

# NINTENDO PR T

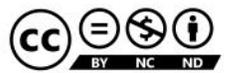


# Kirby Star Allies

#101 MAR 2018

**PAY DAY 2**  
É UM TRABALHO BEM FEITO, MAS  
QUE NÃO PASSA IMUNE A FALHAS

**MASAHIRO SAKURAI**  
CONHEÇA A HISTÓRIA DO PRODUTOR  
RESPONSÁVEL PELO NASCIMENTO DE KIRBY.



## A bolota rosa mais fofa

A Big N conta com muitas franquias de sucesso, sejam elas *first party*, *second party* ou até mesmo *third party*, como é o caso de Bayonetta. Elas têm em comum a sua qualidade, indiscutivelmente, seja você fã da Nintendo ou não. **Kirby Star Allies** (Switch) é uma dessas séries bem-sucedidas, por isso, mereceu a capa deste mês e matérias especiais sobre essa amada bolota rosa. Ainda nesta edição, trazemos as análises de **Kirby Battle Royale** (3DS) e **PAYDAY 2** (Switch), o perfil de **Caeda** de Fire Emblem e mais. Tenha uma boa leitura!- **Leandro Alves**


**CARTAS**

N-Blast Responde

**04**
**PERFIL**

 Caeda  
(Fire Emblem)

**09**
**ANÁLISE**

Kirby Battle Royale (3DS)

**16**
**ANÁLISE**

PAYDAY 2 (Multi)

**27**
**TOP 10**

 As melhores  
transformações de Kirby

**36**
**KIRBY STAR ALLIES**

 E a explosão de  
fofura no Switch

**48**
**DEVELOPERS**

Masahiro Sakurai

**54**
**POKÉMON BLAST**

Os guardiões de Alola

**61**
**NINTENDO  
BLAST**
**DIRETOR GERAL /  
PROJETO GRÁFICO**  
Sérgio Estrella

**DIRETOR EDITORIAL**  
Leandro Alves

**DIRETOR DE PAUTAS**  
Gilson Peres Tosta  
Vinícius Veloso

**DIRETOR DE REVISÃO**  
Sérgio Estrella

**DIRETOR DE ARTE**  
Leandro Alves

**REDAÇÃO**  
Antônio Stark  
Ítalo Chianca  
Robson Júnior  
Vinícius Veloso  
Vitor Tibério

**REVISÃO**  
Alberto Canen  
Ana Krishna Peixoto  
Diogo Mendes  
Jaime Ninice  
Luigi Santana  
Vitor Tibério

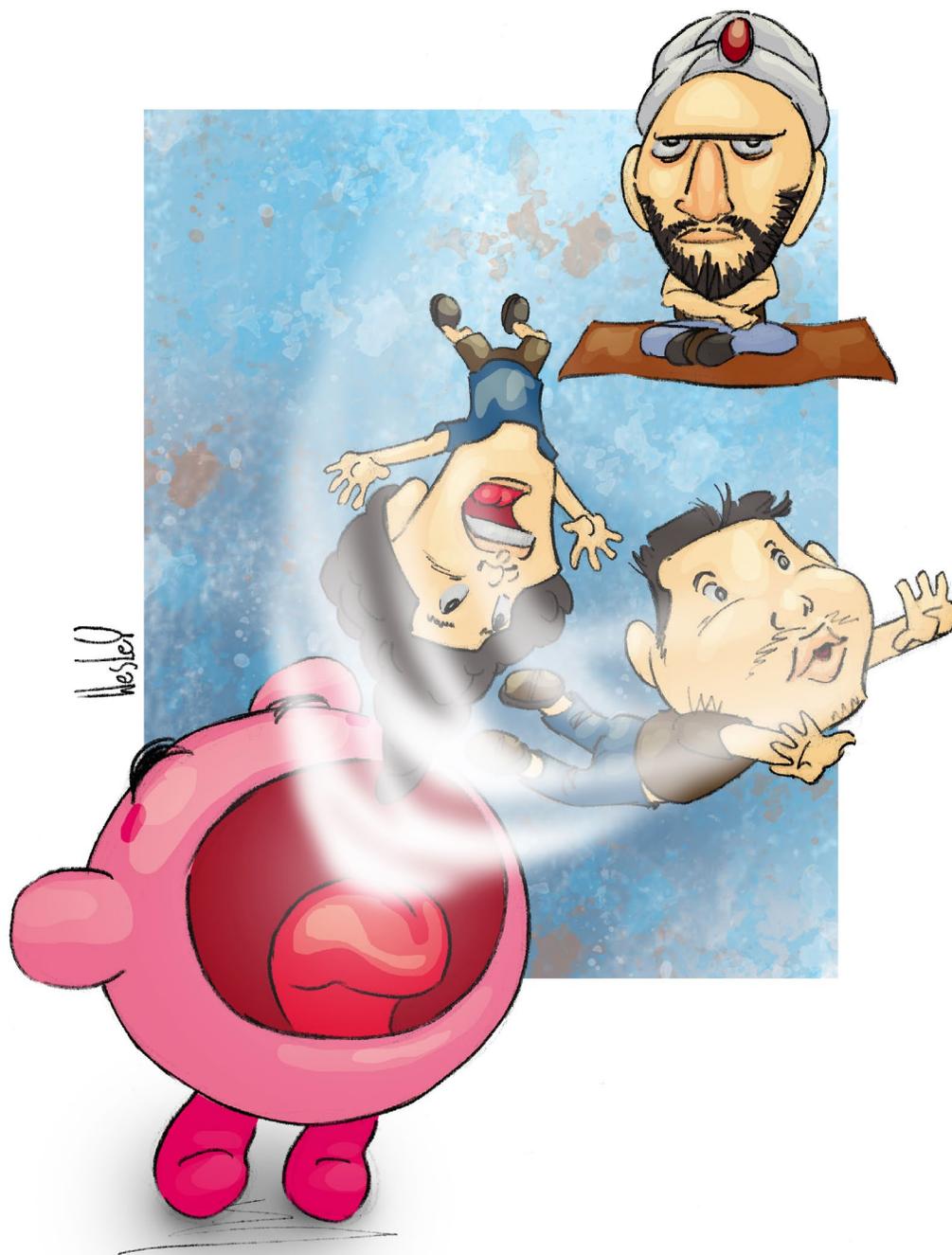
**DIAGRAMAÇÃO**  
Emanuel Felipe Neves  
Guilherme Lima  
Leandro Alves

**Ilustração**  
Nivaldo Wesley

**CAPA**  
Leandro Alves

## HQ Blast

"Engolidos" por *Nivaldo Wesley*



FAÇA SUA ASSINATURA

**GRÁTIS**  
DA REVISTA  
NINTENDO BLAST!

**ASSINAR!**

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





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



**Fala, galere pedrástica! Vocês sabem quem faz aniversário neste mês? Isso mesmo, o Nintendo Switch — se você achava que era EUzinha, achou errado, mas pode mandar o presente assim mesmo aqui para Hyrule. O novo console da Nintendo teve um primeiro ano de vida excelente, superando as expectativas e vendendo mais de 15 milhões de unidades no mundo todo. Mas o que levou este híbrido, que muitos olhavam com desconfiança, a esse sucesso tão contundente? Como a Nintendo fez para sair do “lixo para o luxo” em termos de vendas? Continue lendo e descubra.**

É importante lembrar o momento que a Nintendo passava ao lançar o Switch. As vendas do Wii U foram péssimas, as empresas *third-party* não deram apoio ao console, além de outras decisões não tão interessantes da Big N que desagradaram aos fãs, como o gamepad que não era vendido separadamente no

Ocidente. Por isso, havia um clima de tensão, a expectativa era enorme. Parecia um “tudo ou nada”. Não dava para emplacar dois consoles fracassados seguidamente.

Como sabemos, tudo deu certo, o conceito de híbrido entre console de mesa e portátil foi bem recebido por todos. É muito simples colocar o Switch no seu dock e já começar a jogar na TV, enquanto carrega o console; e quando desejar sair, basta retirar o aparelho e levar consigo. Além disso, a possibilidade de jogatinas multiplayer na mesma tela no modo portátil não incomoda, como muitos acreditavam, o que, juntamente com os joy-cons, tornou o Switch perfeito para partidas locais, o diferenciando dos concorrentes.

Claro que não basta que o console seja bem feito para que ele seja bem-sucedido, afinal, nós queremos jogos, certo, Vita? Mas convenhamos, no primeiro ano de vida do aparelho, não era de se esperar muitos lançamentos de games exclusivos. Mesmo

assim, o Switch recebeu vários jogos de peso,

como [Super Mario](#)

[Odyssey](#), [Mario + Rabbids Kingdom Battle](#), [Splatoon 2](#), [ARMS](#) e outros. Fora esses, os

melhores jogos do Wii U foram portados para novo console da Big N, incluindo o melhor jogo de 2017, da MINHA série, [The Legend of Zelda: Breath](#)

[of the Wild](#). Ainda que alguns

não gostem da ideia, foi bom para todos. Afinal, como o Wii U não vendeu bem, nem todo mundo teve a oportunidade de aproveitar esses excelentes jogos.

Além disso, aumenta a

biblioteca do Switch, que passa a ter quase tudo de bom do seu antecessor, mas sem os problemas.

Por falar em problemas do Wii U, a Nintendo tratou de resolver um dos maiores deles no Switch, garantindo o apoio das empresas *third-party*, como EA, Activision, Ubisoft, Capcom, SEGA, Take 2 e Bethesda; além de tornar o seu híbrido em uma excelente casa para os jogos *indies*, recebendo diversos títulos de peso da indústria independente, que há muito tempo é a queridinha de boa parte dos jogadores e responsável pelos games mais criativos, justamente por não



estarem atreladas a uma produtora que as impeça de arriscar.

O Switch teve certamente o melhor primeiro ano de vida de um console, tanto em vendas, como em aceitação do público e da crítica. Não faltaram jogos nem alegrias. E 2018 promete ser um ótimo segundo ano também, o Switch não é “fogo de palha” e promete incendiar ainda mais o cenário gamístico, que estava um marasmo sem a Big N no páreo. Por isso, o aniversário pode ser do Nintendo Switch, mas os presenteados foram os jogadores. Para ser perfeito, só falta um jogo exclusivamente MEU — tá na hora já. →



Pedra querida, eu tô pra ganhar um Nintendo Switch com o jogos da SUA série, mas eu gostaria de recomendações de um jogo online pra ele. Pretendo comprar Mario Kart, ARMS e Splatoon, mas só posso comprar um de cada vez. Qual você recomenda comprar primeiro?

*EvertonCable, um breve felizardo dono de Switch*



**Splatoon 2** e **Mario Kart 8 Deluxe** são as melhores opções para se jogar multiplayer online no Switch. Como você vai escolher apenas um no momento, eu iria de Splatoon 2. Até que você alcance um ranking alto e faça tudo que precisa fazer, já deu tempo de comprar o Mario Kart.



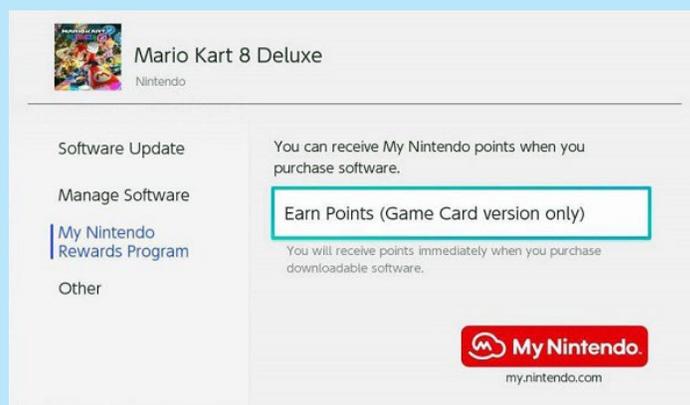
Oi Pedrinha. Queria saber se tem alguma maneira de ganhar pontos de ouro no My Nintendo a partir de jogos físicos.

*Leonardo Lemos Gomes Paixao*



Sim! Felizmente a Nintendo adicionou uma forma de poder resgatar moedas de ouro também através de mídia

física e não mais apenas por compras digitais. Para resgatar, insira o cartucho do jogo em questão no Switch, deixe o ícone do jogo selecionado no menu inicial e pressione o botão + ou - para exibir as opções. Lá você deve ver uma opção "My Nintendo Rewards Program". Escolha-a e, em seguida, "Earn Points (Game Card version only)". Daí boing-oiing, prontinho, você terá recebido suas moedas!



Pedra (dura tanto bate até que fura), estou pensando em comprar o jogo Monster Hunter Tri de Wii, mas como sabemos, os servidores do Wii já não estão mais ativos e pelo que eu pesquisei, grande parte da diversão desse jogo está no multiplayer online. Será que mesmo assim ainda vale a pena?

*Mauro Matos, o caçador de mosntros*



Se até agora não furei, mesmo depois de todos os maus tratos do Alfacinho (ainda pego ele), então não furo mais, até porque eu sou a pedra mais sólida que há. É verdade que boa parte da diversão de Monster Hunter está na jogatina online, mas jogar offline

também é muito bom e tem muita coisa para fazer. No Monster Hunter Tri, você leva de 60 a 300 horas jogando sozinho, dependendo de quanto do jogo você quer completar. Então vale a pena, sim, mesmo que não tenha a diversão completa pela falta do modo online.



**Meu 3DS antigo vem apresentando problemas, se eu comprar um New 3DS e fizer o System Transfer os jogos de Embaixador e os saves vão pra ele normal? Se ele desligar enquanto transfiro, tem algum problema(tipo bricar algum deles)? Obrigado.**  
*Anônimo "Embaixador" da Silva*

Sim, tudo será transferido, incluindo jogos de embaixador, saves e tudo mais. Será como se você tivesse usado o novo 3DS o tempo todo. Quanto à desligar no meio do processo, isso não deveria fazer você perder algo, mas dependendo da etapa que a transferência estiver, sempre há um risco de dar algum tipo de problema caso o sistema seja desligado abruptamente. Então

garanta-se, deixe o carregador conectado e não mexa na criança enquanto a mágica acontece!



**Pedra, com o anúncio de Scribblenauts pra Switch, eu fiquei com uma dúvida. O jogo deve vir com a opção de ser jogado em Português como os anteriores que vieram pra consoles da Nintendo ou dessa vez o idioma ficará de fora?**  
*Chaos, fã de Camões*

Bom, só vamos ter certeza mesmo quando o jogo for realmente lançado, mas eu acredito que as chances sejam altas... afinal, eles certamente devem tentar reaproveitar o conteúdo que eles tinham em jogos anteriores da série, e seria desperdício jogar um dicionário de palavras tão gigantesco, em qualquer idioma. Então vamos aguardar, mas meu palpite é que vai ter sim.



Pedra, comprei há pouco tempo um New 2DS e gosto muito de jogos metroidvania, já joguei todos da série Metroid para os portáteis da Nintendo. Quais outros jogos nesse estilo você me recomenda para o meu 2DS?  
*Anônimo "Metroidvaniamaniaco" da Silva*



Bom, do jeito que você parece ser um grande fã de Metroid, imagino que você já tenha jogado **Samus Returns**, o último jogo da série, lançado para o 3DS/2DS. Nesse caso, outros ótimos jogos nesse estilo que posso te recomendar para o portátil são **Cave Story** e **Shantae and the Pirate's Curse**. Claro que falando nesse gênero também devo mencionar o **Castlevania: Lords of Shadow: Mirrors of Fate** que, apesar de eu ter achado bem fraquinho em comparação aos jogos anteriores da série, pode ser divertido para quem curte o estilo.



Bom dia, Pedra! Existe alguma chance da Nintendo anunciar (para alegria geral da nação) um remake de Minish Cap para encerrar a franquia Zelda no 3DS? (Obs: seria lindo)  
*Thiago Batalha e o pequeno grande sonho*

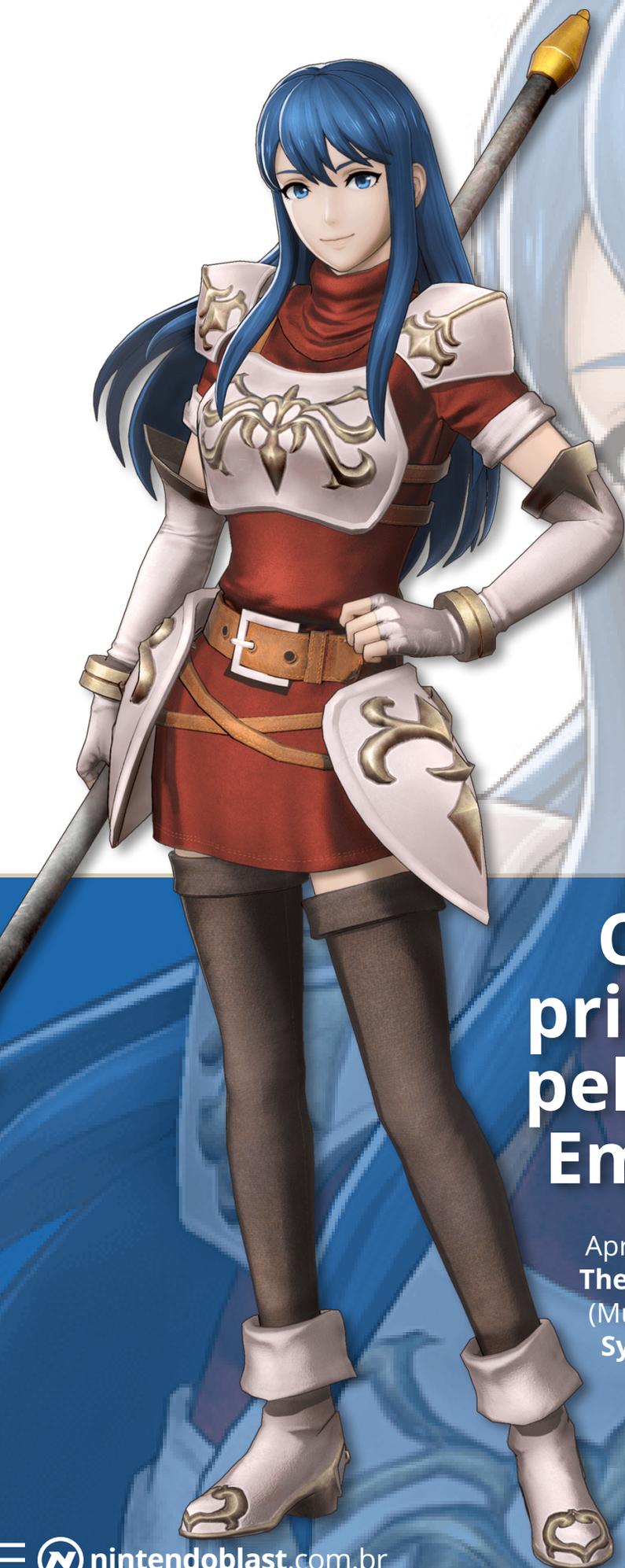


Não é nada impossível de acontecer, mas acho que mais provável do que um remake de Minish Cap seria um remake de um dos jogos mais antigos e famosos da MINHA série, como Link's Awakening, originalmente para Game Boy. Inclusive estão rolando umas fofocas sobre tal remake, como você talvez saiba. Então, por mais que sempre existe a possibilidade, meu palpite é que um remake de **Minish Cap** para o 3DS é um pouco improvável... mas a esperança é a última que morre, certo?!? **N**



por Antônio Stark

Revisão: Luigi Santana  
Diagramação: Leandro Alves



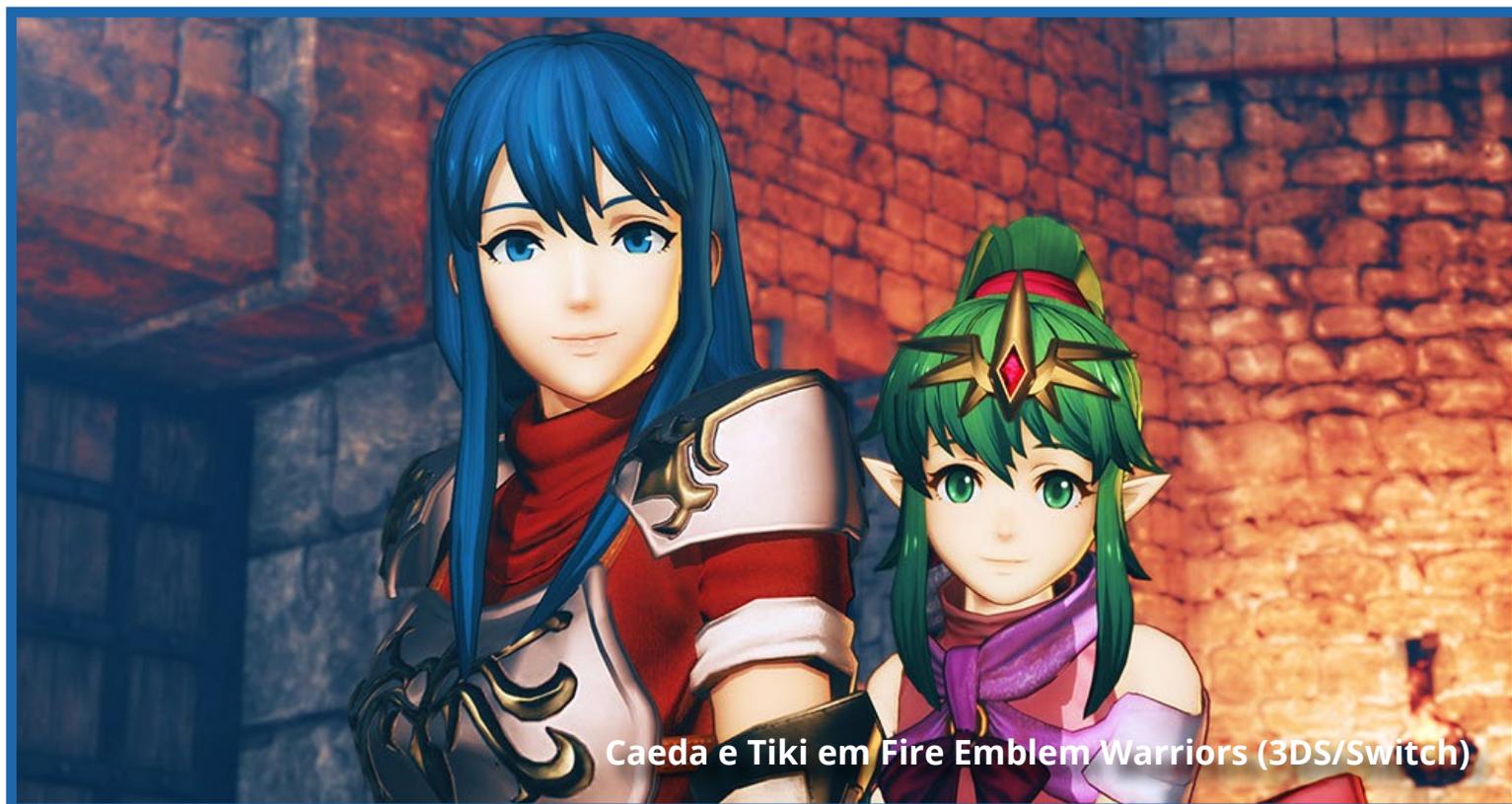
## Caeda, a hábil princesa que voa pelos céus de Fire Emblem Warriors

Apresentada inicialmente em **Fire Emblem: The Shadow Dragon and The Blade of Light** (Multi), de 1990, apresentada pela **Intelligent System** em parceria com a **Nintendo**, Caeda é uma das heroínas do jogo e reaparece em outros títulos da franquia, sendo o último deles **Fire Emblem Warriors** (BDS/Switch), como personagem jogável.

## A saga de Caeda

Quando Caeda era criança, salvou Ogma, um gladiador de ser espancado, comprando-o da arena e tornando-o um de seus guarda-costas pessoais. A princesa de Talys faz sua primeira aparição no capítulo 1 de **Fire Emblem: The Shadow Dragon and The Blade of Light** (Multi), ajudando Marth e seus aliados na luta contra perigosos bandidos.

A jovem parte em jornada com o grupo de heróis, na qual se mostra uma excelente diplomata, convencendo um grande número de pessoas a ajudá-los a derrotarem Medeus, o maligno dragão negro, acabando assim com a guerra das sombras. Porém o vilão sobrevive e dá início a uma segunda guerra, a Guerra dos Heróis, em **Fire Emblem: Mystery of the Emblem** (Multi).



Caeda e Tiki em **Fire Emblem Warriors** (3DS/Switch)

Caeda faz sua aparição no terceiro jogo da franquia, no prólogo III. A história ocorre enquanto o casamento da garota com Marth está suspenso. Ela precisa fugir do castelo e das forças comandadas por Medeus, ajudando Marth novamente a salvar o continente do vilão. Após derrotarem o dragão, Caeda finalmente se casa com Marth e vai viver no castelo de Altea, reino do herói.



## A corajosa cavaleira alada

Começando a história com apenas 14 anos, Caeda é uma jovem de cabelos azuis, com olhos de mesma cor. Durante a evolução do jogo, a personagem foi sofrendo alterações em seu design, como uma armadura maior, mas que não atrapalha os movimentos necessários para que ela comande seu fiel pegásus.



Caeda mantém o visual apresentado em **Fire Emblem: New Mystery of the Emblem** (NDS), no jogo de celular Fire Emblem Heroes (IOS/Android). Mas já sofre mudanças em **Tokyo Mirage Sessions #FE** (Wii U), onde retorna com um visual mais escuro, utilizando uma armadura branca com detalhes amarelos cobrindo a maior parte do corpo inclusive seus olhos.



## Amor e super-proteção

Caeda é denotada como uma personagem gentil, com grande paciência e que facilmente perdoa, demonstrado em sua história com Ogma. Porém ela também é cabeça dura e teimosa, negando os pedidos de Marth para deixar o campo de batalha e retornar para a segurança, demonstrando grande determinação de permanecer ao lado do herói.



A jovem que possui grande tendência para a política, com uma boa capacidade de convencer outros a se aliarem ao grupo de heróis durante o percurso, ela ainda possui uma excelente memória e uma grande percepção. Muitas muitas vezes ela coloca sua vida em risco para proteger outros, principalmente Marth, a quem ela possui afeto e com desenrolar da história se apaixona pelo garoto.

## Classe das montarias aladas

Caeda possui treinamento com lanças e espadas, o que de acordo com Weapon Triangle, lhe dá vantagem durante os combates contra espadas e machados, respectivamente. Possuindo também uma excelente habilidade em montaria, a jovem cavalga pelos céus em seu belo pegasus, sendo uma das Pegasus Knight, unidades presentes no jogo.

A classe possui grande mobilidade e esquiva, podendo ignorar terrenos difíceis e alcançar grandes distâncias. Porém uma de suas fraquezas são Arqueiros, que infligem uma grande quantidade de dano a estas unidades. Ao evoluir de classe, Caeda se torna uma DracoKnight, que lhe traz algumas melhoras, sendo uma delas o aumento de vida.

Em Fire Emblem Warriors (Switch), temos Caeda como uma das representantes desta unidade, Pegasus Knight. Sua arma inicial é uma lança comum, que com o tempo pode ser modificada. Apresentando as habilidades e fraquezas trazidas em outros jogos da franquia, a ela é permitido voar por cima de obstáculos, cortando caminho. Porém unidades que possuem montarias neste jogo não podem abandoná-las, fazendo Caeda permanecer em cima de seu grande companheiro, Pegasus.



## Outras histórias

Em **Fire Emblem Warriors** (Switch), Caeda retorna para ajudar os heróis, Rowan e Lyanna, que buscam restaurar o poderoso Escudo de Fogo para salvar o continente. Caeda junto a Marth, Tiki e mais alguns personagens que aparecem durante a jornada contra Medeus, se juntam para ajudar os gêmeos e derrotar o novo e maligno dragão Velezark



Além disso, Caeda aparece em **Fire Emblem Heroes** (IOS/Android). Ao lado de seus companheiros de jogo, inicialmente manipulados pelo grupo de vilões. Os personagens retornam ao normal após serem derrotados. Ao contrário de Warriors, Caeda utiliza uma espada no jogo, possuindo uma grande velocidade e causando uma quantidade maior de ferimentos a unidades com grandes armaduras.



Outra de suas aparições pode ser vista em **Tokyo Mirage Sessions #FE** (WiiU), o crossover entre as series **Shin Megami Tensei** (Multi) e **Fire Emblem** (Multi). Caeda é a parceira de Tsubasa Oribe, que busca recuperar sua memória perdida e dá conselhos a Oribe. Ela mantém sua classe característica, e durante o combate se transforma em uma lança para auxiliar Oribe.

Ela também aparece nas adaptações de Shadow Dragon para anime e mangá, possuindo grande importância no desenrolar da história de ambas as mídias. Além disso aparece como um stick em **Super Smash Bros. Brawl** (Wii), que pode ser equipada em Marth ou Ike, aumentando o ataque dos heróis. Por ultimo, em **Fire Emblem 0** (Cipher), o cardgame lançado com base nos jogos da franquia e em seus crossovers, temos cartas que a representam.



## Carisma e determinação

A presença de Caeda em **Tokyo Mirage Sessions #FE** (WiiU) e **Fire Emblem Warriors** (3DS/Switch) não é incomum, já que ela possui um grande número de fãs. Uma excelente personagem criada para a saga que conta as aventuras de Marth, Caeda conquistou os fãs com suas incríveis habilidades e coragem para lutar mesmo em momentos ruins.

Sua capacidade de persuasão conquista não só um grande número de personagens para o grupo, como, também cativa o jogador. Sua habilidade com ataques aéreos, sua grande força de vontade e sua incrível habilidade de conquistar os jogadores e personagens, fazem de Caeda uma excelente escolha para os diversos jogos e *crossovers* da franquia. 



# Revista Nintendo Blast Especial

## Zelda: 30 Anos de aventuras

[www.nintendoblast.com.br](http://www.nintendoblast.com.br)



**Timeline atualizada,  
ilustrações, raças,  
Triforce e mais!**



por Vinicius Veloso

Revisão: Ana Krishna Peixoto  
Diagramação: Guilherme Lima

3DS



# Kirby Battle Royale

## coloca o fofucho cor de rosa para duelar contra ele mesmo

Kirby completou 25 anos em 2017, mas ainda não teve a oportunidade de assoprar as velinhas. Antes de cantar os parabéns, o bolo precisa ser conquistado no *Dedede's Cake Royale*, torneio que envolve 10 tipos diferentes de combates de arena e presenteia o vencedor com um doce tão delicioso que é até impossível de imaginar o sabor. Colocar as mãos na iguaria é o objetivo de *Kirby Battle Royale*, lançado exclusivamente para 3DS.



O *spin-off*, que chegou ao Japão e Europa durante o último mês de novembro, agora também está disponível nas Américas e traz a bolotinha rosa enfrentando seu maior obstáculo: ele mesmo. Quatro Kirbys competem entre si em tarefas que envolvem raciocínio rápido, habilidade e uma pequena pitada de sorte.

## Uma doce história

A campanha principal de Kirby Battle Royale é *single player* e funciona como uma espécie de tutorial. No modo história, o rosadinho recebe o convite para participar do *Dedede's Cake Royale* e, no caminho para o torneio, acaba encontrando com Waddle Dee, que também está indo para o campeonato. Após conversarem, os dois resolvem juntar as forças para brigarem juntos pelo bolo dos sonhos.



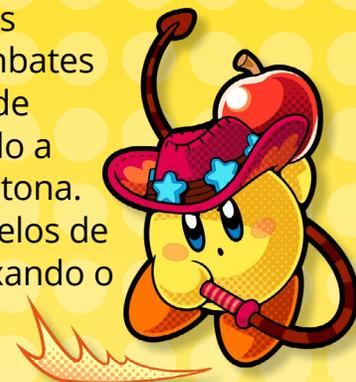
O troféu mais delicioso de todos os tempos

Ao chegar no campo de batalha, a dupla descobre que precisa ser campeã em cinco ligas distintas para ficar com o prêmio, e assim começa a maratona de minigames. O ponto positivo deste modo é a possibilidade de conhecer as particularidades de cada uma das modalidades de batalha, pois todas trazem um pequeno tutorial antes de começarem e apresentam dificuldade extremamente acessível para qualquer jogador.

Também na campanha principal é possível experimentar todas as variantes dos 10 minigames, mudanças que, geralmente, acontecem com alterações nos cenários. Por exemplo, o primeiro duelo consiste em colher maçãs nas mini Whispy Wood e levar os frutos para o seu

depósito, vence o Kirby que conseguir deixar a cesta mais cheia. Já as versões alternativas deste minigame envolvem e presença de buracos e cercas que tornam a colheita mais complicada.

Se por um lado o modo história ajuda o jogador a dominar as mecânicas dos minigames, por outro, é necessário ter paciência para lidar com repetições desnecessárias. Apesar das variações, os mesmos combates devem ser vencidos mais de uma vez nas ligas, tornando a campanha bastante monótona. Participar dos mesmos duelos de novo e de novo acaba deixando o *single player* tão doce que enjoa com facilidade.



O minigame *Apple Scramble* é o primeiro desafio da campanha principal

## Mil e uma habilidades

Diferentemente do que estamos acostumados, o icônico poder de Kirby de copiar as habilidades dos inimigos não está presente em Battle Royale. No entanto, isso não significa que a bolotinha esteja sem cartas na manga. Antes de começar os minigames, é possível escolher um dentre 13 poderes disponíveis. Teoricamente, cada estilo de luta deveria apresentar vantagens e desvantagens em função do tipo de combate, porém não é bem isso que acontece.

Todas as habilidades são extremamente balanceadas e, dificilmente, uma consegue ter grande vantagem sobre as demais. No modo história, por exemplo, a campanha começa somente com a transformação *Sword* liberada, sendo que as outras vão

sendo disponibilizadas conforme o avançar da jogatina. Durante minha experiência com o game, não senti nenhuma necessidade de trocar de habilidade para conseguir superar todos os desafios e permaneci usando a espada para combater meus rivais durante o *Dedede's Cake Royale*, excluindo-se as provas que te obrigam a jogar com determinado poder.

O *party game* seria bem mais interessante se houvesse um desequilíbrio entre as habilidades em função do minigame, pois, assim, os jogadores precisariam pensar em qual é a melhor estratégia para ganhar determinada prova. Porém, não é bem isso que acontece e as diferentes transformações acabam tendo seu potencial subutilizado.



As habilidades não fazem tanta diferença

Mais importantes do que as próprias habilidades são os Orbs, que proporcionam real vantagem ao Kirby. Antes dos minigames é possível escolher até três melhorias capazes de definir os rumos do confronto. Entre os melhoramentos estão o aumento de velocidade, invulnerabilidade, recuperação da vida, maior poder de ataque, entre outros. Esses itens sim causam desequilíbrio nas partidas e exigem certo nível de estratégia para serem selecionados.



## Completo e intuitivo

Mesmo contando com um leque variado de habilidades, o game é extremamente intuitivo e simples de ser dominado. No geral, Kirby tem três movimentos: o salto, um golpe principal e outro secundário. Assim, bastam apenas poucos minutos para conhecer as particularidades de cada uma das transformações e perceber se as habilidades oferecidas combinam ou não com o seu estilo de *gameplay*.

## Uma festa para vários convidados

Depois de conhecer e dominar os minigames no modo *single player*, é possível testar suas habilidades contra outros jogadores de carne e osso. Se na campanha principal a dificuldade não representa nenhum grande desafio, o mesmo não se pode falar do *multiplayer*, que é onde o charme principal e boa parte da diversão de Battle Royale estão armazenados.



O título traz a opção do *download play* — em que uma pessoa que possui o jogo pode compartilhá-lo localmente com até três amigos, fazendo com que o grupo entre na brincadeira sem a necessidade de que todos tenham uma cópia do game. Assim, é possível convidar os amigos para pequenos torneios em busca do Kirby mais habilidoso.

Tão interessante quanto a jogatina entre conhecidos é o modo *online*, que permite nos permite participar de campeonatos contra pessoas de todo o mundo. Batalhar pela internet é uma das possibilidades que aumenta bastante a vida útil de Battle Royale, pois é neste modo que está o verdadeiro desafio do game. Porém, o grande problema é que a comunidade ainda é pequena e podem demorar bons minutos até que o servidor consiga reunir quatro competidores.



## Vale uma foto

Como não poderia deixar de ser diferente em um jogo estrelado por Kirby, Battle Royale é totalmente colorido e infestado de fofura por todos os lados. A característica visual que mais chama a atenção é o detalhamento dos cenários, com destaque para os torcedores nas arquibancadas — que não são meros “pedaços de papel recortados”, como acontece em vários jogos de esportes, mas sim modelos bem trabalhados e animados.



A dancinha da vitória

A trilha sonora também segue pelo mesmo caminho, sempre animada e convidando o jogador a participar de mais uma partida. Cada sucesso nos minigames é acompanhado pelo conhecido tema da vitória da bolotinha cor de rosa, que claro, também faz sua dancinha característica. Mas, depois da metade do modo história, é bem capaz que o jogador não aguarde mais ver os passinhos recheados de estilo, por mais encantadores que sejam.

## Vale a comemoração

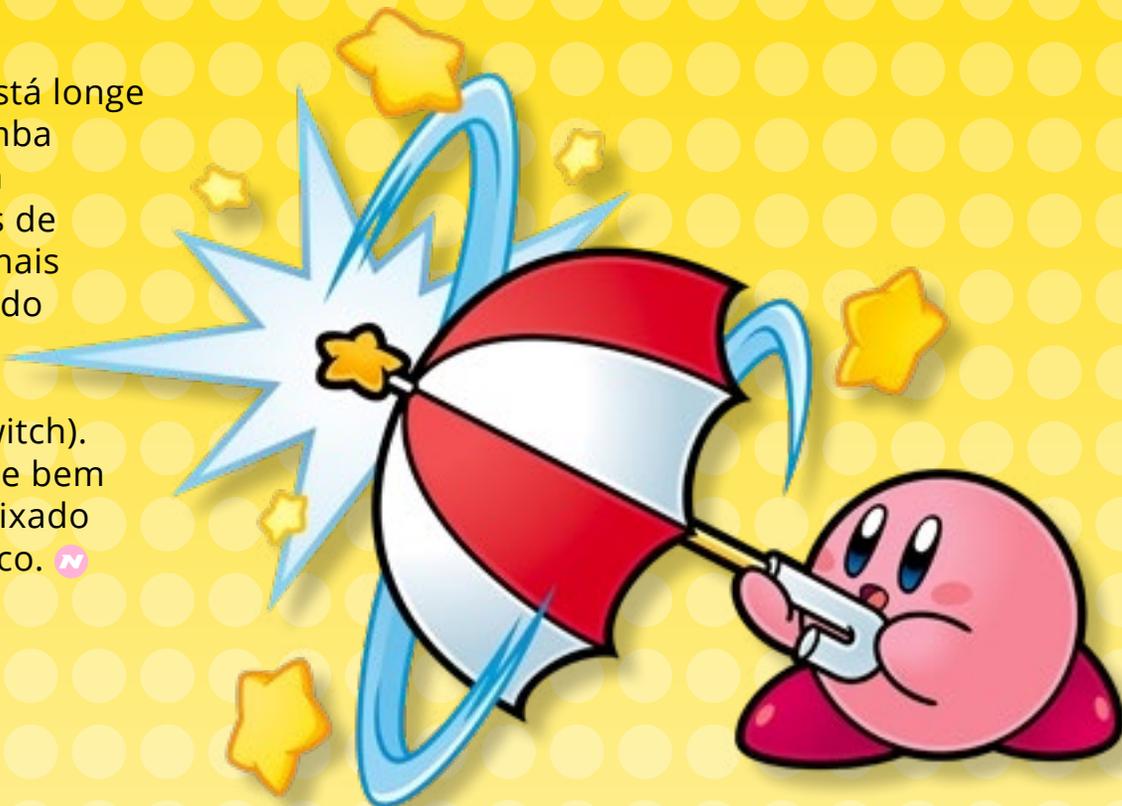
Como nunca recebeu convites para as festas no Reino do Cogumelo, Kirby por ter ficado com inveja e resolveu organizar sua própria comemoração. O novo jogo do rosadinho não tem medo de deixar clara a inspiração na franquia Mario Party, com *gameplay* baseado em vencer minigames. É bem capaz que a bolota engoliu um dos *spin-offs* mais famosos do bigodudo da Big N e copiou tudo o que deu certo. Inclusive, qualquer um dos confrontos de Battle Royale se encaixaria sem problemas em Mario Party.

Apesar de apresentar como principal inovação a possibilidade de escolher entre diferentes habilidades antes de cada partida, a ideia não foi executada tão bem. O resultado é que o fator estratégia é simplesmente ignorado pelo game, tornando-o acessível para jogadores de todos os níveis ao mesmo tempo em que fica bastante fácil e monótono para aqueles mais experientes.



Totalmente voltado ao *multiplayer*, o jogo acaba tentando se estender mais do que deveria no *single player*. Mesmo a campanha principal sendo conduzida por uma história bem fácil de acompanhar, o enredo sozinho não tem capacidade de carregar sessões longas de *gameplay*. O que garante uma maior vida útil ao game é a possibilidade de confrontos locais (*download play*) ou via internet.

**Kirby Battle Royale** está longe de ser a festa de arromba que esperávamos para comemorar os 25 anos de um dos personagens mais importantes da Nintendo (esse papel deve ficar com *Star Allies*, que chega em março ao Switch). Porém, o jogo preenche bem a função de não ter deixado a data passar em branco. 



## ✓ Prós

- Apesar de poucos, minigames contam com variações interessantes;
- Extremamente divertido no *multiplayer* (local ou online);
- Explosão de cores deixa o jogo visualmente bastante agradável.

## ✗ Contras

- Modo *single player* bastante repetitivo e cansativo;
- As diferentes transformações não foram bem exploradas;
- Enredo demasiadamente simples.

Kirby Battle Royale (3DS)  
**Desenvolvedor** HAL Laboratory  
**Gênero** Beat 'em up  
**Lançamento** 03 de novembro de 2017

Nota **7.0**

Switch

por Vitor Tibério

Revisão: Alberto Canen  
Diagramação: Leandro Alves

# PAYDAY 2

## um dinâmico multiplayer cooperativo

**Payday: The Heist** (Multi) foi um sucesso quando lançado, em 2011. Em um mundo recheado de jogos de tiro em primeira pessoa, o game conseguiu se destacar por trazer mecânicas inovadoras e foco no *multiplayer* cooperativo. A boa recepção do título foi suficiente para garantir uma sequência, intitulada apenas de **PAYDAY 2** — lançada inicialmente para PC, PS3 e X360 em 2013 —, mantendo os elementos encontrados no primeiro game e adicionando algumas novidades.

Apesar de já ter alguns anos de estrada, PAYDAY 2 tem uma forte comunidade de jogadores, o que lhe garante lançamentos frequentes de novos conteúdos. Tirando proveito da onda das plataformas da geração atual, o **Starbreeze Studios**, juntamente à **505 Games**, decidiu levar o game ao PS4 e XBO em 2015, e finalmente ao Nintendo Switch (publicado pela **Sumo Digital**) em 27 de fevereiro de 2018. Felizmente, a versão nintendista é fruto de um trabalho bem feito, mas alguns problemas não conseguem passar despercebidos.

## Em busca do pagamento

PAYDAY 2 é um jogo sobre assaltos. Bancos, casas, carros-fortes e até traficantes são os alvos da gangue criminosa que protagoniza a obra. O jogador pode escolher dentre os vários personagens disponíveis, personalizar os itens que levará consigo e buscar o próximo crime que realizará.

Não há um modo história a ser vencido, apenas uma área (que pode ser acessada estando offline ou conectando o console à internet) em que aparecem as diversas missões disponíveis, com informações sobre o potencial ganho com o assalto, experiência e quantos dias são necessários para o serviço. Todas elas podem ser realizadas com até quatro personagens, sejam eles controlados pela inteligência artificial ou por pessoas pela internet.

**THE DENTIST: HOXTON BREAKOUT**

Esta missão tem dois dias de duração, e o pagamento acontece no último.

JOB OVERVIEW RISK: 🧠 🧠 🧠 🧠 🧠 🧠 🧠

DAY 1 DAY 2 DAY 3 DAY 4 DAY 5 DAY 6 DAY 7

BAIN'S PLAN ASSETS LOADOUT CREW SETUP SOUNDTRACK

**THE BREAKOUT**

The Dentist got Hoxton a re-trial. Uh, not you, Hox - I mean Old... Look, we'll sort out names later. The trial will be quick. With his record, he ain't gonna walk, but that's not the point. The point is he's moving, and we can hit him in transit. We're going to grab him right after the hearing. A nice little "screw you" to the US justice system.

The plan is as loud as it gets: we blast a wall in the courthouse, grab Hox and get him the hell out.

Area's locked down for blocks around. They'll be expecting trouble. Have your guns ready and pack a lot of ammo.

BODHI	xavior (52)	75	NOT READY
HOXTON	Add me (61)	75	NOT READY
JOY	Tibério (23)	32	READY
SOKOL	.sn4ke (31)	75	READY

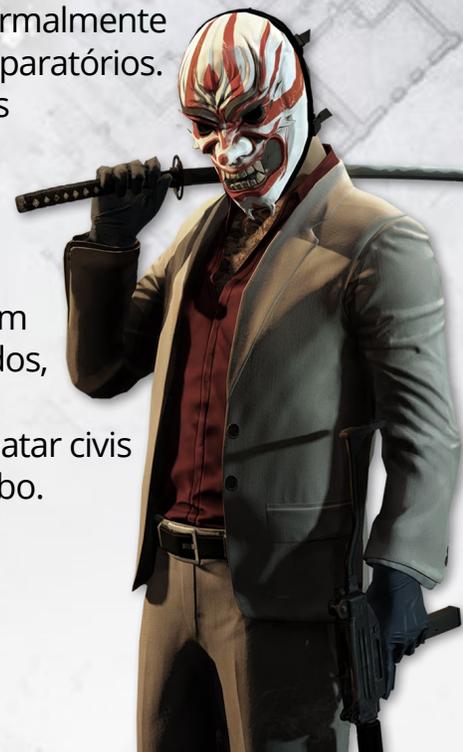
267,400 23 2

PROFILE 1 READY

Para missões que exigem mais de um dia para serem completadas, normalmente o assalto ocorre no último, enquanto os demais servem como atos preparatórios. O mais interessante é que os atos praticados em um dia influenciam os acontecimentos do dia seguinte. Por exemplo, se durante a execução de um ato preparatório o jogador chamar a atenção da polícia, possivelmente no dia seguinte a corporação já estará em seu encalço.

O ponto mais interessante de PAYDAY 2 é a liberdade que o jogador tem para cumprir seus objetivos. Seja na surdina ou atirando em tudo e todos, a escolha fica por conta de quem joga, porém cada ação levará a uma consequência — que poderá variar entre chamar atenção da polícia, matar civis e perder dinheiro por isso ou não conseguir levar todo o objeto do roubo.

A qualquer momento, durante uma missão, é possível reiniciá-la, ou sair e tentar outra. Um fator que merece nota é que a cada nova tentativa, o *level design* dos assaltos estará ligeiramente diferente, mudando os locais e ações de personagens, portas e os objetos de interesse. Assim, decorar as fases não é algo tão eficiente, pois o jogo estimula o jogador a evoluir suas habilidades a todo momento.



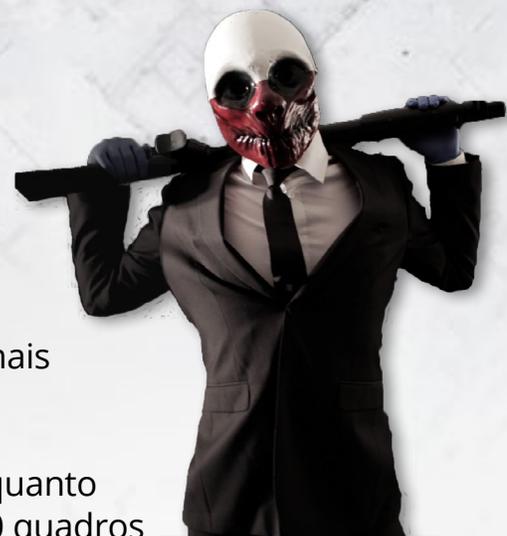
Uma decisão controversa do time de desenvolvimento fica para a forma como o jogador toma conhecimento de seus objetivos. Antes, durante e depois das missões há uma voz masculina que se comunica com a gangue, passando orientações. O som é uma simulação de aparelhos de comunicação via rádio, e a baixa qualidade dificulta o entendimento do que é falado.

Isso impacta diretamente no entendimento do que se deve fazer. Além de direcionamentos vagos (como, por exemplo, “pegue gasolina para queimar o local”, quando você não possui o item e não faz ideia de onde ele se encontra), a baixa qualidade do som da instrução faz o jogador perder alguns minutos buscando pelo mapa opções do que pode ser feito.

## Mandando bem no Switch

É perfeitamente possível dizer que a versão de PAYDAY 2 para o Nintendo Switch foi um trabalho bem feito. Assim como os ports para PS4 e XBO, no console híbrido o jogo roda a 1080p quando ligado à TV. As texturas perderam qualidade com o novo port, mas não é nada que o diferencie tanto das demais versões — afinal, trata-se essencialmente de um game de 2013.

O desempenho, no entanto, é o que mais diferencia os *ports*. Enquanto que no PlayStation 4 e no Xbox One PAYDAY 2 fica travado em 30 quadros por segundo, no Switch esta é a meta, mas há quedas eventuais com o console no dock — mas a jogatina não fica prejudicada por isso. Já no modo portátil, a situação muda drasticamente: as quedas de desempenho são constantes e deixam o jogo lento, apesar da redução da resolução para 720p, sendo fator decisivo nos momentos de tiroteio intenso.



**Os carregamentos são grandes o bastante para que se decore os controles sem grande esforço.**

Ao selecionar uma missão, o jogador passa por uma demorada tela de *loading*, que facilmente passa dos 20 segundos de duração. Apesar de ser um tempo longo, a versão para o console da Big N é a mais rápida dentre as dos consoles.

## Brilho no multiplayer

PAYDAY 2 é um jogo que tem um número expressivo de missões, objetivos e alvos para os assaltos. Contudo, essencialmente o game repete a mesma fórmula: entrar em um local tentando não ser notado, atirar em dezenas de policiais que aparecem quando o modo furtivo não funciona e levar o objeto do roubo para uma van.

Ao jogar offline, as partidas são preenchidas por três personagens controlados por inteligência artificial. Esses personagens não cumprem os objetivos e têm utilidade apenas para atirar nos policiais e recuperar a vida do jogador. Por vezes, alguns bugs acontecem e a jogatina fica prejudicada com seus companheiros parados sem tomar qualquer ação.

Mas é no modo para múltiplos jogadores que o jogo mostra seu brilho. Quando os quatro membros da gangue são controlados por pessoas, as partidas ganham variedade e dinamismo, além dos NPCs (personagens não controláveis) reagirem de forma menos previsível. Sem dúvidas é a melhor experiência que o jogo tem para oferecer. No entanto, algumas questões atrapalham a experiência.



Ao conectar ao servidor online, PAYDAY 2 mostra as missões disponíveis na CRIME.NET (a rede virtual de criminosos do jogo). Lá, é possível ver quantas pessoas estão atualmente em cada missão disponível (e se juntar a elas) ou criar uma sala em algum assalto para esperar pessoas ingressarem.

O problema é que estabelecer uma conexão é muito demorado, ao ponto de minutos se passarem na tela de “conectando, por favor aguarde”, sem que seja possível voltar à seleção sem fechar o jogo. Inclusive, em um dos testes, eu deixei o Switch “conectando” a uma partida por mais de 20 minutos. Apesar de não ter sido estabelecida a conexão, nenhuma mensagem de erro apareceu.



Felizmente não é sempre que isso acontece, e uma vez que a conexão é estabelecida, a partida flui sem qualquer gargalo. Não há objetos e personagens aparecendo repentinamente na tela, e as coisas funcionam como se fosse uma partida de multiplayer local. Só é uma pena que a Starbreeze não tenha conseguido ainda aprovação da Nintendo para incluir no app de chat por voz uma aplicação para PAYDAY 2.



## A polêmica do conteúdo

Assim que PAYDAY 2 foi lançado, diversas pessoas perceberam que nele faltam conteúdos presentes nas outras versões. A desenvolvedora do jogo, Starbreeze Studios, informou que o port do jogo para Nintendo Switch foi feito baseado na versão para PC da metade de 2017. Como há a intenção da empresa de manter lançamentos futuros, como acontece desde o primeiro lançamento, em 2013, o atual console da Big N deve se igualar às outras plataformas eventualmente.



Joy entra para o time de PAYDAY 2. A personagem usa uma máscara com LEDs que formam imagens em seu rosto nas cores dos Joy-Cons *neon red* e *neon blue*. As características dela — e de cada personagem do jogo — são meramente estéticas, no entanto. Joy permanece como personagem exclusiva do Nintendo Switch, mas por tempo limitado.



## Gênero bem representado

Até então, **DOOM** (Multi) era o único representante do gênero de tiro em primeira pessoa no Nintendo Switch. Apesar de ser um excelente jogo, suas maiores qualidades ficam no modo campanha, para um jogador. **PAYDAY 2**, por outro lado, junta-se a **Splatoon 2** (Switch) no grupo dos jogos de tiro para serem jogados com outras pessoas — porém é o único em primeira pessoa.



A parte mais frustrante do jogo é ficar eternamente nesta tela aguardando se conectar a uma partida.

O título da **Starbreeze Studios** e **Sumo**

**Digital** é uma obra bem feita e que tem conteúdo o bastante para prender o jogador por um bom tempo. Porém, alguns pequenos problemas não conseguem passar despercebidos. A lentidão em alguns momentos quando no modo portátil do Switch, a demora na conexão a partidas online e a falta de um chat por voz (este último problema que pode ser atribuído à Nintendo) talvez torne o preço do jogo um tanto salgado em condições normais.

Para aqueles que não sejam ávidos jogadores do gênero, esperar um desconto pode ser uma boa pedida. De qualquer forma, fãs de tiro em primeira pessoa e de partidas online vão se sentir à vontade com PAYDAY 2. 



## ✓ Prós

- Visuais não deixam a desejar em relação às outras versões;
- Bom desempenho quando conectado ao dock;
- Diversão garantida nas partidas online.

## ✗ Contras

- Quedas muito frequentes na taxa de quadros quando em modo portátil;
- Às vezes é impossível conectar a uma partida online;
- A falta de um chat por voz é sentida.

PAYDAY 2 (PC/PS4/XBO/PS3/XB360/Switch)

**Desenvolvedor** OVERKILL SOFTWARE - A

**Gênero** Tiro em primeira pessoa/ stealth

**Lançamento** 27 de fevereiro de 2018

Nota **8.0**

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



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

**Seguir**



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

**Curtir**



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

**Seguir**



[gameblast.com.br/podcast](https://gameblast.com.br/podcast)

**Inscrever-se**



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

**Inscrever-se**



## Engolir e mudar: elegemos as melhores transformações de Kirby

por Ítalo Chianca

Revisão: Jaime Ninice

Diagramação: Emanuel Neves

Kirby seria só mais um irmão perdido de Jigglypuff se não fosse pela sua habilidade de absorver as características dos seus inimigos, dando-lhe novas formas e poderes.

Sua técnica avançada de sugar, engolir e se transformar tem sido seu grande diferencial, principalmente no tempo concorrido das gerações de 8-bit e 16 bit, onde o estilo plataforma era predominante. Representante máximo da fofura nos jogos, o carismático herói da Nintendo tem resistido bem ao tempo e se adaptado melhor ainda às novas gerações de consoles, mantendo sua relevância num cenário tão competitivo. Isso se deve muito a sua característica de adaptação e transformação.

**A** cada novo game lançado, jogadores de consoles de mesa e portátil se enchem de ansiedade para saber quais novas formas o eterno fofinho vai adquirir ao longo da jornada. Fica até difícil numerar todas as formas que ele já teve em todos esses anos (na edição N° 25 da Revista NBlast [pág. 50], listamos todos os poderes do Kirby vistos até então), mas cada jogador tem a sua favorita. Aproveitando a proximidade da chegada de sua aventura ao Wii U, separamos as 10 melhores transformações de Kirby para você. Difícil escolher apenas dez.



## Crueldade fofa

Esse carinho pode não ser tão fofo quando você imagina. Engolir os inimigos para absorver seus poderes seria um ato de crueldade para qualquer outro personagem. Por sorte, essas bochechas rosadas deixam tudo muito mais fofo e bonitinho, não causando, desta forma, nenhum tipo de receio na hora de praticar o ato "cruel" contra os monstros do jogo.



## 10. Circus



Não existe um padrão nas transformações de Kirby, indo de referências a personagens de jogos clássicos e elementos da natureza, até animais ou objetos. Mas, o que dizer de uma forma onde Kirby assume características de um astro do circo? Pois é, essa forma existe, e está presente na última aventura do pequeno aspirador rosa no Nintendo 3DS. Com os poderes do Circus, ele pode atacar com pinos de boliche flamejantes enquanto faz malabarismos, como inflar esculturas de balões, saltar através de aros de fogo, equilibrar-se em bolas e saltar em trampolins -- é um show completo.

## 09. Sleep



A vida de Kirby não é feita só de ação e aventuras. Entre suas viagens para Dream Land, o mais esférico dos mascotes da Nintendo precisa manter sua beleza com um belo sono rejuvenescedor (ou você pensa que ele mantém essa aparência jovem por tantos anos apenas comendo e enfrentando criaturas malignas?). É, eu sei que você está se perguntando sobre o motivo desse poder praticamente inútil estar aqui (apenas alguns jogos te recompensam, com certa quantidade de HP, enquanto ele dorme), mas, seja você, ou mesmo uma bolinha rosada cheia de fofura, todos precisamos de alguns minutos de sono.

Essa é justamente a função da transformação em Sleep — além do contra-ataque causado nos jogos da série Super Smash Bros. Dormir, simplesmente dormir. Pode a terra dos sonhos estar prestes a desabar, mas se você encosta num dorminhoco, não tem outra, é sono na certa. Muitos jogadores já devem ter perdido a paciência com o Sleep, enquanto outros, como eu, apenas curtem o momento de descontração com um sorriso no rosto, admirando a beleza e a serenidade do cochilo no auge da sua beleza rosada.

## 08. Cupid



O que pode ser mais fofo do que um anjo cor de rosa? É justamente por essa combinação divina que elegemos a transformação em Cupid uma das dez melhores dessa criatura angelical. Nascida em Kirby and the Amazing Mirror (GBA) e tendo seu legado estendido a Squeak Squad (DS), Kirby adquirei asas e um arco com flechas, tal qual a representação usual dos cupidos. Não posso esquecer da auréola e de que as pontas das flechas foram substituídas por corações. Mas nem só de fofura dos céus vive essa forma. Kirby se torna uma espécie de arqueiro, capaz de carregar uma quantidade infinitas de suas flechas. Some a isso a habilidade de voar e de atirar vários projéteis de uma vez, e temos um dos melhores poderes de toda a série.

## 07. Ninja



Saído das sombras e capaz de desaparecer na escuridão, Kirby Ninja é pura ação e estilo. Se não fosse pela fofura da série, que não dá espaço para a violência desenfreada, esta seria uma das habilidades mais mortais dos nosso protagonista. Como é de se esperar de um ninja, com esta habilidade, Kirby tem sua velocidade dobrada, movendo-se com destreza pelo cenário, podendo até se segurar nas paredes e lançar projéteis com tanta maestria que nem conseguimos ver o trajeto das suas shurikens.

Se já não bastassem todas as técnicas e estilos vistos em Kirby Super Star (SNES), em Squeak Squad (DS), artimanhas como o ninjutsu e a habilidade de andar sobre a água se juntam ao vasto arsenal ninja. O pouco dano causado pelos seus golpes é recompensado pela sua agilidade, permitindo ao jogador disparar ataques ininterruptos. Em Super Smash Bros., Kirby adquire uma forma semelhante a esta quando engole Sheik.

## 06. Whip



Para os amantes de uma boa chicotada, foi no Wii, com Kirby's Return to Dream Land, que o nosso herói rosado incorporou um dos personagens mais marcantes do cinema. Ao melhor estilo Indiana Jones, com direito a chapéu e chicote, açoitamos inimigos com golpes rápidos e repetidos. Outra função interessante do Kirby Whip é a habilidade de alcançar objetos que estejam longe do seu alcance normal. Inclusive, seu chicote é capaz de atravessar paredes, tanto para recolher itens quanto para acertar inimigos. Como uma chicotada de leve não faz mal a ninguém, Whip veio parar no nosso top 10.

## 05. Plasma



Uma das habilidades mais completas de Kirby, sua forma Plasma, equilibra poder de ataque e defesa. Com ele, podemos lançar pequenas quantidades de energia estática nos adversários. Porém, caso queira causar um estrago ainda maior, basta movimentar o personagem de um lado para o outro, gerando um campo de energia ao redor de Kirby, que, quando disparado, sai destruindo tudo pelo caminho. Caso prefira, você pode usar a energia como escudo, evitando que objetos menores acertem o personagem, e até causando danos aos inimigos. E essa é só a parte prática dessa transformação. O visual também é um grande atrativo do Kirby Plasma. Com direito a tiara e cabelos em forma de raios, nosso herói esbanja estilo.

## 04. Wheelie Rider



Uma das formas mais interessantes e presentes ao longo de toda a série é a Wheel. Com esse poder, Kirby pode se transformar num pneu e correr desenfreado pelo cenário. Mas, é na sua forma Wheel Rider que o rechonchudo se torna o verdadeiro rei do asfalto. Para utilizar este “poder”, Kirby, na sua forma Wheel, precisa acionar o segundo jogador, gerando uma espécie de monociclo. Basta montar no veículo para a “fusão” se completar. De chapéu e óculos, os parceiros se tornam uma combinação explosiva de velocidade de poder e destruição. Além de quebrar tudo o que vem pela frente, ainda é possível atirar projéteis enquanto o seu amigo controla a direção. É diversão para ninguém botar defeito.

## 03. Fighter



O que aconteceria se Kirby engolisse Ryu, da série Street Fighter? Bem, isso pode não ter acontecido realmente nos jogos da série do rosadinho, mas as referências ao lendário dono do Hadouken são evidentes nesta transformação. Como Kirby Fighter, temos uma gama de golpes baseados em diversas artes marciais e estilos de luta, além das magias ao melhor estilo Dragon Ball Z. Agarrões, socos, chutes e golpes à distância tornam esta forma uma das mais devastadoras dentro do rico arsenal do fofinho. Com uma faixa vermelha de lutador na cabeça, Kirby sai dando porrada e soltando Hadoukens e Shoryukens por DreamLand, e até em Super Smash Bros.

## 02. UFO



Já chegou o disco voador! Sim, os OVNI's existem. Ou pelos menos habitam a DreamLand. Uma das transformações mais raras e legais do nosso herói, faz com que ele assuma a forma de um objeto voador não identificado. Em sua forma UFO, o Kirby é capaz de flutuar livremente (a menos que você encontre uma escada) pelo cenário e desferir golpes na medida em que o botão B é pressionado. Pode não ser o mais poderoso dos poderes, mas sua beleza e raridade (são poucos os estágios em que podemos assumir esta forma) tornam esta uma das mais incríveis e marcantes transformações do Kirby. Já se foi o disco voador!

## 01. SWORD



Empunhando uma das mais clássicas e nobres armas de todos os tempos – uma espada de cabo azul – nosso herói de gorro verde precisa superar desafios e vencer poderosos inimigos ao longo de uma difícil missão. Não, essa não é nenhuma introdução de algum jogo da série The Legend of Zelda. Na verdade, esta é forma de Kirby Sword, o lendário (e meigo) espadachim de Dream Land. Inspirado no visual e nas habilidades de Link, Sword é uma das transformações mais comuns, simples e poderosas dos jogos do imortal aspirador de monstros.

É possível atacar a curtas distâncias, lançar energias quando o nível de vida está no máximo (assim como nos jogos da série Zelda), saltar e cair cortando tudo (como Link em Smash Bros.), além de poder misturar os poderes da sua espada com outros elementos (em alguns jogos). Fogo, água e trovão são alguns exemplos que podem te trazer poderes de destruição inimagináveis. Sem dúvidas, esta é a transformação que une as melhores referências, poder de ataque, magia, beleza, estilo e simplicidade. 🍷

*por Vinícius Veloso**Revisão: Diogo Mendes  
Diagramação: Leandro Alves*

# Kirby Star Allies

## e a explosão de fofura no Switch

Kirby já está preparado para estrear a aventura mais colorida do Switch. A bolotinha rosa faz sua estreia no console híbrido da Big N em Star Allies, jogo desenvolvido pela HAL Laboratory. Desta vez, nosso protagonista fofucho não está sozinho e sua missão será salvar Dream Land da ameaça dos corações negros que começaram a cair misteriosamente do céu. Neste especial, a revista Nintendo Blast apresenta os detalhes do primeiro grande exclusivo de 2018.

## Quer ser meu amigo?

Algo de estranho está acontecendo em Dream Land, inesperadamente corações negros começam a cair do céu e causar diversos problemas na superfície. No entanto, quando um desses misteriosos artefatos acerta em cheio a cabeça de Kirby, algo surpreendente acontece: a bolotinha ganha a habilidade de espalhar o amor. Assim, o protagonista consegue recrutar até os seus mais terríveis inimigos para ajudá-lo na tarefa de restaurar a ordem no mundo.



É exatamente na possibilidade de criar pequenos grupos que está boa parte do charme de Kirby Star Allies. Até três criaturinhas podem ser recrutadas de cada vez — que serão controladas pela CPU ou por seus amigos no modo *multiplayer*. A cooperação entre os membros do time é fundamental para resolver os diferentes *puzzles* espalhados pelos detalhados e coloridos cenários.



Em algumas sessões de cada fase, por exemplo, o grupo é separado em duas duplas. Sendo que uma vai liberando o caminho para outra até que os quatro membros consigam atingir juntos o final do nível. Não é somente nos quebra-cabeças que a ajuda dos amigos será fundamental, também existe a possibilidade de os integrantes do grupo combinarem seus poderes para conquistarem novas habilidades.

Misture diferentes elementos, como fogo, água e vento, para alcançar movimentos únicos. Combine os golpes de pedra e gelo, por exemplo, para transformar um personagem em uma rocha escorregadia que esmaga paredes, ou então, atee fogo em sua espada para criar uma arma ultra quente e poderosa. Essas uniões serão a chave para abrir passagens secretas ou para conquistar a vitória contra terríveis chefões.



## Parceiros por DLC

Os amigos que ajudarão Kirby na jornada não serão apenas os inimigos convertidos dentro do próprio jogo. Na última edição do Nintendo Direct, foi anunciado que os personagens conhecidos dos fãs também integrarão o grupo através de DLC. Nomes como King Dedede, Meta Knight e Bandana Waddle Dee já serão adicionados no futuro. Já no primeiro pacote de atualização, estarão presentes Rick, Kine e Coo (Kirby's Dream Land 2); Marx (Kirby Super Star); e Goopy (Kirby's Dream Land 2).



## Inovando sem deixar de ser clássico

Apesar da nova mecânica de espalhar o amor, um jogo de plataforma não poderia ser considerado parte da franquia Kirby sem a presença dos icônicos poderes do protagonista. Em Star Allies, o rechonchudo terá os marcantes movimentos de engolir os inimigos para copiar suas habilidades. A grande dúvida que fica é se vale mais a pena abocanhar os poderes dos vilões ou se é melhor trazê-los para sua equipe. Sem dúvidas, a mistura dessas possibilidades trará um elemento novo para a série — assim como Cappy fez em Super Mario Odyssey.



No total, o jogo oferecerá 28 habilidades que podem ser copiadas. Além das clássicas, como a Sword, Bomb e Fighter, também teremos algumas novidades. A Artist, por exemplo, fará a bolotinha vestir um chapéu de pintor e permitirá que Kirby desenhe alguns objetos que ganham vida e atacam os inimigos. Já a Spider dará ao protagonista o poder de criar teias de aranha para prender os vilões por alguns segundos.



## Focado no multiplayer?

Uma das propostas do game é oferecer sólida experiência *multiplayer* local em um título de plataforma, algo que ainda não foi bem explorado pelo Switch. Com a possibilidade de reunir até quatro pessoas, Star Allies promete figurar entre as principais alternativas de jogatinas conjuntas neste início de vida do console híbrido. Entretanto, a dúvida que fica é se esse foco na aventura em grupo não acabaria estragando a jornada individual. Mas, a demo disponibilizada na eShop mostrou que essa é uma preocupação que deve ser esquecida.



Mesmo no *single player*, é possível se divertir com o jogo, pois a inteligência artificial apresenta ótimo nível de atuação. Quando seus companheiros de time são controlados pela CPU, eles sabem o momento certo de atacar ou quando é necessária ajudar para resolver alguns dos *puzzles*. Inclusive, nos momentos em que o grupo se divide, a dupla que não conta com nenhum tipo de interferência do jogador humano consegue ir auxiliando muito bem na resolução dos quebra-cabeças.



Esse balanceamento na IA promete ser o grande responsável por tornar Star Allies interessante tanto para as jogatinas em grupo quanto para aqueles que preferem não dividir os Joy-Con. A questão que resta é se haverá alguma alteração na dificuldade de quando jogamos sozinhos e quando estamos com amigos. Já a busca pelos colecionáveis escondidos pelas fases devem sim ficar mais complicadas, afinal, dois olhos tem menor capacidade de visão do que oito.



## Banjo-Kazooie?

Como toda boa aventura de plataforma, a nova jornada de Kirby estará repleta de colecionáveis escondidos. Entre os itens, destaque para as peças de quebra-cabeça que, ao final de cada nível, vão sendo utilizadas para formar uma imagem. Os produtores agiram com tom de mistério quando questionados sobre a recompensa aos jogadores que conseguirem completar as figuras. Estariam os prêmios relacionados ao enredo do game? Ou talvez a alguma surpresa que não deveria ser estragada em uma simples entrevista? A resposta para essas perguntas só será conhecida depois que o título for lançado...



## A turma vai ficando completa

O game marcará a estreia de mais um icônico personagem da Big N no Switch. Seja com um jogo completamente inédito, seja com algum *port*, o fato é que todo o panteão da Nintendo já está com a presença confirmada no console híbrido. Para a bolotinha cor de rosa, esse princípio de história na nova era é mais do que especial por se tratar do principal título a marcar os 25 anos de Kirby.



O soprar das velhinhas, que aconteceu em 2017, foi acompanhado apenas por alguns *spin-offs* menores. Já a cereja do bolo que verdadeiramente homenageará essas duas décadas e meias de muita fofura e deglutição de inimigos será Star Allies. Prometendo uma experiência bastante sólida, tanto no *single player* quanto no *multiplayer*, o jogo tem tudo para manter o excelente nível de qualidade que o Switch vem recebendo em seus exclusivos. 



por Vinícius Veloso

Revisão: Vitor Tibério  
Diagramação: Leandro Alves



## Masahiro Sakurai, o criador da bolota cor de rosa

*"Eu não vou chorar ou cair em depressão. Continuarei a fazer o meu trabalho da melhor forma possível. Tudo o que posso oferecer é concluir as coisas que eu preciso fazer".* Foram com essas palavras que **Masahiro Sakurai** se despediu de **Satoru Iwata**, seu eterno companheiro profissional com quem havia dividido horas criando games que fizeram tantas pessoas sorrir.

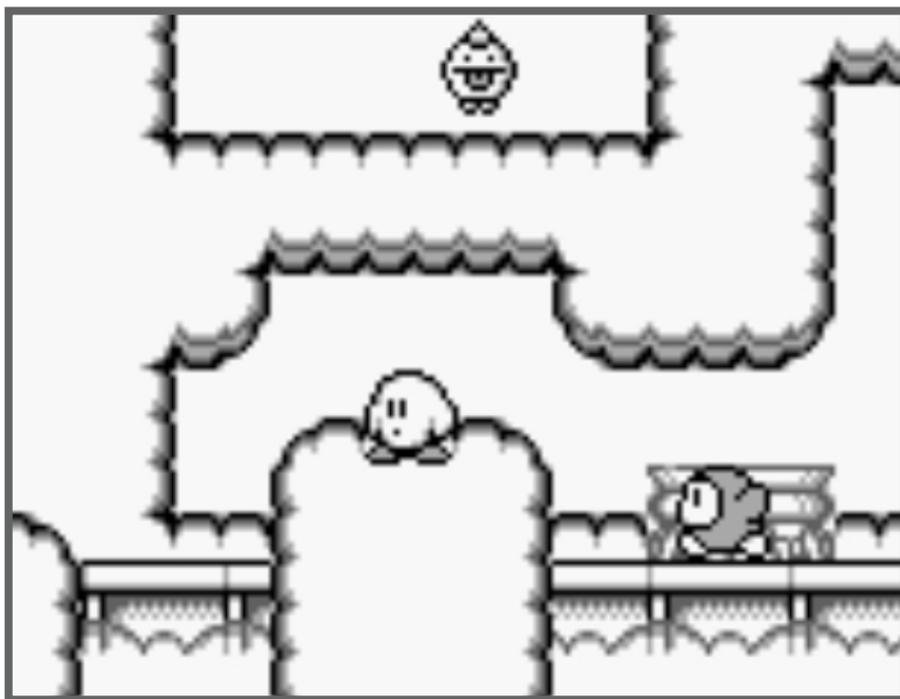
Esse trecho faz parte da coluna publicada pela revista Famitsu dias depois do funeral do ex-presidente da Nintendo. Na mesma matéria, Sakurai revelou que durante toda a cerimônia não tirou os olhos do *"rosto sorridente do Sr. Iwata cercado por flores. Foi algo bonito de se ver"*. As declarações emocionantes passam um pouco da admiração que Masahiro tinha por seu amigo Satoru, afinal ambos cresceram juntos dentro do mesmo estúdio.

Os dois se conheceram na **HAL Laboratory**, empresa em que Sakurai começou a trabalhar aos 19 anos, logo após concluir o ensino médio. O primeiro serviço de Masahiro no novo emprego foi integrar a equipe que desenvolveu o RPG **Arcana**, lançado para Super Nintendo em 1992. Ele se saiu tão bem que logo na sequência foi convidado para comandar o projeto mais ousado do estúdio naquele início dos anos 1990: criar um game de plataforma que fosse descomplicado e que qualquer um pudesse jogar sem maiores problemas. A ideia partiu justamente de Iwata e foi durante o desenvolvimento do tal *platformer* que os dois jovens produtores se aproximaram e viram suas vidas começarem a mudar radicalmente.

## Nasce a fofura cor de rosa

Satoru Iwata tinha na cabeça que o game que estavam produzindo tinha de aproveitar o sucesso que o gênero plataforma fazia no começo da década de 1990, com Mario e Sonic conquistando legiões de fãs por todo o planeta. Porém, o título teria que fugir dos clichês e apostar em fórmula própria. Enquanto a equipe ia criando e aperfeiçoando os conceitos do projeto, Sakurai estava testando aquilo que já estava ficando pronto. No entanto, eles ainda não tinham um personagem para atravessar aqueles cenários que o time desenvolvia. Apenas para ter com o que jogar, Masahiro desenhou uma bolinha com dois olhos. Quando as pálpebras da criaturinha se encontraram com as do jovem, ele teve a certeza de que havia encontrado seu protagonista.

Sakurai se encantou com a bolotinha passeando pelos mapas e decidiu mantê-la como estrela principal da aventura. O design foi aprimorado, com a adição dos braços e pernas, e assim nascia Popopo... Sim, o primeiro nome de nosso querido rosadinho era Popopo, que também apareceria no título do game: *Twinkle Popopo* (Popopo Brilhante). No entanto, antes do lançamento, foi alterado para **Kirby**. A origem do nome segue incerta até hoje, com alguns dizendo que é uma homenagem a **John Kirby**, advogado da Nintendo, e outros afirmando que trata-se de referência a uma marca de aspiradores de pó.



Durante a criação de Kirby, Masahiro não trabalhou somente com Iwata. Ele teve o desafio de fazer Shigeru Miyamoto mudar de ideia. Representando a Big N, o responsável pelo nascimento de Mario foi escalado para supervisionar o projeto da HAL Laboratory e, depois de ver a bolotinha, ele sugeriu que sua cor fosse amarela. Porém, Masahiro dizia que sempre imaginou Kirby rosa. No final, o criador do rechonchudo levou a melhor e ele foi desenhado nos tons que seu pai tanto queria. A cor do personagem não intrigou apenas Miyamoto. A Nintendo da América também não gostou muito da ideia e alterou a imagem da capa de [Kirby's Dream Land](#) (GB). Enquanto no Japão o encarte do jogo já trazia Kirby rosa, no Ocidente ele aparecia branco para não parecer um "jogo de meninas".

Masahiro Sakurai continuou trabalhando nos games da franquia Kirby até 1996, quando voltou suas atenções para um novo projeto que novamente teria a participação de Satoru Iwata e que revolucionaria os jogos de luta.



## It's time to Smash

Tentando aproveitar a possibilidade de quatro controles ligados ao Nintendo 64, Sakurai imaginou um game de luta diferente dos tradicionais. Os combatentes se enfrentariam em arenas abertas e teriam que jogar seus oponentes para fora do cenário para conquistarem a vitória. Assim começou a criação de **Dragon King: The Fighting Game**, projeto que teria personagens próprios, criados a partir do zero. O principal parceiro de Masahiro na empreitada, mais uma vez, era Satoru Iwata. Basicamente, os dois profissionais trabalharam sozinhos na concepção inicial do game.

*"Naquele período, nós não estávamos utilizando nenhum personagem da Nintendo e enquanto Sakurai cuidava do planejamento, especificações, design, modelagem e movimento, eu trabalhava totalmente sozinho na programação. De certa maneira, foi um supremo trabalho à mão",* revelou Satoru em uma das edições do programa Iwata asks. Como o título não era algo tão grande, Iwata só trabalhava nele durante os momentos de folga, já que no escritório ele precisava tocar *"projetos mais sérios"*. No entanto, desde os primeiros momentos, Satoru sentia que estava lapidando algo único. *"Eu senti algo especial sobre este título desde o primeiro momento em que comecei a programá-lo. Mesmo assim, nós não tínhamos a mínima ideia que ele cresceria até proporções épicas",* comentou.



Iwata e Sakurai juntamente com a equipe da HAL

A iniciativa de substituir os lutadores genéricos por personagens da Nintendo veio de Sakurai. Ele sabia que seria difícil convencer os executivos da Big N de ceder os direitos sobre suas principais propriedades intelectuais, ainda mais para envolvê-las em uma pancadaria. Antes de fazer a troca, Masahiro esperou o jogo estar completamente balanceado para inserir Mario, Donkey Kong, Samus e Fox. O impacto inicial da proposta não foi muito positivo, porém os executivos da Nintendo acabaram cedendo e Super Smash Bros. foi lançado, fazendo um estrondoso sucesso.

Nos anos seguintes, Sakurai dividiu seu tempo entre o desenvolvimento de novos games da franquia Kirby e também na criação de Super Smash Bros. Melee. Porém, no início da década de 2000, o produtor decidiu tomar uma drástica decisão.

## Adeus HAL!

Em agosto de 2003, pouco depois do lançamento de [Kirby's Air Ride](#) (GC), Sakurai decidiu que era o momento de deixar o estúdio em que trabalhava há 14 anos. Em sua coluna quinzenal da revista Famitsu, o produtor explicou as razões que o levaram a tomar tal atitude. "Acredito que na organização atual seria difícil continuar a fazer jogos. Outro motivo que me fez deixar a empresa é porque eu senti que haveria dificuldade de trabalhar com uma variedade de outros criadores de conteúdo", escreveu.



Sua saída colocou um enorme ponto de interrogação no futuro das franquias Kirby e Super Smash Bros. Porém, o rosinho permaneceu vivo no DS, Wii, 3DS e Wii U. Tanto que em 2004 foi lançado [Kirby & The Amazing Mirror](#) para o Gameboy Advance e os créditos do game traziam uma menção honrosa a Masahiro.

Ainda em 2003, Sakurai estabeleceu uma parceria com Tetsuya Mizuguchi, criador de Rez, para desenvolvimento do puzzle [Meteos](#) (DS), que chegou em 2005 para o Nintendo DS. Em setembro do mesmo ano, Masahiro fundou sua própria empresa, chamada Sora, onde trabalha até hoje. Em conjunto com a Nintendo, ele participou do Project Sora, que desenvolveu [Kid Icarus Uprising](#) (3DS) e foi dissolvido logo depois de o game ser concluído. Enquanto produzia o jogo de Pit, Masahiro viu sua vida pessoal sofrer uma grande mudança em junho de 2008, quando se casou com Michiko Takahashi.



Apesar da quebra de laços com a HAL, Masahiro trabalhou como diretor e *game designer* de [Super Smash Bros. Brawl](#) (Wii). Além de atuar na produção do game, ele também foi o responsável pela voz do personagem King Dedede, trabalho que Sakurai já havia realizado em [Kirby 64: The Crystal Shards](#) (N64).

Os caminhos de Sakurai e Iwata viviam se cruzando, mesmo após a saída de ambos da HAL. Satoru tinha deixado o estúdio em 2000, um pouco antes de Masahiro, para assumir um cargo executivo dentro da Big N. Apenas dois anos depois ele foi o escolhido para sentar na cadeira de presidente da empresa, após a aposentadoria de Yamauchi. A parceria entre os dois ganhou novos capítulos com o desenvolvimento de **Super Smash Bros.** for **Nintendo 3DS** and **Wii U**. O presidente Iwata esperou o estúdio do amigo Masahiro terminar a produção de *Kid Icarus Uprising* para entregá-lo a tarefa de desenvolver o quarto capítulo da série de luta que ambos haviam criado. SSB4 foi produzido através de parceria entre o estúdio Sora e a Bandai Namco. Inclusive, o game chegou a ser anunciado por Iwata antes mesmo de Sakurai topar integrar a equipe de desenvolvimento.



Mais uma vez, o game de luta foi um sucesso, porém a parceria infelizmente foi rompida com a morte de Iwata em julho de 2015. Masahiro foi um dos poucos convidados para participar do funeral de seu grande amigo e mentor e prometeu manter seu legado vivo. Uma pena que Satoru partiu antes de ver seu último trabalho com Sakurai ser concluído, já que Masahiro confirmou apenas em fevereiro de 2016 que, finalmente, Super Smash Bros. for Nintendo 3DS and Wii U estava completo com o lançamento do último DLC.

Atualmente, Masahiro Sakurai continua escrevendo suas colunas para a revista Famitsu. No início de 2017, após curtir merecidas férias depois de finalizar SSB4, o produtor começou a trabalhar em um novo projeto, porém nenhum detalhe sobre o game foi revelado ainda. Será que teremos uma franquia de sucesso nascendo em breve? No que depender de Sakurai podemos esperar sempre algo surpreendente.

## Hall da fama

Mesmo não tendo trabalhado dentro da Big N, Masahiro Sakurai é um dos profissionais que ajudaram a empresa a se transformar em uma gigante mundial. Suas criações moram no coração dos nintendistas e são relevantes até hoje, afinal, não é toda franquia que consegue completar 25 anos com bons jogos sendo lançados frequentemente. Sem dúvidas, o jovem que começou a carreira na HAL Laboratory merece estar no Hall da fama dos grandes produtores da história da nossa querida Nintendo. 





# Os guardiões das ilhas de Alola



por Robson Júnior

Revisão: Diogo Mendes  
Diagramação: Leandro Alves



Ao longo de 2016, a coluna Pokémon Blast da revista contou com uma série de matérias em comemoração dos 20 anos da franquia. Os textos exploraram a essência das regiões Kanto, Johto, Hoenn, Sinnoh, Unova e Kalos — seus Pokémon lendários e míticos. Dois anos depois, com a sétima geração consolidada, parece ser um bom momento para falar sobre os monstros que simbolizam a região de Alola.

Comçaremos com os guardiões das ilhas de Alola: **Tapu Koko**, **Tapu Lele**, **Tapu Bulu** e **Tapu Fini**. Esses quatro Pokémon são designados guardiões por proteger as principais ilhas de Alola: Melemele, Akala, Ula'ula e Poni, respectivamente. Além disso, os Tapu ainda escolhem os kahunas, personagens que enfrentam os treinadores que se aventuram pela região nos chamados Grand Trials. Embora sejam chamados de guardiões, há vários indícios de que esses Pokémon também tenham um lado violento e imprevisível.

Considerando os aspectos Pokémon dos guardiões de Alola, eles têm algumas semelhanças: todos têm o tipo Fairy como secundário e aprendem o movimento exclusivo **Nature's Madness**, que tira metade do HP que resta no adversário. Caso o Tapu esteja segurando o Z-Crystal **Tapunium Z**, esse movimento pode ser transformado no Z-Move **Thunderous Zap**, que tira 75% do HP restante do oponente.

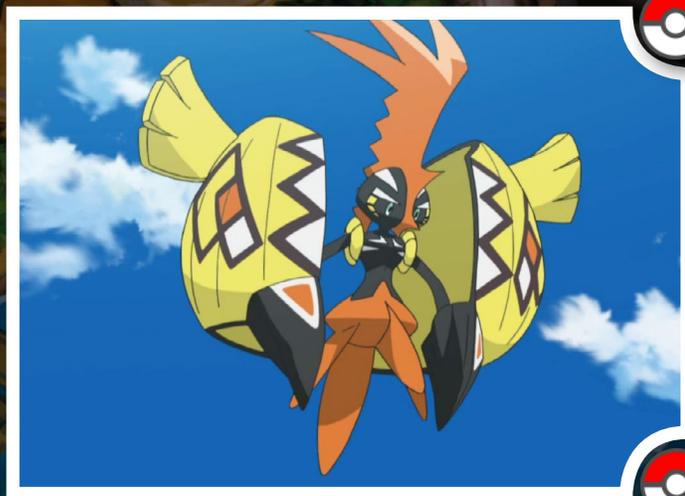
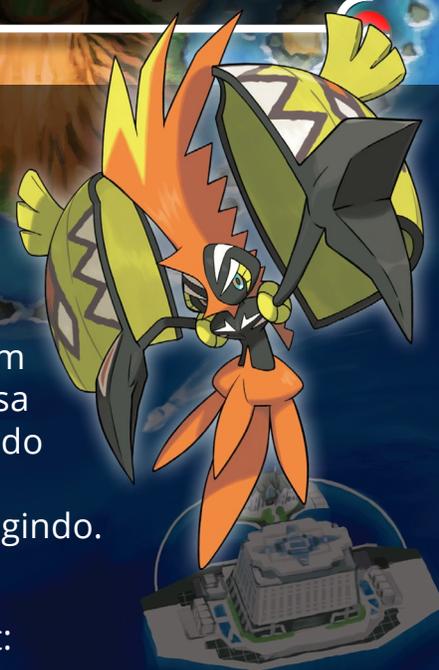
## Tapu Koko

### O que a Pokédex tem a dizer?

O guardião da ilha Melemele é extremamente curioso e por isso aparece periodicamente entre os humanos. É capaz de invocar nuvens de trovão e consegue voar a velocidades que impossibilitam os adversários de acompanhar sua trajetória. Tapu Koko se estressa tão facilmente e rapidamente quanto esquece o porquê de ter ficado com raiva. Entretanto, quando fica de mau humor, pode deixar de lado sua responsabilidade de guardião e atacar quem o estiver afligindo.

### Onde encontrá-lo?

Tapu Koko pode ser encontrado e enfrentado nas Ruins of Conflict: em **Sun e Moon**, logo após o jogador vencer os membros da Elite Four; em Ultra Sun e Ultra Moon, durante o *post game*.



## Tapu Lele

### O que a Pokédex tem a dizer?

O guardião da ilha Akala é descrito como uma entidade extremamente cruel, totalmente desprovida do sentimento de culpa. Isso é contrastado por outras de suas características: as escamas que cobrem seu corpo são capazes de curar pessoas e Pokémon e encontra sua energia no aroma das flores.

### Onde encontrá-lo?

Tapu Lele pode ser encontrado e enfrentado nas Ruins of Conflict durante o *post game*.



## Tapu Bulu

### O que a Pokédex tem a dizer?

O guardião da ilha Ula'ula é descrito como um Pokémon preguiçoso, mas também violento o suficiente para dizimar um inimigo. É capaz de controlar plantas, puxar grandes árvores pelas suas raízes para utilizá-las como armas de combate e também fazer a vegetação crescer para absorver sua energia. Com sua cauda, emite sons para denunciar sua própria localização e assim evitar confrontos desnecessários.

### Onde encontrá-lo?

Tapu Lele pode ser encontrado e enfrentado nas Ruins of Abundance durante o *post game*.



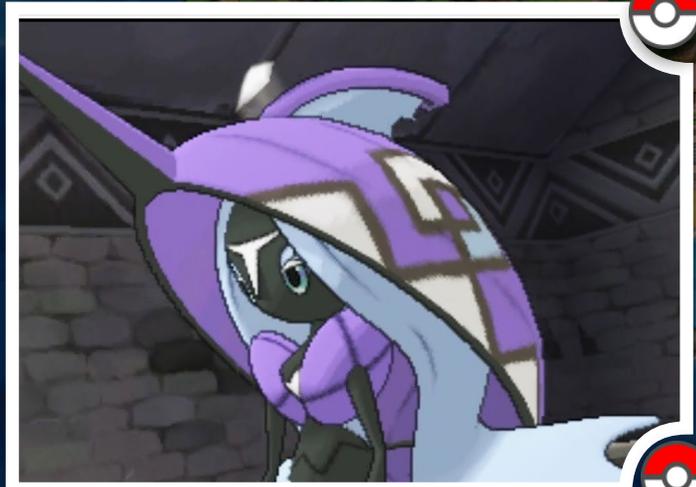
## Tapu Fini

### O que a Pokédex tem a dizer?

O guardião da ilha Poni consegue controlar água e obtém sua energia pelas correntes marítimas. Vive dentro de uma névoa densa que promove a destruição de seus inimigos, fazendo com que seja temido ao mesmo tempo que é respeitado. Embora seja um guardião, coisas terríveis acontecem com algumas pessoas e Pokémon que ousam aproximar-se dele. É também capaz de materializar uma água que limpa qualquer tipo de impureza.

### Onde encontrá-lo?

Tapu Lele pode ser encontrado e enfrentado nas Ruins of Hope durante o *post game*.



Leia as outras matérias sobre os monstros míticos e lendários de cada região do mundo Pokémon nas edições 80 a 85 da Revista Nintendo Blast! 

# ***NINTENDO BLAST***

Confira outras edições em:

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