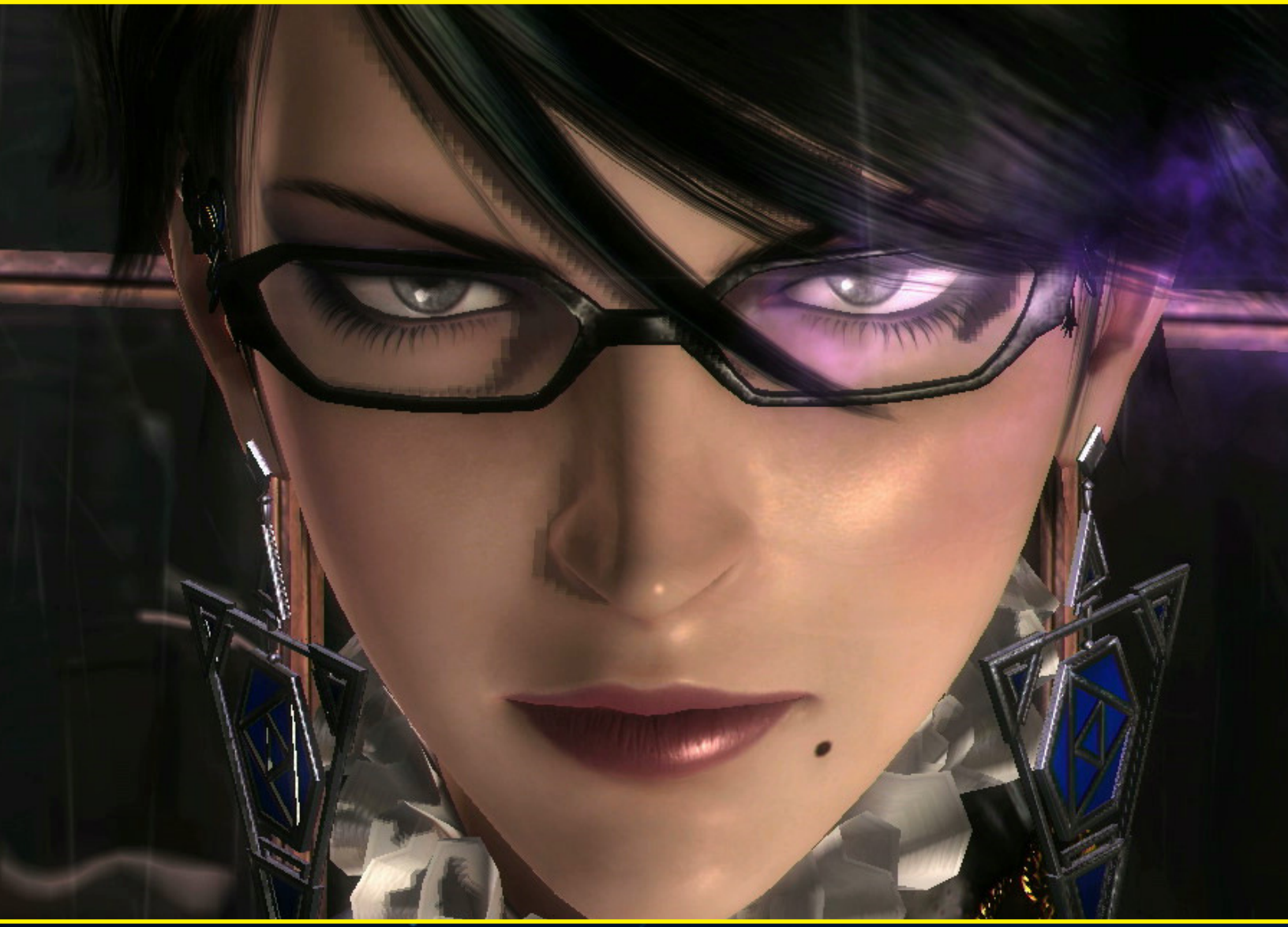
por ***Gilson Peres***

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Gabriel Leles

A bruxa psicodélica mais sensual dos games chega ao Wii U em Bayonetta 2

Bayonetta 2 é, sem dúvidas, um dos jogos mais aguardados do ano. Com o seu lançamento cada vez mais próximo, vejamos tudo que já foi divulgado sobre ele.

Há dois anos a **Platinum Games** agitou a E3 2012 com o anúncio oficial de **Bayonetta 2**, a surpreendente continuação do jogo de 2010 que, ao contrário do seu antecessor, seria exclusivo de um console da Nintendo: o Wii U. A notícia ecoou por toda a rede por meses e Bayonetta 2 marcou presença em mais **duas E3** antes de finalmente chegar a nós, jogadores.



No próximo dia 24 o jogo finalmente será lançado e muitas novidades virão com ele. Além dos **vários trajes inéditos** da bruxa que fazem referência aos personagens da Nintendo, um novo modo de **utilizar o GamePad**, novos itens, incríveis visuais e a mesma jogabilidade alucinante do primeiro jogo fazem de Bayonetta 2 um pontencial melhor jogo do ano.

Novos visuais com mecânicas antigas

Do primeiro jogo da série vieram alguns personagens: Bayonetta, sua rival Jeanne, o vendedor de armas Rodin e alguns outros. Uma curiosidade óbvia é que Bayonetta e Jeanne inverteram seus estilos de cabelo: enquanto no primeiro jogo a bruxa protagonista apresentava uma extensa cabeleira, sua rival tinha um curto cabelo repicado. Agora é Bayonetta que apresenta o estilo despojado do cabelo curto enquanto sua rival deixou a cabeleira branca ganhar tamanho.



Bayonetta e Jeanne olhando a ameaça se aproximando e esbanjando seus novos cortes de cabelo.

No enredo, alguns meses se passaram após os acontecimentos do primeiro jogo. Bayonetta e Jeanne passam por uma situação desesperadora durante uma luta contra um grupo de anjos, Jeanne salva a amiga/rival de um demônio invocado de forma errada, porém sua alma é levada para o inferno em sacrifício. Desta forma, Bayonetta vai atrás de Enzo, um informante que a ajuda a ir para a chamada Montanha Sagrada de Fimbulvinter, onde um portal para o inferno irá se abrir.

Rodin, o informante e fornecedor de armas de Bayonetta, é um poderoso demônio dono do bar The Gates of Hell. O personagem teve grande participação no primeiro jogo e retorna como companheiro da bruxa. Uma curiosidade sobre ele é que seu nome é homenagem ao escultor Auguste Rodin, artista que criou a escultura "Portões do Inferno" que, por sinal, é o nome do bar de Rodin.







Mesmo com visuais totalmente novos, ambientação mais variada e até novos personagens na trama, o jogo ainda conta com a mesma mecânica do seu antecessor, com poucas variações. Porém isso não é um ponto negativo, visto que Bayonetta foi um jogo muito aclamado por público e crítica, mesmo que não tenha vendido o esperado pela Platinum.



Luka Redgrave, o jornalista que perseguia Bayonetta no primeiro jogo com o objetivo de expor sua existência para o resto do mundo, também retorna na continuação. Resta saber se ele será um aliado ou um incômodo para a bruxa.

O que há de novo?

Além do mundo da franquia ser expandido em Bayonetta 2, alguns outros detalhes são importantes para sabermos o que realmente faz desse um jogo diferente. Um dos pontos chamativos são os **Ataques Tortura**, movimentos especiais que colocam o inimigos em armadilhas e mecanismos infernais que torturam-no antes da morte, gerando pontos extras no final da fase.



Matar inimigos fica ainda mais divertido com os Ataques Tortura megalomaníacos.



Outro ponto de inovação do jogo é o chamado **Umbran Climax**, uma habilidade ativada quando o medidor de magia alcança o máximo. Essa habilidade fortalece os ataques e combos de Bayonetta e também aumenta a área de alcance deles. Isso, é claro, por um determinado tempo. Além das capacidades aumentadas, a vida da personagem também se regenera enquanto ela bate, o que ajuda muito no meio da confusão.

O jogo também contará com um modo multiplayer local que permitirá que duas pessoas passem pelas missões do jogo repetidas vezes através do modo cooperativo, ao que tudo indica, o segundo jogador controlará Jennie. Além disso, terá também um multiplayer online numa espécie de modo arena. E, como não poderia faltar, Bayonetta 2 é para Wii U, logo precisaria de um mínimo uso do GamePad do console.





Com movimentos tão lindos, ninguém imagina que você pode controlá-la somente com a Stylus

O jogo, numa manobra inédita em jogos desse estilo, poderá ser jogado totalmente pela tela sensível ao toque. Apenas com a caneta Stylus o jogador poderá controlar os movimentos da protagonista, mandá-la atacar os inimigos, desviar dos golpes e ainda fazer combos. Muita especulação surgiu sobre essa nova jogabilidade, se seria útil ou não, funcional ou não, mas o que nos resta é aguardar. Vale ao menos pela garantia de que o jogo terá a função off-tv.

Itens e Easter Eggs não vão faltar



A personalização de armas vai continuar bem semelhante ao que tínhamos no primeiro jogo, permitindo que várias combinações diferentes sejam equipadas tanto nas mãos quanto nos pés de Bayonetta. Armas como arcos, espadas, armas de fogo, chicotes e outras mais serão frequentes durante a jogatina.

Mas isso não é tudo! Como agora a bruxa sensual está nas terras do encanador italiano, algumas novidades da casa precisariam ser introduzidas no jogo. Equipamentos inéditos que combinam vestimentas e armas estarão presentes e farão referência às grandes franquias da empresa, tanto no primeiro jogo remasterizado quanto no segundo.

A soma de Bayonetta e Nintendo só poderia resultar em alguma coisa assim!



Os trajes de **Samus**, **Link**, **Fox**, **Daisy** e **Peach** são uma combinação de agressividade com um tom de comédia. Mas é importante lembrar que esses trajes não são somente estéticos. Cada um terá sua própria funcionalidade e jogabilidade, incluindo até golpes tradicionais que auxiliam na porradaria:

- ***Hero of Hyrule:*** O manto do herói do tempo está reformulado e adaptado para as curvas sinuosas da bruxa. Com a sua **Shuraba** transformada em **Master Sword**, Bayonetta terá uma bela gama de golpes novos para arriscar. Que Ganon passe longe dela.



- ***Galactic Bounty Hunter:*** Com imagens que deixaram alguns loucos pensando que finalmente o Wii U teria um Metroid, o traje da Samus de Bayonetta é equipado com um poderoso canhão e com a habilidade Morphing Ball já tradicional da heroína espacial.



- ***Traje de Peach/Daisy:*** O traje que é formado por um vestidinho curto e uma coroa permite a bruxa invocar, no lugar do seu demônio particular, o vilão **Bowser** para esmurrar os oponentes. Além disso, o traje aumenta a velocidade da bruxa e faz os inimigos se transformarem nas moedas tradicionais dos jogos de Mario quando derrotados.



- ***Traje de Fox McCloud:*** O traje de raposa vem com uma customização para as armas de fogo da bruxa, deixando as quatro com o design da nave do militar espacial. Como se não bastasse, a roupa ainda conta com um par de orelhas e um rabo felpudo.



E por falar em itens, uma das novidades mais incríveis do jogo é o **Mecha** que estará à disposição de Bayonetta em certos momentos do jogo. O robô gigante controlado pela bruxa é tão ágil quanto ela e só vem para aumentar a proporção das batalhas que já eram sangrentas e da distruição que já era estonteante antes dele.



Esse item é de colocar inveja até em um certo demônio de sobretudo vermelho.





Bayonetta na Nintendo? Mas como assim?

Uma união que literalmente ninguém imaginaria quando o primeiro jogo foi lançado somente para **X360** e **PS3**. Além do perfil do jogo não ser o mais tradicional da casa do Mario, seus gráficos em HD eram incompatíveis com o Wii, console da empresa na época.







Acreditem, isso é um tipo de anjo!

O jogo vendeu mais de 2 milhões de cópias na geração passada mas não alcançou as expectativas da Platinum e da **Sega**, o que levou o projeto de uma possível continuação entrar num limbo por mais de dois anos. Isso se somou ao desejo da Nintendo de recuperar o público mais adulto que perdeu em parte na época do Wii, fazendo com que a empresa fechasse um arriscado acordo com a Platinum Games.

Anjos ou demônios, ninguém poderá ficar no caminho dessa bruxa quando ela está devidamente motivada.

A Nintendo passou a financiar o projeto Bayonetta 2 com a condição do jogo ser exclusivo do Wii U e assim ressuscitou o projeto que tinha pouquíssimas chances de ganhar vida. O jogo passou a ser dirigido por **Yusuke Hashimoto**, produzido por **Atsushi Inaba** e supervisionado pelo criador da série, **Hideki Kamiya**. O desenvolvimento ficou por conta da Platinum Games, a publicação por conta da Nintendo e a Sega passou a ser uma conselheira de ambas.



Caras novas e misteriosas

Além dos personagens já conhecidos do jogo original, Bayonetta 2 também trará alguns novos personagens tanto para auxiliar a bruxa quanto para tentar derrotá-la. Alguns deles serão jogáveis ao longo do jogo.

- ***Loki***: um garoto que vive no Purgatório e se surpreende quando percebe que Bayonetta pode vê-lo, ouvi-lo e tocá-lo. O garoto, assim como a bruxa, deseja alcançar a Montanha Sagrada, mas não lembra ao certo o porquê desse desejo. Durante o jogo ele faz um acordo com a bruxa, prometendo ajudá-la a abrir o portal do inferno e libertar Jeanne se ela ajudá-lo a alcançar a montanha.





- ***Masked Lumen:*** o principal rival de Bayonetta no jogo. O vilão é trazido ao presente por Loptr com o intuito de matar um dos possíveis responsáveis pela morte da sua amada. O problema é que ele acredita que esse responsável seja Loki e persegue o garoto incessantemente, levando-o a enfrentar a nossa bruxa favorita. Além de ser um vilão recorrente no jogo, Masked Lumen será um personagem jogável destravável ao longo da jogatina.

Para jogar de novo e de novo e de novo...

Uma coisa é certa: Bayonetta atraiu vários fãs no seu lançamento em 2010 e passou a atrair vários outros agora que chega em um jogo fresquinho para o console de mesa da Nintendo. Porém o foco dos desenvolvedores nessa nova aventura não foi tanto num modo história extenso, que será completada em pouco mais de 10 horas, algo semelhante a outros títulos hack'n slash como **Devil May Cry** e **Dinasty Warriors**.

Mas eles garantem que o jogo não peca na qualidade por conta disso, pois a maior preocupação do desenvolvimento foi trazer um fator replay significativo que faça os jogadores passarem horas a fio repetindo fases com dificuldade aumentada, liberando itens novos e acumulando pontos. Fora os modos multiplayer que só acrescentam mais diversão para o título.



Olhar ameaçador da Cereza para quem ainda não se convenceu de comprar este jogo.

Como se não bastasse, os jogadores de Wii U poderão adquirir juntamente com Bayonetta 2 o primeiro jogo totalmente remasterizado e muito bem adaptado para os comandos e peculiaridades do Wii U e do seu GamePad. Com isso só nos resta aguardar ansiosamente por esse alucinante jogo repleto de ação e que tem potencial para, com certeza, balançar a geração atual de video games.

REVISTA NINTENDO BLAST 5 ANOS

por ***Rafael Neves***

Revisão: Luigi Santanta
Diagramação: Tiffany Silva

Há cinco anos, nascia a Revista Nintendo Blast. "Revista? Estamos na era digital!", "Pra que uma revista se vocês já têm um site?", "Trocar matérias e notíciais diárias por mensais??". Era muito o que ouvíamos quando estreamos a nossa publicação mensal, mas, ao contrário de todas as expectativas ruins, cá estamos, com mais de 60 edições — isso sem falar nos Guias, artbooks e edições especiais. Nesses cinco anos, no entanto, a Revista Nintendo Blast enfrentou muitos desafios e consagrou-se de diversas formas. Sendo assim, em vez de dar mais um mero parabéns pela trajetória, vamos reparabenizar cada uma das parabenizações anuais! A começar pela...



Edição 13 — 1º ANO

No nosso primeiro "parabéns", o Sérgio Estrella, editor geral do Nintendo Blast, reuniu os depoimentos dos membros mais antigos da equipe da revista. Diagramadores, redatores e revisores puderam expressar seu carinho pela publicação, contar suas trajetórias no jornalismo gamístico e até revelar segredos sobre seu amor aos jogos. Foi um momento histórico, que culminou na primeira coletânea anual de revistas! Me lembro como se fosse ontem...



Edição 25

2º ANO

Em 2011, o redator Rodrigo Estevam resolveu fazer uma incrível retrospectiva das edições do segundo ano da Revista Nintendo Blast. Desde a edição 13 até até a 24, relembramos as principais matérias, as capas mais legais e os textos que mais impressionaram (e que deram mais trabalho). Foi uma grata viagem histórica pela nossa revista, que com certeza encheu os olhos de muita gente com lágrimas e ajudou novos leitores a se aprofundarem em nossa trajetória. Acho que foi aqui que começamos a perceber que já tínhamos tanto tempo de publicação que muitos leitores não conheciam toda a nossa coleção. Também revelamos as vidas pessoais, os podres e os detalhes cômicos de cada membro da equipe. Ninguém se salvou de ser satirizado nas próprias páginas da revista e ser associado a uma imagem engraçada. Hoje, a equipe é tão maior do que naquele ano que daria um trabalhão repetir a proeza, mas também temos muito mais redatores trolladores, então acho que compensa, não é?

COLUNAS VERTEBRAIS DA REVISTA

Todas as matérias da nossa Revista são divididas em colunas, que dão a direção e o estilo do trabalho. Vamos relembrar as colunas principais:

ITEM BOX

Além de heróis e heroínas, jogos sempre têm itens, armas, equipamentos e utensílios característicos. É nessa coluna que destrinchamos esses objetos.

PERFIL

É nessa coluna que discutimos tudo sobre as figuras dos games. Sejam eles protagonistas, secundários ou até brinquedos transformados em personagens (olá, R.O.B.)

ESPECIAL

É o terreno fértil para a criatividade, pois não há muitas regras para a maneira como se faz uma matéria especial. Coisas bem loucas e interessantes já ganharam vida nessa coluna.





Edição 37 — 3º ANO

Nessa edição, as congratulações nos fizeram remexer mais uma vez o baú da Revista Nintendo Blast, pois os redatores Gabriel Toschi e Gustavo Assumpção tiveram a grande ideia de fazer uma espécie de "Óscar" das nossas publicações. O desafio exigiu muito esforço de reler e fazer o balanço de todas as nossas edições — acho que foi aqui que percebemos mesmo que já tínhamos muita coisa publicada. A premiação serviu para mostrar quais séries mais vezes foram capa, quantas matérias tínhamos feito de cada coluna, quantos jogos receberam 10 em análises e até quais redatores, revisores e diagramadores mais se destacaram.

ANÁLISE

Como não falar da coluna mais disputada? Todo mundo quer dar a opinião final sobre os principais jogos do ano, e apenas poucos receberam uma majestosa nota 10. Geralmente, as análises são de jogos lançados no mês atual ou no anterior à edição.

COLUNAS OBSCURAS

Muitas colunas obscuras já apareceram na revista. Algumas foram canceladas ou transferidas, outras esperam a hora de voltar à vida, como a Custom Blast e a GameDev.

BLAST BATTLE

Com a ajuda da diagramação, os BlastBattle ficam incríveis na revista! Comparamos desde personagens (como Sora e Roxas) a franquias (como Phoenix Wright e Professor Layton).





Edição 50

4º ANO

A última comemoração contou com os dotes artísticos do Hugo Pereira e foi escrita por mim e pelo Gabriel Toschi. Como editor de publicações, tive a ideia de revelar como funciona a produção da Revista Nintendo Blast, ou seja, todos os processos, etapas e metas que fazem com que todo mês vocês possam ler mais uma edição nossa. O plano era esse, mas se transformou num bem humorado tour pelo "escritório" da revista, com direito a charges, piadas e confissões engraçadas. Acho que é uma boa síntese do que vivemos todos os meses.

POKÉMON BLAST

Os monstrinhos de bolso são tão legais que dedicamos uma coluna inteira a eles! Tudo do universo de Pokémon pode aparecer nessa grande coluna.

STAGE SELECT

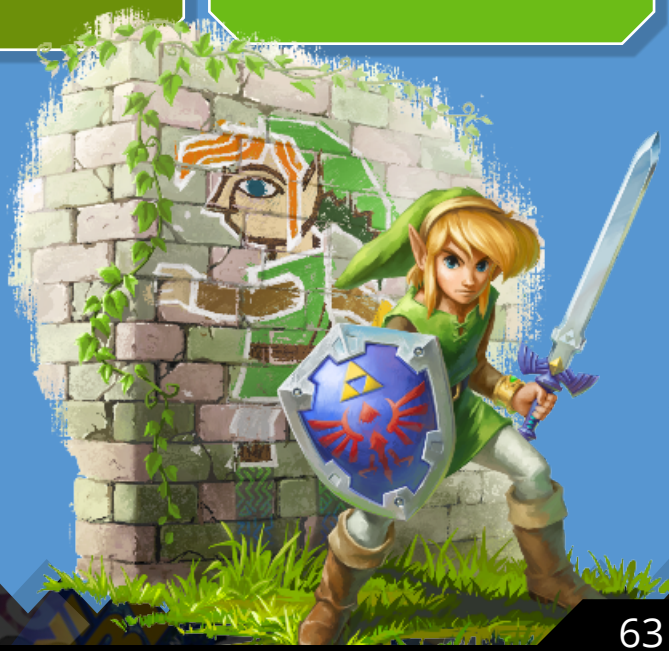
Semelhantemente ao Perfil, é a coluna destinada aos cenários, fases e arenas dos jogos. Afinal, não é só de personagens que se faz um jogo.

TOP 10

Outra coluna difícil de decidir, o Top 10 envolve tudo o que gostamos de listar e (para polemizar e apimentar a matéria) hierarquizar. Já rolaram muitos Top 10 pitorescos.

DISCUSSÃO

Terreno de debates e polêmica, a Discussão é a coluna destinada aos temas que exigem bastante discussão (não diga). Nessa coluna, a opinião do redator é a principal peça.



Edição 73 FUTURO

Então chegou o momento de falar do futuro, não é? Bem... esperamos que, na mesma edição em que comemorarmos o sexto aniversário da revista, também possamos analisar o novo Zelda para Wii U, tenhamos uma prévia do novo Metroid em HD e debatamos os novos rumos de Pokémon (se eu acertar essa previsão...). Ok, mas, sobre a celebração dos seis anos, isso ficará a cargo do próximo redator que encabeçar esse desafio. Felizmente, acho que, pelo histórico, levamos jeito para dar parabéns à Nintendo Blast, não é? Haja amor por uma revista.



N-BLAST RESPONDE

Na revista, compilamos as principais perguntas e respostas da versão lançada no site durante o mês. Haja criatividade para essas perguntas... E também para as respostas da Pedra.

E-SHOP

Anteriormente chamada de BlastWare e eBlast, a eShop é a nossa coluna para falar sobre... a eShop. Todos os jogos digitais e aplicativos têm seu espaço aqui!

PRÉVIAS

Quando um jogo está próximo de seu lançamento e o hype rompe todas as barreiras do bom senso, sentamos para escrever criticamente uma prévia do game. Atribuir uma taxa de expectativa para o game também é tarefa difícil, pois exige balancear bem nosso fanboyzismo.

PARABÉNS, REVISTA NINTENDO BLAST!!!

Guia N-Blast

Mario Kart 8 (Wii U)

edições comum e de colecionador estão disponíveis na Google Play Store



EDIÇÃO COMUM
GRÁTIS



EDIÇÃO DE COLECIONADOR
R$2,90

BAIXAR NO Google play

COMPRAR NO Google play

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista