

# NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBLAST.COM.BR

## DARK SOULS REMASTERED

**DARK SOULS:**  
TRAZEMOS OS DEZ CHEFES  
MAIS DIFÍCEIS DA SÉRIE SOULS

**DETECTIVE PIKACHU:**  
EMBARQUE EM UMA AVENTURA  
INUSITADA COM UM PIKACHU FALANTE

#103 MAI  
2018



## Alma Sombria

Por muito tempo a Nintendo dependeu jogos first e second parties. Entretanto, com a chegada do Nintendo Switch, as coisas mudaram. Jamais imaginaríamos que jogos como Wolfenstein 2, DOOM, NBA 2K, Skyrim, entre outros, estariam um dia fazendo o sucesso que fazem em algum console da Big N. A lista, é claro, não estaria completa sem **Dark Souls Remastered**, conhecido por sua dificuldade e que apela para jogadores mais hadcores. Por isso, trazemos a prévia deste game, que mesmo adiado merece capa e matérias especiais. Ainda nesta edição, trazemos a análise de **Detective Pikachu**, a última parte dos **guardiões de Alola** e mais! Boa Leitura. - **Leandro Alves**


**CARTAS**

N-Blast Responde

**04**
**PERFIL**

 Solaire de Astora  
(Dark Souls)

**09**
**PRÉVIA**

 Dark Souls  
Remastered (Switch)

**13**
**ANÁLISE**

 Radiant Historia: Perfect  
Chronology (3DS)

**20**
**ANÁLISE**

Detective Pikachu (3DS)

**26**
**TOP 10**

 Os "chefões" mais  
impiedosos de Dark Souls

**34**
**DEVELOPERS**

 Hidetaka Myiazaki  
(FromSoftware)

**45**
**POKÉMON BLAST**

 Os guardiões de  
Alola - Part. 3

**51**

## NINTENDO BLAST

**DIRETOR GERAL**  
Sérgio Estrella

**PROJETO GRÁFICO**  
Leandro Alves  
Sérgio Estrella

**DIRETOR EDITORIAL**  
Leandro Alves

**DIRETOR DE PAUTAS**  
Gilson Peres Costa  
Luís Antônio Costa  
Vinícius Veloso

**DIRETOR DE REVISÃO**  
Sérgio Estrella

**DIRETOR DE ARTE**  
Leandro Alves

**REDAÇÃO**

 Arthur Maia  
Francisco Camilo  
Luís Antônio Costa  
Luiz Filipe Cremonenzi  
Renan Rossi  
Robson Júnior

**REVISÃO**

 Arthur Maia  
Diogo Mendes  
João Paulo Benevides  
João Pedro Boaventura  
Luigi Santana

**DIAGRAMAÇÃO**

 Emanuel Neves  
Frigoli  
Guilherme Lima  
João Pedro de Souza  
Leandro Alves  
Leonardo Villas  
Luana Miguel

**Ilustração**

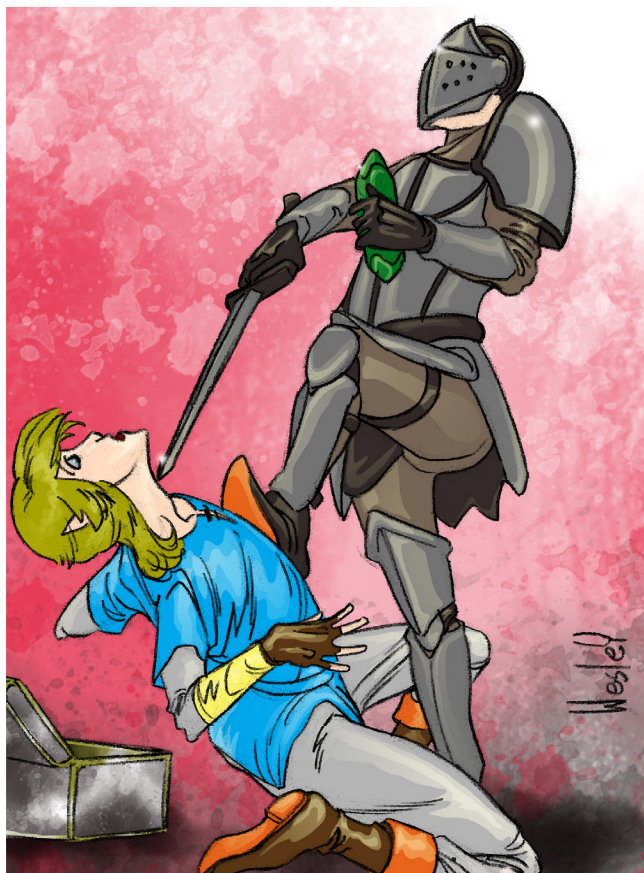
Nivaldo Wesley

**CAPA**

Leandro Alves

## HQ Blast

"The Dark Breath of the Soul" 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: Guilherme Lima

**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! Chegou a melhor coluna da Nintendo Blast, isso mesmo, a minha opinião mensal. Dessa vez, aproveitando o tema da revista que é a série Souls, bem conhecida por trazer desafios muito difíceis, quero falar da dificuldade nos jogos. Afinal, jogos considerados mais fáceis são ruins? Esses jogos difíceis são o novo ideal? ou afinal é o meio-termo é que deve ser buscado pelos desenvolvedores? Vamos lá conversar sobre o assunto.

Primeiro eu gostaria de lembrar que jogos difíceis não são uma novidade e não começaram com nenhum jogo da série Souls. Já no Nintendinho os jogadores se deparavam com jogos que tiravam qualquer um do sério e davam vontade de arremessar o controle na parede, como **Ghosts 'n Goblins** (NES, 1985), **Battletoads** (NES, 1991) e até mesmo o primeiro **Mega Man** (NES, 1987) — lembrando que Rockman é um nome muito

melhor, pedrasticamente falando. XD Apesar que o principal motivo para esses jogos antigos serem difíceis era para durarem mais, já que eram muito curtos, em função da pouca capacidade de armazenamento dos cartuchos.

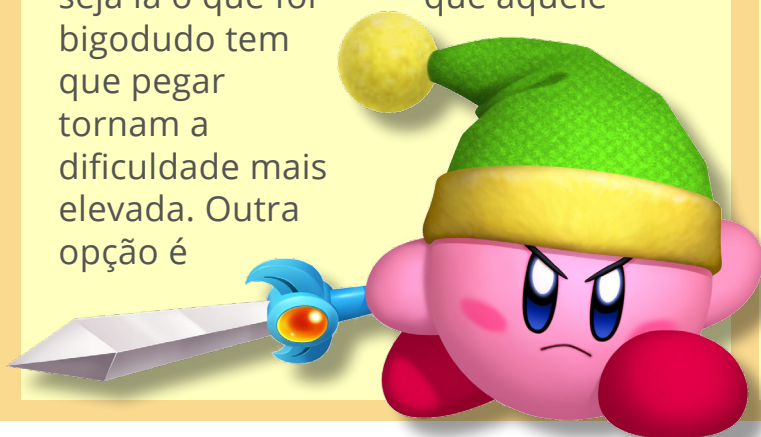


Hoje em dia, para variar, é uma guerra de opiniões negativas. Cada um acha que o próprio gosto é o mais correto. A cada novo jogo do Kirby lançado, por exemplo, várias críticas são desferidas nas redes sociais sobre a franquia ser “fácil demais” ou voltada para crianças. Mas vejam só, Kirby continua vendendo muito bem, não é apenas o público



infantil que joga e continua a receber títulos frequentemente — se bem que isso me lembra que não lançaram o MEU game exclusivo ainda →. Que há público para jogos mais casuais, está mais do que claro. Mas como fica aquele fã de Kirby, ainda no exemplo, que gostaria de uma maior desafio?

Acredito que haja solução para esse impasse entre jogos difíceis e casuais, e alguns jogos fazem isso muito bem. O próprio *level design* pode ser usado de forma que o jogo seja mais ou menos complicado, conforme a sua forma de jogar. O melhor exemplo são os jogos do Mario, em que chegar até o fim da fase é relativamente fácil, mas conseguir coletar as moedas, estrelas, luas, carimbos e seja lá o que for que aquele bigodudo tem que pegar tornam a dificuldade mais elevada. Outra opção é



oferecer níveis de dificuldade, permitindo ao jogador escolher uma partida normal (como o desenvolvedor tinha em mente ao projetar o jogo), fácil (para quem só joga pela história ou não tem tempo de dominar as mecânicas) e difícil (voltada para jogadores hardcore com tempo livre para jogar repetidas vezes).



Seja qual for o tipo de jogador que você é, hardcore ou casual, lembre que um jogo não é ruim só porque não foi feito tendo você como público-alvo. Um jogo como Dark Souls, que está para chegar ao Switch, tem seu público específico, da mesma forma que Kirby também. Até mesmo os jogos da MINHA série não são para todo mundo. Então vamos nos divertir e torcer para os desenvolvedores criarem jogos mais universais, que jogadores de todos os níveis possam apreciar. E mais importante, que um desses jogos seja MEU porque já tá demorando até demais. →

**Pedra, eles vão encerrar o jogo de Yo-Kai Watch Wibble Wobble em 31 de maio deste ano?**

*Yo-Kainônimo da Silva*



Pois é, eles vão sim. O estúdio já decretou no seu [perfil oficial no Twitter](#) que encerrará o jogo justamente no dia 31 de maio deste ano, após 2 anos do lançamento do jogo, que era muito divertido, mas não teve a audiência esperada. Desde o dia 2 de abril, as compras dentro do jogo foram suspensas. Agora é aproveitar o pouco tempo que resta até o fim de maio.

**Pedra, ainda compensa comprar Splatoon pra Wii u? Tenho medo do modo online ser descontinuado ou existirem poucos jogadores presentes. Obrigado.**

*SplatAnônimo da Silva*



Atualmente, ainda é tranquilo achar jogadores online e o Reggie prometeu manter os servidores funcionando por um tempo ainda, mas não sabemos até quando. O certo é que a tendência, com o sucesso do Switch e descontinuação do Wii U, seja de cada vez mais pessoas migrarem para o novo console da Nintendo e o Wii U fique cada vez mais vazio. Se vale a pena comprá-lo depende de quanto tempo você ficaria satisfeito em jogá-lo, pois acho que em 2019 já teremos muito pouco movimento online no primeiro Splatoon, sem contar que **Splatoon 2** continua recebendo novos conteúdos.

**Alguma notícia do Pokémon RPG que vai lançar pro switch?**

*Anônimo "RPokéG" da Silva*



O presidente e CEO da The Pokémon Company, Tsunekazu Ishihara, revelou durante a E3 de 2017 que a GameFreak estava trabalhando num novo RPG de Pokémon para o Switch e que o jogo não deveria sair antes de um ano. De lá pra cá, ainda não foi revelado nada demais. Tudo que sabemos é que será um jogo da linha principal, e não um spin-off, e mais nada. Não sabemos o nome, a data de lançamento e nem mesmo como será a jogabilidade num console híbrido como o Switch. O mais provável é que tenhamos informações apenas na E3 deste ano com data de lançamento entre outubro e novembro. Enquanto isso, só nos resta especular como será o jogo. Eu aposto que será em mundo aberto, que tal?



Pedro, querida pedra, quero que vc seja a estrela do próximo Zelda, e não o Link. Falando nisso, há rumores de algum desenvolvimento do próximo jogo da série? Do ritmo da Nintendo (que adiou 1000 vezes o lançamento do BoTW), não ficaria surpreso se o próximo zelda viesse junto com o próximo console.

*Anônimo "Adiado" da Silva*



Muito bem, caro anônimo, já vi que você tem muito bom gosto. Já tá mais do que na hora de um jogo exclusivo MEU. Por enquanto, não há nem sinal de um novo jogo da MINHA série. O mais provável é virem mais DLCs de **Breath of the Wild**, e um próximo jogo ficaria mais para o final da vida do Switch. No mínimo para a segunda metade. Então não espere nada novo antes de uns 3 ou 4 anos. O que pode acontecer é termos remasterizações e ports. Minha expectativa é que o Switch se torne o console absoluto de Zelda, com todos os jogos da MINHA série.



Olá Pedrosa! Vi umas postagens por aí de um projetor para o Switch, é um Dock com projetor, isso existe mesmo?

*Anônimo "Ojo" da Silva*



Existe sim. Foi apresentado através de uma campanha de financiamento coletivo que conseguiu chegar nos valores necessários para a produção. O nome do aparelho é Ojo e, além de projetor, é power bank, auto-falante e Dock. **Ele custa 399 dólares** mais frete e começa a ser entregue agora em abril. Mas veja só, o diferencial desse produto é ser 3 em 1, pois você pode comprar um projetor portátil e usar no Switch sem problemas.

**Pedra, se eu criar uma conta japonesa no My Nintendo pra ter acesso a eShop japonesa do Switch, obviamente que os jogos serão em japonês, certo? Há alguma maneira de mudar a língua dos jogos? Ou comprou em japonês fica em japonês? Aliás gostaria de fazer a mesma pergunta, mas pra eShop russa, aí no caso você apenas troca os adjetivos de nacionalidade xD**

*Anônimo "Globalizado" da Silva*



Depende, pois varia de jogo para jogo. Se o game tiver a opção de inglês, então tranquilo, mas se não tiver, não tem como alterar. E tem que ver caso a caso mesmo, já que jogos lançados para o Ocidente podem não ter a opção de inglês

quando comprados na eShop japonesa. É o caso de **Hyrule Warriors: Definitive Edition**, que só tem os idiomas asiáticos (japonês, chinês e coreano) como opções, mas na versão europeia tem espanhol, italiano, alemão, francês e inglês. O que você deve fazer é entrar no site [savecoins.me](http://savecoins.me), procurar pelo jogo e conferir os idiomas disponíveis para a região que você pretende comprá-lo. Se tiver algum idioma que lhe favoreça, é só comprar sem medo.

**Querida pedra. O Super Mario Maker do Wii U ainda está sendo jogado? Se eu comprar agora, ainda tem gente produzindo conteúdos, jogando os jogos por nós criados, etc?**

*Anônimo "Criador" da Silva*



**Super Mario Maker** ainda é jogado frequentemente pelos jogadores no Wii U e não está realmente morto. As fases continuam sendo criadas normalmente e você vai poder desfrutar de quase todo o potencial do jogo. Digo quase porque o Miiverse foi desativado pela Nintendo e, com isso, não é

mais possível deixar comentários nas fases dos outros. Não




que fosse uma função necessária, mas em algumas fases as dicas eram muito bem-vindas. Fora que o pessoal também deixava a opinião, se gostou ou não do desafio, e você quase se sentia jogando com amigos. Mas o resto todo está lá.



**Pedra, ainda é possível adquirir Bayonetta 1 e 2 pelo preço de um na eShop do Switch?**

*Anônimo "da Bruxaria" da Silva*



Ainda está disponível, sim. Não se trata de promoção, e sim do valor para quem quiser comprar ambos digitalmente. Você pode comprar **Bayonetta 1** pelo preço normal e depois o 2 com desconto, e vice-versa. A ordem não faz diferença e o preço final será 60 dólares de qualquer forma. 



por Renan Rossi

Revisão: Diogo Mendes

Diagramação: Emanuel Neves

## Solaire de Astora: o guerreiro da luz solar

Mesmo nas profundezas mais obscuras de Dark Souls é possível encontrar a luz. Quem testemunhou vários jogadores com os braços levantados em louvor ao sol sabe muito bem de qual personagem estamos falando. Solaire de Astora representa hoje não apenas um ícone da cultura gamer, com seu gesto popularizado mundialmente, mas também a alegria e perseverança dentro de uma série conhecida por uma jogabilidade difícil e frequentes momentos de frustração.

O famoso guerreiro da luz solar foi introduzido no primeiro Dark Souls (Multi, 2011) como um non-playable character (NPC), encontrado em diversas localidades durante a campanha e que pode ser invocado pelo jogador para ajudar nas batalhas contra chefes. Desde então, alcançou enorme sucesso, sendo homenageado com frequência em eventos de games pelo planeta através de cosplays ou grupos de pessoas realizando seu alusivo gesto. Ele também estará presente em Dark Souls Remastered (Multi), com direito a Amiibo para a versão de Switch, e certamente será um raio de luz muito bem-vindo a veteranos e novatos.



## Em louvor ao Sol

Assim como o Sol é reverenciado em várias culturas como um símbolo de clareza, poder e vida, Solaire compartilha destes aspectos ao apresentar-se como um guerreiro poderoso, jovial e determinado. Com árduo treinamento, o personagem tornou-se um grande guerreiro em busca de seu próprio caminho.

O guerreiro da luz solar segue uma jornada solitária, treina sem nenhum equipamento especial e faz questão de mostrar a todos que o trabalho, mesmo que difícil, vale a pena na busca pelo próprio sol, símbolo por ele considerado o reflexo do poder máximo. Não se sabe ao certo se Solaire reverencia o astro de uma maneira religiosa ou o utiliza como ícone de perseverança para cumprir seu destino. Na descrição de sua armadura, no primeiro Dark Souls, é dito que foi ele mesmo quem desenhou o símbolo em sua vestimenta e escudo, mesmo que isso não representasse nada de especial para o combate.



Tendo sua terra natal, Astora, arrasada pela escuridão, ele parte em sua jornada na busca por melhores condições de vida para seu povo e para o mundo de Dark Souls. Ele deixa-se tornar um morto-vivo, mas não com a finalidade de ser o escolhido que buscará a chama primordial (papel que cabe ao jogador), mas sim para procurar sua própria chama, sua própria luz. A chama de Lorde Gwin é o combustível da perseverança para Solaire.



## Teorias solares

Há quem diga que ele seja o próprio filho do lorde, traindo sua família por propósitos individualistas. No entanto, esta versão foi desmentida em Dark Souls III (Multi, 2016). O verdadeiro filho perdido de Gwin é o Rei Sem Nome, chefe que enfrentamos no Pico dos Arquidragões.


Em Dark Souls, existem dois possíveis destinos e interpretações que podem ser atribuídas ao papel de Solaire na série. Ao descobrir o atalho para Lost Izalith e derrotar os nove Chaos Bug, o guerreiro é salvo de uma praga e aparece para ajudá-lo na batalha final contra Gwin. O próprio criador da série, Hidetaka Miyazaki, considera este o final mais justo para o herói, embora não o confirme como verdadeiro.

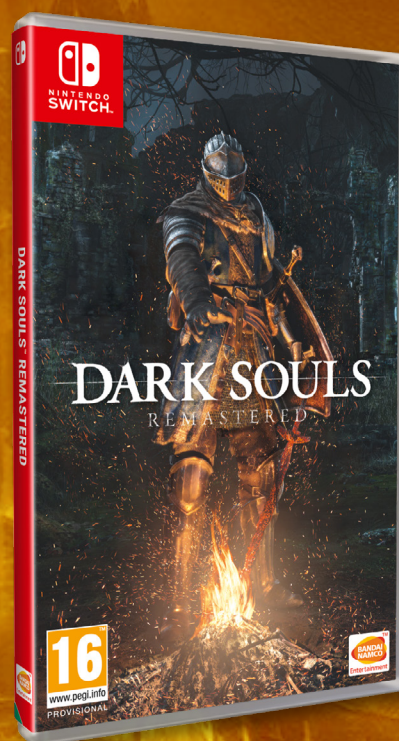
Caso o jogador vá direto a Lost Izalith sem acessar o atalho, os insetos atacarão Solaire e o contaminarão com o Sunlight Maggot, parasita que controla o cérebro, fazendo o guerreiro tornar-se um inimigo. Ao derrotá-lo, ele diz a seguinte frase: "Eu finalmente encontrei o meu próprio Sol! Eu sou o Sol! Eu consegui!". Um final um tanto quanto trágico, mas que ilustra bem a realidade de Dark Souls em um mundo sem salvação. Também nos traz duas interpretações: podemos cair diante das falsas esperanças ou sermos nós mesmos a mudança que queremos no mundo. Algo que também faz todo sentido.





## Praise the Amiibo

Juntamente com a versão de Dark Souls Remastered para Switch, adiada para o verão americano (inverno brasileiro), a Nintendo lançará o Amiibo de Solaire de Astora. O anúncio ocorreu em março e deixou toda a comunidade de fãs da série louvando o Sol de tanta alegria. A figura representa o guerreiro realizando seu consagrado gesto e já está entre os itens mais procurados da internet. Sua funcionalidade é tão clara quanto o astro-rei: liberar logo no início do game o gesto Praise the Sun. 





Switch

por Arthur Maia

Revisão: João Pedro Boaventura  
Diagramação: Leandro Alves

# DARK SOULS<sup>™</sup>

## REMASTERED

sera a estreia do  
subgenero soulslike  
nos consoles Nintendo

A cada dia que passava, os consoles da Nintendo se afastavam mais dos jogos violentos e da dificuldade de combate acentuada. Esse paradigma foi quebrado no Switch com a histeria demoníaca de Doom (Multi), que chegou ao console ainda em 2017. Agora é a vez de Dark Souls Remastered (Multi), que desembarcará em breve com sua narrativa obtusa e gameplay impiedoso para marcar, mais uma vez, a história de uma das franquias mais autênticas da atualidade.

## Um clássico da modernidade

O título, idealizado pelo brilhante diretor Hidetaka Miyazaki e desenvolvido pela FromSoftware, chegou ao mercado pelas mãos da Bandai Namco, que não poupou esforços em divulgar o lema um tanto desencorajador: “Prepare-se para morrer”. A resistência da mídia especializada e dos jogadores em geral para aceitar Dark Souls como um divisor de águas foi intensa, seja porque muitos o classificavam como “apenas mais um jogo difícil” ou por não terem entendido sua profundidade. Em outras palavras, foi um sleeper-hit — termo que designa uma obra de qualidade que demora a ser realmente apreciada e contemplada.



A genialidade se faz presente em muitos dos aspectos que fazem dos jogos eletrônicos uma mídia de entretenimento tão interessante: jogabilidade precisa e responsiva; narrativa obtusa e distinta do padrão da indústria; fator risco vs. recompensa; level design de alta qualidade — com áreas meticulosamente conectadas —; progressão baseada na habilidade do jogador; gestão de itens; estratégia de combate; entre outros. Portanto, se você é derrotado por algum inimigo, há grandes chances de você ter se arriscado demais, se atentado de menos ou não ter dominado toda a técnica necessária para superá-lo.

## Novos ares em Lordran

A série Souls chegará, pela primeira vez, a um console portátil — o que é de se admirar, já que o primeiro título da franquia exige bastante do hardware para rodar com desempenho satisfatório, mesmo nos dias de hoje. Poder desfrutar de pequenas sessões no modo portátil ou não ter seu jogo interrompido quando algum imprevisto te tirar do conforto da sua casa é uma vantagem, principalmente para um game que quase não apresenta cutscenes e que todo progresso — tanto narrativo quanto seu aprendizado das mecânicas — é gradual e lento.

No modo portátil, o jogo promete rodar a 720p e a 1080p quando conectado ao dock, enquanto os estáveis 30 quadros por segundo garantem uma experiência provavelmente satisfatória. Mesmo não atingindo a taxa ideal de 60 quadros por segundo — tão almejada por jogadores que prezam por PvP em jogos de ação — presente no PS4, Xbox One e PC, a versão de Switch parece estar a altura para a demanda da indústria.



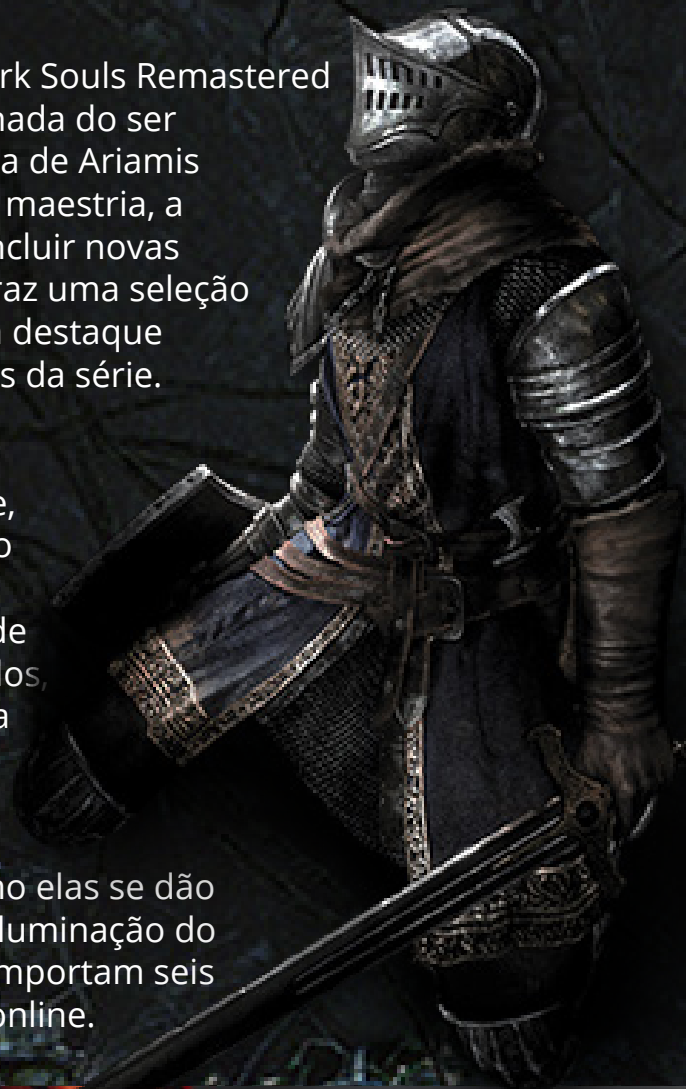
DARK SOULS  
REMASTERED

A versão de Switch terá suporte ao amiibo Solaire of Astoria, que será lançado no mesmo dia do jogo. O colecionável interativo desbloqueará, desde o início da campanha, o gesto Glória ao Sol (Praise the Sun) e será vendido separadamente para os fãs que querem ter o icônico NPC para embelezar suas estantes. Só não espere por dicas valiosas como no jogo; afinal, sua interatividade é apenas com o leitor NFC presente nos controles de Switch.



O DLC Artorias of the Abyss estará incluso em Dark Souls Remastered para estender um pouco mais a imperdoável jornada do ser vazio — sim, você mesmo — no mundo da pintura de Ariamis e apertar aquele laço narrativo que encerra, com maestria, a complexa mitologia do primeiro título. Além de incluir novas armas, vestimentas e feitiços, o conteúdo extra traz uma seleção de chefes tão boa quanto os do jogo base — com destaque especial para Artorias, um dos chefes mais difíceis da série.

Por conta do atraso da versão de Switch, poucas informações foram confirmadas e o teste de rede, prometido durante um dos anúncios do Nintendo Direct, ainda não foi realizado. Há rumores apontando que o som e algumas características de textura, tecelagem e modelagem serão melhorados, já que essa versão será desenvolvida com mesma engine de Dark Souls III. Analisando com um pouco mais de cuidado um dos vídeos de gameplay publicados, percebe-se uma melhoria significativa no aspecto visual das sombras e como elas se dão como consequência entre objetos animados e a iluminação do ambiente virtual. Os servidores de rede agora comportam seis jogadores ao mesmo tempo para conectividade online.







## As marcas da geração passada

Muitos dos bons jogos da geração passada já marcaram presença na oitava geração de consoles, seja por sua popularidade entre os fãs ou para promover futuros títulos de uma franquia de sucesso. A oportunidade de jogar um título novamente ou até mesmo de poder experimentá-lo pela primeira vez com melhores detalhes e desempenho pode ser decisivo para nossa experiência como jogadores exigentes da década atual.

Porém, é preciso lembrar que, mesmo com texturas geralmente melhoradas, melhor desempenho de processamento de imagens e recursos de rede atualizados, a maioria dos jogos da geração passada receberam apenas remasterizações, ou seja, todo o esqueleto dos títulos foi mantido em sua essência. Isso reflete tanto nas mecânicas do jogo, limitadas muitas vezes ao hardware da época, quanto no modelo 3D de personagens e objetos, por exemplo. Então, se você já considerava Dark Souls um jogo não muito atraente (visualmente falando) no passado, não mantenha suas expectativas tão altas.

Mesmo sendo um título da geração passada, Dark Souls Remastered será uma excelente escolha se comparado à maioria dos jogos populares da indústria — normalmente desenvolvidos em torno de uma filosofia de design já conhecida e repetitiva. Sua originalidade e dificuldade fazem dele uma obra que confere uma satisfação pessoal a cada pequena conquista durante a longa jornada. Prepare-se para morrer, mas também para contemplar (ou odiar de uma vez por todas), a primeira entrada da série Souls em um console Nintendo. 🎮



Dark Souls Remastered (Switch)  
**Desenvolvedor** FromSoftware  
**Gênero** RPG de ação  
**Lançamento** adiado para o terceiro trimestre de 2018

Expectativa

5

# 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 Luiz Filipe Cremonesi

Revisão: Arthur Maia  
Diagramação: João Pedro Souza

3DS

The cover art for Radiant Historia: Perfect Chronology features a central character, a young man with blonde hair and a red cape, holding a sword. He is surrounded by other characters in a detailed, colorful setting. The title 'RADIANT HISTORIA' is prominently displayed in a stylized font, with 'PERFECT CHRONOLOGY' written below it.

# RADIANT HISTORIA™

PERFECT CHRONOLOGY

## Radiant Historia: Perfect Chronology (3DS) traz boas novidades à jornada de viagens no tempo

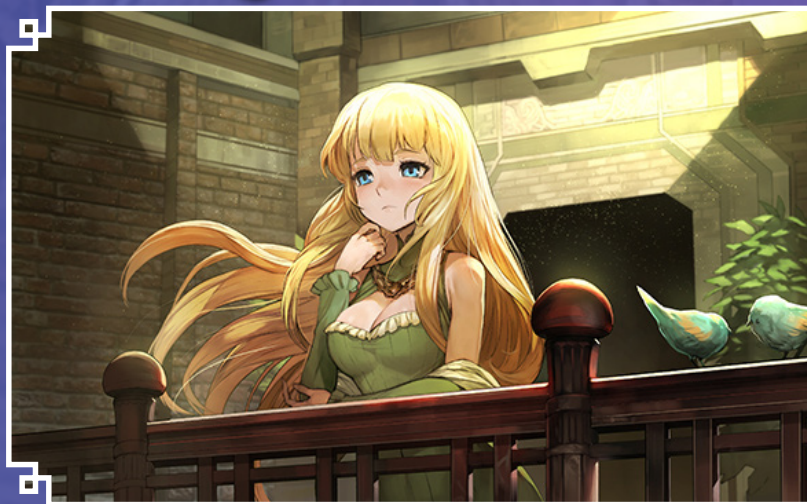
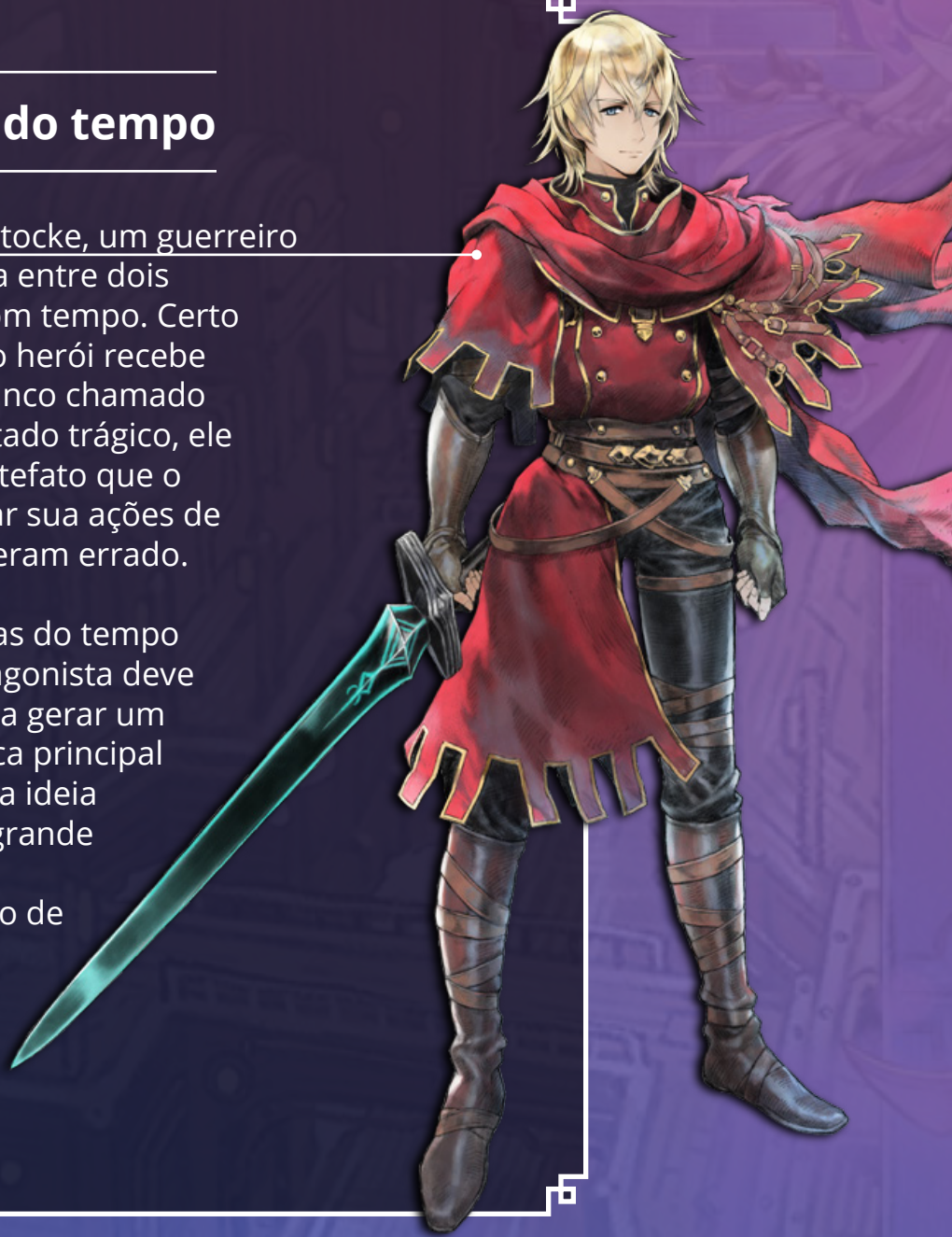
A informação mais imediata que se tem sobre **Radiant Historia: Perfect Chronology** é de que o título é uma versão incrementada de um clássico do finalzinho da vida do Nintendo DS para o seu sucessor dotado da funcionalidade de 3D estereoscópico. Já adiantando o assunto, deve ser dito que o efeito tridimensional não foi implementado na nova versão.

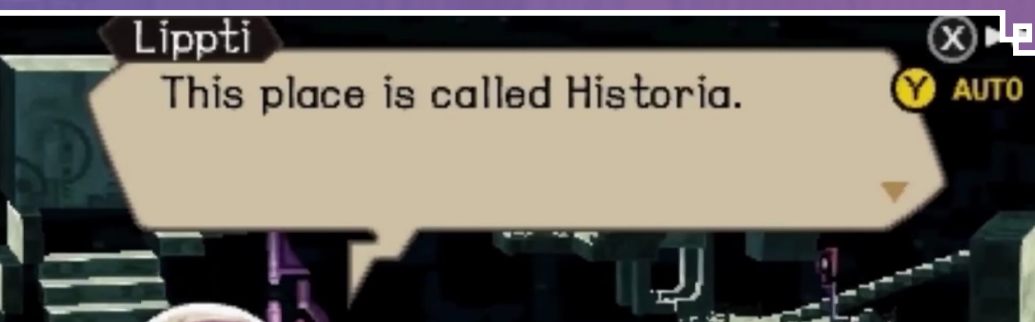
O que será então que Perfect Chronology traz de novo, já que a possível melhoria mais óbvia não está presente? Bom, a resposta é: várias coisas, desde retoques gráficos, passando por dublagem de diálogos e incrementos no sistema de combates até um ramo do enredo inédito. O interessante é perceber os novos elementos e a coesão deles com as características originais da obra e quanto eles contribuem para melhorar a experiência.

## Viajando pelas linhas do tempo

O jogo conta a história de Stocke, um guerreiro envolvido em uma guerra entre dois reinos que já dura um bom tempo. Certo dia, antes de uma missão, nosso herói recebe de seu superior um livro em branco chamado White Chronicle. Após um resultado trágico, ele descobre que esse livro é um artefato que o permite viajar no tempo e alterar suas ações de forma a corrigir as coisas que deram errado.

A trama original tinha duas linhas do tempo principais entre as quais o protagonista deve viajar e modificar o passado para gerar um futuro positivo. Esta é a mecânica principal da obra, lembra de certa forma a ideia de viagem do tempo de um outro grande clássico que é **Chrono Trigger**, contudo se difere através do fato de que são linhas paralelas de um tempo recente, mas que ainda assim os acontecimentos em uma delas gera repercussão na outra e vice-versa.





Em Perfect Chronology, a grande novidade na história é uma espécie de “terceira linha temporal”, que é conduzida pela misteriosa nova personagem Nemesia — que busca o auxílio de Stocke em sua própria jornada. Embora não seja um ramo completo da trama propriamente dita, essa nova parte alternativa complementa o enredo original amarrando algumas pontas de acontecimentos possíveis dadas as determinadas escolhas do herói em momentos decisivos. É uma adição muito bem-vinda.

Deve-se ainda ressaltar que Radiant Historia é uma obra muito bem escrita, com personagens ricos e dramas particulares interessantes. Os acréscimos da nova versão foram inseridos muito adequadamente, mantendo a coesão de trama juntamente com os novos elementos de gameplay.





## Táticas, habilidades e combos (ou não)

O jogo segue de forma geral a estrutura de um JRPG clássico, com longos diálogos e batalhas em turno. Este último aspecto é um dos pontos altos do título, bem elaborado e recheado de elementos táticos. Nele, o seu time é composto por três personagens — geralmente Stocke e mais dois que o acompanham dependendo do momento da história em que estivermos — e os inimigos que são dispostos num grid 3x3. O posicionamento dos adversários é relevante, pois quanto mais próximos de sua party, mais danos eles causam; mas também é a chave para combos iniciados por golpes que os deslocam de suas posições e causam efeitos devastadores no time oponente.

Uma adição bem-vinda aos combates são as support skills, habilidades que os personagens do grupo que não estão ativamente na batalha podem executar de

forma aleatória gerando dano adicional, infligindo envenenamento aos inimigos ou utilizando técnicas de aumento de defesa e ataque do time dos heróis, por exemplo.

Embora o sistema de combates seja bem construído e interessante, pode ser que fique um pouco repetitivo enfrentar os mesmos inimigos diversas vezes. Uma solução pensada para isso foi o modo de dificuldade friendly. Nele, ao controlarmos Stocke pelos cenários de exploração, podemos derrotar os inimigos com um mero golpe de espada e recebemos a mesma quantidade de experiência, itens e dinheiro que obteríamos em uma batalha propriamente dita. É como se o estilo do jogo mudasse para um visual novel com leves elementos de um RPG de ação. Uma opção bastante interessante, pois a obra se adapta aos diferentes perfis de jogadores, mas mantendo seu charme.

## Mudando para melhor


No 3DS houve uma inversão dos papéis de cada tela: enquanto no original a tela principal era a inferior e a de cima a auxiliar, agora a ação ocorre na parte de cima — dando a impressão de um mundo mais amplo por causa do tamanho maior — enquanto a touchscreen mostra informações e mapas. Essa mudança não ocorreu só de forma cosmética, e a tela auxiliar está muito mais informativa, ajudando bastante tanto no combate como na exploração.

Não podemos dizer que houve uma melhora gráfica substancial, já que o que fizeram no geral foi aumentar a resolução e mudar algumas texturas. Mas isso não faz com que o jogo perca em charme na mistura de polígonos dos cenários com os sprites pixelados dos personagens. As mudanças mais perceptíveis nos visuais foram a inserção de animações em momentos importantes da trama e a polêmica alteração das ilustrações dos personagens. Esta última chegou a desagradar muitos dos fãs quando screenshots da nova versão foram divulgados por mudar significativamente a forma como alguns dos heróis e aliados são retratados. A Atlus, para contornar a questão, lançou um DLC com as artes originais, e seria uma boa solução caso o conteúdo não fosse pago.

Na parte sonora, deve-se destacar o ótimo trabalho de dublagem quase que integral de todos os diálogos, o que contribui para a imersão do jogador e dá mais vida aos personagens. As músicas são agradáveis e adequadas a cada momento em que são executadas. Algumas delas são novas e se relacionam com o ramo de Nemesia.





Radiant Historia: Perfect Chronology pega uma obra já bastante interessante e faz uma melhora geral em vários de seus aspectos, sendo indicado para novatos e fãs do original. Por um lado, traz mais informações, opções no menu e o modo friendly fazendo deste um jogo bem mais acessível. Por outro, traz mais desafio com os modos hard e deadly (o último em forma de DLC gratuito), dublagem, novas artes e novos trechos de história que complementam a trama que é bastante rica e bem escrita. 



## ✓ Prós

- Personagens interessantes e únicos;
- Enredo rico e bem construído;
- Ótimo trabalho de atuação vocal;
- Sistema de combates bem elaborado;
- Mais acessibilidade ao mesmo tempo que se mantém atrativo para os veteranos.

## ✗ Contras

- Batalhas um pouco repetitivas para certos jogadores — pelas idas e voltas pelo tempo;
- As artes originais dos personagens só estarão disponíveis através de DLC pago.

Radiant Historia: Perfect Chronology (3DS)

**Desenvolvedor** Atlus

**Gênero** RPG

**Lançamento** 13 de fevereiro de 2018

Nota **9.0**

por Luis Antonio Costa

Revisor: Arthur Maia  
Diagramador: Luana Miguel

3DS

The background of the entire page is a yellow and black checkered pattern. In the center, a large, 3D-rendered Pikachu character is shown from the chest up, wearing a green bowtie and holding a small black book. To the left of Pikachu, a group of four human characters are standing: a man in a brown suit, a woman with red hair in a white top and green skirt, a man in a light blue uniform, and a young boy in a red hoodie and blue pants who is looking at the book. A small white bird-like Pokémon is flying in the background to the left. The title 'DETECTIVE PIKACHU' is written in large, bold, yellow letters with a white outline, positioned in the lower middle of the image.

# DETECTIVE PIKACHU

Detective Pikachu é uma divertida e hilária poké-aventura

Mesmo com a franquia dos monstros de bolso se despedindo do **Nintendo 3DS** depois do lançamento de seu último título, **Pokémon Ultra Sun & Moon**, as aventuras Pokémon ainda não terminaram no portátil da Nintendo. Criando um estilo e jogabilidade diferenciados para a série, **Detective Pikachu** traz toda a irreverência de um Pikachu falante combinada com uma história interessante e recheada de diversão.

## Bem-vindo à Ryme City

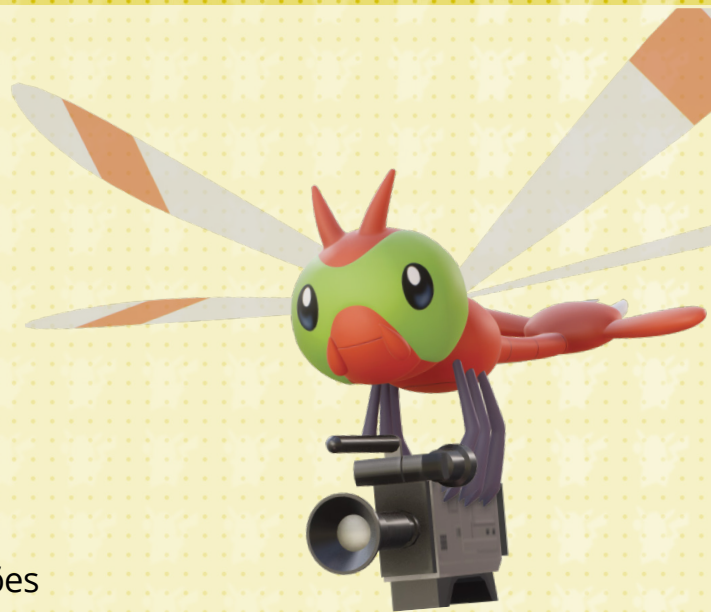
**D**etective Pikachu é a primeira abordagem diferente desde que a franquia estreou mais de 25 anos atrás. O game foca em um enredo bem construído, uma apresentação visual excelente e referências que deixarão qualquer fã de Pokémon com um sorriso no rosto. A experiência que o game proporciona é muito semelhante a estar jogando uma versão eletrônica do anime: a relação humano-Pokémon é explorada em todos os seus detalhes e esse mundo de ficção se aproxima muito de uma possível realidade.



E é dentro desse universo mágico que cabe em nosso bolso que iremos conhecer um Pikachu diferente de qualquer um que já tenhamos visto. Além das suas habilidades naturais de detetive, o que diferencia esse Pokémon de outros é sua habilidade de falar. Apesar de muitos fãs da franquia terem torcido o nariz para essa decisão no desenvolvimento do game, a voz em inglês de Pikachu não parece tão estranha quanto poderia ser.

O experiente ator **Kaji Tang** empresta sua voz ao mascote do mundo Pokémon e consegue tornar toda a marra e vício por café de Pikachu divertidas o tempo inteiro. Uma vez que você ouça a voz de Kaji (mesmo dublador em inglês de Vegeta para **Dragon Ball Super**) você nunca mais vai querer ouvir o som original do grito de Pikachu. E esse mérito não fica apenas com o nosso querido Pikachu, mas com todos os outros dubladores do game que fizeram um papel fantástico de atuação, tornando a história muito mais cativante e próxima do jogador.

Além dos personagens e a história, outro elemento que consegue “colar” todos esses itens à mecânica de *puzzles* do título para proporcionar uma experiência divertida é a bela e viva Ryme City. Essa cidade que não fica em nenhum continente já apresentado na franquia é um personagem à parte na história. Tudo está em movimento, seja ele o metrô, pessoas indo à cafés ou mesmo algum grupo de Pokémon que passam ao seu lado. Infelizmente a linearidade da história impede que o jogador explore a cidade com mais liberdade, porém a possibilidade de interagir com seus elementos e habitantes de forma profunda durante as investigações torna esse ambiente muito mais vivo e acolhedor.



A cidade é o centro da aventura que o jovem Tim Goodman irá viver com seu amigo Pikachu. O garoto chegou à Ryme City em busca de seu pai, que desapareceu misteriosamente. Harry Goodman era um detetive profissional e sumiu no ar após um acidente de carro em que apenas seu Pikachu de estimação saiu ileso. Por alguma razão, Pikachu consegue falar mas somente o jovem Tim consegue compreendê-lo. Isso cria situação inusitadas e muito engraçadas, uma vez que Tim precisa conversar com Pikachu para entender os diálogos Pokémon mas também precisa disfarçar na frente de outras pessoas para não parecer completamente maluco.

O encontro dos dois protagonistas da história é o ponto de partida do game, colocando o jogador por detrás de diversas investigações para descobrir o motivo de vários incidentes estranhos envolvendo Pokémon estarem ocorrendo em Ryme City. Com seu simpático boné de detetive, Pikachu age como se fosse o guia de Tim e do jogador, sempre lhe dando dicas preciosas quando a resposta para um problema não parece ser tão clara quanto poderia ser.



## Elementar, meu caro Pikachu

Além do nosso simpático Pikachu amante de café, o principal elemento do jogo são os *puzzles* e investigações que o jogador precisa fazer para desvendar os mistérios de Ryme City. A mecânica funciona no mesmo estilo de games como Professor Layton em que você precisa conversar com testemunhas, colher depoimentos e identificar itens do cenário para montar seu “caso”. Depois disso, tudo passa a se tornar um exercício lógico para descobrir a solução para a investigação.



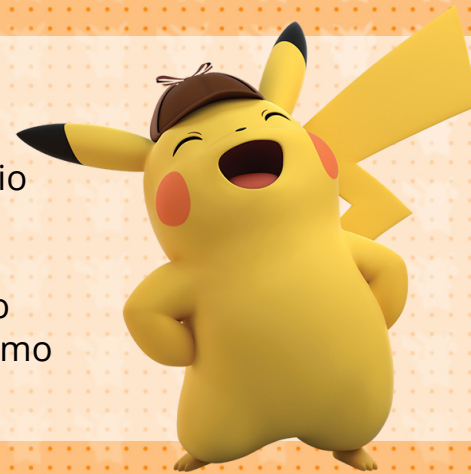
Na tela inferior do 3DS todos os elementos do caso ficam organizados em um livro que pode ser consultado a qualquer momento da investigação, se o jogador se sentir perdido. Além disso, é possível consultar Pikachu caso você precise de alguma dica extra. O ícone de conversa do Pokémon irá piscar automaticamente quando ele tiver algo de muito importante a dizer a Tim, portanto é sempre bom ficar atento para não perder nenhuma sugestão de seu parceiro.



O único problema com os *puzzles* é que eles podem parecer simples demais, alguns até mesmo beirando o óbvio. É estranho quando uma investigação que possui uma solução simples que o jogador pode encontrar logo nos primeiros minutos se estende por um capítulo inteiro do jogo. Felizmente tal monotonia é quebrada por cutscenes e as interações com Pikachu e outros Pokémon que desviam um pouco o foco das soluções simples dos problemas que o jogador está resolvendo.



A boa notícia é que mesmo com a simplicidade dos *puzzles* parecendo desmotivar o jogador a continuar no game, o mistério principal certamente irá prender a atenção do usuário até o final da aventura. Sem revelar spoilers, mas a surpresa final que o game guarda é muito interessante e é altamente recomendável prestar atenção em todos os diálogos para não perder nenhuma referência aos outros jogos da série ou mesmo ao anime em forma de pequenos e agradáveis *easter-eggs*.




Além disso, o final do game deixa a entender que a Nintendo planeja uma continuação, algo que seria completamente aceitável desde que os desenvolvedores focassem em criar *puzzles* mais instigantes e complexos, capazes de testar a perspicácia e o poder investigativo do jogador. Por enquanto o que sabemos é que uma versão live-action do game está sendo produzida para os cinemas e estrelando o queridinho **Ryan Reynolds** (de **Deadpool**) como a voz de Pikachu (apesar de fãs terem feito até mesmo uma petição com várias assinaturas para que **Denny DeVitto** fosse a voz do Pokémon).



Infelizmente não foi possível testar as funcionalidades do novo amiibo do Detetive Pikachu com o game, pois ele não estava disponível para nossa equipe de redação no tempo da escrita dessa análise. Um dos maiores amiibos já lançados até o momento, além de muito divertido, o acessório possui uma interação interessante com o título. Ao aproximar ele do portátil durante o game, o jogador irá visualizar uma lista com todas as *cutscenes* com Pikachu vistas até o momento. Dessa forma, o usuário pode revisitar alguma dica importante que ele tenha perdido de um capítulo passado.



Detective Pikachu é o game perfeito para os fãs dos monstrinhos de bolso que desejam fugir um pouco da forma clássica da franquia que, mesmo com os últimos títulos Pokémon Sun & Moon continua com sua essência e principais mecânicas dos games originais. Mesmo que o jovem Tim não possua todo o carisma de um verdadeiro investigador ao estilo **Sherlock Holmes** Pikachu consegue roubar as cenas nos momentos certos para arrancar um sorriso do jogador e nos mostrar o quão mágico e interessante o mundo Pokémon pode ser. 

## ✓ Prós

- Pikachu em sua melhor forma.
- Ótimas referências ao universo Pokémon.

## ✗ Contras

- Pouco uso da tela inferior do 3DS;
- Puzzles podem se muito simples às vezes.

Detective Pikachu - Nintendo (3DS/2DS)

**Desenvolvimento:** Creatures Inc.

**Gênero:** Aventura

**Lançamento:** 03 de março 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**

por Arthur Maia

Revisão: João Paulo Benevides

Diagramação: Leonardo Villas

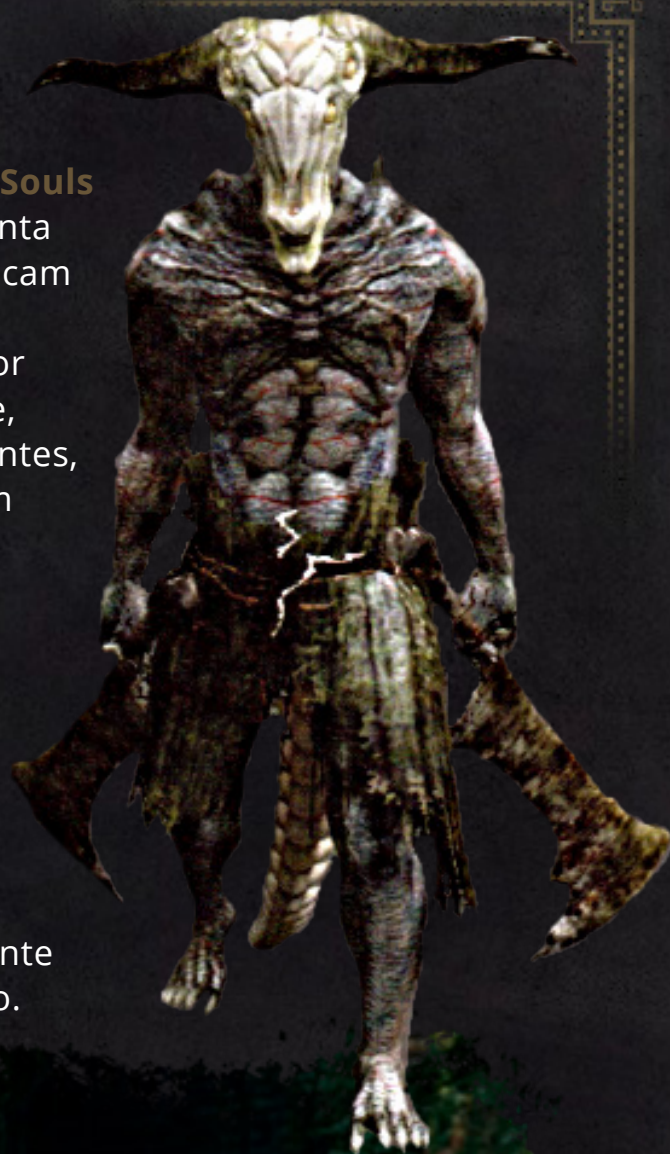
## Os "chefões" mais impiedosos da série Dark Souls

Entre os jogos da atualidade que ambientam confrontos épicos a cada final de fase ou área explorada, destaca-se a franquia Dark Souls, pioneira de um estilo de RPG de ação que é especialmente conhecido pela dificuldade acentuada. Entre dezenas de inimigos ardilosos, poderosos e até imprevisíveis da trilogia, foram selecionados os dez chefões que mais fazem nossas mãos suarem e tremerem a cada golpe desferido.

## 10 – Capra Demon (Dark Souls)

O décimo integrante está listado aqui pelos motivos errados. Ao contrário dos outros mestres, o temível **Capra Demon** de **Dark Souls** (Multi) não é tão poderoso quanto parece, mas conta com alguns elementos no *level design* que intensificam (e muito) a dificuldade para derrotá-lo. A falta de espaço no ambiente — que conta com um corredor estreito e uma escada que não leva a, literalmente, lugar nenhum — é um impedimento sem precedentes, daqueles que chegam a ser um incômodo para um título tão aclamado para a mídia especializada.

Os dois cães mortos-vivos, fiéis companheiros do demônio humanóide, acabam servindo de isca para os jogadores menos experientes — que focam toda a atenção nas ameaças caninas e esquecem que o chefe é incrivelmente rápido e habilidoso com seus dois facões afiados. Com tantas variáveis conspirando para que você seja o próximo derrotado, você precisará treinar bastante para superar esse desafio um tanto quanto injusto.



## 09 – Smelter Demon (Dark Souls II)

Esse poderoso demônio de **Dark Souls II** (Multi) não é exatamente apenas um chefe, mas na verdade dois: os **Smelter Demons** que podemos enfrentar — um vermelho e o outro azul — são encontrados após Iron Keep (jogo base) e em Iron Passage (DLC Crown of the Iron King), respectivamente. Ambos são opcionais, deixando por conta do jogador a decisão de enfrentá-los ou não após certo momento do jogo.

Enquanto o primeiro demônio da fornalha apresenta ataque/resistência a fogo, sua versão azul apresenta o equivalente em magia. Os golpes e a movimentação são iguais para cada um deles e a estratégia de batalha adotada pelos jogadores também é similar: rolar para o lado quando o guerreiro gigante indicar que atacará com toda sua força e atacar entre cada golpe do inimigo, tirando vantagem de sua agilidade de combate.

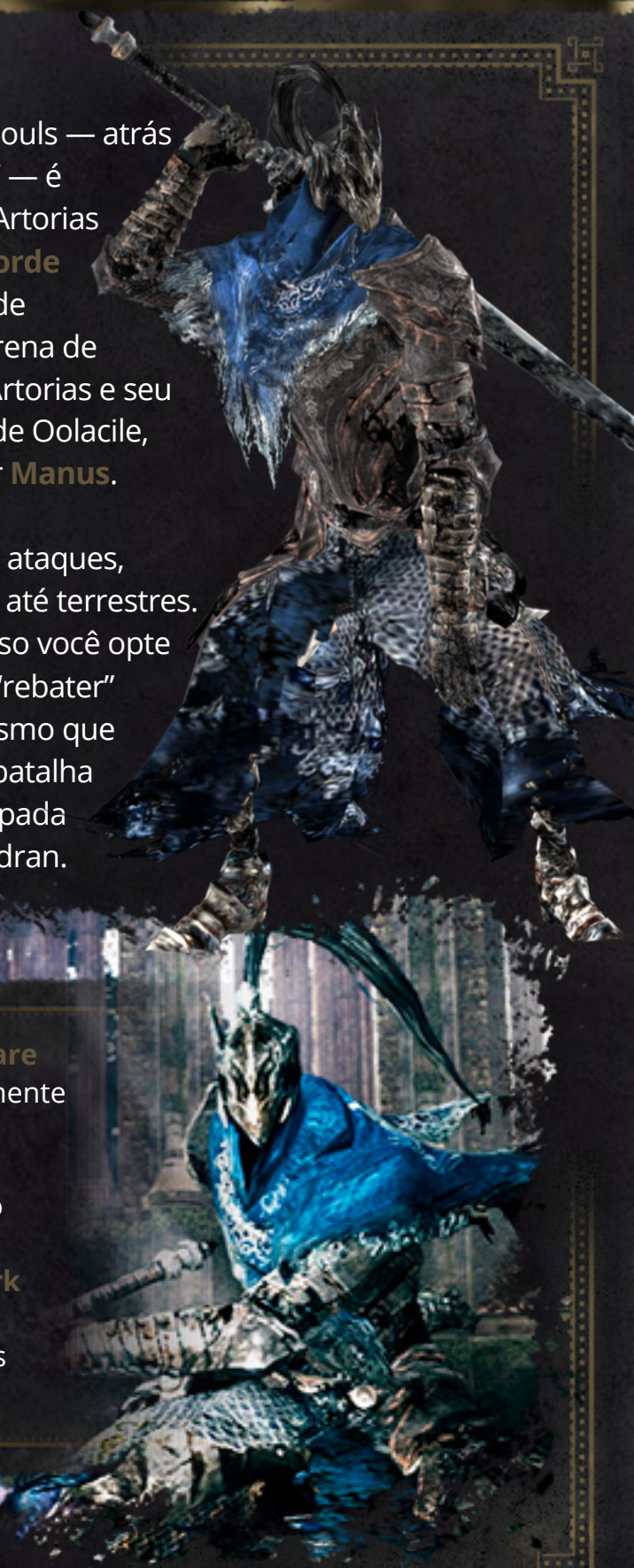


## 08 – Knight Artorias (Dark Souls)

Talvez o segundo maior símbolo do primeiro Dark Souls — atrás apenas de Solaire e seu icônico gesto “Glória ao Sol” — é **Artorias the Abysswalker**, um dos chefes do DLC Artorias of the Abyss. Sendo um dos quatro escolhidos do **Lorde Gwyn**, é um poderoso cavaleiro quando em posse de sua longa espada e seu pesado escudo dentro da arena de combate. Segundo interpretações da lore do jogo, Artorias e seu fiel companheiro lupino **Sif** deveriam salvar o local de Oolacile, tomado pelo miasma e escuridão disseminados por **Manus**.

Artorias é um oponente muito imprevisível em seus ataques, acertando golpes de pulo, horizontais, carregados e até terrestres. Vencê-lo requer reflexos extremamente precisos caso você opte por desviar, mas outra opção interessante é tentar “rebater” (parry) algum de seus golpes para atordoá-lo — mesmo que isso seja bem difícil, dada sua velocidade e força. A batalha é dura, mas a recompensa é tentadora: a grande espada do abismo, uma das lâminas mais cobiçadas de Lordran.

O Cavaleiro Artorias figura a capa de **Dark Souls: Prepare to Die Edition** (Multi) agachado e segurando sua imponente espada nas costas, enquanto o vento sopra suas vestes deterioradas pela corrupção do abismo. Qualquer semelhança entre Artorias e o personagem ao lado não é pura coincidência: o diretor de Dark Souls, Hidetaka Miyazaki, já revelou em entrevista que o **mangá Berserk** serviu de inspiração para algumas das ideias utilizadas nos títulos da série Souls. Parece que essas duas mídias têm muito mais em comum do que imaginamos.



## 07 - Lud and Zallen, The King's Pets (Dark Souls II)

O desafio é sempre dobrado no segundo jogo da série Souls: **Lud e Zallen** são dois dos três mascotes que protegem o Rei de Marfim (DLC Crown of the Ivory King). Entre as sete feras que protegiam a majestade de Forossa no passado, apenas **Aava**, Lud e Zallen sobreviveram e ainda cumprem seus deveres nas terras inóspitas e congelantes de Frigid Outskirts.

Caso o jogador não elimine o primeiro rapidamente, o segundo mascote entra na arena — totalmente tomada pela nevasca — e a batalha se torna ainda mais desafiadora. Para esse tipo de batalha, priorize o evade para os ataques sofridos pelas garras dos felinos e o escudo para as magias/milagres conjurados em direção ao jogador.



## 06 – Lorian, Elder Prince and Lothric, Younger Prince (Dark Souls III)

Após derrotarmos **Yhorm, Os Vigilantes do Abismo e Aldrich**, o exilado Ludleth afirma que há mais um Lorde das Cinzas a ser eliminado, agora nas dependências do Castelo de Lothric. O último confronto para reunir cinzas dos cinco Lorde no Santuário do Elo de Fogo é, na verdade, uma batalha contra dois irmãos muito poderosos: **Lorian, Príncipe Mais Velho e Lothric, Príncipe Mais Jovem**.

Pessoalmente, é minha batalha favorita da série Souls por muitos motivos. A trilha sonora é espetacular, e parece que a cada badalada da obra musical, um golpe poderoso, e possivelmente fatal, é desferido pelos príncipes. A luta para quando abatemos Lorian, que se estende no chão e recebe reforço de Lothric. É aí que a luta realmente começa, com golpes ainda mais mortais, milagres poderosos conjurados e uma “virada” na trilha sonora que introduz um canto magnífico.



## 5 – Dragon Slayer Ornstein and Executioner Smough (Dark Souls)

A dupla mais icônica e brutal do primeiro título da série se encontra em Anor Londo. Com o objetivo de proteger **Gwynevere**, o leal cavaleiro **Ornstein** e o carrasco **Smough** são um páreo duro para qualquer jogador, ainda mais que suas habilidades são totalmente contrárias e acabam se complementando enquanto os dois estiverem vivos.

A luta tem duas fases dinâmicas, sendo que a segunda fase depende de qual vilão foi derrotado primeiro. O sobrevivente tentará canalizar toda a ira e poder em seu equipamento e arma, portanto a estratégia é tentar atacar de longe e priorizar rolamentos e esquivas. Além disso, ao matar Smough primeiro e depois derrotar Ornstein em sua forma mais poderosa, você será agraciado com o Leo Ring, exclusivo desta batalha e para essa sequência de finalização.





## 04 – Nameless King (Dark Souls III)

Mais difícil do que descobrir como chegar ao pico dos arquidragões, área secreta de Dark Souls III, é derrotar o suposto primogênito renegado do Lorde Gwyn, apelidado de Rei Sem Nome. Durante a guerra contra os dragões, ele recusou acatar as ordens do antigo lorde das cinzas, que exigia a aniquilação e total extinção da raça dos dragões — ameaças ao reino da época. Por isso, foi expulso de seu reino e destituído de seus direitos e benefícios reais.

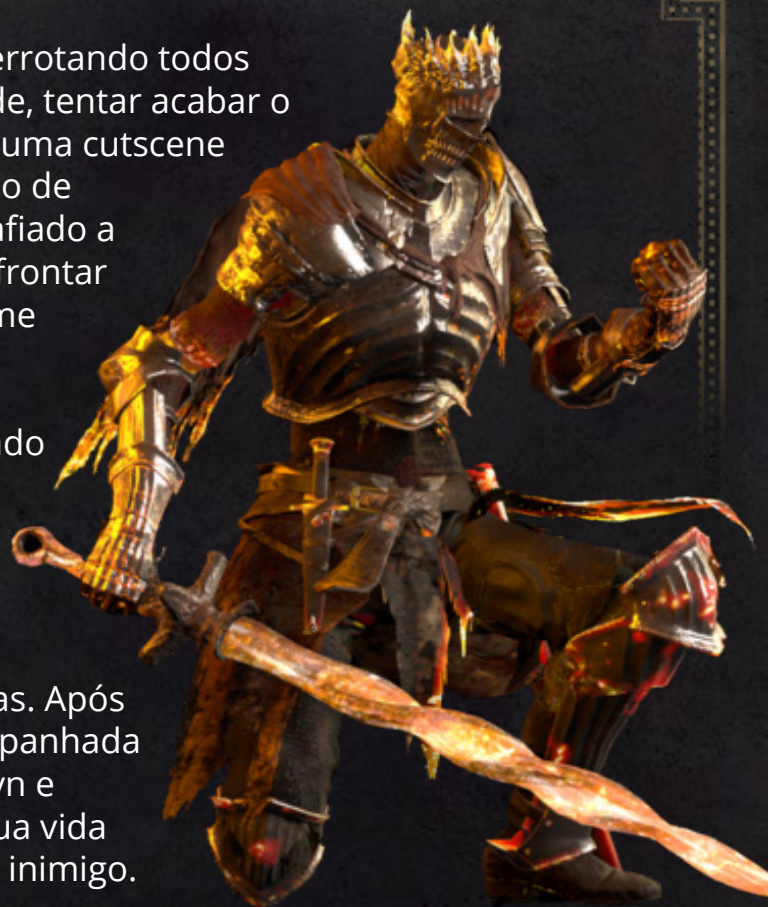
A luta consiste em duas fases, sendo que na primeira enfrentamos o Rei das Tempestades (dragão) com o Rei sem Nome montado nele e na segunda devemos lidar diretamente com o cavaleiro, que apresenta sequências de golpes baseados em Gwyn. Artorias e Ornstein. Mesmo sendo um dos chefes opcionais, muitas pessoas optam por enfrentá-lo não somente pelo desafio recompensador em termos de experiência, mas também por ele possibilitar a aquisição da Armadura do Dragão de Ornstein.



### 3 – Soul of Cinder (Dark Souls III)

Não bastava extinguir o panteão de Lothric, derrotando todos os Lordes das Cinzas: o objetivo era, na verdade, tentar acabar o ciclo amaldiçoado. Porém, em vez de oferecer uma cutscene calma e contemplativa após o exaustivo Castelo de Lothric, o ser inaceso (seu personagem) é desafiado a voltar à Fornalha da Primeira Chama para confrontar a Alma das Cinzas, ou como a tradução do nome original sugere, a encarnação dos reis.

Seu poder de luta absurdamente alto é resultado de golpes, habilidades e magias herdadas de diversos personagens que têm ligação com a primeira chama. Em sua primeira fase, seus golpes variam entre golpes com a Grande Espada do Elo de Fogo, piromancia avançada, milagres poderosos e magias escuras. Após recarregar sua vida, a segunda fase vem acompanhada de uma “dança” mortal com o moveset de Gwyn e um novo golpe inesperado que pode drenar sua vida por completa se executado corretamente pelo inimigo.



## 2 – Sister Friede and Father Ariandel (Dark Souls III)


As pinturas em tela nem sempre ilustram paisagens bonitas e situações agradáveis. Um exemplo disso é a representação de uma Lothric dilapidada, arruinada e congelada na DLC Ashes of Ariandel. Após chegarmos à catedral principal e ativarmos um mecanismo secreto, a estátua de mármore se move e dá lugar a uma sala longa e bem iluminada — prestes a se tornar uma arena congelante e flamejante.

A antítese do gelo e fogo, habilidades especiais da **Irmã Friede e do Pai Ariandel**, representam a dúvida de deixar que a pintura continue apodrecendo com toda a corrupção e ganância dos dois chefes, que interromperam o ciclo de purificação pelo fogo. A luta é composta por três fases incrivelmente desafiadoras, algo incomum até mesmo para os padrões impiedosos da série Souls.



## 1 – Darkeater Midir (Dark Souls III)

**Midir, o Devorador da Escuridão**, é tudo aquilo que víamos nos jogos da franquia de mais ameaçador, mas que nunca tínhamos a chance de combater: um dragão gigante e “baforante” que luta frente a frente com nosso humilde personagem. Depois de espantar dragões nas muralhas de Lothric, combater indiretamente dragões corrompidos em volta do Castelo de Lothric e de atingir o infame **Wyvern Ancião** com um golpe certo na cabeça, vem Midir, o desafio final.

A batalha opcional, que agracia (ou desgraça) os desbravadores do DLC The Ringed City, ocorre em duas fases, com a primeira sendo um contato menos agressivo ou aterrorizante. Na arena escura e profunda, porém, Midir é um pesadelo. Por ser muito grande, alguns jogadores adotam a estratégia de se manterem perto do dragão, mas suas patas gigantes e sua cauda pesada podem certamente te causar um dano irreparável. Sua cabeça é seu ponto fraco: o único problema é acertá-la com precisão e jeito certo. 



por *Francisco Camilo*

Revisão: Arthur Maia  
Diagramação: Frigoli

A close-up portrait of Hidetaka Miyazaki, wearing glasses and looking slightly to the left. The background is a warm, yellowish-gold color.

## Hidetaka Miyazaki (FromSoftware)

Humildade e serenidade são excelentes adjetivos para Hidetaka Miyazaki. Criador de clássicos modernos e principal mente por trás de um subgênero cultuado na indústria, o presidente da **FromSoftware** merece ocupar o posto que detém nos dias de hoje. Reconhecido como um dos mais importantes game designers atuais, seu sucesso não foi alcançado sem esforço, precisando se provar a cada desafio. Esta é a história do gênio que ama dificultar a vida dos jogadores.

## Um jovem diferente dos outros

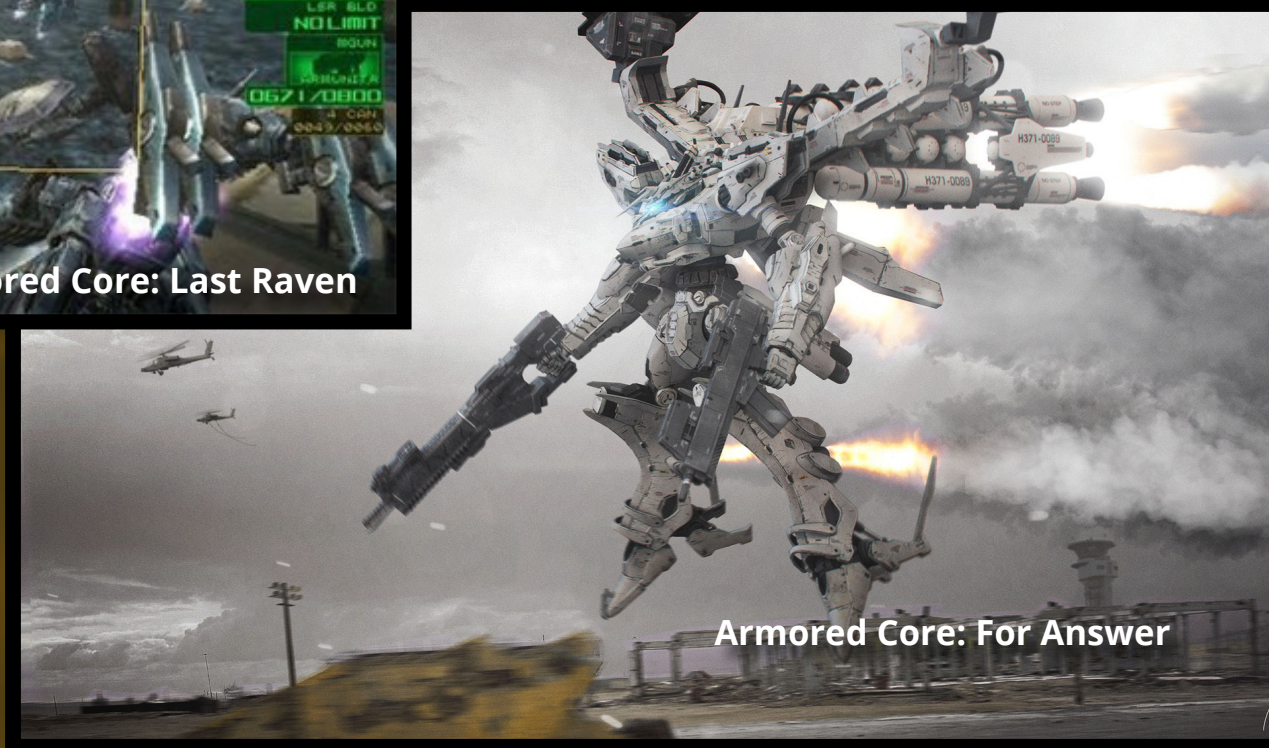
**H**idetaka Miyazaki é o criador de **Demon's Souls** (PS3), da **série Dark Souls** e de **Bloodborne** (PS4) e atualmente presidente da **FromSoftware**. Natural de Shizuoka, Japão, Miyazaki veio de uma infância pobre, e não aspirava a grandes feitos como outras pessoas de sua idade na época. Era leitor ávido, sempre pegando livros em uma biblioteca próxima, muitos deles com linguagem além de seu conhecimento, desafiando-se a ler sempre acima de seu nível, mesmo que não entendesse por completo os textos à sua frente. Seu contato com jogos eletrônicos era restringido por seus pais, tendo passado boa parte de sua infância e adolescência com jogos de tabuleiro.

Graduado em Ciências Sociais, o primeiro contato verdadeiro de Miyazaki com os jogos eletrônicos se deu através de **Ico**, exclusivo do PlayStation 2. A partir daquele momento, percebeu que precisava mudar os rumos de sua carreira e buscar aquilo que realmente gostava. A inexperiência e a idade avançada de 29 anos dificultavam sua entrada nas produtoras de jogos, mas encontrou na FromSoftware a oportunidade que mudaria sua carreira para sempre: trabalhou como programador no desenvolvimento de **Armored Core Last Raven** (PS2/PSP), em 2004, cujo desenvolvimento já estava em andamento. Nos anos seguintes, assumiu a direção de **Armored Core 4** (PS3/X360) e sua sequência, **Armored Core: For Answer** (PS3/X360).





Armored Core: Last Raven



Armored Core: For Answer

## O início do legado

A oportunidade mais importante de Hidetaka Miyazaki como game designer surgiu quando tomou conhecimento de Demon's Souls. Na época, o desenvolvimento do jogo passava por muita turbulência e nada parecia dar certo. Para Miyazaki, era a oportunidade perfeita. Se suas ideias dessem errado, não haveria muitos problemas, pois tudo já estava dando errado desde o começo. Reformulando praticamente tudo no projeto, Hidetaka Miyazaki e seu time lançaram Demon's Souls em fevereiro de 2009, exclusivamente para PlayStation 3. Embora a recepção na época tenha sido relativamente negativa e com vendas abaixo do esperado, o game atingiu grande sucesso nos meses seguintes ao seu lançamento, com diversas produtoras se interessando em localizá-lo e trazê-lo para o público ocidental.

O sucesso de Demon's Souls abriu portas para Dark Souls, considerado seu sucessor espiritual e um dos jogos mais amados de toda a franquia Souls. O sucesso da continuação foi grande, em 2011. Em 2014, Miyazaki foi promovido a presidente da FromSoftware, cargo que ocupa até o presente momento.



## A segunda oportunidade com a Sony PlayStation

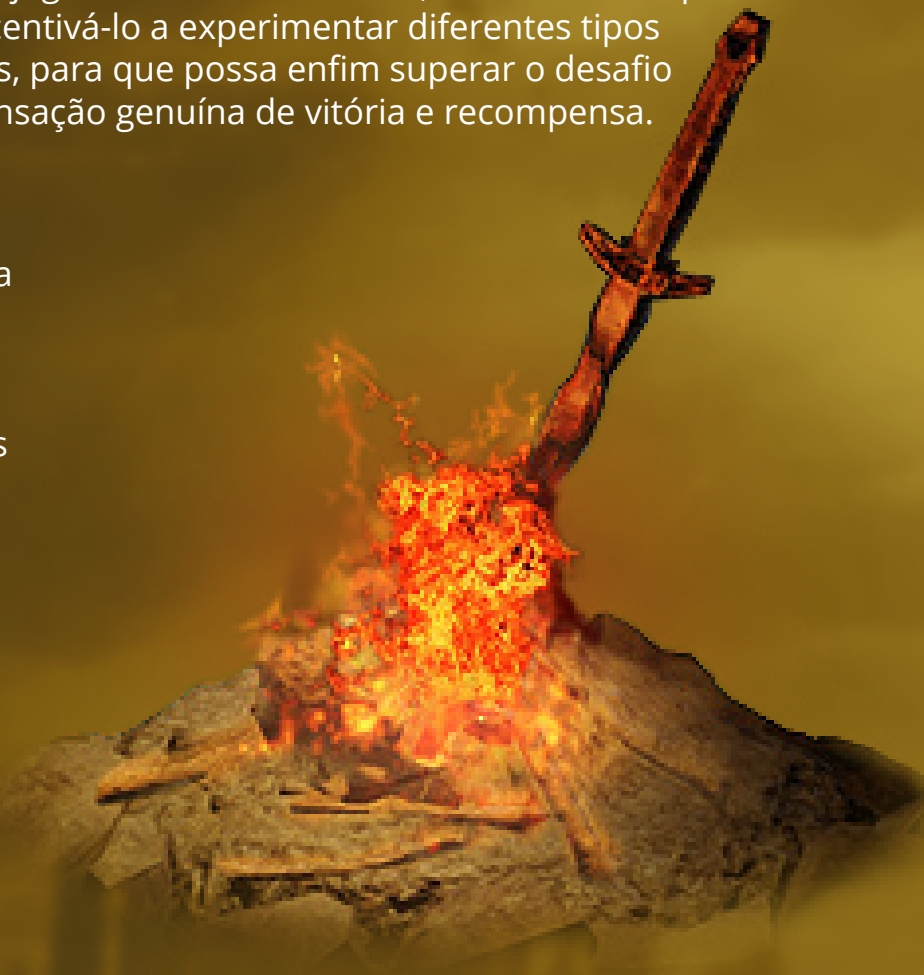
Em 2012, a Sony buscou Hidetaka Miyazaki e a FromSoftware para que juntos pudessem criar uma nova propriedade intelectual exclusiva para os consoles da família PlayStation. Já falando sobre a oitava geração de consoles, surgiu a ideia e os primeiros conceitos de Bloodborne, que viria a ser lançado em 2015 como um exclusivo do PlayStation 4. Embora não tivesse ligação nenhuma com a série Souls, o próprio Miyazaki afirmou que o jogo carrega o DNA de Demon's Souls e muito de seu level design.

Tendo apenas supervisionado o desenvolvimento de Dark Souls II, pois o mesmo coincidia com o desenvolvimento de Bloodborne, Hidetaka Miyazaki teve seu retorno como diretor à série Souls em Dark Souls III, somente em 2016. Desde então, Miyazaki e a FromSoftware se ocupam em desenvolver uma nova propriedade intelectual sem qualquer envolvimento com a franquia Souls.



A franquia Souls e Bloodborne possuem duas características marcantes de Hidetaka Miyazaki como game designer. A primeira é a dificuldade elevada. Miyazaki afirma que o propósito da dificuldade elevada em seus jogos não é apenas ser mais difícil do que outros games. A ideia é ensinar o jogador através da morte, incentivá-lo a aprender sobre o jogo, suas mecânicas; incentivá-lo a experimentar diferentes tipos de armas em diferentes situações, para que possa enfim superar o desafio imposto e finalmente ter uma sensação genuína de vitória e recompensa.


A segunda característica marcante se encontra na maneira em como suas histórias são contadas, sempre cheias de nuances e detalhes espalhados em descrições de itens e em falas de personagens secundários. Para Miyazaki, embora uma abordagem direta da história pelo jogador seja interessante, sua preferência é voltada a deixar que o jogador aprenda e intérprete, por conta própria, o mundo que explora e a mitologia na qual está inserido.



## O idealizador de um estilo de jogo



O trabalho de Hidetaka Miyazaki é influenciado por diversas mídias e pessoas. Jogos como o já citado Ico, a série **Dragon Quest** e títulos da franquia **The Legend of Zelda**, escritores como Bram Stoker e H.P. Lovecraft, mangás como Berserk e Saint Seiya, são influências diretas de Miyazaki em seu estilo de trabalho como game designer. É apaixonado pela arquitetura europeia, cuja presença é quase certa nos cenários de suas produções. O próprio Miyazaki afirmou também que a história da humanidade, psicologia e sociologia são fortes influências em sua maneira de se contar e desenvolver uma história.

Hidetaka Miyazaki é uma figura importante para o mundo do entretenimento eletrônico. Um grande exemplo de que nunca é tarde para encontrar seu caminho e seguir sua paixão pelos jogos. Não apenas criou a franquia Souls e reinventou o gênero de RPG de ação, mas também reinventou a si mesmo como profissional, alcançando um posto cobiçado por muitos como presidente de uma das empresas de jogos mais elogiadas da atualidade. 





# Os guardiões das ilhas de Alola — Parte 3

por Robson Júnior

Revisão: Luigi Santana  
Diagramação: Leandro Alves



Ao longo de 2016, a coluna Pokémon Blast da revista contou com uma série de matérias em comemoração aos 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. Nessa matéria, exploraremos os últimos Pokémon lendários e míticos de Alola, incluindo o que estampa as capas de **Ultra Sun** e **Ultra Moon**.

## Necrozma

### O que a Pokédex tem a dizer?

Dizem que Necrozma, uma forma de vida com características das Ultra Beasts, veio de outro mundo na antiguidade. Busca constantemente luz, sua fonte de energia — se não a está consumindo, ele escurece e se imobiliza. Quando acordado, Necrozma é extremamente cruel e está constantemente atirando raios laser.

Necrozma tem três formas alternativas:

**Dusk Mane Necrozma**, **Dawn Wings Necrozma** e **Ultra Necrozma**,

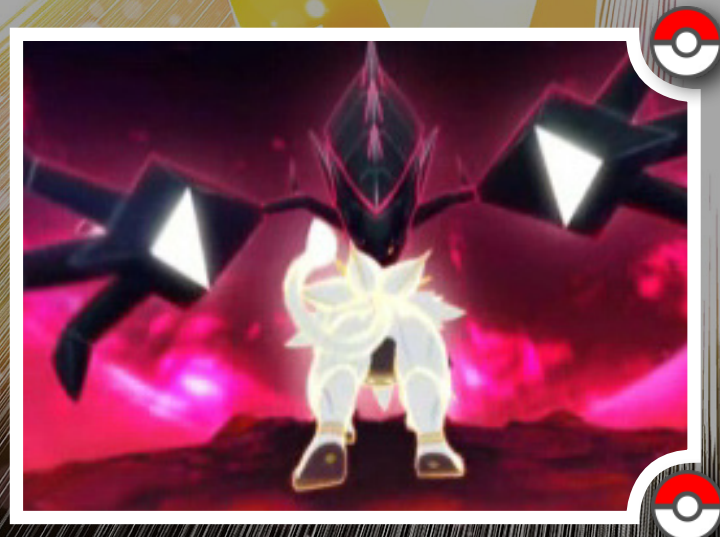
com as duas primeiras formando as capas das versões **Ultra Sun** e **Ultra Moon**,

respectivamente. Dusk Mane Necrozma é gerado com a fusão de Necrozma com Solgaleo utilizando o item N-Solarizer;

com o N-Lunarizer, Dawn Wings Necrozma pode ser obtido com Lunala. Quando uma dessas formas utiliza o seu golpe de assinatura Ultra Burst, o Pokémon assume sua versão Ultra Necrozma.

### Onde encontrá-lo?

Em Pokémon **Sun** e **Moon**, Necrozma pode ser encontrado no nível 75 em Ten Carat Hill (mais especificamente na área Farthest Hollow) após todas as missões relacionadas a Ultra Beasts do jogo serem resolvidas no pós-jogo. No caso de Pokémon **Ultra Sun** e **Ultra Moon**, Necrozma no nível 65 pode ser encontrado no interior do Mount Lanakila, quando o jogador está indo enfrentar a Elite 4.



## Type: Null

### O que a Pokédex tem a dizer?

Type: Null usa uma máscara pesada para limitar seus verdadeiros poderes, especialmente por causa do risco de que tenha um acesso de fúria. Foi desenvolvido para uma missão específica e posteriormente congelado por ter enlouquecido durante um experimento.

### Onde encontrá-lo?

Após tornar-se campeão de Alola, é possível obter Type: Null com Gladion no Aether Paradise (Pokémon **Sun** e **Moon**) ou com Wicke no Ancient Poni Path (Pokémon **Ultra Sun** e **Ultra Moon**).



## Silvally

### O que a Pokédex tem a dizer?

É acordado pela confiança em seu parceiro, destruindo sua própria máscara. Seu sistema RKS permite que mude de tipo ao se equipar com memórias especiais, uma habilidade que faz uso em batalha e que gera comparações com o lendário Arceus. Era conhecido como Type: Null, mas recebeu esse nome pelo garoto que o evoluiu nessa forma.

### Onde encontrá-lo?

Evoluindo Type: Null.



## Magearna

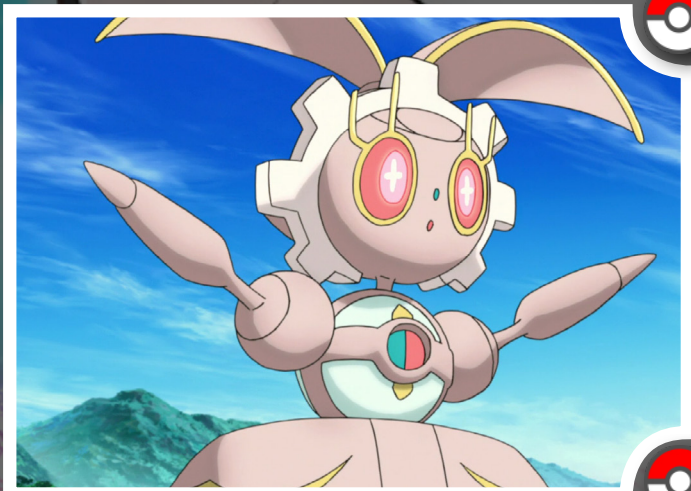
### O que a Pokédex tem a dizer?

Magearna foi construído há mais de 500 anos por um cientista. Seu corpo mecânico serve apenas de recipiente para sua verdadeira essência, que é o seu Soul-Heart. Embora consiga entender a fala humana, não consegue falar. Sincroniza sua consciência com os outros para entender o que eles estão sentindo, o que o torna útil para cuidar de pessoas.

Magearna tem uma segunda forma — Original Color — cuja única diferença é a coloração, sem distinções em questão de atributos ou habilidades. Essa forma foi presenteada à filha de um rei 500 anos atrás, quando Magearna foi construído pela primeira vez.

### Onde encontrá-lo?

Como Pokémon mítico, Magearna é exclusivo de eventos.



## Marshadow

### O que a Pokédex tem a dizer?

Marshadow esconde-se nas sombras de pessoas e Pokémon, sendo capaz de entender seus sentimentos e de imitar seus movimentos e poderes até o ponto que fica melhor do que de quem está copiando. É um Pokémon medroso que nunca aparece para os humanos, fazendo com que sua existência seja considerada um mito.

### Onde encontrá-lo?

Como Pokémon mítico, Marshadow é exclusivo de eventos.






## Zeraora

### O que a Pokédex tem a dizer?

Zeraora eletriza suas garras para atacar seus oponentes, aproximando-se deles na velocidade da luz. Mesmo se seus adversários conseguirem escapar de seus golpes, as faíscas provenientes de seu ataque os eletrocutam.

### Onde encontrá-lo?

Como Pokémon mítico, Zeraora é exclusivo de eventos. 



# ***NINTENDO BLAST***

Confira outras edições em:

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