

NINTENDO BLAST

www.nintendo.com.br

ITEM BOX:

DO 3000 AO G-00: TODAS
AS VERSÕES DO POLTERGUST

DICAS E TRUQUES:

AS PRINCIPAIS DICAS PARA
COMEÇAR BEM EM OVERWATCH
NO SWITCH

RINGFIT ADVENTURE:

ENTENDA A NOVA EMPREITADA
FITNESS DA NINTENDO

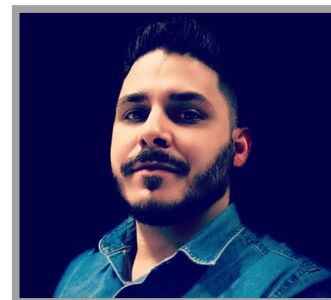

Luigi's
Mansion™ 3

#119 OUT
2019



Doces ou travessuras?!

E chegamos em outubro, mês dos sustos, fantasmas e doce ou travessuras. Para nós, nintendistas, este é o mês da caça aos fantasmas com o brother mais bacana de todos os tempos em **Luigi's mansion 3** para o Nintendo Switch. Portanto, trazemos diversas matérias especiais sobre a franquia, além, é claro, da prévia deste jogo. Ainda nesta edição, saiba mais sobre o **RingFit Adventure** e todas as novidades de **Pokémon Sword/Shield**. Boa leitura! - **Leandro Alves**

ITEM BOX
Do 300 ao G-00: Todas as versões do Poltergust **04**



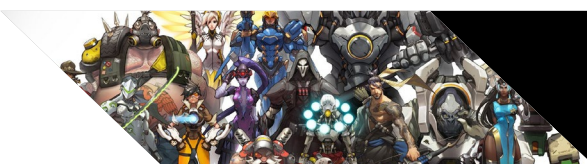
PRÉVIA
Luigi's Mansion 3 (Switch) **09**



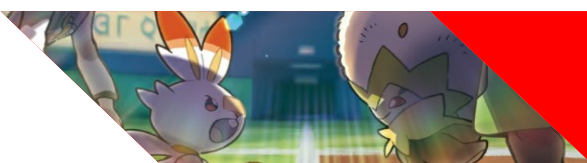
TOP 10
Vilões sobrenaturais de Super Mario **19**



RING FIT ADVENTURE
A nova empreitada *fitness* da NINTENDO **32**



DICAS E TRUQUES
Seja o melhor agente de Overwatch (Switch) **40**



POKÉMON BLAST
Live de 24h do Pokémon Sword and Shield (Switch) **48**



ANÁLISE
Dragon Quest III (Switch) **ONLINE**



DE COADJUVANTES A HERÓIS
A vez dos "secundários" da série Mario brilharem **ONLINE**

NINTENDO BLAST

DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO
Leandro Alves
Sérgio Estrella

DIRETOR EDITORIAL
Leandro Alves

DIRETOR DE PAUTAS
Francisco Camilo
Vinícius Veloso

DIRETOR DE REVISÃO
Pedro Franco

DIRETOR DE ARTE
Leandro Alves

DIRETOR DE DIAGRAMAÇÃO
Lucas Gallego

REDAÇÃO
Giba Hoffmann
Ivanir Ignacchitti
Renan Rossi
Victor Carozzi
Vinícius Veloso

REVISÃO
André Luís C. de Carvalho
Davi Sousa
Henrique Moreno
Ícaro Sousa
Luigi Santana
Vladimir Machado

DIAGRAMAÇÃO
Daniel Andrade
Leandro Alves
Lucas Gallego
Lucas Keven
Yury Trindade

ILUSTRAÇÃO
Lucas Gallego

CAPA
Leandro Alves

HQ Blast

"Deixa para os profissionais..." por *Lucas Gallego*



FAÇA SUA ASSINATURA
GRÁTIS
DA REVISTA
NINTENDO BLAST!

ASSINAR!

E receba todas as edições em seu computador, smartphone ou tablet com antecedência através do seu e-mail!

por Renan Rossi

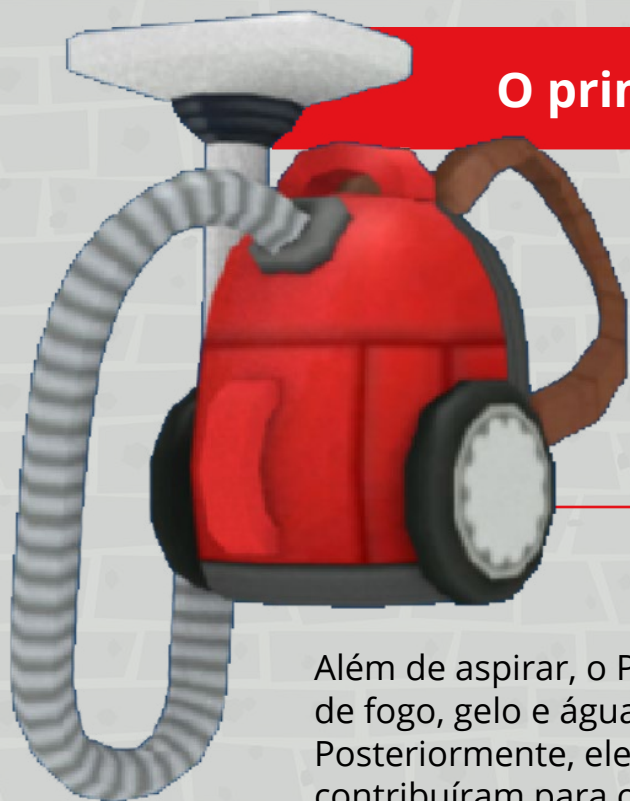
Revisão: Vladimir Machado
Diagramação: Lucas Gallego



DO 3000 AO G-00: TODAS AS VERSÕES DO POLTERGUST

As terríveis aventuras de Luigi pelos cantos mais obscuros do Reino do Cogumelo não seriam as mesmas sem toda a parafernália tecnológica desenvolvida pelo brilhante e maluco cientista Dr. Elvin Gadd. Já tivemos mapas em telas do Game Boy Horror, teletransportadores e máquinas que transformam fantasmas em quadros. Mas nada equipara-se ao futurístico **Poltergust** e suas variações.

O primeiro a gente nunca esquece



Companheiro inseparável de Luigi a partir do primeiro **Luigi's Mansion** (GC, 2001), o aspirador de pó sugador de entidades malignas (e de qualquer outra coisa que estiver em seu caminho) foi o item que definiu a jogabilidade da franquia. Chamado de **Poltergust 3000**, a arma ajudou Luigi a combater os fantasmas da mansão que ele havia ganhado como prêmio de um sorteio. Que sorte!

Além de aspirar, o Poltergust ainda disparava rajadas elementais de fogo, gelo e água durante a jornada para capturar fantasmas. Posteriormente, eles eram levados para as experiências de E. Gadd e contribuíram para o desenvolvimento de novas versões do aparelho, algumas imprescindíveis e outras estranhamente bem-vindas.





Mais que um aspirador

Em 2003, em **Mario & Luigi: Superstar Saga** (GBA), o aparelho foi atualizado para a versão **Super Poltergust 3001**, dessa vez sob o controle de E. Gadd, que o utilizava como um tipo de propulsor aéreo para viajar em alta velocidade.

E se era velocidade sua nova função, o **Poltergust 4000** literalmente tornou-se o veículo de **Luigi em Mario Kart DS** (2005). Com um design curiosamente interessante, virou um dos karts mais esquisitos da série, tanto que sua popularidade o fez retornar em grande estilo em **Mario Kart Tour** (Android/iOS, 2019).



Já a atualização **Poltergust 5000** foi essencial em **Luigi's Mansion: Dark Moon** (3DS, 2013), incluindo novas funções, entre elas o strobobulb, dispositivo que libera altas concentrações de luz para paralisar os fantasmas, e o dark-light device, que permite o uso de luz negra para materializar segredos invisíveis. A captura de fantasmas também ficou mais rápida com novos efeitos de sucção.

O Poltergust 5000 também foi o astro da vez como Final Smash de Luigi na série **Super Smash Bros.** e, para os mais apaixonados, **Luigi's Mansion Arcade** colocava nas mãos do jogador uma réplica do aspirador mais famoso dos games.




Pau para toda obra

Preparado para entrar em ação novamente, Luigi terá, em **Luigi's Mansion 3** (Switch, 2019), a companhia do **Poltergust G-00**. Diferente das versões anteriores, o G-00 é uma alusão à palavra inglesa goo, que significa gosma/meleca e serve para criar sua cópia pegajosa, Gooigi. O clone ajuda o encanador a acessar áreas secretas e ativar mecanismos.

A nova arma também é capaz de atirar desentupidores, que grudam em objetos ou inimigos, quebrando suas defesas ou ajudando na desobstrução de passagens. Ainda pode ser atirado no teto e funcionar como um cipó para Luigi atravessar buracos.



Nas batalhas contra fantasmas, o G-00 ainda permite, após prender-se a um inimigo, lançá-lo ao chão para causar mais dano e até mesmo atingir outros fantasmas próximos. Ao se ver cercado, Luigi pode ativar a função *burst*, que cria uma onda de choque para afastar ameaças e fazê-lo dar pequenos saltos.

Nada mal para um aspirador de pó que definiu todo o sucesso da franquia mais medonha dos irmãos Mario. E no que depender da mente criativa de E. Gadd, mais esquisitices chegarão. Sorte a nossa. 



Switch

*por Victor Carozzi**Revisão: Henrique Moreno
Diagramação: Lucas Gallego*

Luigi's Mansion™

**PROMETE NOVOS SUSTOS
E MUITA DIVERSÃO**

Todo mundo merece umas férias, até mesmo o Super Mario! Caramba, são muitos mundos para explorar, luas e estrelas para coletar, princesas e camponeses para salvar, e tudo o que o nosso encanador mais precisa é de um pouco de sossego. Pois ele conseguiu, estava tão sossegado que foi raptado e agora resta a Luigi resgatá-lo... outra vez!

De férias com os fantasmas!

Mario, Luigi, Peach e alguns Toads foram visitar um hotel imenso chamado de Last Resort (trocadilho do inglês, que pode significar tanto “último” como “durar” ao mesmo tempo), onde os nossos amados habitantes se acomodam para um período relaxante. O problema é que todos são raptados com exceção de Luigi, e cabe a ele salvar seus amigos.



O que não é problema, não é mesmo? Luigi já embarcou em mil e uma aventuras com Mario, o seu único medo são os fantasmas... uma pena que eles estão em um hotel mal-assombrado. Mas nada tema! O Professor E. Gadd, cientista meio doido e criador da e da melhor arma contra fantasmas: a **Poltergust G-00!**



E agora o aspirador de almas penadas está de cara nova; além de sugar os espíritos zombeteiros que assombram o castelo, a máquina trouxe de volta a lanterna com luz estroboscópica, perfeita para assustar os fantasmas, e também a opção de luz negra, para encontrar itens secretos.



Além de contar com as funcionalidades já esperadas, a máquina agora vem com a possibilidade de atirar ventosas com o bocal. Essa função vai servir para que Luigi consiga não somente desarmar fantasmas com escudos, mas também atravessar todos as quebra-cabeças e peças que o hotel e seus habitantes pregarem no encanador esverdeado.

Luigi também poderá usar a Poltergust G-00 como um propulsor para evitar ser atacado por uma horda de fantasmas, o jato de ar é poderoso o suficiente para impulsioná-lo para o ar e também repelir inimigos que estiverem rodeando o nosso amedrontado herói.



E, por fim, a nova habilidade de Luigi é o arremesso, primeiro movimento ofensivo na série. A manobra vai servir para tirar pontos de vida (ou morte?) dos fantasmínhas. Funciona assim, quando um fantasma estiver preso na sucção da Poltergust, Luigi o arremessa para o outro lado com toda a sua força, isso irá parar a entidade de fugir, assim como tornará a captura ainda mais fácil. E, de quebra, é possível acertar outros fantasmas que estiverem ao redor, demais, né não?

Uma nova mansão

Uma das coisas que mais chama a atenção nesse futuro game é a sua ambientalização que, de longe, é a mais ambiciosa e detalhada da série. Não me leve a mal, **Luigi's Mansion** (NGC) e **Dark Moon** (3DS) tinham cenários maravilhosos, mas esse, pelos vídeos de gameplay e trailers, parece ter um zelo ainda maior, o que torna toda a experiência ainda melhor.



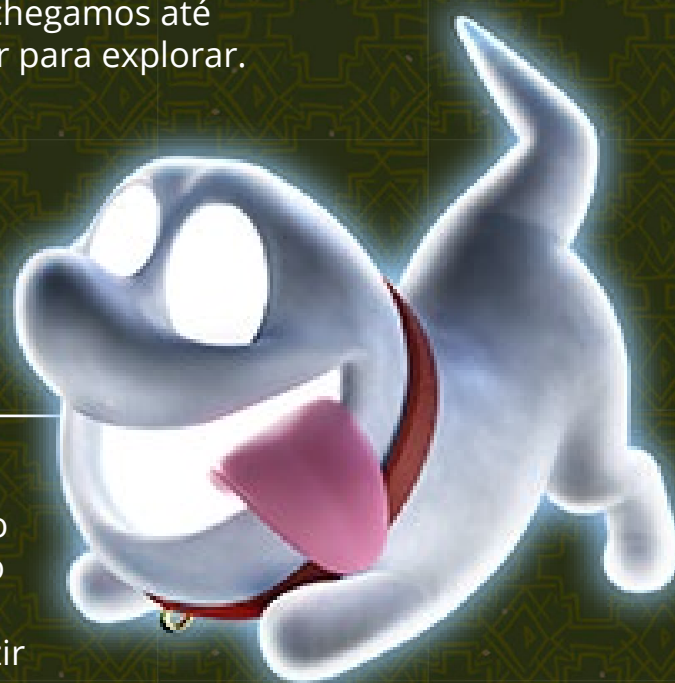
Luigi deve avançar até o topo da construção para salvar seus amigos, para isso ele deve avançar de andar em andar, sugando fantasmas para recuperar todos os botões do elevador. Cada chefe de andar, supostamente, tem o botão do andar seguinte e Luigi terá que superar seus medos para assegurar que seus amigos sobreviverão para contar mais uma história.



Não se sabe ainda quantos andares serão no total, mas cada um deles possui uma ambientação única, já foram revelados andares com tema egípcio, musical, um que imita um estúdio de cinema, enquanto outro é um restaurante com temática de piratas e chegamos até mesmo a ver uma selva. O que não vai faltar é lugar para explorar.

E, por falar em explorar, não se esqueça que em Luigi's Mansion é preciso coletar dinheiro, pois as moedas podem servir para comprar ajudas do Virtual Boo - para aqueles que não sabem, o guia de Luigi na série é sempre uma paródia dos portáteis da Nintendo - e Ossos de Ouro para o **Polterpub**, o cachorrinho fantasma que acompanha Luigi desde Dark Moon.

Como já disse, as ambientações estão vivas, é como se o hotel fosse um enorme personagem dentro do jogo. Mesmo se tratando apenas de vídeos curtos dos cenários, já é possível ver o cuidado em produzir cada cantinho que o olho do jogador pode alcançar.



Gooigi e o multiplayer

Apresentado originalmente no remake de Luigi's Mansion para 3DS, **Gooigi** é uma cópia melequenta do assustado encanador. Diferentemente da primeira versão, agora o clone de gosma possui um papel crucial na evolução da aventura, haverá partes em que não será possível prosseguir sem Gooigi, pois apenas ele é capaz de atravessar espinhos e portas sem se machucar.

O clone é produzido diretamente da Poltergust, ele é ejetado da máquina e se põe a serviço logo em seguida. Para comandar Gooigi é preciso deixar Luigi desprotegido, é como se a mente do encanador viajasse entre os corpos. Sempre sem esquecer que o corpo principal é o de Luigi. E não deixe Gooigi encostar em água, seu corpo melequento irá dissolver e o jogo retornará para onde o corpo de Luigi se encontra.



Não é a primeira vez que a Nintendo traz a possibilidade de uma experiência multiplayer em um jogo fundamentalmente single-player. Mas, dessa vez, o alter-ego de gosma não é como uma Luma secundária e descartável em **Super Mario Galaxy 2** (Wii) ou uma divisão que poderia comprometer o desenvolvimento ativo do jogo, como em **Super Mario Odyssey** (Switch).

Googigi e Luigi possuem os mesmos atributos para realizar o básico: sugar os inimigos. Os dois possuem vantagens e desvantagens que fazem ambos serem cruciais para a jogatina, independente de como está sendo jogado, isso é uma novidade que custou a aparecer nos jogos de peso da empresa. Será que o método vai colar em outros títulos da franquia?



Quer multiplayer? Toma multiplayer!

E se engana quem pensa que não será possível juntar a galera para jogar Luigi's Mansion 3. O game, além do modo principal, vai contar com dois modos multiplayer para garantir a farra dos jogadores a qualquer momento.



Temos o retorno do ScareScraper, o modo pode ser jogado em até oito jogadores, sendo dois quartetos de Luigis e Gooigis, de cores diferentes, jogando em conjunto para limpar os andares de uma versão mais intensa dos andares do hotel. Haverá missões específicas para cada andar, por exemplo recolher o máximo de dinheiro, encontrar todos os Toads e/ou capturar todos os fantasmas.

As condições de jogo nesse modo são diferentes também, é possível acessar versões mais poderosas da lanterna e da sucção dos fantasmas, assim como funcionalidades exclusivas para jogar, como o chat de voz, chapéu de alerta e até o modo Blackout, no qual as únicas luzes do jogo são as lanternas dos Luigis e Gooigis.




Já o modo ScreamPark lembra bastante os minigames da série Mario Party, os Luigis e Gooigis são separados em times e devem competir em partidas de dois minutos, em que cada time deve ver qual se sai melhor em coletar moedas que estão na piscina, capturar o maior número de fantasmas e destruir os alvos giratórios.



Em tese, esse modo é voltado para uma competição mais amistosa e relaxante, enquanto o ScareScraper visa uma unidade para realizar desafios em grupo mais intensos do que na aventura principal. Foi comentado que haverá DLC paga para os dois modos, porém sem maiores informações, vamos ver o que o futuro nos aguarda.



Por fim, Luigi nunca esteve tão vivo, a animação do nosso amedrontado herói está tão limpa e tão expressiva que você consegue dividir os calafrios que aquele corajoso corpo está sentindo. Certamente o game vai ser mais um lançamento que não vai assustar ninguém, mas, com certeza, trará grandes momentos de diversão e risadas. Que venham os fantasmas! 



Luigi's Mansion 3 (Switch)
Desenvolvedor Nintendo
Gênero Ação, Aventura
Lançamento 31 de Outubro de 2019

Expectativa



BREVE

Guia N-Blast

www.nintendoblast.com.br

GUIA N-BLAST

nintendoblast.com.br



APENAS
R\$4,90



FIRE EMBLEM THREE HOUSES




SEJA O MELHOR PROFESSOR  GUIA DE CLASSES  OBTENHA AS HERO'S RELICS E SACRED WEAPONS

por Victor Carozzi

Revisão: Luigi Santana
Diagramação: Daniel Andrade



E estamos no mês de outubro, o famoso mês do *Halloween* — também conhecido como Dia das Bruxas por aqui. O *Halloween* é uma festividade com origens controversas, que cai no mesmo dia do feriado cristão do Dia de Todos os Santos, também conhecido como *All Hallow's Eve*, em inglês. Feriado litúrgico que busca comemorar aquelas que já se foram dessa para uma melhor.



O *Halloween* cai no dia 31 de outubro, as festividades hoje se aproveitam do tema sobrenatural para festas à fantasia e lançamento de filmes, séries e outros produtos multimídia voltados para o tema.

Para entrarmos no clima, vamos listar dez dos vilões mais horripilantes da franquia Super Mario, que nunca dispensa uma fase com o tema mansão mal-assombrada. Separamos uma dezena dos inimigos sobrenaturais que colocariam até os bigodes de Luigi de pé. Vem cá dar uma conferida:



Count Bleck

Primeira aparição: 2007, *Super Paper Mario (Wii)*

10

Apesar de não ser uma assombração, Count Bleck possui uma história digna de um conto de terror mais *light*. Ele fazia parte da Tribo da Escuridão (*Tribe of Darkness*), um clã que possuía um poderoso livro chamado o Prognóstico da Escuridão (*Dark Prognosticus*). Bleck se chamava Blumiere e, contra os mandamentos de seu clã e de seu pai, havia se apaixonado por uma moça humana chamada Timpani.

Seu pai ao saber que seu filho e a jovem moça estavam para se casar, não apenas raptou Timpani como a transformou em uma fadinha e apagou a sua memória. Blumiere, ao achar que sua amada havia morrido, se apossa do *Dark Prognosticus* e, com o poder que o livro lhe proporcionou, começou a sua jornada para destruir todas as dimensões do mundo, pois sua vida havia perdido o propósito.

Agora poderoso, ele se tornou Count Bleck e não apenas corrompeu Luigi como também a Princesa Peach, além de ser rodeado de inimigos para lá de assustadores, como a Mimi. Bleck assume seu posto como décimo colocado não apenas pela sua história, mas pelos seus poderes.

Kamek

Primeira aparição: 1990, *Super Mario World (SNES)*

Também conhecida como Magikoopa (os nomes se confundem dependendo dos jogos e das traduções), essa personagem que flutua entre um vilão simples nos jogos a uma conselheira do rei Bowser está na lista por ser um dos poucos inimigos a se encaixar na definição de bruxa.

9

Não se sabe o quão grande é o poder dessa espécie. Além dos seus ataques coloridos, Kamek é capaz de transformar outros inimigos e até a si mesma em praticamente qualquer coisa, e sua magia sempre ajuda a tornar diversos inimigos mais poderosos. Sua varinha mágica, suas túnicas, óculos e vassouras dão a ela e outras de sua espécie uma aparência de bruxa que não dá medo, mas ainda é cheia de poderes.

A bruxinha conselheira vem ganhando cada vez mais espaço nos spin-offs do Mario ultimamente, ela até participou de algumas partidas de tênis em *Mario Tennis Aces (Switch)* e tem uma longa história na série *Yoshi's Island*.

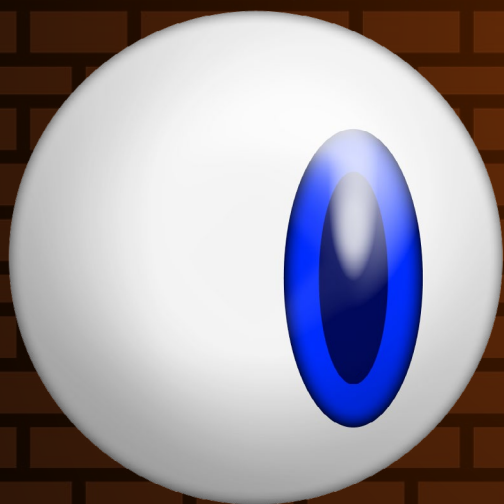




Mr. I

Primeira aparição: 1996, *Super Mario 64* (N64)

Apesar de ser um inimigo qualquer em praticamente todos os jogos em que apareceu, Mr. I é, de longe, uma das figuras mais estranhas e que poderia causar verdadeiros sustos se visto por qualquer um. Imagine um olho gigante fixado em todos os seus passos dentro de um recinto... só isso já seria suficiente para deixar os cabelos de qualquer um de pé.



A forma de derrotá-lo é deveras engraçada, correr em círculos ao seu redor faz com que o olho flutuante fique zonzinho e vire uma bela moeda azul. Mesmo a sua aparência não sendo exclusivamente assustadora, ainda acredito que é um inimigo que fez poucas aparições desde a sua estreia no Nintendo 64 por ser bem mais sinistro do que os objetos voadores e do piano mal-assombrado da mansão mal-assombrada de *Super Mario 64*.

Bouldergeist

Primeira aparição: 2007, *Super Mario Galaxy (Wii)*

Vilão da *Ghostly Galaxy*, esse monstro de pedra foi responsável por capturar Luigi e ser a ponte para o irmão de Mario ter participação na aventura cósmica do nosso encanador favorito.

7

O monstro nada mais é do que um fantasma que usa seus poderes para criar um corpo de pedra, uma armadura contra os invasores de sua galáxia macabra. Seus poderes também servem para atacar arremessando rochas ou criando estalagmites no chão.

Quando sua proteção é explodida — Mario faz isso atacando-o com os Boos explosivos —, aparece um crânio com uma úvula que balança de um lado para o outro. É preciso explodi-lo duas vezes para que a entidade seja completamente derrotada, se esvaindo em um uivo agudo de agonia.

Antasma

Primeira aparição: 2013, *Mario & Luigi: Dream Team* (3DS)

Reza a lenda que Antasma era apenas um simples morcego na Ilha Pi'illo, então ele se tornou um monstro após começar a se alimentar dos pesadelos dos pacíficos habitantes da ilha. Depois de virar um monstro devorador de sonhos ruins, Antasma fixou seus desejos na *Dark Stone*, uma pedra poderosa capaz de realizar os desejos de quem a possuir.

Assim como o monstro, a pedra se energia de pesadelos, o artefato sequer é visto durante o jogo e seu paradeiro é sempre um mistério dado o seu poder. Antasma consegue roubar a pedra, porém é aprisionado no mundo dos sonhos pelos habitantes da ilha.

6

Entretanto, antes de ser confinado, Antasma quebra a *Dark Stone* em pedaços, e os fragmentos da pedra aprisiona as almas dos Pi'illos, transformando seus corpos em pedra. Com a chegada dos encanadores para salvar os habitantes, Antasma se une a Bowser para garantir que seus planos de possuir a poderosa pedra sejam concretizados.

Cortez

Primeira aparição: 2004, *Paper Mario: The Thousand-Year Door* (NGC)

Nada mais, nada menos do que um esqueleto gigante de um pirata morto, Cortez luta contra Mario por acreditar que ele está atrás do seu extenso tesouro, o que não é o caso. Mario apenas busca a Estrela de Safira, uma das sete estrelas de cristal necessárias para abrir a porta milenar que dá título ao jogo.

5

Cortez ataca controlando toda a sua ossada, de início ele possui quatro braços, mas, mesmo com seu corpo destruído, sua cabeça flutuante consegue controlar suas armas sossegadamente. Apesar de tudo, Cortez é um espírito bastante parceiro, após ser derrotado ele doa a Mario a *Crystal Star* de safira e, espontaneamente obrigado, ajuda o encanador e seus amigos a saírem da gruta do pirata.

Ao final da aventura, ele se junta ao Almirante Bobbery e a outros marujos e começam a velejar pelo mundo. Espírito amigo, esse, não?

Dopliss

Primeira aparição: 2004, *Paper Mario: The Thousand-Year Door* (NGC)

Essa fantasmilha nada camarada é um Duplighost, uma espécie de fantasma capaz de imitar com perfeição as habilidades e aparências de outros seres e utilizá-las a seu favor, principalmente em batalhas, um verdadeiro Ditto do Reino dos Cogumelos.

Diferentemente de outros de sua espécie, Dopliss é capaz de roubar os corpos de seus inimigos. O fantasma — que mais parece um lençol ambulante — se diverte em pregar peças nos outros e usar de seus poderes para enganar aqueles que estão ao seu redor. Uma das coisas que fez foi enfeitiçar o sino da Twilight Town, que, ao tocar, transforma todos os habitantes da cidade em porcos.



O fantasmilha chega até mesmo a roubar a identidade de Mario e enganar os companheiros do encanador, deixando o Mario original à sua própria sombra. Para recuperar seu corpo de volta, Mario precisa descobrir a identidade de Dopliss, coisa que Goombella não é capaz de fazer com seu livro de pesquisas. Apenas com a ajuda da fantasmilha Vivien é que o nosso herói consegue recuperar seu corpo de volta.

4


Tubba Blubba e seu coração

Primeira aparição: 2000, *Paper Mario* (N64)

Apesar de ser apenas um Spike enorme, Tubba Blubba era um ser amedrontado e acovardado. Tubba era sempre aterrorizado pelos Boos da região de Gusty Gulch. Depois que Bowser usa dos poderes mágicos do *Star Rod* (Cetro das Estrelas) para arrancar o coração de Tubba e torná-lo invencível, o grandalhão começa a botar medo nos fantasmas devorando-os. Ele agora realiza a sua vingança sendo indomável e invencível.



3



Dentro de um moinho ficava escondido o coração de Tubba, o órgão controla o corpo à distância como se fosse uma marionete macabra. A ideia era que seu paradeiro nunca fosse descoberto, assim Bowser teria o guardião perfeito da terceira carta que aprisiona uma das estrelas espírito.

Porém, após ser derrotado por Mario, Tubba se desculpa pelo que fez, além de regurgitar todos os Boos que havia engolido. O grandalhão ainda diz que não pretende mais batalhar, um verdadeiro arco de redenção.

Dry Bowser

Primeira aparição: 2004, *New Super Mario Bros. (NDS)*

Resultado da suposta morte de Bowser num mar de lava, Dry Bowser passou de uma “evolução” do eterno vilão de Mario para um personagem com identidade própria. Apesar de conseguir ser mais assustador que a sua versão viva, Dry Bowser vem ganhando cada vez mais espaço como vilão jogável nos t da franquia Super Mario.



2

O monstro é a carcaça ambulante de Bowser, ainda assim ele possui muito poder e força, além de botar um bato de um medo com seus olhos brilhantes e o estranho bico que ainda é capaz de soltar labaredas, dependendo do jogo. Apesar da recente jornada na franquia, o vilão já tem bastante visibilidade, até que não seria ruim ele aparecer como uma skin de Bowser em *Super Smash Bros.* ou aparecer mais como vilão, não é?

King Boo


Primeira aparição: 2001, *Luigi's Mansion* (NGC)

Seria impossível não falar do maior fantasma da franquia *Super Mario* até então. O rei que representa todos os fantasminhas Boos da série, que sempre está atrás das assombrações que assolam os mausoléus da série, seja o jogo um *Super Mario*, *Luigi's Mansion* ou até mesmo *spin-offs* como *Mario Party*.

Apesar de só ganhar a alcunha, e coroa, de King Boo, podemos considerar muitos dos Boos grandes como representações dessa entidade tão poderosa e influente com os fantasmas do Reino dos Cogumelos. Tanto que no remake *Super Mario 64 DS* (NDS), o *Big Boo da Big Boo's Mansion* se torna rei e, assim, consolida a existência do monarca sobrenatural antes mesmo da sua estreia oficial.

1

Desde a sua aparição, King Boo reveza seu papel como vilão e personagem jogável nas séries da franquia. Dependendo de qual for o rolê, o fantasma mostra sua versatilidade em desempenhar diversas funções. Quer um motorista de kart, jogador de beisebol e tênis e mesmo assim não perder um vilão coringa? Você achou o fantasma para o serviço.

E, de quebra, ele assumiu o posto como o vilão recorrente da série *Luigi's Mansion*, deixando o irmão longilíneo de Mario com o sistema nervoso cada vez mais sensível e garantindo horas de diversão para os jogadores, assustando ou participando da farra. Você escolhe! 

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



gameblast.com.br/podcast

Inscrever-se



youtube.com/GameBlastTV

Inscrever-se

por *Ivanir Ignacchitti*

Revisão: *Luigi Santana*
Diagramação: *Lucas Keven*

RingFit Adventure™

a nova empreitada
fitness da Nintendo

Anunciado através de um vídeo teaser no dia 5 de setembro, **Ring Fit Adventure** é uma nova proposta da **Nintendo**. O jogo apresenta um novo acessório para o *Switch*, o *Ring-Con*, e é focado na execução de exercícios físicos como comandos para um RPG. Mas antes de comentar mais sobre o jogo, vamos conversar um pouco sobre a história de alguns periféricos da **Big N**.

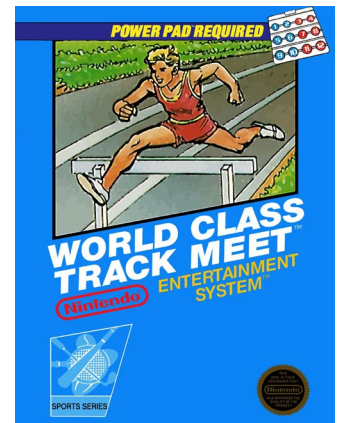
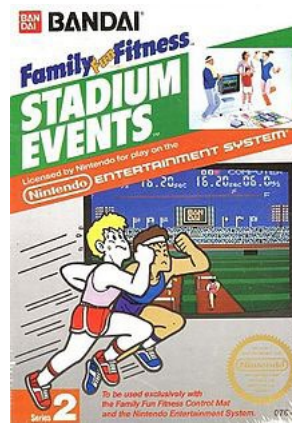
A largada para novas experiências

Uma boa parte do que mede a experiência do jogador passa pelos controles. Telas de toque, sensores de movimento e até mesmo a disposição de botões não são apenas gimmicks, mas modificam profundamente como interagimos com os jogos. De forma bastante ampla, periféricos que alteram a forma de jogar estão bem longe de serem uma novidade dos consoles mais recentes.

A Nintendo investe na área desde o Nintendinho com acessórios como o *NES Zapper*, *R.O.B.* e o *Power Pad*. O primeiro era o mais famoso (tirando o famigerado Power Glove da Mattel) por ser acompanhado pelo clássico *Light Gun Shooter Duck Hunt (NES)*. Porém o *Power Pad* é o periférico mais próximo do contexto do novo jogo.



Ele é um tapete com 12 botões que era utilizado principalmente para jogos de esporte e dança. Em particular, era acompanhado de *Stadium Events/World Class Track Meet (NES)*, um jogo baseado em esportes olímpicos (corrida de 100 metros, 110 m com barreiras, salto em distância e salto triplo). Apesar de exigir mais movimento do jogador com seus grandes botões do que o controle normal, ele ainda era um tanto rudimentar.



Outros sistemas, como o *SNES*, o *N64* e o *GameCube* também tiveram periféricos. Mas após o fracasso do *Super Scope* (uma espécie de sucessor do *NES Zapper*), poucos foram os projetos da empresa que efetivamente mudavam o input do jogador. Isso, é claro, até a chegada do *Wii*.



Com o *Wiimote* como controle básico, era uma experiência esperada do console que seus jogos explorassem o uso de movimentos, e houve um boom em jogos casuais de exercício. É nesse contexto que surge *Wii Fit*, acompanhado pelo periférico *Wii Balance Board*, uma plataforma sobre a qual o jogador pode pisar para calcular seu índice de massa corporal e fazer alguns exercícios.



Com cerca de 50 atividades físicas, o jogo utiliza a combinação da *Balance Board* e do *Wiimote* para avaliar a movimentação do jogador e tentar garantir que ele tenha uma boa sessão de exercício. O jogo fez grande sucesso e teve sucessores em *Wii Fit Plus* (*Wii*) e *Wii Fit U* (*Wii U*).

Agora **Ring Fit Adventure** traz o *Joy-Con* e tenta propor uma nova forma de fazer atividades físicas. Mas o que há de diferente?

Wii Fit, mas é um RPG?

Quando a **Nintendo** anunciou uma nova experiência e mostrou pessoas se exercitando, foi fácil imaginar que ela estava fazendo um tease de um sucessor de *Wii Fit*. A surpresa foi o fato de que *Ring Fit Adventure* se trata de um RPG. Uma escolha interessante que adiciona um apelo para um público que não veria graça em exercícios convencionais.

O jogo é acompanhado por um *Ring-Con*, um acessório similar a um anel de pilates, e um *Leg Strap* (que deve ser prendido à sua perna). Ao conectar um *Joy-Con* em cada um dos acessórios, é possível realizar atividades físicas e vê-las representadas pelo personagem jogável.

No modo aventura, existem mais de 100 fases em que o jogador deve enfrentar um dragão fisiculturista e seus lacaios. Se movimentar pela fase exige que o jogador corra parado com o strap preso à sua perna. No cenário há obstáculos e itens colecionáveis. Movimentar o **Ring-Con** na direção correta permite criar rajadas de ar que servem para pular ou acertar objetos no cenário. Há também veículos (como um pássaro) que alteram a jogabilidade em alguns pontos.

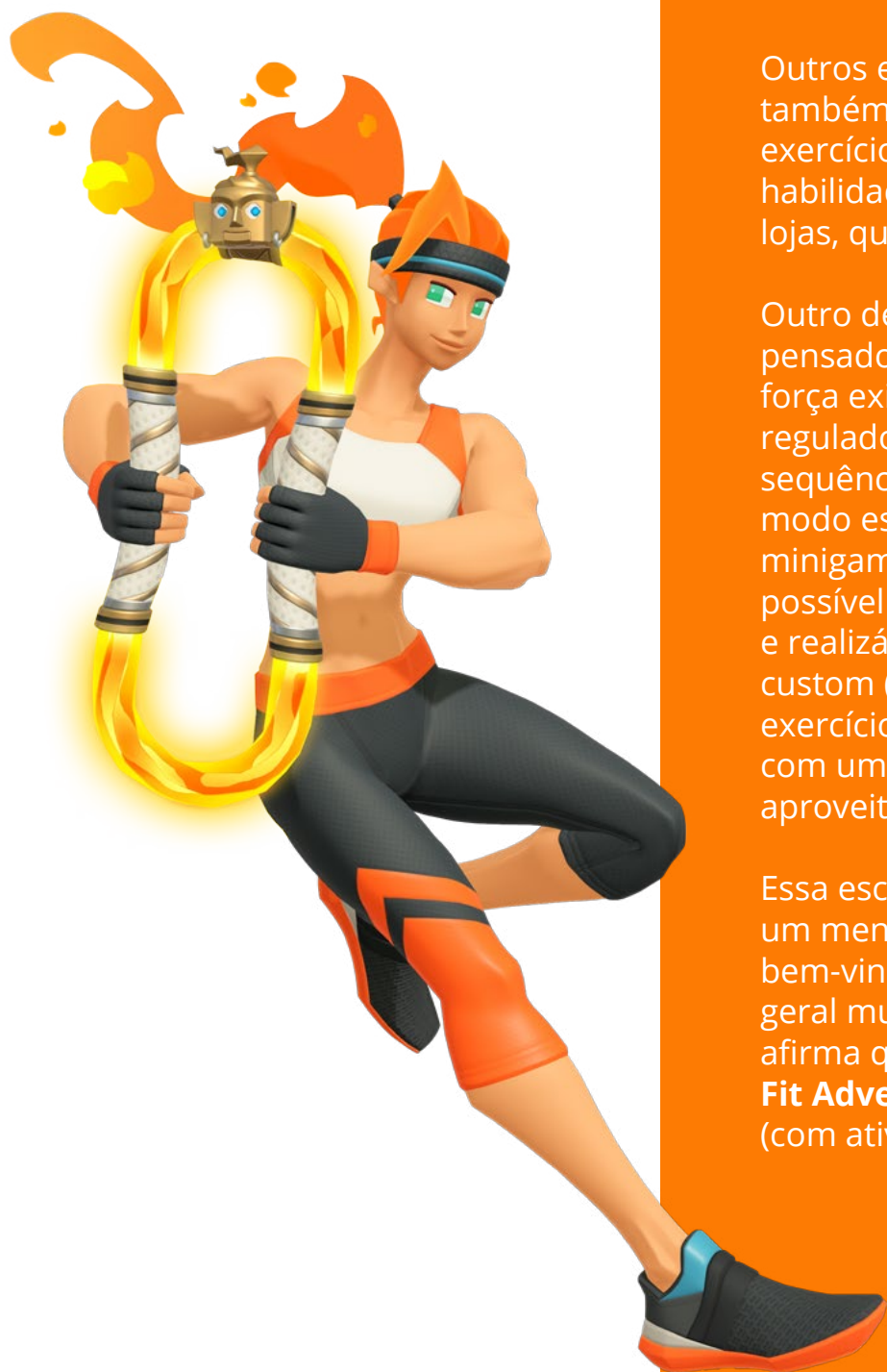


Enquanto corre, inimigos aparecem no cenário, carregando uma batalha tradicional baseada em turnos. Após aparecerem as criaturas, o jogador deve escolher qual ataque irá executar. Assim como na série Mario & Luigi, cada ataque tem um método particular de input exigido do jogador, mas nesse caso cada um é baseado em um tipo de atividade física específico.

Com o nome de *Fit Skills*, há mais de 40 habilidades diferentes. Cada uma delas é associada a uma categoria: braços (vermelha), tronco (amarela), pernas (roxo) e poses de ioga (verde). Ao utilizar golpes das mesmas cores que os inimigos, mais dano é causado.

Durante os turnos dos inimigos, o jogador também deve realizar ações para se defender. Com o nome *Ab Guard*, a defesa é baseada em pressionar o anel no abdômen. Se pressionar durante tempo suficiente, é possível até mesmo repelir golpes.






Outros elementos tradicionais de *RPG* também estão presentes: *EXP* (pontos de exercício), ataque e defesa, desbloqueio de habilidades, moedas, itens consumíveis, lojas, quests de *NPCs*, entre outros.

Outro detalhe importante é que o jogo é pensado para ser acessível. Os níveis de força exigidos pelos exercícios podem ser regulados, e é possível criar sua própria sequência de exercícios. Há também um modo especificamente composto por minigames, um modo rápido (em que é possível focar em uma atividade específica e realizá-la rapidamente) e um modo custom (para criar sua própria lista de exercícios). Dessa forma, mesmo pessoas com uma rotina muito atribulada podem aproveitar o jogo com sessões mais curtas.

Essa escolha de ter modos rápidos em um menu separado da aventura é muito bem-vinda já que *RPGs* são títulos em geral muito extensos. A própria **Nintendo** afirma que o modo aventura de **Ring Fit Adventure** pode demorar 90 dias (com atividades de 30 minutos por dia).

Uma jornada no mínimo peculiar

Com tudo o que já foi anunciado do jogo, **Ring Fit Adventure** parece ser uma forma bastante peculiar de combinar o legado de Wii Fit com a natureza brincalhona e colorida tradicional da **Nintendo**. Com vários elementos de *RPG* bem escolhidos e adaptados de uma forma curiosa, o jogo no mínimo chama a atenção com seu formato inusitado. É de fato uma nova experiência que vale a pena ficar de olho. 



Guia N-Blast

www.nintendoblast.com.br

GUIA N-BLAST

nintendoblast.com.br



**SUPER SMASH BROS.™
ULTIMATE**

PASSO A PASSO WORLD OF LIGHT 🎮 CONSEGUINDO OS 1303 SPIRITS 🎮 MODOS DE JOGO

Adquira o seu aqui:



por *Vinicius Veloso*Revisão: *Davi Sousa*Diagramação: *Yury Trindade*

10 DICAS QUE TE TRANSFORMARÃO NO MELHOR AGENTE DA OVERWATCH

Após longa espera, Overwatch finalmente está chegando ao Switch. O hero shooter da Blizzard, eleito Game of the Year de 2016, consegue ser bastante gentil com os novatos ao mesmo tempo que tem segredos que separam os jogadores casuais dos competitivos. Visando te ajudar na escalada rumo aos ranks mais altos, a revista Nintendo Blast listou 10 dicas para iniciantes. Vocês estão comigo?

01. Saiba escolher seu herói

Overwatch conta, atualmente, com 31 heróis divididos em três categorias: tanque, dano e suporte. Nas primeiras partidas, a principal recomendação é optar pelos que têm mecânicas simples, nesta lista estão Bastion, Brigitte, Mercy, Pharah, Reaper, Reinhardt, Roadhog e Soldado: 76. Como as habilidades desses personagens são as mais fáceis de entender, você poderá dividir sua atenção entre os movimentos e aprender sobre outras particularidades do game.

Conforme for evoluindo, aproveite para conhecer todos os heróis e procure aquele que mais se adequa ao seu estilo de gameplay. Por exemplo, para quem tem dificuldades com a precisão da mira, uma boa opção é Junkrat e suas bombas com dano em área. Além disso, experimentar personagens diferentes ajuda no momento de enfrentá-los, pois entender como funcionam e quais são as habilidades de cada um permitirá prever o que o inimigo pode ou não fazer.

No momento de selecionar seu herói, é importante levar em consideração as escolhas dos demais integrantes do time. Uma equipe cheia de suportes ou tanques, sem ninguém responsável pelo dano, dificilmente triunfará. O ideal é que com o passar do tempo o jogador domine, pelo menos, um personagem de cada categoria. A versatilidade fará com que você se adapte melhor às mais variadas situações e tenha maiores chances de vitória.

02. Conheça os diferentes modos e mapas

Inspirados em diversos países do mundo, os mapas de Overwatch também se diferenciam pelos objetivos. No total, são quatro modos distintos e selecionados aleatoriamente antes das partidas:

Controle:

As duas equipes se enfrentam para capturar um ponto específico do mapa, vence aquela que mantiver o domínio de dois dos três pontos até atingir os 100% de cada.

Ataque:

Um time ataca certo ponto do mapa enquanto os adversários ficam responsáveis por defendê-lo. Há limite de tempo para que a equipe na ofensiva domine o objetivo, enquanto os protetores devem manter os invasores de fora até o cronômetro zerar.

Escolta:

Uma das equipes deve proteger a carga que se move pelo mapa até o veículo atingir certo ponto do cenário. Já os adversários precisam travar o progresso para conseguir vencer.

Híbrido:

São mapas que mesclam ataque e escolta. Um time deve, inicialmente, dominar a área específica para liberar a carga e depois escoltá-la. Por outro lado, os defensores têm que evitar que o ponto seja conquistado e, caso falhem na tarefa, precisarão deter o progresso da carga.

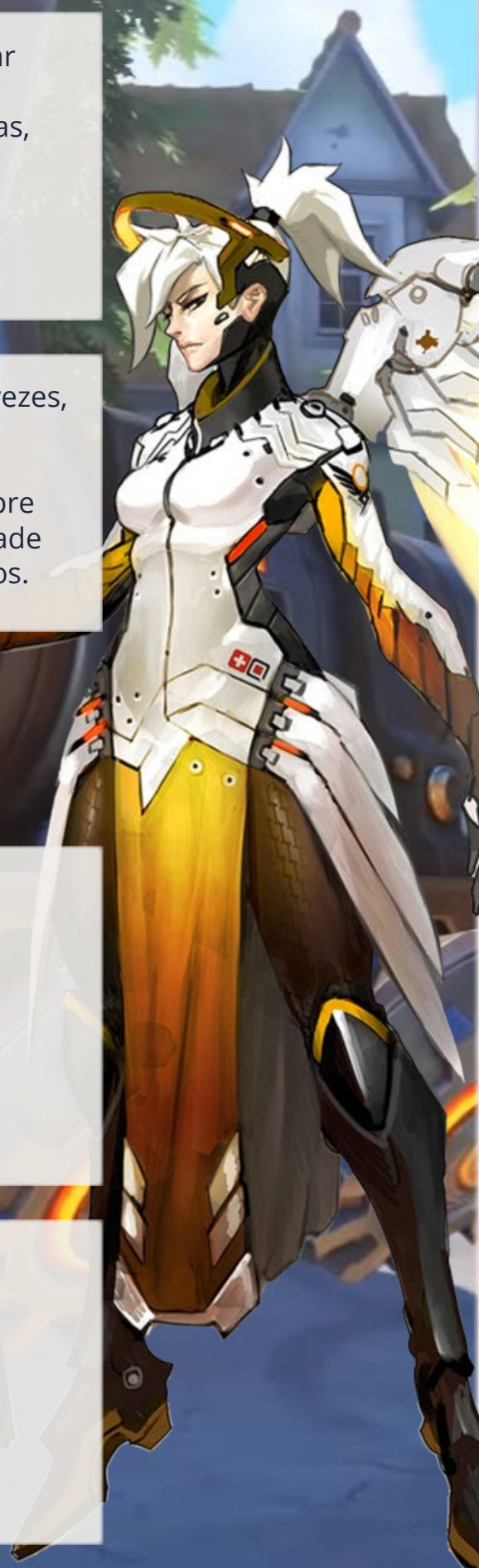
Assim como entender a maneira adequada de realizar as missões, é fundamental conhecer os detalhes de todos os mapas. Existem inúmeras passagens secretas, plataformas altas para os snipers se posicionarem, salas fechadas com proteção contra ataques aéreos, precipícios mortais onde os adversários podem ser jogados, entre outras particularidades.

Saber aproveitar o cenário como uma arma, muitas vezes, é a chave para o sucesso. Além disso, se familiarizar com cada localidade dificultará ataques surpresas planejados pelos inimigos. Com isso em mente, sempre que entrar em um mapa novo aproveite a oportunidade para explorá-lo ao máximo e desvendar seus segredos.

03. Entenda que é um jogo de equipe

Overwatch é um jogo de equipe, logo, o time com a melhor composição e sinergia terá maiores chances de vencer. Evite fazer tudo sozinho, indo na direção dos rivais e imaginando que conseguirá eliminá-los. Na maioria das vezes, o resultado disso será seus companheiros com um integrante a menos nas team fights. O bom jogador é aquele que se arrisca pelos parceiros e não o que quer ser um herói solitário.

É fundamental lembrar que o objetivo da partida é concluir a missão, e não colecionar abates. Será comum encontrar pessoas que se preocupam mais em matar os oponentes do que em dominar o ponto ou escoltar a carga. Do que adianta sair de um jogo sendo aquele com a maior quantidade de eliminações, mas com uma derrota na conta?



04. Explore as fraquezas do adversário

É possível trocar de herói sempre que você volta para a base de seu time, tornando assim as partidas mais dinâmicas. Essa mecânica permite ainda alterar estratégias que não estejam funcionando como planejado. Tem um Bastion bloqueando o caminho que seu time precisa percorrer para chegar ao ponto? Uma boa ideia é usar a invisibilidade da Sombra para se aproximar da perigosa máquina e hackeá-la, abrindo uma janela de oportunidade para seus companheiros eliminarem o alvo.

A experiência adquirida com o passar do tempo te mostrará que cada herói tem um counter. Saber a maneira correta de explorar essas fraquezas, entendendo os melhores momentos de trocar seu personagem e quem exatamente selecionar, é conhecimento que faz toda a diferença nas partidas. Essa prática acaba sendo adquirida através de suas próprias vivências e entendimento de como o jogo funciona.

05. Aproveite o potencial máximo de suas habilidades

Muitas das habilidades dos heróis podem ser aproveitadas de maneiras criativas e que te darão muita vantagem nas partidas. O suporte Lúcio, por exemplo, é fatal em cenários com muitas áreas abertas, como Ilios ou Nepal, graças à possibilidade de empurrar os adversários. O movimento que em outros cenários serve para afastar inimigos de perto do seu time, nesses casos específicos, funciona para atirar os rivais diretamente para a morte.



É importante saber também como combinar as habilidades e criar pequenos combos. A habilidade suprema, ou ultimate, da D.Va, que faz o mecha se autodestruir e causar uma poderosa explosão em área, se torna ainda mais perigosa ao ser ativado em conjunto com os foguetes propulsores. Essa associação criará uma bomba móvel com potencial gigantesco de aniquilar toda a equipe inimiga que está concentrada no ponto.

06. Abuse de armadilhas

Alguns heróis, como Symmetra e Junkrat, conseguem deixar armadilhas espalhadas pelo cenário. Além de ajudar bastante na team fight, limitando a movimentação dos inimigos, essa habilidade pode ser aproveitada no controle do mapa. Sua equipe está em um ponto acessível somente por um corredor? Deixe uma armadilha pelo caminho e você será avisado caso alguém esteja tentando se aproximar e acidentalmente ativá-la.

Com essa mecânica, o jogador não precisa ficar totalmente ligado em tudo que acontece ao seu redor, focando a atenção nas áreas e acessos que permaneceram sem armadilhas. Essa ajuda é extremamente bem-vinda nos mapas de controle e ataque, onde não é preciso se movimentar constantemente e os caminhos de acesso ao ponto são limitados. Bloquear a passagem dos rivais pode fazer seu time encurralá-los nos poucos trechos livres.

07. Preste atenção às falas dos personagens

A dublagem em português brasileiro de Overwatch é fantástica, o que facilita memorizar as principais falas dos heróis. Ouvir as frases e entender qual o seu significado pode fazer toda a diferença em uma team fight. Caso tenha um McCree na outra equipe e de longe vem a expressão “hora de acertar as contas”, é sinal que o cowboy acabou de ativar sua ultimate e você terá que se esconder rapidamente para evitar um head shot.

Todos os personagens têm uma frase única, que dizem quando usam as habilidades supremas. Elas podem ser ouvidas por todos que estão próximos — seja aliado ou rival. Conhecer essas linhas de diálogo é importante para saber exatamente quando e como se proteger nas mais variadas situações. Já quando for sua vez de liberar a ultimate, tente fazer quando não há inimigos por perto para que o poderoso ataque seja surpreendente.

08. Memorize os pontos de recuperação de vida

É possível recuperar a vida perdida de duas maneiras: com o auxílio dos suportes ou coletando kits médico espalhados pelo mapa. Esse item está disponível em dois tipos, o pequeno que cura 75 pontos de HP e reaparece depois de 10 segundos, e o grande que restaura 250 de HP e ressurge em 15 segundos. Guarde bem a localização dessas preciosas ajudas, já que elas podem virar uma luta que estava praticamente perdida


Para evitar que seus inimigos usem o kit médico, pode ser inteligente preparar armadilhas sobre o ponto em que os itens aparecem. Seus aliados conseguirão coletá-los sem problemas e os rivais sofrerão dano e terão a posição revelada caso tentem se curar. A posição dos kits é sempre a mesma dentro dos mapas, tornando mais simples a tarefa de reencontrá-los quando necessário.

09. Planeje o melhor momento para atacar

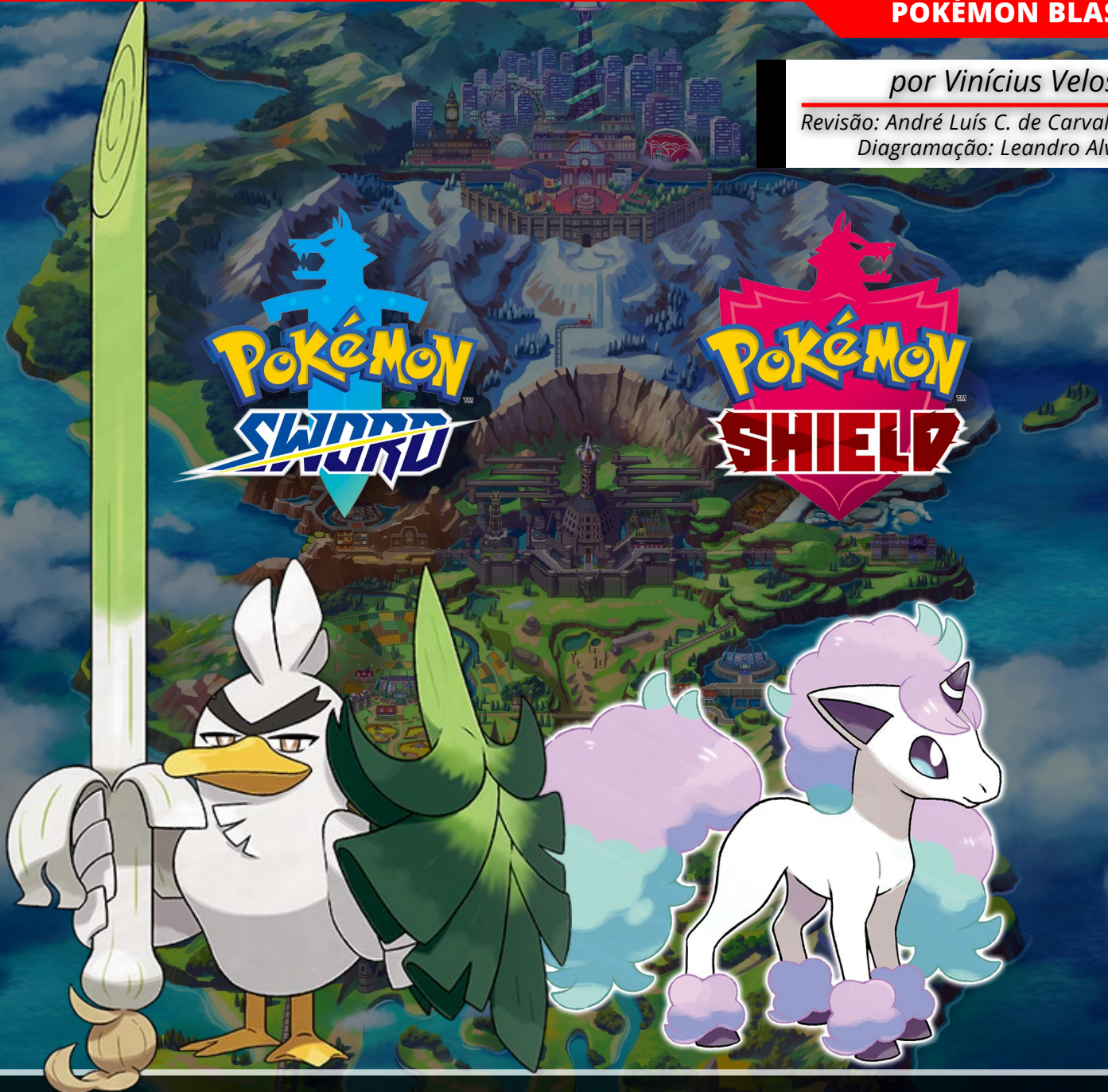
As habilidades em Overwatch têm tempo de recarga, o que significa que é impossível um herói ficar usando o mesmo movimento repetidamente. Tenha esse detalhe em mente sempre que for atacar um oponente, principalmente, quando se tratar dos tanques. O enorme escudo de Reinhardt quebrou? Aproveite o período em que a proteção está em cooldown para acertar o grandalhão e derrubá-lo antes que a barreira esteja novamente disponível.

Entretanto, não esqueça que isso também vale para o seu personagem. Nunca se exponha ou entre em lutas evitáveis caso esteja com as habilidades indisponíveis. Conforme você vai adquirindo experiência, conseguirá lembrar qual o tempo de recarga exato das habilidades principais de cada herói, podendo assim aproveitar ao máximo os períodos de cooldown e ganhar uma vantagem bastante interessante.

10. Conclua missões e colete suas recompensas

Depois das partidas, o jogador recebe pontos para subir de nível. A cada novo degrau conquistado, a recompensa é uma caixa recheada de itens cosméticos, como skins e sprays. Outra maneira de conseguir as loot boxes é por meio do arcade, que traz modos diferentes de jogo — como o combate até a morte individual ou por equipes. Neles, existem ainda missões que são renovadas periodicamente e presenteadas com caixas os jogadores que as concluírem. Caso seu desejo seja adquirir a maior quantidade possível de visuais, danças e todos os demais colecionáveis — sem gastar dinheiro de verdade com isso — esse é o melhor caminho. 

por Vinícius Veloso

Revisão: André Luís C. de Carvalho
Diagramação: Leandro Alves

Live de 24 horas, novos monstros e detalhes de algumas mecânicas aquecem o período pré-lançamento de Sword/Shield

Falta pouco menos de um mês para iniciarmos a jornada por Galar, e não param de surgir detalhes das surpresas que nos aguardam na região. Da confirmação do sistema de *autosave* até a revelação da inédita evolução de um monstrosinho que está presente na Pokédex há cerca de 20 anos, tivemos muitas informações liberadas desde a última edição da revista Nintendo Blast. Então, é hora de nos atualizarmos com as mais recentes novidades de **Sword/Shield**.

Uma ave imperial

Um misterioso *glitch* apareceu repentinamente no site oficial de Sword/Shield. O “erro” escondia a identidade de um Pokémon desconhecido e gerou debates entre os fãs da franquia. Depois de alguns dias, foi revelado que se tratava de Sirfetch’d, a evolução de Farfetch’d, que acontece em Galar. A criaturinha alcança a nova forma após participar de muitas batalhas e empunhando seu afiado alho-poró como espada e as folhas grossas como escudo. Segundo está descrito no site oficial, ele sempre luta de maneira justa. O Sirfetch’d é muito nobre e constantemente vira tema de pinturas, inclusive, uma das mais famosas na região mostra o duelo entre ele e um Escavalier.



A evolução de Farfetch’d é extremamente leal a sua arma, sendo que quando o alho-poró seca — depois de muitos anos — ele abandona de vez os campos de batalha e se aposenta. Do tipo Lutador, tem um ataque único, nomeado de **Meteor Assault**. Quando o golpe é ativado, Sirfetch’d aponta a espada na direção do inimigo e corre em grande velocidade para atingi-lo, causando um efeito devastador. No entanto, o movimento parece ter efeitos colaterais sobre a ave e é impossível executar outras ações logo depois. Sirfetch’d será exclusivo da versão Sword do game.

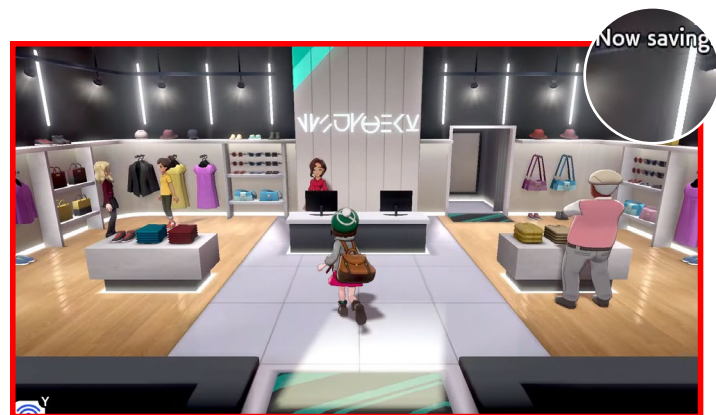


Capa de revista

A equipe da tradicional revista Game Informer visitou os estúdios da Game Freak, em Tóquio, para falar com os diretores de produção, arte e planejamento do jogo. Entre os tópicos abordados com o time de desenvolvimento, estão a decisão de basear a região de Galar em partes do Reino Unido, a falta de alguns Pokémon na Pokédex, a mecânica Dynamax e a longa espera por um título da franquia principal em um console como o Switch. Confira os principais detalhes da matéria publicada pelo veículo:



A introdução do *autosave*: será possível ter o progresso salvo por meio de *checkpoints* constantes para cada avanço mínimo conquistado na jornada, ou seja, eliminando a necessidade de acessar o menu para executar tal ação. Ele poderá ser desativado nas configurações do jogo.



A origem do Dynamax: inicialmente, as batalhas Dynamax receberiam um nome mais genérico, algo como “Cooperative Battles”. A mudança foi motivada pela implantação de sistema semelhante em Pokémon GO, segundo o diretor Shigeru Ohmori. O fundamento desse modo é reunir jogadores para formar um grupo e se divertir. Porém, não será recomendado entrar em desafios de *ranking* alto logo no começo, disse o diretor de planejamento Kazusawa Iwao. Esse sistema utiliza numeração de uma até cinco estrelas para determinar a dificuldade. Quanto maior a quantidade de estrelas, mais complicada é a luta.



Ausência de HMs: os HMs (Hidden Machines) são itens que ensinam para os Pokémon determinados movimentos, que podem ser usados tanto em batalhas quanto no mapa para remover obstáculos ou proporcionar maior mobilidade ao treinador. O diretor Kazusawa Isao disse que a função não combina com a premissa de explorar o vasto mapa de Galar com liberdade, por isso, foram retirados de Sword/Shield.

Exp. Share: segundo Shigeru Ohmori, o jogo irá se despedir desse item. Ao ser questionado se isso significa que teremos que treinar nossos monstros individualmente, ele respondeu que cada Pokémon receberá a mesma quantidade de experiência, tornando o processo mais fácil.

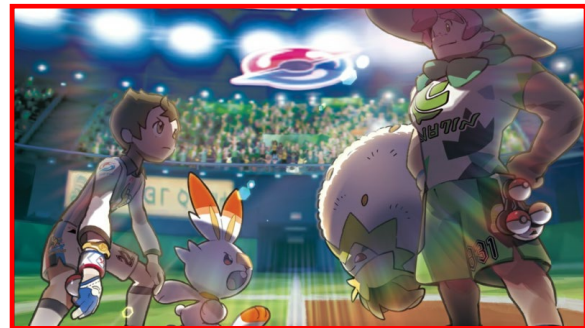
Pokémon competitivo: será possível realizar modificações nos Pokémon capturados durante a jornada, alterando os atributos de IVs/EVs e tornando praticamente qualquer monstro interessante para o cenário competitivo. Agora também será possível mudar as naturezas dos mesmos.

(Poké) Bola fora

A Game Informer também divulgou a informação de que existiriam 18 ginásios em Galar, pertencentes a duas divisões: 'Major' e 'Minor'. No entanto, parece que não será bem assim. A The Pokémon Company entrou em contato com a revista para esclarecer que provavelmente ocorreu algum erro no momento de redigir o texto.

"A The Pokémon Company nos contatou e disse: 'Ei, acho que algo se perdeu durante a tradução ou alguém pode ter entendido errado'. Eles disseram que a quantidade de ginásios será semelhante ao que existia no passado", corrigiu Brian Shea, editor da revista, durante a uma das edições do Game Informer podcast.

Em Sword/Shield, o jogador descobrirá que os 18 ginásios fazem parte das tradições da região de Galar, no entanto, nem todos estarão acessíveis no game e servirão mais para compor a trama. Em julho deste ano, a The Pokémon Company já havia falado em oito insígnias.

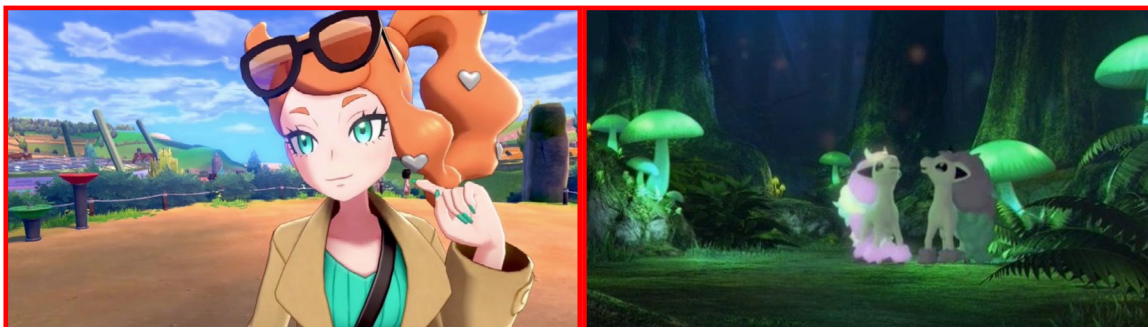


Livestream de 24 horas



No início de outubro, os canais oficiais de Pokémon no YouTube, Twitch e do serviço japonês Niconico transmitiram uma *livestream* de 24 horas. No anúncio do evento, a pesquisadora **Sonia** — neta e assistente da professora Magnolia, que oferece suporte aos novatos de Galar — revelou que pretendia instalar uma câmera na densa floresta de **Glimwood Tangle** e o que seria visto eram as imagens captadas pelo equipamento.


Entretanto, quem esperava a revelação de muitos novos monstros se decepcionou com a monótona imagem estática de árvores e cogumelos que ocupou a tela por praticamente o tempo todo. Nos raros momentos de ação, a Galarian form da Ponyta animou os espectadores. Além do cavalinho, quem também deu as caras na transmissão foram Pikachu, Morelull, Phantump, Impidimp, Cottonee e Shiinotic.

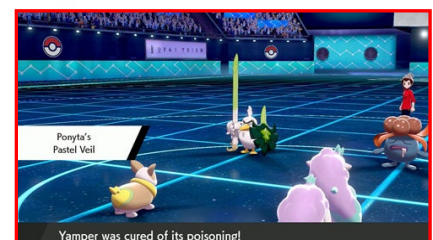


Alguns dos momentos mais engraçados foram protagonizados pelo Impidimp, que sempre surgia para aprontar algo e dificultar a visão da Galarian Ponyta. O até então desconhecido Pokémon aparecia cada vez mais nítido conforme a *livestream* se aproximava do final. Faltando poucos minutos para o encerramento, duas Galarian Ponytas ficaram no centro da clareira e a crina de uma delas começou a brilhar. Depois disso, a tela ficou sem imagens e foi possível escutar um som que até então não tinha aparecido nenhuma vez, possivelmente uma Rapidash.



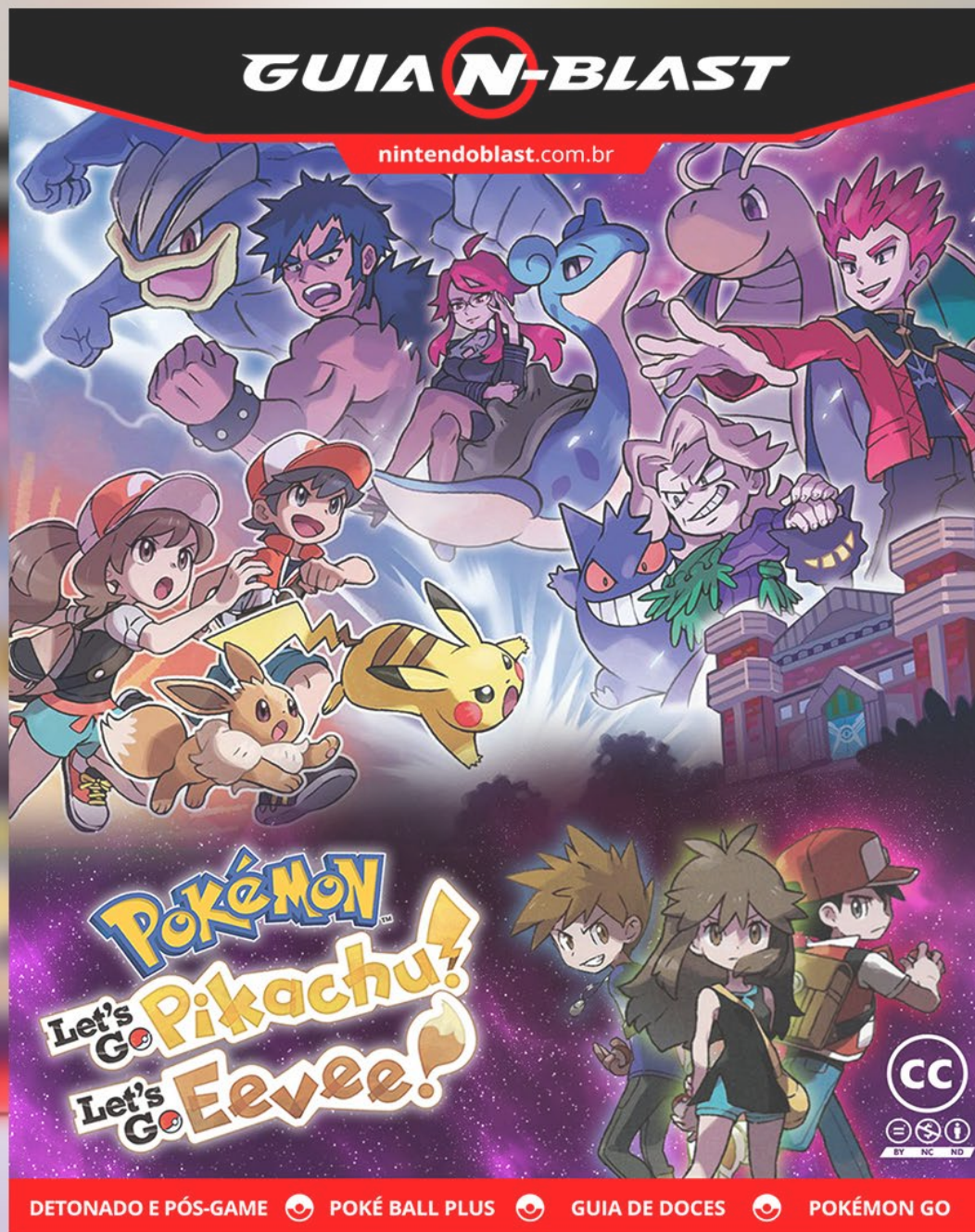
Alguns dias depois dessa transmissão, veio a confirmação de que o Pokémon de Glimwood Tangle realmente é a forma Galarian de Ponyta, que será um monstinho exclusivo da versão Shield.

Pokémon Sword/Shield serão lançados para o Nintendo Switch no dia 15 de novembro de 2019. 



Guia N-Blast

www.nintendoblast.com.br



Adquira o seu aqui:



NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista