

NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBAST.COM

50 RAZÕES PARA
QUERER SUPER SMASH
BROS. FOR WII U

OMEGA RUBY

POKÉMON

ALPHA SAPPHIRE

#62
DEZ
2014



CAPTAIN TOAD:
TREASURE TRACKER
MOSTRA QUE OS
COGUMELOS TÊM
CARISMA!

Um nostálgico mundo de aventuras

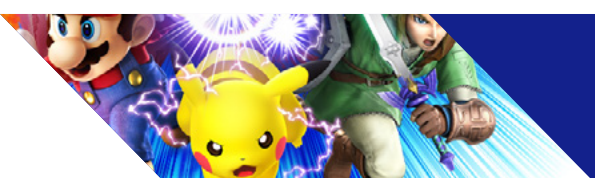
Pokémon Omega Ruby e Alpha Sapphire finalmente chegaram, trazendo de volta a jornada por Hoenn! Para celebrar esse retorno ao continente tão litorâneo, nada melhor do que uma boa matéria especial, um apanhado das inovações trazidas pelos remakes da série Pokémon e uma Crônica sobre o sentimento de ser um treinador Pokémon nos dias de hoje. Além disso, trazemos tudo sobre Super Smash Bros. for Wii U e Captain Toad: Treasure Tracker e analisamos grandes lançamentos como Fantasy Life e Bayonetta 2! – **Rafael Neves**



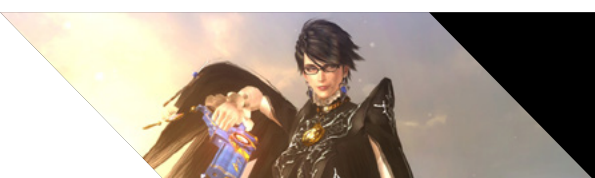
PRÉVIA
Captain Toad: Treasure Tracker (Wii U) **07**



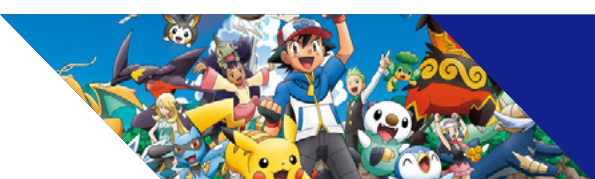
ANÁLISE
Fantasy Life (3DS) **18**



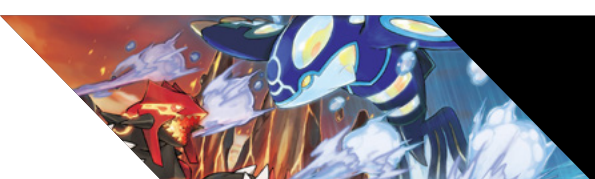
ANÁLISE
Super Smash Bros. for Wii U (Wii U) **24**



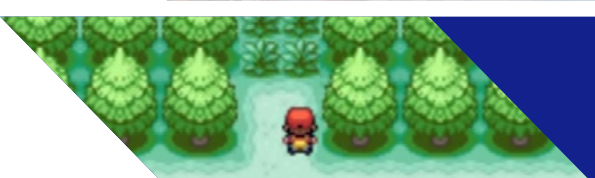
ANÁLISE
Bayonetta 2 (Wii U) **39**



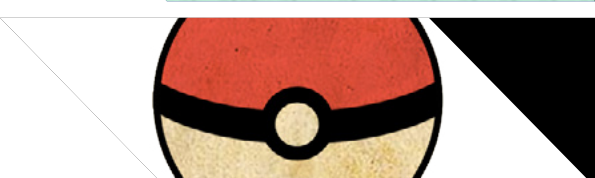
CRÔNICA
Nunca é tarde para ser um mestre Pokémon **47**



ESPECIAL
Pokémon ORAS (3DS) **56**



ESPECIAL
Inovações trazidas nos remakes de Pokémon **64**



BLASTPÉDIA
Hoenn confirmada **68**

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
Ítalo Chianca
Jameson Sheen
Rafael Neves
Robson Júnior

REVISÃO
Jaime Ninice
Vitor Tibério
Luigi Santana
Leonardo Nazareth

DIAGRAMAÇÃO
Breno Madureira
Fábio Hamada
Gabriel Leles
Guilherme Kennio
Ítalo Lourenço
Ricardo Ronda
Tiffany Silva
Victor González

CAPA
Sérgio Estrella

Capas cortadas

Artes que quase estamparam esta edição



Wellington Fox



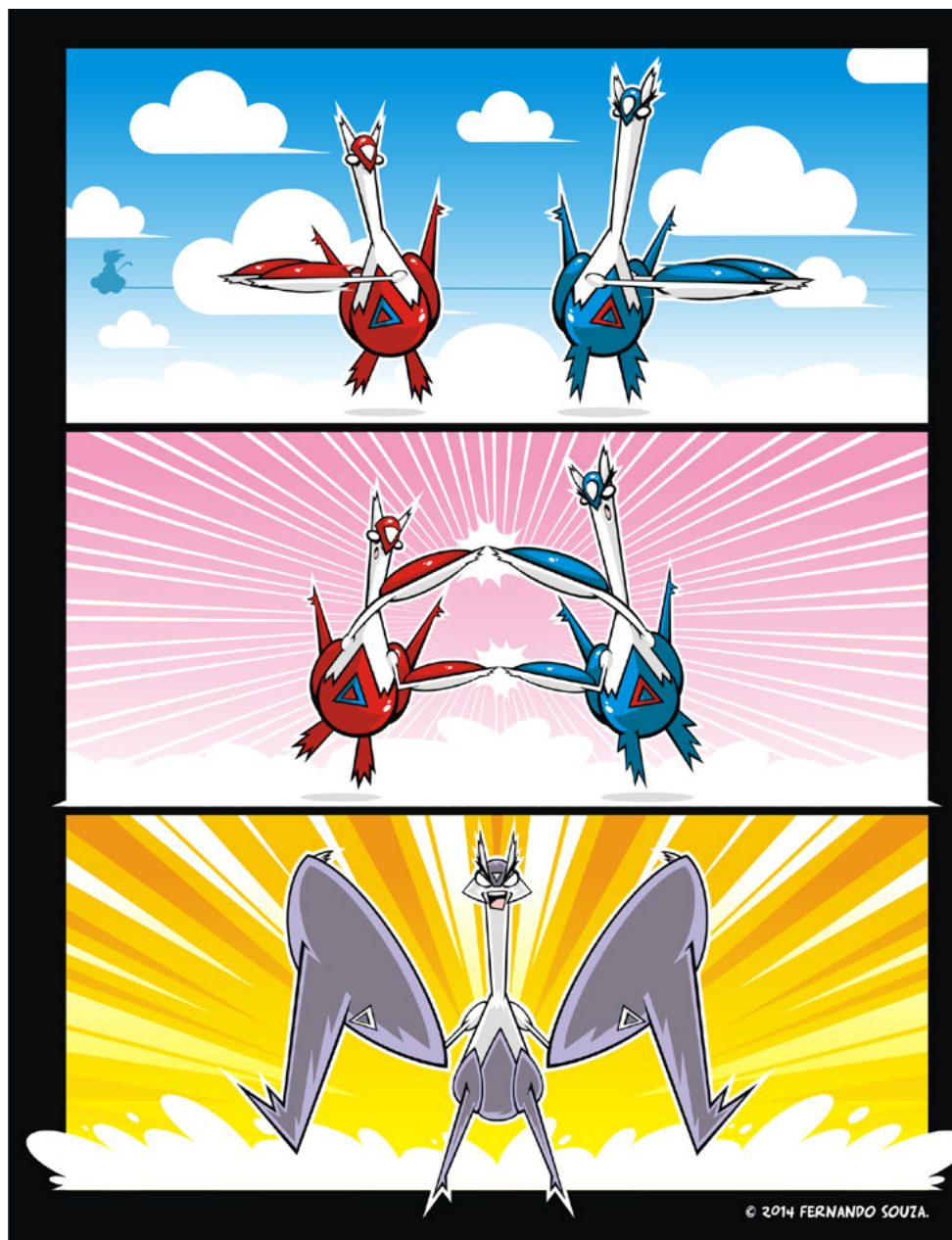
Hugo Pereira



Hugo Pereira

HQ Blast

Pokémon Z confirmed! 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!



Diagramação: Ricardo Ronda

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, tô ficando triste, te perguntei 3 vezes (4 contando essa) sobre que personagens da Nintendo foram baseados em pessoas reais e você não me respondeu :(Só por que é muito aclamada por ser tão linda e sábia, não significa que não pode dar atenção pros pebleus, não é cara? (E você é homem?)

Rodolfo da Silva Fiais Pereira



Olá Rodolfo, meu amigo perseverante! Em primeiro lugar, parabéns pela sua força de vontade, não desistindo de sanar a dúvida que tanto te atormenta! Em segundo lugar, me desculpe pela demora em respondê-la. Acontece que algumas perguntas exigem mais tempo de investigação e pesquisas e a sua foi uma destas. Mas aqui estou eu, respondendo e espero que acalmando o seu espírito.

E o que eu descobri, com relação a personagens da Nintendo baseados em pessoas reais? Na verdade, não

existem muitos casos disso, mas é impossível deixar de lembrar o infame caso de Kadabra, que foi obviamente inspirado no mágico Uri Geller — além de apresentar a característica habilidade de entortar colheres com a mente, o nome japonês do Pokémon é “Yungerer” — que inclusive levou a celebridade a abrir um processo contra a Nintendo.



Outro personagem é o cachorro músico da série Animal Crossing, K. K. Slider (em japonês, Totakeke), que foi baseado em Kazumi Totaka, que compôs

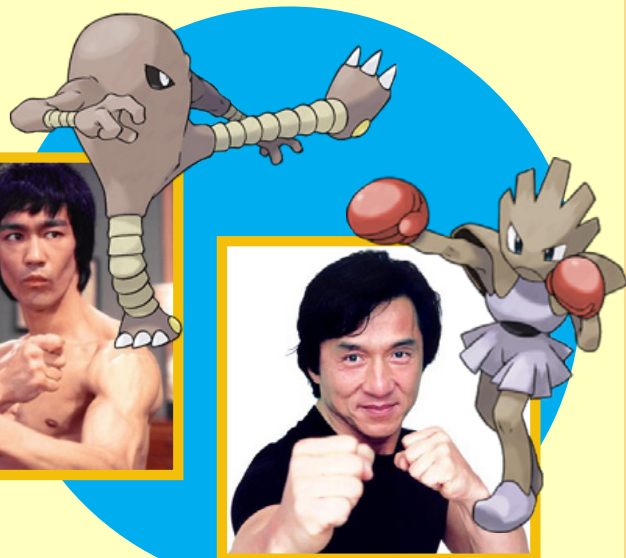


músicas para essa e várias outras séries da Nintendo. Embora não tenha encontrado outros casos de personagens da Nintendo baseados em pessoas reais, há sim vários casos de personagens cujos nomes foram dados a partir de pessoas reais. O próprio Mario foi chamado assim porque esse era o nome do homem italiano que alugou o depósito que serviu de escritório da Nintendo no começo da década de 80. Já Luigi, recebeu o seu nome graças a um restaurante chamado "Mario & Luigi's" que ficava próximo ao escritório da Nintendo na época. O nome Samus Aran, muito curiosamente, se originou de ninguém mais ninguém menos que Pelé... ou, em seu nome verdadeiro, Edson Arantes. Os nomes americanos da dupla de Pokémon Hitmonlee e Hitmonchan foram baseada em dois famosos lutadores orientais de artes marciais: Bruce Lee e Jackie Chan, respectivamente.



Há também o curioso caso dos Koopalings, cujos nomes são todos baseados em músicos reais. Larry Koopa vem de Larry Mullen Jr. (U2); Roy Koopa vem de Roy Orbison; Wendy O. Koopa vem de Wendy O. Williams (The Plasmatics); Iggy Koopa vem de Iggy Pop (The Stooges); Morton Koopa Jr. vem de Morton Downey Jr.; Lemmy Koopa vem de Ian Fraser "Lemmy" Kilmister (Motörhead); e Ludwig von Koopa vem de Ludwig von Beethoven. Alguns deles até compartilham certas características físicas das suas inspirações reais, como os óculos escuros de Roy Koopa e o cabelo de Ludwig von Koopa.

Bom, não sei se falei sobre todos os personagens com inspirações de pessoas reais, mas espero que tenha saciado pelo menos um pouco da sua curiosidade. E, por fim, eu não sou homem nem mulher, sou Pedra.

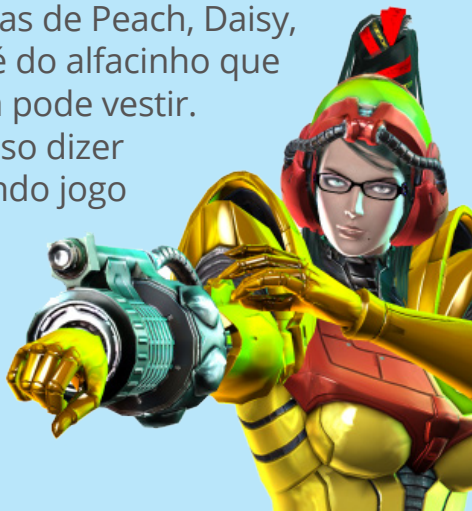


Ó Onipotente Pedra, gostaria de saber: compro Bayonetta pra Xbox ou pra Wii U?? Existe alguma diferença que vá mudar minha experiência no jogo?

Anônimo "Bayo" da Silva



A resposta é fácil: compre Bayonetta 2 pro Wii U e leve o primeiro jogo de brinde! Grande parte das cópias físicas do segundo jogo estão vindo acompanhadas do primeiro e até pela eShop, se você comprar Bayonetta 2 por \$49,99, você pode comprar o 1 por \$9,99. O valor total final de \$59,98 é equivalente ao valor normal de um lançamento de Wii U, você estará levando dois jogos incríveis pelo preço de 1. Quanto à diferenças do primeiro jogo em relação à versão do Xbox, existem sim, sendo que as principais são as roupas de Peach, Daisy, Samus e até do alfacinho que a Bayonetta pode vestir. E nem preciso dizer que o segundo jogo — que está excelente, por sinal — é exclusivo do Wii U, né?



Pedra, se o FIFA 15 não foi lançado para o Wii U, então por que foi lançado para o Wii (console que nem fabricado é mais)???

Anônimo "Fifeiro" da Silva



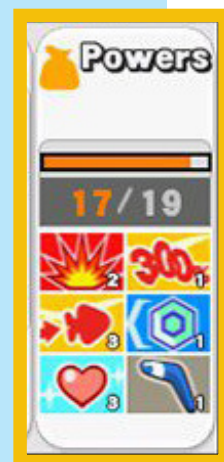
Pois é, bizarro, não? A verdade é que as third parties estão fugindo do Wii U mais do que vampiro foge de chicote da família Belmont. Elas acreditam que os gastos de fazer uma versão pro Wii U gera despesas, já que a quantidade de jogos vendidas para o console não compensam o custo de produção. Não deixa de ser verdade, mas isso mostra também que as empresas não se esforçam para tirar o melhor proveito do console e criar uma versão que utilize bem os recursos do Wii U, de forma a atrair os jogadores.

Pedra, o Super Smash Bros. for 3DS tem os adesivos (como aqueles do SSBB)? Se sim, tem um adesivo de vc???

Anônimo "Filatélico" da Silva



Não, Super Smash Bros. for 3DS não tem adesivos de personagens como em Brawl... o que é uma pena, porque colecioná-los era bem divertido (e, realmente, uma adesivo meu era o MÍNIMO que eles poderiam ter feito →). Há algo parecido no novo jogo que são os itens de equipamento. Assim como os adesivos de Brawl, eles permitem personalizar os personagens, modificando os atributos de ataque, defesa e velocidade e dando algumas habilidades extras. Mas ao invés de adesivos, estes itens são representados por imagens mais genéricas, como botas, espadas, escudos, cascos, etc. 



WiiU

*por Ítalo Chianca**Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Gabriel Leles*

Captain Toad Treasure Tracker (Wii U) traz o capitão Toad numa aventura inteligente e divertida.

Direto dos minigames de Super Mario 3D World, o Capitão Toad ganha sua primeira aventura solo no Reino dos Cogumelos, com direito a caça ao tesouro, num inovador modo plataforma.

Captain Toad: Treasure Tracker é a nova aposta da Nintendo para o seu atual console de mesa, que promete horas de diversão num estilo plataforma cheio de enigmas e desafios para testar as habilidades do jogador, que precisará, como nunca, de agilidade e inteligência para explorar e vencer os desafios do inusitado e original título. O jogo é um spin-off da série **Mario** baseado nos minigames presentes no excelente **Super Mario 3D World**, também de Wii U. Anunciado pela primeira vez na E3 2014, o primeiro título cujo carismático Cabeça de Cogumelo será o protagonista tem gerado grandes expectativas e promete agradar aos fãs de um bom desafio.





Cogumelos caçadores de tesouro



O sucesso dos minigames estrelados pelo **Toad** vermelho em **Super Mario 3D World** foi enorme. O líder da **Toad Brigade**, diferente de seu parente azul, resolvia, em 3D World, enigmas e quebra-cabeças com foco na jogabilidade do **GamePad do Wii U**.

Sendo assim, o objeto não era ser ágil na corrida ou muito preciso nos saltos, mas fazer uso maior da inteligência. Por carregar diversos equipamentos de exploração, o pequeno cabeça de cogumelo fica incapacitado de saltar, o que acaba gerando um estilo completamente original. Isso, aliado ao uso do GamePad de várias formas interessantes, fez com que **Shigeru Miyamoto** e o time por trás de 3D World demonstrasse interesse em explorar mais o conceito, e até mencionaram que poderiam vir a criar mais fases do tipo, talvez como forma de DLC. O que antes era uma possibilidade, agora se tornou algo concreto e jogável, através de **Captain Toad: Treasure Tracker**.





Um casal apaixonado, curtindo um dia de aventura juntos, explorando montanhas e outros lugares desconhecidos em busca de tesouros. Tudo corria lindamente feliz na vida do Capitão Toad e sua companheira, **Toadette**, quando, em uma das suas expedições de caça ao tesouro, prestes a conseguir pôr as mãos numa brilhante **Star Power**, um pássaro gigante corta o céu em direção aos jovens aventureiros, guiado pelo brilho da estrela do poder. O pássaro é, na verdade, Wingo, e este acaba capturando a estrela dos Toads. Até aí tudo bem, nossos caçadores de tesouro poderiam simplesmente tentar encontrar estrelas em outro lugar, mas, enquanto **Wingo** fugia com a estrela, o Capitão Toad se deu conta que sua querida amada havia segurado a estrela, e acabou sendo levada pelo pássaro gigante. Portanto, assim como os bons e velhos jogos do **Mario**, é dever do herói resgatar a dama das garras do terrível vilão.



Wingo, o pássaro gigante que sequestra a bela **Toadette**, é conhecido como um amante de todas as coisas que brilham.



Um mochileiro das galáxias

Sem sua parceira de aventuras, Toad precisa sair em seu resgate. Nosso novo herói precisa utilizar das suas características próprias para vencer os vários desafios que virão na sua primeira aventura solo pelo **Reino dos Cogumelos**. Sem conseguir pular e fazer outras estripulias (devido o peso da sua mochila) como um tal bigodudo de macacão vermelho, Toad precisa se tornar um verdadeiro explorador, valendo-se de sua inteligência apurada e o dom de encontrar tesouros para tirar Toadette das mãos de Wingo.



Como um bom mochileiro que se preze, aposto que o Capitão Toad leva consigo uma boa toalha, assim como o mais famoso dos mochileiros das galáxias.



Colher, mirar e atirar... Os nabos de Super Mario Bros. estão de volta em Treasure Tracker.

Em posse de uma mochila equipada, lanterna e alguns outros itens que encontra pelo caminho, o Capitão Toad precisará enfrentar, antes de tudo, seus medos, e depois, os vários inimigos e desafios ao longo de mais de 70 fases, coletando **Power Stars, moedas, diamantes** e as já tradicionais **estampas**.



Assim como nos jogos do encanador, Toad pode recolher itens especiais em cada fase. São moedas, power ups, estrelas e itens diversos.



O GamePad promete ser utilizado de forma criativa na resolução dos puzzles, fazendo uso do giroscópio e da tela de toque na superação dos vários desafios.



Graficamente o jogo está impecável. Arrisco dizer que, por conta dos cenários menores em relação a Super Mario 3D World, o jogo está ainda mais bonito e bem trabalhado do que sua fonte inspiradora.

Em sua jornada, o jogador terá a seu favor inúmeras alternativas para derrotar inimigos e resolver os quebra-cabeças do jogo. E como não podia ser diferente, todo o arsenal é inspirado no que de melhor existe no universo do Mario e seus amigos. De posse de uma boa e tradicional lanterna, assim como Luigi na série **Luigi's Mansion**, o pequeno caçador de tesouros vai arremessar nabos, como em **Super Mario Bros 2**, quebrar tudo com um martelo, ao melhor estilo de Mario em **Donkey Kong**, vai se multiplicar como Mario em 3D World e até usar cogumelos para recuperar a vida. O universo do Mario estará bem representado em Captain Toad.

Nos vários estágios do jogo, será possível observar muitas referências ao universo de Mario e sua turma. Fique atento para não deixar passar nenhum detalhe.





Sem medo do desconhecido

O jogo funciona da seguinte forma: assim como nos minigames de **Super Mario 3D World**, o jogador deve controlar o capitão dos Toads por uma pequena fase tridimensional com diversos obstáculos mas sem poder pular. Estas fases, por sinal, parecem pequenos planetas, algo que lembra, pelo menos um pouco, os planetoides de **Super Mario Galaxy**. A interação com o ambiente e o estudo do percurso são essenciais para poder evitar os inimigos, alcançar alturas diferentes e completar os objetivos, tendo em vista as limitações do nosso herói, sejam elas físicas (não salta) ou psicológicas (o medo).



Os nabos e gramas arrancados do chão têm papel fundamental no jogo. Por não possuir armas ou desferir golpes, Toad utiliza destes itens para atingir os inimigos e alcançar os diamantes mais distantes.

Como era de se esperar, a mudança de fases extras para um jogo próprio trouxe para **Treasure Tracker** mais diversidade e complexidade. Os níveis estão bem mais extensos, proporcionando mais interação e “exploração” durante a jogatina. O objetivo do jogo também mudou. Enquanto em 3D World precisávamos coletar cinco estrelas verdes para completar a minifase, agora é preciso alcançar uma única estrela dourada.



Enquanto caça o tesouro, é possível procurar, também, pelos três diamantes escondidos ao longo do percurso..



Sobreviva a vulcões, motores a vapor perigosos e assombrações do mal em nome dos tesouros.





Um aventureiro destemido



Capitão Toad pode não ser o mais corajoso do **Reino dos Cogumelos**, mas assim como seu amigo **Luigi**, vai enfrentar os próprios medos e limitações em prol de um objetivo nobre, neste caso, resgatar sua amada. Será uma tarefa difícil, mas muito divertida, a começar pela forma de jogar.



Em **Captain Toad**, o **GamePad** é aproveitado de diversas formas, trazendo, com isto, uma enormidade de possibilidades ao gameplay.

Fique sempre atento ao que acontece na sua telinha, pois além de controlar a câmera em praticamente todos os ângulos, ela servirá para a resolução dos quebra-cabeças e desenrolar de pontos chave do jogo.

O **GamePad** será bem aproveitado neste game, seguindo as promessas da **Nintendo** em explorar melhor o seu controle em forma de tablet. Em algumas fases será possível ter a visão do Capitão através do controle, lembrando um pouco a mecânica de jogo de **Pokemon Snap**. Em outros estágios, a tela tátil terá papel fundamental na resolução dos puzzles, assim como controlar os ângulos de câmera durante a jornada.

Capitão Toad pode não ser nenhum grande herói, não possuir nenhum poder especial, nem sequer poder saltar e ainda se assusta facilmente com quase tudo, mesmo assim, segue firme na sua missão de salvar Toadette das garras de Wingo, o pássaro gigante. Armado com lanternas e nabos, e claro, com muito amor no coração e uma vontade heróica de superar tudo pelo amor e pela amizade, Toad avança por campos, parques, casas mal assombradas e todo tipo de nível que vier, todos eles cheios de Shy Guys, Goombas e Plantas ferozes. Espere estágios criativos, bom uso do GamePad e muita diversão neste game que promete exigir horas de dedicação e esforço mental para superar as mais de 70 fases do título. Prepare sua mochila, pois a aventura vai começar. 



Captain Toad: Treasure Tracker (Wii U/3DS)

Desenvolvedor Nintendo EAD Tokyo

Gênero Puzzle e plataforma

Lançamento 05 de dezembro de 2015

Expectativa



3DS

FANTASY LIFE™

por **Jameson Sheen**

Revisão: Jaime Ninice

Diagramação: Tiffany Silva

Como me aventurei por Reveria em Fantasy Life

O viciante e puro Fantasy Life foi lançado no oriente há dois anos e chegou timidamente ao ocidente semanas atrás. Veremos o que ele trouxe para nós.

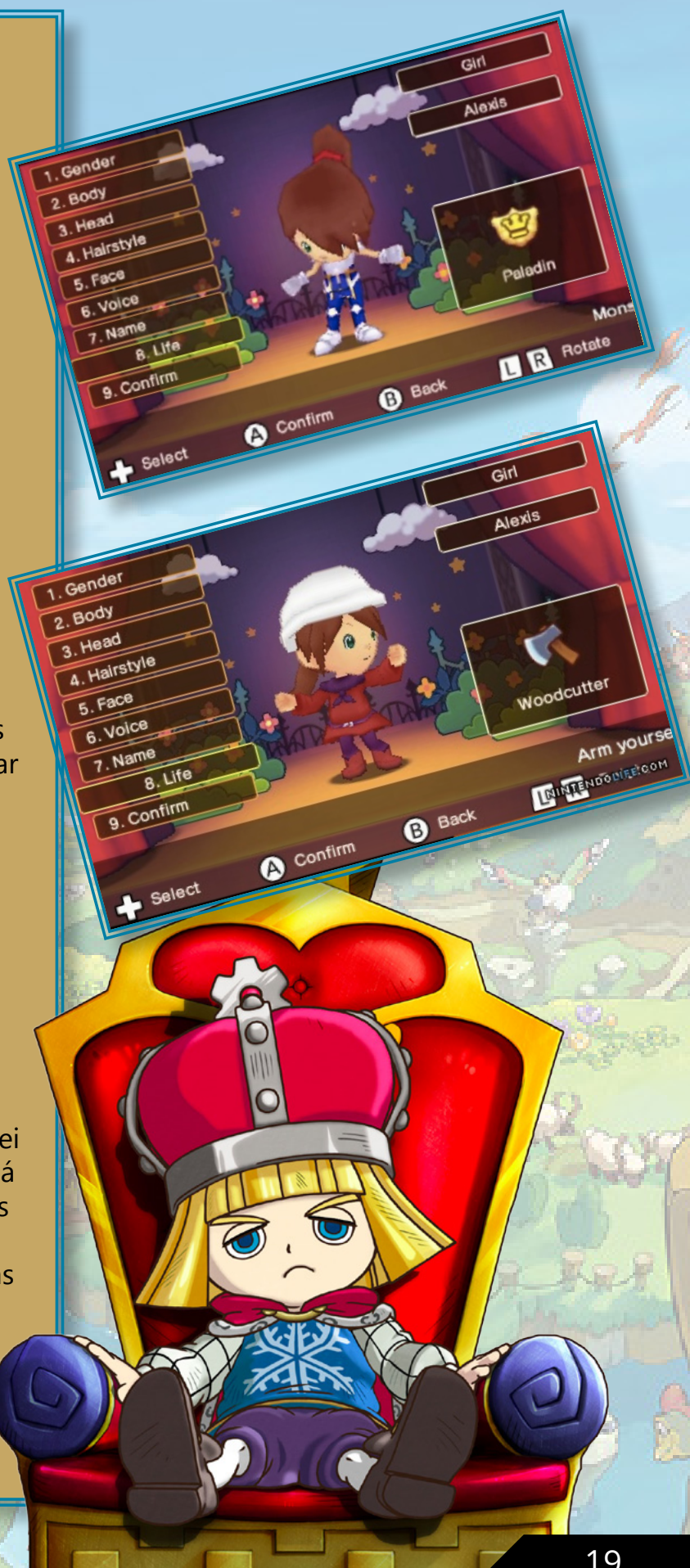
Quando vi os nomes de Yoshitaka Amano (responsável pelo Character Designer dos primeiros jogos da série Final Fantasy) e Nobuo Uematsu (responsável pela trilha sonora de antigos jogos da mesma) envolvidos em um jogo desenvolvido pela Level 5 (Dragon Quest IX, Professor Layton, Ni no Kuni), tomei uma posição defensiva. Meses atrás, escrevi sobre minha amarga decepção com "Time and Eternity" (PS3) — um jogo do qual eu esperava muito, por também carregar consigo nomes de peso da indústria dos games — e não queria repetir aquele sentimento de frustração. Logo, o jogo entrou em meu radar e passei acompanhar suas notícias até o dia de seu lançamento, semanas atrás, desde quando tenho jogado por horas. Será que minhas suspeitas se confirmaram? Convido-vos a descobrir comigo nesta análise sobre Fantasy Life.



Detalhes e opções

Se me lembro bem, meu primeiro contato real com Fantasy Life foi durante a E3 2014. Já havia ouvido falar do jogo, sabia que ele tinha sido lançado no Japão, mas não dei muita importância. Contudo, foi nessa E3 que percebi que ele nem mesmo havia sido lançado no ocidente, mas que já tinha sido lançado no Japão em 2012. O entusiasmo de meu amigo foi o que despertou meu interesse pelo jogo, com muito receio pelo motivo citado anteriormente. Apenas pelas poucas informações que tivemos, através da Treehouse e de outros streamings da Nintendo, Fantasy Life me lembrou muito o saudoso Ragnarok Online (distribuído no Brasil pela Level Up! Games desde 2004), com um visual de Professor Layton e uma ambientação animada característica do estúdio Ghibli. Fiquei mais empolgado quando conheci as classes de "crafting" e, por algum motivo, isso me fez lembrar mais sobre Animal Crossing: New Leaf. Até colocar as mãos no título, o jogo era uma mistura de todos esses elementos, e talvez alguns de vocês tenham a mesma impressão por meio de vídeos e imagens. Porém, minha surpresa foi o jogo ser muito mais que isso.

Começando pela customização dos personagens, fui entregue à nove abas. Gender, Body, Head, Hairstyle, Face, Voice, Name, Life e Confirm (oito então?). Eu pensei que seriam nove perguntas/opções (o que já me pareceu bastante), mas as possibilidades se tornam maiores conforme avançamos nisso. Sobre sexo, não há nada além de duas opções, como esperado. Sobre o formato do corpo, já temos algumas opções a mais (cinco, se me lembro bem), onde você pode escolher qual tipo de corpo você quer (mais gordinho, mais baixinho, etc).



Então, em cabeça, começamos a ter diversas opções sobre o formato da cabeça. Avançando para Hairstyle, eu não tenho certeza se vi todas as opções disponíveis. Em Face, trabalhamos não apenas a base, como também as orelhas, o sorriso, os olhos e até as sobrancelhas (onde podemos customizar como queremos as pontas e o centro!). Na aba "Life", temos doze opções de classes, mas podemos mudar para qualquer uma das outras onze no meio do jogo. Eu gostava das opções de customização que Ragnarok Online tinha, e até mesmo as de Pokémon X/Y, mas no caso de Fantasy Life teve um momento no qual até dei uma pausa e devo ter demorado uns 20 minutos pra concluir meu personagem (e se você é detalhista como eu, deve demorar até mais).

Após criar nosso personagem temos uma breve introdução ao jogo por um cinematic, seguido por uma conversa com NPC. Logo depois, somos introduzidos ao Mailbox, onde podemos consultar tutoriais e guias sobre o jogo. E então, finalmente, nossa aventura começa!



I heard you finally chose a Life

O jogo é seguido por quests. Sua história não é muito linear, então é bem comum que você e seu amigo tenham experiências bem diferentes, dependendo das classes que escolherem. Isso, somado à possibilidade de trocar de classes durante a aventura, torna o jogo longe de ser repetitivo, ou ao menos nas primeiras vinte ou trinta horas. Eu diria que Fantasy Life pode ser jogado de três maneiras distintas. A primeira, como um "action RPG", onde você escolhe uma classe de combate (Hunter, Paladin, etc) e recebe diversas quests onde deve eliminar monstros. A segunda, como um jogo de "crafting", onde você completa diversos minigames rítmicos para construir novas armas, criar comidas que rendem "boosts" ou itens similares. A terceira, como um "life simulator", onde você não precisa fazer itens ou lutar, apenas... viver! Conversar com NPCs e construir amizade com eles pode render alguns itens. Até mesmo pode-se focar em construir uma nova casa para seu personagem (e essa terceira maneira é o que me lembrou bastante Animal Crossing). Mas também existe uma quarta maneira: fazer todas as três opções anteriores!



Independente de qual maneira você escolha para jogar Fantasy Life, perceberá que o 3D não faz tanta diferença. Ou ao menos, não como em um Super Mario 3D Land. Você pode esperar um 3D mais próximo de Pokémon X/Y. Sobre a arte e trilha sonora do jogo, devo dizer que não senti Yoshitaka Amano e Nobuo Uematsu ali. Em certos momentos, nem dá para perceber o jogo tinha uma música. Mas, pensando sobre isso, depois percebi que foi melhor assim: Fantasy Life é um jogo muito "leve" em sua ambientação. Uma música mais acentuada poderia estragar aquele clima casual que o jogo tem. Sobre a arte, ele me lembrou mais Professor Layton e obras do estúdio Ghibli: é algo tão caricato e distante da realidade que não há como ser criticado negativamente, diferente de jogos como Call of Duty ou Grand Theft Auto que tentam ser realistas. O que me lembrou Final Fantasy não foi a arte ou música, mas sim o sistema de classes (algo bem próximo a Final Fantasy V).



Pegue um par e comece a jogar!

O que mais me preocupou sobre Fantasy Life foi: "tem multiplayer?" — essa é uma pergunta que faço frequentemente ao adquirir um novo título nos últimos anos. Diferente do começo da década passada, atualmente é muito simples para os videogames se conectarem à internet para que possamos disputar partidas online. Ao mesmo tempo, sou contra modos online que sejam desnecessários ou fracos. Há ainda alguns jogos que se sustentam sem a necessidade de um co-op multiplayer, como muitos bons títulos de plataforma lançados esse ano (Shantae, Shovel Knight, Azure Striker Gunvolt), mas esse não é o caso de Fantasy Life. Era de se esperar que em algum momento o jogo poderia causar certo tédio e a interação com outros jogos se faria necessária. Mas, para a nossa felicidade, ele tem sim um multiplayer: um modo muito bom e produtivo, por sinal!

O jogo se recria de acordo com a classe que você escolher. Como um Miner, o loot (itens) que você encontrará nos calabouços será diferentes do que encontraria como Paladin. E, seguindo essa lógica, jogando com até três amigos (infelizmente o jogo é limitado a três jogadores), vocês podem explorar calabouços juntos e obter itens diferentes. Esse modo se torna muito útil quando conseguimos níveis mais avançados em algumas classes. Nas classes de combate, é exigido que matemos monstros mais fortes. Nas classes de crafting, é exigido que consigamos itens mais raros. Ambos os "problemas" são solucionados com esse modo co-op local ou online, pois temos mais chances de conseguir aquele item raro, ou mesmo mais chances de derrotar aquele monstro muito forte.



Ainda temos o StreetPass que adiciona personagens de outros jogadores em nossa cidade inicial. Falando com eles e conquistando amizade, eles conseguem itens muito bons para nós, incentivando que jogadores encontrem outros jogadores com o mesmo jogo. Caso façam isso, dá para aproveitar uma aventura em alguma dungeon por meio do co-op local!



Fantasy Life foi desenvolvido pela Level 5 em colaboração com 1-UP Studios (antiga Brownie Brown) e lançado para o ocidente há algumas semanas. Como dito, não há nada de tão épico na arte pelas mãos de Yoshitaka Amano ou pela trilha sonora alcunhada por Nobuo Uematsu, até mesmo o 3D não é dos melhores que vimos no portátil da Nintendo. No entanto, Fantasy Life é um título que merece sua atenção, especialmente se você gostou de Final Fantasy V e Rune Factory. Ter amigos, ou encontrar pessoas em eventos que também tenham o jogo torna ele deveras mais divertido. Fantasy Life ainda é engraçado (ainda mais se você tem um bom inglês para entender os trocadilhos) e perfeito para relaxar após um dia cansativo na faculdade ou trabalho, mas sem se sentir preso ou compromissado, apesar de viciante. 



✓ Prós

- Uma peça rara em questão de customização e life simulator
- Consegue amarrar bem os bons elementos de diversos RPGs
- Quests, quests e mais quests! Elas nunca se tornam chatas

✗ Contras

- Ele ainda é um jogo de 2012 lançado em 2014, visualmente falando
- Trilha sonora ausente, sem músicas memoráveis
- O multiplayer é atrativo somente para níveis elevados

Fantasy Life (3DS)

Desenvolvedor Level 5

Gênero Simulador/RPG

Lançamento 24 de Outubro de 2014

Nota

8

por **Rafael Neves**Revisão: Luigi Santana
Diagramação: Fábio Hamada

SUPER SMASH BROS. for **Wii U**

50 razões para querer (e amar) Super Smash Bros. for Wii U

Há algumas semanas, a Nintendo veiculou um Nintendo Direct com 50 fatos (ok, 54, na verdade) sobre Super Smash Bros. for Wii U que deixou todos muito empolgados e foi uma das razões para tanta gente ter migrado da excelente versão de 3DS para a super hiper mega incrível versão de Wii U. Agora, é a nossa vez de repetir a façanha. Aqui vão os 50 motivos para não aguentar mais um dia sequer sem Super Smash Bros. for Wii U!

Ready? Go!

1. HD

Quer motivo melhor do que o Super Smash Bros. mais bonito já criado? A resolução de 400x240 e o efeito estereoscópico do 3DS garantiu visuais lindos, mas a disputa é desleal contra os 1920x1080 do Wii U, não é? Animações lindas a 60 quadros por segundo, cenários megalomaniacos com detalhes a cada centímetro e efeitos de luz inacreditáveis! Jogando, então, é uma delícia!

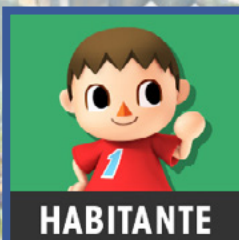


2. Os grandes personagens

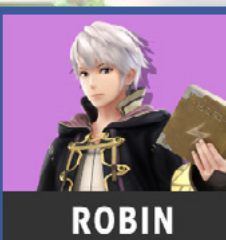
Mais do que tudo, Masahiro Sakurai, o diretor do jogo, nos presentou com a melhor (e maior) seleção de lutadores da franquia. Embora tenha quem reclame de alguns clones e outros



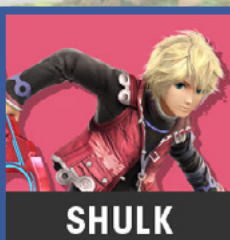
achem ruim alguns personagens favoritos terem ficado de fora, a lista conta com os clássicos veteranos, representantes de novas franquias, ícones históricos revividos e um balanceamento que tem agradado. São 50 no total, sendo que 40 já estão desbloqueados desde o início e um será disponibilizado em breve através de DLC.



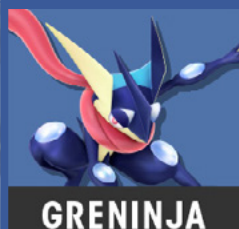
HABITANTE



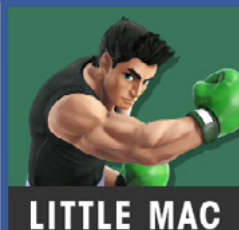
ROBIN



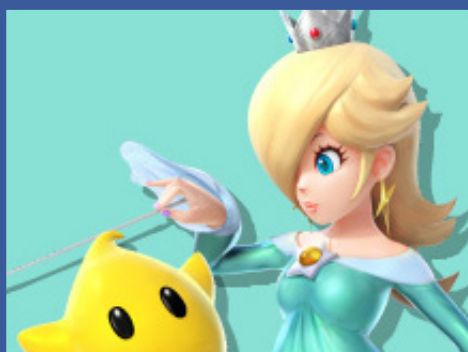
SHULK



GREINJA



LITTLE MAC



ROSALINA E LUMA

3. Novatos essenciais

Os novatos foram o grande chamariz desse novo Super Smash Bros. desde que Habitante foi anunciado como representante da série Animal Crossing. De lá pra cá, Rosalina e Robin mostraram jogabilidades únicas, Little Mac e Shulk demonstraram o quão complexo é ganhar um bônus de um atributo em detrimento de outro, Palutena mostrou diversas habilidades, Greninja firmou-se como o mestre da velocidade e os demais principiantes não decepcionaram. Jogar com cada um deles é a tarefa primária de todos os jogadores!

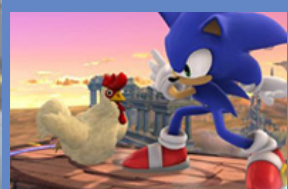
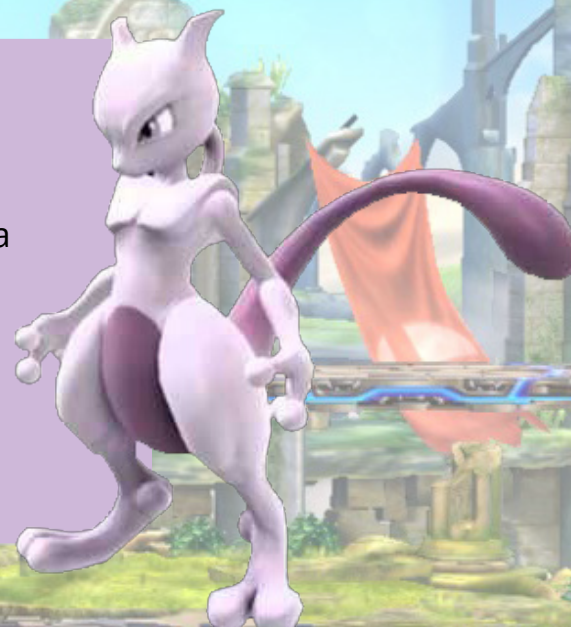
4. Lutadores convidados

Seguindo a tradição de Super Smash Bros. Brawl (Wii), temos ainda mais lutadores oriundos de franquias third-party! Sonic retorna, já firmando-se como lutador obrigatório e fazendo Snake comer poeira. Além dele, Mega Man estreia como um dos personagens mais aguardados e trazendo golpes de diversos games seus. Pac-Man nos faz voltar ainda mais no tempo com referências aos games da Namco em cada um de seus ataques. Realizar uma luta entre Mario, Sonic, Mega Man e Pac-Man também é obrigatório!



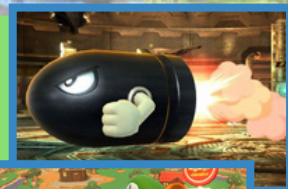
5. Mewtwo vem aí!

Para quem olhou torto para o doutor de Super Smash Melee (GC) que retornou para esse novo Super Smash Bros., a notícia de que Mewtwo também estará de volta elevou o hype a níveis extraordinários. Ainda não sabemos que alterações esse lendário Pokémon sofrerá nesse retorno triunfal, mas já queremos jogar com ele desde já! Mewtwo estará disponível no outono de 2015 por DLC pago, sendo que quem já tiver as versões de Wii U e 3DS receberá ele gratuitamente.



6. Itens, bugigangas e utensílios

Mais uma vez, temos uma infinidade de itens que já se consagraram como clássicos na franquia e uma variedade de bugigangas novas! Embora não sejam recomendados em lutas competitivas, os itens são um elemento incrível de "zoeira" para batalhas descontraídas com os amigos. Ainda mais agora que temos inéditos objetos como Casco Azul, Bullet Bill, Cuccos, Daybreak, Galaga Ships, Special Flag e Super Leaf!



7. Pokémon, eu escolho de você!

Se invocar Pokémon de esferas de metal não fosse tão divertido, a franquia da Game Freak não seria uma das mais bem sucedidas do mundo! Em Super Smash Bros. for Wii U, temos mais uma vez esse inestimável item, a Pokébola, que nos permite trazer monstros de todas as seis gerações para nos dar uma mão (ou nos prejudicar) nas lutas. A novidade da vez são os monstros da quinta e sexta geração, como Zoroark e Gogoat.



8. Pokémon lendários!

Mas o mais surpreendente e colossal sempre foi invocar Pokémon lendários, cujo poder de destruição não se compara ao das demais criaturinhas. Pensando no quão épica pode ser uma luta de Super Smash Bros. apenas com essas lendas vivas, temos agora a Master Ball, que traz à tona apenas os monstros lendários. Com ela, Giratina, Arceus, Xerneas, Palkia, Entei, Deoxys, Suicune e tantos outros serão rotineiros nas partidas.



9. Dá uma mãozinha, Assist Trophy

Outra novidade que Brawl trouxe e que não poderia ficar de fora são os Assist Trophy, personagens de diversas séries invocados através de um item semelhante a uma cápsula dimensional. Além dos ajudantes vistos na versão de Wii, temos agora novos Assist Trophy (alguns que nem vimos na versão de 3DS), como Color TV-Game 15, Nightmare Wizard, Dark Samus, Skull Kid, Midna, Takamaru e Sablé Prince.

10. Sem tropeços

Isso não poderia deixar de ser pontuado. Para a alegria da nação, a controversa chance de o seu personagem tropeçar aleatoriamente no meio da luta em Brawl estará de fora nesse novo jogo. Na boa, por que isso chegou a existir mesmo?



11. Estágios

A primeira grande diferença entre as versões de Wii U e 3DS foram os estágios. Hoje, mesmo com modos de jogo e outras funcionalidades diferentes entre as duas versões, as arenas continuam sendo um incrível fator de compra da versão em HD. Há estágios belíssimos, como Kalos Pokémon League e Windy Hill; fases com mecânicas únicas, como Gamer e Jungle Hijinx; e arenas com chefões, como Gaur Plains e Pyrosphere. Para quem curte fases móveis, a lista inclui Mario Circuit, Orbital Gate, Wuhu Island, Delfino Plaza e Skyloft!



12. 5-Player Smash

Ninguém mais vai ficar “na de fora” com as batalhas para até cinco pessoas. Essa adição de um jogador a mais em relação às tradicionais lutas de quatro pessoas é uma transição natural e positiva.

13. 6-Player Smash

Ah, você tinha dois amigos esperando a vez para jogar? Agora ambos podem entrar nas partidas com a opção de seis jogadores na mesma partida! Isso mesmo, agora as arenas estão começando a lotar.

14. 7-Player Smash

Espera! Sete jogadores? Dava para imaginar uma coisa dessas no Smash de N64? Se já é difícil imaginar no de 3DS... É isso aí, já dá para jogar com sete Kirbys e chamar cada um deles de uma Esfera do Dragão!

15. 8-PLAYER SMASH!

Tá de brincadeira, né? OITO LUTADORES? Sim, Super Smash Bros. for Wii U suporta o dobro de personagens na tela do que suas versões anteriores! Talvez seja difícil encontrar mais sete jogadores e oito controles para esse modo, mas esteja certo de que é uma das experiências mais divertidas (e caóticas) que a Nintendo já proporcionou. Definitivamente, 8-Player Smash é um gigantesco diferencial da versão de Wii U. Ah, e agora podemos jogar com sete Kirbys, chamar cada um deles de uma Esfera do Dragão, adicionar um Yoshi à partida e chamá-lo de Shen Long.



16. ... e estágios gigantescos!

Para as lutas com mais de quatro lutadores, é essencial termos fases maiores. Agora, arenas como Palutena Temple e a clássica Temple não mais ficarão com cantos solitários, pois poderão ser preenchidas por até oito personagens. Temos também a magnífica e bela The Great Cave Offensive com uma nova mecânica de K.O. baseada em áreas com magma.

Outras arenas como Coliseum, Big Battlefield e Super Mario Galaxy também podem ser classificadas como fases gigantescas.



17. Classic Mode

A versão para 3DS de Super Smash Bros. inovou com um Classic Mode diferente, mas a versão para Wii U não se resumiu a copiar as novidades da edição portátil. Agora, esse modo é disputado num ringue repleto de troféus agrupados em conjuntos de quantidades variáveis. Dentre eles está você (e um amigo, caso queira). Você pode escolher livremente qual grupo de adversários enfrentar, mas outros inimigos poderão aparecer nas batalhas e personagens derrotados podem ser incluídos no seu time.

18. Master Core

Acima de Master Hand e Crazy Hand, há um monstro ainda mais tenebroso... e não estamos falando de Tabuu. Master Core é o chefe final do Classic Mode nas dificuldades elevadas, uma impiedosa massa mutante de energia das trevas que pode tomar diferentes formas. Se você já sofreu combatendo Master Giant, Master Beast, Master Shadow e Master Edges no 3DS, vai ter um novo desafio no Wii U: Master Fortress, um inédito inimigo-estágio.

19. Movies

Os vídeos de introdução dos novatos de Super Smash Bros. foram uma das novidades mais legais do período pré-lançamento do jogo, sempre inovando e surpreendendo os fãs. Agora, todos esses incríveis vídeos estarão disponíveis numa sessão de Super Smash Bros. for Wii U, algo que faltou na de 3DS. A lista de vídeos inclui as introduções de novatos secretos e a animação de abertura do jogo.

20. Torneios

Um dos modos de jogo que fez falta no 3DS, está presente no Wii U. Agora podemos criar torneios, podendo editar ao máximo suas regras, condições e número de lutadores. Dá para, inclusive, disputar vários torneios simultaneamente pela internet. Se você tem mais que sete amigos e não consegue colocar todos no 8-Player Smash, só pode reclamar agora se tiver mais que sessenta e quatro querendo jogar.



21. Modo online

E já que falamos de uma funcionalidade online, precisamos falar do modo online de Super Smash Bros. for Wii U. Ele agora é muito mais completo que o de Brawl e, pela primeira vez, funciona sem tantos lags como na versão de Wii. Não há muita diferença em relação ao de 3DS, sendo dividido entre as sessões descontraídas (For Fun) e competitivas (For Glory), mas é um dos que mais tomará seu tempo.

22. Amigo estou aqui!

Mais uma funcionalidade que, diferentemente da versão de 3DS, poderá ser jogada em dupla: partidas online! Assim como em Mario Kart 8 (Wii U), você e um amigo podem mergulhar juntos no universo em rede através do mesmo Wii U.

23. Fala que eu te escuto!

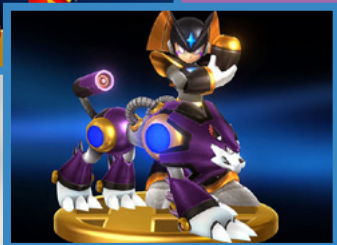
Os fãs pedem por suporte a chat por voz em quase todos os jogos online da Nintendo e quase nunca são atendidos. Agora, em Super Smash Bros. for Wii U, esse desejo foi realizado: nas lutas em rede, é possível se comunicar pelo microfone do GamePad durante os intervalos entre cada partida.

24. Conquest

Agora, aquelas disputas do tipo "Será que Mario é melhor que Luigi" ou "Quem ganha: Lucina ou Marth?" podem ser sanadas com o Conquest, espécie de concurso entre personagens com base em seu desempenho nas diversas partidas online. Defenda seu lutador preferido ganhando batalhas com ele pela internet!

25. Troféus

A versão de 3DS trazia uma infinidade de troféus de personagens e elementos oriundos de jogos para portáteis. No Wii U, a variedade de troféus é ainda maior, e agora com um foco nos games de consoles de mesa. Embora alguns troféus ainda tenham ficado de fora, o destaque fica para os belíssimos troféus dos Final Smash!





26. amiibo

A Nintendo mergulha fenomenalmente no universo da tecnologia NFC com os amiibo, miniaturas dos personagens da Nintendo (que ainda não trouxe todas as estrelas desse novo Super Smash Bros.) que, ao tocarem no GamePad, colocam nas partidas um Figure Player. Um FP é um lutador semelhante a um CPU, mas capaz de evoluir subindo de nível e aprender habilidades de combate conforme enfrenta jogadores e outros FP. Cada FP é totalmente customizável, quase como um bichinho de estimação que pode ser levado para qualquer Wii U... e inclusive se tornar mais forte do que você!

27. Customização de lutadores

E já que falamos dos amiibo, não poderíamos deixar de falar da grande novidade desse novo Super Smash Bros.: a customização dos personagens. Agora, podemos conceder equipamentos aos lutadores, podendo, por exemplo, criar um Ganondorf rápido ou um Bowser ainda mais forte. Também dá para trocar os ataques especiais dos personagens, como mudar as magias de Palutena e as variações das bolas de fogo de Mario.



28. Lutadores Mii

O ápice da customização são, no entanto, os Lutadores Miis. Divididos em três classes (combatente mano-a-mano, espadachim e atirador), esses avatares são totalmente personalizáveis. Pegue um Mii de seu Wii U, escolha a classe, distribua os equipamentos, coloque roupas e acessórios e escolha quais serão seus golpes especiais. Pronto, agora você, seu vizinho e qualquer celebridade podem juntar-se à briga!



29. Criador de estágios

Depois de uma estreia modesta em Brawl, o editor de fases volta muito mais robusto no Wii U, abusando da tela de toque do GamePad e de muito mais opções de customização para deixar fluir a imaginação do jogador. Embora não seja perfeito, dá para fazer coisas bem legais com esse editor e depois viver batalhas em suas próprias criações.



30. Editando imagens

Apertar Start no meio de uma partida de Super Smash Bros. quase sempre rende uma imagem engraçada. Agora, podemos editar essas gravuras com um aplicativo pelo GamePad semelhante ao Paint do Windows. Com um pouco de habilidade e criatividade, dá para transformar suas screenshots em bizarrices!

31. Rearranjando os Troféus

Além de colecionar centenas e centenas de troféus, podemos mais uma vez rearranjá-los em tamanhos, posições e ambientes diversos. Função presente em Brawl e ausente na versão de 3DS, o Photo Studio garante composições bem legais e permite colocar personagens em arranjos impossíveis em condições normais.

32. Compartilhar é bom

Seguindo a tradição dos jogos atuais, quase tudo que é criado e customizado em Super Smash Bros. for Wii U pode ser compartilhado pela internet. Imagens das partidas (com desenhos ou não), composições do Photo Studio, Lutadores Miis e arenas customizadas podem ser espalhadas e trocadas entre amigos.

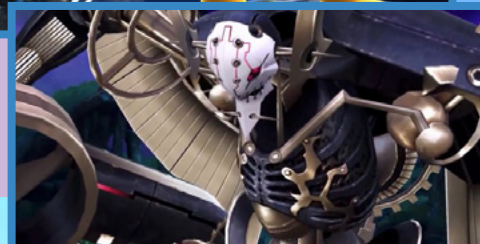
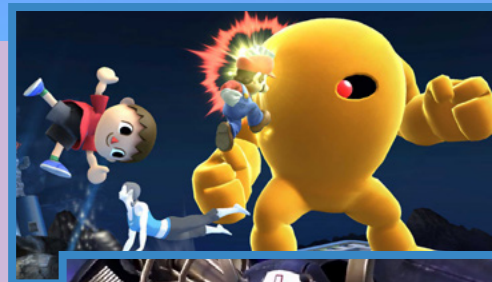
33. Global Smash Power

Embora não haja um rank online que meça o desempenho global dos lutadores no For Glory, Super Smash Bros. for Wii U traz também o Global Smash Power. Esse sistema de pontuação mede de quantos jogadores você está acima nas modalidades singleplayer do jogo, ou seja, Classic Mode, Stadium, etc. Cuidado para não ter o GPS zero em uma categoria, hein?



34. Chefões

Os estágios da versão para Wii U de Super Smash Bros. estão ainda mais repletos de chefões do que a de 3DS. Além do irritante Yellow Devil em Willy's Castle, temos também Metal Face destroçando todos em Gaur Plains e Ridley mais violento do que nunca em Pyrosphere. Eles podem atrapalhar um pouco as partidas, mas, afinal, era essa a intenção.



35. Stadium renovado

O modo Stadium da versão de Wii U não difere tanto da de 3DS, mas tem um fator a mais que pode torná-lo muito mais agradável: multiplayer. Isso mesmo, agora o Home-Run Contest, o Multi-Man Smash e o Target Blast podem ser jogados com dois jogadores! Esse último tem, ainda, novos desafios no Wii U.

36. As honradas Master Orders

Se a Master Hand já é desafiante como adversária, imagina ela podendo criar provações e condições de luta para o jogador. Sempre com desafios aleatórios e novos, é nas Master Orders que se pode conseguir bilhetes de entrada para as terríveis...



37. ...e traiçoeiras Crazy Orders

Que desafios pode sair da louca mente da Crazy Hand? Com os bilhetes de entrada ou pagamento em moedas do jogo, enfrente as regras e condições de luta das Crazy Orders até chegar numa batalha com Crazy Hand. Mas cuidado, pois uma derrota significa perder todos os prêmios até então acumulados.



38. Opções de controle

Assim como em Brawl, inúmeras são as maneiras de se jogar Super Smash Bros. for Wii U. É possível usar o GamePad, o Wii U Pro Controller, o Wiimote, a dupla Wiimote + Nunchuk, o Classic Controller, o Classic Controller Pro, o controle de GameCube e até o Nintendo 3DS! Além disso, a relação das funções com os botões é totalmente customizável, algo incompleto na versão de 3DS.



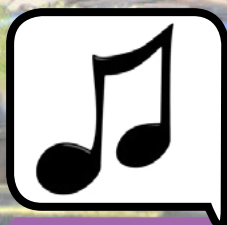
39. Controle de GameCube

Já não acabamos de falar da opção de jogar com controle de GameCube? Não faz mal repetir, já que é esse um outro grande diferencial em relação à versão de 3DS. Com dois adaptadores para o joystick da sexta geração, dá para jogar uma partida de oito jogadores inteira com este magnífico controle!



40. Smash Tour

Substituindo o Smash Run da versão de 3DS, Smash Tour é um jogo de tabuleiro para quatro jogadores no qual se deve acumular troféus (que concedem efeitos especiais fora e dentro das batalhas), personagens (utilizados nas batalhas) e bônus de status. Vários desafios, chefões e confrontos podem ocorrer no meio do Smash Tour. Pode não ser tão viciante quanto uma partida tradicional, mas é muito divertido quando se quer experimentar maneiras novas de se curtir uma boa pancadaria.

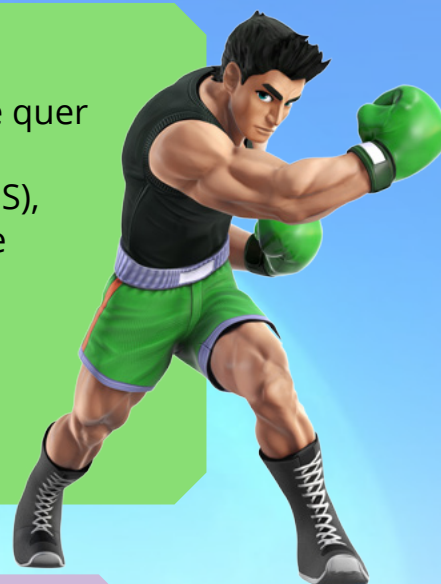


41. Músicas

Se o medley da Rainbow Road e o remix da canção de batalha de Pokémon X/Y (3DS) já impressionaram muito na versão de 3DS, no Wii U, Super Smash Bros. traz ainda mais canções e temas! Aproveitando quase todas as melodias da versão portátil, o número de músicas no Wii U é exorbitante e, assim como em Brawl, podem ter suas frequências nas fases editadas. São quase 50 compositores trabalhando uns nas músicas originais dos outros!

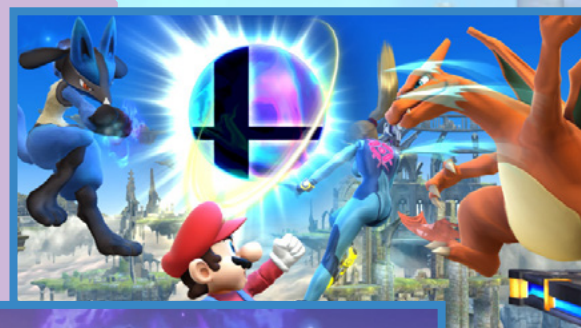
42. Master Pieces

Para quem está vendo Little Mac pela primeira vez e quer experimentar Punch-Out!! (NES) ou para quem quer matar um pouco da saudade de Super Metroid (SNES), Super Smash Bros. for Wii U trouxe a funcionalidade Master Pieces de Brawl. Ausente na versão de 3DS, esse modo permite jogar por alguns minutos os games clássicos de onde vieram os personagens do crossover e ainda redireciona para o eShop quem quiser a versão completa dos títulos.



43. Final Smash!

Os Final Smash retornam com tudo em Super Smash Bros. for Wii U e ainda mais belos do que no 3DS. Explorando as Mega Evoluções dos Pokémon e novas habilidades para alguns veteranos, os Final Smash foram melhor balanceados (embora ainda tenhamos alguns sem graça, como o de Peach) e continuam sendo um terror para quem não conseguiu pegar a Smash Ball. Em partidas de oito jogadores, o caos é maior ainda quando uma delas surge!



44. Omega Forms

Para quem era fanático por jogar sem itens na Final Destination apenas com Fox em Melee (GC), esse novo Super Smash Bros. trouxe as versões omega de cada fase. Basicamente, são Final Destination tematizadas com os aspectos de cada estágio, permitindo que as lutas competitivas não repitam sempre o mesmo ringue. Embora a Final Destination desse jogo seja linda!

45. Event Mode

Tomamos um susto quando esse modo não apareceu no 3DS, mas, felizmente, o Event Mode volta com tudo no Wii U — inclusive com a opção para dois jogadores. Cada evento desse modo traz um cenário e condições de batalha bizarros, sempre fazendo referência aos jogos originais dos personagens ou a alguma situação interessante. É sempre uma nova experiência... pena que acaba.



46. Sua vida no 3DS não está perdida

Já tem horas e horas investidas na versão de 3DS e não quer largar tudo para tentar uma vida nova na de Wii U? Bom, infelizmente nem tudo pode ser transferido, mas customizações de personagens, Lutadores Miis e outras coisas podem passar do seu portátil para seu console! Você ainda pode usar o 3DS como controle no Wii U.

47. Easter eggs!

Como de praxe, temos vários easter eggs e referências engraçadas em Super Smash Bros. for Wii U. Nem todas foram descobertas ainda, mas, por exemplo, é possível ativar diálogos entre a equipe Star Fox no estágio Orbital Gate e assistir a comentários de Pit, Palutena, Viridi e outros personagens sobre os lutadores do jogo. Simplesmente genial!



48. Roupas e versões alternativas

Não é só a cor dos personagens que podem ser alteradas. Agora, a aparência completa dos lutadores mudam. Treinadora do Wii Fit e Robin podem trocar de sexo, Zero Suit Samus pode usar seus trajes de Metroid Fusion e Super Metroid, todos os Koopalings podem subir no Clown Car de Bowser Jr... Mas faltaram algumas versões alternativas obrigatórias, como Dry Bowser e Toon Link de pijama!

49. Ainda mais desafios

O modo Challenge da versão de Wii U traz ainda mais desafios e com um nível de dificuldade maior do que os que superamos no 3DS. Com mais de uma centena de provações (algumas bem exaustivas), vai entreter por horas quem gosta de completar os 100% do jogo.

50. Special Smash

Não foi só a bendita opção de Coin Battle e mudança na frequência dos itens que retornou no Wii U após uma inexplicável ausência no 3DS, mas também a maluca Special Smash. Nesse modo, dá para fazer as coisas mais bizarras possíveis numa luta, como colocar Bunny Hode em todos os lutadores, aumentar o tamanho dos personagens e muitas outras esquisitices.



51. É SUPER SMASH BROS.!

Essa é, sobretudo, a razão principal: mais uma vez, Masahiro Sakurai (e a Namco Bandai) nos trouxe a versão definitiva da franquia de porradaria nintendista. Em HD, com uma seleção de personagens incrível, estágios insanos, músicas fantásticas e controles adequados (vulgo controle de GameCube), Super Smash Bros. for Wii U é o grande destaque da Nintendo neste ano e um motivo eterno para comprar o novo console da empresa. Junte-se a nós nessas épicas, inacreditáveis e loucas batalhas! 



WiiU

BAYONETTA 2

Bayonetta 2 (Wii U) traz adrenalina extrema com um toque de perfeição

A aliança da Platinum, SEGA e Nintendo não poderia resultar em algo menos divertido e incrível; Bayonetta 2 é pedida certa para todo fã de ação alucinante.

Anunciado pela Platinum em 2012, aquela que acabou se tornando uma das mais aguardadas continuações finalmente chegou. Bayonetta 2 carregou durante seus mais de dois anos de produção muitas expectativas e o peso de ser o jogo adulto exclusivo da Nintendo. Mas com tudo isso, conseguiu surpreender e esbanjar adrenalina, gráficos e fluidez em um dos melhores Hack 'n' slash da atualidade.

por *Gilson Peres*

Revisão: Vitor Tibério

Diagramação: Ítalo Lourenço



Antes de mais nada, uma história bem contada

Bayonetta 2 recebe elogios em vários pontos, mas inicialmente vamos nos ater àquilo que é fundamental numa continuação: a história. No enredo, alguns meses se passaram após os acontecimentos do primeiro jogo e Bayonetta e seus companheiros vivem pacificamente. Entretanto, algo está fora do normal, o que força a bruxa psicodélica e sua companheira **Jeanne** a passarem por uma situação desesperadora que resulta no aprisionamento da amiga de Bayonetta no inferno. Desta forma, Bayonetta, com a ajuda de **Enzo** e **Rodin**, vai em busca de um local secreto que guarda o portão para o céu e o inferno. Lá estarão todas as respostas que a bruxa precisa, os desafios que a aguardam e a missão que precisa ser cumprida: resgatar a amiga do inferno.

O enredo do jogo é excelente e a narrativa combina bastante com o estilo de jogo. Os personagens continuam com o carisma exagerado no melhor estilo **Devil May Cry** e os jargões e palavrões dão um toque cômico para as cutscenes.

Porém, mesmo com um toque cômico excelente, com o desenrolar da história o clima vai ficando bem mais épico e o real propósito da narrativa começa a tomar forma. Revelações e surpresas à parte, Bayonetta 2 consegue se justificar como continuação e faz grandes pontes com o enredo da primeira história. Aí está um bom motivo também para a casa do encanador distribuir uma cópia do primeiro jogo remasterizado em conjunto com essa continuação, pois assim ninguém terá a desculpa de “não entendi a história porque não joguei o primeiro título”.



Gráficos para Lumen Sage nenhum botar defeito

A riqueza de Bayonetta 2 está nos detalhes. Como seu antecessor já era conhecido por ser um jogo espalhafatoso e psicodélico, as cenas mais alucinantes não são novidade para aqueles que o experimentaram, mas mesmo assim surpreendem. O Wii U, até agora, nunca viu tantas cores, movimentos e explosões com tanta qualidade, e o melhor: sem perdas na taxa de frames! Uma salva de palmas para o pessoal da Platinum.

Fora a movimentação alucinante que só teve a ganhar com os gráficos e cores melhorados, como disse, a riqueza aqui está nos detalhes. Por algumas vezes, entre uma batalha e outra, você se perde olhando o reflexo e movimento da água, os detalhes de cada pedra da cidade aos pés da **Montanha Sagrada de Fimbulvinter** ou então os olhos (ou outras coisas) da Bayonetta em uma das cutscenes. A riqueza visual do jogo é de deixar o queixo caído e provou que ainda podemos ver coisas belíssimas rodando no que, potencialmente, é o console com os gráficos "mais fracos" dessa geração.



O melhor design de monstros desde Monster Hunter

Se uma coisa limita um pouco alguns jogos, são os inimigos. Em diversos títulos chega-se em um ponto no qual as "terríveis hordas" de adversários são só os mesmos de sempre, mas com cores e tamanhos diferenciados. A diversão pode até estar ali ainda de alguma forma, mas em certos casos pode causar algum tédio. Na continuação de **Bayonetta** a coisa é um pouco diferente, pois os inimigos esbanjam formas criativas e muita originalidade.

Tanto os **Angelicais** (habitantes do Paraíso) quanto os **Infernais** (habitantes do Inferno) possuem um trato muito detalhado e personalizado esteticamente, algo já bem instalado em outras franquias (como **Monster Hunter**), mas que não se vê frequentemente em jogos do gênero da bruxa sensual. A pegada meio tecnológica meio grotesca dos habitantes do paraíso e do inferno nos dão uma visão muito ímpar e incrível desses seres mitológicos.

Outro ponto positivo para os detalhes está na apresentação das criaturas, feita no melhor estilo “pokedéx”, com nomes que remetem a sentimentos e estados de espírito distintos presentes nos humanos, como os angelicais **Belief** (crença) e **Allegiance** (fidelidade), ou então os infernais **Pain** (dor) e **Sloth** (preguiça). E aqui temos mais um detalhe: a reação das criaturas frente aos seus golpes. Anjos e demônios não simplesmente apanham de você, eles apanham tentando te bater e isso só tem a somar durante os combates. Fora isso, ao levar sequências monstruosas de combos, as criaturas começam a apresentar rachaduras e trincos em seus corpos, armas e armaduras, chegando a abandonar totalmente a aparência “lisa” de antes em certos casos.



Combates instintivos e desafiadores

O que seria de um Hack 'n' Slash sem os combates alucinantes, certo? Neste segundo jogo, os controles de movimento da Bayonetta estão incrivelmente instintivos e rápidos, característica essencial para um bom título do gênero. A habilidade **Witch Time** veio bem a calhar também, sendo que vários combates necessitam de uma destreza digna de jogadores de **Guitar Hero** para apertar o ZR na hora exata, fazendo com que o tempo rode mais devagar por alguns segundos e possibilitando que Bayonetta vire a luta.

A dificuldade do jogo é totalmente adequada, dividida em 3 clímax (que substituem o tradicional easy/normal/hard). Mesmo que a morte não seja tão prejudicial imediatamente, morrer em Bayonetta 2 causa uma perda considerável de pontos no final daquele capítulo da aventura, sendo que quanto mais vezes se morre, mais pontos são perdidos ao final. Assim como a dificuldade em si é adequada, a evolução desta ao longo da história do jogo também. A proporção e exigência das lutas vai aumentando gradativamente até chegar ao ponto de você ser praticamente um só com a personagem dentro da tela.

O **Umbrax Climax**, como a cereja em cima do bolo, eleva o nível de luta de Bayonetta ao máximo sem causar diminuição no nível de desafio que o jogo proporciona. É importante ressaltar também que as lutas aqui ultrapassam a qualidade dos controles, pois os movimentos tanto da protagonista quanto dos inimigos são belíssimos e a trilha sonora, exemplar. Juntando tudo isso temos sequências de ação interativas de fazer qualquer um suar enquanto aperta freneticamente os botões do **GamePad**.



Um jogo para se jogar mais de uma vez

Algo que a Nintendo e a Platinum frisaram desde a E3 desse ano é que o jogo não teria um modo história muito extenso, mas que isso seria equilibrado com um fator replay considerável. De fato eles cumpriram com o que anunciaram e a história do jogo não ultrapassa as 10 horas de jogatina para ser completada. Entretanto, o fator replay é altamente expressivo. São muitos conteúdos secretos, diversos itens a serem liberados, golpes e armas para destravar e também o sistema de pontuações através de troféus (Rock, Bronze, Silver, Gold e Platinum).

Tudo isso faz com que o jogador se sinta instigado a jogar diversas vezes o título com o intuito de completar todos os escores e conquistar todos os bônus. Além do fato da história ser muito fluida e divertida de ser jogada, sendo possível pular as cutscenes sempre que desejar (caso já seja a décima vez que você joga, talvez não queira ver todas as falas de novo).

Se isso tudo não convencer, ainda existe a possibilidade do multiplayer online, que funciona muito bem, e a peculiaridade do jogo poder ser jogado totalmente pela tela tátil do GamePad, que funciona muito bem e só aumenta os desafios conseguindo, assim como **Rayman Legends** fez antes dele, inovar o modo de jogar utilizando a marca registrada do Wii U.



Um quê de perfeição

Bayonetta chamou atenção em sua época, mas não foi suficiente para bancar sozinho uma continuação. Com a ajuda financeira da Nintendo, a SEGA e a Platinum conseguiram fazer com que Bayonetta 2 exercesse esse papel, tirando a sombra da “continuação fracassada” e garantindo sua posição como um dos melhores jogos de Wii U lançados este ano. Não seria surpresa se na E3 de 2015 ou 2016 fosse anunciado um Bayonetta 3 também exclusivo, mas isso é papo para outra coluna.

A verdade é que o jogo conseguiu surpreender até as mais positivas expectativas e, numa combinação de enredo, personagens, gráficos, jogabilidade, criatividade e trilha sonora sensacionais, pode ser um forte candidato a melhor jogo de ação do ano. Se **Mario Kart 8** e **Hyrule Warriors** convenceram o grande público que o console da nova geração da Nintendo está aí pra ficar, Bayonetta 2 só solidificou essa ideia ainda mais. 



Prós

- Enredo bem adaptado tanto ao estilo de jogo quanto ao seu antecessor;
- Gráficos belíssimos e sem queda na taxa de frames;
- Controles instintivos que aumentam a adrenalina dos combates;
- Ótimo uso do GamePad;
- Modo multiplayer interessante;
- Trilha sonora só aumenta a adrenalina da jogatina;
- Personagens carismáticos e bem adaptados à trama;
- Fator replay fortíssimo;
- Grande variedade de inimigos, golpes e combos;
- Nível de desafio bem distribuído através dos três modos de jogo;
- Vem com a mídia física do primeiro jogo da série sem alteração no preço.



Contras

- Tela tátil do GamePad, mesmo com boa funcionalidade, não é totalmente necessária;
- Não possui multiplayer local.

Bayonetta 2 (WiiU)

Desenvolvedor Platinum Games Inc.

Gênero Ação

Lançamento 24 de outubro de 2014

10

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



twitter.com/nintendoblast

Seguir



facebook.com/nintendoblast

Curtir



google.com/+NintendoBlast

Seguir



soundcloud.com/gameblast

Inscriver-se



youtube.com/GameBlastTV

Inscriver-se

*por Ítalo Chianca**Revisão: Leonardo Nazareth
Diagramação: Breno Madureira*

Nunca é tarde para ser um mestre Pokémon

Conheça a saga de um garoto em busca de ser um mestre Pokémon, que após vivenciar todas as fases da febre dos monstinhos de bolso, pôde, 15 anos depois, realizar seu sonho.

Desenhos, estampas ilustradas, tazos, bonecos no guaraná, figurinhas em chicletes e álbuns. A febre mundial de Pokémon me atingiu em cheio quando criança, e por sorte, consegui vivenciar aquele momento único, que só quem viveu intensamente entende a plenitude de sua magia. Só se falava nos monstinhos de bolso, na escola, na rua, nas **locadoras**, em todo lugar. Colecionei praticamente tudo que envolvia a turma do **Pikachu**, porém, se você não percebeu, naquela minha lista onde iniciei este parágrafo, falta alguma coisa. Pois é, quando criança, eu não consegui ser um **mestre Pokémon** nos games como a maioria de vocês. Mas, 15 anos depois daquela manhã em 10 de maio de 1999, muita coisa aconteceu e aquele sonho de criança tomaria novos rumos. Foi uma jornada e tanto, tão memorável quanto as viagens de Ash e seus amigos.

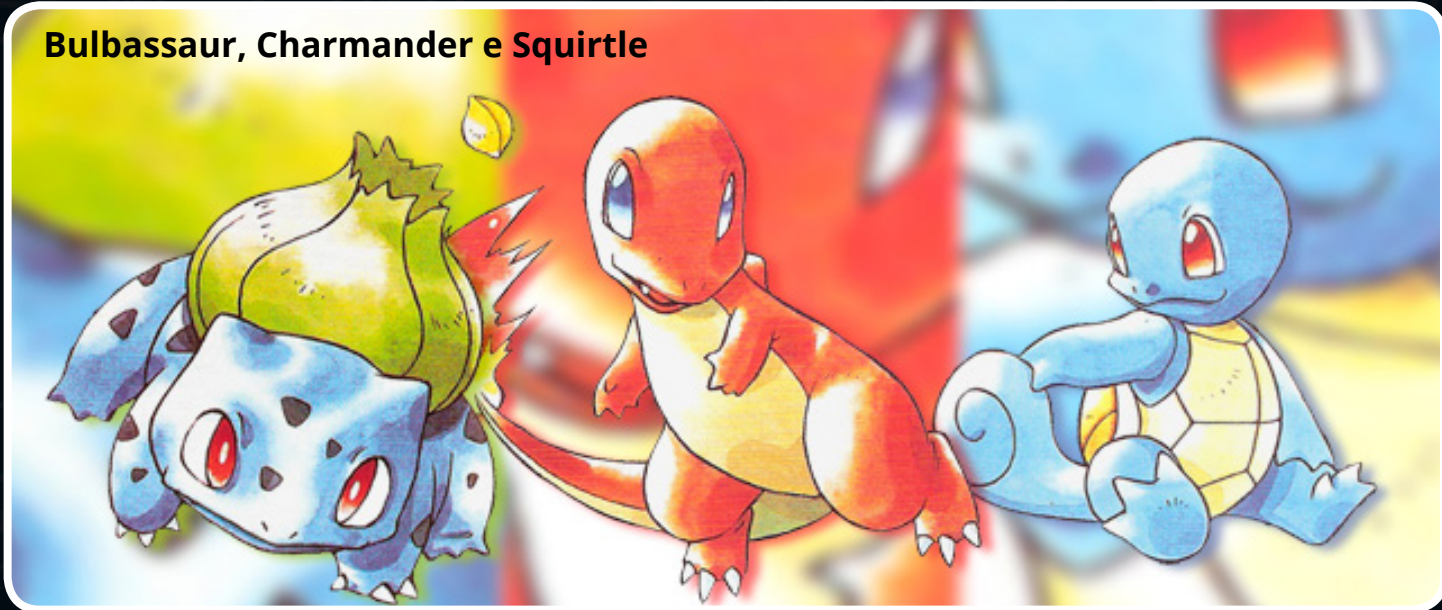


Fantasia de criança

Quando pequenos, tudo parece mágico e encantado. Nos apegamos às fantasias e criamos em nossas mentes um mundo próprio, completamente diferente daquele sem graça em que nossos pais teimavam em nos colocar. Se o mundo real não parece tão chamativo para as crianças, o mesmo não pode ser dito do fantástico universo dos contos e histórias maravilhosas. E foi com um desses universos cheios de vida e ação que me envolvi completamente na infância, mais precisamente aos nove anos de idade.

Lembro, com clareza até, dos anúncios de um novo desenho animado vindo diretamente do Japão para dentro da minha casa. Era no programa da **Eliana**. Aqueles comerciais repetindo durante o dia inteiro sobre uns tais monstrinhos com poderes não me saíam da cabeça. Não demorou, e logo a expectativa no colégio era geral. Com uma combinação perfeita entre aventura, ação, exploração e criaturas adoráveis, a febre dos **Pokémon** começava.

Bulbassaur, Charmander e Squirtle

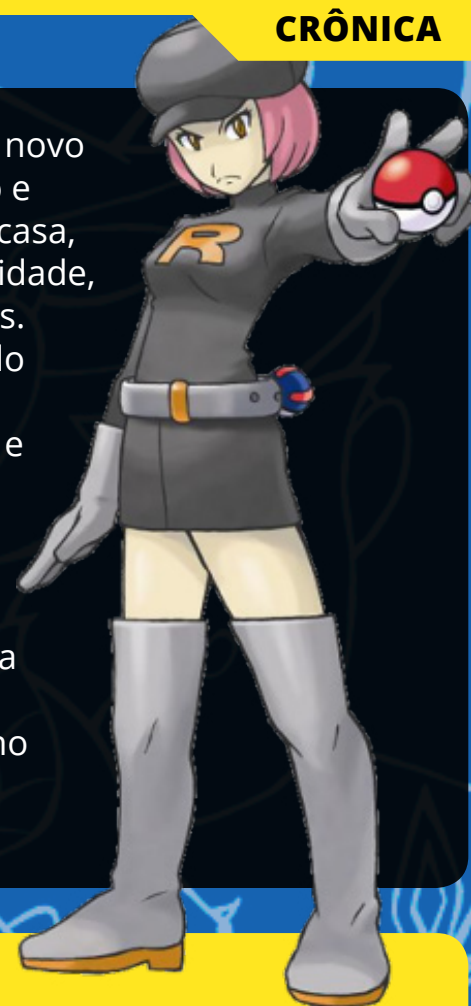


Acompanhando o viajante

Poucos episódios depois, Pikachu e cia eram sucesso absoluto na minha pequena cidade. Crianças, jovens e adultos comentavam os episódios e passavam horas falando sobre o novo Pokémon que havia aparecido naquele dia. A mania atingiu a todos, principalmente lá em casa. Eu e meus dois irmãos, como sempre, disputávamos a tapas quem seria qual Pokémon, agora que havia ficado claro que **Ash** seguiria com **os três iniciais**. Muitos socos e pontapés depois, tinha ficado decidido assim: eu seria **Squirtle**, meu irmão do meio **Charmander** e o mais novo **Bulbassaur**. Estava feita a divisão, agora era viajar ao lado de Ash em sua jornada para ser um mestre Pokemon.

Vibrávamos, torcíamos e nos emocionávamos juntos com cada novo monstrinho, cada nova **insígnia** conquistada, desafio superado e tentativa da **Equipe Rocket** posta a baixo. Para completar, em casa, reproduzíamos os duelos do episódio do dia, sempre com fidelidade, o que ocasionava, constantemente, brigas sem fim entre irmãos. Ninguém queria perder, mesmo sendo o Pokemon derrotado do episódio. Na hora da luta, todo monstrinho quer ser o melhor. Mas tudo voltava ao normal quando minha mãe nos capturava e colocava de castigo dentro da **pokébola**, quer dizer, do quarto.

Outro motivo de euforia em casa eram os momentos de evolução. Quando um Pokémon evoluía a festa era grande. A expectativa pela nova forma e seu poderes tomavam conta da turma. Se fosse um dos três iniciais, aí a zoadinha era feia. Gritos, lágrimas e pulos acompanhavam o momento em que o pequeno ser se transformava num novo personagem. No outro dia na escola, os intervalos eram tomados por discussões acaloradas.



Uma invasão por todos os lados

Como de costume, quando um desenho fazia sucesso no Brasil, logo vinha uma enxurrada de produtos para levar toda a nossa mesada do lanche. Responsáveis por muitos choros infantis em dias de feira no supermercado, os itens relacionados a Pokémon me trouxeram definitivamente para o universo dos monstros de bolso.



Todos os dias, no intervalo da escola, comprava pelos menos três chicletes do Pokémon (um para cada irmão), daqueles da embalagem rosa, com um **Pikachu** do lado do nome **Buzzy**. Era uma mania geral, pois vinham com figurinhas adesivas. Além disso, os mais sortudos, ou melhor, os garotos que fossem mais amigos dos donos das bancas e mercadinhos onde vendiam os chicletes, tinham acesso aos álbuns de colecionador, nos

quais se podia preencher os espaços vazios com as figuras colecionáveis do chiclete. Existia até um mercado alternativo de compra e venda de figurinhas, pois eram itens raros entre a garotada. Por sorte, fiz parte desses privilegiados.

Os **tazos** e cartas também fizeram muito sucesso na época. Quem comprava uma pipoca da **Elmachips**, recebia como brinde um tazo. Neste pequeno item colecionável, existia uma figura de Pokémon do lado da frente, enquanto na parte de traz tinha o desenho de uma **pokébola** com alguns dados sobre o tipo a qual pertencia aquele Pokémon. A febre só aumentava e eu levava meus tazos para todo lado, presos no cinto, como se fossem verdadeiras pokébolas.



Com as cartas não foi tão diferente. A mania de colecionar os cards fez com que surgisse, entre a nossa turma, um jogo de regras próprias, pois nunca tínhamos ouvido falar em **Pokémon Trading Card Game**. Seguindo uma lógica meio louca, tendo como base o anime, por anos nos enfrentamos em busca de ser o melhor treinador de Pokémons em forma de cartas.

Nesse tempo, quando criança, achava mesmo que os Pokémon existiam, ou que iam dominar o mundo. Pois não paravam de chegar produtos novos e cada vez mais interessantes. Não consigo esquecer o quanto tomei guaraná só por conta de Pokémon. Não sabe do que estou falando? Ou sentiu aquele aperto no peito só de lembrar do **Guaraná caçulinha**? As miniaturas de Pokémons que vinham nas pokébolas do Guaraná foram o auge da mania Pokémon naquela época, pelo menos na minha cidade. A galera colecionava, trocava, vendia e levava para todos os lugares suas miniaturas. Desta vez, parecia que tudo era real. Mas, ainda faltava algo.

Sonhando em ser um mestre

Envolvido pelo fantástico universo dos Pokémon, estudava os tipos, desenhava meus favoritos e colecionava tudo relacionado. Dediquei muito tempo, quando criança, aos pequenos monstros de bolso. Com fascínio, porém, viam as buscas por novas experiências. Eu, como muitos outros, queriam vivenciar de forma intensa a jornada de tentar ser um mestre. Assim como Ash, queria sair em uma jornada com meu **Squirtle**, capturando novos amigos, treinando-os e enfrentando líderes de ginásio.



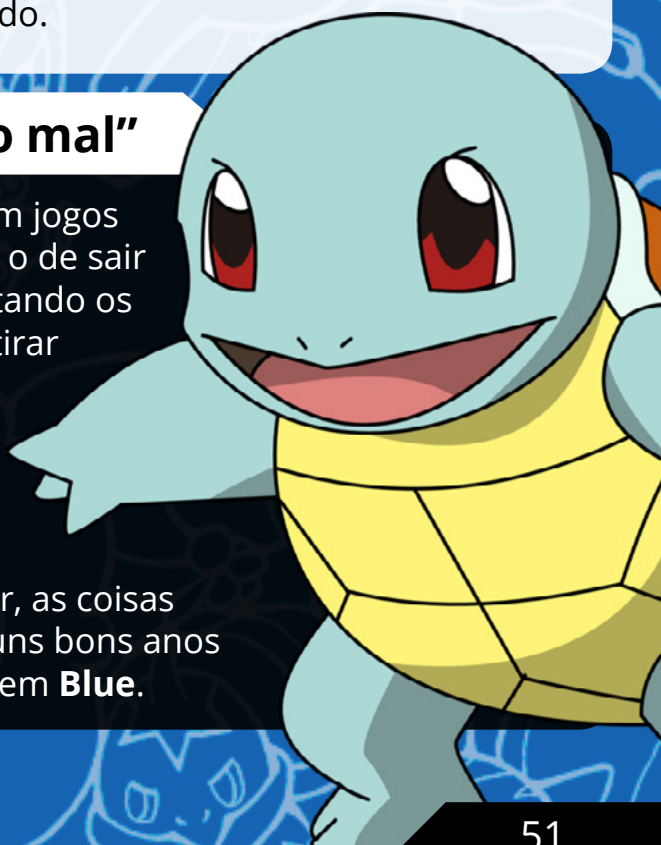


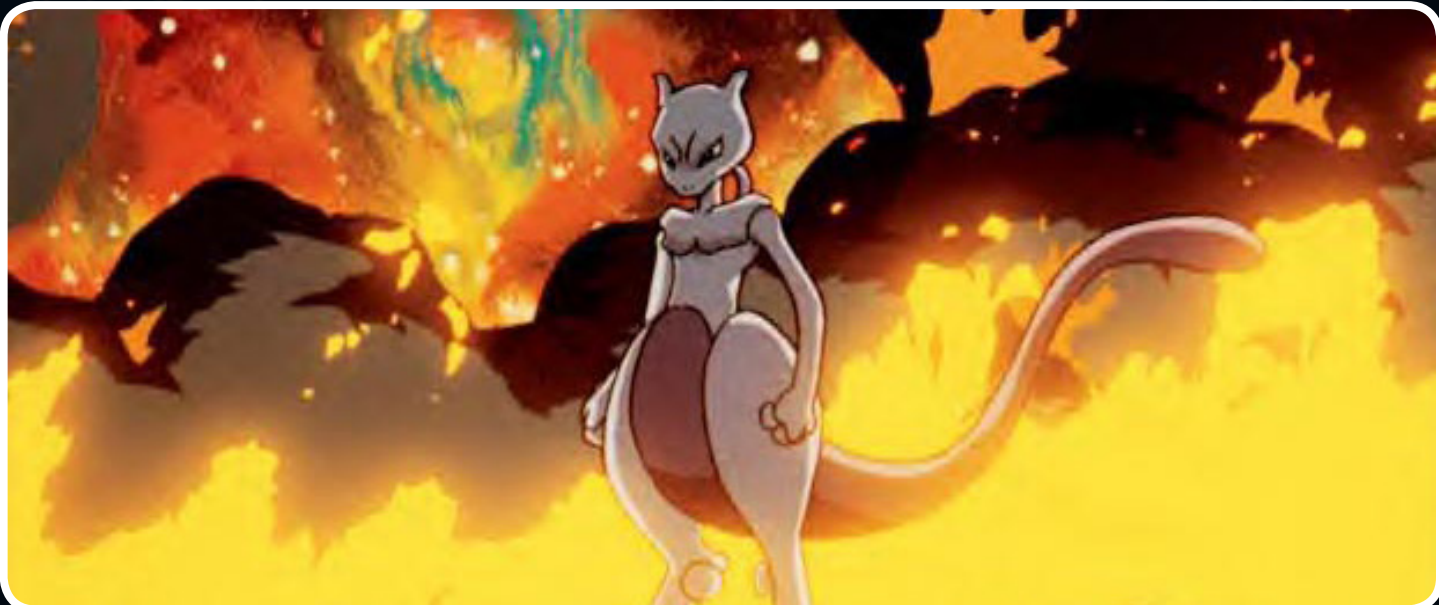
Até tentei recriar essa utopia. Minha mãe possuía uma toalha de praia enorme, com vários desenhos de locais diferentes do Brasil. Em cada canto da toalha tinha pintado um terreno típico brasileiro. Serras, rios, montanhas, e todo tipo de vegetação. Eu e meus irmãos estendíamos a toalha com as estampas no chão e distribuíamos pelos tipos de clima os tazos, cards e miniaturas de acordo com o tipo do Pokémon. Feito isto, cada um pegava um boneco e saía desbravando aquele mundo imaginário, capturando novas criaturas e formando um time forte para enfrentar outros treinadores, representados por outros bonecos. Essa aventura inusitada foi o primeiro **crossover** que joguei na vida. Lá, além dos Pokémon, cada boneco vinha de uma série diferente. Enquanto **O Homem Aranha** sai em sua jornada em busca de ser um mestre, ele precisava enfrentar o **Ranger Vermelho**, líder do ginásio do fogo, ao mesmo tempo que protegia **Shurato** das garras de **Milo**, Cavaleiro de Escorpião, que fazia o papel da **Equipe Rocket**. Animes e games juntos, mas ainda assim minha vontade de explorar o mundo de Ash não era suprida.

Deitado no sofá, depois de uma longa seção de animes na **TV Manchete**, comentava com meus irmãos que deveria sim existir um jogo em que pudéssemos sair por aí como **Ash, Misty e Brock**. Tinha que existir, seria épico. Pois bem, até aí eu não sabia que a série de televisão tinha sido inspirada num game, e que este, por surpresa do destino, era exatamente como eu imaginava e sonhava esse tempo todo. Só fui descobrir isso quando, por acaso, encontrei uma revista **Pokémon Club** na banca de jornal de uma cidade vizinha. Nela, conheci os primeiros jogos do portátil da Nintendo.

“A minha vida é fazer/o bem vencer o mal”

Aquele sonho dourado de criança era possível. Existiam jogos de Pokémon, e o melhor, cujo objetivo era justamente o de sair por um vasto mundo, capturando, treinando e enfrentando os melhores treinadores de cada cidade. Não conseguia tirar aquilo do pensamento, contudo, tudo aquilo estava muito distante de mim. Os primeiros jogos eram exclusivos do **Game Boy**, e para minha tristeza, só havia visto os pequenos videogames em revistas, nunca pessoalmente, nem se quer sabia de alguém que tivesse um. Como morava numa cidade do interior, as coisas demoravam uma eternidade para chegar e passei alguns bons anos esperando o dia que poderia jogar com meu **Squirtle** em **Blue**.





Mesmo minha relação com os videogames sendo bem estreita, jogando desde o os quatro anos de idade, trabalhando durante muito tempo em locadoras e as usando como principal espaço de encontro com os amigos, ainda faltava jogar aquele jogo dos monstros de bolso. O mais próximo que cheguei de jogar algo semelhante, foi um cartucho pirata de **Super Nintendo**, no qual era possível controlar Pikachu por cenários muito loucos. Servia de consolo quando um filme novo de Pokémon era lançado e precisava alimentar o Hype, mas não era do jeito que deveria ser.

O desejo de jogar **Red, Green, Blue e Yellow** me levou a admirar o estilo **RPG**. Passei então a me envolver mais com o gênero jogando **Final Fantasy, Breath of Fire, Secret of Mana** e os lendários **Chrono Trigger** e **Chrono Cross**. Logo em seguida, com a chegada dos primeiros **Nintendo 64, Pokémon Stadium** passou a ser a grande mania dos pokemaniacos da cidade. Mas só em saber que, caso tivesse os jogos de Game Boy, poderia jogar Stadium de uma forma diferente, me deixava sem empolgação. Como não conseguia uma forma de jogar um RPG de Pokémon, fui me envolvendo com outros jogos, novas franquias e diferentes consoles, e minha paixão pelos videogames só crescia.

Colecionando a Pokemon Club, logo acabei esbarrando na **Nintendo World, Super Game Power** e outras revistas sobre games, passei assim a acompanhar tudo sobre aquele universo fascinante que me atraía cada vez mais. Vieram novos desenhos e, como a maioria dos garotos, era pego pela febre do momento. **Yu Yu Hakusho, Cavaleiros do Zodíaco** e **Dragon Ball Z** me causaram o mesmo impacto e desenvolvi uma paixão tão grande quanto. Outros jogos chegavam e em novas séries de aventura. Foi justamente neste período que passei a entender melhor meus games favoritos, inclusive a série **Zelda**. Mas aquele sonho de criança ainda permanecia guardado em algum lugar dentro de mim.

“Esse meu jeito de viver/Ninguém nunca foi igual”

Muitos anos se passaram desde aquele 10 de maio de 1999. Aquele garotinho que assistiu quase hipnotizado ao programa da Eliana já tinha passado por muitas gerações de consoles, visto o desenvolvimento tecnológico dos videogames e acompanhado várias séries dos seus animes favoritos. Chega a faculdade, novas obrigações: trabalho, pesquisa, amores. Com isso, Pokémon foi se tornando apenas uma linda lembrança feliz do tempo de criança. Porém, as vivências de anos atrás deixaram marcas, principalmente no meu irmão mais novo, Iago. Mesmo muito pequeno na época de ouro de Pokémon, aquele universo parece tê-lo afetado ainda mais, pois cresceu com um sentimento de amor enorme com os bichinhos.

Enquanto eu salvava princesas, derrotava mentes do mal e participava de conflitos bélicos, meu irmão começava sua jornada ao lado de Pikachu. Eu já estava tão envolvido com outras séries e acompanhava atentamente os novos lançamentos de consoles de mesa, que fechei meus olhos para os portáteis. Enquanto isso eu via meu irmão se divertindo e jogando centenas de horas de um mesmo título. Ele, por sinal, nunca teve muita paciência para jogar outros games de ação, aventura ou luta, só queria saber mesmo na nova geração de Pokémons. E eu, fui adiando a experiência por muitos anos.

Capturado por uma Master Ball

O passar do tempo foi trazendo grandes responsabilidades e tarefas cada vez mais exigentes de tempo e dedicação. Só que ao mesmo tempo, os videogames foram se transformando na minha principal forma de entretenimento, me mantendo bem e sendo a diversão de toda a família, inclusive da esposa. Os estudos também me aproximaram ainda mais dos games, pois passei a pesquisar sobre eles, principalmente seus espaços de jogo, mais precisamente as locadoras. Todavia, foi quando entrei para o **Blast** que senti o peso do nome Pokémon.

Redatores, revisores, diagramadores e até diretores, quase todos tinham uma paixão gigantesca pelos monstros de bolso. Participando mais atividade do site, percebi que a legião de fãs era quase infinita. Discussões, matérias especiais e todo tipo de coisa interessante envolvendo as mais de 700 criaturas (eu ainda pensava que eram 151) acontecendo e eu sem participar de nada por não conhecer mais aquele mundo. Precisava fazer alguma coisa.



Por coincidência, meu irmão e eu tínhamos comprado nossos **Nintendo 3DS** a pouco tempo. Eu, por conta que pretendia escrever mais sobre os jogos do portátil, ele, exclusivamente por **Pokemon X e Y**. Enquanto eu encarnava **Luigi, Mario, Link e Pit**, ele não desgrudava de **Kalos**. Terminava um game atrás do outro, e meu irmão já ia com mais de 400 horas de jogo. Não era possível, apenas eu não jogava Pokémon. Mas esses dias estavam contados.



Depois de muita pesquisa, estudos e conversas entusiasmadas com amantes da franquia, precisava apenas de mais algum impulso. Foi então que veio o anúncio dos **remakes** de **Ruby e Sapphire**. O hype da galera foi a mil, e aquela magia de anos atrás começava a despertar em mim novamente. Resolvi, então, participar dessa jornada de uma vez por todas e realizar aquele antigo sonho de criança guardado por tanto tempo.

Como não podia ser diferente, aquela aventura precisava ser feita em parceria, e ninguém melhor do que meu irmão ligo, um verdadeiro Mestre conhecedor de toda a franquia. Escolhemos juntos **Heart Gold e Soul Silver**, pois trazia os monstros que eu conhecia. Compramos os jogos de DS e preparamos nossos portáteis para a incrível jornada.

Vencendo o Mestre

Começamos nossa aventura por **Johto** juntos. Segui com **Cyndaquil** e meu irmão com **Totodile**. Era tudo muito mágico. Receber um Pokémon e seguir com ele em viagens por diferentes cidades, enfrentando outros treinadores e capturando novos aliados. Me sentia como uma criança novamente. Era impossível não reviver cada momento da infância enquanto jogava. Quando encontrava um novo Pokémon, acabava lembrando dele em minhas coleção de infância, fosse nos tazos ou nas miniaturas caçulinha. Foi um momento inesquecível os pode jogar pela primeira vez um RPG da série. Passei horas, dias, semanas sem jogar outra coisa. Sempre que ficava sem saber para onde ir consultava meu brother. Trocava Pokémons e recebia ensinamentos de golpes e estratégias. Fui treinado pelo melhor.



O entusiasmo era gigante. Treinava com rigor os meus favoritos, buscava itens e novos golpes e caçava novos amigos para formar o melhor time possível na minha jornada para ser um mestre. Comemorava cada insígnia conseguida e vibrava com as evoluções depois de um level a mais. Tudo era novo e maravilhoso. Nem demorei tanto para conseguir vencer os primeiros oito líderes de ginásio e encarar a liga. Pouco tempo depois, já tinha superado, também, os novos desafiantes do jogo, que para minha alegria, surgiram depois de colocar meu nome no **Hall da Fama**. Quando percebi, já estava com dezenas de horas de jogo, coisa que não fazia desde que zerei **Ocarina of Time** e **Majoras Maks**, ainda no Nintendo 64.

O momento da consagração veio logo em seguida. Nos nossos encontros diários, vez ou outra rolava um desafio. Tentava enfrentar aquele me ensino a jogar. Levei surra em todas as tentativas, mas, depois de muito treinamento e observação, num duelo acirrado, meu time dos sonhos, formado por **Alakazan, Ho-oh, Raikou, Feraligator, Typhlosion e Machoke** venceu os seis do meu irmão. Foi inesquecível e memorável. Superava, pela primeira vez, um verdadeiro mestre. Outras batalhas vieram, e eu sempre o vencia. Acabei me tornando um bom jogador.



Além dos games, também aproveitei a onda e experimentei o jogo de cartas no PC. O **TCG** é viciante. E novamente jogamos juntos durante um bom tempo. Hoje, posso dizer que sou um grande fã da série, e enfim, consegui completar minha missão e realizar um antigo sonho de ser como Ash e todos os outros treinadores Pokémon que já seguiram viagem em diferentes continentes. Veio tarde, isso eu sei, mas já estou esperando os próximos lançamentos para poder dar continuidade a minha expedição, pois já dizia aquela velha música, “Temos que pegar, POKEMON.” 



POKÉMON

OMEGA RUBY ALPHA SAPHIRE

3DS

por Robson Júnior

Revisão: Leonardo Nazareth
Diagramação: Victor González

Mega evoluindo a terceira geração de Pokémon

Pokémon Omega Ruby & Alpha Sapphire permitem revisitar a querida região de Hoenn; veja o que mudou nestes doze anos, e o por que de ter valido a pena aguardar por estes remakes.

Dia 7 de maio de 2014: o dia em que o mundo Pokémon parou. Depois de especulações (algumas um pouco infundadas, para falar a verdade), finalmente tivemos **Hoenn Confirmed!** Agora, depois de passados mais de seis meses de espera, temos acesso aos remakes dos jogos que, juntos, foram os mais vendidos da história do Game Boy Advance: **Omega Ruby & Alpha Sapphire**. Mas será que valeu a pena todo o *hype* que alimentamos durante este tempo de espera?

A demo que virou o mundo de cabeça para baixo

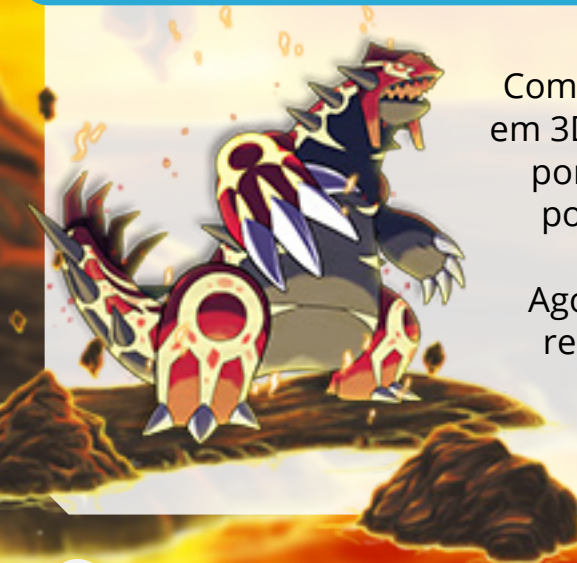
No dia 21 de outubro teve início a distribuição de códigos da demonstração da Special Demo Version dos novos remakes para consoles norte-americanos. Para a frustração de vários jogadores, estes códigos não funcionavam na eShop brasileira. Buscando ter acesso imediato ao jogo, muitos fãs começaram a recorrer a medidas extremas como formatar o console para trocar a região, mesmo sabendo (ou não) de todas as consequências de fazê-lo. No dia seguinte, o código passa a servir para o Brasil, aturdindo os impacientes. Trágico, não?



De uma forma ou de outra, muitos devem ter conseguido acesso à demonstração. O jogador assume o controle de Brendan (no caso, com o nome de Orlando), e ajuda Steven Stone (campeão da Elite 4 de Hoenn) em algumas missões especiais. Nestas missões, é dado acesso aos Pokémon iniciais de Hoenn com a possibilidade da mega evolução e ainda nos é permitido capturar Glalie (ou Steelix, na versão japonesa da demo) segurando sua respectiva Mega Stone. Este Pokémon, exclusivamente, pode ser transferido para a versão completa dos jogos.



Com esta demonstração, pudemos ver Hoenn pela primeira vez em 3D, e com um maravilhoso resultado. A cidade de Mossdeep, ponto de partida da demonstração, ganhou uma nova vida no potencial gráfico do Nintendo 3DS. Dar uma olhada na região sobre Latios e Latias, então?! A vista está de tirar o fôlego. Agora, com os jogos já lançados, podemos ver tudo de perto e realmente explorar o que esta franquia sabe fazer de melhor: reconquistar o coração dos aspirantes a Mestre Pokémon em cada lançamento.



A exploração de Hoenn ganha asas

Os novos remakes tornam possível, pela primeira vez, a exploração aérea da região. Esta é possível através de Latios (*Omega Ruby*) ou Latias (*Alpha Sapphire*), que podem ser invocados através da Eon Flute. Além de se ter acesso a áreas anteriormente inacessíveis, esta novidade permite novas formas de se encontrar Pokémon como Tailow, Swablu e Wingull. Com a possibilidade de pousar em rotas, cidades ou ilhas à vontade, temos um leque de novas oportunidades de exploração em OR/AS!



Há cenário de batalha melhor que a grande Hoenn vista de cima?

Nos Mirage Spots, é possível encontrar diversos itens e Pokémon raros – até mesmo lendários de gerações anteriores! Alguns destes estão no próprio céu em forma de tempestades, ou ainda em ilhas especiais, que só poderão ser alcançadas com Latios e Latias. Algumas condições, entretanto, devem ser cumpridas para que se consiga a oportunidade de batalhar com alguns Pokémon, então fique sempre atento às novidades enquanto joga!

Muitos Pokémon lendários são capturáveis nestes remakes!



A super volta das bases secretas

As bases secretas de Pokémon Ruby/Sapphire ganharam uma grande reformulação, assimilando características das de Diamond, Pearl, Platinum. Em lugares específicos, há a possibilidade de criar as Super-Secret Bases, que podem ser posteriormente compartilhadas com seus amigos através de QR codes.

Você pode também fazer Secret Pals, membros de outras bases, e trazê-los para a sua. Várias interações poderão ser desbloqueadas, pois cada Secret Pal tem uma habilidade especial que vai de melhorias na decoração do seu espaço até treinamento de seus Pokémon. Alguns podem até tomar conta de ovos Pokémon para você.



Já pensou em tudo o que poderá fazer em sua nova base secreta?



Em sua Super-Secret Base, crie seu próprio ginásio Pokémon, com batalhas que seguem as regras que você definir. Promova desafios a seus amigos convidando-os a visitá-lo!

Reconquiste o público com movimentos espetaculares

Adicionados em Pokémon Ruby/Sapphire, os Contests estão de volta como Pokémon Contest Spectacular. Conheça Lisia, uma popular estrela dos concursos que lhe dará as primeiras orientações a respeito de como estes funcionam. Entre em uma das cinco modalidades de contests e avance nos rankings – rumo ao topo!



Os **PokéBlocks** estão de volta!

Crie novos petiscos para melhorar os atributos de Contests de seus Pokémon utilizando variedades de Berries. Alimente-os com os Pokéblocks certos e faça do seu Introduction Round um verdadeiro espetáculo!

No Talent Round, mostre tudo o que o seu Pokémon sabe fazer combinando movimentos, deixando os oponentes nervosos e criando sequências perfeitas para excitar o público! Pokémon capazes de mega evoluir o farão quando alcançarem grandes níveis de entusiasmo da plateia, então use isto a seu favor. Descubra também as diversas vantagens de criar fãs das suas performances.



Você ganhará um Pokémon especial após seu primeiro contest: o **Cosplay Pikachu!** Este Pikachu único pode assumir cinco diferentes aspectos, dependendo da fantasia que estiver usando – cada uma para cada modalidade de contests. Explore o potencial deste Pokémon ao máximo! Cada fantasia do Cosplay Pikachu permite que diferentes movimentos sejam liberados, até mesmo para batalhas fora dos concursos.



Pikachu Rock Star
mostra todo o seu estilo
com Meteor Smash,
movimento do tipo Aço.



Pikachu, Ph.D.
clarifica sua esperteza com
Electric Terrain, movimento
do tipo Elétrico.



Pikachu Pop Star
exibe sua fofura com Draining
Kiss, movimento do tipo Fada.



Pikachu Belle
impressiona a todos com sua
beleza ao usar Icicle Crash,
movimento do tipo Gelo.



Pikachu Libre
demonstra sua resistência
ao usar Flying Press,
movimento do tipo Voador.

PokéNav Plus é seu principal companheiro nesta jornada



O PokéNav está de volta com muitas novidades, sendo rebatizado como PokéNav Plus! Agora, este dispositivo nativo da região de Hoenn, produzido pela Devon Corporation, apresenta muito mais funcionalidades que irão deixar sua aventura mais prática e divertida. Seus 4 aplicativos principais lhe permitirão ter acesso a várias informações nunca antes vistas em jogos anteriores da franquia.

A DexNav permite descobrir variadas informações sobre os Pokémon da região que está explorando. É inclusive possível focar na busca por algum Pokémon específico com este aplicativo! À medida que aumenta seu nível de pesquisa, você poderá ver mais informações sobre o que procura; descubra também uma nova forma de registrar Pokémon na Pokédex sem precisar iniciar batalhas com esta aplicação.

Com a AreaNav, desvende os pontos mais importantes de cada localidade que pretende visitar. Além disso, tenha acesso à distribuição de Pokémon e informações

sobre treinadores de onde pretende ir – inclusive se estes estão prontos para revanches. Informações sobre as Berries que houver plantado também podem ser conferidas através deste aplicativo.

A BuzzNav vem mantê-lo informado a respeito das novidades da região de Hoenn e das pessoas pelas quais passar através do StreetPass. Acompanhe aqui programas de TV a respeito de informações exclusivas de diversas localidades, contests e ainda assista a entrevistas com treinadores locais.

Através da PlayNav, busque novos treinadores com o Player Search System, para trocar Pokémon, ter batalhas ou estabelecer comunicação. Aproxime-se ainda mais de seus monstros de bolso no Pokémon-Amie ou faça treinamentos especiais com seus Pokémon com o Super Training. Aqui também é possível acessar várias funcionalidades dos jogos anteriores, como o GTS, Wonder Trade e O-Powers.



Mais aventuras estão lhe aguardando no jogo completo!

Esta foi uma pequena demonstração do que **Omega Ruby & Alpha Sapphire** têm reservado para os treinadores Pokémon. Se você teve a oportunidade de ver Hoenn nos 32-bits do Game Boy Advance, prepare-se para um enorme ataque de nostalgia; caso seja seu primeiro contato com a região, tenha a certeza de estar começando uma incrível jornada, recheada de surpresas e oportunidades únicas. Una forças com seus monstros de bolso e acabe de uma vez com os terríveis planos dos Teams Aqua e Magma! Afinal, quando se trata de Pokémon, sempre teremos **diversão confirmed!** 



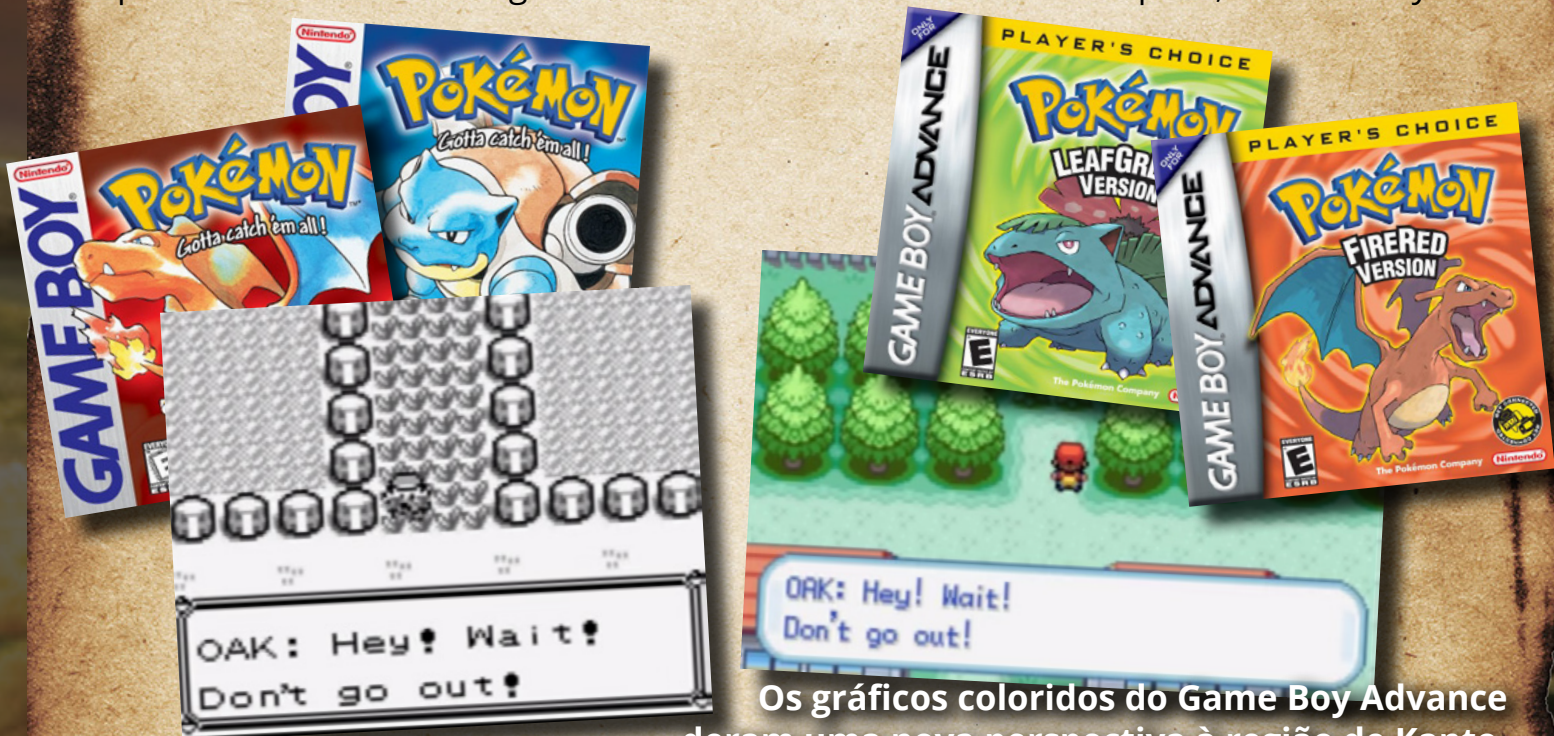
Diagramação: Guilherme Kennio

A collage of Super Mario Bros. game elements. A film strip runs diagonally across the image, featuring various game levels and characters. On the left, a pixelated character is shown. In the center, a detective character in a brown vest and light blue pants is holding a magnifying glass. The film strip includes scenes of Mario and Luigi in different environments, such as a grassy field with a fence, a desert-like area with a tree, and a forest with a path. The background is a dark, stylized illustration of a village with houses and trees.

 **nintendoblast.com.br**

Relembrando as origens com Pokémon FR/LG

Lançados no Japão em 1996, **Pokémon Red e Green** (chegando ao resto do mundo apenas como **Pokémon Red e Blue**) logo levariam a todos o que Satoshi Tajiri apenas começara a formular: o vasto mundo dos Pokémon. Iniciando a franquia com incríveis 151 monstros diferentes a serem analisados e capturados, estes jogos rapidamente se tornaram grandemente famosos no console da época, o Game Boy.



Os gráficos coloridos do Game Boy Advance deram uma nova perspectiva à região de Kanto.

Passados 8 anos e duas gerações, somos convidados a revisitar Kanto com o lançamento mundial de **Pokémon FireRed e LeafGreen** para o Game Boy Advance, remakes dos primeiros jogos da franquia. Mesmo com a maioria não sendo capturável na região de Kanto, já contávamos com 386 espécies distintas de Pokémon; ou seja, mais que o dobro das versões originais.

Houve uma grande evolução gráfica e sonora em relação aos jogos originais da primeira geração. Além disso, várias características dos títulos das segunda e terceira gerações da franquia foram assimiladas nestes remakes, como a adição de naturezas e abilities, melhorias nas mecânicas de IVs e EVs e capacidade de fazer breeding entre Pokémon.

FireRed e LeafGreen ainda contaram com algumas adições à história dos jogos em que se baseavam, principalmente com a introdução das Sevii Islands. Este arquipélago localizado no sul da região de Kanto continha, dentre seus Pokémon nativos, alguns que eram até então exclusivos de Johto. Também era em suas ilhas que ocorriam os principais eventos do jogo, tornando possível capturar Pokémon lendários como Deoxys.

Foi com o lançamento destes remakes que surgiu o GBA Wireless Adapter, aparelho que permitiu a interação in-game entre usuários de Game Boy Advance sem o uso do Cabo Link, sendo um ponto de partida para o que reservaria o futuro para a próxima família de portáteis da Nintendo.

As nostálgicas Johto e Kanto de Pokémon HG/SS

A família de consoles Game Boy é deixada de lado e surge, ainda em 2004, o Nintendo DS. Além de evoluir os 32-bits do GBA, o console causou uma revolução com sua tela tátil e comunicações por Wi-Fi e wireless. A linha principal de Pokémon só dá as caras na nova geração de portáteis em 2006, estrelando Sinnoh em **Pokémon Diamond e Pearl**, e novamente em 2008 com uma terceira versão, **Pokémon Platinum**. No mesmo ano surgem diversas especulações que são confirmadas com o lançamento da segunda leva de remakes da franquia.

Pokémon HeartGold e SoulSilver (DS) recontam a história de **Gold e Silver (GBC)**, dando acesso inicialmente à região de Johto e novamente a Kanto no pós-game como nas versões originais. Pela primeira vez (e única, até o momento), todos os 493 monstrinhos obtíveis na época poderiam seguir o treinador fora de suas Pokébolas, como Pikachu em **Pokémon Yellow (GB)**.

Uma das grandes novidades do jogo foi o Pokéathlon, semelhante aos Contests dos jogos originais das terceira e quarta gerações, que dava acesso a minigames envolvendo eventos semelhantes aos de competições olímpicas. Com as cópias do jogo, era incluído ainda o Pokéwalker, um pequeno apetrecho em formato de Pokébola, atuando semelhantemente a um pedômetro. No aparelho era possível armazenar um Pokémon que ganharia experiência e amizade à medida que o dono andasse, além de permitir que alguns monstrinhos exclusivos fossem obtidos.



Não seria ótimo poder ter seus Pokémon lhe seguindo fora das pokébolas aonde fosse como em HG/SS? Com o Pokéwalker você podia andar com seu pokémon assim como nos jogos!



Passamos então por Unova com **Pokémon Black/White/Black 2/White 2 (DS)** e chegamos à sexta geração de monstrinhos com o lançamento de **Pokémon X/Y** em 2013, os pioneiros da linha principal para o Nintendo 3DS. É nos dada a oportunidade de visitar pela primeira vez uma região (Kalos) com uma perspectiva 3D, dando margem a várias novas oportunidades de exploração à franquia devido ao potencial do console.

A deslumbrante Hoenn de Pokémon OR/AS

E então, em maio de 2014, os remakes da terceira geração são finalmente confirmados, a serem lançados em novembro do mesmo ano. Pokémon **Omega Ruby e Alpha Sapphire (3DS)** mostram uma Hoenn como nunca antes, agora com 721 diferentes espécies de Pokémon e uma infinidade de motivos para morrermos de ansiedade até seu lançamento.



Hoenn em 3D? Nostalgia confirmed!

Agora, pela primeira vez, podemos ver as Mega Evoluções acontecendo em Hoenn (e as incríveis Reversões Primais dos mascotes das versões); a maior parte dos Pokémon que ganharam Mega Stones após o anúncio dos remakes só estará disponível nestes. Além disso, vários aspectos do jogo foram melhorados, como já comentamos nesta edição da revista Nintendo Blast, como os novos contests e bases secretas.



Qual dos três Pokémon iniciais de Hoenn mais merece estar na sua equipe?

Pokémon Omega Ruby e Alpha Sapphire, apesar de serem remakes, poderiam ser considerados jogos completamente novos por tantas inovações que trazem. É hora de vermos, finalmente, o grande salto do Game Boy Advance para o Nintendo 3DS que tanto esperamos. Vamos retornar a Hoenn e explorar como nunca antes esta bela região; conquistar mais uma vez as oito insígnias, derrotar a Elite 4 e aproveitar tudo o que nos é prometido. Afinal, ainda temos que capturar todos! 



POKÉMON

Blastpédia Vol.4 HOENN CONFIRMADA!

*Ilustrações: Bruno Feltran,
Guilherme Kennio e Arthur França
Redação e Revisão: Equipe Gameblast*

Diagramação: Tiffany B Silva

Depois de anos aturando memes e a eterna imagem do captcha que dizia “Hoenn Confirmed” a cada aparição ou menção de personagens da região tropical, em 2014 a Nintendo finalmente anunciou a chegada dos tão esperados remakes. Mas, conforme visitamos o continente, percebemos que nem tudo está como deixamos, anos atrás na época do GBA. Nominalmente, os monstros de bolso estão capazes de atingir um novo patamar evolutivo, e são essas MegaEvoluções exclusivas de Hoenn, que vamos conferir nessa edição da Blastpédia!



01. Mega Sceptile: (Diego Sato)

Honrando suas raízes reptilianas, a mega lagartixa do tipo planta/dragão usa sua enorme cauda como principal arma, lançando-a como um míssil na vítima.

Em combate, Mega Sceptile adota muda sua postura: costas, ostenta sua nova arma e a usa tanto para o ataque quanto para a defesa. Sua alta velocidade somada ao sangue dracônico faz de Mega Sceptile uma verdadeira plantação de encrencas em batalha.

02. Mega Swampert: (Fellipe Camarossi)

Quando se pensa em Pokémon do tipo Terrestre, imediatamente temos a imagem mental de algo robusto, forte, como a própria terra que caminhamos. Dito isso, já era de se esperar que a foma Mega Evoluída de Swampert honrasse o seu tipo secundário.

Não obstante de ser portador de uma força colossal, o gigante ainda demonstra uma agilidade incomparável quando embaixo da chuva, graças a sua habilidade Swift Swim. Poderoso e rápido, um verdadeiro caminhão! Vem monstro!



03. Mega Beedrill (Hugo H. Pereira)

Abelhas sempre foram sinonimos de confusão nos jogos. Sejam rainhas abelhas gigantes ocupando o lugar do Waluigi em Mario Kart 7 ou das infames colméias de Animal Crossing, elas sempre estão lá para atrapalhar. E se uma Beedrill já dava trabalho, sua forma Mega então dá mais ainda: Mais aerodinamica e com mais ferrões, a velocidade e ataque aumentam para tirar maior proveito dos STABs, graças à habilidade adaptability.



04. Mega Pidgeot: (Gilson Peres)

Com uma envergadura de asa muito maior que antes, Mega Pidgeot exhibe classe, poder e beleza com novos tons de azul e rosa em suas penas. Se antes era um caçador hábil e majestoso, agora é uma obra prima de Arceus, com aerodinâmica de fazer inveja a qualquer Fearow por aí.

A cereja do bolo é a sua habilidade, No Guard, que garante que todos os seus ataques acertem o alvo, independente da precisão (accuracy). Somando isso à sua extrema velocidade, temos um Mega que vai dar certo peso na consciência do Ash.



05. Mega Slowbro (Diego Sato)

Ao mega evoluir, o hospedeiro, agora completamente engolido, força seus braços para fora da concha. Um urro de coragem ecoa pelas colinas. Sua cauda reaparece forçando a passagem pela traseira do parasita. e para se sustentar sem as pernas, Mega Slowbro gira feito um pião.

Observando de algum lugar no céu, Charles Darwin deixa cair uma pequena lágrima de emoção em seus olhos.



06. Mega Steelix: (Gilson Peres)

Se Steelix já era formado por um dos metais mais rígidos do mundo devido à alta pressão que ele enfrenta no subsolo, Mega Steelix eleva essa resistência ao máximo. O resultado? A gravidade que o Mega emana lhe dá um visual mais etéreo enquanto que partes de seu corpo passaram a se cristalizar, o que mostra que Mega Steelix aguenta muito mais pressão do que antes.

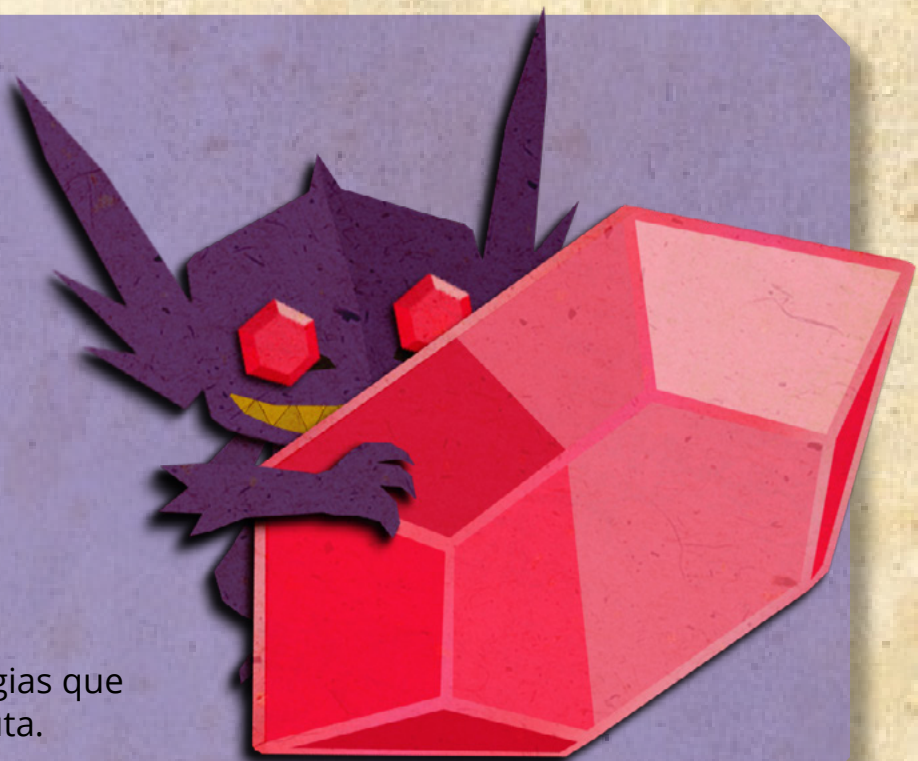
Para completar, a mega forma é o “suprassumo” dos Pokémon rígidos. Com a sua habilidade, Sand Force, Mega Steelix aumenta o poder de ataque de todos os pokémon dos tipos Terrestre, Pedra e Metal. Com certeza Brock curtiu isso!



07. Mega Sableye (Diego Sato)

Quando mega-evolui, Sableye recebe toda a energia da transformação na gema em seu peito, que se solta e fica quase duas vezes maior que seu dono. A pedra é tão forte que nenhum ataque consegue sequer deixar um arranhão nela!

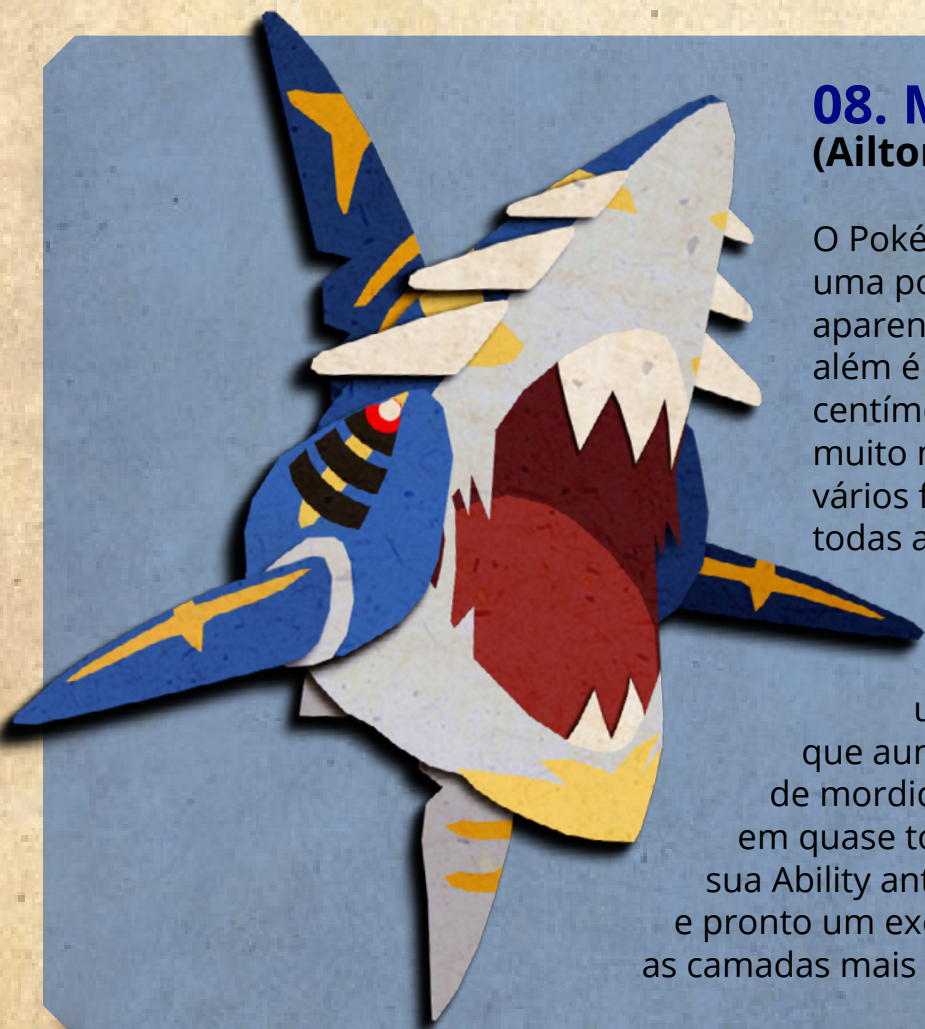
Com o novo escudo, Mega Sableye ganha mais defesa e Sp. Attack, transformando-o em um mega especialmente projetado para estratégias que não se baseiam somente em força bruta.



08. Mega Sharpedo (Ailton Bueno)

O Pokémon das mordidas ganhou uma poderosa mega evolução que aparentemente ganhou diversas cicatrizes, além é claro de ter crescido cerca de 70 centímetros. Sua marca na testa ficou muito maior e agora ele parece ter sofrido vários ferimentos no corpo todo, em todas as nadadeiras e seu queixo "inxou"

Além da aparência, nosso Pokémon tubarão ganhou uma excelente Ability, Strong Jaw, que aumenta em 50% de dano nos golpes de mordida além de ganhar muitos pontos em quase todos os atributos. Some isso a sua Ability antes de mega evoluir, Speed Boost, e pronto um excelente Pokémon para habitar as camadas mais altas das Tierlists da Smogon.



09. Mega Camerupt: (Gilson Peres)

O pokémon erupção nunca esteve tão forte. Com um aumento considerável de peso e tamanho, a mega forma de Camerupt esbanja poder e imponência. Se antes suas crateras/corcovas entravam em erupção somente em momentos de fúria extrema, agora elas formam juntas um potente vulcão do qual jorra lava incansavelmente.

Com tanto tamanho, peso e poder, sua velocidade acabou sendo prejudicada. Mas isso não chega a ser tão importante, visto que esse verdadeiro tanque de magma não precisa correr de muitos inimigos, a não ser pokémon aquáticos, é claro.



10. Mega Altaria (Hugo H. Pereira)

Beleza nos contests e ferocidade nas batalhas, Altaria consegue ficar ainda mais belo que sua voz na versão Mega. O dragão-fada, o typing que muitos queriam, garante imunidade aos golpes dragões, embora ainda retenha a fraqueza contra golpes Fairy. Em compensação, a mudança de sua ability para Pixilate garante que o pokémon tirará mais proveito de ataques normais característicos seus, como Hyper Voice.



11. Mega Glalie (Robson Júnior)

Ao mega evoluir, Glalie perde a capacidade de contrair sua mandíbula, deixando sua boca permanentemente aberta. Seu gélido hálito pode causar um dano maior aos seus oponentes, pois ganha aumento em Ataque e Ataque Especial. Sua habilidade muda para Refrigerate, transformando seus movimentos Normais em golpes do tipo Gelo, otimizando o prejuízo que ele pode causar.

Você irá ficar boquiaberto com o potencial do Mega Glalie!



12. Mega Salamence (Fellipe Camarossi)

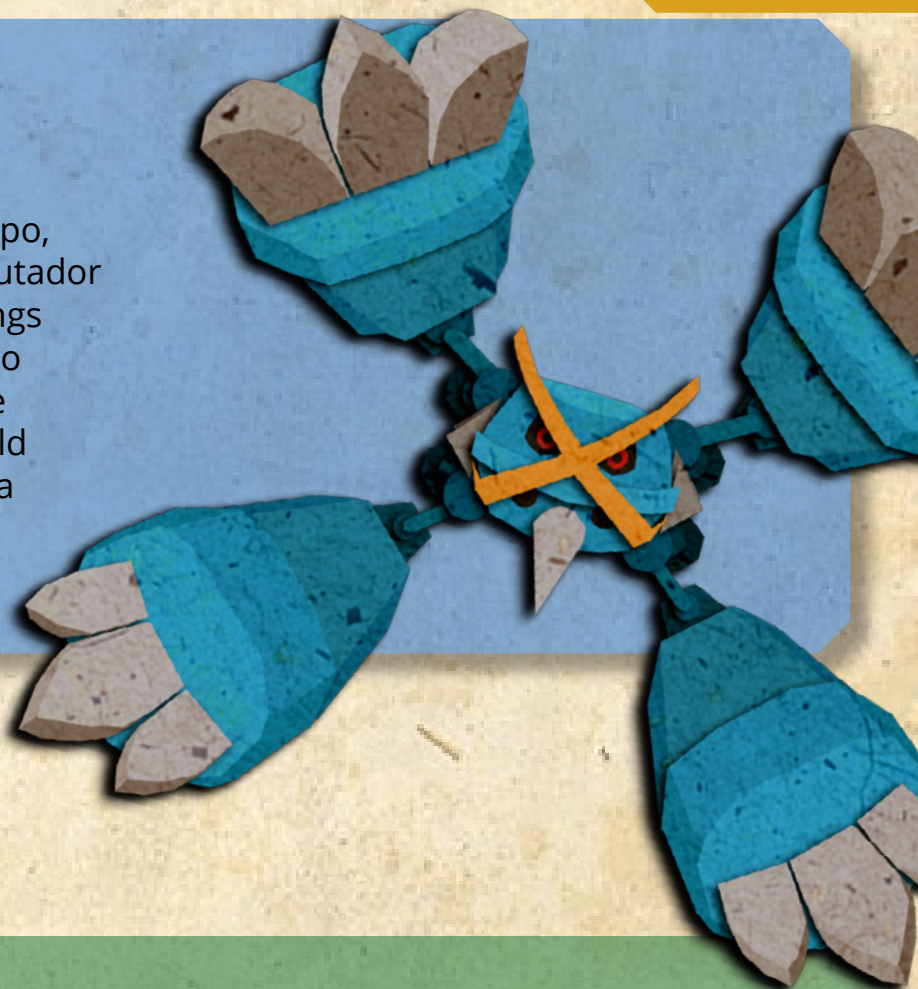
O sonho de Bagon desde o momento de seu nascimento é o de alçar voos. Por isso que deve ter sido frustrante se tornar uma couraça ambulante em sua segunda forma, mas recompensador ao se tornar Salamence no final. Contudo, a sua supremacia é conquistada na forma final.

Mega Salamence não é somente o rei dos ares com seu formato aerodinâmico (e peculiar), mas também reúne as capacidades defensivas de Shelgon. Para fechar, ele demonstra ter total domínio sobre os ares com seu Aerilate, convertendo golpes Normais para o tipo Voador. Seu sonho foi realizado, Bagon!



13. Mega Metagross (Hugo H. Pereira)

O bruto dos brutos e, ao mesmo tempo, mais inteligente que um super computador segue o padrão de juntar mais metangs ou beldums em seu corpo, totalizando oito membros ao megaevoluir. Já que varios treinadores preferem uma build física para o monstro de bolso, a nova habilidade, Tough Claws, e seus stats buffados caíram como uma luva.



14. Mega Rayquaza (Robson Júnior)

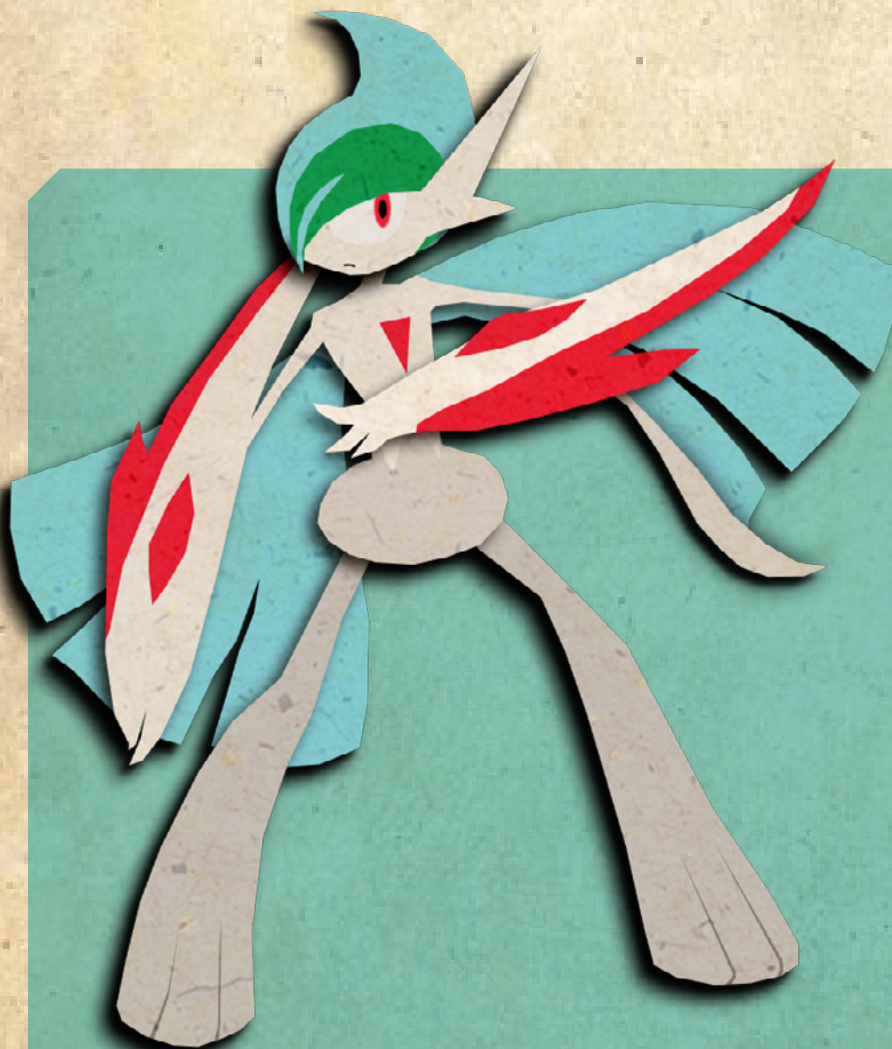
Se Rayquaza já pode causar um enorme estrago em sua forma normal, imagine seu potencial quando mega evoluído! A serpente lendária ganha um movimento exclusivo quando passa por mega evolução: Dragon Ascent, que promete causar um dano expressivo em quem se atreve a entrar em seu caminho.

Mega Rayquaza também conta com a incrível habilidade Delta Stream, que cancela o efeito de movimentos e habilidades que atuam no clima e faz com que movimentos que deveriam ser super efetivos contra Pokémon voadores causem dano normal.



15. Mega Lopunny (Hugo H. Pereira)

Ao MegaEvoluir, Lopunny perde a pose de Jessica Rabbit que enloqueceu muito furry por aí e se prepara para cair na porrada, com um look mais agressivo. Como consequência, ela literalmente perde seu "charme fofo" em prol da ability Scrappy, permitindo atingir até os elusivos fantasmas com seu arsenal. Faça o inimigo se apaixonar e então evolua para virar o jogo!



16. Mega Gallade (Robson Júnior)

Gallade, normalmente subutilizado em comparação com sua contraparte feminina Gardevoir, ganha novas perspectivas quando mega evolui. O Pokémon Lâmina tem boost em Ataque e Velocidade ao passar pela Mega Evolução, e troca sua habilidade de Steadfast para Inner Focus, tornando-se a prova de flinch.

Wally com certeza ficará empolgado em utilizá-lo em seu time!

17. Mega Audino (Ailton Bueno)

Nossa querida Pokémon da cura e do XP ganhou uma mega forma pensada totalmente para se jogar Doubles. Sua aparência mudou pouco, agora a sua face gentil ficou ainda mais gentil e sua cor tem um tom mais esbranquiçado e agora ela parece usar um vestido.

Sua Ability continua sendo a Healer, que tem 30% de chance de curar um aliado de algum status negativo. E além disso ela ganhou o tipo Fada, ganhando todas as vantagens que o tipo lhe propõe. Mas acho que todos estamos realmente curiosos para saber mesmo quanto de XP nossa querida curadora irá nos proporcionar.



18. Mega Diancie (Anna Gabriela Coelho)

Ao se livrar das impurezas em seu corpo, Mega Diancie se transforma na mais preciosa das pedras – e isso se reflete também em sua força. Ao se consolidar como o diamante mais brilhante de todos, a princesa dos Carbink mostra que não é apenas um rostinho bonito e cor-de-rosa.

Se tornar uma pedra lapidada decerto melhorou sua mobilidade; agora ela está mais rápida e mais forte (e você achando que monstro mesmo era o Mega Swampert!!) Com tal potencial destrutivo, seu golpe assinatura, Diamond Storm, e sua habilidade Magic Bounce vão mandar quem se atrever a enfrentá-la para bem longe.



19. Primal Groudon (Fellipe Camarossi)

Sempre foi estranho que um dos golpes “assinaturas” de Groudon (Eruption) fosse do tipo Fogo enquanto ele é apenas Terrestre, da mesma maneira que ele viver na lava parecia algo muito incomum. É por isso que sempre houve a especulação de que ele podia estar escondendo um poder maior, e as formas Primais provaram isso.

Primal Groudon alcança o ápice dos poderes do lendário, da época em que tinha plenos poderes, e ganha o tipo secundário Fogo. Não obstante, o sol que era conjurado normalmente pela fera agora vem com força total, sendo capaz de evaporar qualquer água que entre em seu raio de ação.



20. Primal Kyogre: (Ailton Bueno)

O majestoso Rei dos Mares reaparece agora na sua verdadeira forma, a Primal. Segundo dizem as lendas foi nessa forma que Kyogre e Groundon moldaram os continentes da maneira como os conhecemos hoje. E finalmente iremos conhecer as origens do continente de Hoenn.

A poderosa Ability da nossa baleia dos mares, Primordial Sea, conjura a chuva eterna, enquanto estiver em campo, e inutiliza todo e qualquer golpe de Fogo. Juntando isso ao ganho de Sp. Attack que nosso Primal ganhou teremos então, de novo, diversos times baseados no clima de chuva.



21. Mega Latios: (Fellipe Camarossi)

Latios sempre foi a encarnação do irmão protetor, como podemos ver em diversas aparições do Pokémon nos filmes e no mangá da série. Com isso, era de se esperar que sua atitude fosse mais agressiva que a da irmã vermelha, e isso fica ainda mais evidente ao MegaEvoluir.

Deixando o azul para se tingir de roxo, Mega Latios ganha um aumento significativo em suas capacidades ofensivas, podendo agora ser até um atacante físico e surpreender seus oponentes. Cuidado quando ele começa a voar!



22. Mega Latias: (Fellipe Camarossi)

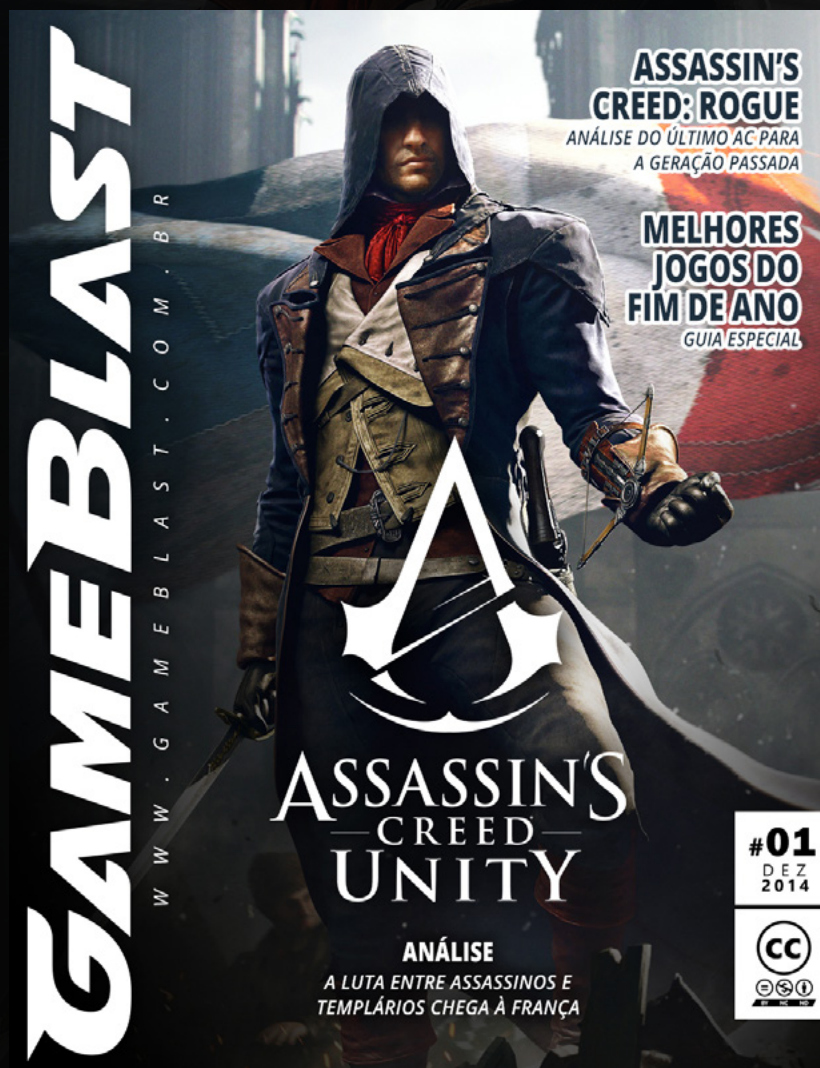
Já Latias é mais dócil, é o estereótipo da irmã boazinha e protetora, fato endossado nas aparições da gêmea vermelha nas várias mídias de Pokémon. Por isso que, quando ela atinge sua capacidade máxima, ela se torna ainda mais defensiva e capaz de proteger seus aliados.

Mega Latias também se torna roxa ao evoluir, mas não confunda-a com seu irmão! Suas habilidades estão na resistência, e pode surpreender com sua defesa renovada. E não pense que ela não pode atacar também, subestime-a e vai se arrepender! 🐉



Revista GameBlast 01

A Revista GameBlast nasce para contemplar os jogadores com conteúdo multiplataforma.



O grande destaque deste mês é Assassin's Creed: Unity, além do Especial de fim de ano e mais!

Baixa já a sua!

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista