

# NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBLAGETIM.BR



## CAPTAIN

# TOAD

## TREASURE TRACKER

#63  
JAN  
2015



ANÁLISE

SUPER SMASH BROS. (WII U)

ANÁLISE

POKÉMON OR/AS (3DS)



## Hora da aventura, Capitão Toad!

Quem diria que Toad finalmente estrelaria seu próprio jogo no Wii U, hein? Nesta edição, analisamos o charmoso e incrível Captain Toad: Treasure Tracker! Mas não é só ele que deu o que falar neste fim de ano. Trazemos também as Análises de Persona Q, Super Smash Bros. for Wii U e Pokémon Omega Ruby & Alpha Sapphire! E desejamos um feliz ano novo para você!! – **Rafael Neves**



PERFIL

Toad

08



BLAST FROM THE PAST

Daze Before Christmas (SNES)

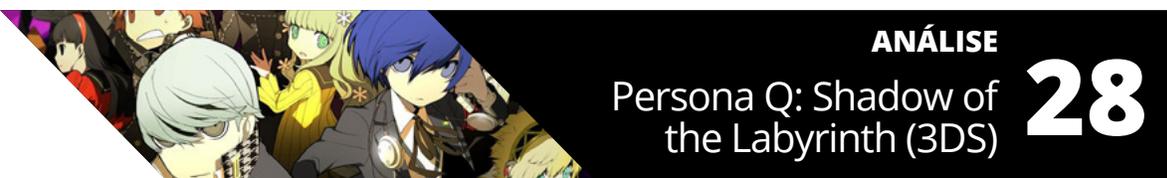
11



ANÁLISE

Captain Toad: Treasure Tracker (Wii U)

15



ANÁLISE

Persona Q: Shadow of the Labyrinth (3DS)

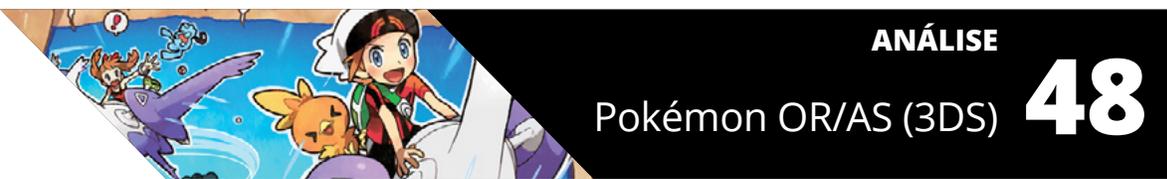
28



ANÁLISE

Super Smash Bros. for Wii U (Wii U)

40



ANÁLISE

Pokémon OR/AS (3DS)

48



CRÔNICA

Férias, amigos e videogames

56

**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**  
Ítalo Chianca  
Jaime Ninice  
Luis Antônio Costa  
Rafael Neves  
Robson Júnior

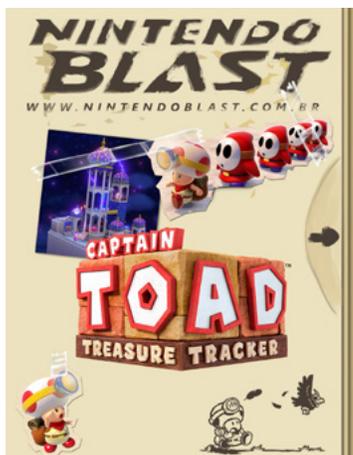
**REVISÃO**  
Alberto Canen  
Jaime Ninice  
Luigi Santana  
Leonardo Nazareth  
Vitor Tibério

**DIAGRAMAÇÃO**  
Aline Miki  
Fábio Hamada  
Gabriel Leles  
Guilherme Kennio  
Ítalo Lourenço  
Maria Rita

**CAPA**  
Felipe Araujo

## Capas cortadas

Artes que quase estamparam esta edição



FAÇA SUA ASSINATURA  
**GRÁTIS**  
 DA REVISTA  
 NINTENDO BLAST!

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

**ASSINAR!**



# N BLAST RESPONDE!

Diagramação: Maria Rita

**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, se no Mario Kart tem o Donkey Kong e agora o Link, há alguma possibilidade de se sair um novo F- Zero, possa haver Fox McCloud e Samus Aran jogáveis ??**

*Anônimo "Super Racing Bros.:  
Other Fox Zero" da Silva*



Olha, depois do Alfacinho em Mario Kart, eu não me surpreendo com mais nada, nem com Pikachu em uma luta de Tekken!... oh, wait...

Mas falando em crossovers entre F-Zero e Star Fox, você sabia que as duas séries já têm uma certa conexão entre elas? Em F-Zero X (N64), um novo personagem foi introduzido, chamado James McCloud. Quem conhece um pouco da história do mundo de Star Fox sabe que esse é exatamente o nome do falecido pai do Fox. Não só isso, o piloto de F-Zero usa um uniforme curiosamente familiar, composto de roupas verdes, casaco

branco e botas metálicas. Em F-Zero GX (GameCube) ele ainda ganhou um penteado que mais se parece a um par de orelhas de raposa. O seu carro, o Little Wyvern, tem muito em comum com as naves Arwings e a biografia do personagem em um dos jogos informa que o seu carro era antes uma nave de combate e que ele era o líder de um esquadrão chamado "Galaxy Dogs".

A biografia ainda conta que James começou a participar das corridas para ganhar dinheiro para sustentar sua esposa e filho. Por fim, em um episódio do anime F-Zero GP Legend, James fala sobre um antigo parceiro chamado O'Donnell. Em Star Fox, Wolf O'Donnell é o rival de Fox e sabe-se que teve alguma relação com seu pai. Claro que mesmo com essas "coincidências" todas resta o fato de que James, o piloto de F-Zero, é um humano, enquanto que o James pai de Fox mostrado em Star Fox é uma raposa, como seu filho. Isso torna um pouco estranho a ideia de se tratem do mesmo James e, na verdade, o próprio pessoal da Nintendo já afirmou que eles não tem nenhuma relação um com o outro.

F-Zero também já foi referenciado em um final de Star Fox Command, onde um dos finais mostra Fox e Falco se tornando em pilotos de "G-Zero".

**Pedra as fases do Boo no Super Mario 3D Land me assustam (pela trilha sonora) e tbm pelo easter egg que tem no mundo 4-4, pode me explicar esse Easter Egg que a gente encontra nessa fase?**

*Anônimo "Mais medroso que o Luigi" da Silva*

Pra falar a verdade... não existe explicação. O rosto fantasmagórico que aparece na fase não tem conexão alguma com mais nada do jogo e os desenvolvedores nunca comentaram sobre isso. É como se... essa aparição não tivesse sido intencional! Na verdade, dizem que cada vez que você vai até o fim da fase e espera o rosto aparecer, ele fica um pouco mais nítido. Mais e mais o rosto vai aparecendo, até que... bom, deve ser apenas fofoca, então deixa pra lá.



**Se eu comprar as versões Digital e Mídia física Pedra, eu ganho dois DLC ou apenas um para o Smash Bros?**

*Anônimo "De olho no Mewtwo" da Silva*

Hmm, espera aí, vamos esclarecer as coisas porque parece haver uma certa confusão. Para ter direito à DLC do Super Smash Bros. 4 que irá disponibilizar o Mewtwo, você terá que ter as versões do jogo para 3DS e Wii U. Não tem qualquer relação com as versões digital ou física. Ou seja, você pode ter a versão digital do 3DS e física do Wii U (por exemplo) e terá direito à DLC, sendo que o personagem será liberado nas duas versões, de 3DS e Wii U. Lembre-se, também, que a DLC ainda não foi disponibilizada e só chegará no ano que vem.

**Vou poder usar os amiibos no 3DS?**

*Anônimo da Silva*

Sim. Com os modelos originais do 3DS, 3DS XL ou 2DS, os amiibo poderão ser "lidos" com um acessório especial que ainda não foi lançado. Já o New 3DS terá leitor NFC integrado, então poderá registrar os amiibos sem necessidade de acessório algum.



## Pedra como chamam aqueles inimigos da série Pikmin?

*Anônimo "Bulborb" da Silva*



"Aqueles inimigos"? Você vai ter que ser mais específico porque existem muitos inimigos nos jogos da série Pikmin! O mais conhecido, entretanto, é o Bulborb, que são aqueles "sapos" com duas pernas, corpo vermelho com pintas brancas e olhos saltados.



**Pedra, o Bayonetta 1 do WiiU é um port, mas você sabe se é o port da versão de XBOX ou da versão de PS3? Porque joguei a versão de PS3 e li que essa tem problemas sérios de desempenho, mas fora os tempos de loading mais curtos não vi diferença nenhuma entre essa versão e a de WiiU**

*Anônimo "Bayo" da Silva*



Pode ficar tranquilo, Bayonetta no Wii U está longe do desastre que foi no PS3, com os seus patéticos 30 FPS. Não, em termos de qualidade, a versão de Wii U é praticamente idêntica à do Xbox 360, mantendo a média de 60 FPS. Aliás, muitos afirmam que a versão do Wii U é ainda superior que a do Xbox 360, graças aos menores tempos de load que você comentou e também um efeito de

sombras melhor. E isso sem falar, claro, do conteúdo adicional exclusivo do Wii U, que são as roupas do Alfacinho, da Samus, da Peach e da Daisy.

**Pedra, há algo que eu noto em lançamentos antigos da Namco. Por que o nome Namcot em versões japonesas? O que o T à mais significava? Nada?**

*Anônimo "Bandai" da Silva*



Na verdade, o nome "Namcot" era usado em alguns dos jogos mais antigos para diferenciar a divisão de jogos da empresa ("Namco Home Entertainment") já que a Namco então atuava em outros mercados. À medida que eles passaram a trabalhar apenas com games, eles provavelmente abandonaram o nome "Namcot" e ficaram só com Namco mesmo.

**Pedra, estou jogando Mario & Luigi Dream Team, sem se preocupar muito com subir os níveis, pois o jogo está muito fácil. Existe um incentivo como item secreto ou boss opcionais difíceis a lá Final Fantasy que me levem a querer upar?**

*Anônimo "Hardcore" da Silva*



Sim, há uma sidequest "Mario e Mario Verde: Dream Team" para a qual você vai querer estar bem treinado: o Battle Ring. No Battle Ring, você pode batalhar novamente

contra os chefes que já enfrentou, em formas mais poderosas. Não apenas isso, depois que você vencer a forma "X" de todos os chefes, o último desafio faz você lutar contra todos eles em sequência e ainda contra um chefe secreto no final!



**Pedra, é verdade que se o Novo 3DS for lançado nas Américas, o 3DS XL antigo não vai mais ser vendido?**

*Anônimo "N3DS" da Silva*

Bom, é natural que com o surgimento de novos modelos de um console, os antigos comecem a ser descontinuados. Eu não acho que o XL original deixe de ser fabricado imediatamente após a chegada do New XL, mas sim, provavelmente acabará acontecendo. Mesmo assim, o modelo "antigo" que eu acho que deve ainda continuar por mais tempo, mesmo após a chegada dos novos, é o 2DS, pois ele continua sendo a opção econômica e mais amigável para crianças. Bom... pelo menos enquanto não lançarem o "New 2DS"! xD

**Pedra!!! Quem é o narrador do Smash Bros???**

*Anônimo "Announcer" da Silva*

Todos os jogos da série tiveram um dublador diferente para o narrador, ou como é chamado em inglês "The Announcer". No primeiro jogo, do N64, foi o Jeff Manning, em Mellee foi Dean Harrington, em Brawl foi Pat Cashman e nos de 3DS/Wii U foi Xander Mobus. Pode não parecer pela voz, mas este último é um rapaz de apenas 22 anos. Ele até tem um canal de YouTube com alguns vídeos. Uma curiosidade sobre o Announcer: em todos os jogos, a mesma pessoa que faz a voz de narrador também faz a voz da Master Hand e Crazy Hand. Isto leva muita gente a acreditar que as mãos pertencem ao Announcer.

**Olá Pedra! Qual é o melhor simulador de Pokemon (para o competitivo)? Estou começando agora e queria que você me indicasse alguns artigos sobre como iniciar e como criar Pokemon fortes para o competitivo.**

*Anônimo "Smogon" da Silva*

No momento, o melhor simulador parece ser o Pokémon Showdown!, que pode ser jogado tanto no navegador como baixado no computador. Quanto a artigos para iniciar nas batalhas competitivas, não há lugar melhor do que a Smogon University, mas exige saber em ler inglês.

# TOAD

por **Robson Júnior**

Revisão: Luigi Santana  
Diagramação: Ítalo Lourenço

## Conheça Toad, o eterno “escudeiro” da Princesa Peach

Dentre os vários personagens da franquia Mario, um em especial, quase sempre presente nos jogos, merece ser destacado: trata-se de Toad, fiel assistente da Princesa Peach. Ele também auxilia Mario e Luigi, atua como porta-voz de problemas no Castelo de Peach e às vezes até mesmo protagoniza aventuras pelo Reino do Cogumelo. Vamos conhecer mais um pouco sobre este icônico personagem!

### O Toad, não um Toad

Se você já acompanhava os videogames quando [Super Mario Bros. \(NES\)](#) foi lançado, deve lembrar dos Toads que anunciavam que você ainda não havia chegado ao castelo real do Bowser onde estava a Princesa Peach, que havia sido sequestrada (não reclame, na época isso ainda era novidade).

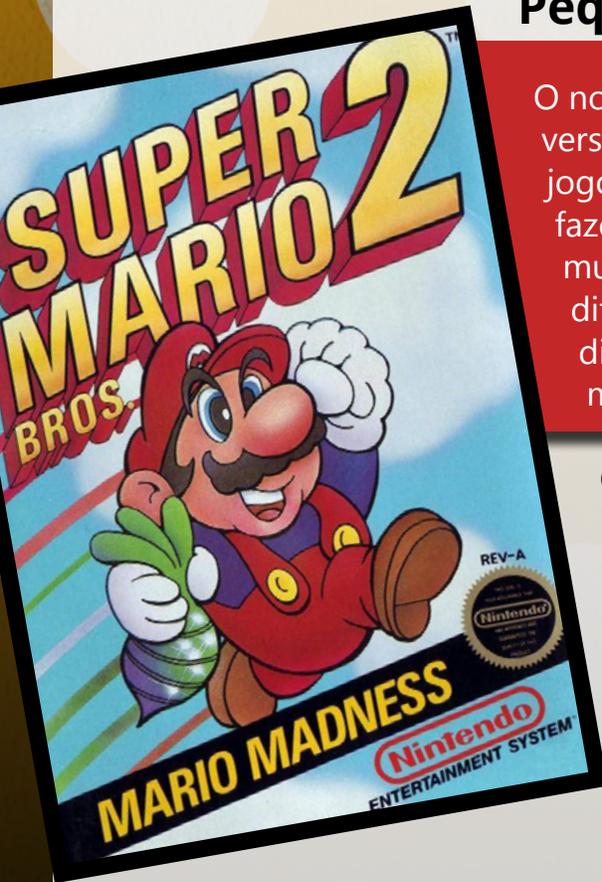


Nunca foi confirmado que algum daqueles Toads, na verdade, fosse o personagem a quem nos referimos nesta matéria, e sim outros seres da mesma espécie. Este motivo se repete em diversos jogos da franquia, fazendo com que não seja sempre possível definir se o Toad realmente esteve presente; logo, temos que nos basear em especulações de suas aparições ao desenrolar dos games.

## Pequeno, mas habilidoso

O nosso Toad fez sua primeira aparição confirmada na versão americana de [Super Mario Bros. 2 \(NES\)](#). Neste jogo, Toad, Mario, Luigi e a Princesa Toadstool (Peach) fazem um piquenique e acabam descobrindo o misterioso mundo de Subcon. A mecânica do jogo é extremamente diferente de seu antecessor; cada protagonista tem diferentes atributos. Toad é o mais rápido e forte, mas seu salto é o menor dentre os personagens.

Outra grande aparição mais recente de Toad como protagonista foi em [Super Mario 3D World \(Wii U\)](#). Neste jogo, Toad é azul, provavelmente por ter seu design baseado em sua primeira aparição, embora seja confirmado que o fato dele ser azul no jogo é devido à pouca potência gráfica do NES. Este jogo confirma as habilidades de Toad do clássico Super Mario Bros. 2 — sua grande rapidez mas baixa performance como saltador.



## O mais solícito assistente

Em [Super Mario 64 \(N64\)](#), Toad é o primeiro personagem que vemos ao adentrar o Castelo de Peach. Ele explica o problema (imagina só, a Princesa foi sequestrada mais uma vez!) e fala da necessidade de se coletar Power Stars para derrotar Bowser. No remake do jogo, [Super Mario 64 DS \(DS\)](#), Toad age diferentemente para cada personagem que interagir com ele.



**Super Paper Mario (Wii)** conta com uma breve participação de Toad, mas mostra sua prontidão em buscar ajuda para o Reino do Cogumelo. Ele quebra a tranquilidade do dia de Mario e Luigi ao anunciar que o Castelo da Princesa Peach foi invadido e que ela foi novamente sequestrada (embora, desta vez, não tenha sido Bowser o vilão por trás do crime).

Captain Toad: Treasure Tracker (Wii U) não tem Toad como protagonista, e sim Captain Toad, personagem introduzido em **Super Mario Galaxy (Wii)**. Mesmo assim, temos várias referências ao potencial de Toad no clássico Super Mario Bros. 2, como o uso de vegetais como principal arma para enfrentar os inimigos devido à incapacidade de Captain Toad de pular.



Quando não está resolvendo uma grande tarefa ou auxiliando na jornada de Mario e Luigi, Toad também está disponível em diversos spin-offs, como em todos os títulos da série Mario Kart — encaixando-se na categoria de peso leve, alguns Mario Party e diversos jogos de esporte da franquia Mario. Mesmo tendo às vezes pequenas participações, é um dos personagens recorrentes mais importantes do universo Mario, e é raro não ter nenhuma aparição sua, por mais breve que seja, em algum jogo. 



por Ítalo Chianca

Revisão: Alberto Canen  
Diagramação: Guilherme Kennio



## Daze Before Christmas (SNES): ajude o bom velhinho a salvar seus ajudantes e o Natal

Numa belíssima aventura no melhor estilo plataforma, relembre conosco o raro jogo do **Papai Noel** para Super Nintendo. Resgatando seus elfos mágicos, salvando suas renas e recuperando todos os presentes de Natal, encarne o próprio **Santa Claus** contra um maldito boneco de neve que tenta a todo custo estragar um dos dias mais especiais de todo o ano. Vamos ajudar o nosso amigo de barba branca a salvar o Natal? Quem sabe ele não nos reserva um belo presente pelo ato de bondade.

## É Natal nos videogames

Jogos de temática natalina não são muito comuns de se ver. Com algumas raras exceções, normalmente como fases especiais, são poucos os títulos que se valem de uma das melhores épocas do ano como pano de fundo. Pensando nessa dificuldade e na importância do Natal para tantos leitores do Blast, inclusive este louco redator que vos escreve, procurei nos meus baús de tesouros por algo que me remetesse ao Natal e aos videogames. Não demorei muito para encontrar uma pérola que marcou minha infância, principalmente meu Natal de 1998.

Em meio a alguns exemplares da antiga revista **Herói**, tazos do Máscara, bonecos dos Power Rangers, figuras adesivas de Pokémon e uns mangás dos **Cavaleiros do Zodíaco**, encontrei um antigo cartucho de Super Nintendo que me remonta a algumas lindas lembranças do Natal. Era uma “fita” de um jogo natalino, sem caixa e capa, que por muitos anos chamei apenas de “As aventuras do Papai Noel”, que ganhei de presente de Natal em 1998, mas que só hoje descobri que se trata da versão europeia do jogo **Daze Before Christmas**.



No tradicional estilo plataforma, característico dos tempos do SNES e Mega, **Daze Before Christmas** segue a linearidade do estilo 2D. Correr, pular, escalar e superar as plataformas passa a ser a nova missão do Santa.

**Daze Before Christmas** é um jogo inicialmente desenvolvido para **Mega Drive** pela empresa norueguesa **Funcom**, lançado pela **Sunsoft** em 1994 e que teve uma versão para o Super Nintendo na Europa e na Austrália. Uma versão americana até foi planejada, mas foi cancelada antes de ser entregue pelo velho Noel nas casas das crianças bem comportadas, que não aprontavam durante o ano. É um dos últimos jogos a ser lançado pela divisão americana da Sunsoft.

## Roubaram o bom velhinho

Quando dizem que nossas capitais estão cada vez mais violentas, nunca pensei que fosse para tanto. Porém, se até o bom velhinho, ser magicamente do bem, não é poupado dos vilões, temo cada vez mais pela nossa segurança. Um maldito boneco de neve (este não receberá seus presentes de Natal, pois foi um menino malvado) sequestra os principais ajudantes do Papai Noel. Elfos, renas e até presentes foram levados pelo enevoadado vilão, pondo em risco o Natal de todas as pessoas ao redor do mundo (agora sei por que não ganhei meu presente em 1994).



O jogador tem o controle do próprio **Santa Claus**, com direito a saco de presentes e uniforme completo de Papai Noel. Correndo, pulando e atirando magia(!?), o bom velhinho demonstra que seu físico um pouco fora de forma não atrapalha em nada sua difícil tarefa de resgatar seus ajudantes pelas 30 fases do jogo.

Daze Before Christmas é um jogo inicialmente desenvolvido para **Mega Drive** pela empresa norueguesa **Funcom**, lançado pela **Sunsoft** em 1994 e que teve uma versão para o Super Nintendo na Europa e na Austrália. Uma versão americana até foi planejada, mas foi cancelada antes de ser entregue pelo velho Noel nas casas das crianças bem comportadas, que não aprontavam durante o ano. É um dos últimos jogos a ser lançado pela divisão americana da Sunsoft.

## O Lado Negro da Força

Nem mesmo o mais puro e bondoso dos personagens está protegido das tentações do lado negro da Força. Numa das características mais marcantes do jogo, o Papai Noel adquire a capacidade de se transformar em seu irmão gêmeo do mal, "Anti-Claus". Ao beber uma xícara de café (ainda bem que o professor Girafales não tem esse poder), Santa toma a forma do seu lado do mal, uma versão diabólica do chefe do Natal. Como Anti-Claus, ele é invencível, mas se torna incapaz de usar sua magia ou recolher os presentes.





Em pequenos intervalos entre as fases, o Papai Noel distribui para a galera os presentes recolhidos durante sua missão. Sobrevoando as cidades no seu trenó, o bom velhinho arremessa com impecável pontaria os presentes de Natal pelas pequenas chaminés em vários locais ao redor do mundo.

## Um colorido e inesquecível Natal

Com uma trilha sonora belíssima, toda com temas natalinos revisitados com novos arranjos, trazendo um ar de modernidade e tradicionalidade, o jogo encanta os jogadores desde a primeira vista. Até os gráficos estão bem polidos, coloridos e bem detalhados. Outro detalhe que merece destaque é a animação do personagem principal. Papai Noel desliza fluentemente, com uma linda movimentação pelos cenários. Algo brilhantemente bem feito se comparado com os jogos da época.

A jogabilidade também não fica atrás. É tão intuitivo e fácil controlar Noel, que em poucos minutos estamos familiarizados com a mecânica do jogo. Por falar em poucos minutos, algumas fases não rendem mais do que 30 segundos de jogo, enquanto outras são um pouco mais longas e cheias de desafio.

A diversidade de cenários, mesmo mantendo o tema do Natal presente, agrada, alternando níveis de montanhas, casas, cavernas e até fábricas de brinquedos. Os inimigos também são bem diferentes e combinam com cada um dos estágios: morcegos, pinguins, duendes, ratos, tanques de guerra e até pedras destruidoras saltitantes. Ainda temos as batalhas contra chefes. Entre bonecos de neve e ratos operários, não será fácil salvar a noite de Natal.

Derrotando o Mr. Weather depois de uma alucinante batalha aérea, com direito a raios e trovões, conseguimos, enfim, evitar que o Natal fosse por neve abaixo, resgatando seus bons ajudantes elfos e as inseparáveis renas. Com os presentes de volta na sacola, a magia do Natal seguirá para sempre, ou pelo menos enquanto existir alguém que acredite no bom velhinho. E por falar nas festividades e magia do Natal, ele está quase chegando. Que tal reviver uma das mais fantásticas aventuras natalinas dos videogames, ajudando o querido Papai Noel mais uma vez? Já tirei meu cartuchinho do baú e iniciei as primeiras seções de sopro para ver se consigo fazer ele funcionar na noite do dia 25. Já até escolhi meu presente, e você, vai querer o que de Natal este ano? 



WiiU



por Jaime Ninice

Revisão: Vitor Tibério  
Diagramação: Aline Miki

## Captain Toad: Treasure Tracker (Wii U) reúne muitos puzzles e diversão em dose tripla

Atenção, tripulação, pfriiiii! Aqui é **Captain Toad**. Todos em ordem, pois o meu jogo já vai começar. Vocês estão convocados a percorrer os mais diversos cenários do Reino do Cogumelo, enfrentar criaturas conhecidas, outras novas, carregar itens de cura, bônus ou de ataque, ajudar aliados, entre outros. Não temas, pois estarei à frente disto tudo, para salvar a minha linda e amada Toadette. Aqueles que desejam um lar mais seguro e justo devem se unir a mim nesta epopeia. Vamos nessa, cavalheiros?



E aqui estamos, em meio as férias de final de ano, descanso e games para jogar. E, num ato repentino, **Captain Toad: Treasure Tracker** é lançado. Inicialmente divulgado na **E3 2014**, o game de puzzle com elementos de plataforma inspirado nos minigames de Toad em **Super Mario 3D World**, foi-nos apresentado como uma ideia que deu certo, com muito sorriso entre os fãs de carteirinha da Big N, e com certa curiosidade e admiração pelos outros jogadores. Tempo passado, temos aqui o mais novo game estrelado pelo Captain Toad e sua trupe de leais habitantes do reino gerido pela **Princesa Peach**. E o resultado não poderia ser melhor.



Uma novidade, uma petição? Não se sabe ao certo o que motivou, em específico, o desenvolvimento do mais novo quebra-cabeça de sucesso do universo **Mario**. Fato é que sucesso dos minigames de Super Mario 3D World e a moda de um game estrelado por cada personagem da Big N, como **Luigi (Luigi's Mansion, New Super Luigi U)**, Princesa Peach (**Super Princess Peach**), **Yoshi (Yoshi's Island, Yoshi's Woolly World)** e até mesmo por Wario (**Wario Land, Wario Ware**) — (**Bowser, esperamos por você**) — são fatores a serem considerados. Aproveitando esta onda de frescor e a ideia de minigames bônus para diferenciar a jogatina, somos apresentados a um mundo repleto de referências, enigmas e muita diversão. É o que vocês verão nas linhas abaixo.

## Uma epopeia num reino muito, muito distante

A família Toad já é antiga no **Reino do Cogumelo**, iniciado desde os tempos áureos de Super Mario Bros. (a frase — “desculpe, mas nossa princesa está em outro castelo” já deve ter-lhe feito arrancar alguns fios de cabelo, não?), a turma construiu história e participou de inúmeros outros games da série, seja como meros habitantes dos cenários de Super Mario, como pilotos de Kart, mediadores em partidas de tênis, competidores em partidas de tabuleiro, figuras emblemáticas em RPGs, e por aí vai... O mundo de Mario e cia é realmente muito vasto para que cada espécie possua somente uma especialidade.





Muitos não devem se lembrar da primeira aparição de cada personagem. Captain Toad fez sua estreia como personagem em **Super Mario Galaxy** (Wii), no qual comandava (apesar de ser o mais medroso e preguiçoso) um exército de cinco Toads, a **Toad Brigade**, cujo objetivo era, dentro de seus planetas em forma de cogumelo, levar Mario a novas e gigantes estrelas espalhadas pelo universo. E, para a nossa felicidade, estão todos em Treasure Tracker. Já **Toadette** debutou no universo Mario de uma maneira um pouco diferente. Sua primeira aparição foi em **Mario Kart: Double Dash (GC)**, em que fazia dupla com Toad nos rachas alucinantes do game.

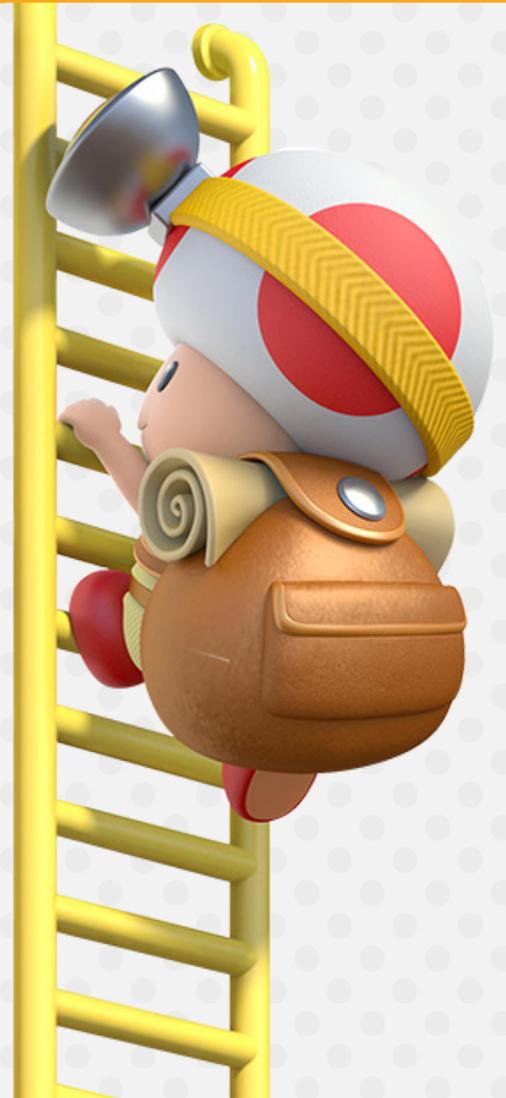
Historicamente, o que acontece nesta nova aventura é bem simples, mas também merece a sua atenção. Captain Toad e Toadette ("**um casal romântico?**"; belo nome para um filme, não é mesmo Nintendo?) é pego resolvendo suas atividades financeiras, ou trabalhando, na arte da mineiragem, em busca de itens valiosos e estrelas com altos valores de quilates. Tudo estava calmo e sereno até que, sedento por um pouquinho dessa riqueza, aparece um grande pássaro que captura a última estrela coletada pelo par de cabeça achatada. Temendo ser roubada, Toadette tenta agarrar a estrela, mas acaba sendo levada pelo grande inimigo penoso estilo Sheik das urubulândias. Pois é, capitão, quero ver dizer agora que sua princesa está em outro castelo.

Agora a aventura ficou séria!

## Avante, tropa cabeça de cogumelo!

O objetivo de cada cenário, diferente dos minigames em 3D World, no qual deveríamos coletar 5 estrelas verdes ao longo do percurso, é alcançar a tão famigerada estrela dourada, geralmente colocada em posições mais elevadas ou no final de um percurso direcionado. Não só isso, aliados à meta principal, também contamos com três diamantes (gems) espalhados pelas fases, além de uma tarefa especial, que pode incluir a coleta de um cogumelo dourado, de determinado número de moedas, ou até de atravessar o estágio sem atacar um **Shy Guy** (ah...).

Aqui, a tarefa será guiar a câmera para descobrir segredos, acionar itens para elevar outros, coletar itens para seguir por passagens etc. Visitando cada espaço do local é que poderemos descobrir as minúcias e os diversos elementos secretos a serem resgatados. Um toque de primor, que fará com que o jogador desperte para as maravilhas de se ater à observação constante e lógica construtiva. E tudo isto sem pular, já que o Capitão carrega uma pesada mochila em suas costas. Um prato cheio para os fãs de puzzle e adventure game, com boas doses de humor e raciocínio.



Como um bom jogo de ação e aventura com muitos puzzles

## Mistérios, puzzles e muita magia Nintendista



É surpreendente a forma como cada Puzzle nos é apresentado. Uma câmera inicial mostra a melhor visão de cada cenário, dispensando-nos uma introdução ou CG explicativa. É ligar e jogar. Aos poucos, com o rotacionar da câmera, você vai notando diferentes menções aos jogos da franquia Super Mario, em especial as de Super Mario 3D World. Assoprar plataformas, tocar em blocos para que eles se movam ou se quebrem, e em inimigos para que eles fiquem imóveis, são uns dos aspectos mais tocantes devido à já conhecida experiência. Diversas formas de jogabilidade, como no guiar de trilhos, que lembram **Donkey Kong Country** e **Pokémon Snap**, e no atirar de canhões daqueles de **Super Mario 64**, são apresentadas em fases como Mine Cart Tunnel Throwdown e Turnip Cannon Jungle, respectivamente.

Os gráficos também dão um show à parte, mostrando aspectos cordiais da aventura. É incrivelmente impactante ver que a coloração de determinados elementos se modifica na água, ou que aquela estrela fica verde dado a luminosidade escura. Tudo reluz ao brilho solar, em suas mais variadas formas, e à escuridão, dando aquele aspecto sublime de cores e mostrando o verdadeiro potencial do Wii U. As fases são absurdamente criativas, remetendo-nos a locais que retratam florestas noturnas, livrarias, cenários praianos, desérticos, fantasias faraônicas, entre tantas outras em mais de 70 lugares.



**Cenários enormes e diferenciados  
o farão se interessar cada vez mais!**



**Corra, meu jovem Capitão Cabeça de Cogumelo!**

Já quanto ao aspecto sonoro, o Treasure Tracker faz bonito e adiciona músicas leves e condizentes com os cenários e personalidade dos habitantes. É incrivelmente engraçado ver Captain Toad gritar ao entrar em um cano e este som se sobressair com o eco proveniente do espaço fechado em forma cilíndrica. Além disso, são diversos os momentos nostálgicos do jogo, que nos levam aos jogos antigos da franquia Mario e de algumas outras da Nintendo.

Toad irá lhe fazer dar muitas gargalhadas com seus gritos de terror, tremedeiras de frio e contenção da respiração. É realmente muito fofo e belo todo este universo gerado, e isto só nos confirma a importância da empresa, pois não seria possível em nenhum outro console que não fosse o da Nintendo.

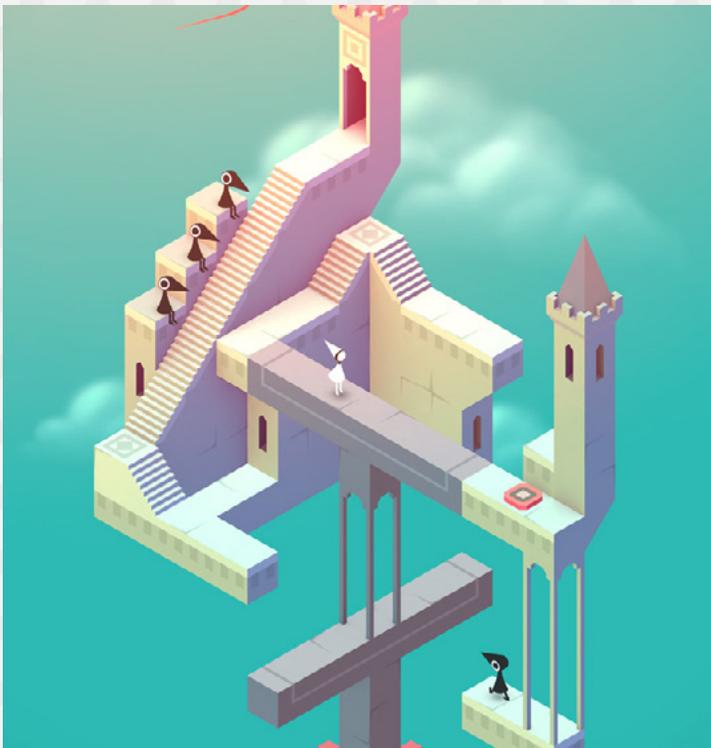


## Inspirações lógicas concretas e conceitos abstratos

Vendo tudo isto acontecendo na mais perfeita ordem, não podemos negar as supostas influências que o jogo (ou minigame, na época de 3D World) recebeu. Algumas ideias da série Mario e de outros jogos da Nintendo, como foi dito acima, contribuíram, mas veremos dois possíveis candidatos a darem sua contribuição abstrata aos diversos elementos de Treasure Tracker:

### Zack & Wiki: Quest for Barbaro's Treasure (Wii)

Um game lançado pela Capcom em meados de 2007, em plena era do sucesso absurdo que foi o Wii, **Zack & Wiki: Quest for Barbaro's Treasure** pode ter passado batido por alguns, mas se consolidou como um dos maiores puzzle games do Wii, recebendo avaliações altíssimas em diversas publicações da área. Na pele de **Zack** e de seu amigo **Wiki**, o jogador deve, ao melhor estilo point-n-click, solucionar casos piratas em ambientes naturais. Tudo com muita criatividade e elementos que envolvem o uso do giroscópio do Wii Remote.



### Monument Valley (iOS/Android)

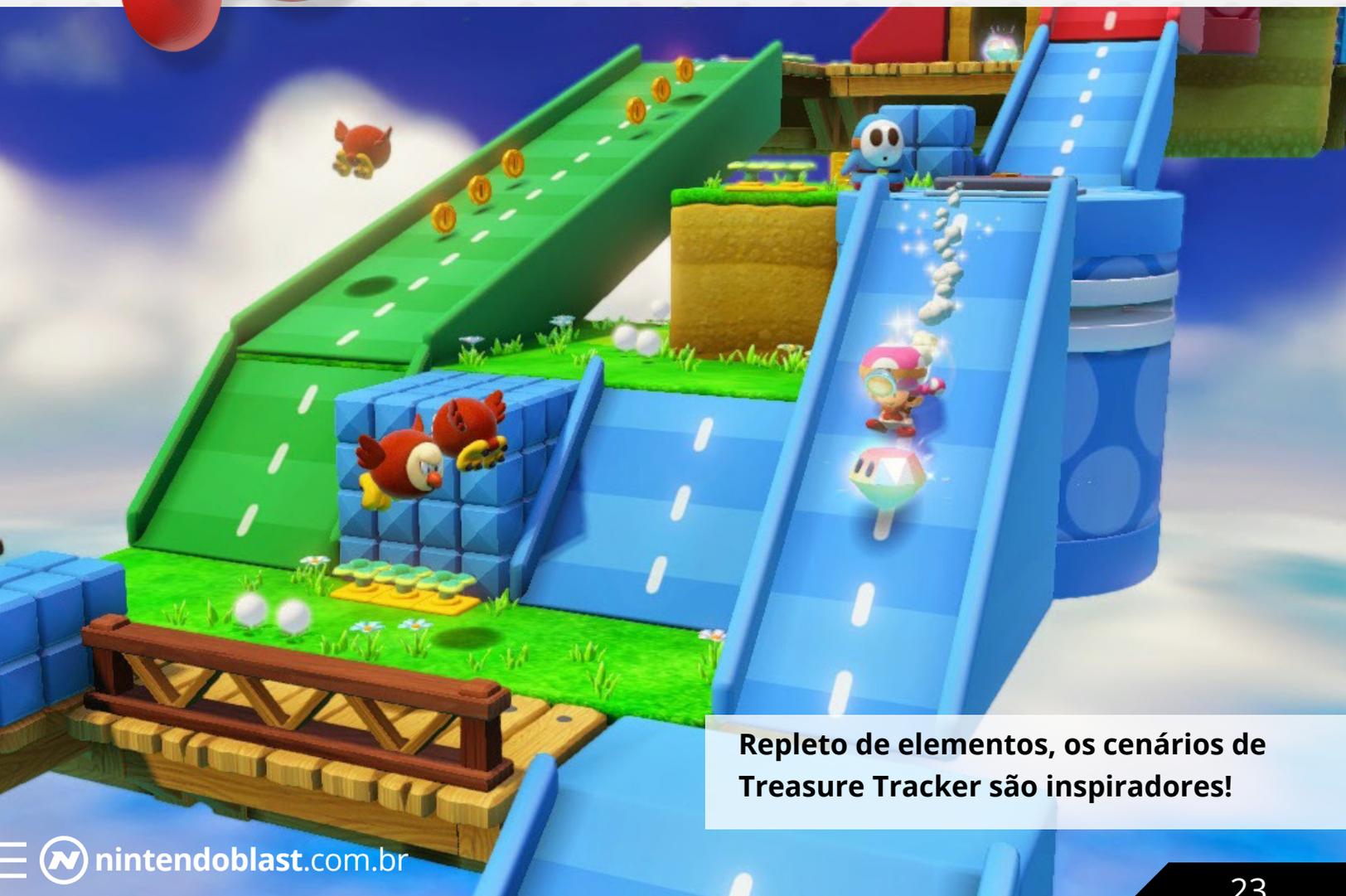
Um autêntico puzzle para smartphones repleto de desafios ilusionários e belos. Cada cenário o faz perceber que o mundo é realmente rico e que diferentes pontos de vista tornam concretas e possíveis cada ação ou aspecto visual. Com um estilo minimalista, **Monument Valley** o transporta para 10 estágios em que um simples rolar de perspectiva é capaz de modificar e proporcionar caminhos completamente distintos em seus cenários. O game também é sucesso de público, um interessante e rico trabalho da **USTWO**, capaz de elevar a áurea dos que se atreverem a se inserir em seus mundos sonhadores.

## Super Toad U em dose tripla + saquê com molho



Ao todo o jogo é dividido em três livros, com 18 missões nos dois primeiros e 28 no último. Cada missão possui um tamanho médio para completar, variando do rápido, para aqueles que só querem chegar até a estrela (esse tempo pode variar no caso de estágios mais direcionados) ao longo, para os que desejam coletar todos os itens e segredos e aproveitar os diversos pontos do cenário. A escolha fica por conta do tipo de jogador.

E, se tudo isso que foi apresentado até agora não lhe satisfaz, vamos dar mais algumas informações. Como todo bom jogo que se preze, Captain Toad: Treasure Tracker possui em seu arsenal uma quantidade considerável de extras e missões secundárias. São 18 ao total, e elas vão desde missões à la Super Mario 3D World a fugas e coleta de moedas, algo divertido e diferente para descansar dos puzzles tradicionais de vez em quando.



**Repleto de elementos, os cenários de Treasure Tracker são inspiradores!**

## Os principais inimigos de Toad e cia.

Aquelas criaturinhas danadas sempre aparecem quando estamos em uma missão, não é verdade? Além das figuras já conhecidas como **Goombas**, **Shy Guys**, **Piranha Plants**, **Chargin' Chucks**, **Missile Bills** etc., temos alguns novos visitantes, para dar mais trabalho ao já medroso Capitão Toad, como veremos a seguir:



### Flaptor

Esta ave que parece uma mistura de Shy Guy com Pidgeotto ficará rondando certas partes do cenário, prestes a lhe dar um "especial para baixo" assim que passar por perto.



### Piranha Sprout

Diferente das Piranha Plants, esta aqui atua mais como uma **Birdo**, ou até um **Deku Scrub** (The Legend of Zelda), arremessando pedras constantemente.



### Mud Trooper

Aparentemente do mesmo sangue dos **Boos** (se é que têm sangue), esses seres gostam de andar reunidos em grupos e darão muitos sustos nos protagonistas.



### Stumper

Similar aos **Thwomp** no formato físico, os Stumper são um pedaço de madeira, com o diferencial de que andam e possuem caras menos raivosas e mais pavorosas.



### Mummy-Me

O que você faria se visse um Toad múmia? Esses seres, contidos nos estágios especiais de Treasure Tracker, darão trabalho à turma para limpar o jogo com 100%.

## Itens, os seus maiores aliados

Elementos essenciais na aventura, os itens também constituem a fantasia dos jogos de Mario e sua turma, assim como em outros jogos de outras séries. Cada um é parte cativa do mundo em que faz parte. Vejamos os principais em Captain Toad: Treasure Tracker.



**Coin** - As moedas estão de volta e dizem que algo de especial acontece se o jogador coletar 100 delas.



**Super Mushroom** - Ganhe 10 moedas ou retorne ao tamanho normal, caso tenha sido atacado por algum inimigo.



**1-Up Mushroom** - O cogumelo que representa a vida também está aqui e pode ser item secreto.



**Double Cherry** - Duplicar personagens pode aumentar o número de grunhidos sonoros apaixonantes de Captain Toad.



**Super Pickaxe** - O machado é capaz de quebrar blocos, estruturas de pedra e até devastar vegetações, e é responsável, muitas vezes, por abrir caminhos secretos.



**Pluck Patch** - As graminhas do jogo possuem escondidas moedas, cebolas, machados etc.



**Turnip** - As cebolinhas estão presentes em quase todos os estágios e servem como arma para que Toad paralise ou acabe com inimigos.



**Red POW Block** - Este antigo "bloco dinamite" é capaz de fazer estrago, acerte um e todos à sua volta sofrerão com a explosão.



**Spinwheel** - Ao se posicionar acima deste, você pode rotacionar partes do cenário para abrir e modificar passagens.



**Pull Switch** - Como uma alavanca, puxe-a para que o bloco em que estiver suba e acesse novos lugares.



**P Switch** - O botão azul pode ser acionado para abrir portas ou liberar passagens.

### Mama mia!

Se você tiver um Save Data de Super Mario 3D World, poderá explorar o cenário Sprixie Kingdom como Captain Toad. O esquema é o mesmo do jogo do bigodudo, incluindo suas fases mais famosas, mas a diversão fica por conta das qualidades de Toad em atravessar os cenários à sua estilosa maneira.



### Capitão ou Capitoa...dette?

Uma das novidades do jogo é você poder jogar com Captain Toad ou com Toadette. Em livros destinados a cada um, você navega por histórias semelhantes, mas com fases completamente distintas. Escolha o hábil, porém medroso, Capitão Toad, de início, ou jogue com a simpática e animada Toadette, em um livro cor de rosa só dela. Essas duas fofuras em forma de pixels vão lhe fazer apreciar ainda mais o game.

### Bônus time!

Que jogo é jogo sem um pouco de conteúdo extra? Em Treasure Tracker há muitos deles! Seja durante os objetivos extras das fases, nas diversas aparições de selos em páginas aleatórias, ou nas missões diferenciadas após completar o game, com objetivos que vão desde coletar muitas moedas, reunir a Toad Brigade, encontrar itens secretos, fugir de múmias, entre outros momentos.



### Super Toad Galaxy

Dá para sentir diversas referências ao mundo de Super Mario Galaxy em Treasure Tracker. São desde os cenários que se passam acima do espaço-chão até aqueles em que somos colocados de ponta cabeça e que se situam em locais estelares, carregados de músicas clássicas do título.

## Um game para nenhum Cabeça de Cogumelo botar defeito



Se você estava esperando por um grande passatempo para passar o natal, final do ano e férias, o seu jogo chegou! Captain Toad: Treasure Tracker tem tudo o que um bom jogo precisa ter: muitos desafios, criatividade e diversão. O título possui o selo N de qualidade em sua máxima e é promessa de haver continuação, dada a ótima recepção que está tendo em diversos sites e revistas mundo afora. Seja você um jogador casual, médio, hardcore, Treasure Tracker possui desafios na medida certa, com enigmas capazes de animar qualquer ávido por exercícios cerebrais descompromissados. 

### ✓ Prós

- Criatividade a mil, com dezenas de estágios, puzzles, itens e passagens secretas;
- Gráficos super detalhados, física muito bem aplicada e conceitos muito simpáticos;
- Um banho de estágios para completar e alegrar a sua massa cinzenta.

### ✗ Contras

- O controle da câmera pelo giroscópio pode atrapalhar em alguns momentos;
- Falta de modos para dois jogadores, ou mesmo um ranking online.

Captain Toad: Treasure Tracker (Wii U)

**Desenvolvedor** Nintendo EAD Tokyo

**Gênero** Puzzle e plataforma

**Lançamento** 05 de dezembro de 2015

Nota **9.5**

3DS

# PERSONA Q

## SHADOW OF THE LABYRINTH

por Rafael Neves

Revisão: Leonardo Nazareth  
Diagramação: Gabriel Leles

## Persona Q: Shadow of the Labyrinth reúne o que tem de melhor nas séries Persona e Etrian Odyssey em um incrível RPG

Como se já não bastasse Shin Megami Tensei 4, Devil Summoner: Soul Hackers e o capítulos novos e remakes de Etrian Odyssey, a Atlus trouxe ao 3DS (e felizmente, para o Ocidente também) mais um profundo, desafiante e carismático RPG. Persona Q: Shadow of Labyrinth (3DS) não é apenas um glorioso crossover entre os estudantes de Persona 3 e Persona 4. Este primeiríssimo Persona a ancorar numa plataforma Nintendo é, mais do que tudo, uma mistura da incrível fórmula e universos desse spin-off da série Megami Tensei com a mecânica de exploração de labirintos de Etrian Odyssey. Saiba por que Persona Q é mais um motivo para amar o trabalho da Atlus no 3DS!

**3 + 4 = Q**

O grande chamariz de Persona Q é justamente a junção dos personagens e elementos de Persona 3 e Persona 4, dois dos melhores títulos da série. Como muitos donos de 3DS não tiveram experiência com a série, até então exclusiva das plataformas PlayStation, é bom salientar que Persona é uma subdivisão da gigantesca franquia Megami Tensei. Nessa subsérie, a tradição de recrutar demônios efêmeros para o seu grupo e fundi-los entre si é trocada pelos Persona, entidades mais pessoais e que combinam com o aspecto mais juvenil e psicológico desses spin-offs.

No 3DS, a Atlus, ciente de que muitos jogadores não conheceriam tão bem os legados de Persona 3 e Persona 4, adicionou à mistura a mecânica de exploração de labirintos em primeira pessoa, já tradicional na franquia Megami Tensei, porém ausente em Persona.



**Persona 3 e 4, inacreditavelmente juntos!**



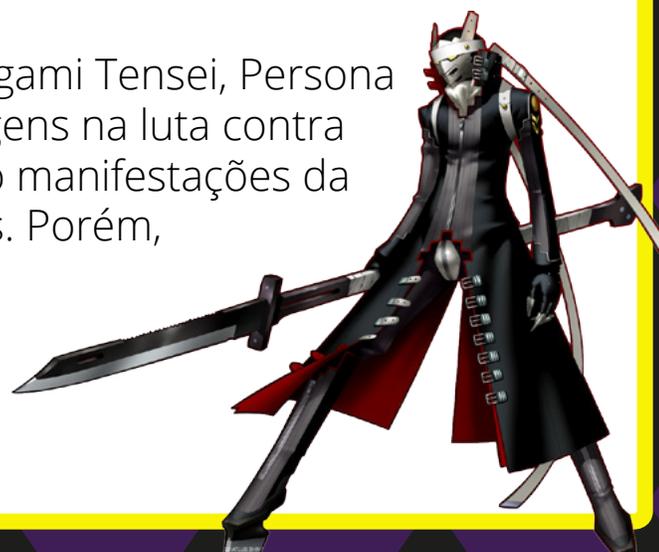
A estreia da mecânica de dungeon crawler seguiu quase que à risca o modelo de Etrian Odyssey, série de RPG exclusiva dos portáteis Nintendo. Assim, ao mesmo tempo em que Persona Q agrada os fãs da série Persona e traz mais uma boa dose de labirintos aos fãs da série Etrian Odyssey, oferece a cada um desses diferentes públicos um agrado extra.



E, acredite, a junção é incrível! Por um lado, é fantástico ver personagens de Persona 3 e 4 interagindo, enquanto que, por outro, a mecânica de utilização de Personas casou muito bem com a estrutura de Etrian Odyssey. Persona Q é, assim, um RPG ímpar e denso, embora não seja o mais difícil que a Atlus já trouxe ao 3DS.

## O que diabos é Persona?

Além de ser o nome dessa subsérie de Megami Tensei, Persona são as entidades que auxiliam os personagens na luta contra os Shadow. Ambos, Persona e Shadow, são manifestações da personalidade e experiências de indivíduos. Porém, enquanto o primeiro funciona como um ajudante, o segundo é uma manifestação descontrolada de sentimentos negativos. Apesar dessa divisão, é possível que um Persona se rebelde contra seu dono.



## Em busca de respostas

O enredo de Persona Q gira em torno de uma versão alternativa do Colégio Yasogami, quando um misterioso som de um sino e uma torre do relógio trazem à tona sinistras lendas urbanas: as Sete Maravilhas do Colégio Yasogami. O badalar do sino é ouvido tanto pelos membros da SEES (de Persona 3) quanto da Investigation Team (de Persona 4), e cada um dos grupos de estudantes terá de desbravar labirintos repletos de inimigos e segredos para voltar ao mundo real. Há ainda os personagens originais Rei e Zen, que desempenham papel central na trama.



Os novatos Zen e Rei são peças chave da história.



Apesar de ser um crossover, o jogo é, na verdade, dividido entre os caminhos de Persona 3 e Persona 4. A escolha é difícil, mas tem de ser feita no momento inicial do jogo, uma vez que alterará a história, os personagens jogáveis e a trilha sonora. Felizmente, isso também dá margem a quase que dois jogos em um só, uma vez que, após viver essa aventura na perspectiva da equipe de Persona 4, é impossível não querer fazê-lo com o time de Persona 3 - e vice-versa. Infelizmente, quem não está inteirado nos acontecimentos e personagens desses dois games anteriores da série Persona ficará perdido em Persona Q. Claro que o roteiro permanece interessante com personagens carismáticos, mas a sensação será de estar pegando um ônibus em movimento, sem qualquer preparação ou apresentação dos personagens.



**Sim, temos várias cenas em anime!**



## Conheça a SEES e a Investigation Team

Sigla para **Specialized Extracurricular Execution Squad**, trata-se de um “clube escolar” do Colégio Gekkoukah, de Persona 3, inclusive com monitores e supervisores. Esse grupo de estudantes possui Personas e os usam para derrotar Shadows. A misteriosa torre Tartarus, que aparece durante a Dark Hour, é o grande foco das investigações desta equipe. Já a **Investiation Team** é o equivalente da SEES em Persona 4, grupo que investiga o misterioso Midnight Channel e combate Shadows com seus Persona.

## Para os fortes!

Não se engane achando que a Atlus aliviou o padrão de dificuldade de seus RPGs para os nintendistas pouco familiarizados com Persona. Persona Q é essencialmente um jogo desafiador, mesmo nas suas opções mais fáceis. É necessário, antes de qualquer imersão num labirinto, muito planejamento. E, uma vez lá dentro, avaliar cada passo e calcular as jogadas é sua principal arma.

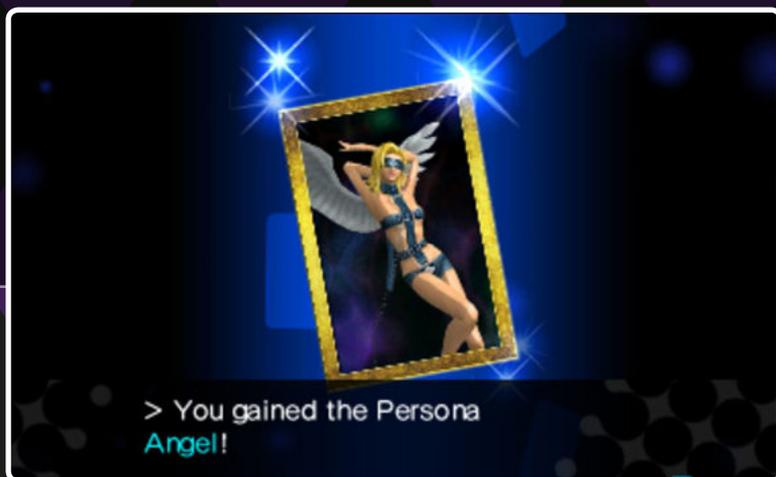
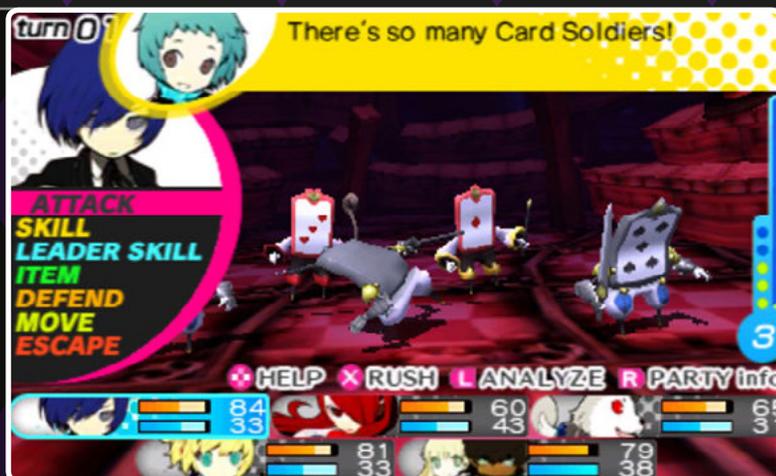
Assim como em Etrian Odyssey, é possível (e altamente recomendado) usar a stylus para tracejar e colocar marcadores no mapa de cada labirinto. Pode ser meio desconfortável ficar trocando entre os botões para a ação e a canetinha para o trabalho minucioso de desenhar o mapa, mas é um recurso muito interessante. Como os labirintos podem ser imensos, é essencial desenhá-los com bastante atenção!



Nas lutas, é preciso estar muito atento e bem preparado.

## PERSONALize!

O sistema de combate segue o estilo de Etrian Odyssey, com batalhas em turnos aleatórias e eventuais encontros com FOEs, adversários especialmente fortes que podem ser evitados com um pouco de sorte e esforço. Tudo, obviamente, seguindo o padrão de magias e habilidades da série Persona. Temos também o sistema de Boost, que jogadores do recente Shin Megami Tensei 4 já estarão meio familiarizados. Essa mecânica concede bônus (como insensação de HP e SP para magias) caso o jogador explore bem as fraquezas e desvantagens elementais dos inimigos.



### Conheça o sistema de Sub-Personas!



### Q de quê?

Afinal, de onde vem o “Q” de Persona Q? Acontece que, no Japão, a franquia Etrian Odyssey é apelidada de “Meikyū”, cujo sufixo “Kyū” tem o mesmo som da letra Q. Assim, “Persona Q”, em japonês, acaba sendo uma referência clara à mistura das franquias Persona e Etrian Odyssey, algo que, aqui no Ocidente, só fica claro jogando o jogo.



E, acredite, há muitos inimigos no jogo! Experimentar diferentes magias em cada um para estar mais preparado nos próximos confrontos é a chave para não desperdiçar HP e SP e se beneficiar do sistema de Boost. Para aumentar ainda mais a plasticidade de cada personagem (que já tem uma árvore natural de habilidades e pode receber equipamentos e armas diversas), agora é possível aliar sub-Persona a eles. Eles funcionam semelhantemente ao recrutamento de demônios típico da franquia Megami Tensei como um todo, mas, em Persona Q, concedem habilidades e atributos aos seus guerreiros.



### Monte sua equipe!

Escolher seus cinco lutadores para cada exploração, buscar os melhores equipamentos e armas para cada um, selecionar o sub-Persona de cada um e conduzi-los da melhor forma possível pelos labirintos não será tarefa fácil. Após um labirinto superado, espere por uma gratificante sensação de trabalho cumprido!



## Beleza enigmática



Mesmo com o belo remake de Persona 4 no PS Vita, a Atlus soube explorar muito bem o hardware do 3DS para nos oferecer uma aventura de encher os olhos. A modelagem de cada personagem e cenários não irão desapontar quem já está acostumado com os brilhantes visuais que a franquia Persona tem apresentado até aqui. Cada labirinto e tipo de inimigo contam com um estilo de arte diferente, oferecendo sempre uma aventura mais bonita do que a outra.



**Os visuais estão incríveis!**

A trilha sonora também é invejável! Aproveitando muito da herança musical da franquia Persona e inovando com composições novas, é um dos jogos que faz valer as caixas de som do 3DS. No meu caso, o que aliviava minha tensão ao confrontar um oponente eram justamente as belas canções temas das batalhas. De fato, Persona Q tem o selo de qualidade artístico da franquia Megami Tensei.

## Bem vindo, Persona!

Persona Q é a melhor recepção que a franquia Persona poderia ter recebido numa plataforma Nintendo. Embora as referências constantes a Persona 3 e Persona 4 possam deixar jogadores novos perdidos, a mecânica de jogo já familiar aos donos de 3DS é um bom pontapé inicial. O resultado, sobretudo para quem é fã de Persona e Etrian Odyssey, é um dos crossovers mais geniais já criados.



Mas, acima de qualquer fan service ou apelo a experiências passadas dos jogadores, Persona Q não mede esforços para oferecer um RPG sólido, desafiante e original. Cheio de charme do início ao fim, trata-se de uma aventura que merece a atenção de qualquer um que gosta de se comprometer com uma boa pitada de estrategismo. Junte seu grupo de cinco estudantes e venha explorar esses labirintos! 





Um Persona no capricho!

## ✓ Prós

- RPG denso, desafiante, extenso e ímpar;
- Junção genial das mecânicas de Persona e Etrian Odyssey;
- Incrível para quem já jogou Persona 3 e Persona 4;
- Enredo interessante e enigmático;
- Subpersonas e sistema de Boost ampliam a customização e estrategismo;
- Visuais e trilha sonora são incríveis.

## ✗ Contras

- Falta de apresentação dos personagens e universo para quem é novato na série.



Persona Q: Shadow of the Labyrinth (3DS)

**Desenvolvedor** Atlus

**Gênero** RPG

**Lançamento** 25 de novembro de 2014

Nota **9.5**

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



[twitter.com/nintendoblast](https://twitter.com/nintendoblast)

**Seguir**



[facebook.com/nintendoblast](https://facebook.com/nintendoblast)

**Curtir**



[google.com/+NintendoBlast](https://google.com/+NintendoBlast)

**Seguir**



[soundcloud.com/gameblast](https://soundcloud.com/gameblast)

**Inscrever-se**



[youtube.com/GameBlastTV](https://youtube.com/GameBlastTV)

**Inscrever-se**

por Rafael Neves

Revisão: Luigi Santana  
Diagramação: Fábio Hamada

O lançamento de um novo Super Smash Bros. é sempre um acontecimento ímpar no universo dos games, uma cerimônia de dias e noites para os nintendistas e, para os fãs da série, o motivo, enfim, de comprar o novo console da Nintendo. Com Super Smash Bros. for Wii U, não foi diferente: um hype engrandecido pela versão de 3DS e muita expectativa quanto ao primeiro Smash Bros. em alta definição. Será que essa batalha frenética entre Mario, Kirby, Robin, Shulk, Bowser Jr., Ness, Sheik, Mr. Game & Watch e outros é realmente a versão definitiva da série e a esperança do Wii U?

## Definitivamente...

...SIM! Incomum começar uma análise quase com um veredicto, mas é preciso frisar, do início ao fim do texto, que Super Smash Bros. for Wii U é incrível e, quer seja para os fãs de carteirinha quer seja para os mais céticos, é o motivo perfeito para comprar o console da oitava geração (sim, oitava!) da Nintendo. Há grandes igualdades entre as versões para 3DS e a de Wii U desse novo Smash Bros., assim como diferenças qualitativas (como os estágios), mas, em termos de diferenças quantitativas, a versão de Wii U é incrivelmente superior. Músicas, modos, ringues, funcionalidades, gráficos, tudo foi expandido nessa versão em alta definição.



**Podem até estar sorrindo agora, mas logo logo esmagarão um ao outro**

E, para os que ainda não conhecem a franquia, trata-se de um jogo de luta com um forte aspecto party, no qual quatro (agora, oito) lutadores oriundos de diversas séries da Nintendo e convidadas se digladiam não para reduzir a barra de vida do adversário, mas para lançá-lo para fora do ringue. Receba um golpe e sua porcentagem de dano irá aumentar, fazendo com que você voe mais nos próximos ataques sofridos e tenha menos chance de retornar à arena. Essa incomum mecânica e controle intuitivos funcionam brilhantemente mais uma vez, fazendo das lutas eventos grupais cômicos e aleatórios. Com o tempo, você vai entendendo a física e a mecânica do jogo ao limite e passa a disputar, até a última gota de suor, batalhas que antes pareciam apenas um caos colorido.



Estruturalmente, a versão de Wii U de Smash Bros. não traz alterações para série. Ainda assim, há novidades o suficiente para revigorar o espírito de qualquer lutador, apresentar um conteúdo ainda mais refinado para novatos e dar sim motivos para quem já tem a versão de 3DS adquirir esta também.

## Vastidão

Super Smash Bros. for Wii U é absolutamente vasto em conteúdo. Troféus, músicas, personagens, estágios, itens, Pokémon, Assist Trophy... Tudo isso se apresenta com uma riqueza de detalhes incrível em cada animação, em cada efeito sonoro, em cada descrição em texto. Se Super Smash Bros. Brawl (Wii) conseguiu realizar a melhor homenagem até então à Nintendo, essa versão de Wii U supera o irmão mais velho e ainda apresenta uma física de jogo mais rápida e sólida para lutas competitivas.

Se formos falar da seleção de lutadores, os elogios são muitos. A lista de veteranos é incrível, com alguns cortes em relação a Brawl perfeitamente compreensíveis. Os novatos são um show de experimentação de novos tipos de jogabilidade: Rosalina controla a Luma à distância, Duck Hunt é o rei dos truques e fintas, Little Mac troca todas as qualidades aéreas de um lutador por velocidade e força absurdas, Robin precisa o tempo todo racionalizar seus ataques físicos e mágicos e por aí vai. Os mesmos elogios podem ser feitos à seleção de convidados: Sonic retorna já consagrando-se como obrigatório na lista de lutadores, Mega Man dá um show de referências a seus games 8-bits e Pac-Man é uma grande homenagem jogável à Bandai Namco.



Por outro lado, a escolha de clones é inegavelmente desnecessária, ainda mais considerando que a lista de lutadores já é extensa e que alguns antigos clones (como Lucas e Wolf) não tiveram vez. Lucina e Dark Pit acabam ficando relegados a versões alternativas de Marth e Pit, enquanto que o retorno de Dr. Mario nos faz pensar em porque Mewtwo precisou ser um DLC. A inclusão da customização dos personagens e roupas alternativas já conseguiria facilmente substituir esses clones.

Os estágios também não deixam a desejar. Temos ainda mais ringues do que na versão de 3DS, abusando de grande genialidade e visuais incríveis. Mais do que nunca, cada arena traz efeitos de luz e uma atmosfera únicas, como o aspecto escaldante de Pyrosphere e o formato arredondado de Mario Galaxy. Outras vieram de jogos incrivelmente recentes, como a nova Mario Circuit (de Mario Kart 8) e Yoshi's Wolly World (do game homônimo de Yoshi ainda nem lançado). A lista de ringues inclui ainda fases gigantescas (como The Great Cave Offensive e Palutena's Temple), ainda mais fases tour (a exemplo de Wuhu Island e Skyloft), estágios com chefões (como Gaur Plains e Willy's Castle) e outros ringues bem divertidos. Quem não curte os obstáculos e inimigos presentes nas fases pode selecionar versões ômega das arenas, que são tão neutras e pequenas como a Final Destination.

A crítica, quanto aos estágios, fica para as fases retrô. Algumas séries (como Mother e F-Zero) foram resumidas apenas a cenários clássicos. Enquanto algumas fases retrô foram muito bem escolhidas (a exemplo de Norfair, Temple e Hallberd), outras parecem ter sido selecionadas completamente aleatoriamente. Smashville, por exemplo, parecia ter sido perfeitamente substituída por Town & City, enquanto que a nova Mario Circuit faz a versão parecer muito sem graça. Além do mais, a remasterização gráfica dessas fases também deixa a desejar, principalmente se comparamos à beleza visual das novas arenas.



**Os estágios novos são ótimos!**

## Dobro de lutadores, dobro de diversão

Super Smash Bros. for Wii U traz não apenas inovações importantes estabelecidas desde a versão para 3DS, mas também traz uma série de novidades fresquinhas até para quem já tem horas de jogatina no portátil.

A primeira grande mudança nessa versão HD sem dúvidas é o modo 8-Player Smash, que permite que até oito jogadores se diagladem. A priori, a jogatina com oito pessoas parecerá a coisa mais caótica do universo, com golpes acertando três ou quatro lutadores de uma

vez e chances muito grandes de perder seu personagem de vista. De fato, em estágios menores e com itens ativados, 8-Player Smash é bem caótico, mas é também absolutamente divertido. Claro que não substituiu as equilibradas partidas de quatro jogadores, mas é uma opção muito boa para momentos em que há muita gente querendo jogar.

Mesmo quem não curte jogar com mais sete pessoas pode experimentar a jogatina com cinco ou seis, que são mais moderadas em termos de confusão. Cinco jogadores, na verdade, parece uma progressão natural e tranquila, embora também esteja limitada apenas à jogatina local e a um número reduzido de estágios. Esse último ponto, na verdade, é o que afasta muitos jogadores do 8-Player Smash. E não se preocupe tanto com os controles, já que a Nintendo foi mais do que generosa permitindo que todos os aparelhos imagináveis possam ser usados como joysticks. Do 3DS aos controles do Wii, passando pelo GamePad e Wii U Pro Controller, o leque de opções agradará a gregos e troianos, especialmente com a opção de usar o louvável GameCube Controller.



**Acredite, jogar de 8 pessoas é incrível**



## Um novo Super Smash Bros.

Mas, se o 8-Player Smash brilha elevando a outro nível o aspecto multiplayer de Super Smash Bros. for Wii U, o novo modo Smash Tour é tão morno que não merece um destaque tão grande no menu principal do jogo. Há quem diga que é um misto de Mario Party com Super Smash Bros., mas, na verdade, trata-se de algo bem distinto de ambos. Três tamanhos de tabuleiros são os palcos para até quatro jogadores que andam pelas várias casas atrás de bônus para atributos, troféus para conceder efeitos especiais nas rodadas, personagens para adicionar à equipe e batalhas com condições especiais. O Smash Tour tem seu mérito por variar a jogatina, colocando um pouco mais de estratégia e sorte nos momentos anteriores às lutas, mas, no geral, parece algo mais aleatório e confuso do que qualquer outro modo... e não é algo caótico no bom sentido, como as partidas de oito jogadores.

As customizações também estão presentes nessa versão. Elas oferecem mais versatilidade à lista de lutadores, pois há centenas de golpes e equipamentos para se coletar e utilizar em seus personagens. Esse aspecto é idêntico ao da versão de 3DS, podendo inclusive transferir personagens customizados da versão portátil para o Wii U. E, mais uma vez, os Lutadores Miis são o expoente máximo das customizações, pois, divididos em três grandes classes, são personagens construídos do zero, incluindo roupas e acessórios para a cabeça. Quem não se interessa por esses toques personalizados pode tranquilamente jogar Super Smash Bros. for Wii U sem nada disso também.



Os amiibos finalmente chegaram com a versão de Wii U de Super Smash Bros. (e logo logo estarão no 3DS também). Ainda não temos todos os personagens como bonecos interativos, mas eles já demonstram ser uma adição bem interessante ao jogo. Os amiibo evoluem de maneira muito diferente dos personagens CPU, aprendendo técnicas específicas, a como lidar com itens e a como se comportar nos estágios a depender da maneira como você os enfrenta. É possível customizar seus amiibo e inclusive conectá-los em outros consoles. Infelizmente, não é possível juntar-se a eles nos modos cooperativos, o que com certeza seria um grande fator de compra.



Algumas funcionalidades extras estão presentes também, como a opção de desenhar nas screenshots, gravar replays, jogar alguns games clássicos por alguns poucos minutos, ouvir as canções do jogo e brincar com os troféus presentes no jogo. Esses modos são interessantes, embora não seja nada tão bem trabalhado assim. Porém, o editor de fases definitivamente deixou a desejar. É legal poder desenhar plataformas com a stylus, mas há tantas limitações no editor que fazem até a versão vista em Brawl parecer melhor em vários aspectos. Seja pelas opções genéricas de objetos e cenários de fundo, seja por não poder manipular livremente as plataformas criadas, o editor de fases é de longe a funcionalidade extra que mais decepciona.

## Mais Smash!

Embora o aspecto grupal de Super Smash Bros. Tenha sido amplificado pelo 8-Player Smash e modo online funcional, Super Smash Bros. for Wii U tem um incrível leque de opções single-player e cooperativas. Os modos Classic, All-Stars e Stadium ganharam novas opções e suporte a jogatina em dupla, tornando-se muito mais convidativos do que antes. Os Event match estão de volta após seu sumiço no 3DS, oferecendo mais de 70 partidas cujas condições extras de jogo fazem referência aos jogos dos personagens ou são cenários cômicos e divertidos.

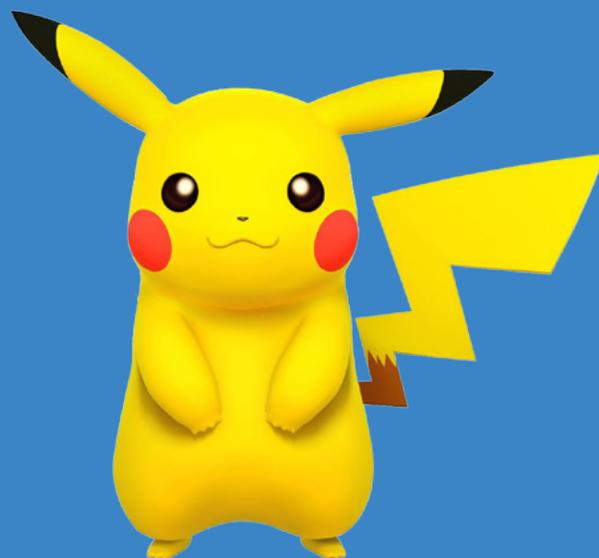
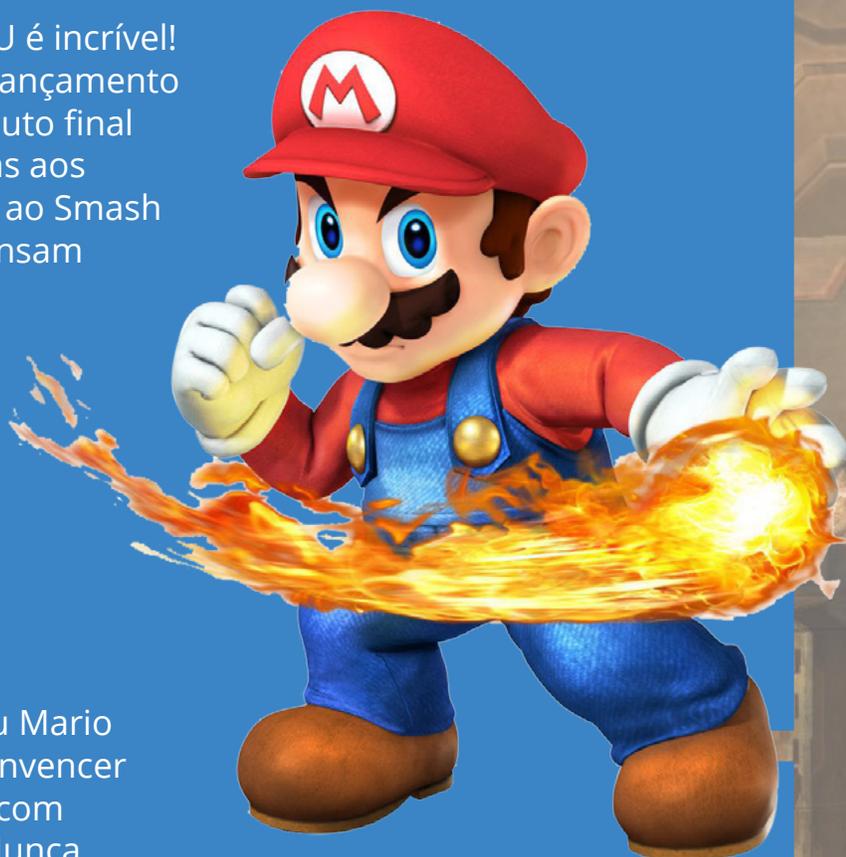
O mais interessante, no entanto, é o Special Orders, que coloca o jogador em desafios de dois tipos: Master Orders, que são partidas independentes e com níveis de dificuldade variáveis, e Crazy Orders, batalhas consecutivas com dano acumulativo que culminam numa luta com a Crazy Hand. Enquanto Master Orders oferece desafios mais moderados e sem muito comprometimento, Crazy Orders é uma constante aposta consigo mesmo, uma vez que cada partida pode tanto oferecer mais prêmios quanto aumentar sua porcentagem de dano para o embate final. Falando em prêmios, eles permeiam todos os modos do jogo. Afinal, o conteúdo colecionável desse jogo é verdadeiramente gigantesco, o que faz com que especialmente os modos singleplayer e cooperativos sejam cada vez mais jogados.



## The winner is...

Como já dito, Super Smash Bros. for Wii U é incrível! O hype que conduziu os momentos pré-lançamento foi muito bem compensado por um produto final maravilhoso. Mesmo com as críticas feitas aos personagens clones, aos estágios retrô e ao Smash Tour, os pontos positivos do jogo compensam qualquer aspecto negativo. E, com as novidades incrementadas, espere passar horas em partidas com até oito jogadores, customizando lutadores, treinando seus amiibo ou nos novos singleplayer e cooperativos. Ah, e não deixe, em momento algum, de curtir a majestosa beleza dos gráficos do jogo e a fantástica seleção de músicas do jogo.

Se Super Mario 3D World, Bayonetta 2 ou Mario Kart 8 não foram o suficiente para lhe convencer a comprar um Wii U, Super Smash Bros. com certeza cumpre muito bem esse papel. Nunca a mistura de personagens, itens e cenários dos maiores ícones da Nintendo funcionou tão bem. Super Smash Bros. for Wii U é belo em todos os aspectos, possui uma mecânica de jogo fácil de aprender e divertida de aperfeiçoar-se nela e conteúdo para mantê-lo preso ao Wii U por meses e anos!



1) O aspecto multiplayer de Super Smash Bros. for Wii U, como de praxe na série, é o grande destaque, atraindo diariamente você e seus amigos e amigas para mais e mais partidas. Com o modo online, isso pode ser feito sem precisar juntar a turma toda, e podendo inclusive enfrentar jogadores aleatórios. Essa última opção, embora infelizmente não permita utilizar os Miis e personagens customizados, é bem ágil e permite jogar em grupo a qualquer momento. A organização do modo online é feita basicamente pelo For Fun (partidas com itens e em cenários aleatórios) e For Glory (batalhas sem itens e nas versões ômega das fases), que são opções orientadas pelo tipo de experiência que você quer ter: diversão ou competição. Não se preocupe com o trauma com o modo online de Brawl, pois esse aqui verdadeiramente funciona!

2) Uma das coisas mais legais de se fazer nesse novo Super Smash Bros. é procurar por referências a jogos e memes. No estágio Palutena's Temple, por exemplo, é possível ativar diálogos entre Pit, Palutena e Viridi, enquanto que em Orbital Gate o mesmo é feito pela equipe Star Fox. As descrições de alguns troféus do jogo também são bem cômicas e irônicas. Vale a pena caçar esses easter eggs! 🌀

## ✓ Prós

- Seleção de lutadores é vasta e traz grandes veteranos e ótimos novatos;
- Estágios, itens, Pokémon e Assist Trophy são um banho de criatividade;
- Customizações, 8-Player Smash e amiibo são boas adições;
- Conteúdo colecionável é vasto e mantém o fator replay por meses;
- Visuais estonteantes e músicas incríveis merecem destaque;
- Modos singleplayer e cooperativos impressionam;
- Modo online funcional permite enfrentar lutadores do mundo todo rapidamente;

## ✗ Contras

- Clones desnecessários poderiam ter sido melhor aproveitados;
- Estágios retrô mal escolhidos e pouco remasterizados;
- Golpes customizáveis não tão inspirados;
- Smash Tour não é tão cativante e divertido;



Super Smash Bros (WiiU)

**Desenvolvedor** Sora Ltd/ Namco Bandai Games

**Gênero** Luta

**Lançamento** 21 de novembro de 2014

Nota **9,5**

por Luis Antônio Costa

Revisão: Luigi Santana  
Diagramação: Maria Rita

3DS

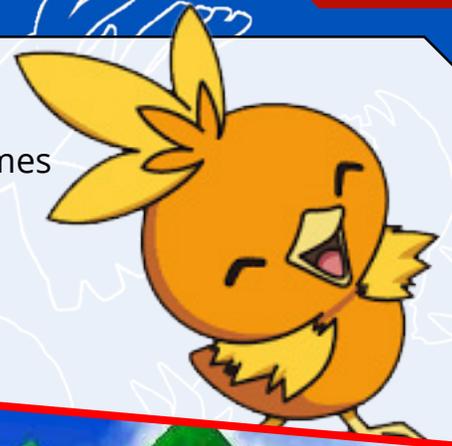
# Retorne a Hoenn em grande estilo com Pokémon Omega Ruby & Alpha Sapphire

**Embarque em uma jornada épica com seu Pokémon preferido em um dos remakes mais aguardados da franquia**

Parece que foi há muito tempo. Em 2003, o Game Boy Advance foi apresentado com a terceira geração do games dos monstros de bolso mais populares do mundo eletrônico; Pokémon Ruby & Sapphire (com a versão especial Emerald sendo lançada pouco depois). Os jogos marcaram época e ficaram guardados com muito carinho na memória dos fãs. Agora, em 2014, depois de muitas especulações (HOENN CONFIRMED!!!) e várias pistas em Pokémon X & Y, um sucesso do passado retorna em toda sua glória no 3DS. Vamos viajar novamente ao incrível continente de Hoenn e descobrir o que torna Pokémon Omega Ruby e Alpha Sapphire um sucesso absoluto.

## Homenageando um clássico

Infelizmente, eu nunca tive a oportunidade de jogar os games originais no Game Boy Advance e, curiosamente, quando eu estava decidido a viver a experiência desses títulos tão lembrados, descobri que os remakes de Ruby e Sapphire estavam confirmados para um lançamento próximo. Foi uma feliz coincidência. E nos primeiros momentos de gameplay dos games, pode-se sentir que a aventura transmite um sentimento nostálgico ao jogador, revivendo situações clássicas dos games originais (que só vi através de algumas imagens) ou ao se visitar uma cidade e ver cada detalhe sendo trazido de um passado bidimensional para uma explosão tridimensional.



Um mundo belo e cheio de aventuras em três dimensões.

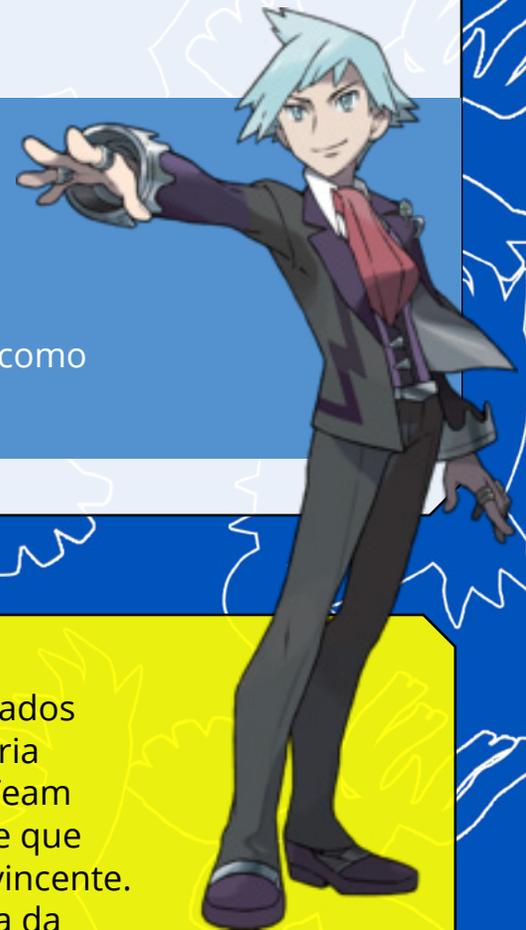
Aliás, por mais sutil que possa parecer para aqueles que rapidamente atravessam a região de Hoenn e desafiam a poderosa Elite Quatro, Pokémon ORAS não apenas transformou o universo dos games originais em um mundo de cores vibrantes e com movimento fluido. A Game Freak aproveitou todo o poder do motor gráfico utilizado em X & Y e fez uma melhora imensa. Isso é claramente perceptível nas animações das batalhas, nos movimentos dos personagens através dos cenários e no visual geral das cidades e rotas. Infelizmente, um problema herdado dos últimos títulos continua presente em OR/AS: a queda de frames durante os combates ao se utilizar o efeito 3D permanece e atrapalha em certos momentos.

A inevitável comparação entre o visual original e o do remake.



Voar sobre Hoenn.... Não existe nada melhor!

Contudo, basta utilizar a Eon Flute que um dos lendários Pokémon de Hoenn virá ao seu encontro e, Mega-evoluído, permitirá a você planar sobre suas costas enquanto observa essa bela região do alto. E o soar não é apenas uma das melhores coisas a se fazer no game: ao utilizá-lo poderá encontrar os famosos Mirage Spots que, como falaremos mais adiante, lhe renderão momentos épicos.

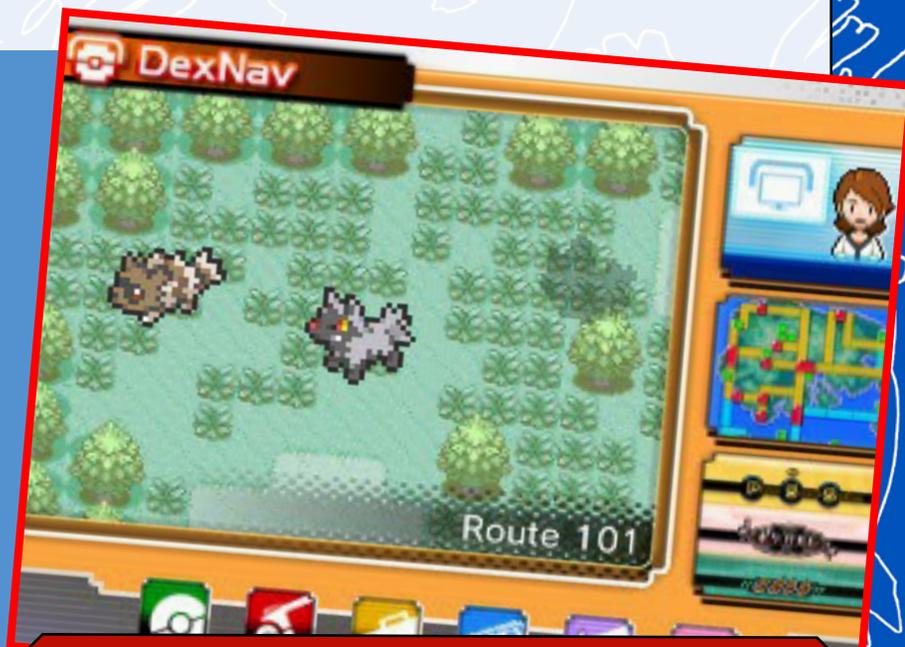


A trama original dos games foi preservada e, mesmo passados quase 10 anos do lançamento de Ruby e Sapphire, a história não é a mais interessante da série. Apesar disso, tanto o Team Magma quanto Team Aqua possuem personagens fortes e que conseguem sustentar suas convicções de uma forma convincente. Recapitulando, a história de Ruby e Sapphire foi a primeira da franquia a mostrar dois grupos de vilões que estavam atrás de Pokémon lendários para mudar o mundo, e não apenas atrás de lucro financeiro, como era o caso da Equipe Rocket. Felizmente o enredo que parece se arrastar em certos momentos é compensado por personagens carismáticos como o campeão da Liga, Steven, que auxilia o jogador em diversos momentos da jornada.

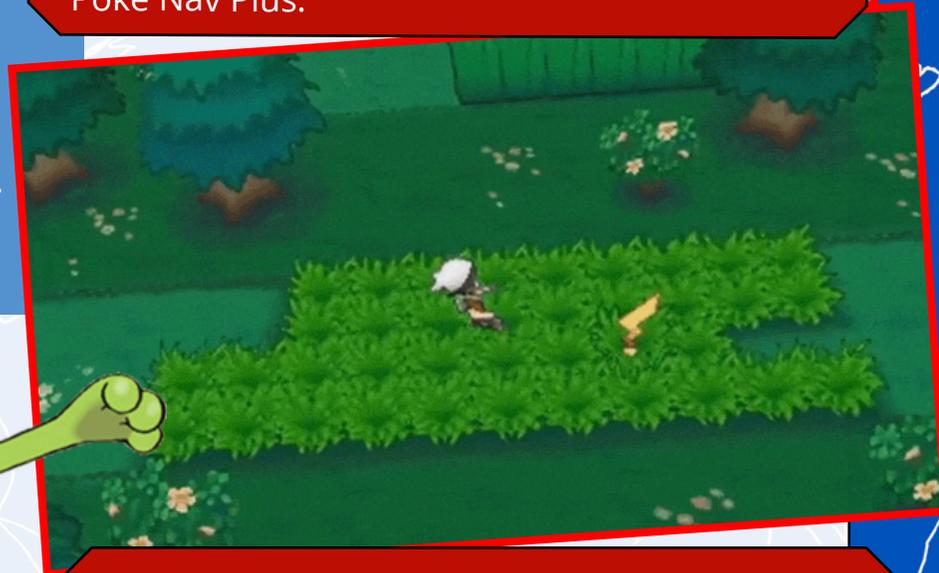
## Pokémon em sua mais pura essência

Não apenas no quesito visual, OR/AS aproveitou tudo de bom que foi utilizado em X & Y e acrescentou as suas próprias melhorias. Uma das adições que torna o remake diferenciado de seus antecessores (e de qualquer outro título da franquia) é a forma como se captura os Pokémon. Cansado de ficar andando a esmo pelos matinhos? Então utilize o Poké Nav Plus! Com esse aparelho obtido logo no começo da aventura, você pode visualizar os Pokémon que existem em cada rota. A medida que você os captura, os dados aparecem na tela e é possível saber quantos monstrinhos ainda não descobertos residem naquela região.

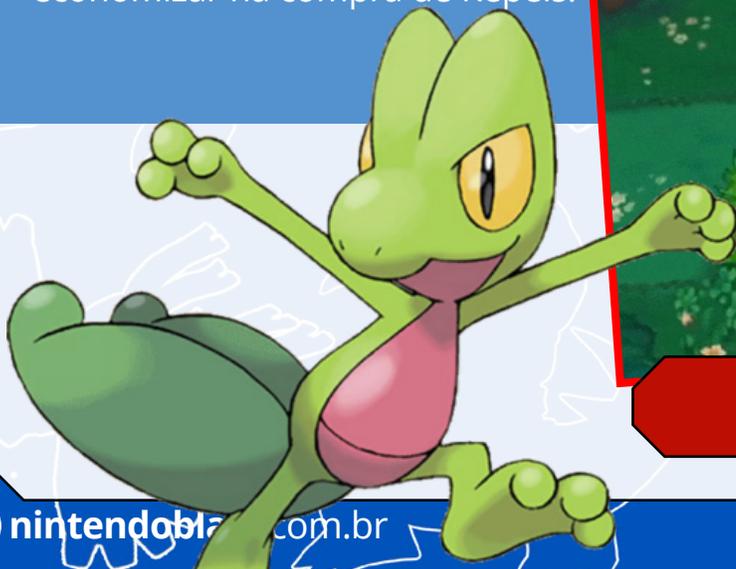
Mas o Poke Nav Plus não funciona apenas como um mapa. Com sua capacidade de rastrear, você pode ouvir o grito de um Pokémon no meio do mato. E para capturá-lo, é possível usar o novo modo stealth do game, que permite andar lentamente até o ponto onde se encontra o monstrinho. Poder regular o passo do personagem com o movimento do Circle Pad é uma das funcionalidades mais úteis em OR/AS. Afinal, é graças ao modo stealth que se torna possível atravessar vários matinhos ou arbustos com um passo lento sem se deparar com nenhum Pokémon selvagem e assim economizar na compra de Repels.



Capturar Pokémon ficou muito mais fácil com o Poke Nav Plus.



Devagar...Devagar...



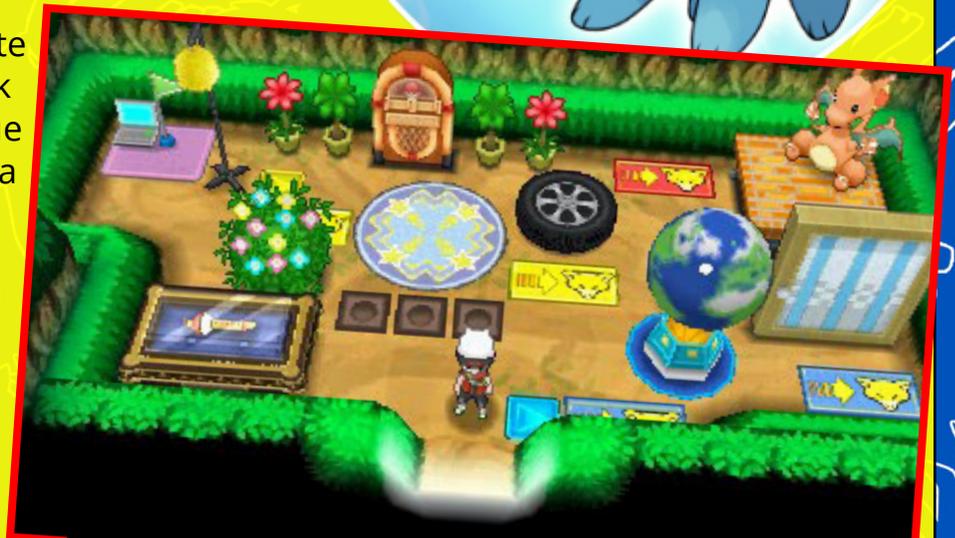


Somewhere... Beyond the sea!

E quem diria que esse modo especial funcionaria até mesmo embaixo da água? Agora que um dos HMs mais pedidos pelos fãs, Dive, retorna em OR/AS, você pode até mesmo procurar Pokémon no fundo do oceano usando o Poke Navi Plus. Uma curiosidade é que, onde quer que você esteja, seja na terra ou na água, sempre que olhar para a touchscreen, a tela de fundo que

o Navi Plus mostrara irá corresponder ao visual daquele cenário nos games originais. Um belo toque de nostalgia a um dispositivo inovador e muito útil.

Uma característica que retorna à franquia são as Secret Bases, vindas dos games originais. A capacidade de montar um espaço somente seu (no melhor estilo Animal Crossing) e convidar outros jogadores e até ganhar EXP para seus monstrinhos compensa a falta de personalização dos personagens. Apesar de muitas reclamações por parte dos jogadores, a Game Freak e a Nintendo salientaram que essa característica foi própria de Pokémon X & Y e, de forma a preservar os traços de Ruby & Sapphire, o visual original dos personagens principais foi mantido.



Seu cantinho pessoal no mundo Pokémon.

Por falar em visual, temos a adição dos Contest Spectacular para tornar o game mais divertido (e também mais bizarro). Depois de conhecer a Contest Idol, Lisia, que é considerada a pessoa mais estilosa em Hoenn, você pode participar de concursos de fantasia com seus Pokémon. Tudo bem, mas qual é a vantagem de vestir seu Pokémon com váriostipos de roupas? Bem, além de poder competir com outros treinadores, subir de ranking e aumentar certos status de seus companheiros, tente imaginar o quão épico é capturar o lendário da sua versão utilizando um Pikachu fantasiado com roupas de um astro japonês do rock ou de uma dama do século 19... Simplesmente, não tem preço.



Pikachu fazendo cosplay... Não precisamos de mais nada além disso, não é?

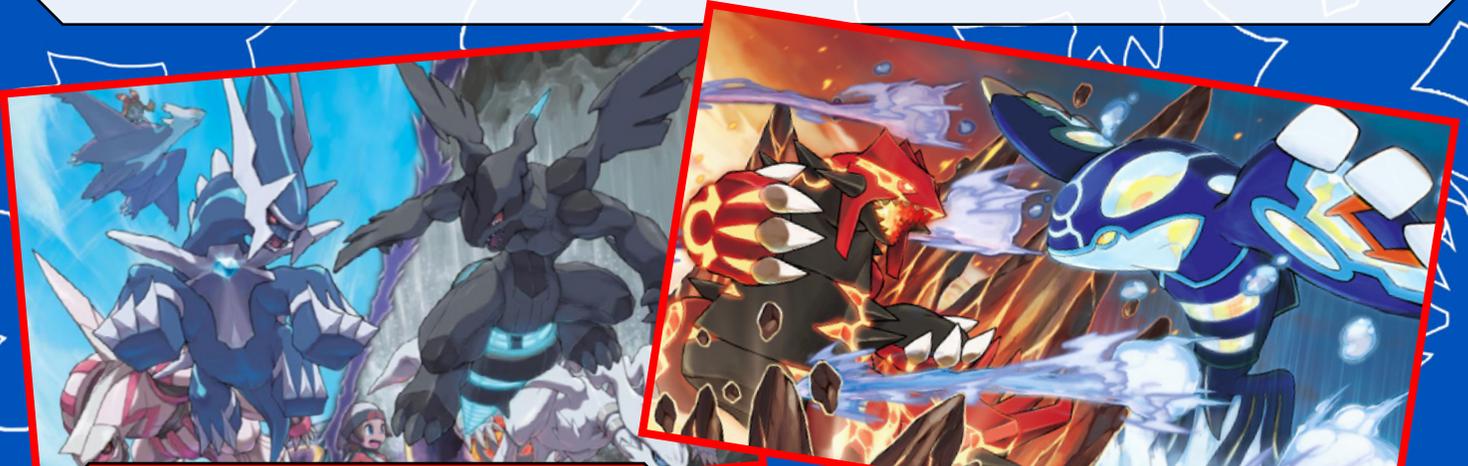
## A Mega-evolução é apenas o começo

Um das grandes novidades trazidas pela sexta geração dos monstros de bolso foi a adição das Mega-evoluções. Apesar de muitos jogadores ainda torcerem o nariz para essas bizarras transformações dos Pokémon, é inegável o diferencial que elas fazem durante as batalhas. Aproveitar essa ideia e inseri-la na clássica história de Ruby e Sapphire não seria uma tarefa fácil, mas a Game Freak fez um bom trabalho em contextualizar a Mega-evolução na jornada por Hoenn. Além disso, o conteúdo inédito do remake, o Episódio Delta, consegue explicar diversos detalhes do universo Pokémon, unindo de uma forma interessante o passado da região de Kalos com o futuro de Hoenn.



Zinnia é uma personagem marcante e a história responde muitas questões.

Além de dar uma repaginada na história do Team Magma e Team Aqua e sua busca pelos lendários Groudon e Kyogre, OR/AS ainda dá a chance aos jogadores de capturarem todos os Pokémon lendários da franquia! Bem, não exatamente todos, mas a grande maioria deles pelo menos. São diferentes formas de se encontrar pérolas como Entei, Lugia ou mesmo Zekrom, mas quase todas consistem em encontrar anéis misteriosos espalhados em diferentes ilhas de Hoenn. Eles na verdade são portais para outras dimensões onde os lendários estão escondidos e, apesar do inédito Pokémon Hoopa (e sua forma mega-evoluída) ainda não ter feito a sua estreia oficial nos games (a não ser através de hacks), os anéis lembram muito os artefatos que esse estranho Pokémon possui.



Quer capturar Palkia, Reshiram ou outro lendário? Em ORAS você pode fazer isso!

Será que veremos a Primal Reversion sendo utilizada em games futuros?

Mas e a tão comentada Primal Reversion? Por enquanto, esse tipo de evolução está restrito apenas a Groudon e Kyogre. A "reversão" ao estado primordial aumenta estupidamente o poder dos lendários, apesar de não alterar muito a sua aparência física, sendo ativada naturalmente em combate desde que o Pokémon esteja carregando um orbe específico. Ligada mais ao poder natural da Terra, a Primal Reversion é uma evolução com origem ainda misteriosa e que podemos esperar ser mais utilizada em games futuros, pois sua presença na história principal passa quase despercebida. Felizmente a trama ágil do Episódio Delta compensa essa falha do enredo e as novas Mega-Evoluções presentes no game rendem muitas horas de procura pelas Mega stones através dos cantos mais obscuros de Hoenn. 



## ✓ Prós

- Belo visual homenageando os clássicos;
- Soar e modo stealth trazem novos ares a franquia;
- Episódio Delta é um conteúdo extra imperdível;

## ✗ Contras

- A história não é uma das fortes da franquia;
- Muita água (Não mesmo! Afinal o que seria de Hoenn sem seu mundo aquático para explorar?).

Pokémon Omega Ruby e Alpha Sapphire (3DS)

**Desenvolvedor** Gamefreak

**Gênero** RPG

**Lançamento** 2014

Nota

9



por Ítalo Chianca

Revisão: Jaime Ninice  
Diagramação: Gabriel Leles

## Férias, amigos e videogames: uma mistura de boas histórias

***De folga da escola, longe do trabalho e com muito tempo para gastar.  
Um grupo de amigos se une na difícil missão de se divertir jogando.***

Dezembro, final de ano, aquele cansaço de um ano inteiro de estudos e trabalho começa a pesar no corpo e na mente, descarregando o resto das nossas energias. Mas, ao mesmo tempo em que bate a tristeza de ter que levantar cedo na segunda-feira pela milésima vez, chega também o melhor período do ano: as férias. Paz, sossego, mais tempo para dormir e comer (ciclo vicioso) e, principalmente, jogar um bom jogo. Deixe suas tarefas de lado e embarque nas mais divertidas histórias de uma turma de férias, com apenas uma difícil missão: reunir-se para jogar videogame.

## Chegaram as férias! Vamos jogar?

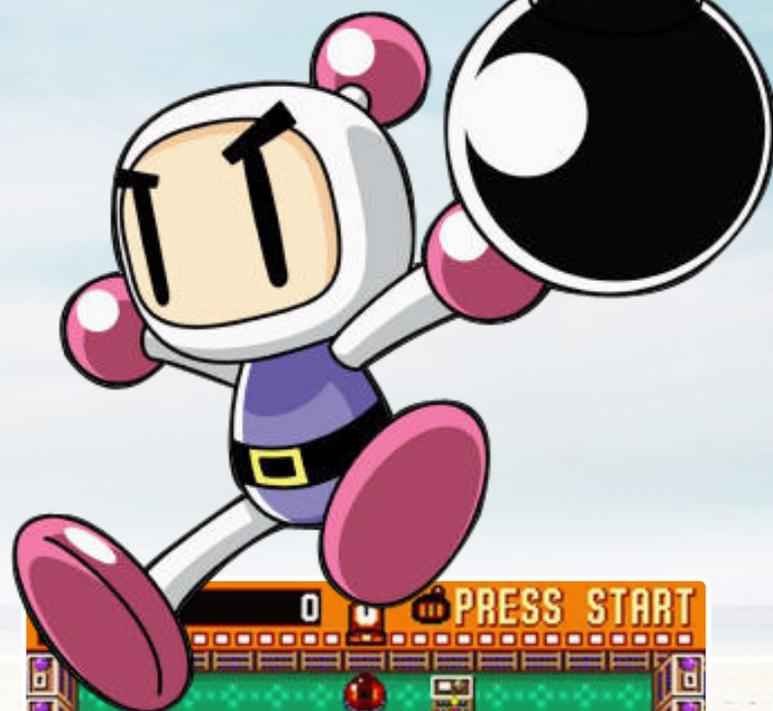
Fim de ano é sinal de férias, festas e encontros familiares acalorados. Para nós, gamers, ainda podemos acrescentar ao vasto leque de diversão muitas horas extras de jogatina. Podemos, desta forma, colocar em dia os jogos acumulados na estante, frutos de meses sem tempo de jogar os tantos lançamentos responsáveis pelo desaparecimento mágico do conteúdo das nossas carteiras. Mas, e quando o tempo livre para jogar encontra a disponibilidade de todos os amigos de uma só vez? Só pode sair coisa boa e, conseqüentemente, muitas histórias incríveis para contar. Reunidos, movidos à pipoca e refrigerante, com alguns controles na mão, um grupo de amigos curtia o que de melhor os videogames têm a oferecer: diversão descompromissada sem fim.



Minha geração cresceu jogando videogames, assistindo a animes e jogando futebol na rua. E pode apostar, passávamos o ano inteiro fazendo nossas atividades favoritas exaustivamente. Contudo, eram nas férias, principalmente de final de ano, que conseguíamos reunir todo mundo e multiplicar a diversão do ano inteiro nos poucos meses de folga da escola e, mais tarde, do trabalho.

## Magia em apenas duas dimensões

O que jogar com uma turma de amigos na época do saudoso Super Nintendo? Sei que as respostas para esse questionamento podem ser quase infinitas, mas no meu caso, ou melhor, dos meus amigos, existia uma resposta que fazia muito mais sentido. Falo de Bomberman, o clássico dos embates multiplayer cooperativo e competitivo nos tempos áureos do SNES. Entre uma pelada e outra na rua, a galera corria para explodir uns amigos com os pequenos bombers. Era diversão garantida. Estratégia, sorte e muita gritaria davam o ar da graça nas partidas. Dois garotos, em especial, dominavam as rodadas, mas não apenas vencendo, eles davam um show de risos e gritos. Zé Breno e Rau pareciam até que estavam sentindo na pele cada explosão.



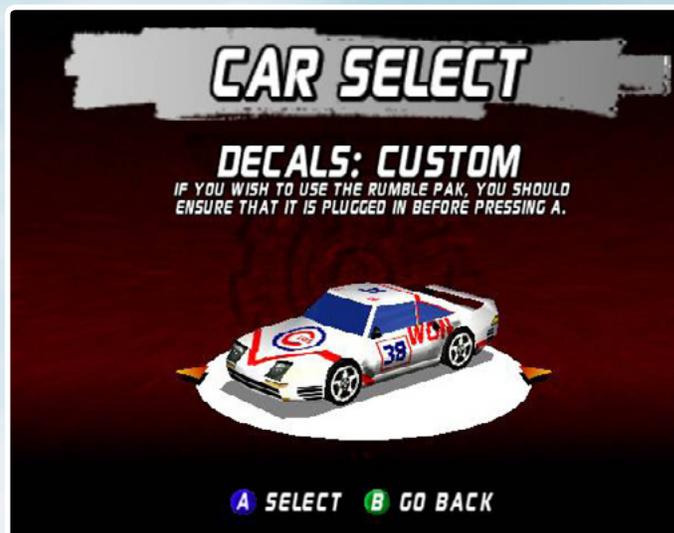
## Videogame na calmaria do campo

Depois de passar o ano inteiro se aventurando por selvas, reinos mágicos, terras dos sonhos e num futuro não tão distante, quando chegava o final do ano, era hora de dar aquele sossego merecido e curtir uma jogatina mais leve, de preferência, cujo principal objetivo fosse a diversão na sua essência. Então, deixando um pouco de lado as espadas, pistolas, cogumelos e naves, chegava o momento de tirar a poeira do *player 2* para reunir o amigos, familiares e vizinhos na difícil tarefa de gastar o tempo das férias se divertindo, todos juntos, envolta de um bom e velho videogame.

Quando penso no fim do ano escolar e, conseqüentemente, das longas férias depois de um ano inteiro de estudos, rapidamente me vem as lembranças dos vários dias no campo, mais precisamente no sítio da família da minha mãe, onde moravam (e ainda moram) muitos dos meus mais queridos familiares. Era numa dessas casas aconchegantes do sítio da família, na casa dos meus primos (Os Shake Brothers), que eu, meus irmãos, primos, tios e tias, curtíamos os dias longe da escola e do trabalho. Mas, para quebrar um pouco a calmaria, não podia deixar de levar na mochila nossa maior paixão na época: um Nintendo 64.



Não dava outra. Bastava chegar e a garotada já pedia para instalar. Era uma tarefa por vezes complicada. Lembro que minha tia não aceitava de bom agrado a ideia de deixar esse N64 na TV da sala, pois, segundo ela e praticamente todas as mães do Brasil, o videogame ia estragar a bendita televisão. Mas, talvez por se tratar das férias e todo aquele sentimento positivo do Natal, até que a choradeira era pequena, e em pouco tempo estávamos todos vidrados no saudoso N64.



Como a maioria dos brasileiros, a turma era fã de carros e futebol. Pensando nisso, levava os jogos de acordo com os gostos coletivos do pessoal. Top Gear Rally e International Super Star Soccer 64 davam o ar da graça entre primos e tios. As frenéticas corridas de rally eram uma atração à parte. Passávamos o primeiro dia inteiro customizando os carros para, enfim, poder disputar as corridas. O esquema de jogo era o tradicional

“continuava na próxima rodada apenas o vencedor”. O grau de domínio dos veículos e o conhecimento das pistas era tão grande, devido as várias horas de treinamento, que uma curva errada e uma freada antes da hora já mudava completamente o resultado final. Numa das minhas várias lembranças dessas viagens, recordo como meu padrinho, controlando seu carro favorito, o caminhão do leite, vencia todos nós, mesmo jogando videogame apenas uma vez por ano, justamente nessas férias que passávamos lá.

Já com International Super Star Soccer 64, a situação era de completa diversão sem muita rivalidade, pois não disputávamos partidas comuns de dois tempos. Eram apenas os pênaltis, para que qualquer um pudesse participar. Com direito a narração e comentários simultâneos, passávamos horas disputando, um contra o outro, para resolver a teima de quem era o melhor cobrador de penalidades da região.



Ainda sobre jogatinas no campo, não posso deixar de citar o tempo em que ia ao sítio de um velho amigo de escola. Lá, ajudava nas atividades rurais pela manhã e passava o resto da tarde, noite e madrugada, jogando PlayStation. Foram várias horas de Resident Evil numa velha casa meio abandonada. Contudo, nem só de tiros e zumbis gastávamos nosso merecido descanso. Foi numa destas viagens que descobrimos o maravilhoso mundo dos simuladores de corrida. Com os primeiros títulos da série Gran Turismo, comecei a pensar seriamente em testar minhas habilidades adquiridas com os treinos num carro de verdade. Que pena que o pai do meu amigo nunca me deixou treinar no carro dele.



## Resolvendo desavenças com estilo



Ah, como é bom resolver aquela rixa com um soco bem seguro na cara daquele seu amigo que acha que sabe mais do que você sobre a mitologia dos Cavaleiros do Zodíaco. Bons tempos. Mas, calma aí, não pense que eu fui um brigador de rua quando adolescente, muito pelo contrário, com meu físico de vara de tirar coco eu não fazia mal a uma mosca. Falo é das quase infinitas horas de jogatina com os meus amigos nos vários títulos da série Marvel vs Capcom.



Feriado era sinônimo de Marvel vs Capcom na década de 2000, pelo menos para a minha turma de amigos. Por exemplo: de santa, nossa Semana Santa não tinha nada, pois a pancadaria rolava solta nos rings do mundo virtual. Reunamo-nos na casa do meu amigo Anderson, aquecíamos os dedos e tirávamos as desavenças de meio ano de peladas mal resolvidas. Eram uns oito amigos, todos apertados num quarto bem pequeno, com espaço apenas para uma TV, um PlayStation 2, uma estante cheia de DVDs e um sofá-cama que, para o bem de todos, tinha que ser encostado no canto da parede para que coubesse todo mundo lá.

Antes de iniciar os combates um contra um, uníamos-nos na longa missão de liberar todos os personagens secretos. Era um dia inteiro, zerando várias e várias vezes o mesmo jogo, com todos os personagens, revezando o controle entre cada um. Não era uma tarefa tão divertida, mas valia a pena para o bom proveito do restante do feriado. Com o cartel de lutadores completo, era hora da ação. As regras para a diversão eram simples: continuava no controle aquele que vencesse, ficando ao perdedor a dor da derrota e a vez dada ao próximo. Era um vai e vem sem fim. Gritos, vaias, xingamentos e muitas risadas davam o ar de emoção nas mais de 10 horas de jogatina ininterruptas.



Irmãos contra irmãos, amigos fiéis criando inéditas desavenças, novos companheiros sendo expulsos do ciclo de amizade, tudo acontecia durante as jogatinas de Marvel vs Capcom. Começávamos pela manhã, bem cedo, e nos estendíamos até o início da noite, quando os telefones começavam a tocar, com as mães prontas para ligar para polícia em busca dos filhos foragidos. Muitas broncas depois, e com a alimentação posta em dia depois de esquecer que o corpo humano precisa de nutrientes, já me preparava para a maratona do dia seguinte.



## Dreamcast ostentação

Pode não ter sido o melhor dos consoles, nem ter feito o sucesso comercial esperado, muito menos nas locadoras, mas o Dreamcast tem um lugar especial nas minhas lembranças, principalmente quando chega o final do ano. Era em sua companhia que três irmãos e um amigo convidado especial passavam horas de inusitada diversão com os mascotes da SEGA. Pode até parecer estranho para a maioria que cresceu em disputas de tabuleiro com a turma do Mario, mas só fui experimentar Mario Party e seus minigames no Wii, muito tempo depois da febre no Nintendo 64. Porém, nem por isso deixei de jogar com os amigos o bom e velho jogo de tabuleiro por turnos virtuais. A diferença, indo contra todo meu histórico com os consoles da Nintendo, é que em vez de ver Mario e sua turma se enfrentando em tabuleiros temáticos do Reino dos Cogumelos, disputei acirradas partidas em busca dos cristais e moedas de Sonic Shuffle. Isso mesmo, o clone de Mario Party para o Dreamcast foi responsável por divertidas partidas entre amigos.



Era um tempo onde praticamente todos os amigos tinham um Dreamcast. Foi meio por acaso, mas uma locadora da cidade trouxe vários consoles da SEGA na época de seu lançamento. Todavia, sua baixa procura fez com seu dono se desfizesse rapidamente daquilo que ele mesmo chamou de “bomba”. Não deu outra. Por um precinho camarada, compramos praticamente todos os consoles. Ai já sabe, a diversão tomou conta. Até então jogávamos separados, cada um em sua casa controlando o ouriço corredor, mas, no meio de todas aquelas caixas de CD estava uma

pérola. Não demorou mais do que um dia para que Sonic Shuffle virasse um clássico nas jogatinas de final de ano (foi justamente no feriado de Natal que jogamos pela primeira vez).



Toda semana visitávamos a casa de um dos amigos, levando o próprio controle na mochila, prontos para passarmos a tarde inteira nos tabuleiros. O player 1, claro, era o dono da casa, que sempre jogava com o Sonic; os outros, os desafiantes, alternavam entre os personagens. Até nossos pais agradeciam o fato de sempre estarmos em constante mudança de local de jogo, só assim cada casa tinha paz por alguns dias, até o desafio retornar.

Um episódio marcante do tempo de Sonic Shuffle com os amigos foi o que hoje chamamos de Dreamcast Ostentação. Como comentei antes, o dono da locadora que trouxe os Dreamcasts que nos vendeu ainda pensava que o console não tinha potencial nem para competir com o SNES, que esteve lá até os dias finais do espaço. Para provar o contrário e mostrar aos outros jogadores que o console valia apenas, e, claro, dizer para a comunidade gamers que nós tínhamos ele em casa e o adorávamos, levamos o console para a locadora.



Lá, deixamos o “tempo aberto” (maior ostentação da época das locadoras) e juntos, os quatro, cada um com seu controle, jogamos pelas tardes e noites nas férias de janeiro durante uns três dias consecutivos. O amontoado de curiosos que se formava ao redor de nós era imenso, quase fechando as entradas do local e deixando o dono maluco por não ter investido mais naquela máquina de diversão cooperativa. Tenho certeza que muita gente passou a odiar o homem que tirou a diversão em 128-bits deles.



Sem qualquer tipo de obrigação pelos próximos dois meses, até as piores atividades, como levantar cedo, passavam a ter outro significado. A preguiça de acordar de manhã sumia, como mágica, simplesmente pelo fato de que, desta vez, a tarefa seria um pouco mais interativa, digamos assim. Até uma hora antes do horário escolar eu já estava de pé, pronto para viajar por aí, visitando reinos fantásticos e períodos antigos da história. Mesmo sendo maravilhoso poder jogar o dia inteiro, sem ouvir sua mãe pedindo para desligar o console para terminar as atividades de casa, o melhor mesmo era buscar um companheiro de controle, fosse na locadora ou na casa de um bom amigo. Neste quesito, eu estava bem servido: minha turma estava pronta para um bom jogo.



Éramos uns oito amigos, entre irmãos, colegas e vizinhos, todos amantes dos jogos, animes e cinema. Justamente nas férias é que nossa união em torno das nossas paixões se fortaleciam ainda mais. Eram horas de jogos, episódios seguidos dos Cavaleiros do Zodíaco e maratonas de Star Wars e O Senhor dos Anéis. Mesmo com todo esse vasto repertório de diversão, ainda eram os games que dominavam a preferência geral da galera.

## Cascos, bananas e diversão



Uma das melhores séries multiplayer já criadas em todos os tempos, Mario Kart, foi um dos grandes responsáveis pelas melhores férias, feriados e dias de doenças inventadas da minha vida (por sorte, minha mãe não lê minhas crônicas). Reunir os amigos para disputar alucinantes corridas com a turma do Mario é uma tradição que permanece firme entre meu grupo de amigos desde meados da

década de 1990, ganhando força a cada novo título. Do Super Nintendo até o Wii U, passando pelo Nintendo 64 até o DS, muita coisa divertida já aconteceu entre um casco azul e outra banana na última curva da derradeira volta.



Com Super Mario Kart (SNES), eu e meus dois irmãos aprendemos que correr, enquanto esfolávamos o outro com uma rajada destruidora de cascos, era uma das melhores formas de descontar aquele castigo que um de nós levava só por ter rido da cara do outro que estava sendo educadamente punido pelos nossos pais.

No tempo do N64, vivemos o auge do multiplayer cooperativo. A nova sensação de contar com até quatro jogadores simultâneos nas pistas malucas de Mario Kart 64 resultou nas melhores partidas de todos os tempos entre nós. Como não lembrar das várias vezes em que meus dois irmãos (Igsson e Iago) corriam na contra mão, numa perseguição frenética, contra meu amigo Joa Nilson, que cantava vitória antes da hora. Cascos, bananas e todo o arsenal dos pequenos corredores em direção à apenas um piloto. Era uma choradeira sem fim. Tudo isso acontecia enquanto eu vencia, tranquilo e tirando onda em todas as corridas. Joa Nilson ficava enfurecido com minhas vitórias. Nem posso dizer que sinto saudades de fazer ele comer poeira, pois Mario Kart 8 está aí para provar que minhas vitórias não eram por acaso (eterno freguês).



Após um pequeno hiato nos consoles Nintendo, voltamos a disputar os tradicionais rachas no GameCube, e pouco tempo depois no Nintendo Wii. Mas nada comparado a nossa febre com o Nintendo DS. Na busca por novas experiências de jogo, reuni os amigos e compramos todos de uma só vez, oito portáteis. Cada um equipado com o seu, a insanidade das partidas tomaram conta das nossas férias de fim de ano completamente. Até hoje, quando jogo com Shy Guy, lembro das muitas vitórias que consegui com ele.

Nos dias de hoje, nem mesmo a distância física que nos separa é o suficiente para transformar essa tradição em lenda. Os novos recursos online nos unem ainda mais, fazendo com que eternos fregueses continuem ostentando seu posto, mesmo morando em outras cidades (um dia você consegue, Joanielson). Vez ou outra, ouço o som de um ônibus encostando aqui, do lado de casa, trazendo de presente velhos amigos, prontos para passarem um final de semana diferente, como nos velhos tempos.



Acho melhor para de contar minhas histórias por aqui mesmo. O cansaço de um ano inteiro de estudos e trabalho começa a bater e diminuir ainda mais o meu cosmos, deixando meu nível de Ki muito abaixo de oito mil. Sinto muito, caro leitor, mais preciso guardar os cadernos, esconder os livros e mandar umas mensagens, pois já é dezembro e as férias estão logo ali.endo assim, tenho algumas corridas para participar, lutas para enfrentar e uns tabuleiros para resolver.

Boas férias e um ano de 2015 repleto de bons games. 

# Revista GameBlast 02

Nesta edição, fizemos a premiação anual dos jogos e um TOP 10 dos melhores títulos.

**GAMEBLAST**  
WWW.GAMEBLAST.COM.BR

**LITTLE BIG  
PLANET 3 (PS4)**

SACKBOY RETORNA COM  
NOVOS COMPANHEIROS!

**RETROSPECTIVA  
LOL 2014**

COMO FOI O ANO DE 2014  
PARA OS JOGADORES DE LOL



**OS MELHORES  
DO ANO**

O MELHOR DE 2014  
ESCOLHIDO PELO  
BLAST E VOCÊ!



Além disso, trazemos LittleBigPlanet 3, Tales of Vesperia e o Natal no mundo nos games!

Baixa já a sua!

# ***NINTENDO BLAST***

Confira outras edições em:

**[nintendoblast.com.br/revista](http://nintendoblast.com.br/revista)**