NINTENDO BLAST

WWW.NINT T.COM.BR

#83
AGO
2016

CC
BY NC ND

ANÁLISE: MONSTER HUNTER GENERATIONS

AVENTURE-SE POR TERRAS CHEIAS DE MONSTROS MAIS UMA VEZ

POKÉMON BLAST: MÍTICOS DE SINNOH

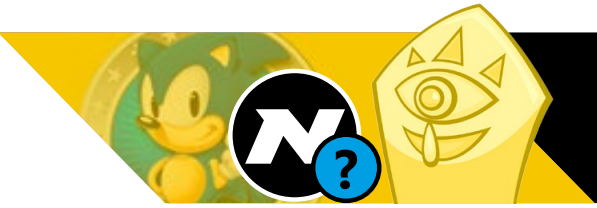
+ NOVOS/FORMAS POKÉMON DA REGIÃO DE ALOLA



Estratégias no campo de batalha

Este mês estamos em guerra, seja ele no crossover de Fire Emblem x Shin Megami Tensei, intitulado **Tokyo Mirage Sessions #FE**, seja em **Monster Hunter Generations** caçando criaturas colossais ou na região de Alola batalhando com seus Pokémon. A questão é: você está preparado para liderar e sair vivo do campo de batalha? Se sim, não perca esta edição recheada de novidades. Não importa o mundo que esteja, traremos este conteúdo rico da nossa amada Big N, então prepare suas tropas e boa leitura! - **Leandro Alves**





CARTAS
N-Blast Responde **04**



A LINK TO THE BLAST
Quem são os Sheikah? **09**



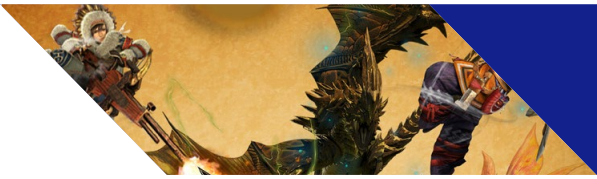
PRÉVIA
Sonic Boom: Fire & Ice (3DS) **14**



ANÁLISE
Tokyo Mirage Sessions #FE (WiiU) **22**



ANÁLISE
Monster Hunter Generations (3DS) **32**



MONSTER HUNTER
Guias de armas para iniciantes **41**



TOP 10
Jogos que fizeram melhor uso do Wii U Gamepad **51**



POKÉMON BLAST
Os lendários de Sinnoh + Pokémon Sun & Moon **59**

NINTENDO BLAST

DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO
Sérgio Estrella

DIRETOR EDITORIAL
Leandro Alves

DIRETOR DE PAUTAS
Ana Krishna Peixoto
João Pedro Meireles
Luís Antônio Costa

DIRETOR DE REVISÃO
Vitor Tibério

DIRETOR DE DIAGRAMAÇÃO
Leandro Alves

REDAÇÃO
Dácio Augusto
Manoel Siqueira
Robson Júnior
Thiagos Caires
Vinícius Veloso
Vitor Tibério

REVISÃO
Jaime Ninice
Luigi Santana
Vitor Tibério

DIAGRAMAÇÃO
Bruno Carneiro
Charston Douglas
Davi de Sousa
Guilherme Lima
Leandro Alves
Paulo D. Fabiola Jr.

Ilustração
Nivaldo Wesley

CAPA
Leandro Alves

HQ Blast

"Tokyo Hero Sessions #FE" por ***Nivaldo Wesley***



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: Leandro Alves



N-Blast Responde pra vocês, rapeize! Um pouco diferente da coluna semanal do site, na qual são eleitas as melhores perguntas da semana, temos aqui uma seleção perfeita do que foi questionado e esclarecido durante o mês. Leiam, aumentem seus conhecimentos e qualquer dúvida é só perguntar ***aqui***.

Opinião Pedrástica

Olá, amigos pedrásticos! Na minha brilhante e sábia opinião deste mês, vou falar um pouco sobre as últimas fofocas que andaram rolando a respeito do novo console da Nintendo, o NX. Rumores sobre ele já circulam faz tempo, mas recentemente apareceu um vindo do site Eurogamer, que pareceu estar bem certo do que estava falando, o que levou muita gente a achar que pode ser verdade. Segundos ele, o NX será um portátil que pode se conectar à TV e que tem controles "anexáveis". Isso deixou muita gente preocupada, porque implica que o console não passará de um portátil poderoso e nada mais.

Antes de qualquer coisa, não considerem essa notícia como 100% verdadeira só porque ela vem de um site importante como o Eurogamer. Há muita coisa nessa fofoca (sim, não passa de fofoca) que não está de acordo com as informações que a Nintendo deu até agora. A Big N deu a entender que o NX seria uma combinação de um portátil e um console dedicado, frisando bastante esta última parte. O que o Eurogamer mostrou seria um portátil, sem dúvida, mas não é o fato dele se conectar à TV e ter controles que o tornariam um console dedicado.

Depois, a Nintendo já disse algumas vezes que o NX será algo bastante diferente do Wii U e muito inovador (tanto que eles não quiseram mostrar ainda para que outras empresas não copiem a ideia). Se o NX fosse apenas o que foi mostrado, não só seria muito parecido com o Wii U, como não seria uma ideia tão inovadora, pois algo assim já foi feito com o "console" Razer Edge, um tablet com controles anexáveis. Esse conceito teria muita dificuldade em ter sucesso. Por mais que a Nintendo tenha sido sempre a melhor em termos de consoles portáteis, atualmente esse mercado está praticamente dominado por smartphones e tablets – a própria Nintendo passou a desenvolver

aplicativos para eles. Apostar unicamente em um portátil seria um risco tremendo e com praticamente certeza de fracasso.

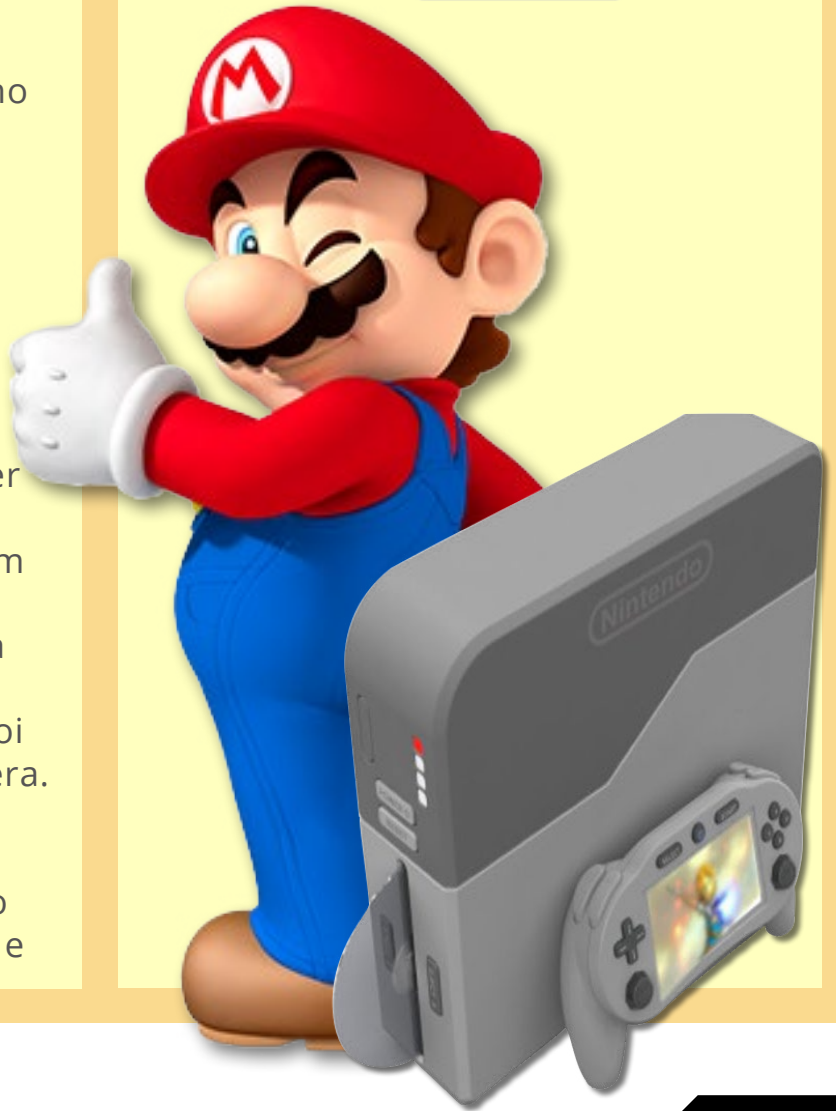


Mais uma coisa que torna essa notícia do Eurogamer difícil de acreditar totalmente é que o fato da Sega ter anunciado o novo Sonic 2017 para o NX juntamente com versões para PS4 e XBO leva a acreditar que o novo console da Nintendo seria pelo menos próximo aos concorrentes em termos de poder. Algo que seria impossível tratando-se apenas de um portátil como o que foi mostrado.

O Eurogamer ainda reportou que o NX usará o processador gráfico mobile Tegra, da Nvidia. Acontece que, em 2009, o mesmo Eurogamer afirmou que o 3DS também usaria o processador Tegra da Nvidia, com tanta certeza quanto o que disse sobre o NX agora. Entretanto, essa notícia acabou sendo totalmente falsa, pois o processador do 3DS foi outro, que nem sequer da Nvidia era.

Essa notícia talvez não seja totalmente falsa. Ainda acho que o NX será composto por um portátil e um console dedicado, e talvez isso que o Eurogamer mostrou seja a parte portátil. Mas duvido muito que isso seja o console dedicado a que eles vêm se referindo. Em todo caso, o jeito é aguardar o tão esperado anúncio oficial do NX. Dizem que isso deve acontecer agora em setembro e realmente não pode ser muito depois disso, já que faltarão apenas seis meses até o lançamento previsto do console. Pra controlar a ansiedade, só indo capturar uns Pokémon no Pokémon GO mesmo!

Nintendo NX



Por favor, gostaria de uma ajuda! Não estou conseguindo utilizar as DLCs de Monster Hunter 4 Ultimate, já fiz de tudo, e não deu certo! Quando vou na opção conteúdo extra, dentro do jogo, falando com o gatinho do lado direito da tela, aparece 4 opções na tela, vista prévia, missões, camaradas e extras.
Joilson Barreira da Silva, o caçador de DLCs

As DLCs gratuitas eram por tempo limitado e não estariam disponíveis para sempre. Então, se a opção não aparece no menu, é porque infelizmente não há nenhum conteúdo para ser baixado atualmente.

Mega Blaster pedra, sou eu de novo. Acabei de zerar um jogo da SUA série, "Ocarina of Time", no modo "Master Quest" (porque comprei o "Majora's Mask" na promoção da eshop ^^), mas achei estranho. Não eram 3 modos de jogo no 3DS? Não liberou mais nada depois da MQ. É isso mesmo ou tem algo mais?
Everton Nucci, de novo (!)

Sim, o terceiro modo adicional em Ocarina of Time 3D é o Boss Challenge, que é o desafio de lutar contra os chefões do jogo novamente, com corações e itens limitados. Este modo, na verdade, é habilitado tão logo você termina o Forest Temple e fala com Sheik depois disso. Daí, é só ir para a sua cabana em Kokiri Forest e examinar a sua cama. Neste modo, ainda há o "desafio final" que aparece depois que você terminou o Spirit Temple e derrotou cada um dos chefes mais uma vez no Boss Challenge. Este desafio é o Boss Gauntlet, onde você também terá que lutar novamente com os chefões, mas desta vez um em seguida do outro, sem recuperar corações entre as lutas.

Por fim, esses desafios também estão disponíveis no modo Master Quest e, como pode imaginar, são ainda mais difíceis. Então tente vencer e veja se você realmente masterizou o jogo!



Pedra, joguei a demo de Rhythm Heaven Megamix (3DS) e gostei bastante. Esse jogo só existe em mídia digital?
Anônimo "Dog Ninja" da Silva

Exato, Rhythm Heaven Megamix foi lançado exclusivamente em mídia digital, pela eShop. Parece que na Europa o jogo vai ser lançado também em mídia física, em agosto, mas não há nenhuma informação sobre isso ser feito também na região americana.

Pedra estou com problema no Mario Kart 8! Quando entro na corrida online, só consigo jogar por pouco tempo e logo aparece essa frase "A communication error has occured" tem como resolver esse problema? Obrigado ^^

Anônimo "Error" da Silva

Esse tipo de erro costuma acontecer quando a conexão com a internet está ruim, seja do seu lado, seja do lado das pessoas com quem você se conectou. Isso sempre aconteceu com você, nesse jogo, ou é algo que passou a acontecer recentemente? Se sempre aconteceu, talvez a sua velocidade de internet não esteja sendo suficiente para esse jogo... agora, se é algo que começou a acontecer de repente, talvez você devesse verificar se algo não passou a consumir muito a banda da internet, ou se de repente o seu provedor está com algum problema que causou a diminuição na velocidade.

Pedra, não tem eShop no Brasil, mas me falaram que dá pra comprar jogos lá. Eu estou louca pelo novo jogo de Ace Attorney, o Spirit of Justice, mas estou desesperada por não poder jogar já que só tem versão digital e não tem eShop aqui. Mas agora que me falaram isso... Pode me esclarecer?

Anônima "Advogada Desesperada" da Silva

Não se desespere, amiga desesperada, porque você confundiu um pouco as



informações. Não existe eShop brasileira apenas para o Wii U, mas para o 3DS sempre existiu e continua existindo. E como esse jogo que você citou é do 3DS, você pode baixar sim, sem problemas! ^^ Você precisará apenas de um cartão de crédito internacional que seja compatível com a eShop brasileira.

Oi Pedra! Queria perguntar se só é possível jogar o Mario Party 10 com o Wii Remote ou se é possível utilizar o Gamepad.

Anônimo "MP2>MP10" da Silva

Não, o uso do Wii Remote é obrigatório em Mario Party 10 e jogar apenas com o GamePad é impossível. O GamePad só é usado em certos minigames onde um dos jogadores controla o Bowser. No restante do tempo, deve-se usar o Wii Remote. Para jogar multiplayer não teria nem como ser de outro jeito, já que só dá para usar um GamePad, mas mesmo para jogar sozinho é obrigatório o uso do Remote.



Olá sábia conhecedora dos segredos da SUA SÉRIE, tenho algumas dúvidas. A série Donkey Kong Country teve um remake no GBA, além do Donkey Kong Land. Quais são os seus roteiros e diferenças? Também, no DKC2 do GBA, aparece um avestruz chamado Expresso II. O Expresso original morreu ou teve um filho?
Chanel Alfa e as dúvidas expressas

De fato, os jogos da série Donkey Kong Country ficaram um pouco confusos, mas é assim: depois de cada jogo da série, no SNES, foi lançado um Donkey Kong Land respectivo para o GB/GBC, havendo assim, três deles também, DK Land 1, 2 e 3. Estes jogos não são ports, mas sim "continuações" de cada jogo do SNES, usando os mesmos personagens e inimigos, mas com fases e histórias diferentes.

Depois, foi lançado um port do Donkey Kong Country 1, também para o GBC. Aí sim é o mesmo jogo que o do SNES, com algumas diferenças no conteúdo, claro, para que ele pudesse rodar no portátil. Apenas o primeiro jogo da trilogia foi portado para o GBC, mas os três também ganharam ports para o GBA. Nestes casos, por serem ports, também são exatamente os mesmos jogos que os originais em termos de história e das fases originais, mas nestes foram adicionados novos conteúdos, como modos extras e até um mundo novo, no caso de DKC3.

Quanto ao avestruz, não se sabe bem porque, ao ser incluído no minigame de DKC 2 para o GBA, ele foi nomeado de Expresso II e não é mais o Expresso original. Como você disse, isso pode tanto querer dizer que o Expresso original morreu ou que seja um filho dele. Ou então que não tenha nenhuma relação com o anterior, fora o mesmo nome. xD Mas nunca houve uma explicação oficial sobre isso, então só resta especular mesmo.

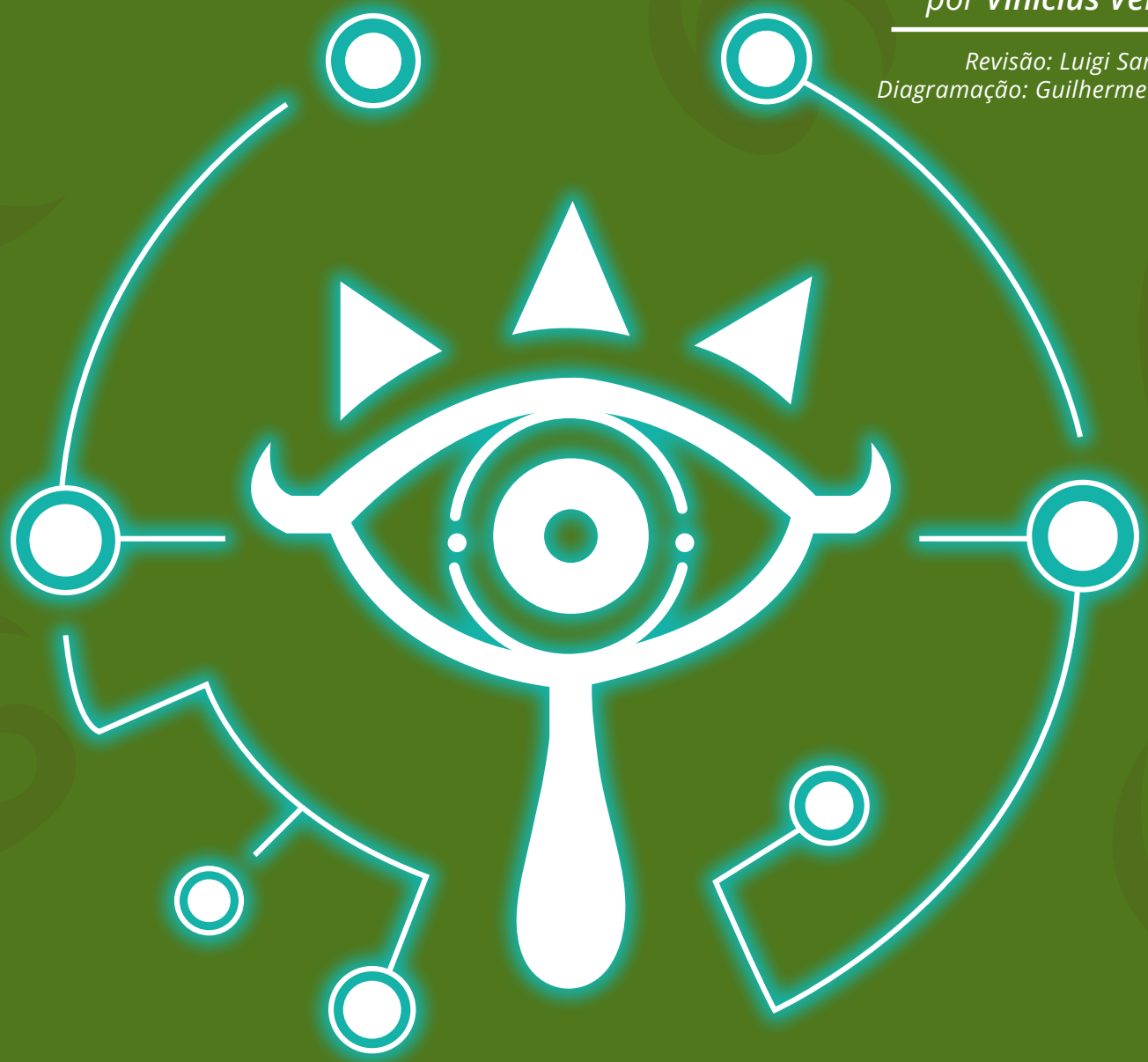
Pedra, o jogo Super Mario 64 do Virtual Console de Wii U, que está disponível como recompensa no My Nintendo, pode ser jogado através do Gamepad? Gostaria de usar os botões do Gamepad (e não apenas o Gamepad como se fosse uma TV).
Anônimo "da dúvida do Gamepad" da Silva

Sim! Os jogos de Virtual Console no Wii U podem ser jogados no GamePad, não apenas para apresentação, mas também para usar como controle. Isto só não vale para jogos do Virtual Console jogados através do Modo Wii, para os quais o uso de controles do Wii é obrigatório.



por ***Vinícius Veloso***

Revisão: Luigi Santana
Diagramação: Guilherme Lima



Desvendando os mistérios do povo das sombras: Quem são os Sheikah?

Talvez você ainda não os percebeu, mas eles sempre estiveram vagando pelos campos de Hyrule. Dizem por aí que a função dessa tribo é proteger a Família Real, outros acreditam nos rumores sobre enigmáticos itens criados pelo estranho povo. A neblina que envolve a história desses seres é densa, entretanto equipamos a Lente da Verdade e desvendamos todos os segredos dos Sheikah, o misterioso povo das sombras.

Responsabilidade atemporal



O passado da raça Sheikah confunde-se com a própria lenda da criação de Hyrule. O clã de guerreiros ninjas nasceu com o objetivo de proteger a deusa Hylia. Usando técnicas de batalha misturadas com conhecimento em magia, os guardiões viram a missão ganhar proporções atemporais com o aprisionamento de Demise.

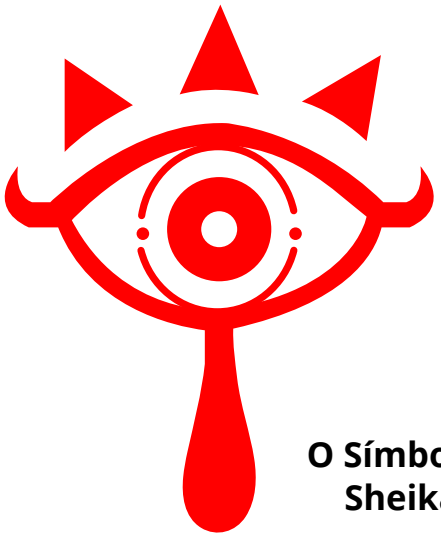
O demônio, que surge como principal vilão de **Skyward Sword (Wii)**, jurou que perseguiria por toda a eternidade os descendentes daqueles responsáveis por seu banimento: Link e Zelda, reencarnação da deusa Hylia. Como juraram lealdade à divindade, os Sheikah passam a oferecer proteção para a princesa e todos seus parentes, que se tornam a Família Real de Hyrule.

A fidelidade à realeza foi responsável por praticamente dizimar os guerreiros durante a guerra civil que abalou Hyrule antes de vossa majestade decretar a unificação do reino. Os Sheikah lutaram bravamente no campo de batalha, mas foram quase extintos, sobrando poucos sobreviventes. Uma das poucas representantes da tribo que se manteve viva é Impa, que se transforma em segurança pessoal da princesa Zelda.

Como nem a morte foi capaz de quebrar o juramento que os Sheikah fizeram à Hylia, eles passaram a ser conhecidos como o povo das sombras. Em respeito à memória daqueles que perderam a vida durante a guerra, foi construído um monumento com o símbolo da raça no cemitério de Kakariko.

O olho que lacrimeja

A simbologia usada pela tribo é carregada de significados. A tinta vermelha usada para desenhar a insígnia tem essa cor para fazer referência ao tom avermelhado característico dos olhos dos Sheikah. Os triângulos da parte superior que formam a sobrancelha são uma homenagem à relíquia sagrada Triforce.



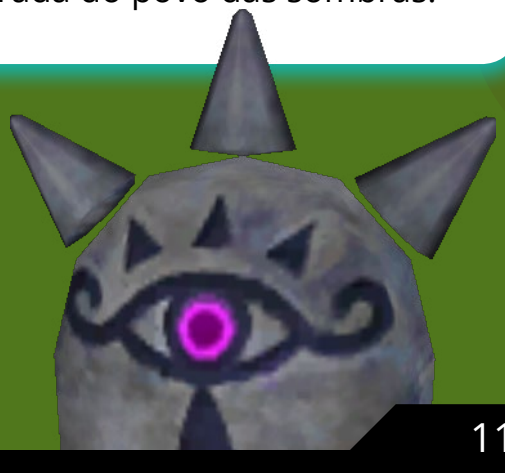
O Símbolo Sheikah



Impa em Ocarina of Time

No mangá de **Ocarina of Time**, que traz algumas informações não-oficiais sobre a franquia, é dito que o símbolo original era apenas um olho. A lágrima foi acrescentada após uma traição da Família Real, porém não é dito com clareza qual foi essa deslealdade. Apesar desse dado não ser considerado legítimo, é uma explicação interessante.

Durante praticamente todas as aventuras de Link, é possível encontrar o olho Sheikah em várias decorações de ambientes e também nas roupas de diferentes personagens. As *Gossip Stones*, por exemplo, carregam o olho em uma de suas faces. Há ainda um grande leque de itens que carregam a marca registrada do povo das sombras.



Os artefatos

Não são poucos os equipamentos usados por Link que têm alguma relação com os Sheikah. A Máscara da Verdade é um deles e garante ao herói a possibilidade de se comunicar com as *Gossip Stones* e adquirir um pouco do conhecimento guardado nessas misteriosas pedras. No site oficial de **The Legendo of Zelda**, a rocha é descrita como os olhos e ouvidos de Hyrule e Termina, ou seja, carregam bem mais informações do que imaginamos.

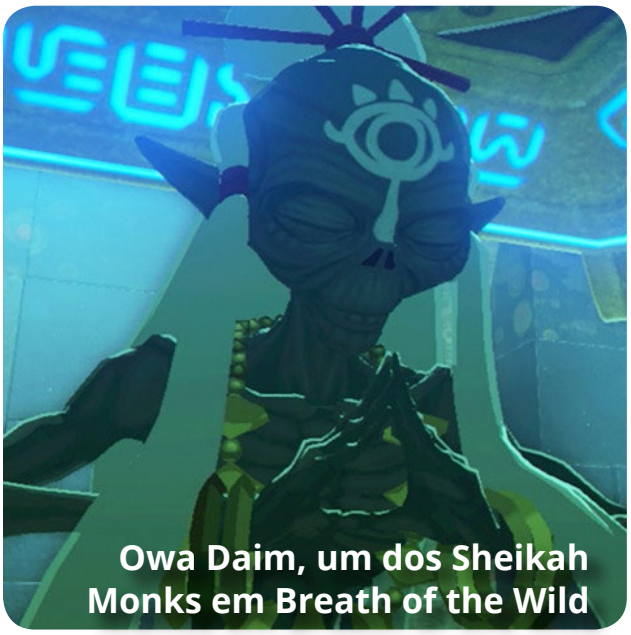

Máscara da Verdade


Lente da Verdade

Outro material com características mágicas é a Lente da Verdade, capaz de revelar elementos ocultos. O próprio formato da lupa lembra o símbolo do olho que lacrimeja, e a possibilidade de revelar tudo aquilo que está invisível é resultado da magia manipulada pelo povo das sombras.

Existem outros itens que não tem a marca Sheikah estampada, mas que têm relações com a tribo. Exemplo são as *Deku Nuts*, usadas por Impa e Sheik para desaparecer quando desejarem. As músicas que teletransportam Link em **Ocarina of Time (N64/3DS)** carregam em suas notas um pouco da magia da tribo.

Entretanto o mais poderoso artefato está prestes a ser revelado em **Breath of the Wild (Wii U/NX)**. O Sheikah Slate, com seu aspecto tecnológico, será o primeiro item que Link receberá em sua próxima jornada e deve ter papel fundamental na trama.

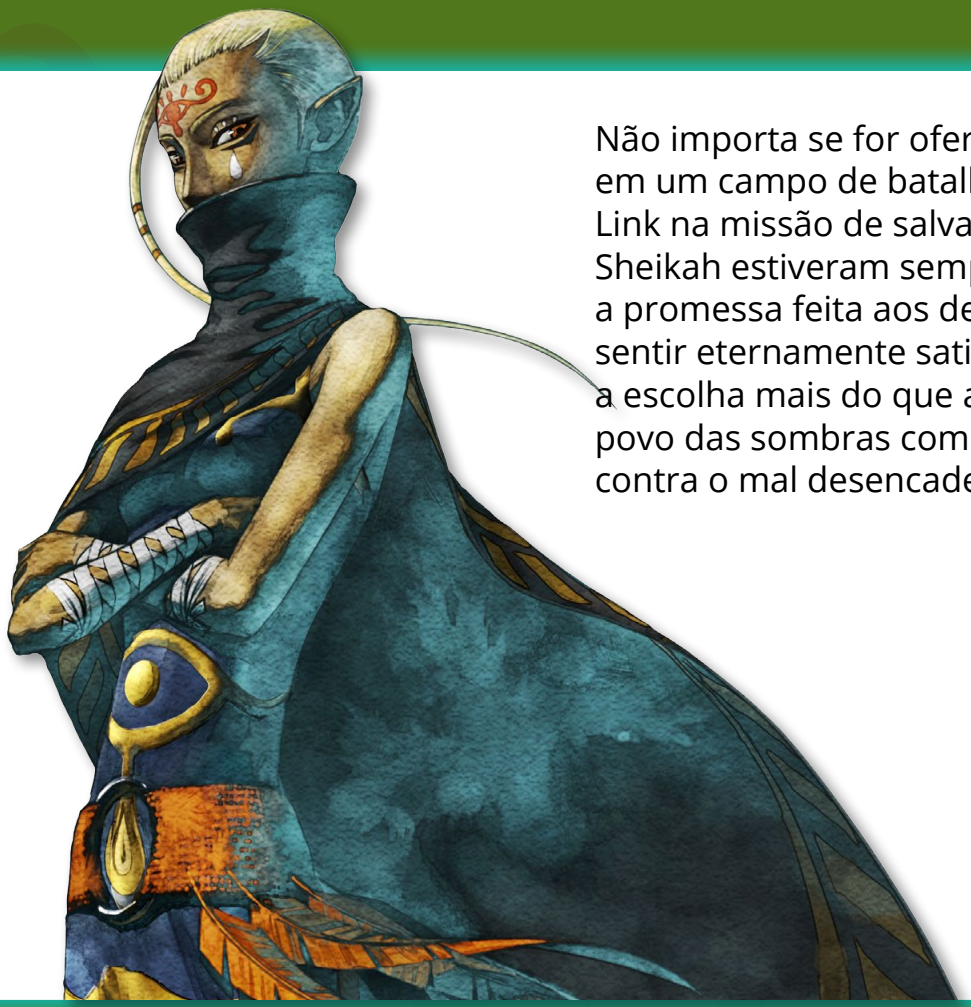

Owa Daim, um dos Sheikah Monks em Breath of the Wild

Aspecto físico



Fisicamente, os Sheikah são bastante semelhantes aos Hylians, tanto que o disfarce da princesa Zelda passa despercebido durante boa parte da etapa adulta de Link em **Ocarina of Time**. Os olhos vermelhos é a maneira mais fácil de reconhecer o povo das sombras. Além disso, eles têm expectativa de vida bem maior do que as demais raças de Hyrule.

Para sempre fiéis



Não importa se for oferecendo a própria vida em um campo de batalha ou se for auxiliando Link na missão de salvar Zelda, o fato é que os Sheikah estiveram sempre por lá, cumprindo a promessa feita aos deuses. Hylia deve se sentir eternamente satisfeita e segura com a escolha mais do que acertada de eleger o povo das sombras como principal escudo contra o mal desencadeado por Demise.

por ***Dácio Augusto***

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Bruno Carneiro

3DS



A cruzada entre qualidade e histórico ruim

Por mais estranho que pareça, Sonic e a Nintendo têm uma relação bem próxima hoje em dia. Desde que a Sega virou uma third-party, os consoles da Nintendo foram o lar da maioria dos títulos do ouriço azul. E agora, em 2016, quando a franquia completa 25 anos, receberá mais um jogo exclusivo: Sonic Boom: Fire & Ice.

Histórico ruim

Perto do anúncio do Wii U, a Nintendo revelou uma parceria temporária com a Sega: os próximos dois títulos de Sonic seriam exclusivos das plataformas da Nintendo. Na época, 2012, o último título lançado do mascote era Sonic Generations, um jogo que muito surpreendeu a todos por não só fazer uma homenagem justa e bem construída para a franquia, mas também por mostrar nos segmentos 3D que sim, era possível fazer um jogo tridimensional de qualidade estrelado pelo rival do Mario. Pela primeira vez em muitos anos, as pessoas estavam esperando ansiosas pelo próximo jogo do ouriço.





E, lá em 2013, tiveram uma leve decepção com Sonic Lost World. O jogo não era tão ruim quanto outros jogos do ouriço, mas era especialmente lento. Reclamações foram feitas e, ainda esperançosos pelo bom gosto que Generations havia deixado na boca daqueles que o jogaram, a espera pelo próximo jogo exclusivo para a Nintendo começou.



Com um visual modificado, uma mecânica de jogabilidade que não se assemelhava com nada já visto na franquia e uma história especialmente ruim, o primeiro Sonic Boom foi lançado. Para muitos, o mundo ganhou um novo pior jogo da história. Mas ele curiosamente vendeu bem, pelo menos em sua versão para 3DS, e, em 2015, chocou o mundo com o anúncio de que ganharia uma sequência — Sonic Boom: Fire & Ice. Agora, dado o triste histórico e a palavra "Boom" no título, o que podemos esperar de Fire & Ice?

Aprendendo com seus erros

De verdade, é meio difícil falar sobre este jogo sem parecer extremamente pessimista. Vocês já viram a jogabilidade do primeiro jogo, mesmo no 3DS? É uma mistura de Metroid com Sonic que no papel soa incrível, mas colocado ali no console para você controlar é um desastre completo. A Sega diz que, com Fire & Ice, ela tenta melhorar o que não foi bem no anterior (o que cria certa especulação de quais jogadores falaram que o jogo poderia ser melhorado, já que o consenso geral é que o original não tem salvação), criando rotas com menos exploração nas fases (no caso, diminuindo sua construção ao estilo Metroid e deixando-a mais próxima de jogos normais do Sonic).



Além do sistema de vários personagens permutáveis durante as fases, Fire & Ice contará com um novo sistema de usar os elementos titulares, fogo e gelo, para passar dos mais diversos desafios. A validade dessa escolha é questionável. No original o sistema de alternância de personagens criava uma estrutura de jogabilidade extremamente confusa e, desta vez, além de termos uma nova personagem jogável (Amy, originalmente jogável na versão de Wii U, agora faz sua introdução no portátil), o jogo quer que combinemos cada uma das características únicas dos mascotes junto com fogo e gelo. Diferente do jogo original, em que o conceito parecia minimamente funcional no papel, aqui ele parece um amontoado de várias idéias tentando transformar algo falho em funcional. A chance de dar errado é enorme, principalmente pelo histórico da franquia, mas podemos esperar para ver.





História

Dr. Eggman — sim, o mesmo de sempre — voltou, e descobriu um elemento novo poderosíssimo, o Ragnium. Usando este elemento como combustível para seus robôs, ele finalmente os fez **superar Sonic em velocidade e força**, com isso domina a ilha onde ele e os protagonistas habitam. Nessa brincadeira, ele acaba invertendo o fluxo dos tubos de fogo e gelo que percorrem a ilha e acaba rompendo com toda constituição geológica da mesma. Sonic e seus amigos agora, obviamente, têm que salvar a ilha.



As estrelas de gelo e fogo

Como todo bom jogo do ouriço, Sonic Boom Fire & Ice conta com um bom elenco de personagens. Todos já tinham aparecido no game anterior, mas agora voltam com pequenas melhorias e adaptações para o novo título e sua mecânica de fogo e gelo.



Sonic: o protagonista da franquia está de volta (para a surpresa de ninguém). O personagem mais rápido no jogo, ele irá correr muito pelas várias fases.



Tails: o eterno parceiro de Sonic também está de volta. Suas habilidades neste jogo são voar e construir coisas no cenário, o que permite muitas opções para passar dos vários desafios.



Knuckles: o personagem mais forte do jogo, ele irá quebrar vários obstáculos nas várias fases e será, para muitos, o personagem mais usado. Esperamos que desta vez não tenha algum *glitch* enorme no jogo que seja ativado a partir de seus músculos.



Amy: mais uma vez correndo atrás de Sonic, Amy chega no 3DS. Ela contará com seu martelo, que permitirá o lançamento de personagens para o alto ou à frente.



Sticks: a personagem criada para Sonic Boom volta a aparecer. Sendo uma reunião de todas as habilidades dos outros personagens, ela promete ser uma personagem bem interessante quando os outros estiverem presos em algum puzzle.

Expectativas curiosas

Exageros à parte, a Sega reconhecer que existem inúmeros erros no jogo original é um bom sinal. **Por mais que o estigma criado pelo absurdo de erros e acabamento péssimo que o primeiro jogo tem, esses erros serem conhecidos pode criar um ótimo título, que melhora tudo. Na melhor hipótese, teremos uma ótima surpresa**. Na pior, já sabíamos.



Sonic Boom Fire & Ice (3DS)
Desenvolvedor Senzuru Games/Sega
Gênero Ação/Aventura
Lançamento 27 de setembro de 2016

Expectativa 2

Guia N-Blast

Mario Kart 8. (WiiU)

Edições comum e de colecionador estão disponíveis na Google Play Store!



BAIXAR NO Google play

COMPRAR NO Google play

por ***Thiago Caires***

Revisão: Jaime Ninice
Diagramação:Leandro Alves

WiiU



Tokyo Mirage Sessions #FE une com sucesso o melhor de gigantes do JRPG

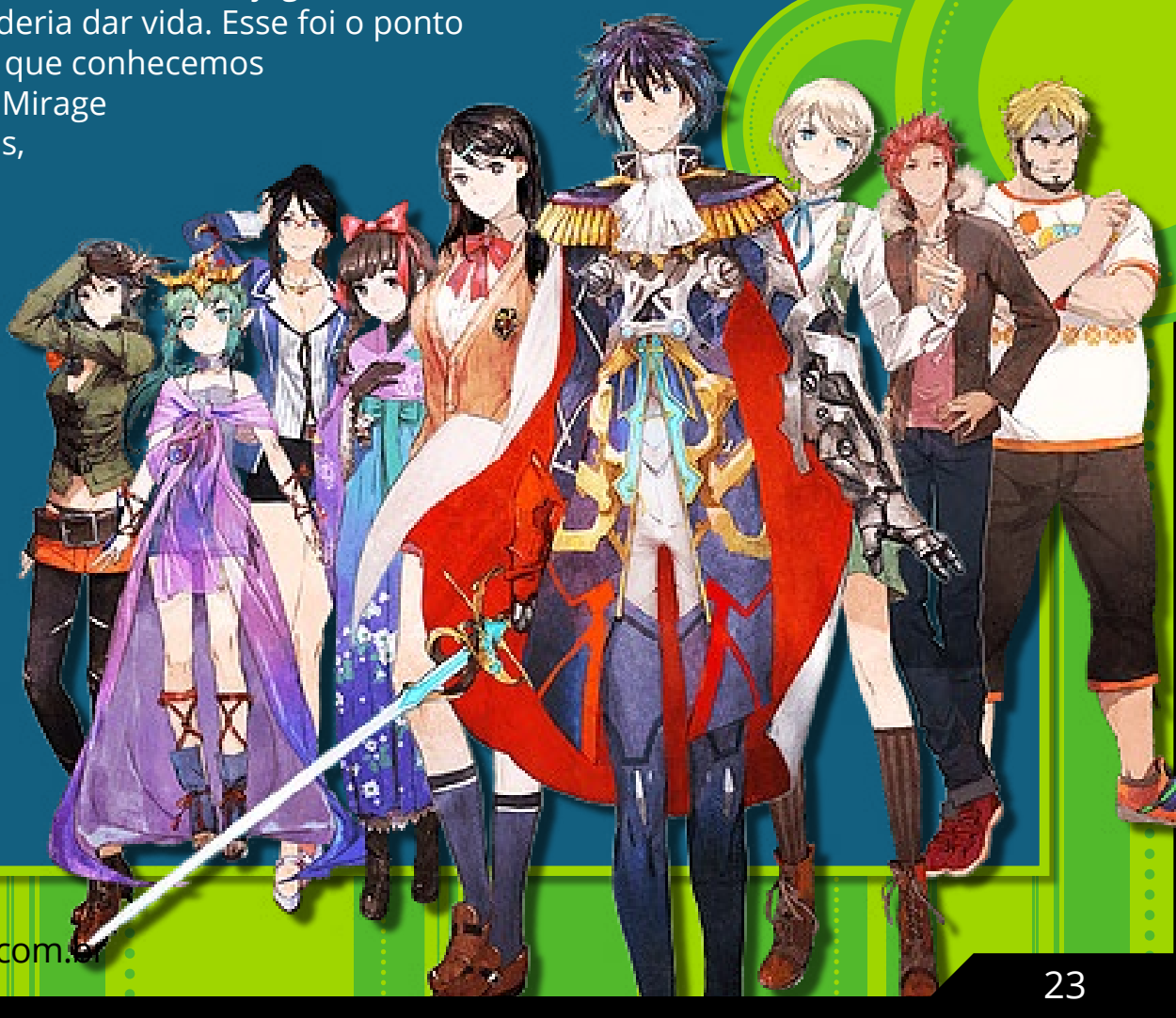
No mundo do entretenimento, especialmente entre nós que gostamos de games, filmes e séries, os crossovers são ao mesmo tempo animadores e temidos. Mas uma coisa é certa, bom ou ruim, eles chamam a atenção e deixam milhares de fãs prontos para a explosão de fã service. No último dia 24 de junho chegou a este lado do mundo **Tokyo Mirage Sessions #FE (Wii U)**, jogo que une em um só pacote o universo de **Shin Megami Tensei**, principal série da lendária desenvolvedora Atlus, e **Fire Emblem**, o grande RPG tático da Intelligent Systems. O resultado dessa mistura você vê nas próximas páginas.

Encontro de gigantes do JRPG

As primeiras conversas sobre o encontro dessas duas séries começaram em meados de 2010, quando Kaori Ando, produtora da Nintendo, expressou o desejo de trabalhar em uma colaboração de Fire Emblem com outra série. A primeira franquia candidata à vaga foi Pokémon (imagine só a Tiki se transformando em Dragonite), mas como **Pokémon Conquest (NDS)** já estava em produção, a ideia foi descartada, e Shin Megami Tensei se tornou a bola da vez.

O processo de produção durou cerca de cinco anos e ficou a cargo da própria Atlus levar este projeto adiante. Durante as fases iniciais, o principal desafio foi descobrir como a proposta seria trabalhada: sair da zona de conforto e criar um jogo mais próximo de Fire Emblem, ou aproveitar toda a sua tradição no desenvolvimento de JRPG mais tradicionais? Essa foi a mesma pergunta que todos fizemos no anúncio para as massas no Nintendo Direct de 2013.

Após apresentar à equipe da Intelligent Systems uma proposta de RPG de estratégia aos moldes de Fire Emblem, ficou decidido que, ao invés de tentar levar personagens de um universo para outro, seria criado um mundo novo, no qual elementos dos dois jogos se reunissem e que só a Atlus poderia dar vida. Esse foi o ponto de partida para o que conhecemos hoje como Tokyo Mirage Sessions #FE. Aliás, o símbolo não é uma cerquilha (#), mas sim um sustenido utilizado na notação musical, detalhe que, de cara, já dá a dica de que o universo musical e artístico é um ponto importante no jogo.



O nascer de novas estrelas

Durante uma ópera num teatro de uma Tokyo moderna, todo o público desaparece misteriosamente, deixando para trás somente uma criança: Tsubasa Oribe. Anos após o evento, a jovem colegial se prepara para um teste que seria a sua porta de entrada para o mundo do entretenimento como uma Idol (ícone pop que são, ao mesmo tempo, modelos, dançarinas, cantoras e atrizes). No palco, todos da plateia têm sua Performa (algo como a alegria ou essência) roubada, com a exceção da aspirante à estrela e Itsuki Aoi, seu amigo de infância e avatar do jogador.

Após se salvarem de um ataque e libertarem Chrom (de **Fire Emblem: Awakening**) e Caeda (vinda de **Fire Emblem: Shadow Dragon and the Blade of Light**) — que aqui são chamados de Mirages — do controle mental, eles se tornam Mirage Masters e se juntam à Fortuna Entertainment Agency, onde, na companhia de seus amigos irão salvar o Japão (e, possivelmente, o mundo). Agora, você deve estar pensando: "Espere aí, eu já ouvi algo parecido antes! ". Sim, você provavelmente já presenciou essa mesma história em algum outro RPG.



Tsubasa Oribe





Censura

A versão de Tokyo Mirage Sessions que chegou ao ocidente sofreu com censura, algumas leves e outras bem pesadas, a maioria desnecessária. Uma das mudanças mais notáveis foi a alteração do conteúdo das fotos tiradas por um fotografo em uma das fases do jogo. Originalmente, o jogo abordou o nicho de idols que fazem fotos eróticas e com biquíni, mas, por aqui, elas foram mudadas para fotos comuns.





Esse é um dos poucos pontos que pode fazer alguém deixar Tokyo Mirage Sessions de lado. Em um esforço para não pender nem para um lado e nem para o outro da balança, a Atlus acabou criando algo que parece pasteurizado, com personagens que bebem demais da fonte de estereótipos. Temos o personagem principal que é corajoso e serve de exemplo para todos; a garota meio inocente que desabrocha durante a aventura; o amigo brincalhão e de bom coração; a menina fechada e de cara feia, mas que na verdade é um doce, etc.

Por outro lado, estas mesmas características se mostram muito atraentes, já que esses padrões deixam o jogo com aquela cara familiar e trazem a mesma sensação de assistir um episódio daquele anime que passava na TV quando éramos crianças. Fora a campanha principal, você conhece mais sobre os "artistas" que formam a equipe por meio de *sidequests*, que, em alguns casos, deixam as coisas até mais interessantes.



Celular nas mãos

Uma funcionalidade que ajuda no desenvolvimento dos personagens é o **Topic**, uma espécie de sistema que transforma o GamePad em um celular, em que o jogador recebe tanto mensagens importantes para o desenrolar da história, quanto mensagens avulsas de personagens que precisam de sua ajuda em *sidequests*. Durante as batalhas, ele mostra informações sobre a equipe e o inimigo.





Explorando Shibuya e o mundo das Mirages

O jogo se passa, praticamente, todo nos famosos bairros de Shibuya e Harajuku, e o espaço para exploração é bem limitado, pois mostra o acesso somente à área que compreende o cruzamento mais famoso do Japão e poucas ruas. Ali, você encontra tudo o que precisa para o avançar na aventura, como a loja de acessórios Carabia, o mercadinho de itens Hee-Ho Market (uma referência à mascote da Atlus, Jack Frost), assim como personagens que pedem sua ajuda em quests variadas à la Persona.

É desta série também que vem o estilo de *world map*, onde ficam dispostos os prédios onde acontecem eventos especiais. A exploração do jogo fica por conta mesmo das dungeons, chamadas aqui de Idolasphere, onde as Mirages que roubam a Performa habitam. O ponto negativo é que essa estrutura se torna bem repetitiva com o passar do tempo, já que, tanto do lado de fora quanto nas dungeons, é preciso retornar várias vezes a um mesmo lugar.

E por falar em dungeons, assim como na série *spin-off* de Shin Megami Tesei, cada uma delas segue um tema que está ligado ao que acontece no mundo real e ao chefe da área. Mesmo com o verdadeiro tormento do backtracking (isso deixa os últimos episódios bem longos), os puzzles são criativos, ainda que simples em conceito. Um exemplo disso é a Idolasphere Illusory 106, baseada na famosa loja de departamento Shibuya 109, no qual é preciso manipular manequins para que uma roupa gigante fique em certa posição e dê acesso a outros níveis (escadas rolantes e elevadores são coisas do passado).







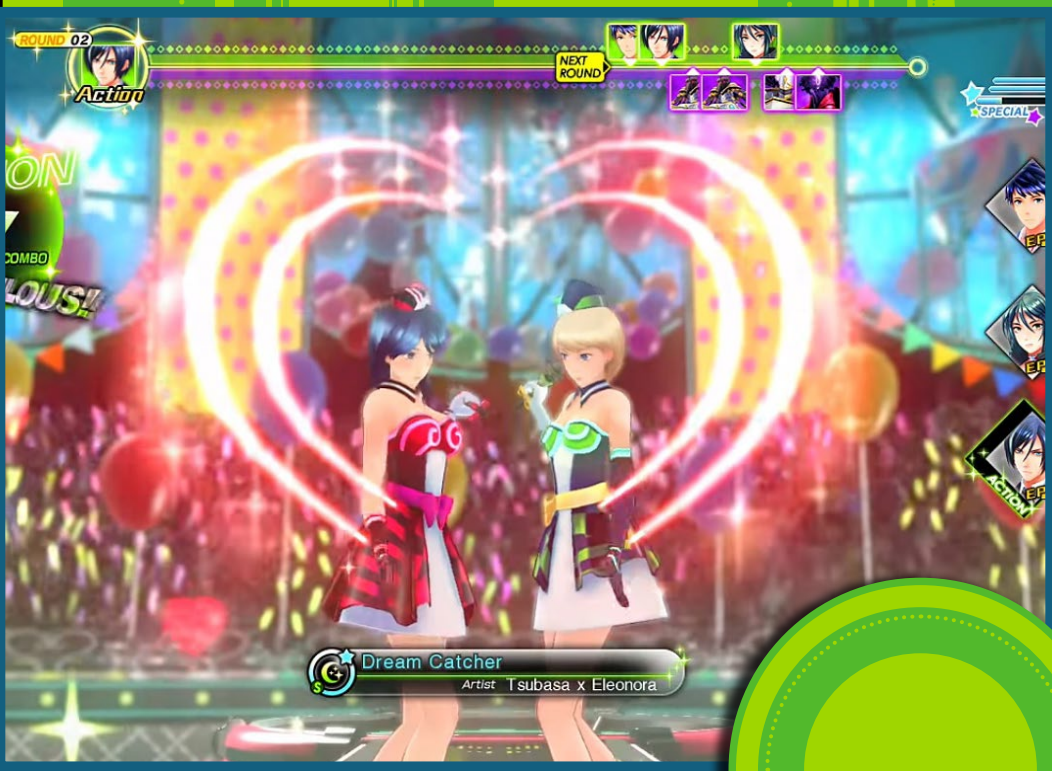
Inimigo poderoso

Enquanto estiver dentro de uma Idolasphere, a qualquer momento, um inimigo diferente surge no cenário. Com vestes totalmente pretas e exalando uma fumaça preta, eles são inimigos selvagens e poderosos, que não podem ser pegos de surpresa. Em alguns casos, são muito difíceis de derrotar, principalmente se você entrar na luta com pouca energia. Por isso, recomendo salvar o jogo com frequência, ou irá correr o risco de perder horas de jogo.



Batalhas ou espetáculos?

Se há algo que merece destaque em Tokyo Mirage Sessions ele é o seu sistema de batalha, que é onde a união das franquias pode ser melhor vista. Com batalhas em turnos nos moldes de Persona, a base do combate é a exploração de fraquezas, característica presente também em Fire Emblem: cada inimigo, assim como personagem da equipe, possui uma fraqueza elemental e contra determinado tipo de arma, que possibilitam ataques com maior dano. É a partir desse conceito que acontecem as Sessions – combinação de ataques que são acionadas sempre que o jogador consegue explorar com sucesso essas vantagens. Mas isso não é tudo, para ativá-las é preciso que os lutadores tenham liberado a habilidade de link correspondente – ao usar uma skill elétrica como Zio, o amigo que tem a magia Agi em sua lista de ataques precisa já ter aprendido a habilidade passiva elec-flame. Esse sistema é a joia do jogo. Ele permite a criação de estratégias que tornam as coisas mais fáceis, principalmente nas ultimas fases do game. Com ele, é possível eliminar todos os inimigos do campo sem ao menos ser atingido (acertar um golpe na Mirage antes da batalha também é importante). E acredite, você vai precisar de toda a ajuda que precisar a partir da metade do jogo: a dificuldade cresce significantemente a partir do quarto capítulo.







Evoluindo

As Mirages da equipe podem ganhar novas habilidades por meio de um sistema de Carnage Form, armas que são criadas a partir de performas deixadas por inimigos quando derrotados em batalhas. Um sistema que parece muito com a fusão de demônios de SMT. Ao chegar a certo nível, os seres amigos podem ir para o Bloom Palace, local onde Tiki realiza os rituais e alterações, e subir de classe, como em Fire Emblem.



Para completar, no meio desses ataques, podem surgir ainda, aleatoriamente, as Ad-lib Performances, versões especiais de magias que são adquiridas durante as *sidequests* e causam maior dano ou efeitos. Como, à certa altura, já será possível fazer combinações de golpes até com os lutadores que estão no banco, as batalhas se transformam em verdadeiros espetáculos de combos e nunca deixa de ser divertido colocar as habilidades em teste.

Espírito musical



Algo que eu sempre acreditei é que a trilha sonora é algo essencial para a definição da identidade de um jogo, principalmente de um RPG. Em um título que trata da vida de jovens que tentam se tornar estrelas enquanto tentam salvar o mundo, nada mais natural que essa importância seja ainda mais elevada. E o trabalho feito por Yoshiaki Fujisawa faz jus à essa posição de destaque, unindo o clima de Fire Emblem, Shin Megami Tensei e um ainda terceiro original.
Logo de cara, Reincarnation, cantada pela personagem Kiria Kurono, mostra que as faixas compostas exclusivamente para o jogo são de altíssima qualidade. Essas músicas são executadas durante os seis capítulos que compreendem a história de Tokyo Mirage Sessions – fora o prólogo e o epílogo – em vídeo clipes com uma animação de cair o queixo.







Estrela virtual

Até mesmo as vocaloids marcam presença no jogo como Uta-Loids e são representadas por Tiki, a única Mirage da turma que não é utilizada para batalhas. No mundo real do jogo, ela é um programa utilizado para a criação de músicas e tem até uma fã, Tiki~Waifu, que só faz músicas que a trazem como artista.



Fãs da cultura japonesa e do mundo do J-Pop ficarão satisfeitos, mas qualquer um que jogar pode apreciar como os elementos culturais são inseridos no jogo, todos de forma muito coesa. Isso porque é a partir do desenvolvimento nas artes que os personagens despertam novas Performas, que promovem o aprendizado de novas habilidades e os tornam melhores Mirage Masters.





Cativante como uma boa canção

Unir duas séries icônicas é sempre uma tarefa muito difícil, ainda que façam parte de um mesmo gênero. Apesar de alguns tropeços, como uma história simplória demais, a falta de áudio em inglês – algo que faz o jogador perder algumas interações durante as lutas – e a censura que acabou mudando algumas partes desnecessariamente, Tokyo Mirage Sessions #FE é um daqueles jogos cativantes, que, por ser dotado de tanta personalidade, consegue se desprender de suas origens. Sem dúvidas, ele merece estar na coleção de qualquer dono de Wii U.

✓ Prós

- Mistura bem elementos de duas grandes séries;
- A temática musical é bem explorada e dá identidade ao jogo;
- Ambientação no mundo real muito bem trabalhada;
- Os personagens são divertidos, ainda que clichês;
- Sistema de batalha empolgante e engajador.

✗ Contras

- História pode ser simples demais para alguns;
- Falta de dublagem em inglês faz o jogador perder alguns diálogos.

Tokyo Mirage Sessions #FE(WiiU)
Desenvolvedor Atlus
Gênero RPG
Lançamento 24 de junho de 2016

Nota **8.5**

3DS

por Manoel Siqueira

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Davi de Sousa

Monster Hunter Generations é um passo colossal para a série

Durante minha espera pelo lançamento de **Monster Hunter Generations** (3DS) no Ocidente me deparei com várias pessoas se indagando em fóruns e redes sociais: “Mas o que tanto as pessoas veem nessa série? Eu não entendo!”. Isso foi inesperado, afinal de contas o último jogo da franquia, **Monster Hunter 4 Ultimate** (3DS), foi lançado há pouco mais de um ano, o que é um intervalo muito curto para um jogo não competitivo ter sucesso no mercado, mesmo assim, ele vendeu mais de três milhões de unidades apenas no Japão.

A emoção da caçada



O que, no entanto, torna **Monster Hunter Generations** algo tão atrativo? O fato é que não se trata apenas de mais um jogo da série, mas sim um tributo em comemoração aos mais de dez anos da franquia, reunindo diversas criaturas e cenários de games anteriores, além de novas mecânicas que mudam radicalmente a maneira como você caça.

Natureza Selvagem

Apesar de utilizar a mesma engine de **Monster Hunter 4 Ultimate**, houve algumas pequenas inovações no jogo, mas nada que abuse ainda mais do hardware do portátil. Esses aprimoramentos aparecem principalmente como modificações de alguns pequenos elementos do cenário relacionados à vegetação e ao clima, como a introdução de névoa e algumas plantas altas, semelhantes ao trigo, que reagem com movimentos sutis a sua passagem, ou os *Mosswine*, animais que lembram muito porcos selvagens, comendo cogumelos. Isso tudo permite que o ambiente seja um pouco mais crível.

A arte da caça

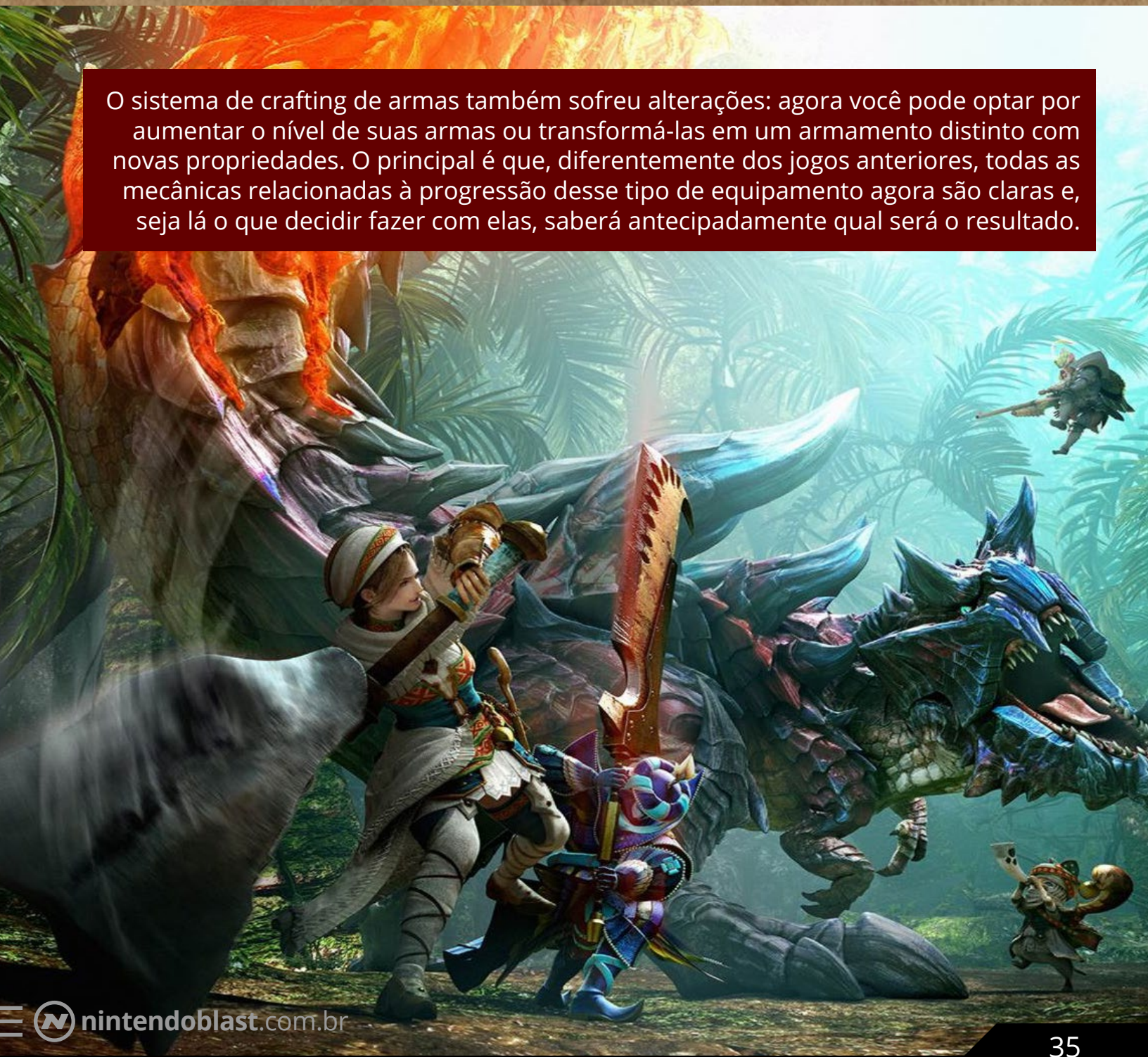
A cada novo jogo da série, Monster Hunter se preocupa mais com a introdução de seu complexo emaranhado de “mecânicas” aos novos jogadores. Com Generations não poderia ser diferente. Há os *Hunter Trainings*, vários tutoriais em formato de missões com o objetivo de ensinar o funcionamento básico do jogo aos caçadores de primeira viagem. Combinar itens, usar de modo eficiente sua arma favorita e capturar grandes criaturas.



Os veteranos também não se sentirão entediados, pois além de poderem pular essas missões introdutórias, a curva de dificuldade do jogo é menor, de modo que os monstros difíceis, que antes você só encontraria depois de dezenas de horas no High Rank, agora já são encontrados após poucas horas de jogatina. O *Seregios*, por exemplo, que antes só estreavam no G1(oitavo ranking) de Monster Hunter 4 Ultimate, agora está presente logo no terceiro ranking de MGH.

Para dar conta de ajudar a superar este aumento da dificuldade, foram implementadas novas mecânicas de combate chamadas *Hunter Arts*, movimentos especiais que podem ser acionados com um simples pressionar de botão. Eles mudam radicalmente a dinâmica do jogo. Golpes que antes seriam quase impossíveis de serem esquivados, por exemplo, agora pode ser evitados sem muita dificuldade com o uso de Arts como *Absolute Evasion*, por exemplo.

O sistema de crafting de armas também sofreu alterações: agora você pode optar por aumentar o nível de suas armas ou transformá-las em um armamento distinto com novas propriedades. O principal é que, diferentemente dos jogos anteriores, todas as mecânicas relacionadas à progressão desse tipo de equipamento agora são claras e, seja lá o que decidir fazer com elas, saberá antecipadamente qual será o resultado.



Prowlers, há *felynes* por tudo o que eu vejo

O principal destaque do jogo, entretanto, fica por conta do *Prowler Mode*, que possibilita que você controle os Felynes, proporcionando uma experiência totalmente nova. Esta espécie de Felyne geralmente tem uma menor quantidade de vida e provoca menos dano, mas, em compensação, é mais veloz, sabe a localização de grandes monstros sem a utilização de *paint balls* e possuem muitas outras habilidades únicas, dependendo do tipo de Felyne que você escolher como *Prowler*.



Porque de graça é muito mais gostoso

Como já é uma tradição da série, a Capcom prometeu vários conteúdos gratuitos para Monster Hunter Generations. De cara o jogo já vem com vários DLCs, entre eles uma armadura que também serve como skin, baseada no personagem Happy do mangá **Fairy Tail**, e faz com que seu felino se torne esteticamente idêntico ao pequeno Exceed azul.

Pode parecer uma bobagem, mas esse artifício não só chama a atenção de um novo público como também incentiva o fãs a continuarem jogando o título, mesmo depois de finalizado, afinal de contas, muitas outras DLCs temáticas serão lançadas posteriormente, como **Star Fox**, **Okami** e **Ghost n' Globins.**

Companheiros de Caça

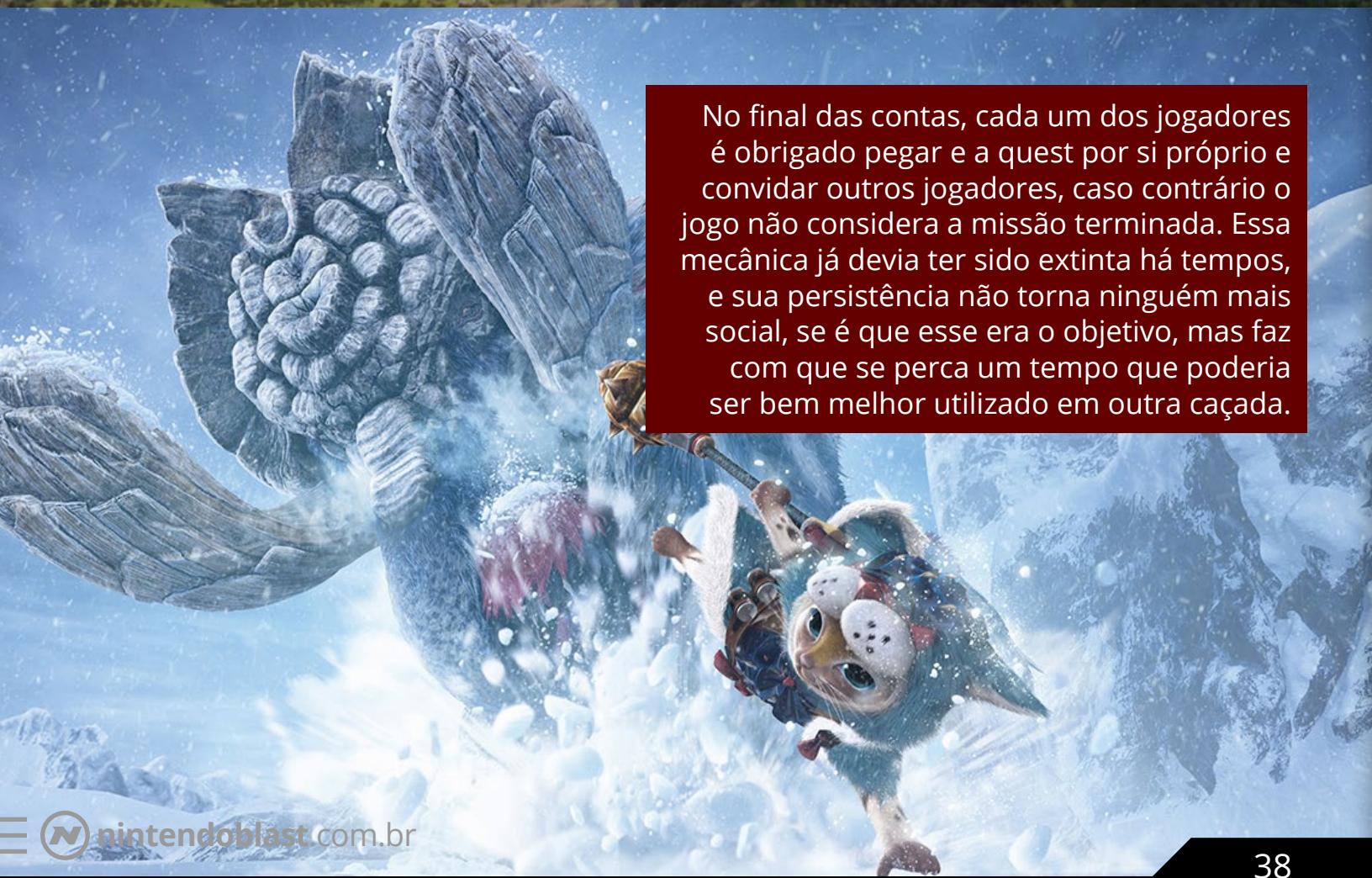
Mas é no multiplayer que o jogo nos apresenta todo o seu potencial, é nele que se encontram os maiores desafios e consequentemente os componentes mais raros para construir os melhores equipamentos. Infelizmente, este modo de jogo apresentou alguns retrocessos.



Primeiramente, a Capcom não se precaveu com a possibilidade do aumento do número de vendas também ocorrer no Ocidente, resultando em servidores lotados, o que, por sua vez, está gerando instabilidades, principalmente durante os finais de semana. Isso é péssimo, pois geralmente são os dias em que as pessoas mais costumam a jogar, afinal de contas, muitas pessoas trabalham e nem todos podem se aventurar em caçadas diariamente.



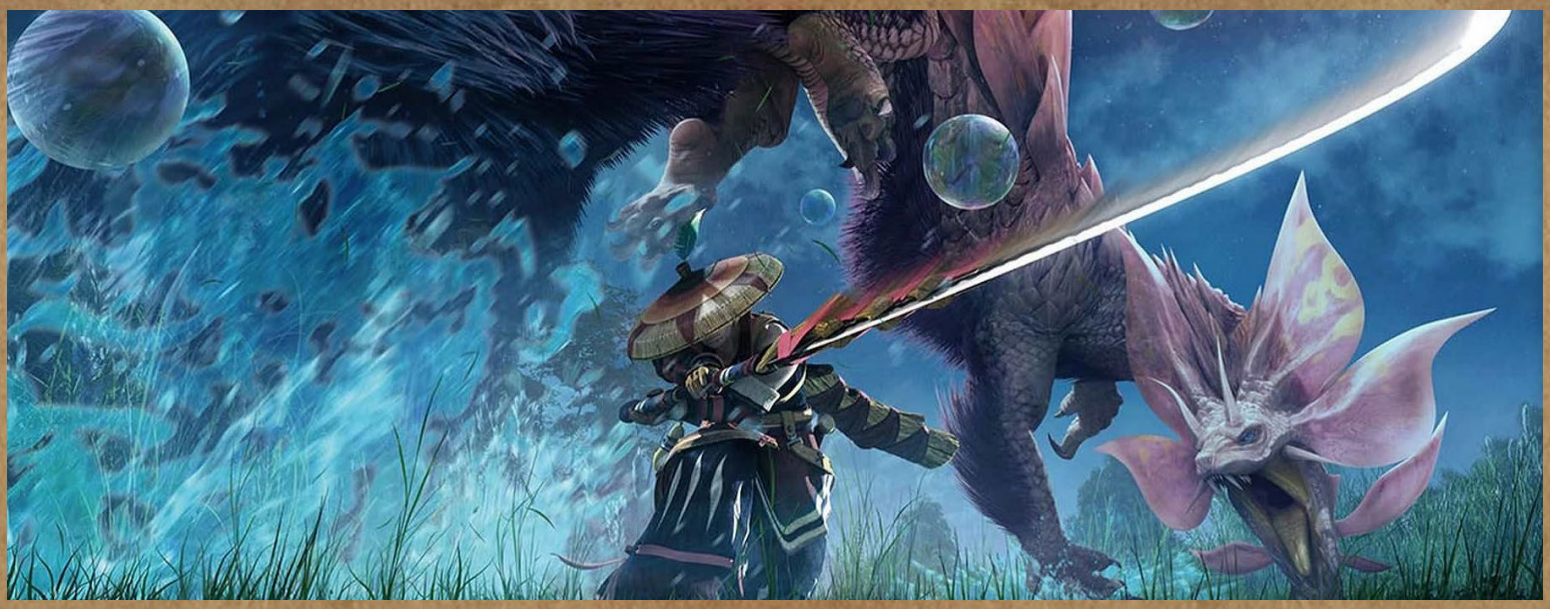
Ainda em relação ao modo multiplayer, Monster Hunter Generations não apenas trouxe novos problemas, como também resgatou alguns antigos inconvenientes, como as *Urgent Quests*. Para quem não jogou nos últimos jogos da série, essas são missões essenciais para avançar ao próximo ranking. A complicação começa quando este tipo de missão é concluída, mas, inexplicavelmente, você descobre que apenas aquele que escolheu a missão, geralmente o líder do time, recebe os créditos.



No final das contas, cada um dos jogadores é obrigado pegar e a quest por si próprio e convidar outros jogadores, caso contrário o jogo não considera a missão terminada. Essa mecânica já devia ter sido extinta há tempos, e sua persistência não torna ninguém mais social, se é que esse era o objetivo, mas faz com que se perca um tempo que poderia ser bem melhor utilizado em outra caçada.

Bem-vindo à nova geração

Monster Hunter Generations consegue agradar tantos aos novatos como aos mais experientes. As *Hunter Trainings* irão ajudar aqueles que nunca tiveram contato com a franquia a serem introduzidos a seu próprio ritmo, enquanto a adição de novas mecânicas de combate e a possibilidade de controlar os Felynes trazem mudanças consistentes a série. Mas é claro que não se trata de um jogo simples e exige tempo e dedicação, e caso você não tenha um mínimo desses dois quesitos, talvez o jogo não seja para você.



✓ Prós

- Tutoriais em forma de missão;
- Curva de dificuldade acentuada;
- Novas mecânicas de combate;
- Modo Prowler;
- Conteúdos adicionais gratuitos.

✗ Contras

- Alguns empecilhos do modo online.

Monster Hunter Generations (3DS)
Desenvolvedor Capcom
Gênero Action RPG
Lançamento 15 de julho de 2016

Nota **9.0**

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



twitter.com/nintendoblast

Seguir



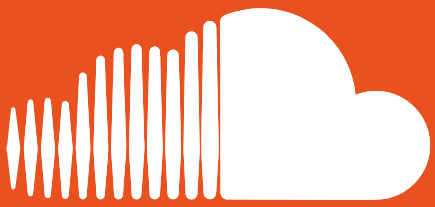
facebook.com/nintendoblast

Curtir



google.com/+NintendoBlast

Seguir



soundcloud.com/gameblast

Inscrever-se



youtube.com/GameBlastTV

Inscrever-se

por *Manoel Siqueira*

Revisão: Ana Krishna Peixoto
Diagramação: Paulo D. Faiola Jr.



Guia de armas para iniciantes

Há poucas semanas atrás foi lançado **Monster Hunter Generations** (3DS), o novo título de uma das séries mais vendidas para o portátil da Nintendo. Apesar de toda a popularidade e de incluir dezenas de tutoriais para tentar tornar o jogo mais inclusivo, muitos jogadores ainda sofrem ao serem inseridos neste universo e alguns deles, infelizmente, por não conseguirem se familiarizar com as mecânicas e as dezenas de minucias do game, acabam desistindo.

Armado até os dentes

Para tentar ajudar e incentivar os novos caçadores a persistirem, resolvemos criar um breve guia descrevendo cada uma das quatorze armas do jogo, apontando as vantagens e desvantagens de cada uma delas.



Nós acreditamos que existe uma arma certa para cada tipo de jogador. Sabemos que a escolha de uma arma que não lhe cause muita estranheza, a qual você consiga dominar os movimentos em curto espaço de tempo, que seja capaz de superar as desvantagens e, enfim, que combine com o seu estilo de jogo é essencial para que você crie uma boa relação com o game. O principal objetivo dessa matéria é ajudar você nessa difícil escolha para que comece sua caçada com o pé direito.

As armas podem ser divididas em duas categorias principais: *melee* (curta distância) e *ranged* (longa distância). Além disso, cada uma das armas causa um tipo de dano diferente, sendo os principais deles: *cutting* (corte), *impact* (impacto) e *shot* (tiro).

Great Sword



As Great Swords são armas grandes e pesadas, mas também bastante poderosas, cujo meio da lâmina é o ponto onde causa mais dano. Apesar de ser capaz de bloquear ataques relativamente fortes, pode provocar um desgaste no fio da arma. Seu estilo de jogo depende de um bom posicionamento, criando oportunidades para desferir seu poderoso charged attack.

Os usuários dessa espada possuem uma habilidade chamada **Charge Attack**, capacitando-o a carregar seu ataque, em até três níveis, aumentando o dano consideravelmente e garantido uma leve resistência a possíveis interrupções de combos que podem ser causados por monstros menores ao seu redor.

Long Sword

Long Swords são armas de lâmina comprida, proporcionando ataques de longo alcance. Uma boa variedade de ataques e alguns truques evasivos fizeram com ela se tornasse uma arma bastante popular.

Essa espada possui uma mecânica única, a **Spirit Gauge**, que consiste em uma barra que é preenchida conforme o jogador acerta seus ataques. Uma vez que a barra esteja cheia, pode-se utilizar o Spirit Combo, uma série de ataques fortes que ao ser finalizado confere ao caçador um bônus de ataque, capaz de acumular por múltiplas vezes.



Sword and Shield



Simplicidade e agilidade descrevem a clássica arma, chamada comumente de espada e escudo. Sua lâmina proporciona uma boa variedade de combos, seu escudo é pequeno e leve, o que permite se proteger de pequenos ataques e se esquivar quando necessário. Essa combinação é bastante versátil e muito efetiva quando se trata de infligir dano elemental ou aplicar *status* (como envenenar ou paralisar o monstro, por exemplo). Em MHG, foram introduzidos os **coatings**, que fazem com que o jogador ganhe efeitos em seus ataques, que variam desde o aumento no dano até o atordoamento do inimigo.

Os usuários de Sword and Shield são os únicos capazes de usar itens com a arma já desembainhada, o que a torna uma combinação excelente tanto nas mãos de novatos quanto de veteranos.

Dual Blades



Como o próprio nome diz, a Dual Blade consiste em duas lâminas independentes capazes de gerar uma sequência de ataques ferozes, provocando uma imensa quantidade de golpes em um curto período de tempo. Apesar de seus ataques serem individualmente fracos, sua combinação a torna uma ferramenta de alta qualidade, sendo uma das melhores, senão a melhor das armas, no se refere a causar dano elemental. Isso se dá principalmente, pelo fato de cada uma das lâminas serem imbuídas de um elemento diferente.

O grande problema daqueles que as utilizam é a necessidade de se estar muito próximo aos inimigos, podendo sofrer dano com mais frequência do que se estivesse utilizando qualquer outra arma. Em MHG essa desvantagem pode ser suprimida em certos momentos com a utilização de algumas **Hunter Arts** básicas como a *Absolute Evasion*, que permite desvios eficientes para a maior parte dos ataques inimigos.

A Dual Blade também conta com o **Demon Mode**, em que o caçador oferece sua stamina em troca de poderosos ataques, além de uma esquiva única. Ainda neste, enquanto sua barra se recupera do modo anterior, é possível usar o **Arch Demon Mode**, um modo igualmente poderoso, que conta com diferentes ataques e combos.



Hammer

O Hammer é uma arma pesada, capaz de causar grandes quantidades de dano em um combo. O seu dano é do tipo *impact*, que causa atordoamento ao atingir a cabeça dos monstros. Sem muitos truques defensivos, o Hammer depende do bom posicionamento do caçador para, então, desferir uma série de ataques brutais.

Quando o jogador utiliza seu **Charge**, este oferece uma boa variedade de ataques, alternando desde investidas e ataques giratórios até um esmagamento extremamente poderoso.

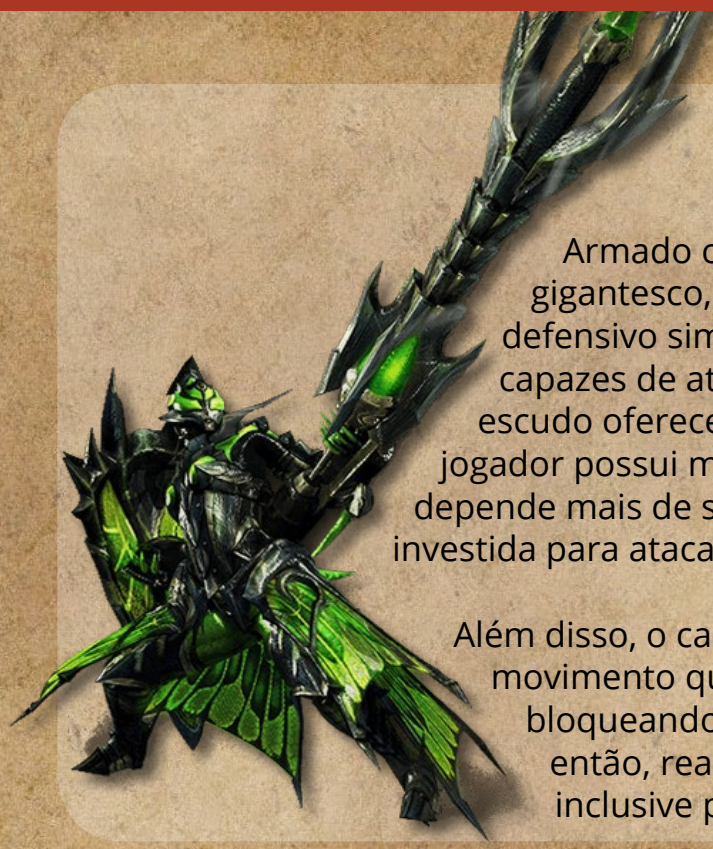
Hunting Horn

Assim como o Hammer, o Hunting Horn é uma arma que causa dano *impact*, sendo muitas vezes considerada uma das melhores àqueles que se dedicam ao modo multiplayer. Com um conjunto totalmente distinto de ataques, o Hunting Horn não causa tanto dano quanto o Hammer, mas esses por sua vez ativam notas musicais especiais, utilizadas para compor pequenos recitais. Em Generations, as chamadas **Double Notes** permitem fortalecer as canções mais facilmente.



Além dos recitais, o Hunting Horn é capaz de realizar melodias que, por sua vez, são baseadas nas notas tocadas, podendo oferecer várias vantagens não só ao próprio jogador como a todos os companheiros próximos, como: aumentar o poder de ataque e defesa, conferir alguma imunidade, curar vida, entre outros efeitos.

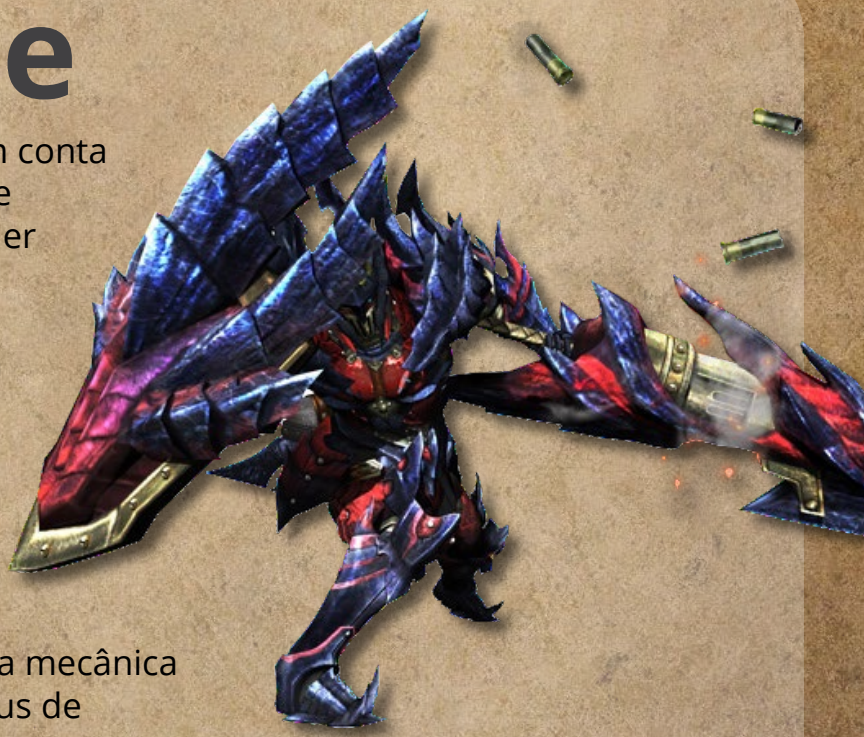
Lance



Armado com uma poderosa lança e um escudo gigantesco, essa arma oferece poder ofensivo e defensivo simultaneamente. Seus ataques são precisos, capazes de atingir pontos fracos facilmente e seu escudo oferece uma defesa quase impenetrável, porém o jogador possui mobilidade reduzida e, consequentemente, depende mais de suas esquivas e de sua habilidade de investida para atacar os inimigo sem sofrer grandes danos.

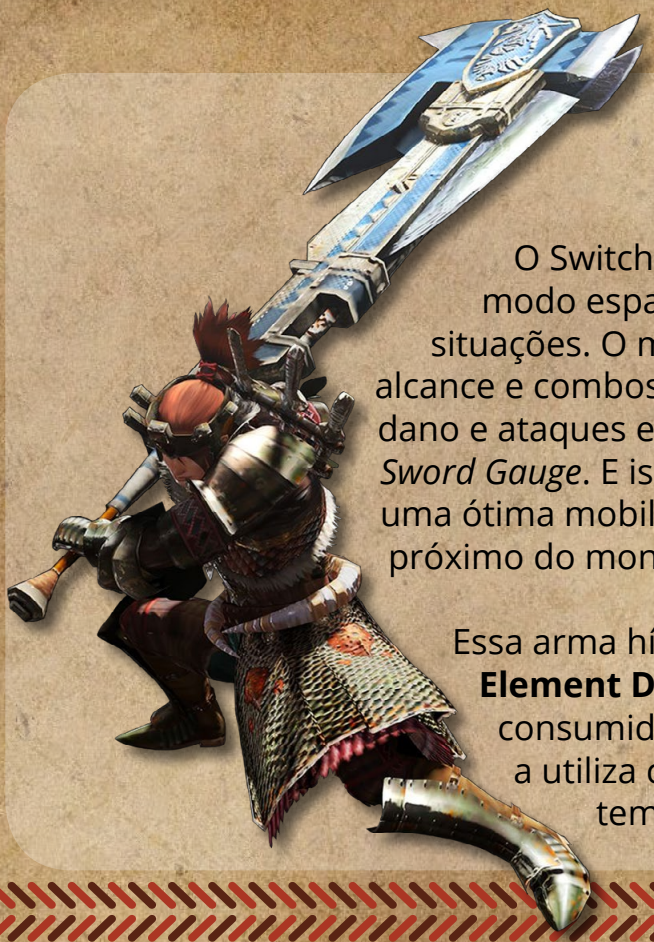
Além disso, o caçador ainda tem a sua disposição o **Counter**, movimento que consiste em tomar uma posição defensiva, bloqueando o próximo ataque recebido automaticamente e, então, realizando um contra-ataque poderoso. Esse poder inclusive poder ser carregado se o usuário assim desejar.

Gunlance



Assim, como a Lance, a Gunlance também conta com uma lança em uma mão e um grande escudo em outra. A diferença está no poder de fogo, literalmente falando, pois essa arma possui um mecanismo capaz de disparar ataques explosivos, que ignoram a defesa do monstro e facilitam quebrar as partes mais resistentes do mesmo. Para isso, esses ataques devem ser previamente carregados e não é preciso se preocupar com a quantidade de disparos, pois essa arma possui munição infinita. Em MHG foi introduzida uma nova mecânica chamada **Heat Gaugue**, que confere bônus de ataque de acordo o calor gerado pelos disparos.

O caçador ainda tem a sua disposição um poderoso ataque especial, **Wyvern Fire**. Esse movimento, no entanto, requer um longo tempo de preparo e um intervalo entre um disparo e outro. Além disso, impossibilita o uso do Heat Gauge por algum tempo, sendo recomendado utiliza-lo apenas quando essa última estiver quase cheia.



Switch Axe

O Switch Axe é uma arma híbrida — que alterna entre o modo espada e machado, deixando-lhe apto a diferentes situações. O modo machado é o padrão, oferecendo grande alcance e combos únicos, enquanto o modo Espada oferece maior dano e ataques especiais, que consomem sua barra de energia, a *Sword Gauge*. E isso não é tudo, suas esquivas laterais garantem uma ótima mobilidade, permitindo ao caçador estar sempre próximo do monstro a fim de causar dano continuamente.

Essa arma híbrida possui ainda um ataque especial, o **Element Discharge**, em que sua barra de energia é consumida quase que completamente enquanto você a utiliza como espada, causando dano ao longo do tempo e finalizando com um ataque explosivo.

Charge Blade

De forma semelhante ao Switch Axe, esta também é uma arma híbrida, com a diferença de que ela pode ser tanto uma espada e escudo quanto um machado. A primeira é sua forma padrão, que oferece excelente defesa e mobilidade, além de ser capaz de carregar energia para recarregar os *Phials* (frascos). Ao alternar seu modo, ela se transforma em um machado, que conta com ataques mais fortes, porém lentos. O usuário ainda pode utilizar a energia dos frascos para desferir poderosos ataques especiais capazes até mesmo de atordoar os monstros.



Os **Phials** são a munição da Charge Blade, podendo ser carregados apenas no modo espada. Além disso, podem ser utilizados para fortalecer o escudo ou realizar ataques especiais no modo machado.

Insect Glaive



A Insect Glaive é uma espécie de bastão somado a um inseto no braço do caçador. Com seus ataques rápidos e fluidos é capaz de causar grandes quantidades de dano continuamente, aumentados pelo correto uso do *Kinsect* (inseto), que pode ser lançado na direção do monstro para coletar diferentes substratos. O usuário também pode utilizar essa arma para realizar saltos e ataques aéreos únicos.

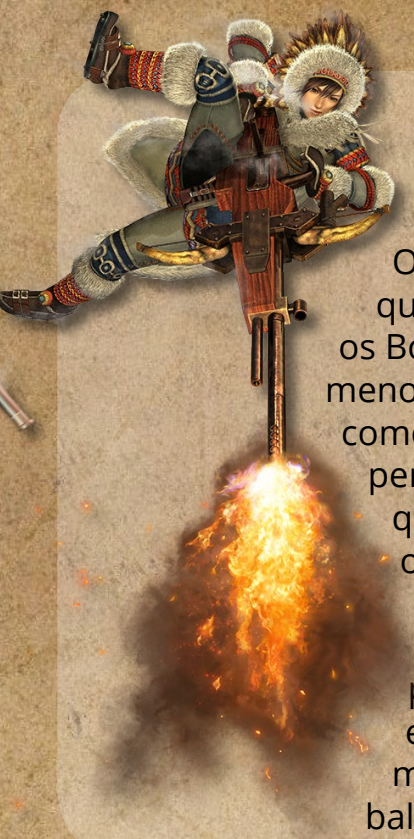
O grande destaque dessa clava é o **Kinsect**, um inseto treinado que pode ser usado para atacar os inimigos à distância. Ainda que cause pouco dano ao monstro, a principal função dsse pequeno ser alado é absorver essências dos monstros e transferi-la ao caçador, dando diversos bônus ofensivos e defensivos.

Bow

Bows são o clássico Arco e flecha, com poderosos ataques a distância. Possuem uma aljava de flechas infinitas, que podem ser embebidas em misturas especiais, os *Coatings*, que garantem danos ou efeitos extras. O Bow é capaz de carregar seus ataques, mesmo em movimento, ao custo de *stamina*. Os ataques carregados causam grande dano e permitem esperar a ocasião ideal para disparar. Poções que garantem *stamina* ilimitada são bastante recomendadas para essa arma.

O Bow possui dois ataques especiais: o **Power Shoot** e o **Arc Shoot**. O primeiro deve ser usado após um ataque, realizando um segundo disparo de flechas, enquanto o segundo deve ser carregado para lançar uma chuva de flechas no ar.





Light Bowgun

Os Light Bowguns, como o nome sugere, são as versões mais leves, que trocam poder de fogo por maior mobilidade. Em Generations, os Bowguns contam com munições internas únicas, usando, assim, menos poder de fogo cru e concentram-se em usar diversas munições, como elementais, *status*, normais e explosivas. Esta arma ainda permite que você utilize dois tipos de equipamentos, o silenciador que reduz o recuo da arma e chama menos atenção dos monstros ou o tambor de força que aumenta o impacto de cada bala.

A maior característica da Light Bowgun é o **Rapidfire**, um mecanismo presente nas armas que permite repartir uma munição especifica em vários projeteis, permitindo aumentar o dano e economizar munição. Além de conseguir aproveitar bem os pontos fracos com balas normais, a Light possui uma grande flexibilidade em combate.

Heavy Bowgun

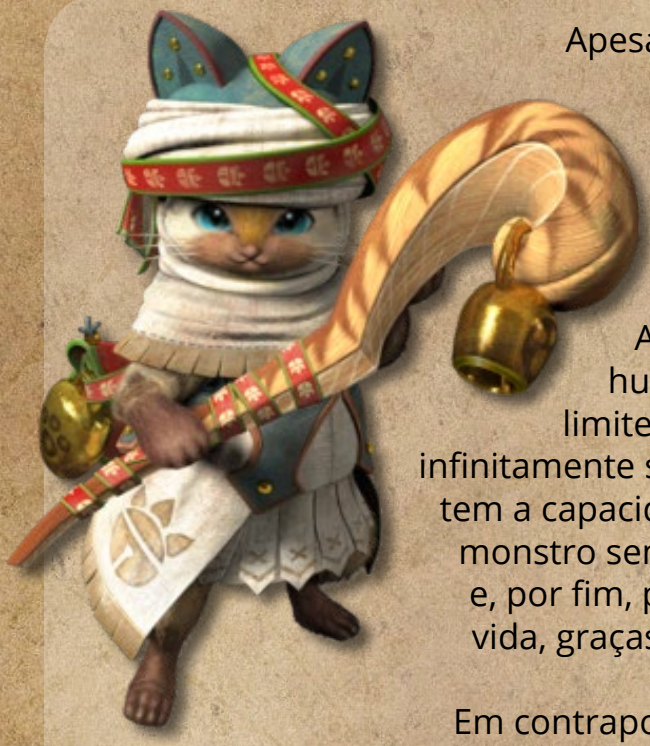
Assim como a Light Bowgun, a Heavy Bowgun é uma arma com ataques a longa distância, de estilo evasivo e armadura mais frágil. Utiliza uma grande variedade de munições, de acordo com a arma equipada. As Heavy Bowguns, como o nome sugere, são as versões mais pesadas, que contam com poder de fogo aprimorado em troca de mobilidade.

A vantagem desta arma em relação aos outros é possibilidade de causar grande dano em poucos segundos, em contrapartida faz com que seu usuário tenha pouca mobilidade e baixa defesa. Especializada em dano cru, as Heavys Bowguns normalmente focam-se nas munições normais e *pierce* para causar um alto dano, podendo equipar na arma um escudo que permite resistir a golpes inesquiváveis ou um tambor de força ela permite uma jogabilidade agressiva.

Seu movimento de combate mais marcante é o **Siege Mode**, que permite sacrificar totalmente sua mobilidade para poder descarregar uma grande quantidade de munição de uma vez só, muito útil em grupo, mas difícil de usar em partida solo. A Heavy Bowgun explora bem as os pontos fracos dos monstros, podendo o acertar com alto impacto e com precisão.



Menção felina - Prowler



Apesar de não ser propriamente uma arma, mas sim um modo de jogo, não poderíamos nos esquecer do Prowler, que é um dos grandes destaques dessa nova versão. Esse modo permite que você jogue com um Felyne, mudando bastante as mecânicas habituais de jogatina.

A principal vantagem dos gatos com relação aos humanos é a sua *stamina*, que passa a não ter um limite, em outras palavras, o jogador pode correr infinitamente sem perder o fôlego. E mais, temo Prowler tem a capacidade de detectar a localização de um grande monstro sem a necessidade de alguma comida especial e, por fim, pode morrer duas vezes antes de perder uma vida, graças a um fruto que carrega sempre consigo.

Em contraposição, o ataque dos felinos é extremamente fraco em comparação ao humano, causando pouco dano. Além disso, eles não podem usar nenhum dos itens que carregam, inclusive poções, fazendo com que eles dependam dos *Equipped Moves*, ou seja, da habilidade especial de outros gatos que o acompanham, caso seu próprio Prowler não tenha nenhuma habilidade que recupere vida.

A melhor arma é você

Definitivamente escolher uma arma não é uma decisão fácil. No entanto, não se esqueça de que você começa o jogo com um exemplar de cada uma delas, logo, você pode testar aquelas mais lhe atraíram e, caso apenas uma não lhe satisfaça, pode investir na construção de mais de um tipo.

Além disso, independente do equipamento que escolher, é necessário que você aperfeiçoe suas habilidades como jogador à medida que você progrida no jogo, caso contrário arma alguma irá lhe salvar.

E então meu caro, qual dessas ferramentas de guerra você mais se interessou? Aguardo seus comentários.



por ***Vitor Tibério***

Revisão: Luigi Santana
Diagramação: Charston Douglas



Top 10: Jogos que fizeram melhor uso do Wii U Gamepad

Quando o Wii U foi mostrado pela primeira vez, em 2011, muito se especulou sobre quais os tipos de jogabilidade inovadora a Nintendo traria para um controle com uma tela no meio. Cinco anos depois, já vimos tudo que o GamePad foi capaz de nos fornecer, ainda mais considerando que o "fim" do console, com **Zelda: Breath of the Wild**, não fará grande uso das funcionalidades do controle. É hora, então, de ver as melhores ideias usadas no GamePad.



10 The Legend of Zelda: The Wind Waker HD

É inegável que a Nintendo tem um carinho especial com suas franquias, e The Legend of Zelda não é exceção. Wind Waker foi lançado originalmente para o GameCube, mas seu remake em alta definição faz-nos pensar que o game sempre foi pensado para uma plataforma como o Wii U.

Apesar de vários jogos terem usado o GamePad para nos mostrar o mapa, um ou outro o fez de forma tão funcional quanto Wind Waker HD. Neste game, a posição de Link na imensidão do Great Sea podia ser vista em tempo real, o que era ainda mais facilitado quando, com um simples toque em uma seção do mapa, o quadrante correspondente ficava maior, destacando-o dos demais e permitindo caçar tesouros sem precisar ficar conferindo várias e várias vezes a posição do jogador em relação aos baús escondidos através de uma tela de pausa.

Através de um sistema de abas, o jogo permitiu também acessar o inventário de Link, e, com um simples arrastar de dedo, um item importante era associado a um botão. E por falar em itens, se o analógico não for preciso o suficiente para o ajuste da câmera, é possível usar os sensores de movimento do GamePad para a função.

The Legend of Zelda: The Wind Waker HD aparece na nossa lista como representante de todos os jogos que fizeram uso da segunda tela do Wii U como mapa e/ou como inventário, a exemplo de The Legend of Zelda: Twilight Princess HD, Darksiders II, Mass Effect 3: Special Edition, Deus Ex: Human Revolution, entre outros.



9 FIFA 13

A Electronic Arts conseguiu fazer um trabalho bem criativo com o GamePad em FIFA 13, dando aos amantes do futebol virtual muito mais do que a simples repetição na tela do controle do que é exibido na televisão — ou, como a função é conhecida, Off-TV Play.

A tela do controle do Wii U é dividida em várias abas em seu canto direito, ficando sempre ao alcance do polegar. Para cada uma delas, algo é exibido no controle.

Por padrão, vemos a repetição da tela da TV, mas com uma câmera móvel que acompanha o movimento do controle — ótimo para ver se aquele jogador está na posição correta para receber aquele passe preciso. Algo também interessante desta aba é poder apontar para o local exato do gol para onde a bola será dirigida, algo que nenhuma outra plataforma foi capaz de fazer.

Outras funções interessantes (em outras abas) são: a possibilidade de levar um jogador a um determinado lugar apenas arrastando-o naquela direção; fazer substituições sem pausar o game; mudar a formação tática do seu time; ver estatísticas da partida em tempo real; e ver a escalação adversária.

FIFA 13 fez um bom uso do GamePad, mas não dá para não imaginar o potencial que a franquia — e consequentemente o estilo — teria no Wii U. Sendo o único jogo de futebol para o console, seria imbatível se tudo isso fosse otimizado e se tivesse sido liberado o uso de dois GamePads na plataforma, que sempre teve forte apelo para o multiplayer.



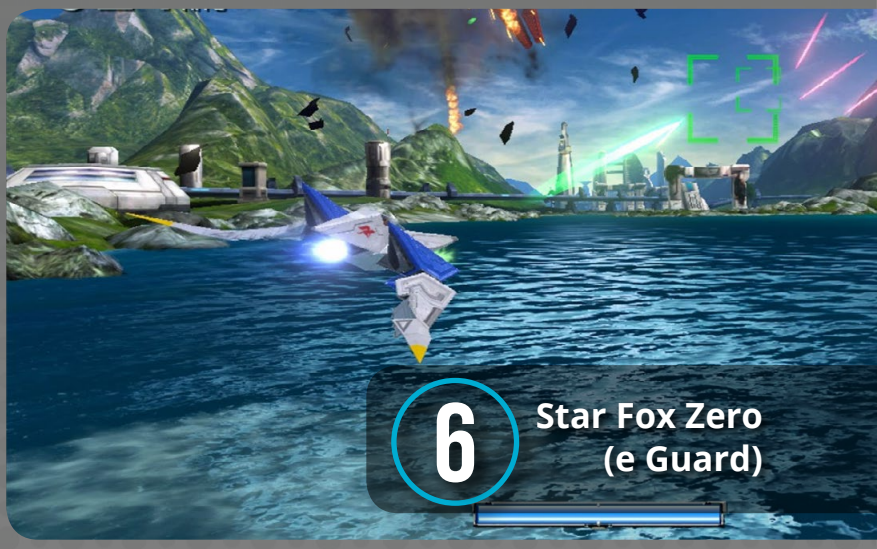
Muito se falou sobre Pikmin 3 não ter uma jogabilidade das mais fáceis com o GamePad, mas, após os lançamentos de Pikmin e Pikmin 2 no Wii, ficou muito difícil bater o Wii Remote com nunchuk como forma de controle para a franquia. Se o jogador usar apenas o GamePad, realmente fica confuso controlar a movimentação dos personagens, direção em que os pikmin são lançados e a câmera com apenas dois analógicos. Acontece que Pikmin 3 parece ter sido criado para ser desfrutado com os dois tipos de controles, Wii Remote conectado a um nunchuk e o GamePad, este preferencialmente apoiado em pé ao lado do jogador. Neste game, o controle com tela mostra uma visão superior do que acontece na televisão, sendo possível pausar a jogatina a qualquer momento apenas deslocando a visão do mapa em qualquer direção usando a tela de toque — o que facilita bastante na criação de estratégias para superar os obstáculos do jogo. Como em Pikmin 3 controlamos três capitães, a visão do GamePad permite mandar um deles a um local e, enquanto este se desloca, é possível ganhar tempo controlando outro capitão, e isso faz toda a diferença no título. Não por coincidência, os personagens do jogo possuem um aparelho chamado KopPad, que transmite chamadas de outros personagens e mensagens de arquivos encontrados pelo cenário. Adivinha onde esses conteúdos são reproduzidos?
Sim, no GamePad, com os respectivos sons sendo reproduzidos com clareza no controle. E se tudo isso não é o bastante para você, em Pikmin 3 ainda é possível usar o controle do Wii U com visão em primeira pessoa para tirar fotos dos belíssimos cenários presentes no jogo, e em seguida postá-las no Miiverse.



7 Xenoblade Chronicles X

RPGs são, normalmente, jogos grandiosos, extensos e com muita, muita coisa para fazer. Xenoblade Chronicles X pega essas características e as leva a outro patamar. Enorme não é uma palavra grande o bastante para descrever o tamanho do mapa do game, que só em missões paralelas pode tomar mais tempo do jogador do que vários outros títulos de peso do mercado. E apesar de X poder ser jogado totalmente como o Wii U Pro Controller, é com o GamePad que a mágica acontece.

Instalar os Data Probes — dispositivos de pesquisa — em seções do cenário abre um enorme leque de possibilidades — como informações do mapa e localização de inimigos — e tudo isso é gerenciado pelo GamePad, em um extenso menu facilmente navegável pela tela de toque. Minar recursos, fazer viagens rápidas, ver a localização do próximo objetivo... são coisas que o jogador de Xenoblade Chronicles X faz com frequência no GamePad. Melhor maneira de desbravar o selvagem planeta Mira não há!



6 Star Fox Zero (e Guard)

Se até agora nossa lista esteve recheada de jogos que fazem uso do toque na tela, chegou a hora de mostrar obras que, além disso, usam com maestria os sensores de movimento do GamePad. Em Star Fox Zero temos uma visão em terceira pessoa da Airwing de Fox McCloud, controlada pelos analógicos do controle, que por sua vez tem a visão em primeira pessoa da nave, bastando movimentá-lo para definir a mira de tiros mais precisos. Considerando os quatro tipos diferentes de veículos que controlamos no game, essa diferença de perspectiva faz toda a diferença na jogatina, e permite movimentos que não seriam possíveis em nenhum Star Fox antes de Zero. Para completar a imersão, os sons dos veículos são transmitidos no GamePad.

Nas cópias físicas do game (e por US$ 60,00 em ambos na eShop) está incluso Star Fox Guard, jogo ao estilo tower defense com a temática de Star Fox. Nele o jogador tem que manter a atenção nas duas telas, tocando na do GamePad para trocar visão para a câmera que atacará os robôs que estão invadindo seu terreno. Apesar da simplicidade, é viciante e explora bem o controle para o gênero.



5 Captain Toad: Treasure Tracker

Esta foi uma grata surpresa no Wii U. Nascido como umas fases “diferentes” em Super Mario 3D World, a nova forma de usar o GamePad ganhou destaque e acabou virando jogo próprio. Em Captain Toad: Treasure Tracker, a grande sacada é mudar a perspectiva de visão para encontrar a saída — e vários segredos — da fase. Como neste jogo a câmera não se move sozinha, cabe ao jogador combinar os movimentos do analógico direito com os do próprio GamePad. A isso, some coisas como soprar o controle para elevar plataformas, tocar na tela para modificar as fases e mover os braços para mirar em obstáculos pelo cenário. Tudo bem que, essencialmente, as funções são as mesmas que em SM3DW, mas ter um jogo apenas com estas características, colocando o Capitão Toad em situações bem diversas, faz toda a diferença na imersão e diversão que o jogo passa.



4 ZombiU

Apesar de ser um dos títulos de lançamento do Wii U, ZombiU ainda foi um dos jogos a fazer mais uso do GamePad. Nele, você controla um sobrevivente em meio a um apocalipse zumbi, tendo como sua principal ferramenta um acessório que tem muita semelhança com o nosso querido GamePad, recebendo instruções de um estranho que usa o aparelho para se comunicar com você.

Na jornada, tudo envolve o controle do Wii U. Primeiro, as instruções passadas pelo estranho misterioso soam através do GamePad, que constantemente mostra o mapa e pontos de interesse nele. Constantemente, o jogador se vê forçado a gerenciar espaços na sua mochila, digitar códigos de portas trancadas enquanto foge de zumbis famintos, ativar um sensor detecta os monstros a sua volta, ligar e desligar a lanterna, trocar de arma e buscar pontos de interesse com o sensor de movimentos. Tudo isso com o GamePad, é claro! Sem dúvidas, a melhor forma de levar uns sustos utilizando o controle do Wii U.



3 Nintendo Land

Nintendo Land é para o Wii U o que Wii Sports e Wii Sports Resort foram para o Wii: todos vieram para demonstrar as funcionalidades da nova máquina da Nintendo. Com a ideia de levar o jogador a um parque temático da empresa, Nintendo Land traz 12 atrações diferentes, cada uma com a temática de uma franquia da Big N e utilizando o GamePad de uma forma particular, principalmente levando aos jogadores a definição da proposta de jogabilidade assimétrica pregada com o lançamento do Wii U.

Nas atrações single player, o jogador faz uso da tela de toque para indicar a direção do vento (em Balloon Trip Breeze) ou desenhar o percurso que Yoshi fará na televisão (em Yoshi's Fruit Cart). Os sensores de movimento são bem utilizados para as curvas da nave de F-Zero (em Captain Falcon's Twister Race) ou determinar a velocidade de movimento de um carro (Donkey Kong's Crash Course). As funções ainda são misturadas para lançar shurikens do controle à televisão (Takamaru's Ninja Castle). Já em Octopus Dance, o jogador deve fazer os movimentos de dança com os analógicos do controle, enquanto presta atenção em ambas as telas. Porém, o prato principal de Nintendo Land sem dúvida são as atrações multiplayer, que mostram conteúdos diferentes em cada tela. Animal Crossing Sweet Day, Mario Chase e Luigi's Ghost Mansion são atrações de perseguição em que quem está com o GamePad não é visto pelos demais jogadores, o que deixa tudo muito interessante. Do lado cooperativo, The Legend of Zelda: Battle Quest transforma o jogador do GamePad em um Link arqueiro, que usa os movimentos do controle para ajuste de mira do arco. Em Pikmin Adventure quem tem o controle de tela faz as vezes de um dos capitães da franquia, só que usando a caneta Stylus para decidir exatamente onde lançar os pikmin. Por fim, em Metroid Blast o jogador tem que derrotar todas as criaturas do cenário, sempre em controle da nave de Samus, tendo que fazê-la se movimentar para frente, trás, cima e baixo, sempre de olho na direção dos tiros.



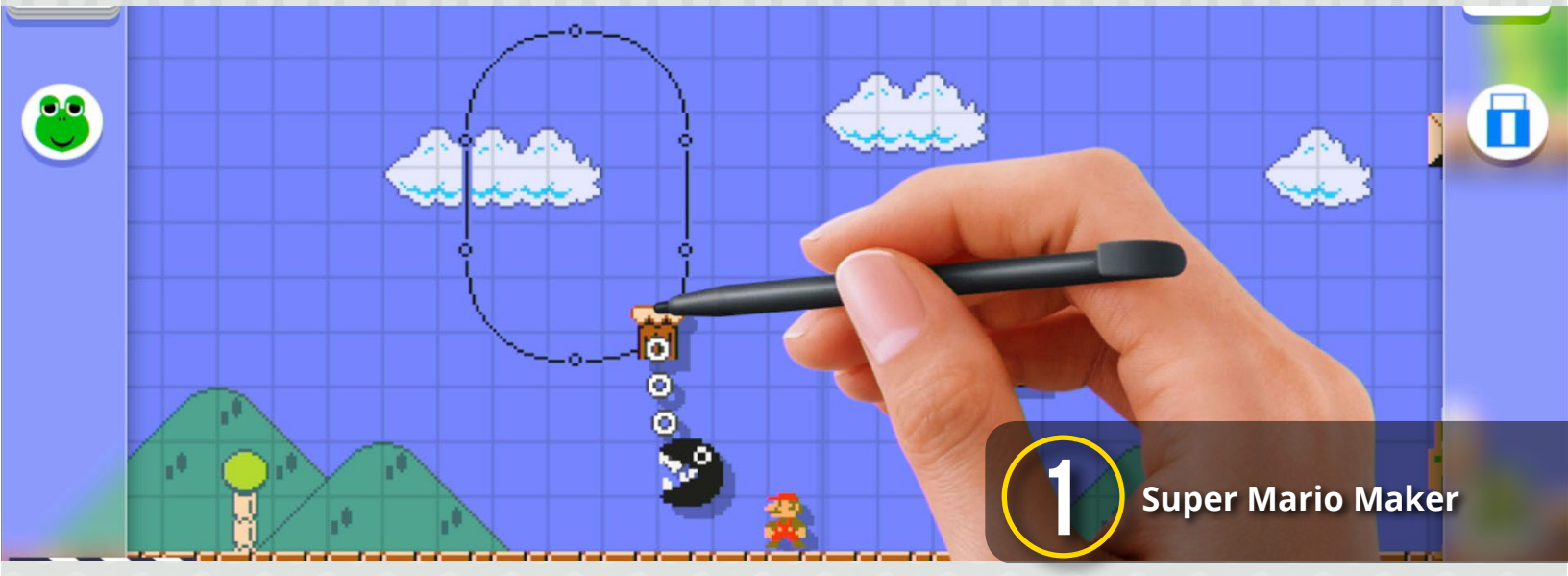
2 Splatoon

Jogos de tiro há duas gerações são mais comuns que Zubat em cavernas dos jogos Pokémon. Diante de tantos nomes de peso, que fazem muito sucesso, já era hora da Nintendo entrar também na brincadeira, mas, claro, com seu estilo próprio. Tendo que oferecer obras que justificassem a compra de um Wii U, o criativo time de desenvolvedores da empresa colocou as mãos na massa e aprontou a obra-prima que é **Splatoon**.



Neste jogo, controlamos uma lula que atira tinta em partidas online de quatro contra quatro. Devemos nadar pelo cenário pintado e derrotar os inimigos com nossas armas coloridas. O mais interessante é que, para isso, a câmera é movimentada pelos sensores de movimento do GamePad, que em sua tela transmite uma visão aérea de tudo que está acontecendo no cenário. Para dinamizar as partidas, basta um toque em cima de um aliado para ser transportado para o local marcado.

Utilizar os controles de movimento pode ser um pouco estranho no começo, mas logo pega-se o costume e inevitavelmente vem à cabeça o pensamento que todos os demais títulos do mercado deveriam oferecer o mesmo tipo de jogabilidade.



1 Super Mario Maker

Apesar de vários criadores de fases de Mario feitos por fãs já existirem há tempos na internet afora, até então a Nintendo nunca havia lançado um oficial. Nosso primeiro lugar nesta lista não poderia ser outro senão **Super Mario Maker**, um daqueles jogos que parecem que só foram possíveis graças a uma tecnologia em específico. No caso, o Wii U e seu controle.

Em termos de quantidade de funções, Super Mario Maker pode não oferecer tanto quanto outros jogos desta lista, porém é incrível como é natural usar o GamePad para criar os elementos da fase, tudo enquanto o jogador (ou visitantes) assiste ao processo de criação pela televisão.

Com a caneta Stylus entre os dedos, as possibilidades oferecidas pelo game são infinitas — além de divertidas, claro. Quer tal trocar o tema da fase com apenas um toque? Ou com um arrastar de dedo definir todos os inimigos e blocos do cenário? Ou sacudir um item ou inimigo para criar modificações dele? A criatividade é sua arma, e a tela do controle tem todas as ferramentas necessárias para que você desafie seus amigos com as mais variadas fases 2D do encanador bigodudo.



por ***Robson Júnior***

Revisão: Luigi Santana
Diagramação: Leandro Alves

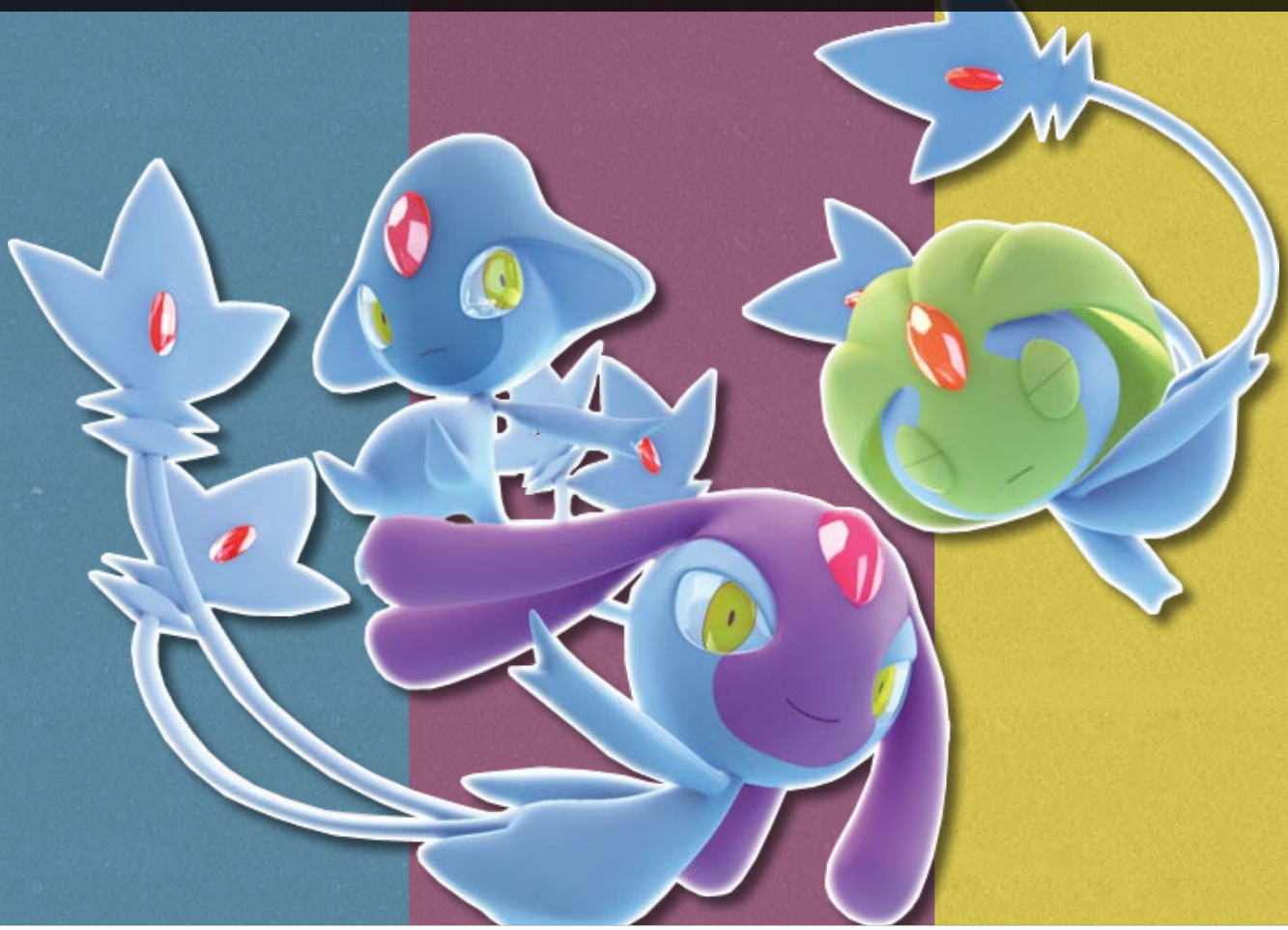


Os Pokémon lendários e míticos da região de Sinnoh

Em 2016, uma das maiores franquias da indústria gamer completa vinte anos de existência: Pokémon. Nessa comemoração tão especial, decidimos falar um pouco sobre as seis regiões que compõem o seu universo — e quem melhor para falar da história desse mundo do que os seus monstrinhos míticos? Continuando por Sinnoh, aventure-se conosco por memórias de jogos que marcaram cada um dos videogames portáteis da Nintendo.

Trio de guardiões dos lagos

Três Pokémon lendários de Sinnoh são chamados de guardiões dos lagos da região. Uxie habita o Lake Acuity, enquanto Mesprit vive no Lake Verity e Azelf no Lake Valor. Cada um deles representa um aspecto da consciência humana: conhecimento, emoção e força de vontade. Seus nomes são junções de nomes de seres mitológicos e os sons de pronomes em inglês (you + pixie, me + sprite, us + elf).



Onde encontrá-los?

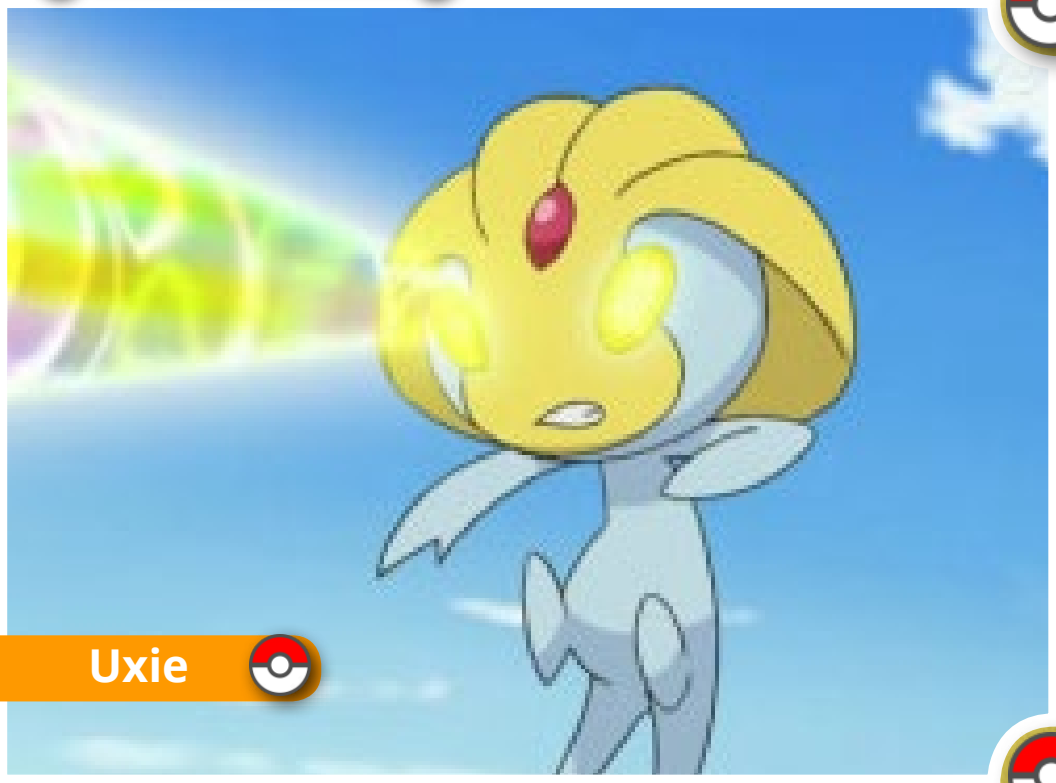
Nas versões **Diamond**, **Pearl** e **Platinum**, cada lendário do trio pode ser encontrado no seu respectivo lago. Enquanto Uxie e Azelf podem ser enfrentados já em um primeiro encontro, Mesprit passa a vagar por Sinnoh. Em **Black 2** e **White 2**, é necessário encontrá-los na Cave of Being para que Uxie, Mesprit e Azelf possam ser encontrados, respectivamente, do lado de fora do Nacrene Museum, na Celestial Tower e na Route 23. Já nas versões **Omega Ruby** e **Alpha Sapphire**, cada Pokémon do trio pode ser encontrado na Nameless Cavern em horários diferentes. Para que este lugar apareça quando se está sobrevoando Hoenn, é necessário ter pelo menos três monstrinhos com felicidade máxima no time.

Uxie

O que a Pokédex tem a dizer?

Conta-se que Uxie pode apagar as memórias de quem vê seus olhos, por isso os mantém sempre fechados. Os mitos apontam que a existência deste Pokémon permitiu que os humanos obtivessem inteligência para resolver problemas e então melhorar sua qualidade de vida.



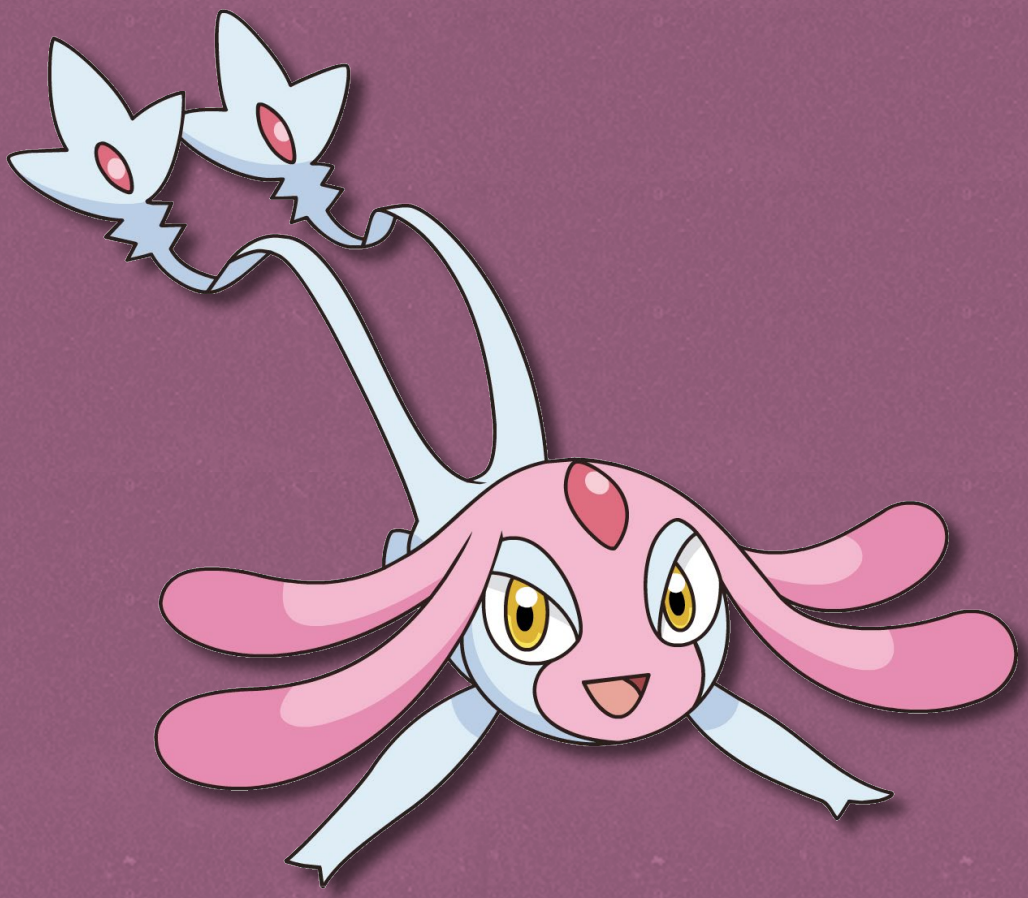


Uxie

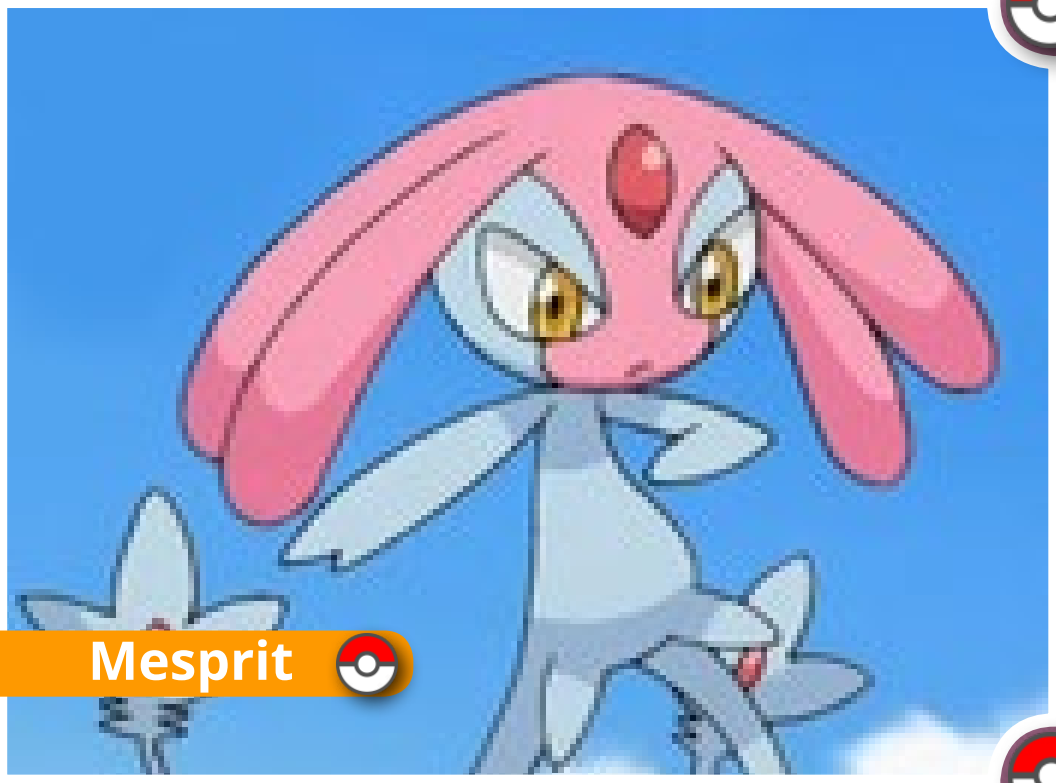




Mesprit



O que a Pokédex tem a dizer?
Mesprit nos ensinou a respeito da nobreza das emoções. Foi este Pokémon quem dotou os corações humanos de sentimentos que vão de amargura a contentamento.



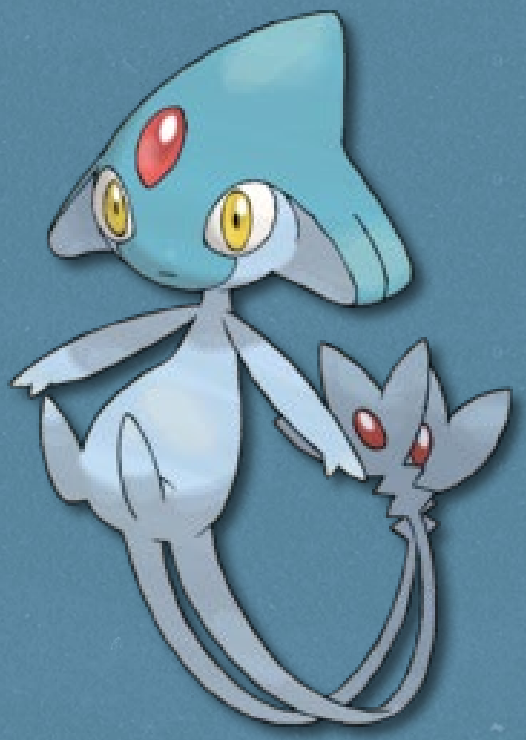
Mesprit





Azelf

O que a Pokédex tem a dizer?
Azelf nos conferiu a determinação necessária para tentar superar qualquer obstáculo proposto durante nossas vidas. Além disso, sua descrição comenta que Uxie, Mesprit e Azelf podem ter nascido de um mesmo ovo.





Azelf





Trio criacional



Os Pokémon que servem de mascotes para Diamond, Pearl e Platinum são comumente chamados de trio criacional, pois foram responsáveis pela criação do tempo, do espaço e da antimatéria. Compartilham entre si, dentre diversas características, o tipo secundário Dragão.

Onde encontrá-los?

Dialga não aparece em **Pearl**, nem Palkia em **Diamond**, mas ambos podem ser vistos em **Platinum**, e sempre no Spear Pillar. Já Giratina está presente nas três versões, mas em locais diferentes; em **Diamond** e **Pearl**, na Turnback Cave, e inicialmente no Distortion World de **Platinum**. Se derrotado nesta versão, Giratina reaparece em sua Altered Forme na Turnback Cave. Com um Arceus de evento, um dos três pode ser encontrado em **HeartGold** e **SoulSilver** após falar com Cynthia nas Sinjoh Ruins. Nos jogos mais recentes, dependendo da versão, Dialga (**Alpha Sapphire**) ou Palkia (**Omega Ruby**) aparece no Dimensional Rift próximo a Dewford Town. Quando ambos estão no time, Giratina pode ser enfrentado no mesmo local.

Dialga



O que a Pokédex tem a dizer?
Dialga tem total controle sobre o tempo; esse conceito teria surgido com o seu nascimento. Com seu poder, ele consegue viajar ao passado e ao futuro facilmente.



Dialga

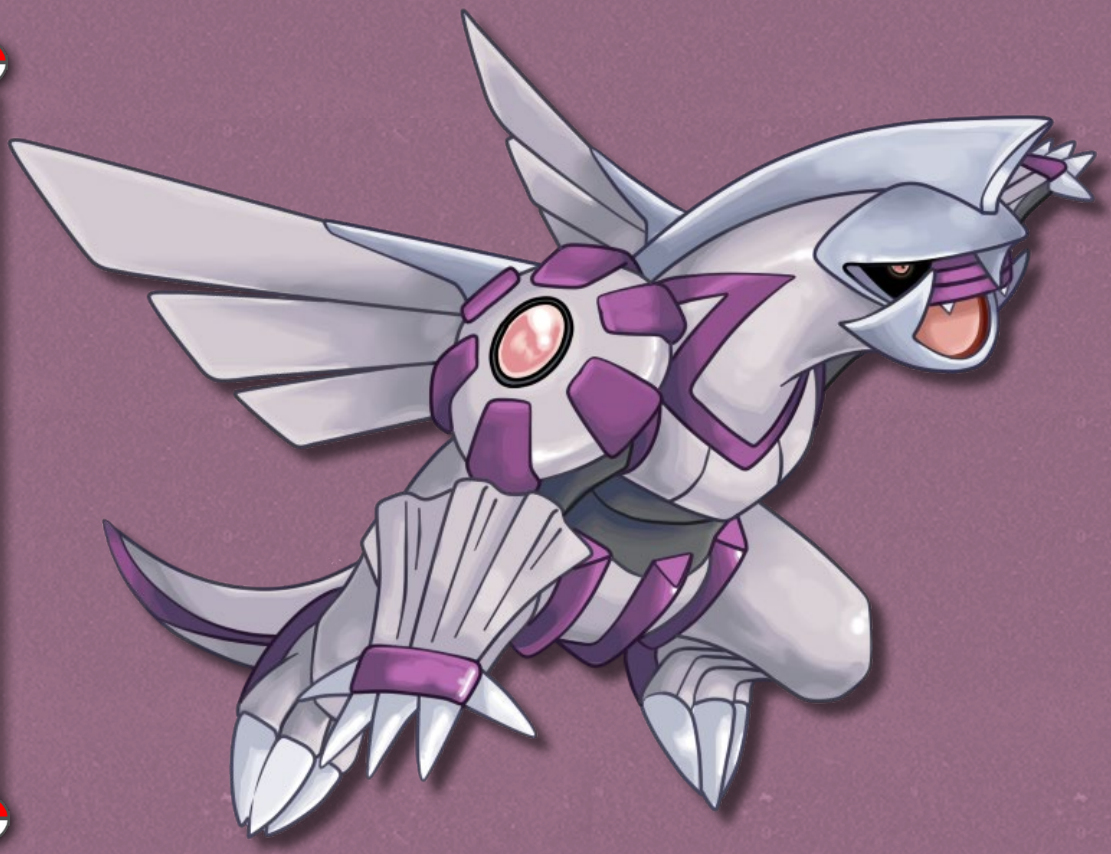




Palkia

O que a Pokédex tem a dizer?

Palkia vive em uma lacuna na dimensão espacial paralela à nossa. Ele pode distorcer o espaço, teletransportar-se por longas distâncias e até entre dimensões. Conta-se que o espaço fica mais estável a cada uma de suas respirações.





Palkia





Giratina

O que a Pokédex tem a dizer?

Giratina vive no Distortion World, um lugar onde tudo é distorcido, estranho e instável. Após ter sido banido por causa de sua extrema violência, passou a contemplar o mundo Pokémon de onde vive. Seus poderes vão além de controlar tempo e espaço, pois tem o domínio da antimatéria.



Quando está no Distortion World, Giratina fica na sua **Origin Forme**, que possui a habilidade Levitate. Já no mundo Pokémon, está sempre na **Altered Forme** — a não ser que esteja segurando o item Griseous Orb, que o converte para a original.



Giratina





Heatran

O que a Pokédex tem a dizer?
Heatran costuma viver em cavernas vulcânicas, utilizando suas pernas para rastejar pelo teto ou pelas paredes. Seu corpo é feito de um aço rugoso, parcialmente derretido em alguns pontos pelo calor que ele mesmo emana.

Onde encontrá-lo?
Nas versões **Diamond**, **Pearl** e **Platinum**, após falar com o avô de Buck na Survival Area, Heatran aparece na Stark Mountain. Em **Black 2** e **White 2**, se o jogador tem a Magma Stone, pode enfrentá-lo na Reversal Mountain. Finalmente, em **Omega Ruby** e **Alpha Sapphire**, Heatran pode ser encontrado em Scorched Slab.



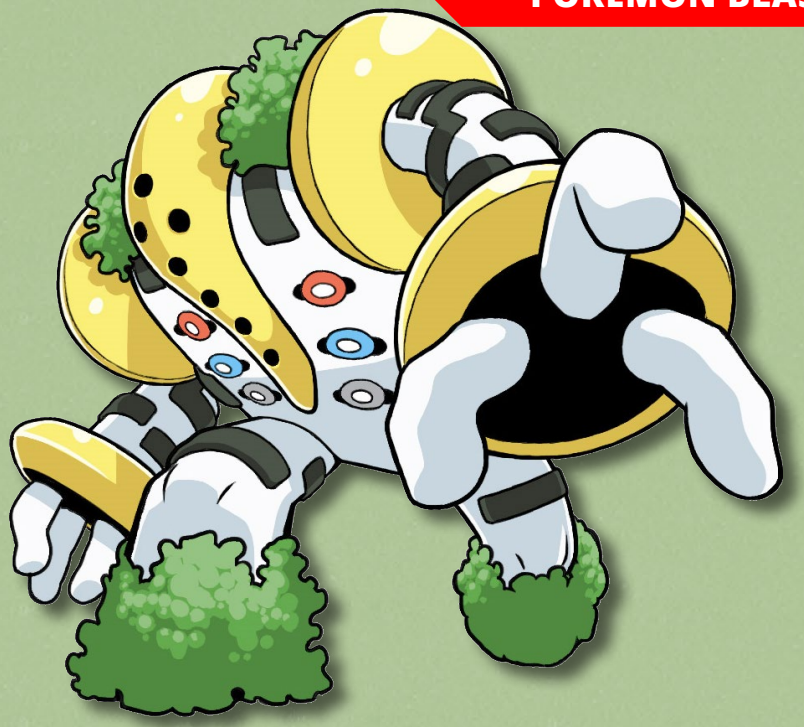


Heatran





Regigigas



O que a Pokédex tem a dizer?

Acredita-se que Regigigas tenha moldado Regirock, Regice e Registeel a partir de argila, gelo e magma, respectivamente. Há lendas que apontam que é tão forte que conseguiu arrastar os continentes do planeta com cordas.

Onde encontrá-lo?

Após obter a National Dex, Regigigas pode ser encontrado no Snowpoint Temple das versões **Diamond**, **Pearl** e **Platinum**. Em **Black 2** e **White 2**, Regigigas está Twist Mountain, que pode ser acessada após entrar no Hall of Fame. Já em **Omega Ruby** e **Alpha Sapphire**, Regigigas pode ser enfrentado na Island Cave após Regice. Entretanto, para todas as versões mencionadas, é necessário que todos os demais Regis estejam no time: Regice, Registeel e Regirock. Nas versões da sexta geração, Regigigas é ainda mais exigente: Regice precisa ter sido apelidado e estar segurando Casteliacone, Never-Melt Ice, Icy Rock ou Snowball.



Regigigas



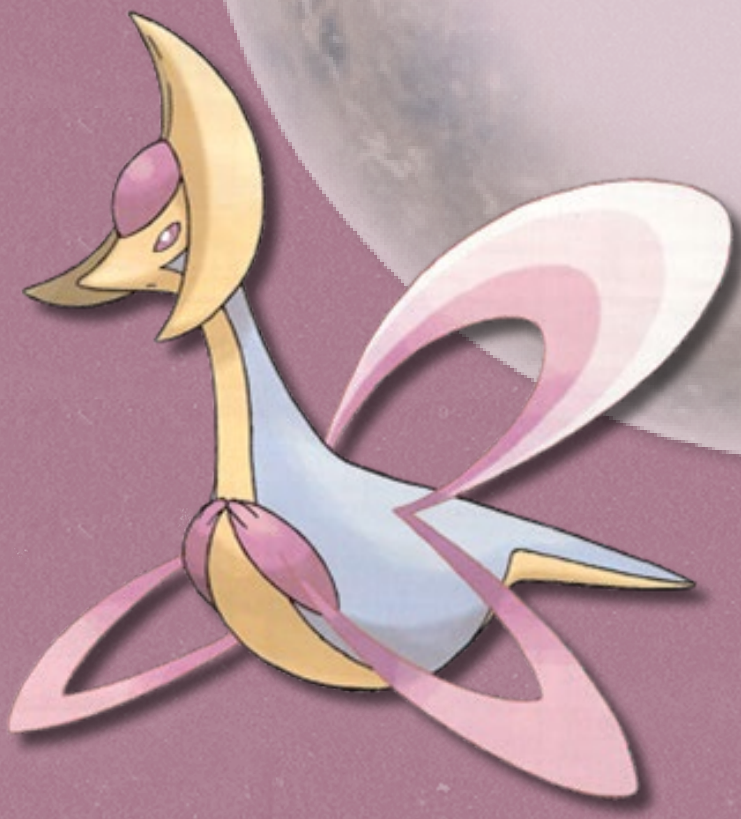


Dupla lunar



Embora não estejam juntos nas numerações da Pokédex, Cresselia e Darkrai apresentam algumas características em comum, o que geralmente os deixa em uma mesma categoria. Além disso, eles são geralmente retratados como inimigos em algumas de suas aparições na franquia. Por agirem em fases lunares diferentes e habitarem ilhas com nomes referentes ao mesmo astro, são chamados de dupla lunar.

Cresselia

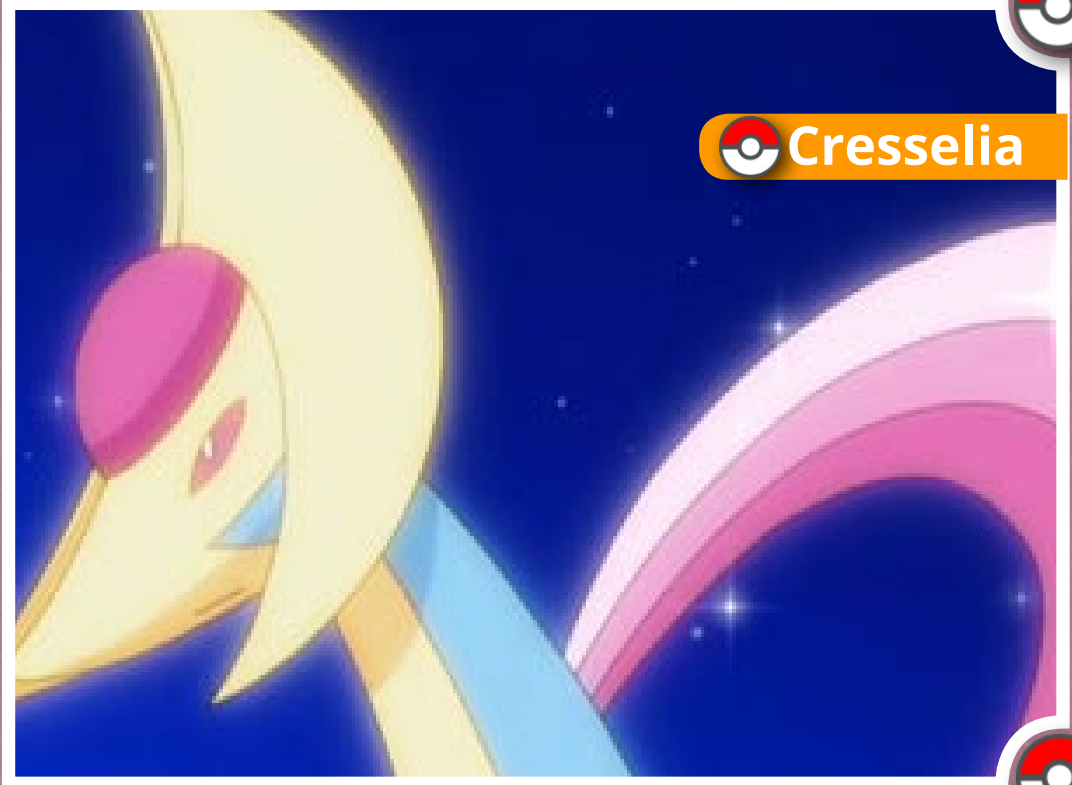


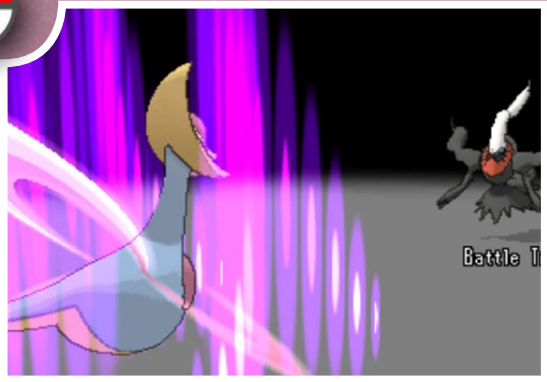
O que a Pokédex tem a dizer?

Cresselia representa a lua crescente. Partículas brilhantes são liberadas de suas penas formando uma espécie de véu. Quem dorme segurando uma de suas penas tem a garantia de sonhos felizes.

Onde encontrá-la?

Ao visitar a Fullmoon Island em Sinnoh, Cresselia foge e passa a vagar pela região em **Diamond**, **Pearl** e **Platinum**. Nas versões **Black 2** e **White 2**, Cresselia aparece se o jogador leva uma Lunar Wing até o centro da Marvelous Bridge. Já em **Omega Ruby** e **Alpha Sapphire**, ela pode ser enfrentada na Crescent Isle.







Darkrai



O que a Pokédex tem a dizer?

Darkrai pode fazer pessoas relaxarem e dormirem, e então causa nelas terríveis e intensos pesadelos. Entretanto, esta é uma forma que encontrou para se proteger, de forma que não é sua intenção causar prejuízos. Ele fica ativo em noites de lua cheia.

Onde encontrá-lo?

Como Pokémon mítico, Darkrai é exclusivo de eventos.

Em comemoração aos vinte anos da franquia, Darkrai foi o quarto Pokémon distribuído neste ano. Os donos de **Pokémon X**, **Y**, **Omega Ruby** e **Alpha Sapphire** puderam recebê-lo no mês de maio através de diversas redes de lojas ao redor do mundo (como a GameStop), mas a distribuição não ocorreu no Brasil.



Darkrai

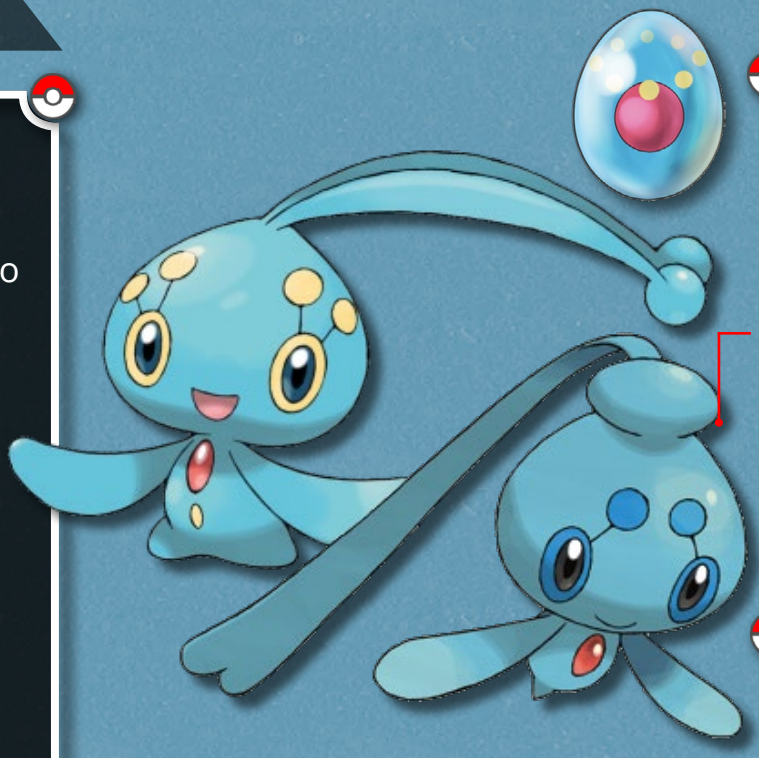




Manaphy

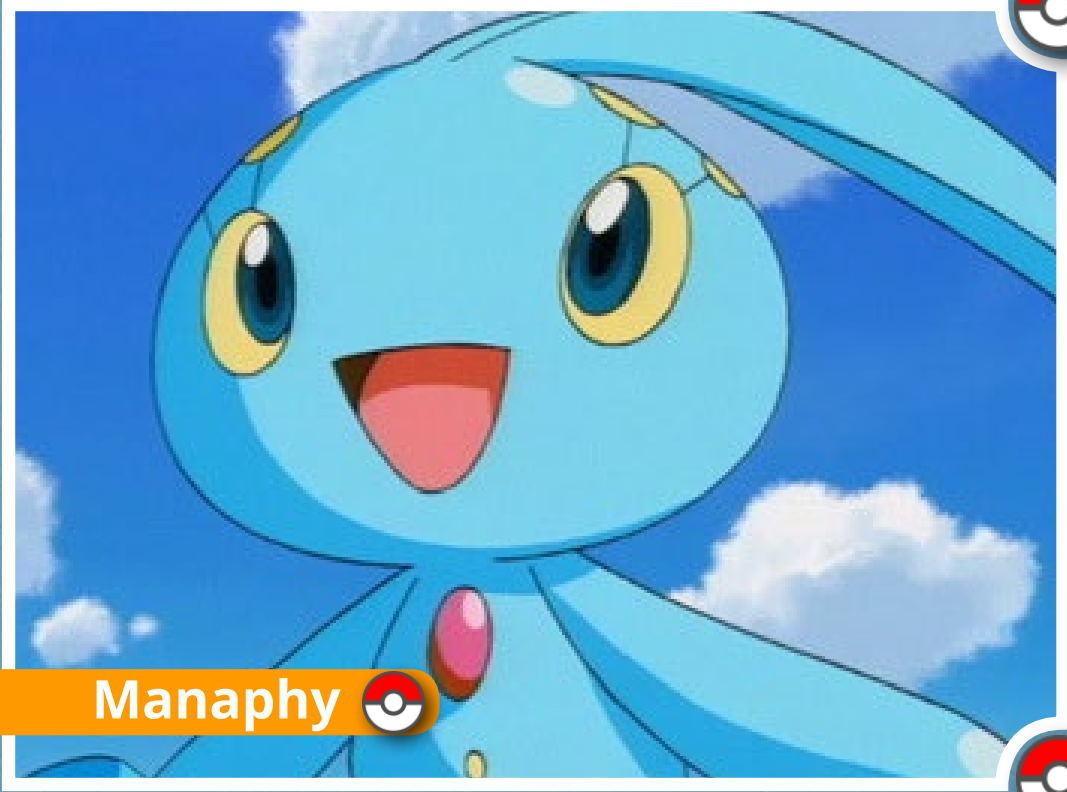
O que a Pokédex tem a dizer?
Uma grande porção de seu corpo é composta por água. Manaphy é bastante suscetível a alterações no ambiente e, ao nascer, tem o incrível poder de fazer amizade com qualquer outro Pokémon.

Onde encontrá-lo?
Como Pokémon mítico, Manaphy é exclusivo de eventos.



Manaphy tem uma peculiaridade interessante: é o único monstrinho mítico capaz de procriar. **Phione** poderia ser considerada uma versão menos poderosa sua, uma vez que nem mesmo evolui em Manaphy.

Em comemoração aos vinte anos da franquia, Manaphy foi o quinto Pokémon distribuído neste ano. Todos os donos de **Pokémon X**, **Y**, **Omega Ruby** e **Alpha Sapphire** puderam recebê-lo através do Mystery Gift durante o mês de junho.







Shaymin

O que a Pokédex tem a dizer?
Shaymin vive em canteiros de flores, onde consegue disfarçar-se. Ele tem o poder de dissolver toxinas no ar para transformar ruínas em um belo bosque. A mensagem que nos transmite é de gratidão, algo que consegue sentir nos demais seres.

Onde encontrá-lo?
Como Pokémon mítico, Shaymin é exclusivo de eventos.



Durante o dia, Shaymin pode mudar para sua **Sky Forme** com o uso de uma flor Gracidea, adquirindo o segundo tipo Voador. Ele volta à sua **Land Forme** caso anoiteça, seja congelado durante uma batalha ou depositado no PC.

Em comemoração aos vinte anos da franquia, Shaymin foi o sexto Pokémon distribuído neste ano. Todos os donos de **Pokémon X**, **Y**, **Omega Ruby** e **Alpha Sapphire** puderam recebê-lo através do Mystery Gift durante o mês de julho.



Shaymin





Arceus

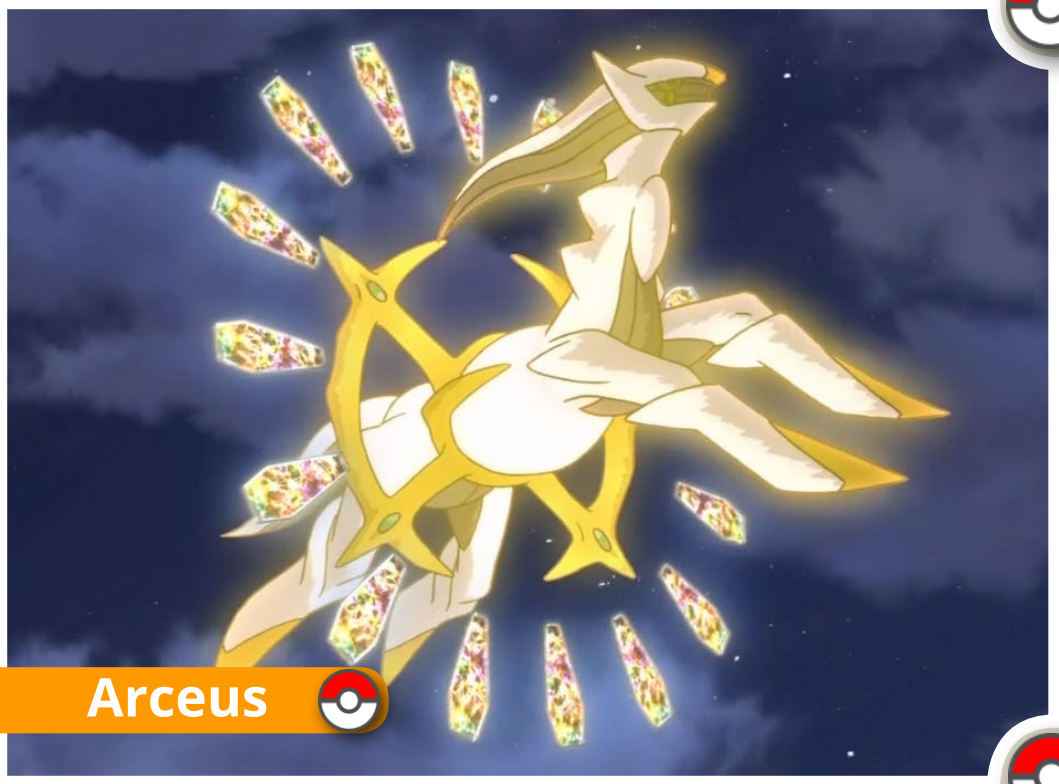


O que a Pokédex tem a dizer?
As lendas de Sinnoh contam que Arceus surgiu de um ovo quando nada existia e, então, moldou o universo com seus mil braços.

Onde encontrá-lo?
Como Pokémon mítico, Arceus é exclusivo de eventos.

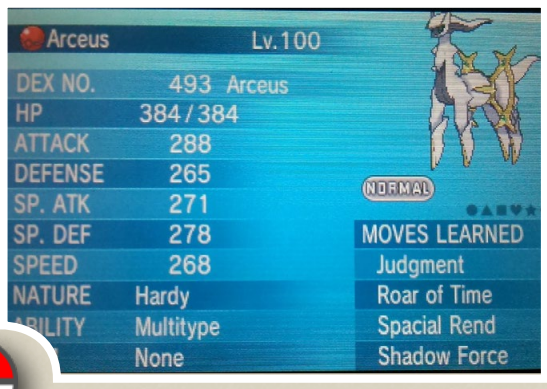
A habilidade única de Arceus, chamada **Multitype**, permite que este Pokémon lendário alterne entre 18 formas de tipos diferentes dependendo de qual Plate esteja (ou não) segurando.

Em comemoração aos vinte anos da franquia, Arceus está sendo o sétimo Pokémon distribuído neste ano. Os donos de **Pokémon X**, **Y**, **Omega Ruby** e **Alpha Sapphire** podem recebê-lo através de diversas redes de lojas ao redor do mundo (como a GameStop), mas a distribuição, que segue até o dia 24 deste mês, não está ocorrendo no Brasil.



Arceus





Novidades de Pokémon Sun/Moon (3DS) em agosto

No dia primeiro de agosto, a Pokémon Company revelou mais uma leva de informações a respeito de Sun e Moon. Desta vez, as novidades incluem: monstrinhos antigos adaptados à região de Alola, Pokémon inéditos e alguns recursos interessantes para os jogos da sétima geração.

As Alola Forms

Não apenas trazendo um crescente número de novos Pokémon, Alola também influenciará os monstrinhos que já conhecíamos. As mudanças promovidas por seus vários microclimas podem ser bastante extremas: alterações drásticas nos habitats, tipos e modo de vida de seus habitantes.





Alolan Exeggutor

Em Alola, Exeggutor é um Pokémon Grama/Dragão e com a habilidade Frisk. A constante incidência de forte luz do sol causou um enorme aumento no pescoço do Pokémon, que passou a ter aproximadamente 11 metros de altura. O monstrinho também ganhou uma quarta cabeça, que fica em sua cauda. Com esta parte de seu corpo, fica mais fácil de atacar partes inacessíveis à sua cabeça principal. O longo pescoço, embora seja uma útil arma, torna-se uma de suas fraquezas em alguns momentos.

Alolan Vulpix

Conta-se que os Vulpix chegaram à região de Alola junto dos humanos, mas que se moveram às montanhas nevadas para evitar os habitats de outros Pokémon. Com isso, deixaram de ser do tipo Fogo e passaram ao tipo Gelo, com habilidade Snow Cloak. Vivem em pequenos grupos para ajudar uns aos outros a sobreviver. Embora não se deem bem com o calor, podem produzir gelo a partir de suas caudas para diminuir a temperatura caso ela exceda o que Vulpix conseguem suportar.





Alolan Ninetales

Os Ninetales de Alola são tratados como emissários sagrados e reverenciados pelos humanos. Eles podem ser bastante gentis e ajudar pessoas que estejam em situações de perigo, mas tornam-se agressivos a qualquer coisa que ameace a integridade de seus territórios. Com o pelo que reveste seus corpos, Ninetales podem gerar cristais de gelo para bloquear ataques ou lançar bolas de gelo tão poderosas que podem pulverizar rochas. Além do tipo Gelo como Vulpix, Ninetales também são do tipo Fada.

Alolan Sandshrew

Embora os Sandshrew encontrassem abrigo em áreas desérticas, as frequentes erupções nestas áreas fizeram com que esses Pokémon migrassem às montanhas nevadas. Daí, os Pokémon do tipo Solo tiveram seus corpos adaptados ao novo clima e tornaram-se Gelo/Aço. Suas capacidades defensivas cresceram consideravelmente, mas perderam flexibilidade e velocidade.





Alolan Sandslash

Os espinhos nas costas dos Sandslash de Alola são fragmentos de gelo longos e afiados. Quando inimigos poderosos aparecem, Sandslash escondem-se na neve, deixando apenas esses espinhos à mostra. Embora sejam naturalmente mais pesados e, portanto, mais lentos, Sandslash conseguem compensar isso com estratégias interessantes em seu habitat natural.

Novos Pokémon

Oricorio é um Pokémon pássaro que adquire diferentes estilos a depender da ilha em que vive. Com sua habilidade Dancer, qualquer movimento de dança utilizado pelo oponente é automaticamente copiado logo em seguida, trazendo consigo os mesmos benefícios. Seu movimento de assinatura, Revelation Dance, varia de tipo de acordo com o estilo atual de Oricorio.



Os diferentes estilos de Oricorio

Oricorio **Baile Style** dança apaixonadamente. Enquanto dança, libera sua macia penugem, que pode ser inflamada para desferir poderosos golpes de fogo.



Oricorio **Pom-Pom Style** é muito amigável, dançando para animar aqueles que estejam se sentindo tristes. Quando dança, carrega suas penas com eletricidade para liberar intensos choques elétricos nos oponentes.



Às vezes pode ser difícil lidar com o lento ritmo de vida de Oricorio **Pa'u Style**. Conta-se que sua dança expressa gratidão aos guardiões Pokémon.



Oricorio **Sensu Style** é calmo e reservado. Em sua dança, ele coleta os espíritos vagando ao seu redor e utiliza seu poder para melhorar habilidades de batalha. Comenta-se que as pessoas de Kanto lembram de sua região natal quando o veem dançar.





Minior, Rocha/Voador, são formados na estratosfera e vivem absorvendo detritos ao seu redor. Quando tornam-se pesados, caem em direção à superfície do planeta — daí estão na categoria Pokémon Meteoro. Durante a batalha, Minior têm habilidades de defesa incríveis e não podem sofrer mudanças de status. Entretanto, quando seu HP vai abaixo da metade, sua carapaça rompe, deixando o núcleo à mostra (resultado de sua habilidade Shields Down). A partir daí, Minior tornam-se melhores em ataque.



Yungoos evolui em **Gumshoos**, também do tipo Normal. Ao contrário de sua pré-evolução, Gumshoos espera pacientemente sua presa, observando seus padrões de movimento para escolher o melhor momento de atacar. Sua persistência é tamanha que não hesita mesmo tendo que ficar completamente imóvel por um longo tempo. Entretanto, quando o sol se põe, sua energia cai e ele pega no sono.

Fomantis e Lurantis formam uma nova família Pokémon do tipo Grama. Fomantis tem hábitos noturnos e realiza fotossíntese enquanto dorme durante o dia. Toda vez que o sol se põe, ele procura um novo local para seu descanso. O processo de fotossíntese é de extrema importância para que Fomantis adquira força e a coloração de sua forma evoluída.



Lurantis atrai oponentes por seu aroma e aparência semelhantes aos de uma flor para então derrotá-los. É considerado por muitos o Pokémon do tipo Grama mais bonito que existe, e a preservação de sua beleza requer bastante dedicação de seu treinador. Lurantis pode aprender o poderoso movimento Solar Blade. Como Solar Beam, o Pokémon absorve energia solar e ataca no turno seguinte.



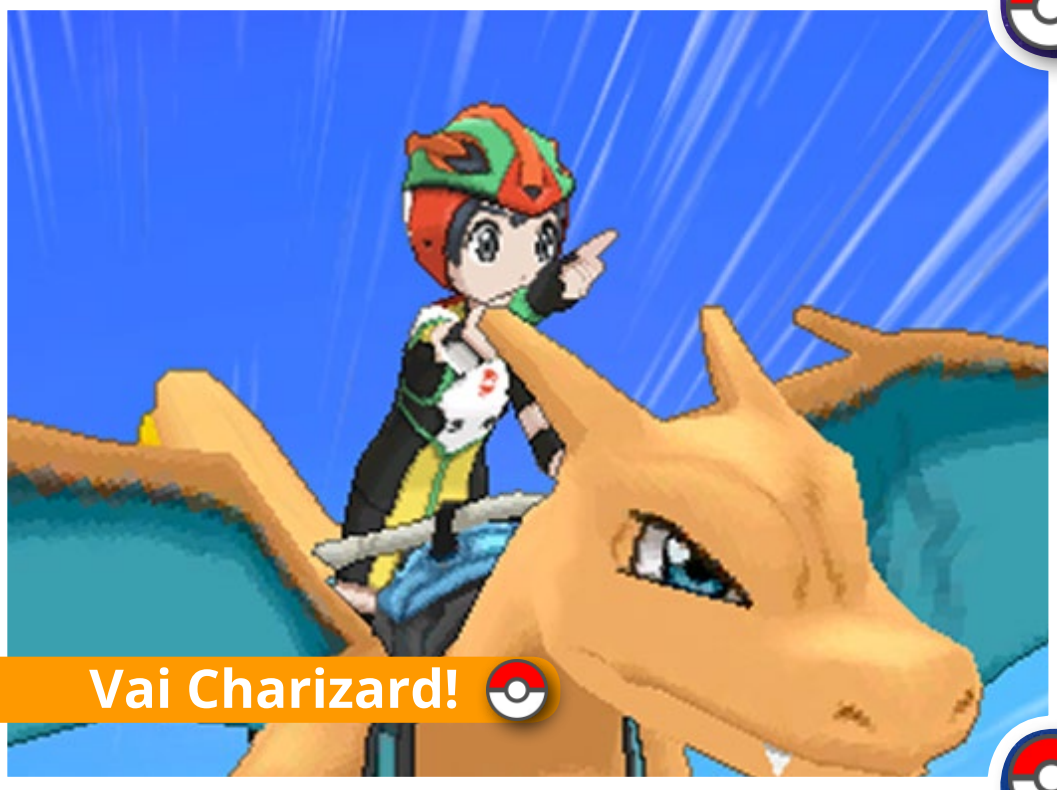


Mudbray foi anunciado como pré-evolução de Mudsdale. Antigamente, este Pokémon estava presente em todo o mundo. Entretanto, por ter sido muito caçado, quase entrou em extinção, de forma que só podem ser encontrados em Alola. Mudbray tem uma força incrível para seu tamanho, chegando a carregar 50 vezes seu próprio peso. Este Pokémon adora brincar na lama e é amigável enquanto tiver esse recurso à disposição.

Poké Ride

É da própria cultura de Alola ter a ajuda de certos Pokémon para explorar os mares, a terra e os céus, algo conhecido como Poké Ride. Embora não seja possível utilizar seus próprios monstrinhos, estes podem ser recrutados a qualquer momento. Isso mostra que, em Alola, Pokémon e humanos vivem em uma harmonia nunca vista nas demais regiões já exploradas.





Vai Charizard!





Island Challenges

Outro interessante aspecto da cultura da nova região são os Island Challenges. É um rito de passagem aventurar-se pelas quatro ilhas principais que formam Alola, superando diversos desafios pelo caminho para promover o crescimento dos jovens como treinadores. Diferentemente de outras regiões, não há apenas batalhas Pokémon; outras atividades incluirão coletar itens ou responder a quizzes, por exemplo.

Ao final de cada prova, um Pokémon Totem espera para ser enfrentado. Ao contrário dos demais monstrinhos, estes são maiores e emanam uma aura especial. Durante a batalha eles podem chamar aliados para atacar em conjunto e tornar a missão ainda mais difícil. A fronteira final, chamada Grand Trial, é uma batalha Pokémon contra o kahuna da ilha, um líder escolhido pelas próprias deidades da região. Vencendo esta batalha, o treinador é reconhecido publicamente e pode seguir adiante.

Cada prova tem um capitão, a pessoa que guia os treinadores que tentam passar pelos desafios da respectiva ilha.

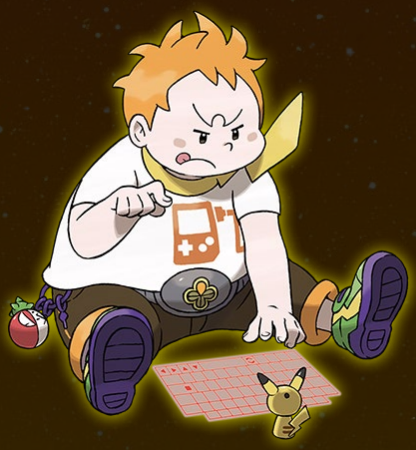
Lana é especialista no tipo Água e bastante dedicada às suas irmãs mais novas.





Mallow é expert com os Pokémon do tipo Grama; adora cozinhar, mas apresenta um gosto peculiar.

Sophocles especializa-se nos monstrinhos do tipo Elétrico e inventou diversas máquinas.



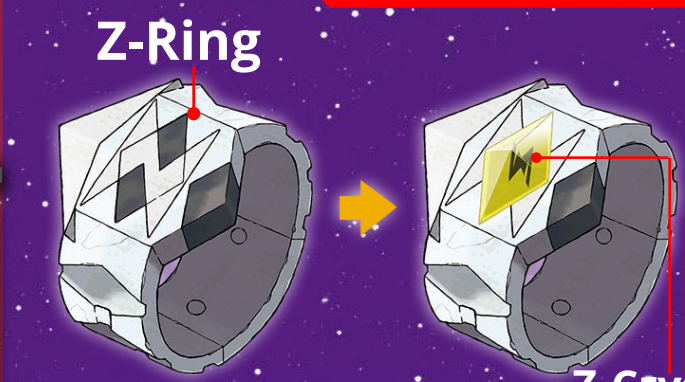


Kiawe é especialista no tipo Fogo e estuda as danças da região de Alola ao lado de seu Marowak.

Os Z-Moves

A sétima geração trará um novo recurso às batalhas Pokémon: os chamados Z-Moves. Estes poderosos movimentos só podem ser utilizados uma vez por batalha, quando os desejos de Pokémon e treinador entram em sincronia. Todos os monstrinhos podem utilizar Z-Moves, que variam de acordo com seus tipos.

É necessário ter um bracelete chamado **Z-Ring** e **Z-Crystals**. Para usar um **Z-Move**, o Pokémon deve saber um movimento do tipo correspondente ao Z-Crystal que está segurando: há cristais de cada tipo espalhados por toda a região. Durante sua execução, o treinador faz uma pose especial para sincronizar-se com seu Pokémon.







Antes uma dança?





Continue conosco acompanhando as novidades de Pokémon Sun e Moon (3DS) até o lançamento em 18 de novembro deste ano.

Revista GameBlast 22

Neste mês, a revista GameBlast entra com tudo no torneio de lutas de ,The King of Fighters.



Veja também nossa análise de No Man's Sky, a discussão sobre Resident Evil e muito mais!

Baixe já a sua!

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista