NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBLAST.COM.BR

DICAS E TRUQUES: SPLATOON 2

GUIA DEFINITIVO PARA GEARS PERFEITAS

BLAST FROM THE PAST PRIMEIRA E3 DA BIG N

O SAIBA COMO FOI A PRIMEIRA CONFERÊNCIA DA NINTENDO NA E3

#105 JUL 2018

CC BY NC ND

Conferência de respeito!



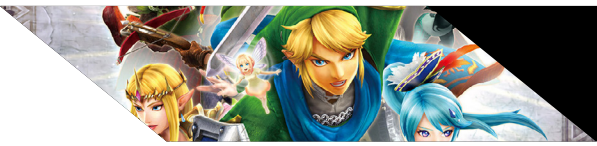
Mês de junho é especial para nós gamers, pois é quando acontece a maior feira de jogos do ano, a **E3**. Mais uma vez, a Nintendo manteve a decisão de apresentar um ***Direct*** no lugar de uma apresentação ao vivo, e nesta edição da Revista Nintendo Blast, trazemos tudo que ela trouxe de novidades, seus futuros lançamentos e, infelizmente, adiamentos. Ainda analisamos **Hyrule Warrios Definitive Edition**, fizemos uma lista dos **dez melhores títulos da E3** e mais. Boa leitura! - ***Leandro Alves***



CARTAS
N-Blast Responde **04**



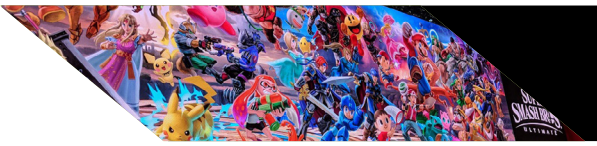
BLAST FROM THE PAST
A primeira E3 da Nintendo **10**



ANÁLISE
Hyrule Warriors Definitive Edition **17**



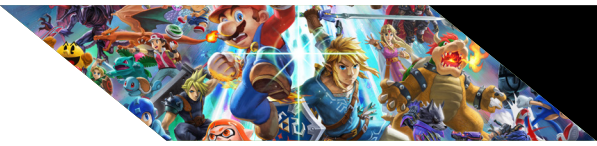
E3 NINTENDO 2018
Um turbilhão de emoções **28**



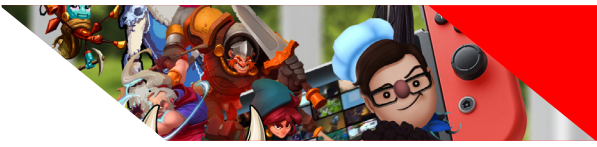
TOP 10
Os melhores jogos da E3 2018 **36**



SERVIÇO CLOUD
O que significa o serviço cloud no Switch? **47**



SMASH BROS. ULTIMATE
A reunião definitiva no Nintendo Switch **54**



DISCUSSÃO
Nindies no Switch **61**



DICAS E TRUQUES
Splatoon 2 - Guia para gears perfeitas **69**



POKÉMON BLAST
Pokémon Let's Go Eevee e Pikachu **87**

NINTENDO BLAST

DIRETOR GERAL
Leandro Alves
Sérgio Estrella

PROJETO GRÁFICO
Leandro Alves
Sérgio Estrella

DIRETOR EDITORIAL
Leandro Alves

DIRETOR DE PAUTAS
Francisco Camilo
Gilson Peres Tosta
Vinícius Veloso

DIRETOR DE REVISÃO
Sérgio Estrella

DIRETOR DE ARTE
Leandro Alves

REDAÇÃO
Gabriel Bonafé
Gustavo Miranda
Marcelo Vieira
Renan Rossi
Paulo Vinícius
Pedro Henrique
Vinícius Veloso

REVISÃO
Ana Krishna Peixoto
Diogo Mendes
João Paulo Benevides
Júlio César
Pedro Franco
Vinícius Rutes Henning
Vinícius Veloso

DIAGRAMAÇÃO
Gabriel Felix
Guilherme Lima
Juliana Valle
Leandro Alves
Leonardo Villas
Luca Giacaglia
Lucas Gallego
Lucas Keven
Marília Carvalho

Ilustração
Nivaldo Wesley

CAPA
Leandro Alves

HQ Blast

"Pass" 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!

E3

N-BLAST RESPONDE!

Diagramação: Diego Ilson



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

Súditos pedrásticos de plantão, o que vocês acharam da participação da Nintendo na E3 2018? Pedramente falando, achei tão morna quanto as águas de Lake Hylia. xD A Big N deixou claro que a E3 é praticamente um "Direct presencial" com a adição de torneios e gameplays ao vivo.



Neste ano, a Nintendo adotou uma postura diferente em relação à sua participação do ano passado, exibindo apenas os games que serão lançados para Switch nos próximos meses (pobre 3DS...). Os fãs ficaram sem ver títulos aguardados como Metroid Prime 4 e o novo game do Yoshi, ambos anunciados na E3 2017. É claro que houve grandes novidades como Daemon X Machina, Super Mario Party, que inclusive voltará à jogabilidade tradicional com os personagens andando livremente pelos tabuleiros – adeus veículos, obrigado Deusa Hylia! –, e Fire Emblem Three Houses. Entretanto, faltou aquele fator surpresa, o anúncio inesperado. A maioria dos trailers exibidos eram de jogos já anunciados, ou pelo menos esperados para o Switch devido a vazamentos, como Paladins, Fortnite, Overcooked 2, FIFA 19, Mega Man 11 e The World Ends With You. Provavelmente, o único verdadeiro anúncio foi a versão para Switch de Dragon Ball FighterZ.



Super Smash Bros. Ultimate foi o destaque, e já era esperado que o jogo de luta para Switch seria a grande atração da Nintendo na E3, mas mais da metade da apresentação focada em um único jogo que parece uma versão definitiva de Super Smash Bros. for Wii U foi desnecessário. A Nintendo fez o correto em revelar o jogo e o retorno

dos personagens que já passaram pela série, mas deveria aproveitar os dias de Treehouses ao vivo para detalhar o game ou até mesmo aprofundar as mecânicas e mudanças em um Nintendo Direct específico de Super Smash Bros. Ultimate nos meses seguintes. A Big N tentou repetir a fórmula da E3 2016, na qual The Legend of Zelda: Breath of the Wild foi bastante explorado, mas o



game da MINHA série era inovador e trazia muitas características inéditas para a franquia, algo que não se repetiu com Ultimate. Porém, ainda espero a revelação de mais alguns personagens controláveis até o lançamento do game.

Também senti a ausência de títulos third party para o Switch.

Foram poucos os títulos de outras companhias para o console híbrido e praticamente todos são jogos que já saíram para plataformas concorrentes, como Dark Souls Remastered, Wasteland 2 e o próprio Dragon Ball FighterZ. As únicas exceções foram Just Dance 2019 e Starlink: Battle for Atlas. É muito pouco para uma plataforma que está em seu segundo ano de vida e talvez deixe claro que são poucas as



third parties interessadas em adaptar seus jogos para o console híbrido. Pelo menos, o segundo semestre do Switch está garantido com grandes títulos first party e numerosos indies.

Enfim, a E3 da Nintendo foi bastante razoável e pode ter certeza que veremos muito mais novidades nos próximos Nintendo Directs. De qualquer modo, esse Super Smash Bros. do Switch só será verdadeiramente o "último" se tiver um modo aventura, como o Subspace Emissary de Super Smash Bros. Brawl (Wii), e eu como personagem controlável, caso contrário Sakurai vai se ver comigo! ¬¬'

Estou querendo comprar o Paladins no Switch, porém o que significa Founders Pack, é alguma versão não completa? Digo porque achei barato o preço no Nintendo eShop...
Anônimo "Paladino" da Silva

Na verdade, é justamente o contrário, Paladins é um jogo free-to-play, ou seja, gratuito para jogar, e essa versão Founders Pack é mais completa, pois já vem com os personagens desbloqueados e com acesso antecipado, já que a versão gratuita só chegará no fim do ano e os personagens nela serão desbloqueados através da jogatina.



Pedra, você também ficou decepcionada com esse pokemon para Switch? =/
Anônimo "Pokédecepcionado" da Silva

Eu não fiquei decepcionada, apesar de não ser o Pokémon que eu estava esperando. Mas pensando bem, acredito que será um jogo divertido e uma boa porta de entrada para novos jogadores, e me agrada muito ver Pokémon sendo difundido o máximo possível. E a recepção foi boa no geral, já que as ações da Nintendo aumentaram após esse anúncio. O que não me agradou foi saber que o Pokémon competitivo que eu estava esperando só será lançado no fim de 2019, mas isso não desmerece o Pokémon: Lets Go, Pikachu e Let's Go, Eevee!



Pedra, os controles do Switch têm compatibilidade para o PC também? Se não, existe algum no mercado que funcione tanto no PC quanto no Switch?
Anônimo "Controlador" da Silva

Os controles de Switch são compatíveis com PC, sim. Tanto os Joy-Con quanto o Pro Controller. Inclusive, este recebeu suporte oficial da Steam e pode até mesmo usar o giroscópio, o que é uma boa, principalmente, para jogos de tiro.



Olá, Pedra. Recentemente comprei um tema da sua série para o meu 3DS, mais especificamente o tema de Skyward Sword. Estou muito feliz, pois é um dos meus favoritos da sua série e a música Ballad of Goddess, é espetacular. Mas gostaria que você tirasse uma dúvida minha. No futuro, pretendo comprar um New 3DS, portanto quero saber se é possível passar meu tema para o New 3DS, assim como é possível passar jogos e outros softwares. Então, existe esse procedimento e como fazê-lo ? Abraço:)
Anônimo "Temático" da Silva

Ótima escolha de tema e essa música é um espetáculo mesmo - só podia ser da MINHA série. A única forma de passar conteúdo de um 3DS para outro (incluindo o New 3DS) é através do System Transfer. Você passa a sua conta inteira, com jogos e tudo mais, inclusive os temas. Então fique tranquilo que você manterá o tema Skyward Sword no seu New 3DS. ;D



Pedra, em que parte da linha do tempo da série Pikmin fica Hey! Pikmin? Depois de Pikmin 3? E o planeta que Olimar cai nesse jogo é o mesmo do primeiro jogo? Eu sei que a história não o ponto forte nessa série, mas gostei de como ela foi contada em Pikmin 3 e fiquei curioso de saber mais. ;D
Anônimo "Olimar" da Silva

Pikmin é uma franquia incrível, não é por acaso que foi criada pelo Tio Miyamoto. Esse Hey! Pikmin, do 3DS, se passa entre os jogos 2 e 3 da franquia. O planeta é sempre o mesmo, a nossa boa e velha Terra. Só tenha cuidado para não se decepcionar com Hey! Pikmin porque ele é bem diferente dos demais jogos, a jogabilidade é outra e não agradou muitos aos fãs. ;)



Pedra, como será possível usar os controles do GameCube no Super Smash Bros novo? Falaram de um jeito que parece ser exclusivo para o jogo....
Anônimo "Controle Cúbico" da Silva

O uso dos controles do GameCube no Switch será da mesma forma que ocorreu no Wii U: através de um adaptador. A Nintendo irá relançar o mesmo, mas as versões

de Wii U funcionam normalmente, até porque é o mesmo adaptador. Pode até ser que outros jogos além do Smash Bros. funcionem, mas é improvável. Talvez se um dia jogos de GameCube forem lançados no Switch esse adaptador funcione para eles. Aguardemos esperançosos.



Pedra, é possível enfrentar novamente algum Boss de Zelda: Breath of the Wild?
Anônimo "Querendo Desafio" da Silva

É possível enfrentá-los novamente dependendo de suas ações no jogo. Por exemplo, se você não completou nenhuma Divine Beast na campanha principal, você enfrentará os chefes obrigatoriamente em Hyrule Castle. Agora, se você superou as Divine Beasts, o único jeito de encará-los novamente é completando o DLC The Champions' Ballad. Quando fizer isso, basta se aproximar da Divine Beast e selecionar a opção de enfrentar o chefão.

Ah, e se o seu interesse em enfrentá-los é para completar o Hyrule Compendium, você pode comprar as fotos por 100 Rupees cada no Hateno Ancient Tech Labo, em Hateno Village, ao conversar com Symin. Entretanto, as fotos dos chefões das Divine Beasts só podem ser compradas após você derrotar Ganon.



Pedra, eu quero colecionar o Wii U, mas quero saber quando serviço online dele vai morrer? Do tipo eShop e tal.
Zidane, ex-jogador de futebol e futuro jogador de Wii U

A Nintendo não disse uma data para descontinuar os seus serviços online no Wii U, mas certamente ainda vai demorar um bocado. Se no Wii, em que quase não havia jogatina online, ainda durou 2 anos após o lançamento do Wii U em 2012 para que a mesma fosse descontinuada, então no Wii U, que jogar online passou a ser comum e ainda conta com muitos jogadores, deve demorar bem mais tempo, talvez o dobro ou mais. Quanto ao eShop, esse deve demorar ainda

mais, já que o Wii Shop Channel só será descontinuado em janeiro de 2019 (7 anos após o lançamento do Wii U). Então ainda temos um bom tempo de suporte dos serviços online do Wii U. Aproveite, pois também não vai durar pra sempre.



Querida pedra, por que o Sakurai continua resistindo em colocar o Waluigi no Smash? O personagem é um dos mais amados do universo da Nintendo, tem muito carisma e é um meme fantástico... #JUSTICEFORWALUIGI
Wanônimo da Silva

Mais um Smash chegou e nada do Waluigi como lutador... Eu e ele estamos unidos na campanha para adicionar a gente como controláveis, mas o Sakurai não dá atenção, só quer ficar trabalhando. ¬¬ Pedramente falando, acho Waluigi um personagem divertido e com um estilo único, mas a série Super Mario já possui um grande número de representantes: Mario, Luigi, Peach, Daisy, Dr. Mario, Rosalina, Bowser e Bowser Jr. Mas eu gostaria que ele fosse controlável ou pelo menos um Echo Fighter de Luigi, por exemplo, assim como Daisy é da Peach. Já que até Ridley apareceu, quem sabe com essa campanha pelo Waluigi no Smash Bros. Ultimate o Sakurai não mude de ideia até o lançamento?



Pedra, vejo algumas entradas USB no Switch, pra que exatamente servem? Há possibilidade de colocar teclado e mouse? Seria o máximo pra jogar Fortnite kkkkkk
Anônimo "Keyboard" da Silva

As entradas USB servem para várias coisas, como carregar o Pro Controller, plugar um receptor USB de um fone de ouvido sem fio compatível - acredita que os headsets da Sony, como o Platinum Wireless Headset e o PlayStation Gold Wireless Stereo Headset, funcionam no Switch? -, você também pode colocar um adaptador de rede para usar internet com cabo ou um adaptador de controles de GameCube. Há como jogar com teclado e mouse, mas apenas por meio de acessórios, e mesmo assim não fica perfeito, muitas vezes resetando as configurações, dando mais trabalho do que vale a pena. Futuramente, quem sabe a Nintendo não dá um suporte oficial ou mesmo conseguem acessórios mais estáveis. Por enquanto, não recomendo.



Anúncios memoráveis e a relevância da Nintendo na primeira E3

*por **Renan Rossi***

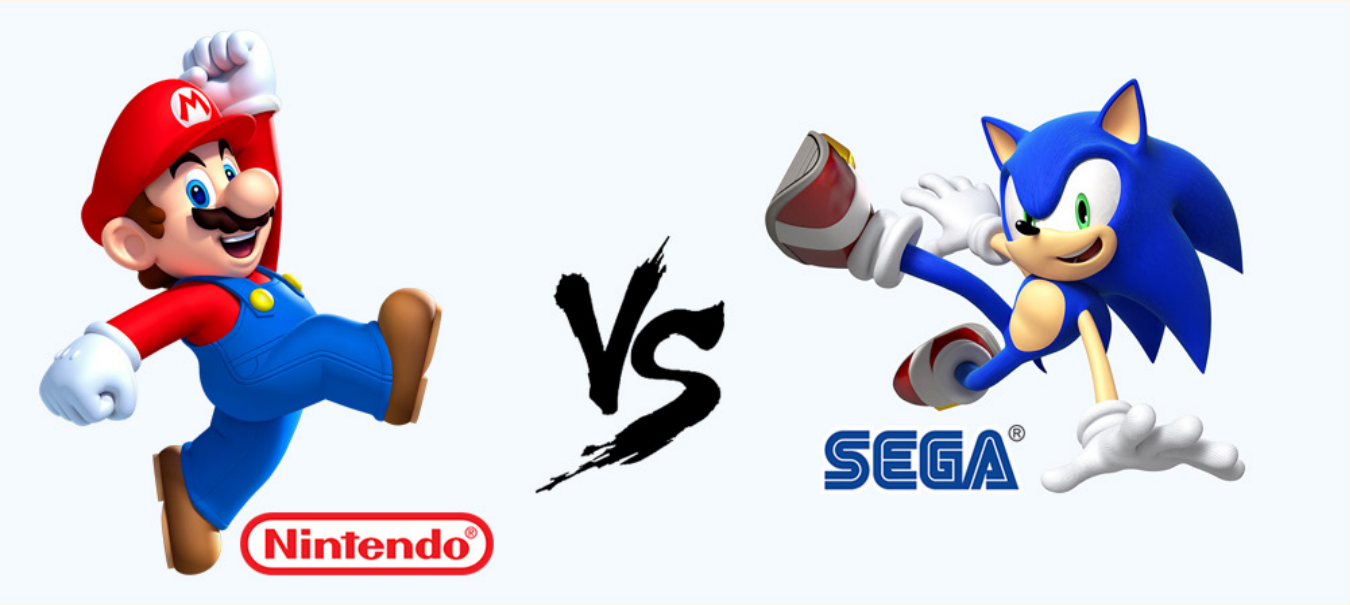
Revisão: Vinícius Rutes Henning
Diagramação: Marília Carvalho

Junho sempre traz aquela alegria especial de mais uma E3. Enraizada na cultura gamer, a *Electronic Entertainment Expo* serve de palco, desde 1995, às novidades envolvendo jogos e consoles. Nesse cenário, a Nintendo sempre representou um papel importante na feira, realizada até hoje no mesmo local, o *Los Angeles Convention Center*, nos EUA. Maior evento de games de mundo, a E3 registrou, em sua primeira edição, grandes momentos da casa de Mario que merecem ser lembrados, entre clássicos que marcaram o SNES, o lançamento do Virtual Boy e o mistério por trás do *Project Ultra 64*.

O vibrante 1995

Fatos incríveis ocorriam em 1995 com o iminente fim da geração 16-bit e a chegada dos consoles na era dos gráficos tridimensionais. Como peças de xadrez, cada companhia preparava suas melhores estratégias de publicidade, e a guerra entre Nintendo e Sega ainda soltava fagulhas, mesmo que de modo mais ameno comparado aos anos anteriores.







Os embates entre as criadoras de Mario e Sonic já eram bem conhecidos nos eventos predecessores da E3, com grandes shows marcados por alfinetadas entre as duas. Geralmente caracterizadas por piadas e gráficos mostrando a variação na participação de mercado ao longo dos anos, essas conferências entraram para a história. Na primeira E3, realizada entre 11 e 13 de maio, o formato seguia um modelo semelhante, com representantes de cada companhia subindo ao palco para promover seus aparelhos. Naquela época, esse fardo ficava nas mãos de Howard Lincoln, antigo presidente da *Nintendo of America* (NoA).



Com nada menos que um quarto de todo o espaço disponível no centro de convenções da E3, a Nintendo pensou grande e montou cerca de cem estações de SNES para que o público conferisse de perto novidades como **Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest**; **Killer Instinct**, **Earthbound**; **Super Mario World 2: Yoshi's Island**, além de títulos *thirdies* como **Chrono Trigger**, **International Super Star Soccer Deluxe**, **Breath of Fire II**, **Mega Man X3**, **Mortal Kombat 3**, **Tales of Phantasia** e **Top Gear 3000**. Dá para imaginar o tamanho do sorriso no rosto das crianças com tantos títulos de peso, hoje considerados verdadeiros clássicos da geração 16-bit.









Diversas outras estações estavam direcionadas ao **Virtual Boy**, maior atração da empresa naquele ano. A proposta era integrar um aparelho portátil a um visor com realidade virtual e efeitos tridimensionais estereoscópicos, criado por ninguém menos que Gunpei Yokoi, o pai do Game Boy. Sabemos que o Virtual Boy nem de perto atingiu o sucesso esperado, mas a empolgação na época era grande. Apesar da importância dada a esse lançamento, as atenções do público estavam mais voltadas ao tão aguardado *Project Ultra 64*.



Inicialmente previsto para o final de 1995, o aparelho que se tornaria o **N64** infelizmente fora adiado para o ano seguinte, o que abriu um importante espaço para que diversas outras companhias destacassem anúncios de suas marcas, como fez a Atari e seu **Atari Jaguar VR** (acessório para realidade virtual), a SNK com o **Neo Geo CD** e a Sony, então novata no ramo, com o **Playstation**. Como esperado da maior rival, a Sega lançava naquele ano o **32X,** acessório para o Mega Drive, além do esperado **Saturn**, console que introduziria a companhia na quinta geração. Que ano!

Jogue mais alto

Mesmo com o adiamento do N64, Howard Lincoln não deixou de falar do aparelho e seu processador de 64 bits que permitiria a reprodução de elementos poligonais em alta qualidade e marcaria a entrada definitiva dos videogames na geração dos jogos em três dimensões. Em um telão com o logotipo do ainda chamado Ultra 64, o presidente da NoA apresentou diversas estatísticas que mostravam que o console seria memorável. De fato, um cenário que tornou-se realidade quando, no ano seguinte, o N64 quebrou paradigmas com o revolucionário **Super Mario 64.**





Memorável também era o comportamento do setor de publicidade da Nintendo em 1995, através da campanha *Play it Loud*, que invadiu as propagandas comerciais do mundo todo com anúncios fortes e divertidos. Alguns desses comerciais inclusive chegaram a ser exibidos no Brasil. Boa parte do espírito da iniciativa estava em **Killer Instinct**, a nova propriedade da Rare lançada para os *arcades* e que prometia, naquele ano, levar ao console 16-bit da Nintendo um jogo de luta repleto de brutalidade.

O estande do game na E3 ficou marcado pelo grande número de "nintendetes", as famosas garotas-propaganda que circulavam pela feira, uma excentricidade que caracterizava bem o ambiente da época. Com um número de dança no mínimo curioso, elas faziam sua performance em meio aos personagens de Killer Instinct que apareciam nos monitores do palco. Não tinha como não ser atrativo observar um Glacius virtual ao lado de uma dançarina, ou um cara vestido de Sabrewulf tentando sincronizar os passos com a música. Era a década de 90. Era a primeira E3. Valia tudo!

Relevância mundial

Com um clima descontraído e repleto de diversão, a primeira E3 firmou-se como o palco definitivo para anunciar as novidades sobre videogames. Seu diferencial, em relação aos demais eventos de tecnologia, era ser exclusiva para esse tipo de publicidade. Anteriormente, a cultura gamer não era levada tão a sério e a própria *Consumer Electronics Show* (CES), principal palco desses eventos antes da E3, abria suas portas apenas a empresários do ramo e oferecia um espaço minúsculo ao segmento.



Mais conservadora que as demais, a Nintendo foi a última companhia a aceitar, em 1995, abdicar da CES para levar suas novidades à E3. Um evento próprio da empresa, a *Space World*, era realizado todos os finais de ano em Tokyo, fato que dividia os holofotes e fazia a companhia ficar com o pé atrás a respeito da criação de uma nova feira de eletrônicos. Situação que só mudou após uma improvável parceria com a Sega para o estabelecimento de um sistema de classificação indicativa para os jogos.



Lançado em 1992 para Mega Drive e SNES, **Mortal Kombat** causou polêmica por suas cenas de violência explícita, colocando as duas empresas na mira do Senado norte-americano. Para evitar eventuais processos, segundo o livro A Guerra dos Consoles, do jornalista Blake J. Herris, as duas deixaram suas diferenças de lado e a Nintendo aceitou a proposta da Sega para a criação do *Entertainment Software Rating Board*, o hoje conhecido sistema ESRB, instituído em setembro de 1994.

A inédita união concedeu maior autonomia às empresas para direcionar, sem as amarras do governo, a faixa de público de acordo com o tipo de jogo: essa situação fortaleceu a indústria de games e eliminou dúvidas dos críticos que acreditavam tratar-se apenas de uma moda passageira. Foi nesse cenário que a *Interactive Digital Software Association* (IDSA) organizou a E3 e confirmou a presença das duas maiores companhias do ramo na época.

Aberta a todos, a primeira E3 atraiu mais de 50 mil visitantes. Sucesso absoluto e que certamente não teria a mesma relevância sem a participação de Nintendo e Sega. A partir daí, estava aberto um caminho sem volta que mudaria para sempre a forma como o público se relaciona com os games. O reconhecimento mais que merecido de uma cultura que havia chegado para ficar.



Semana comemorativa dos 10 anos de Nintendo Blast

Fique ligado, pois, na semana comemorativa dos 10 anos do Nintendo Blast, teremos desafios, sorteios de games para o Nintendo Switch, matérias especiais e muito mais!*



*A semana vai de 15/07/18 à 21/07/18

por *Marcelo Vieira*

Revisão: Ana Krishna Peixoto
Diagramação: Juliana Valle

Switch



Hyrule Warriors Definitive Edition é a maior versão do spin-off de Zelda

Em 2014, o **Wii U** recebia um curioso crossover entre a fórmula musou dos jogos publicados pela **Koei Tecmo** e uma das séries de maior sucesso da Nintendo: **The Legend of Zelda**. **Hyrule Warriors** reuniu personagens (como Link, Zelda, Impa e outros), cenários e melodias do universo criado por Shigeru Miyamoto em um jogo com uma proposta diferente dos action RPGs que estávamos acostumados.

Apesar de ter pouco menos de quatro anos de vida no mercado, Hyrule Warriors já atingiu a marca de três versões lançadas para consoles da Nintendo — entre eles um relançamento do jogo para o **3DS** chamado **Hyrule Warriors Legends** em 2016. O Switch não ficou de fora e também recebeu um port, responsável por ser a "versão definitiva" da obra da Koei Tecmo.

Diferente, mas ainda sim um Zelda



Hyrule Warriors é um jogo com um foco bem diferente dos Zeldas principais. Ele é um spin-off destinado a combates frenéticos em campo aberto com elementos de estratégia — quem já jogou a série Dynasty Warriors saberá um pouco o que esperar. Os desenvolvedores tiveram um grande cuidado com o universo Zelda, alcançando um resultado fiel aos jogos originais em visuais e referências, mesmo com um distanciamento no estilo de gameplay.

O **Legend Mode** apresenta uma história original que tem seu início quando Cia, a guardiã responsável por manter o equilíbrio da Triforce, acaba sucumbindo aos ciúmes que sente pelo Herói do Tempo, Link. As mudanças em seu coração a levam a ser dominada por uma entidade maligna e suas ações acabam por trazer as diversas eras de Zelda a uma mesma época. A partir desse ponto, a história se desenvolve ao longo de estágios inspirados em jogos como **Ocarina of Time**, **Skyward Sword** e **Twilight Princess**, respeitando, inclusive, as linhas temporais de cada um.



Quando o jogo começa, o jogador assume o controle de Link, ao lado de Zelda e Impa no exército de Hyrule. Conforme a história avança, mais heróis e vilões são introduzidos nas forças aliadas ou inimigas e todos os personagens trazidos a Hyrule Warriors apresentam uma alta fidelidade às suas origens nos jogos principais de Zelda.

O melhor de tudo é que essa união de tantos personagens diferentes em um mesmo enredo foi feita com excelência e harmonia, e em nenhum momento fica a sensação de alguma interação forçada ou incoerente. Mesmo existindo como uma desculpa para justificar a reunião de toda essa gente, o enredo de Hyrule Warriors não deixa a desejar.





Liderando as forças de Hyrule

O estilo musou de Hyrule Warriors mistura elementos de hack and slash e beat 'em up, trazendo cenários cheios de inimigos de baixo poder para serem eliminados em combate corpo a corpo — é normal eliminar de 2.500 a 3.000 inimigos em uma missão. Mas não basta sair correndo pelo mapa atacando de qualquer jeito, já que para cumprir os objetivos de cada missão é necessário um pouco de estratégia.

Nos cenários geralmente há um exército das forças de Hyrule (no qual você será aliado) e um ou mais exércitos inimigos, e cada exército tem sua presença representada no mapa por uma cor. Também existem áreas especiais chamadas keeps, que são dominadas por algum exército. Os objetivos mais comuns do jogo envolvem conquistar keeps inimigas e impedir que os demais exércitos façam o mesmo.



É nesse ponto em que a parte estratégica de Hyrule Warriors fica evidente. Será papel do jogador coordenar os ataques e as defesas do exército de Hyrule durante as missões, cumprindo os objetivos como conquistar keeps, proteger a base aliada, resgatar personagens em perigo e derrotar os bosses. Existem várias formas para melhorar as estratégias, como encontrar novas armas para cada personagem que podem ser mais efetivas em certos cenários.



As batalhas contra os bosses gigantes são momentos empolgantes no jogo. Para derrotá-los, você precisará planejar o ataque com o uso de itens para enfraquecê-los, de maneira parecida como fazíamos em jogos como **Ocarina of Time**. Atacando de maneira certa, a dificuldade contra eles não costuma ser alta.

A versão de Switch carrega melhorias de gameplay que vieram na versão de 3DS, como a possibilidade trocar o personagem que você controla durante uma missão e dar ordens para os outros membros do seu exército, direcionando-os para algum lugar ou alguém. Outra novidade são estátuas de fast travel espalhadas por alguns mapas e que devem ser ativadas. Uma ocarina pode ser usada pelo jogador para se transportar para as estátuas a partir de qualquer ponto do mapa.



Esses novos recursos, que nunca chegaram na versão original do jogo no Wii U, trouxeram formas bem úteis de gerenciar os combates e melhoraram muito a experiência, trazendo uma real utilidade para os outros personagen. Antes, tudo tinha que ser feito somente pelo jogador em uma correria sem fim pelo mapa para cumprir os objetivos que surgiam.



Bastante conteúdo para replay



Há muito a ser feito em Hyrule Warriors além do Legend Mode. Existem outros modos de jogo, como o **Free Mode** que permite jogar novamente as fases do modo história com os personagens que desejar (mais adequado para o multiplayer). Ele também é bem útil para tentar obter gold skulltulas, que neste jogo são colecionáveis que desbloqueiam itens da galeria. Já o **Challenge Mode** é ideal para aqueles que querem testar as suas habilidades em sequências de desafios com dificuldade elevada.



O **Adventure Mode** oferece ao jogador mapas interativos feitos nos moldes do primeiro **The Legend of Zelda**, em que cada bloco do mapa terá uma missão diferente e algumas delas exigem a escolha de personagens específicos. Existem nove mapas, cada um deles é baseado em um jogo original da franquia e seguem regras específicas quanto ao uso de itens, progressão no mapa e nível de dificuldade. Você pode, inclusive, desbloquear novas skins e armas para os personagens neste modo de jogo. O jogo tem um sistema progressão por níveis e árvores de habilidades separado para cada personagem, mas que funciona de maneira global — os níveis, habilidades desbloqueadas, armas e pontos de experiência adquiridos valem para todos os modos de jogo. Tudo isso traz um feeling de elementos de RPG, além de oferecer maior variedade para os combates e incentiva o jogador a explorar melhor o jogo para se fortalecer.

Versão definitiva

A primeira versão de Hyrule Warriors recebeu diversas críticas sobre seu desempenho, como as quedas bruscas de framerate com muitos inimigos ao mesmo tempo na tela e durante partidas coop. O hardware do Switch garante uma excelente performance ao jogo, que roda sem problemas inclusive no modo portátil. Não há quedas de framerate em nenhum modo de jogo, nem mesmo no modo cooperativo.

A versão de Switch já engloba todos os conteúdos adicionais que foram vendidos por meio de DLC nas versões anteriores. Isso inclui personagens, armas, skins e capítulos extras de história no Legend Mode:



Linkle's Tale: história protagonizada pela criadora de cuccos Linkle, que acredita ser a reencarnação do Herói do Tempo e esbarra em problemas com Skull Kid;



Cia's Tale: um prólogo aos eventos do enredo principal protagonizado pela própria Cia;

Wind Waker: traz uma nova história inspirada nos eventos de The Legend of Zelda: The Wind Waker, onde Link, Lana, King Daphnes e Tetra tentam desvendar o desaparecimento de Cia e a aparição de novos portais no Great Sea.

Aqueles que já jogaram a versão de 3DS e adquiriram os DLCs não irão encontrar muitas novidades na Switch. Como conteúdo exclusivo da versão definitiva, somente duas novas skins baseadas em The Legend of Zelda: Breath of the Wild estão disponíveis desde o início para serem usadas por Link e Zelda.





Um spin-off de respeito

Hyrule Warriors Definitive Edition é o resultado das melhorias feitas pela Koei Tecmo ao longo de três relançamentos, estando muitos patamares acima de seu lançamento original no Wii U e trazendo melhorias significativas de gameplay da versão de 3DS, mas sem as limitações gráficas do portátil.

O jogo é um prato cheio para os fãs de Zelda, com uma boa campanha, mecânicas divertidas e combates intensos, tudo isso com um grande cuidado com os elementos da série. Talvez a mudança de estilos não agrade a todos, mas é uma experiência que vale a pena tentar.



✓ Prós

•Excelente fidelidade ao universo Zelda;
Jogabilidade fluida e com melhorias em relação à versão original;
Gráficos bonitos e sem quedas de FPS;
Suporte a amiibo;
Todos os DLCs lançados anteriormente já disponíveis.

✗ Contras

• Ausência de modo cooperativo online;
• Poucas novidades exclusivas da versão Switch.

Hyrule Warriors Definitive Edition (Switch)
Desenvolvedor Koei Tecmo Games CO., LTD.
Gênero Ação, Aventura, Hack and Slash
Lançamento 18 de maio de 2018

Nota **9.0**

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



twitter.com/nintendoblast

Seguir



facebook.com/nintendoblast

Curtir



google.com/+NintendoBlast

Seguir



gameblast.com.br/podcast

Inscrever-se



youtube.com/GameBlastTV

Inscrever-se



por Vinícius Veloso

Revisão: João Paulo Benevides
Diagramação: Leandro Alves

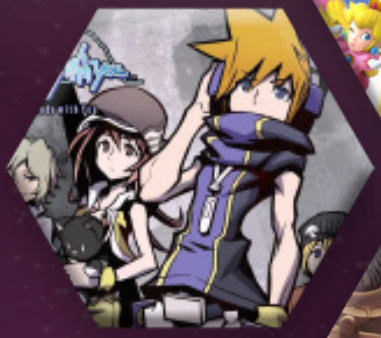
Nintendo na E3 2018: um turbilhão de emoções

Com o pé no freio, a Nintendo foi para edição deste ano da E3 apostando em projetos que chegam ao Switch nos próximos meses. Diferentemente de 2017, quando fomos surpreendidos por Metroid Prime 4, a Big N dedicou seu tempo nos holofotes de Los Angeles para detalhar jogos já conhecidos pelo público. Trocando o fator surpresa pela overdose de informação, a casa do Mario celebrou o presente na feira, deixando o futuro para depois.

Planejamento seguido à risca



Semanas antes do início da E3 2018, a Nintendo já havia avisado: boa parcela de sua participação no evento seria dedicada ao novo Super Smash Bros.. Com a popular franquia de luta ocupando o centro das atenções, era difícil acreditar que a Big N guardava na manga alguma carta que seria revelada na conferência. Aqueles que ainda aguardavam por surpresas, usavam a edição de 2017 da feira como chama para alimentar as esperanças. Afinal, no ano passado, a notícia era que o foco estaria todo em Super Mario Odyssey, mas, mesmo assim, tivemos a revelação bombástica de Metroid Prime 4.



Então, chegou o grande dia da apresentação e a programação previamente divulgada acabou seguida à risca. Com alguns jogos para Switch ocupando os minutos iniciais do show, a segunda metade esteve completamente reservada para Super Smash Bros., com detalhes sobre personagens, mecânicas, movimentos, entre outras informações. Para não dizermos que as surpresas estiveram totalmente ausentes, foi revelado o primeiro teaser de Fire Emblem Three Houses, além da confirmação da chegada da franquia Mario Party à plataforma híbrida.





A política da Big N de usar a E3 para mostrar somente games que estão próximos do lançamento foi destacada por Bill Trinen, gerente sênior de produtos e marketing da Nintendo of America. Segundo o executivo, a apresentação de 2017 foi um ponto fora da curva. "Ano passado foi o primeiro ano do Switch na E3. Então nos afastamos um pouco da nossa abordagem usual para o evento, que é focar em coisas de curto prazo. Acabamos olhando mais para coisas que talvez estivessem um pouco distantes. Este ano, você pode ver claramente, voltamos a nos concentrar no curto prazo", disse Trinen em entrevista ao site Game Informer.



Em uma análise mais passional, podemos dizer que a E3 da Big N em 2018 foi fraca no quesito novidade. Afinal, temos uma fome insaciável por notícias ou detalhes de projetos que estão em desenvolvimento. Porém, colocando a cabeça no lugar, talvez essa abordagem da Nintendo seja a mais racional. Pois, podemos aproveitar o evento para conhecer melhor os jogos que rapidamente chegarão em nossas mãos, enquanto as equipes que trabalham nos futuros lançamentos ganham tempo para atuar sem pressão.

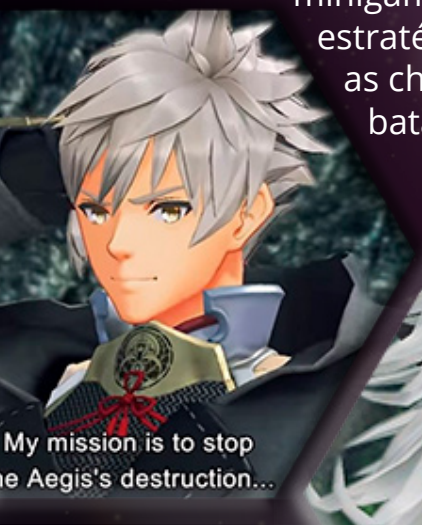
O maior exemplo pode ser o próprio Metroid Prime 4. A simples revelação do logo do game foi suficiente para causar murmurinhos que ressoam na comunidade até os dias de hoje. Tanto que uma das perguntas mais feitas aos representantes da Nintendo na E3 era sobre a próxima aventura de Samus. "Teremos mais a compartilhar sobre Metroid Prime 4 quando tivermos algo que vai impressionar as pessoas ", foi a resposta de Trinen sobre o tema. Ou seja, um título que nem fazia parte do *lineup* do evento acabou tomando parte do protagonismo. Isso sem mencionar a expectativa que está sendo cultivada por vários meses, tornando totalmente impensável o lançamento de um jogo que fique abaixo da linha de excelência.



Conferindo os anúncios

A conferência da Nintendo na E3 2018 começou com o trailer de , jogo de *mechas* desenvolvido pela FIRST que deve chegar ao Switch em algum momento de 2019. Na sequência, foi a vez de Torna - The Golden Country, DLC de Xenoblade Chronicles 2 que será lançado em setembro de 2018. O terceiro game a marcar presença foi Pokémon Let's Go Pikachu/ Eevee, que tinha sido apresentado ao mundo semanas antes através de uma edição do Direct. A primeira "grande" surpresa do dia veio logo em seguida: Super Mario Party.

Com previsão de lançamento para o próximo dia 05 de outubro no Switch, o *party game* retornará às raízes da franquia, com os quatro jogadores andando alternadamente pelo tabuleiro e minigames ao final de cada turno. Com isso, a mecânica de todos juntos em um carrinho, que marcou negativamente Mario Party 10, deve ser deixada de lado. O trailer também mostrou a funcionalidade de combinar dois consoles diferentes em determinados minigames para montar estratégias e aumentar as chances de vencer as batalhas por moedas.



A conferência continuou com Fire Emblem Three Houses, que está agendado para 2019. Logo depois começou a "sessão indie", confirmando as versões para Switch de Fortnite, Overcooked! 2, Killer Queen Black e Hollow Knight. Octopath Traveler, RPG da Square Enix, também ganhou alguns minutinhos de destaque. Depois, um verdadeiro pacotão de jogos invadiu a conferência, o momento *pot pourri* trouxe teasers de:

StarLink: Battle for Atlas
Arena of Valor
Minecraft
Sushi Striker: The Way of Sushido
Mario + Rabbids Kingdom Battle:
Donkey Kong Adventure
PixARK
Just Dance 2019
Dragon Ball FighterZ
Splatoon 2: Octo Expansion
Captain Toad: Treasure Tracker
Crash Banditcoot N. Sane Trilogy
Ninjala
Carcassonne
FIFA 18 World Cup
FIFA 19
Ark Survival Evolved
Wasteland 2 Director's Cut
Paladins
Fallout Shelter
Dark Souls Remastered
SNK Heroines
Monster Hunter
Generations Ultimate
Wolfenstein II: The New Colossus
The World Ends With You
Megaman 11
Mario Tennis Aces



Por fim, o "peso pesado" da conferência pintou na tela. No total, Super Smash Bros. Ultimate teve cerca de 25 minutos de destaque e a confirmação de que todos os personagens que já apareceram na franquia em algum momento estariam de volta. Entre outras novidades, foram revelados Ridley e Daisy como lutadores jogáveis e o lançamento de um controle de GameCube compatível com o game. O jogo chega ao Switch em 07 de dezembro (leia mais sobre Super Smash Bros. Ultimate na matéria especial que também faz parte desta edição da revista Nintendo Blast).

Nintendo nas outras conferências

Sem dúvidas, nas demais conferências da E3, a Ubisoft foi quem dedicou o maior espaço para a Big N. O estúdio mostrou seu novo projeto StarLink: Battle for Atlas, que no Switch receberá conteúdo exclusivo da série Star Fox. Logo após a apresentação do game, Shigeru Miyamoto, que estava na plateia, foi homenageado e recebeu uma réplica da Arwing, nave pilotada pelo esquadrão de Fox. A Ubi também preparou uma orquestra para tocar o tema musical do trailer de Donkey Kong Adventure, DLC de Mario + Rabbids Kingdom Battle. Outros jogos da empresa confirmados para o console híbrido foram Just Dance 2019 e Trials Rising.

A Bethesda confirmou que a plataforma da Nintendo receberá The Elders Scrolls: Legends e Fallout Shelter, já a Square Enix reservou alguns minutinhos para Octopath Traveler e The World Ends With You (que ganhará uma versão remasterizada no Switch). A EA também usou sua apresentação para reforçar que FIFA 19 está garantido no novo videogame da Big N. A Bandai Namco anunciou que o jogo Tales of Vesperia — lançado originalmente em 2008 — terá uma versão remasterizada chamada Tales of Vesperia: Definitive Edition que também vai chegar ao Switch. Por fim, a Konami confirmou o desenvolvimento de Hyper Sports R.



Não demore, Yoshi...

A E3 não vive apenas de boas notícias. No evento, foi discretamente confirmado que o novo jogo do Yoshi para Switch está adiado para 2019. Anteriormente previsto para 2018, o game deve resgatar todo o carisma, colorido e fofura presentes em Woolly World, título do mascote exclusivo para Wii U.



Para variar, amiibo

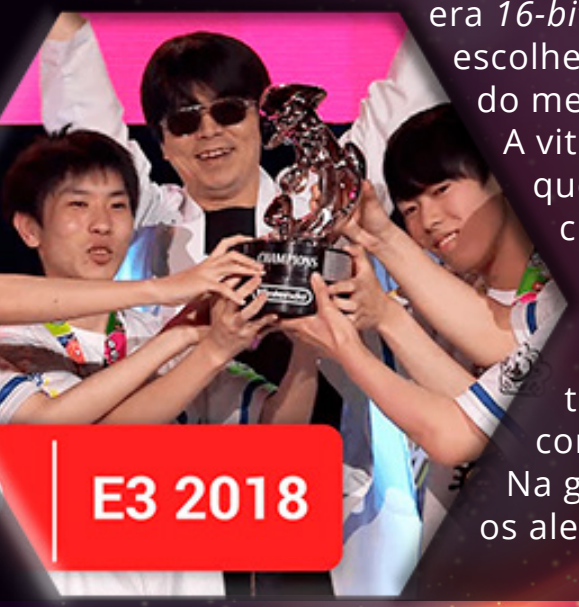


Como já se tornou tradição, novos amiibo também foram anunciados na E3. Desta vez, Ridley e a Inkling Girl ganharão suas próprias miniaturas. Outra personagem que receberá a figura colecionável é a princesa Daisy, da série Super Mario. As duas primeiras chegam ao mercado em 07 de dezembro, junto com Super Smash Bros. Ultimate, já a terceira ainda não tem data de lançamento confirmada.



Competições

O espaço da Nintendo na E3 serviu como palco para a realização de dois grandes campeonatos: Super Smash Bros. Invitational 2018 e o Splatoon 2 World Championship. No torneio do game de luta, a final colocou frente a frente dois eternos rivais da era *16-bits*. O jogador chileno ZeRo escolheu Mario para enfrentar o Sonic do mexicano Leonardo "MKLeo"Perez. A vitória ficou com o representante da América do Sul, que recebeu o troféu das mãos de Masahiro Sakurai, criador da série Smash Bros. e do personagem Kirby.



No Splatoon 2 World Championship, quatro equipes foram selecionadas por meio de prévias *online*. Os times que se destacaram na primeira etapa foram convidados para o confronto presencial no palco da E3. Na grande final, os japoneses da GG BoyZ derrotaram os alemães da BackSquids e foram coroados campeões.

E3 2018

E o futuro?

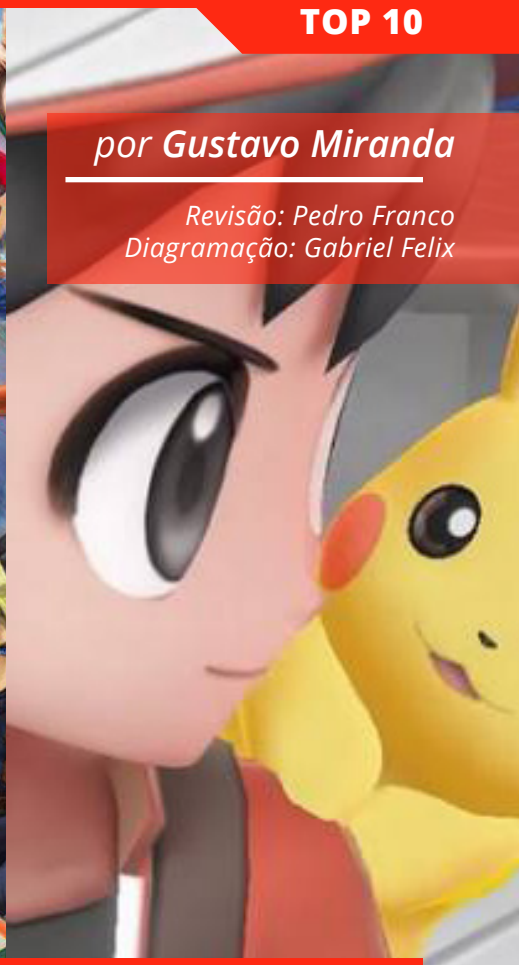
Os donos de um Switch passarão boas horas com o híbrido em mãos no segundo semestre, afinal, a E3 mostrou que a plataforma receberá variados lançamentos. E mesmo para quem anseia por mais novidades a feira trouxe notícias positivas. “No evento, exibimos o conteúdo programado para os próximos nove meses. No entanto, há sempre surpresas, muitas ainda estão sendo guardadas em sigilo e serão divulgadas em breve”, revelou Reggie Fils-Aimé, presidente e diretor de operações da divisão norte-americana da Nintendo.

Com todas as informações que o maior evento de videogames do mundo nos trouxe, é de se esperar que a já interessante biblioteca do Switch esteja ainda mais recheada em um futuro não muito distante.









por ***Gustavo Miranda***

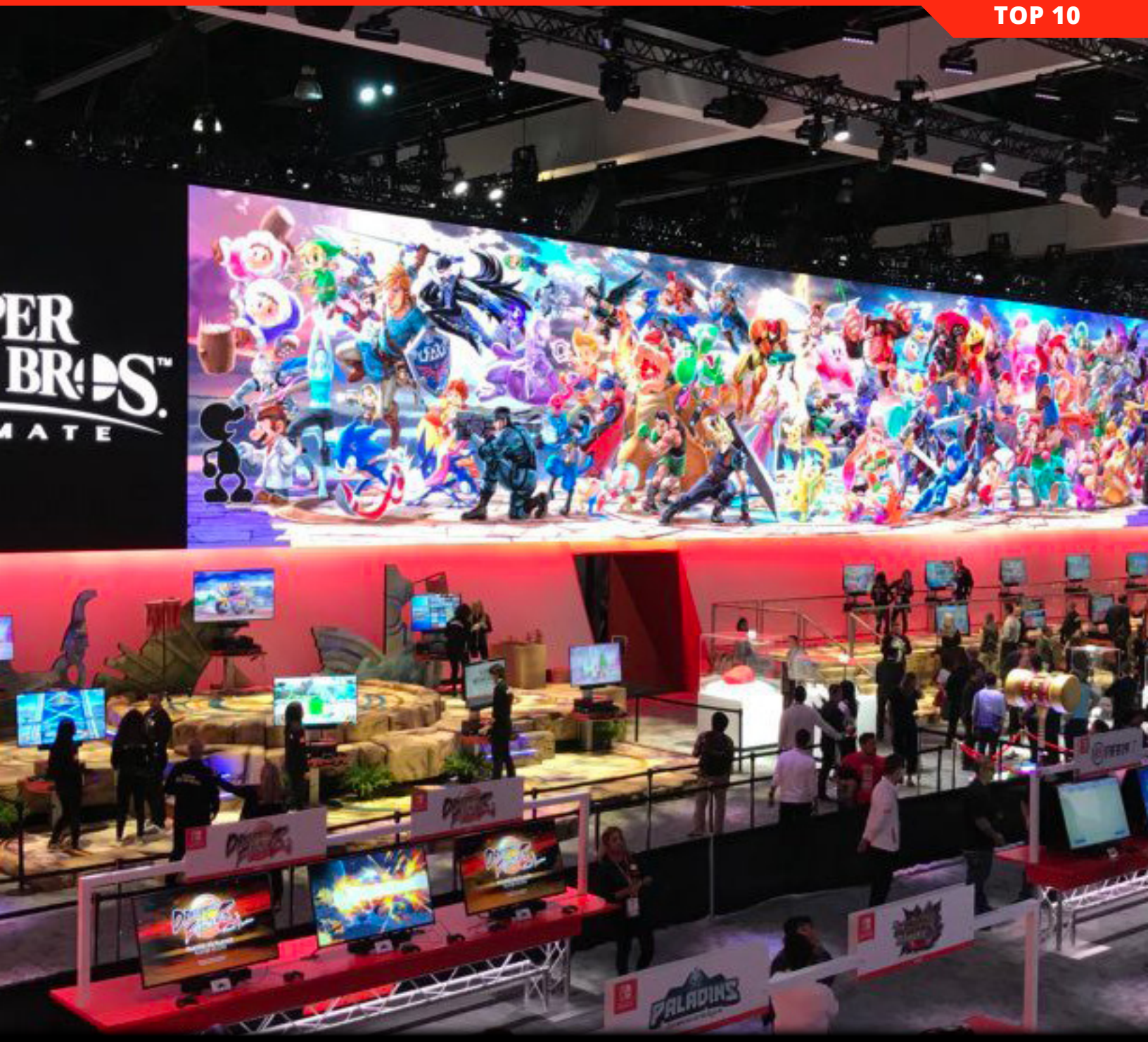
Revisão: Pedro Franco
Diagramação: Gabriel Felix

Os Melhores Jogos da E3 2018

A Exposição de Entretenimento Eletrônico, mais conhecida como E3, é o maior evento de jogos do mundo. O espetáculo costuma acontecer entre 13 a 15 de junho em Los Angeles, Califórnia. Esse ano não foi diferente, o palco dos sonhos foi um estrondo para toda a mídia e fãs de plantão. Desde anúncios de novos jogos a conferências com os maiores nomes da indústria do videogame e cinema, a E3 de 2018 vai ser lembrada por um bom tempo.







Empresas como a Nintendo, Sony e Microsoft estiveram presentes e trouxeram ótimas novidades para o mundo dos jogos. A Nintendo, em específico, fez sua apresentação no dia 12 de junho e exibiu grandes títulos como: Super Smash Bros. Ultimate, Pokémon: Let's go Pikachu! e Eevee! e a grande surpresa do dia, o novo Super Mario Party.

Tendo em vista esse grande acontecimento, preparamos um Top 10 dos melhores jogos que foram apresentados pela Big N, então fique ligado e vamos ao nosso décimo colocado.

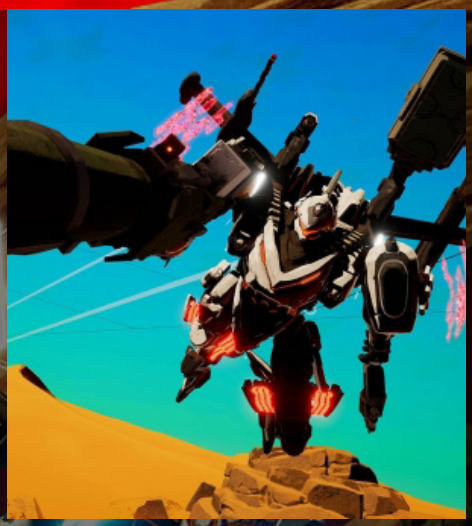


10. Daemon X Machina

A abertura da conferência da Nintendo aconteceu com um trailer inusitado de Daemon X Machina. Trata-se de um jogo de batalha entre mechas e robôs gigantes. Se a premissa te lembrou de Armored Core, então você está no caminho certo, pois o produtor do jogo é Kenichiro Tsukuda, que é um dos responsáveis pela série.

Em Daemon X Machina teremos a possibilidade de customizar a aparência, armadura e arma de nossos mechas, nos especializando em combates de curta ou longa distância. As missões se baseiam no jogador descer em um mapa com objetivos, inimigos, itens coletáveis e um chefe especial – se assemelhando aos jogos do estilo Monster Hunter.

O jogo ainda terá vantagem de se jogar em modo cooperativo. Daemon X Machina está previsto para lançar em 2019 e será exclusivo para Nintendo Switch.





09. Overcooked! 2

Overcooked! 2 é a sequência do sucesso que foi lançado em 2016. O jogo chamou a atenção na época por se tratar de um cooperativo com até quatro jogadores, onde o objetivo é preparar comidas e entregá-las em um tempo determinado. Pode parecer simples, mas o ponto chave do jogo é que há fases onde se precisa cozinhar para "chefões" que atrapalham o jogador. Além disso, os mapas de Overcooked! são interativos – uma tempestade ou até uma invasão alienígena podem acontecer eventualmente.

Foram divulgadas informações de que a sequência possui novas mecânicas de cozinhar, mapas e interações de cenário. Overcooked! 2 chega ao Switch no dia 7 de agosto deste ano.







08. Octopath Traveler

O jogo foi anunciado ano passado. De 2017 para cá, trailers e informações foram sendo divulgados pela Square Enix, mas durante a E3 o jogo recebeu uma data de lançamento, 13 de julho de 2018.

Octopath Traveler é um jogo com visão periférica – câmera com visão de cima – e gráficos que remetem aos saudosos RPGs da década de 90. O jogo tem um sistema de combate por turno, assim como os antigos Final Fantasy's, e traz a premissa de um mundo aberto e explorável com uma história intrigante e músicas dinâmicas. Há também a possibilidade de escolher entre 8 personagens, cada um com a sua narrativa.



07. Trials Rising

Outra surpresa foi durante o apresentação da Ubisoft, em que foi anunciado o novo jogo da franquia de manobras radicais com motos, o Trials Rising. Na conferência foi exibido um trailer onde percebe-se que o jogo está bem parecido com seu antecessor, Trials Fusion, mas com algumas novidades.

A equipe de desenvolvedores afirmou que o novo título está mais fluído, tanto na questão de jogabilidade quanto nas animações das motos e personagens. Os mapas agora estão mais interativos, atrapalhando o jogador de mil e uma maneiras durante o percurso. Relataram que o modo campanha vai ser focado no quesito de desafiar o jogador a bater o seu recorde enquanto ganha customizações para as motos. Mas a grande novidade fica por conta do modo cooperativo "Tandem Bike", onde um jogador controla o peso da parte de trás da moto enquanto o outro controla a aceleração.

O jogo tem a previsão de lançamento para fevereiro de 2019.











06. Starlink: Battle For Atlas

Starlink: Battle for Atlas foi apresentado na E3 de 2017 para Switch, PlayStation 4, Xbox One e PC, e durante o evento deste ano foi divulgado que o título será lançado em 16 de outubro.

Ainda durante a conferência, toda a E3 foi abaixo quando a Ubisoft apresentou que o personagem Fox McCloud, da série Star Fox, estará presente na versão do console híbrido e será um piloto jogável. Logo após o anúncio, o apresentador presenteou Shigeru Miyamoto, produtor e designer da Nintendo, com uma réplica da nave de Fox.

Em Starlink o jogador terá a possibilidade de montar a sua própria nave, combinando pilotos, fuselagem, asas e armas. Uma versão especial do jogo para o Switch também foi apresentada, ela vai conter: a réplica da nave Arwing, os bonecos de Fox McCloud e Mason Rana – personagem principal do jogo –, as armas Lança-Chamas e Rajada de gelo, o Joy-Con Mount e as naves digitais Zenith e Shredder, além da versão física do jogo. Essa edição, nomeada de Starter Pack, está disponível para pré-venda na loja online da Ubisoft.









05. Hollow Knight

Hollow Knight é sem dúvidas um dos jogos independentes mais aclamados do ano passado. Boatos e mais boatos sobre a vinda do título para o Switch surgiram desde então, e para a alegria dos fãs, o jogo foi finalmente anunciado para o console durante a E3 e já está disponível para compra na eShop.

Lançado em fevereiro de 2017 para o PC, Hollow Knight foi alvo de ótimas críticas e vendeu mais de 1 milhão de cópias em menos de um ano. No jogo controlamos um cavaleiro solitário que viaja por um vasto reino arruinado por insetos perigosos e heróis decaídos. O título é um roguelike onde exploramos cavernas misteriosas em um estilo clássico 2D desenhado a mão.







04. Fortnite

Fortnite é o Battle Royale – um estilo de jogo onde 100 jogadores se enfrentam entre si, enquanto um gás venenoso fecha em torno do mapa – lançado no dia 26 de setembro de 2017, já conta com mais de 3 milhões de jogadores ativos atualmente. O jogo foi disponibilizado inicialmente nos computadores em uma versão beta, só depois que ele chegou as outras plataformas. Após seu enorme sucesso, muitos rumores surgiram sobre uma versão para o Switch.

Durante a conferência da Nintendo todos ficaram surpresos quando, no mesmo dia, Fortnite foi anunciado e disponibilizado para o console. A função cross-play do híbrido – sistema que possibilita jogar entre plataformas diferentes – funciona apenas com o Xbox One, Mobile e PC. A Sony mostrou desinteresse em juntar os jogadores do Playstation com os do Switch, mas a Epic Games, desenvolvedora responsável pelo jogo, já se pronunciou afirmando que gostaria de ver essa função implementada nos dois consoles.

A versão de Switch foi baixada mais de 2 milhões de vezes em menos de 24 horas após o lançamento.





03. Pokémon: Let's Go, Pikachu! e Eevee!

O novo jogo da franquia foi anunciado no dia 29 de maio em uma conferência para jornalistas em Tóquio, no Japão. Pokémon: Let's go trata-se de um remake – reimaginação de uma mídia antiga – de Pokémon Yellow, mas com uma nova história. Além da nova narrativa, gráficos e jogabilidade, um periférico interativo com o jogo também foi anunciado. Nomeado de Pokéball Plus, o equipamento é uma réplica da Pokébola e servirá como Joy-Con durante o jogo. A Pokébola também terá compatibilidade com o Pókemon Go, de mobile Foi revelado depois que quem adquirir o periférico poderá desfrutar de um Pokémon lendário logo no início de sua aventura, o Mew. O acessório servirá também para trocas de Pokémon entre a versão do Switch e a do Mobile. Pokémon: Let's Go, Pikachu! e Pokémon: Let's Go, Eevee! estão previstos para chegar em 16 de novembro para o console. O Pokéball Plus chegará no mesmo dia.











02. Super Mario Party

Uma surpresa nessa E3 foi sem dúvidas o Super Mario Party, novo jogo da franquia Mario Party que foi anunciado para o console híbrido. Um trailer foi exibido durante a conferência, e levou os telespectadores a loucura. A grande novidade é a interação entre dois consoles de forma que as telas reconhecem a posição uma da outra via wireless, possibilitando assim maior imersão. Essa tecnologia foi patenteada pela Nintendo esse ano e traz inúmeras oportunidades para o seu uso, tanto para os minigames de Super Mario Party quanto para os futuros jogos da empresa.

Outro detalhe interessante é o modo online Mario-thon, onde os jogadores terão a opção de disputar com jogadores ao redor do mundo. A série teve sua estréia em 1999 no Nintendo 64 e desde então já teve mais de 10 títulos para várias plataformas da empresa. Super Mario Party é um jogo composto por vários minigames onde os jogadores se enfrentam para chegar ao final da fase e está previsto para 5 de outubro, um mês depois do lançamento do serviço online pago do Nintendo Switch.













01. Super Smash Bros. Ultimate

O destaque para a E3 de 2018 vai para Super Smash Bros. Ultimate. O título foi confirmado no dia 8 de março deste ano e apresentado no primeiro dia da conferência da Big N. Durante a exibição, Masahiro Sakurai, responsável pelo jogo, confirmou que todos os personagens da franquia estarão presentes, além dos novos lutadores como: Ridley, de Metroid e Daisy, de Mario. No total serão 65 personagens, sem contar as suas versões alternativas, cada um com sua própria mecânica, como foi enfatizado por Masahiro.

Algo inusitado foi a confirmação de que o título poderá ser jogado com o controle de Gamecube, através de um adaptador oficial. Durante a conferência também foi anunciado que todos os amiibos da franquia Smash Bros serão compatíveis com o novo jogo, assim como os amiibos que serão lançados posteriormente. Uma demo foi disponibilizado no estande







da Nintendo durante o evento. Os presentes puderam testar os novos mapas, inspirados em Splatoon 2 e The Legend of Zelda: Breath of the Wild, e os personagens Ridley e Inkling, de Splatoon.

Com mais de 70 mapas confirmados, Super Smash Bros. Ultimate vai chegar ao Nintendo Switch em 7 de dezembro de 2018!

por ***Gabriel Bonafé***

Revisão: Vinícius Veloso
Diagramação: Leonardo Villas



O que significa o serviço cloud no Nintendo Switch?

À medida que os jogos deixaram de ser luxo exclusivo das casas de *arcades* e conquistaram a sala de estar das pessoas, os títulos passaram de desafios curtos em busca da maior pontuação para aventuras mais complexas. E, desde então, sofremos com a mesma angústia: precisamos salvar nosso progresso.

Nos sistemas Nintendo, já usamos senhas, baterias internas de cartuchos e blocos de *memory cards* para não perdermos tudo o que conquistamos. Hoje, estamos mais acostumados às memórias internas dos consoles, HDs externos e cartões SD. Mas, a partir de setembro, uma maneira de salvar tão requisitada pelos fãs estará finalmente disponível: por meio de computação em nuvem.

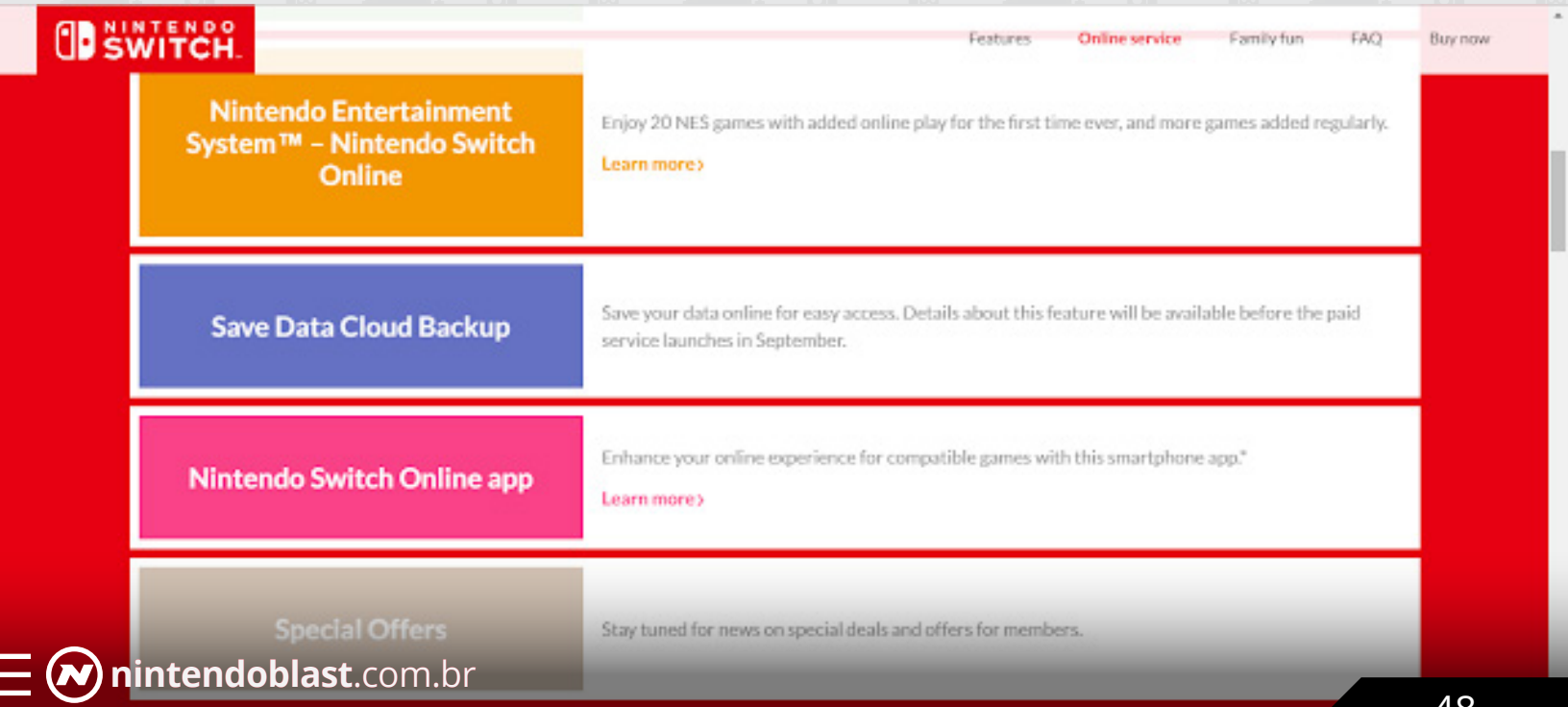
Nas nuvens!



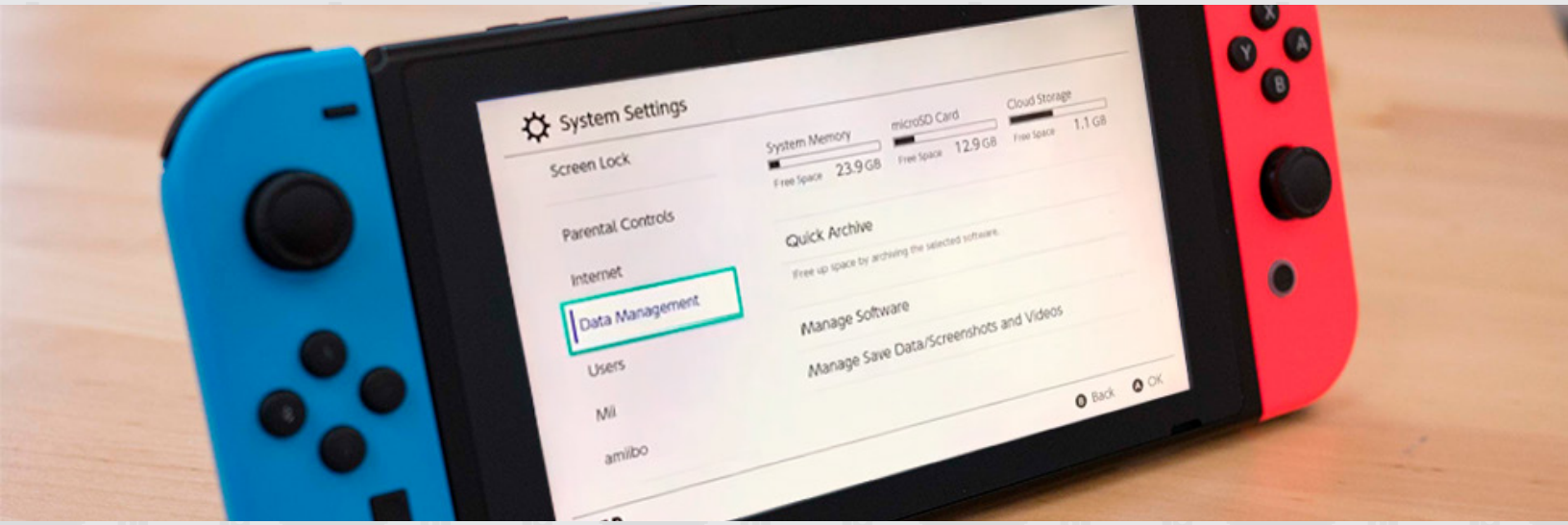
Desde que a Nintendo anunciou que os serviços online do Nintendo Switch seriam pagos, **em janeiro do ano passado**, muitos especularam quais benefícios a empresa ofereceria em contrapartida. Os primeiros planos para o programa, que seria lançado na primavera de 2017, causaram controvérsias e críticas ao serem comparados com os serviços fornecidos pela Microsoft e pela Sony.

Por causa disso, o serviço foi adiado para 2018 e, por um longo período, anúncios foram escassos. O presidente da Nintendo of America, Reggie Fils-Aime, justificou este adiamento dizendo que a empresa precisava levar seu ambiente digital a uma "classe global". No início do ano, o produtor geral da Big N, Shinya Takahashi, afirmou que "o próximo anúncio [sobre o serviço] valeria a pena".

Em maio, **o Nintendo Switch Online teve seus detalhes definitivos divulgados**. Planejado para setembro, ele permitirá que usuários joguem *online*, acessem conteúdo exclusivo e *chat* de voz pelo aplicativo para *smartphones*, aproveitem ofertas especiais e desfrutem de uma coletânea de games de NES. Mas uma novidade que não havia sido divulgada anteriormente era que aqueles que optassem pelo programa poderiam salvar o progresso de seus jogos na nuvem.



Na prática, isso significa que, além de usar o armazenamento do console ou de um cartão SD, o jogador poderá fazer um *backup* de seu progresso nos servidores da Nintendo. Dessa forma, cria-se uma forma de proteção — acessível pela internet — daquelas preciosas horas de jogo. Em seu site oficial, a Nintendo afirma que fornecerá mais detalhes sobre o uso da nuvem no futuro. Mas, faltando somente três meses para o início do serviço, já é momento para pensarmos o que ele significa para o Switch e para a Nintendo.



Ouvindo os fãs



Quem acompanha Nintendo nos últimos anos sabe que essa conversa da nuvem já é antiga. Desde a época do NES, os fãs da produtora japonesa sempre estiveram rendidos a algum tipo de armazenamento local. Isso faz com que os jogadores se tornem muito dependentes do bom funcionamento dos aparelhos.

Não importa quanto tempo investe-se em um jogo. Se o cartucho/console/*memory card*/HD externo/cartão SD resolve quebrar, não há nada que se possa fazer além de dizer adeus aos saves. As únicas exceções são o Wii e o Nintendo 3DS, sobre os quais falaremos mais a frente.

Com Sony e Microsoft liberando o uso de armazenamento na nuvem no PlayStation 3 e no Xbox 360 em meados de 2011, todos queriam saber quando a Nintendo entraria na jogada. Nesses sete anos, entusiastas enchiam a internet com esta questão. A Big N lançou soluções paliativas, como a transferência de arquivos entre dois Wii U, e fez declarações evasivas, como o presidente da Nintendo of America, Reggie Fils-Aime, dizendo que a empresa estava "ciente da preocupação" de seus consumidores sobre este ponto, em entrevista dada em 2017.

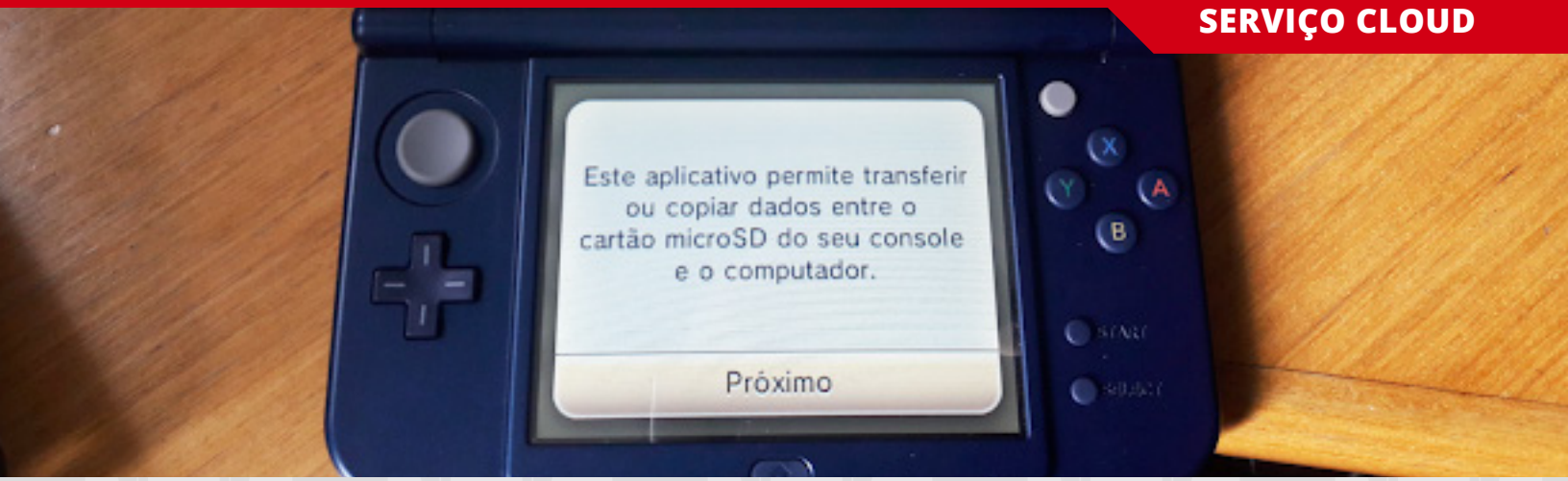
Portanto, mesmo seguindo o característico estilo “antes tarde do que nunca”, é bom ver a Nintendo reconhecendo o problema de seu produto e oferecendo uma solução esperada por muitos. Ainda é cedo para avaliarmos a qualidade do programa *online* pago, mas a liberação de *saves* na nuvem pode indicar uma Nintendo mais confiante em seu sistema digital e que pode oferecer um serviço melhor que o atual gratuito, em uma visão otimista.

Lendo as entrelinhas

Apesar de a Nintendo declarar que mais informações serão dadas no futuro, já temos uma ideia de como esse programa funcionará e suas consequências. **Conforme noticiado aqui no Nintendo Blast**, o site **Eurogamer Portugal** recebeu declarações que podem ser reveladoras.

Ao perguntar à empresa sobre a possibilidade de *backups offline* e gratuitos, a Big N afirma que é capaz de extrair os dados de um console com uma memória não danificada e transferi-los a um sistema novo. Mas somente em seu processo de reparação interno. Como bem aponta nosso redator Marcos Ramon na notícia, essa fala confirma que só a Nintendo pode fazer esse processo em sua assistência técnica. O usuário comum não pode fazer um backup de seus arquivos em outros *hardwares*, como um PC, por exemplo.





Isso se dá devido à formatação que a empresa aplica no armazenamento externo de seus consoles. Switch e Wii U obrigam que o usuário formate HDs e cartões SD para que os arquivos sejam lidos somente pelos consoles. Assim, podem ser exibidos em computadores comuns. Portanto, quem espera fazer uma cópia de segurança pessoal e offline para essas plataformas está sem sorte. Essa é uma prática comum que outras fabricantes de consoles também utilizam. Mas é interessante notar que, para o Wii e o Nintendo 3DS, o acesso aos arquivos em PCs é liberado. Por que não autorizar que jogadores façam seus próprios backups gratuitos no Switch também?

A nota da Nintendo também traz outra revelação interessante. Ela diz que o serviço "permite que os utilizadores façam uma cópia dos dados de gravação em jogos compatíveis". Repare a expressão "jogos compatíveis". Aparentemente, nem todos os jogos terão compatibilidade com a nuvem. **O site oficial do Nintendo Switch Online no Japão** também indica que esse será o caso. Temos também exemplos de produtoras que usam os próprios servidores para armazenar dados de seus jogos, como a Capcom, com **Resident Evil 7: Cloud Edition**. Ou seja, teremos nuvem, mas pode ser que não seja para todos os títulos.



Lembrando que a natureza portátil do Switch também faz com ele possa não estar conectado a todo o tempo, impedindo a sincronização constante com a nuvem. Todas essas informações faz com que a nuvem seja um enorme passo no caminho certo, mas um passo um pouco incerto no que tange a segurança de todos os *games*.

O preço está certo?



Outro ponto que causa certa discórdia é a cobrança pelo acesso à nuvem. A Nintendo nunca foi de cobrar por seus serviços *online*. Portanto, a ideia de pagar por funcionalidades na web já causa desconforto em quem estava acostumado a aproveitar tudo gratuitamente. Mas essa questão da nuvem vai mais a fundo, pois esbarra em comparações com políticas de outras empresas e até da própria Big N.

Se quisermos ver de maneira positiva, podemos dizer que a Sony também bloqueia sua nuvem para jogos PlayStation atrás de um pagamento, que é maior que o do Nintendo Switch Online. Mas donos de Xbox One podem usar os servidores da Microsoft livremente, sem a necessidade de uma assinatura Live Gold.

A própria Nintendo já vem guardando saves na nuvem de uma maneira discreta e gratuita: nos aplicativos *mobile*. Usuários que sincronizarem os *apps* com suas Contas Nintendo podem baixar seus arquivos da nuvem toda vez que precisarem. Isso levanta a dúvida sobre por que não manter a gratuidade no Switch também. Claro que as estruturas online de um console e de um *game mobile* são completamente diferentes. Mas a sensação de que a nuvem deveria ser um pressuposto do Switch, e não um benefício, se mantém para muitas pessoas devido aos exemplos em que ela é de graça.



Um passo de cada vez

O serviço cloud da Nintendo é um exemplo de como a empresa segue evoluindo no meio digital. Tornar este pedido tão aclamado pelos fãs em uma realidade significa que a empresa ouviu seu público, o que pode refletir em coisas boas para o Nintendo Switch Online em geral. Uma garantia extra para proteger progressos é sempre bem-vinda.

Críticas existem e são totalmente justas. Afinal, há possibilidades mais baratas e *offline* — as quais a própria Nintendo já utilizou — para guardarmos nossos saves e que seriam mais convenientes para algumas pessoas. Além disso, não temos segurança de que 100% dos nossos jogos serão protegidos digitalmente. Isso deixa alguns jogadores receosos.

Mas são estas críticas que poderão tornar o serviço mais útil e flexível para todos, se ouvidas por essa Nintendo disposta a atender as demandas dos fãs. O que resta agora é esperar mais informações oficiais e ver o quanto os jogadores estarão nas nuvens!



por ***Renan Rossi***

Revisão: João Paulo Benevides
Diagramação: Lucas Keven



A reunião definitiva no Switch

Desde o primeiro título lançado para N64, a franquia Super Smash Bros. quebrou paradigmas com sua fórmula incrível que unia elementos do gênero de luta a uma reunião imprevisível de grandes ícones da Nintendo. De lá para cá, uma verdadeira onda de fãs cresceu junto com a série, hoje uma das mais bem-sucedidas da empresa. Um cenário que expressa fielmente o sentimento do público após a apresentação de **Super Smash Bros. Ultimate** na E3 2018, sequência que chegará ao Switch e promete ser a mais ambiciosa de toda a série.

Tudo em um

Após a surpresa revelada ainda em março durante um Nintendo Direct, a apresentação do título na maior feira de games do mundo em junho deixou muita gente alegre e curiosa. De fato, Super Smash Bros. Ultimate chega às lojas em 7 de dezembro. Não bastasse a confirmação do jogo ainda para 2018, as informações divulgadas pelo diretor da série, Masahiro Sakurai, revelaram as pretensões da Nintendo para sua nova sequência do título de luta.

Grandiosidade é a palavra. Pela primeira vez, todo o elenco de lutadores que deu as caras em cada título da série estará reunido na versão para Switch, desde os tradicionais Mario, Luigi e Bowser, até grandes convidados como os Inklings de Splatoon, Snake (que retorna após dez anos), Ice Climbers, Sonic, Cloud, Ryu, Bayonetta e o inédito Ridley, o pterodáctilo vilão da série Metroid. Serão 68 personagens jogáveis, a maior reunião de lutadores e *crossovers* de franquias já realizada na história dos games. E tem mais!





Alguns desses personagens compartilham movimentos idênticos e passaram a chamar-se *Echo Fighters*. Um exemplo disso são as princesas Peach e Daisy. Apesar de possuírem os mesmos ataques e atributos, suas animações e Final Smashes são únicos. Dark Pit e Lucina também se enquadram nessa categoria. Ainda é cedo para dizer qual a razão por trás dos *echo fighters*, mas especulações não faltam sobre novas versões espelhadas que podem aparecer no título de Switch no futuro. Seria a melhor justificativa para incluir Waluigi no rol de lutadores, já que a alterego do irmão mais medroso da família Mario não deu as caras na apresentação da E3.

Além dos estágios inéditos, boa parte das arenas de batalha dos títulos anteriores serão trazidas de volta em versões atualizadas. Segundo informações oficiais da própria Nintendo ou através de fãs que passaram horas analisando os vídeos de Super Smash Bros. Ultimate, foi possível identificar ao menos 75 arenas, que poderão ser escolhidas em seus formatos convencionais ou na versão Omega, que elimina obstáculos e interações para o foco na batalha. Prepare-se para duelar tanto na Great Plateau Tower de **The Legend of Zelda: Breath of the Wild** (Switch, 2017) quanto na icônica Saffron City do **Super Smash Bros.** original de N64.



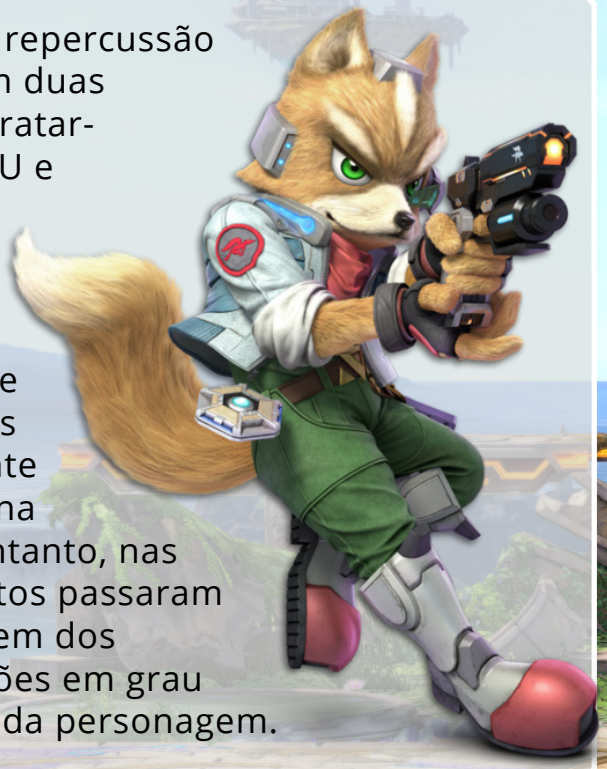






Adições mais recentes advindas de **Super Smash Bros. for Nintendo 3DS/ Wii U** (2014) também retornam, como o 8-player *Smash*, famoso por colocar tantos jogadores juntos na tela ao mesmo tempo. Ainda não foi confirmado se outros modos clássicos da série também voltarão ou se o aclamado modo história presente em **Super Smash Bros. Brawl** (Wii, 2008) terá sua ideia reaproveitada, já que todos os personagens estarão reunidos num único game. De acordo com o que foi mostrado na E3, os lutadores serão desbloqueados conforme o tempo de jogo, sem detalhes de como o processo ocorrerá.

Além da primeira impressão

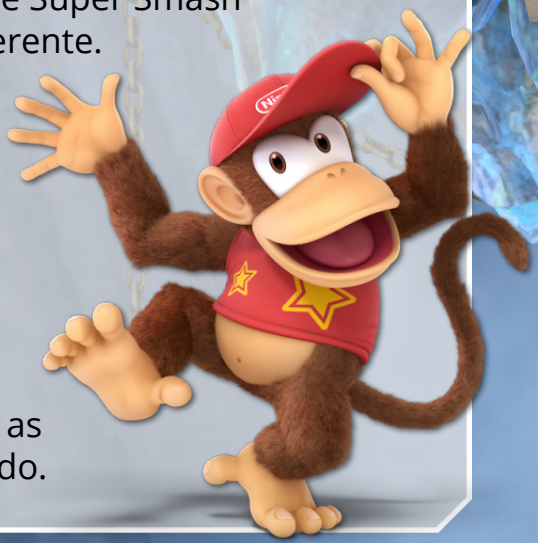


Por mais que o novo título tenha gerado uma repercussão gigantesca, a comunidade de fãs dividiu-se em duas correntes de pensamento: os que acreditam tratar-se de uma versão melhorada do game de Wii U e os que defendem que Super Smash Bros. Ultimate é um título totalmente inédito desde sua concepção.

É evidente que o que foi mostrado na E3 sobre o título de Switch carrega muitas similaridades em relação a seus antecessores, principalmente a forma de se jogar e a estrutura mais moderna introduzida nas versões de 3DS e Wii U. No entanto, nas palavras do próprio Sakurai, todos os elementos passaram por reformulações , desde cenários, modelagem dos lutadores e a jogabilidade, que sofreu alterações em grau particular para atualizar os movimentos de cada personagem.



Tais mudanças receberam enfoque especial do diretor na apresentação do game, que ocupou mais de vinte minutos do vídeo produzido pela Nintendo para divulgar suas novidades na feira. Diferentemente da estratégia da companhia em relançar títulos de Wii U no Switch, como foram os casos de **Mario Kart 8 Deluxe**, **Pokkén Tournament DX** e **Donkey Kong Country: Tropical Freeze**, que receberam conteúdos extras comparados às suas versões originais, o que foi explicado por Sakurai é que Super Smash Bros. Ultimate seguiu uma linha diferente.



A impressão é de que praticamente toda a programação utilizada no Smash Bros. de Wii U foi revista minuciosamente, dos elementos que compõem a poeira do chão aos detalhes técnicos de movimentos dos lutadores. Graficamente, o novo game ganha em beleza artística e resolução mais definida graças ao maior poder de processamento do console híbrido. Paralelo a isso, a jogabilidade sofreu intervenções cirúrgicas que redefiniram as características de combate de acordo com o lutador escolhido.



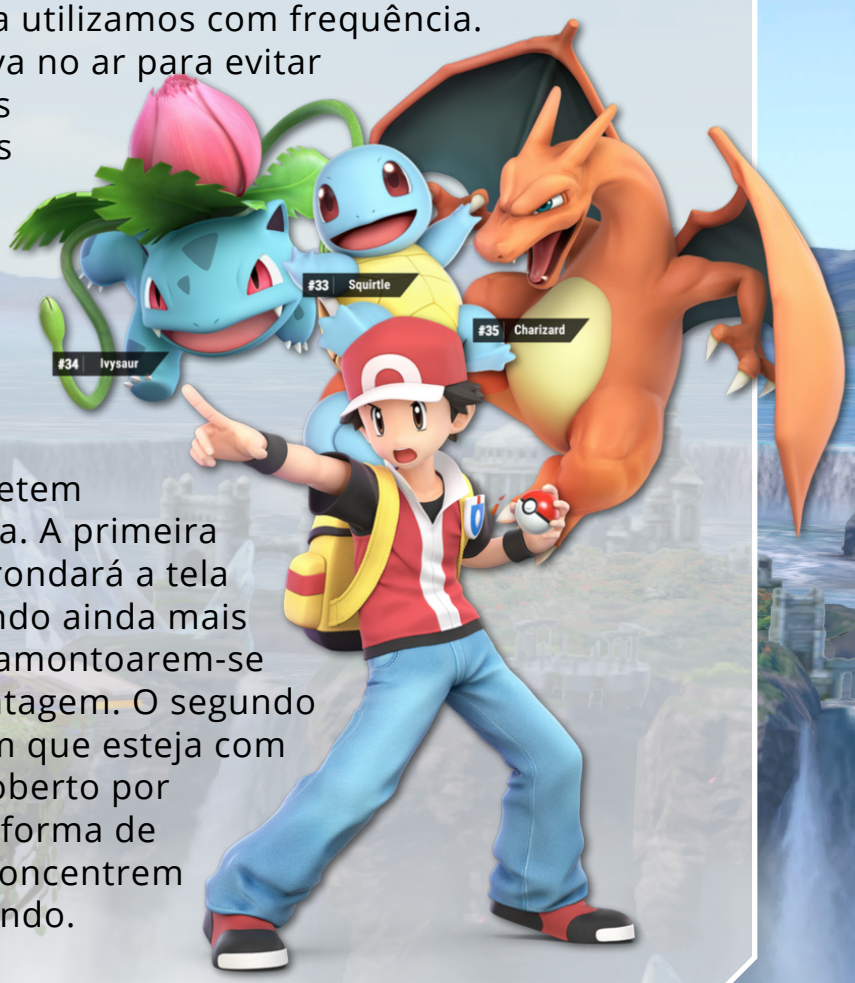
De um lado, temos diferenças apenas visuais, como a aparição de Cappy na cabeça de Mario em alusão a **Super Mario Odyssey** (2017), o visual de Link inspirado em Breath of the Wild ou da Princesa Zelda, que remete a **The Legend of Zelda: A Link Between Worlds** (3DS, 2013). O detalhismo impressiona e vale a pena conferir as mudanças. Outra novidade são as animações de cada lutador durante os Final Smashes, ataques especiais habilitados ao obter o item homônimo que aparece aleatoriamente na arena. Até mesmo personagens com *Final Smash* semelhante podem apresentar diferenças sutis em suas execuções. Olhares mais atentos ficarão surpresos com o esmero dos desenvolvedores nesse aspecto.



Já do outro lado, alterações precisas redefinem substancialmente o modo como jogamos. Ataques e movimentos de defesa ganharam novas animações e efeitos. O próprio Link, em sua ação de lançar bombas no oponente, agora pode ativar a explosão remotamente, ou até mesmo Samus, que é capaz de carregar seu tiro enquanto estiver no ar.

Os socos e chutes de Captain Falcon produzem o nostálgico efeito *slow-motion* dos jogos anteriores da série, assim como a reformulação das habilidades de Kirby, que alteram-se para variações das características dos oponentes engolidos pela bolota rosa. Os fãs de Pokémon também ficarão contentes com o retorno do Pokémon Trainer (que agora também conta com uma versão feminina) e a possibilidade de poderem alterar a hora que quiserem o controle sobre Squirtle, Ivysaur ou Charizard. O mesmo pode ser dito sobre as habilidades de Shulk com a Monado. Em vez de apertar diferentes botões para acessá-las, é possível abrir um menu rápido na tela e selecionar qual habilidade preferir, garantindo mais dinamismo nos combates.

Os bloqueios foram alterados de modo a exigir do jogador o tempo de resposta preciso para anular o ataque do oponente, assim como a esquiva perde eficácia aos poucos conforme a utilizamos com frequência. Há também um movimento de esquiva no ar para evitar um combo do adversário. Acertos nos combates um contra um causam mais dano do que nas batalhas que envolvam mais personagens. Isso sem falar na enorme variedade de *trophy assistants*, personagens que aparecem no cenário para ajudar ou aumentar ainda mais a confusão.



Dois elementos novos também prometem causar momentos ímpares na jogatina. A primeira é uma bola de *Final Smash* falsa que rondará a tela juntamente com a verdadeira, causando ainda mais desordem na hora que os jogadores amontoarem-se sobre elas na esperança de obter vantagem. O segundo elemento fará com que o personagem que esteja com melhor desempenho na arena seja coberto por uma aura brilhante. Trata-se de uma forma de identificá-lo para que os oponentes concentrem seus ataques em quem estiver ganhando.

Um para todos

O objetivo da Nintendo é fazer com que Super Smash Bros. Ultimate seja acessível para todo tipo de público, dos novatos aos mais aficionados. De olho nas funcionalidades *on-line*, a companhia sabe que a oferta de um bom serviço multiplayer será essencial para colocá-lo no cenário competitivo, assim como já acontece com **Splatoon 2** no Switch. Como o título será lançado já com o novo sistema *on-line* da empresa em funcionamento, a estratégia deverá ser ambiciosa. Torneios restritos já são realizados em eventos pelo mundo e Super Smash Bros. Ultimate certamente movimentará os eventos de *e-sports* no futuro próximo.



Um para todos

Pensando nisso, uma das revelações que mais chamou atenção dos fãs foi a compatibilidade do game com o controle do GC, além do anúncio de uma versão especial do *joystick*. Tanto os controles especiais de GC lançados para Wii U como os controles clássicos do console 128-bit poderão ser utilizados no título de Switch. No entanto, ainda não foi confirmado se haverá um acessório específico para essa interação ou uma atualização que permita a comunicação do aparelho com o já lançado *Nintendo GameCube Adapter for Wii U*, adaptador que permite ligar até quatro controles simultâneos.



Quem também não ficará de fora da festa é a linha Amiibo, que terá novas versões para os bonecos interativos, bem como o suporte dos modelos antigos da série Smash Bros. ao game de Switch. Eles devem apresentar funcionalidade semelhante à das versões para 3DS/Wii U, servindo como personagens que poderão ser treinados com sistema de progressão de nível.

Super Smash Bros. Ultimate caminha para se tornar a versão definitiva da série, com recursos que prometem atrair jogadores casuais e público *hardcore*. Não são apenas todos os personagens que estão presentes na reunião mais grandiosa da franquia, mas também todos aqueles que um dia já jogaram algum Smash Bros. e que aguardavam uma ocasião especial para mais uma vez entrar na arena.



por ***Gabriel Bonafé***

Revisão: Vinícius Veloso
Diagramação: Lucas Gallego



QUAIS SÃO OS DIFERENCIAIS DO NINTENDO SWITCH PARA JOGAR INDIES?

O avanço da tecnologia deixou os jogos indies definitivamente em voga. Com ferramentas para desenvolvimento e distribuição digital, equipes e estúdios independentes, sem apoio financeiro de publicadoras, têm um meio mais acessível para criação e comercialização de seus games.

Foi em meados de 2010, aproximadamente, que o interesse do público começou a aumentar sobre a cena indie. Diversos fatores podem justificar tal crescimento, mas o principal consiste no método barato e fácil de adquirir os jogos online, via download.

Tudo isso graças a diversas plataformas digitais para jogos, como a Steam, da Valve, a Xbox Live, da Microsoft, a Playstation Network (PSN), da Sony, e a Nintendo eShop, da marca homônima.

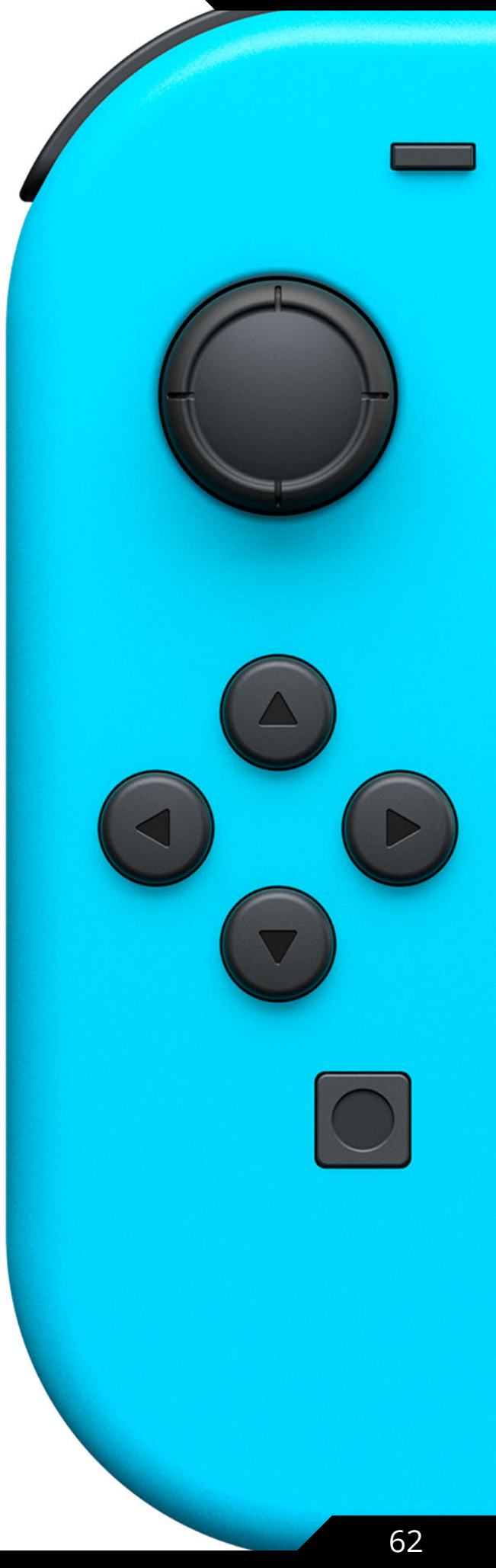
No caso da Nintendo, os jogos ficam disponíveis para os consoles 3DS, Wii U e Switch, o qual já discutimos se é ou não **o melhor videogame para games independentes**. Nesta reportagem, conversamos com players hardcore para entender melhor os diferenciais, positivos e negativos, que o Switch apresenta para jogar indies.

Engenharia do Switch

Não há funcionalidades técnicas no Switch que torne o console superior ao PC, Playstation 4 ou Xbox One para rodar indies. “O único diferencial é o touchscreen, mas que ainda é pouco usado, salvo algumas exceções como o **Severed**”, pondera Leonardo Coimbra, gerente de contas, editor e fundador do Última Ficha.



Touchscreen do Switch não é muito explorado pelos jogos indies





Porém, o Switch oferece aos desenvolvedores um suporte em game engine mais avançado em relação aos sistemas anteriores da Nintendo, permitindo ampliar o catálogo desse modelo de jogo. “Entre Unreal 4, Unity 3D e a vindoura Game Maker, é possível cobrir praticamente o cenário indie inteiro”, revela Hugo Pereira, coordenador da SCAD+, incubadora focada em Playful Tech, da Savannah College of Art and Design.

Pereira ainda ressalta que, por ser um console portátil, o Nintendo Switch facilita adaptações de jogos desenvolvidos inicialmente para outras plataformas (chamados de “ports”). A função touchscreen torna o console ainda mais vantajoso nesse mesmo aspecto, viabilizando jogos de mobiles, como **Voez**.

Portabilidade e Multiplayer

Os principais pontos positivos do Switch para jogar indies estão relacionados às características do console. Uma delas é a portabilidade adequada ao estilo casual dos independentes — geralmente, são mais curtos e menos complexos. “Qualquer tempo livre é propício para uma jogatina rápida”, diz Bernardo Cortez, editor do Última Ficha.



O duplo controle do Switch (Joy-Con) favorece jogos focados no multiplayer



“Poder jogar onde quiser, deixar o jogo em modo *standby* e voltar mais tarde é uma possibilidade muito boa. Mesmo que um jogo esteja disponível para outras plataformas, essa opção me faz, muitas vezes, escolher comprar no Switch”, completa Fabrício Luz, assessor de imprensa da Theogames.

Outra característica do Switch que favorece a experiência com indies é o Joy-Con — dois controles em um só sistema. “Você leva o console para a casa de um amigo e consegue, também, levar toda a possibilidade de *multiplayer*”, explica Luz.



“Com um console extra, podemos ter diversas jogatinas de até quatro pessoas. Como muitos jogos indies oferecem essa possibilidade, a diversão em galera é sempre garantida”, acrescenta Coimbra.

O Joy-Con também atrai mais indies ao Switch, pois transforma o console em melhor candidato a multiplayer local, além de estimular esse estilo de jogo. “Acaba sendo, também, um diferencial para o consumidor na hora decidir em qual sistema comprar um jogo multiplayer, caso esse esteja disponível em múltiplos videogames”, finaliza Pereira.



Falta de Potência



A falta de potência do *hardware* do Switch é um dos pontos negativos do console para rodar os indies. Por mais que eles não exijam um desempenho muito alto, há diversos casos de jogos que requerem atualizações para rodar sem travar ou que, então, atrasam no lançamento por problemas de otimização ou polimento.



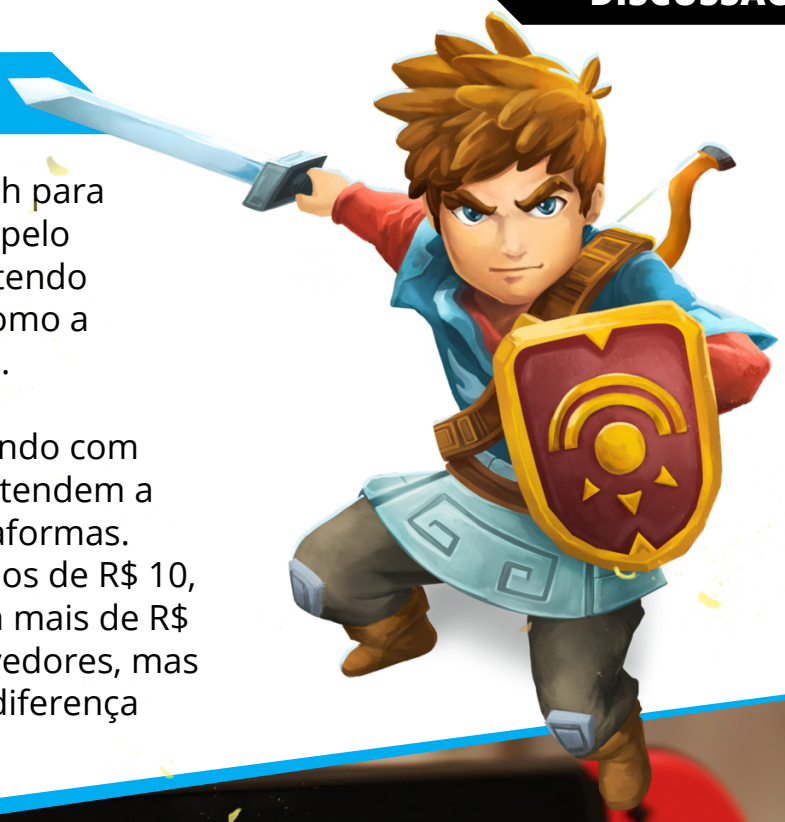
"**Overcooked** demorou tempo demais para funcionar liso. **Rime** é outro exemplo. Infelizmente, por mais que um jogo seja bem avaliado, sempre é preciso buscar avaliações extras para ver como está rodando no Switch", conta o fundador do Última Ficha.



O indie Overcooked levou um tempo até "funcionar liso" no Nintendo Switch

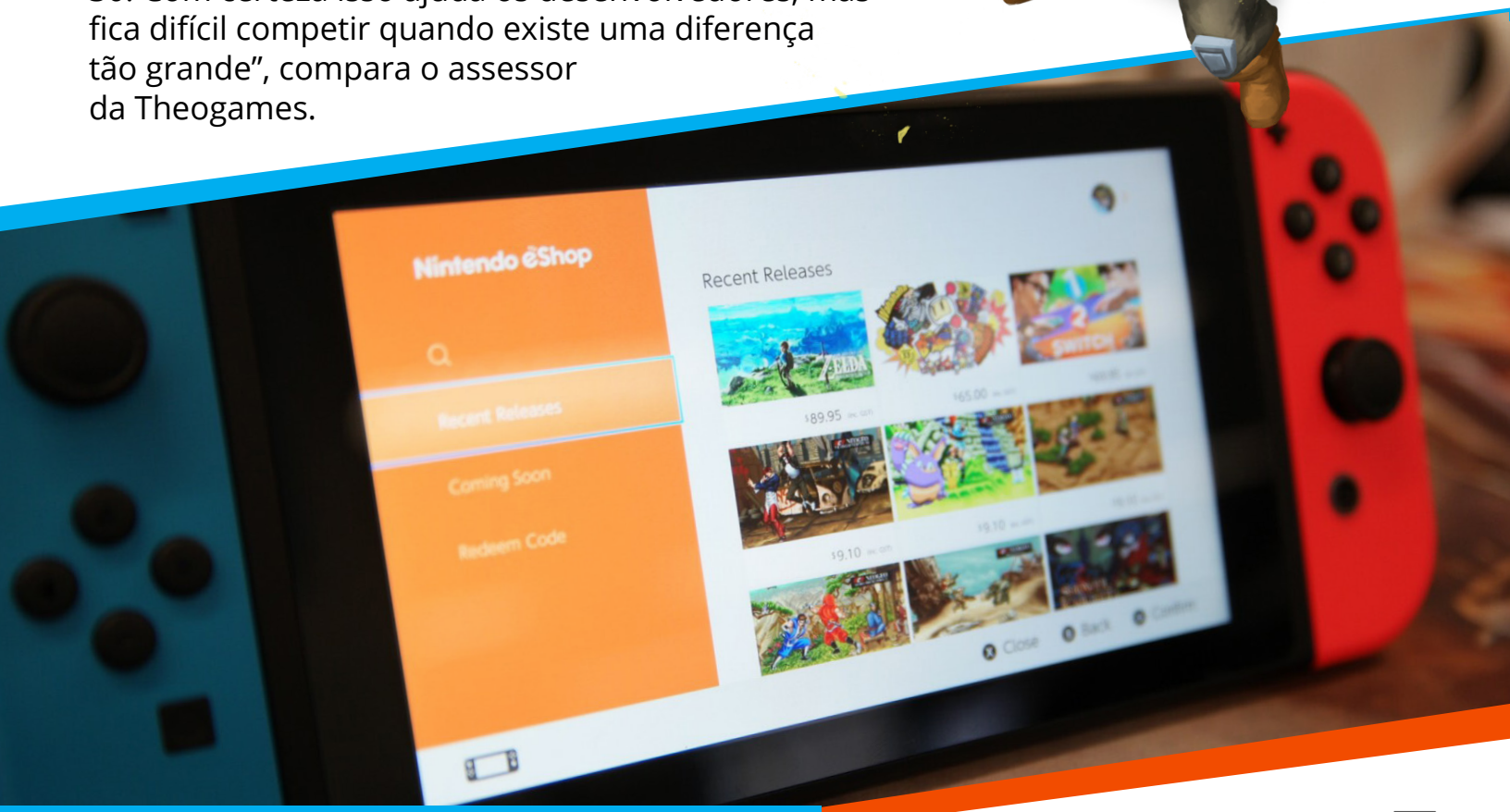
As adaptações de jogos indies lançados em outra plataforma para Switch também sofrem com isso, pois muitas vezes acabam utilizando ferramentas de produção rápida que apresentam *bugs, slow down* e outros problemas para a versão do console da Nintendo, independente da simplicidade gráfica. "Alguns ports das versões de PC não rodam muito bem, enquanto outros apresentam *downgrades* gráficos que incomodam", constata Cortez.

Falhas da Nintendo e-Shop

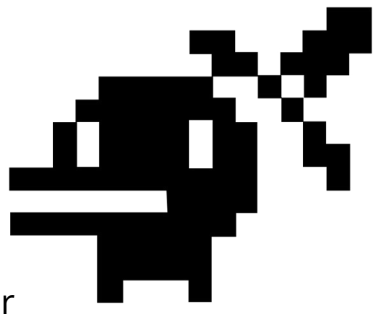


Um dos calcanhares de Aquiles do Switch para jogar indies não se dá necessariamente pelo console em si, mas pelo descaso da Nintendo para com o mercado brasileiro, assim como a empresa faz com diversos outros países.

Sem uma versão da loja virtual da Nintendo com a moeda brasileira, os preços dos jogos tendem a ser mais caros em relação a outras plataformas. “Enquanto um jogo na Steam custa menos de R$ 10, por exemplo, para o Switch isso vai para mais de R$ 30. Com certeza isso ajuda os desenvolvedores, mas fica difícil competir quando existe uma diferença tão grande”, compara o assessor da Theogames.

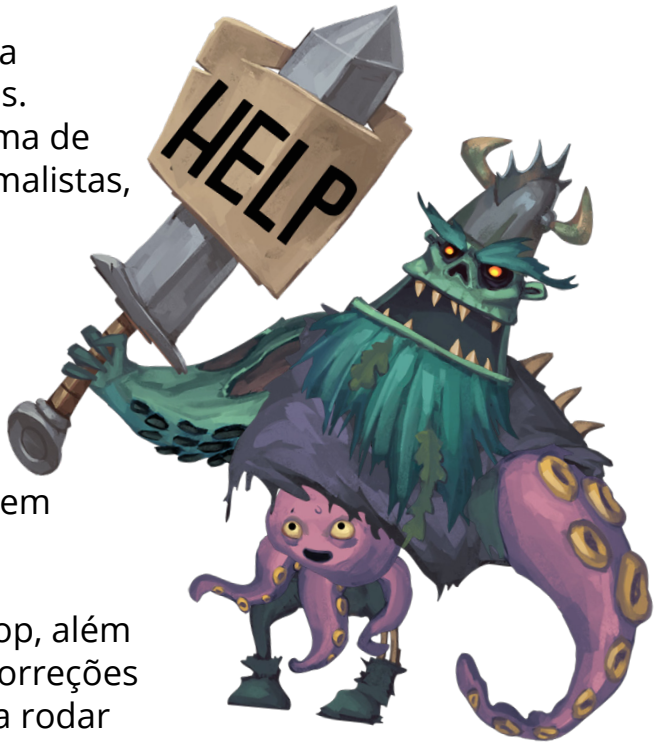


O design da loja virutal Nintendo eShop não facilita a descoberta de novos indies



A estruturação da Nintendo eShop também é desvantajosa, pois dificulta a descoberta (*discoverability*) de jogos. “Ela só mostra algo novo, mais vendido ou em promoção. A única maneira de encontrar outros títulos é caso saiba o nome do mesmo”, critica Pereira.

O coordenador da SCAD+ prevê que, em breve, a loja virtual da marca irá se tornar um problema tanto para desenvolvedores quanto para consumidores de indies. “Discoverability é um problema de qualquer plataforma de venda online, mas devido às escolhas de design minimalistas, isso se torna exacerbado na Nintendo eShop”, alega.



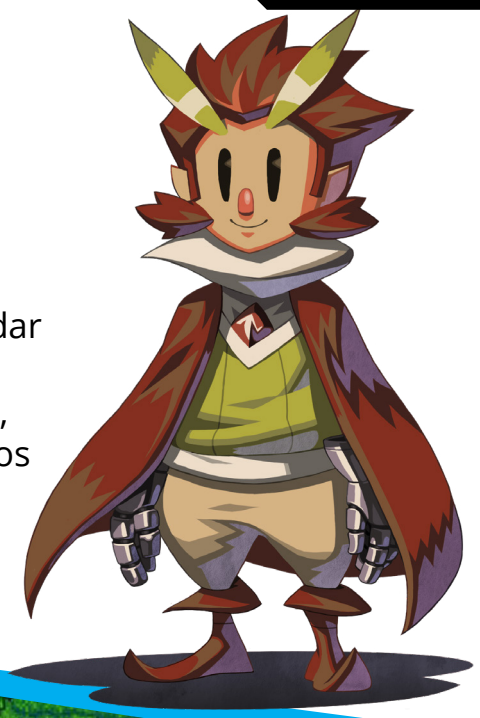
Balanço final e expectativas

O Switch proporciona uma excelente experiência para jogadores indies, principalmente por facilitar o *multiplayer* por meio do Joy-Con e viabilizar jogatinas em qualquer lugar devido à portabilidade do console.

No entanto, o alto custo dos games na Nintendo eShop, além de problemas para encontrar títulos, atualizações e correções para *bugs* podem fazer com que o consumidor prefira rodar os jogos independentes em outras plataformas.



Celeste, jogo indie com melhor avaliação na Metacritic (92) para Nintendo Switch



“Por ainda não contar com muitos jogos de peso, principalmente de terceiras, os indies são atrativos para os consumidores, preenchendo as lacunas da biblioteca do Switch”, considera Farley Santos, redator e relações públicas da GameBlast.

Enquanto não existir outro console portátil capaz de rodar indies tão bem quanto o Switch, a Nintendo permanece com uma vantagem exclusiva para esse modelo de jogo, possibilitando que os desenvolvedores lancem seus jogos para uma plataforma com outro tipo de público-alvo.



Stardew Valley: O Indie mais vendido no Switch em 2017

De acordo com Pereira, um aspecto animador é que a maioria dos desenvolvedores indies já fez seu primeiro projeto para o Switch, o que os deixam mais familiarizados com as peculiaridades do console. “Finalmente vamos começar a ver jogos criados do zero, pensados de acordo com as capacidades do Switch”, anseia o coordenador da SCAD +.

Somado a isso, o recente **Nintendo Labo**, linha interativa para jogar e construir games, traz novos diferenciais para Switch, o que deve impactar positivamente no mercado de independentes.

por ***Paulo Vinícius***

Revisão: Júlio César
Diagramação: Guilherme Lima

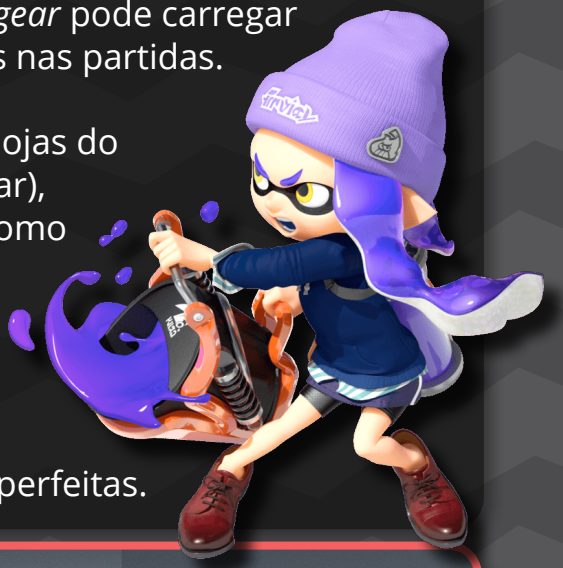


guia para gears perfeitas

Com o ***update* para a versão 3.0**, a introdução do *Rank X* – localizado após a conquista do *rank* S+10 – elevou o interesse competitivo de **Splatoon 2** que ainda possui muitos jogadores que não dominam a formação de *gears* perfeitas, tampouco o que são *chunks* e como funcionam. Caso você esteja interessado em saber mais sobre a importância de tais termos durante a jogatina ou dicas para te ajudar a ganhar *X Power level*, este guia é perfeito para você.

Mas afinal, o que são gears?

O termo é usado para descrever a combinação entre *headgear* (chapéus, máscaras, etc), *clothing* (camisetas) e *shoes* (sapatos) que compõem as vestimentas, ou equipamento, dos Inklings. Cada *gear* pode carregar vários tipos de habilidades que causam diferentes efeitos nas partidas.



Para isso, você pode conseguir comprando nas próprias lojas do jogo, fazendo pedidos do *SplatNet* 2 (aplicativo para celular), usando amiibo, encomendando pelo Murch, ganhando como recompensa do Salmon Run ou através de promoções. Além disso, cada *gear* vem com uma marca que afeta a probabilidade de se destravar determinadas habilidades, sendo as *Common Abilities* mais favoráveis e as *Uncommon Abilities* as mais improváveis, informação fundamental para facilitar sua busca pelas combinações perfeitas.



Brand	Common Ability	Uncommon Ability
Amiibo	—	—
Annaki	Cold-Blooded	Special Saver
Cuttlegear	—	—
Enperry	Sub Power Up	Ink Resistance Up
Firefin	Ink Saver (Sub)	Ink Recovery Up
Forge	Special Power Up	Ink Saver (Sub)
Grizzco	—	—
Inkline	Bomb Defense Up	Cold-Blooded
Krak-On	Swim Speed Up	Bomb Defense Up
Rockenburg	Run Speed Up	Swim Speed Up
Skalop	Quick Respawn	Special Saver
Splash Mob	Ink Saver (Main)	Run Speed Up
Squid Force	Ink Resistance Up	Ink Saver (Main)
Takoroka	Special Charge Up	Special Power Up
Tentatek	Ink Recovery Up	Quick Super Jump
Toni Kensa	Cold-Blooded	Sub Power Up
Zekko	Special Saver	Special Charge Up
Zink	Quick Super Jump	Quick Respawn

Esta tabela poderá te poupar muitas horas de dor de cabeça.

E dá para colocar a habilidade que eu quiser?

A resposta é sim, mas não é tão simples assim. As três habilidades, destravadas com o passar das partidas *online*, aparecem de forma aleatória e que podem ser alteradas posteriormente, porém isso não é tarefa fácil. As *gears* são consideradas ideais quando a combinação da habilidade primária (inicial) é idêntica às outras três destraváveis – chamadas de *pure* – ou quando as três destraváveis são iguais.



Estes equipamentos são considerados ideais para um maior aproveitamento das habilidades.

Para isso, existem alguns macetes que podem te ajudar a conseguir as habilidades desejadas sem muitas complicações.



Crusty Sean e seus drinks exóticos



Crusty Sean, encontrado no *food truck* localizado na Inkopolis Square, vende uma seleção de *drinks* que temporariamente aumentam a probabilidade de seus equipamentos rolarem a habilidade desejada.

Contudo, para conseguir os tickets para as bebidas, você deverá ganhá-los no modo *single-player* – no Octo Canyon – ou através de bônus conquistados no Salmon Run. Caso você não consiga a combinação desejada, não se preocupe, pois isso é muito recorrente e existem outras opções para suas vestimentas perfeitas.



Murch e sua fama de faz-tudo

Se o seu problema for com *gears* e *abilities* em Splatoon 2, **Murch** será a resposta para quase todas as perguntas. Vou dividir as explicações de cada função do personagem em tópicos, facilitando, dessa forma, o entendimento.



Order Status

Quando você entra em contato com Inklings na Inkopolis Square, você pode visualizar suas *gears* e, com isso, encomendá-las. Para resgatá-las, basta selecionar essa opção ao conversar com Murch para pagar suas encomendas.

É interessante ressaltar que ao encomendar os equipamentos de outros Inklings, se a *gear* possuir habilidades secundárias já destravadas, a peça recebida pode, também, aparecer totalmente ou parcialmente com as mesmas, facilitando a atividade de produzir um equipamento perfeito.

Increase Slots/Reroll

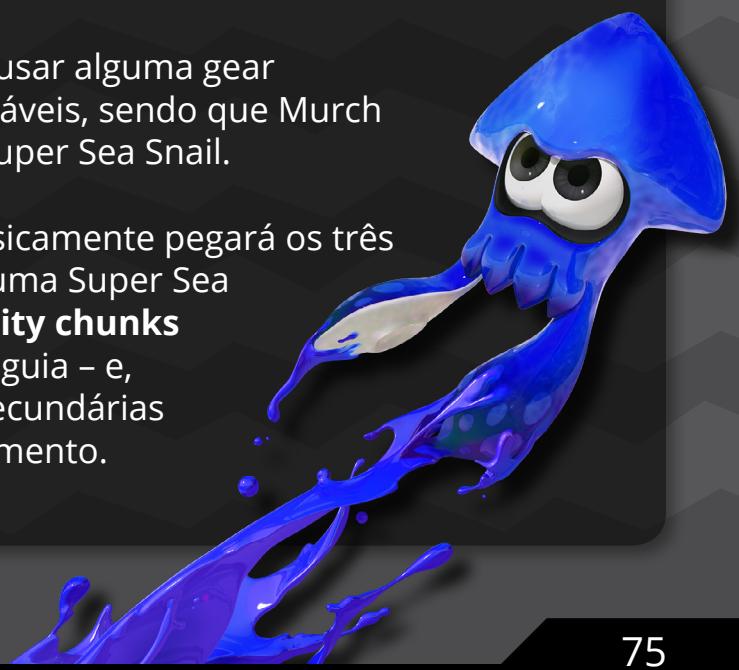
Esta opção está diretamente ligada às Splatfests – que serão citadas mais abaixo – justamente pela dependência com as Super Sea Snails. Tais criaturas têm a capacidade de atualizar suas gears.



Nada como uma doce recompensa na manhã de domingo.

O primeiro uso é para o caso de você querer usar alguma gear específica que não tenha os três slots destraváveis, sendo que Murch poderá aumentar um slot em troca de uma Super Sea Snail.

A segunda opção é a chamada *Reroll*. Esta basicamente pegará os três slots personalizáveis (ou secundários) e, por uma Super Sea Snail por tentativa, lhe dará em forma de **ability chunks** – que serão explicadas posteriormente neste guia – e, aleatoriamente, formará novas habilidades secundárias que poderão, ou não, ser úteis para o equipamento.





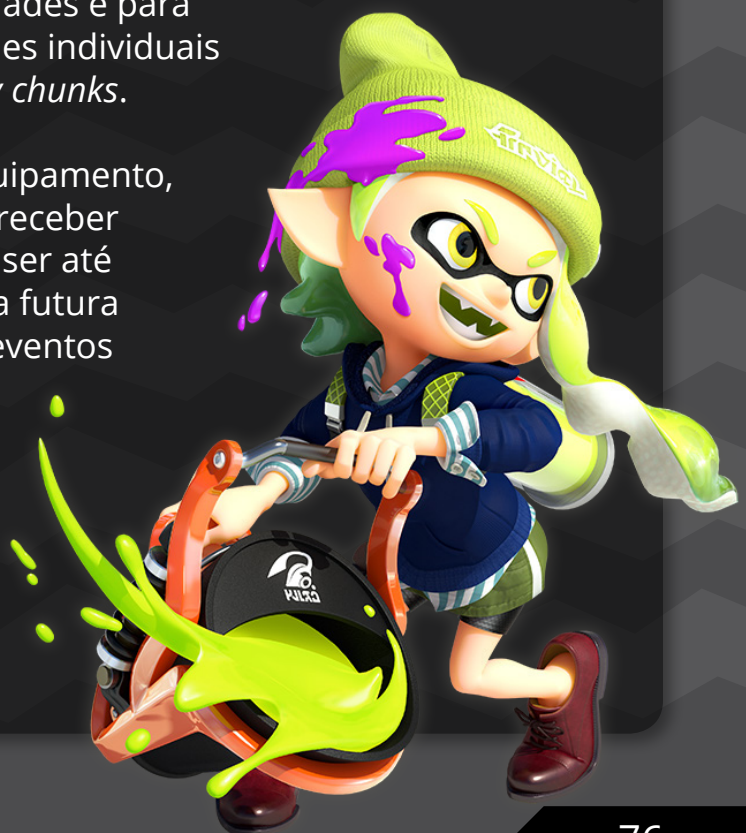
Para conseguir as ability chunks perfeitas você pode gastar um bom tempo.

Scrub Slots

Traduzindo para o sentido literal, Murch irá “raspar” seus equipamentos a fim de reiniciar o destravamento das habilidades e para que você fique com os “pedaços” de habilidades individuais guardados – também conhecidos como *ability chunks*.

Para isso, cada vez que Murch “raspa” seu equipamento, você precisa pagar 20,000 moedas para você receber habilidades secundárias de volta, que podem ser até três ao mesmo tempo, fundamental para uma futura montagem de um equipamento perfeito. Os eventos mensais – Splatfests – têm influência nessa opção com suas camisetas temáticas, que serão comentadas, também, mais abaixo.

Tais habilidades removidas serão essenciais para o próximo tópico sobre o Murch: o uso das *Ability Chunks*.



Use Ability Chunks

Essa opção é escolhida caso você queira adicionar uma habilidade específica sem depender da sorte e da aleatoriedade do destravamento natural. Para isso, você precisará de, no mínimo, *10 ability pieces* da mesma habilidade a ser adicionada.

Entretanto não é tão simples. Vou explicar em uma situação hipotética:



Suponhamos que você queira adicionar a um sapato (*Yellow-Mesh Sneakers*) a habilidade *Run Speed Up*. Se, no caso, for realizado uma adição de I para II, você gastará *10 ability chunks* de *Run Speed Up* – ou seja, você terá que 'raspar', conseguir por reroll ou através do Salmon Run – para que a transformação seja realizada.

Agora, se você quiser adicionar mais uma habilidade idêntica, como se fosse de II para III, Murch irá pedir 20 *ability chunks* dessa vez. Por fim, a somatória final, de III para IV, custará 30 chunks, o que, no final das contas, custará 60 peças no total caso o jogador opte por pagar pelas três. Portanto, é mais vantajoso para o jogador situações que ele já possua, destravando aleatoriamente, uma ou duas habilidades requeridas no equipamento.

SplatNet Order

Esse é mais um método de adquirir uma maior variedade de *gears*. Com o aplicativo **Nintendo Switch Online (iOS/Android)**, o jogador poderá vincular sua conta e, assim, pedir roupas com habilidades diferentes daquelas encontradas nas lojas do jogo, com combinações exclusivas da loja virtual, e resgatá-las com Murch.





Splatfest e a camiseta especial

Eventos que normalmente ocorrem uma vez por mês, os chamados Splatfest possuem duas funções importantíssimas: a camiseta especial e as premiações.

Em primeiro lugar, as *Super Sea Snails* – premiação de participação do evento, que varia de 2 até 24 por vez dependendo da sua colocação – serão fundamentais caso seu objetivo seja ampliar a quantidade de habilidades destraváveis por gear ou conseguir *ability chunks* rapidamente. Como citado acima, Murch pedirá uma Super Sea Snail em troca de cada Reroll ou expansão das habilidades secundárias.

Além disso, as Splatfest Tees (camisetas temáticas) são ótimas para outra funcionalidade do Murch: scrub slots. Cada vez que Murch "raspa" seu equipamento, você precisa pagar 20,000 moedas para você receber habilidades secundárias de volta. Porém, quando você usa a Splatfest Tee, o preço cai de 20,000 moedas para 2,000, o que, durante o Splatfest, torna econômico e vantajoso essa atividade para o recolhimento de mais chunks.



Santa economia!

Salmon Run também?

As recompensas do modo Salmon Run podem ser muito vantajosas. Além das moedas recebidas, o jogador pode também ganhar tickets para trocas no Crusty Sean e *ability chunks* aleatórias, facilitando dessa maneira a montagem de gears perfeitas durante a jogatina.



Habilidades únicas e secundárias

Ciente da definição sobre gears, brands (marcas) e ability chunks, é fundamental entender que cada habilidade trará mais vantagens para cada estilo de jogo e arma. Para tanto, a breve análise a seguir pode te ajudar a entender um pouco melhor sobre a atuação de cada uma durante uma partida.

Para facilitar o entendimento das descrições, as habilidades serão descritas na ordem apresentada pela imagem a seguir:





HABILIDADES SECUNDÁRIAS

INK RESISTANCE UP



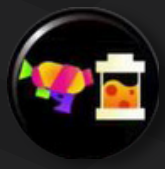
Pode ser bem útil em partidas tensas. Essa habilidade reduz os problemas vindos ao andar na tinta do inimigo, melhorando sua mobilidade e sua agilidade. Para isso, jogadores com armas de alcance menor e estilo de jogo mais agressivo podem se sobressair com tal habilidade.

BOMB DEFENSE UP



Essa habilidade reduz o dano recebido de sub-weapons (como suction bombs) e special weapons (como inkjet). É sempre bem vinda nos mais variados estilos de jogo.

INK SAVER



Como o nome diz, Ink Saver reduz a quantidade de tinta gasta pela sua arma. Classes como aerospray e rollers, que gastam muita tinta, recebem muito bem esse tipo de habilidade.

INK RECOVERY UP



Com essa habilidade, você pode preencher seu tanque de tinta mais rápido. É útil para todas as classes, principalmente chargers, da maneira mais óbvia possível, uma vez que evita que você fique muito tempo nadando na tinta a fim de recarregar sua arma.

RUN SPEED UP



Outra habilidade muito útil para alguns jogadores, Run Speed Up faz você andar rapidamente na forma de Inkling. Ela é mais recomendada para estilos de jogo que optem por usar menos o modo lula, como charger e splatling. Essa habilidade não afeta a velocidade dos rollers.





SWIM SPEED UP



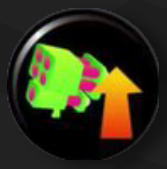
Ela faz o inverso de Run Speed Up: aumenta sua movimentação no modo lula. A mudança de velocidade é altamente notável e é uma das habilidades mais recomendadas dentro do mundo competitivo.

SPECIAL SAVER



Muitos jogadores experientes consideram essa habilidade pouco útil. Ela diminui significativamente menos a barra de carregamento da special weapon caso você seja morto durante a partida.

SPECIAL POWER UP



Essa habilidade é um pouco mais complexa de explicar. Ela melhora a special weapon, porém de uma maneira diferente em cada uma. Para o Baller, ela aumenta a resistência da bola antes de explodir. Para Curling Bomb Launcher, Splat Bomb Launcher, Suction Bomb Launcher, Ink Armor, Inkjet, Inkstorm e Sting Ray ela proporciona um maior tempo de duração. Por fim, para o Splashdown, a habilidade aumenta o raio afetado.

QUICK RESPAWN



Se você ainda estiver aprendendo a jogar e ser atingido pelo inimigo é sua filosofia de vida, essa habilidade pode ser útil. Seu respawn é mais rápido caso isso se torne algo frequente na partida. Para jogadores mais experientes, tal habilidade pode ser descartável.



QUICK SUPER JUMP



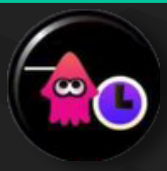
Essa habilidade faz com que seu super jump aconteça mais rápido. Mesmo sendo um movimento de risco em partidas movimentadas, o investimento em um super jump mais rápido pode ser um diferencial para uma vitória, da mesma forma que pular até a torre em Tower Control rapidamente pode ser decisivo.

SUB POWER UP



Outra habilidade diferente para cada weapon. Ela aumenta a velocidade e o alcance das seguintes sub-weapons: Autobomb, Burst Bomb, Curling Bomb, Point Sensor, Splat Bomb, Suction Bomb, Sprinkler e Toxic Mist. Para Ink Mine, o raio e o tempo de rastreamento são melhorados. Splash Wall tem maior durabilidade e, por fim, o Squid Beakon melhorará o super jump de todos os jogadores, tornando-os mais rápido.

COLD-BLOODED



Ela reduz o período de tempo que os rastreadores inimigos poderão funcionar em você. Se você se sente ameaçado por esses rastreamentos, tal habilidade pode ser útil durante a jogatina.

SPECIAL CHARGE UP



Essa é uma das habilidades mais pessoais. Digo isso pois depende do quão importante o jogador considera para sua forma de jogo o uso de special weapons e qual é a sua arma escolhida. Para partidas que usam muita tinta, como Turf War e Splatzones, Special Charge Up pode ser muito útil.





HABILIDADES ÚNICAS

LAST-DITCH EFFORT



Aumenta a recuperação de tinta e a eficiência da sua arma nos últimos 30 segundos de batalha.

TENACITY



Preenche sua barra de carregamento especial automaticamente caso seu time tenha menos jogadores ativos que do inimigo.

COMEBACK



Melhora temporariamente algumas de suas habilidades depois do respawn.

NINJA SQUID



Te torna invisível enquanto você nada, mas reduz sua velocidade.

HAUNT



Revela, só para você, a posição de quem te matou da última vez.

STEALTH JUMP



Esconde a posição de chegada do seu super jump de jogadores distantes.

THERMAL INK



Te permite rastrear jogadores depois de atirar tinta neles.

OPENING GAMBIT



Aumenta sua velocidade nos 30 segundos iniciais de batalha.

RESPAWN PUNISHER



Aumenta o tempo de respawn e de punimento da barra especial tanto para o seu inimigo quanto para você, caso seja derrotado.

OBJECT SHREDDER

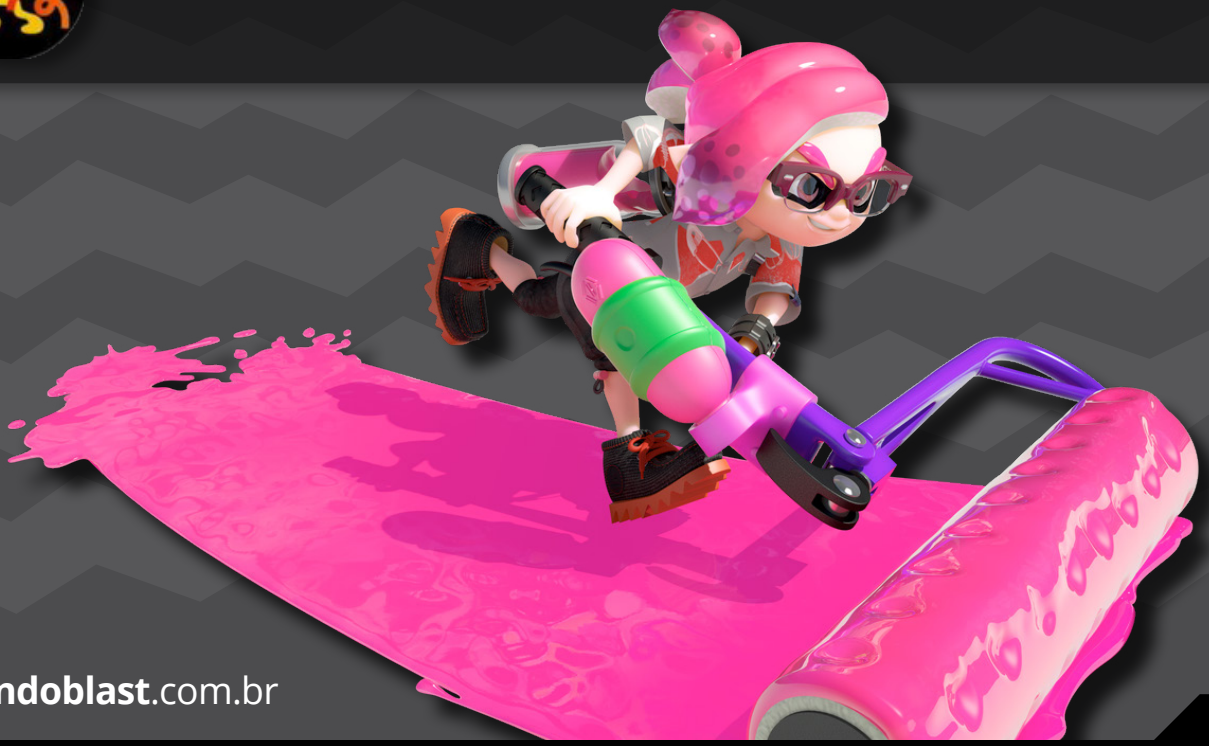


Aumenta o dano em todos os alvos que não sejam jogadores (bubble blower, splash wall, etc).

DROP ROLLER



Te permite rolar depois de usar um super jump.



por **Pedro Henrique**

Revisão: Diogo Mendes
Diagramação: Luca Giacaglia



A route 01 para os novos jogadores

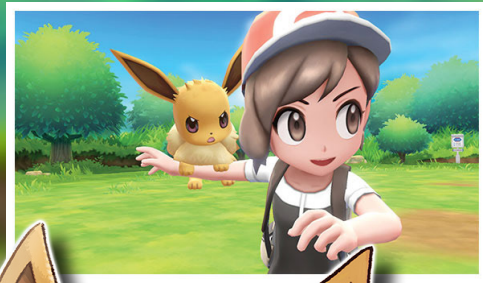
Nos últimos meses nós fomos bombardeados com diversos rumores sobre os novos jogos da franquia Pokémon. E foi somente no dia 29 de maio, que a *The Pokémon Company* revelou finalmente um pouco do que está planejado para o futuro da franquia. **Pokémon: Let's Go PIkachu e Pokémon: Let's Go Eevee** foram finalmente anunciados, e serão lançados em 16 de novembro. O curioso é que mesmo se tratando de um RPG para o Switch, esses jogos não são exatamente o que muita gente esperava.

Oitava geração?

Desde que o Nintendo Switch foi revelado para o mundo que os fãs da franquia Pokémon ficaram alvoroçados. E isso não foi atoa, afinal de contas esse pequeno híbrido seria o responsável por trazer diversas mudanças para a franquia principal dos monstrinhos mais famosos do mundo. Desde 1996, com o lançamento de **Pokémon Red & Blue (GB)**, a franquia principal sempre foi uma exclusividade dos consoles portáteis da Big N. Mas agora nós temos um console híbrido, que de certa forma é o sucessor tanto do Nintendo Wii U quanto do 3DS, e esse fato trouxe diversas dúvidas e especulações sobre como seriam as futuras gerações Pokémon.

O primeiro ponto a se destacar nesses novos jogos anunciados é o fato: eles não são a oitava geração Pokémon, como muito se especulou. **Pokémon Let's Go Pikachu & Eevee** são uma espécie de reboot de **Pokémon Yellow Version: Special Pikachu Edition (GB, 1998)**. Embora tenhamos a promessa de uma história nova, o jogo vai se passar na conhecida região de Kanto, e somente os Pokémon originais dessa região, ou seja, a primeira geração, com a adição de suas Alola-Forms, estarão presentes no jogo.

Tudo isso vai deixar o game mais inclusivo para os novatos, e temos outros diversos fatores que reforçam a ideia de inclusão. Mas afinal, você pode finalmente montar em um Charizard e voar sobre Kanto, quem se importa se ainda não é a oitava geração?









O maravilhoso, e belo, mundo Pokémon

O visual do jogo impressiona, não só por ser em HD, mas os pequenos detalhes, como, por exemplo, as expressões vivas de nosso treinador que chamam a atenção. Nós vamos andar com até dois monstrinhos fora de sua Pokébola, sendo Eevee e Pikachu exclusivos de suas respectivas versões. Essa mecânica foi utilizada também nos jogos **Pokémon SoulSilver e HeartGold (Nintendo DS, 2009)** e reforça a ideia da relação que existe entre o treinador e os seus Pokémon, a de amizade. Será possível interagir com os Pokémon que estiverem nos acompanhando a qualquer momento.

Os Pokémon selvagens agora estão visíveis no mapa, e ao encontrá-los nós não vamos mais batalhar, a mecânica de captura será bem próxima do que temos no jogo **Pokémon GO (mobile, 2016)**. O sistema de batalha tradicional ainda estará presente, e sem mudanças até onde sabemos. Vale ressaltar que ao capturarmos um Pokémon, todos os monstrinhos do Party vão ganhar experiência.



Let's e GO

Claramente a Nintendo pretende pegar uma parcela dos jogadores que ficaram fascinados pelo game **Pokémon GO**, e fazê-los conhecer a série principal. **Pokémon Let's Go Pikachu & Eevee** não carregam o "go" só no nome, eles além de utilizarem o sistema de captura, também vão possuir uma interação com o game mobile. Será possível transferir os Pokémon da primeira geração do seu celular, para o seu Nintendo Switch. E quem fizer isso ainda vai receber um Pokémon inédito no celular como prêmio. Para as pessoas que só conhecem a franquia através do celular, esses jogos vão ser um primeiro passo grande.

PokéBall Plus

No mesmo vídeo de anúncio dos jogos, nós tivemos a revelação deste curioso acessório, o Pokéball Plus. Com o clássico design de uma pokébola, o acessório funciona como um controle, e nós vamos poder jogar o game inteiro utilizando a Pokéball Plus. Também será possível transferir um Pokémon, e interagir com o mesmo, enquanto o carregamos para qualquer lugar em nossa Pokéball Plus.



Esse acessório parece uma evolução do Pokéwalker lançado em conjunto das versões **SoulSilver e HeartGold** em 2009. Durante a E3 de 2018, Reggie revelou também que o Pokémon Mew estará dentro das PokéBall Plus, sendo assim um conteúdo exclusivo para quem comprar o acessório.

Spin Off ou Série Principal?

Muitas pessoas torceram o nariz, e houve até uma discussão se esses novos games fazem ou não parte da franquia principal, a resposta foi dada pelo próprio Tsunekazu Ishihara (presidente da The Pokémon Company) durante o anúncio dos jogos: eles fazem sim parte da série principal. O sistema de captura ter sido inspirado em Pokémon GO, e a limitação dos monstrinhos, não invalidam esse fato. A oitava geração já foi confirmada para 2019, e o objetivo desses jogos não é dar continuidade na franquia, claramente o objetivo é...



...Preparar o caminho

O grande propósito de **Pokémon Let's Go Pikachu & Eevee** é atrair os jogadores que ficaram fascinados pela febre **Pokémon GO**. Inspirar novamente os antigos jogadores, que ao longo dos anos pararam de jogar, e fazer com que alguns fãs que possuem atualmente apenas um 3DS comprem um Switch.

O caminho está sendo pavimentado, o jogo vai criar uma base de jogadores de Pokémon no Switch, jogadores esses que atualmente estão dispersos no 3DS, aposentados ou até mesmo nos Smartphones. Vai ensinar o básico para os novatos, divertir e emocionar os antigos. Até mesmo um *multiplayer co-op* foi adicionado no game, para atrair mais pessoas.

Tudo está sendo preparado e planejado cuidadosamente para abrir o caminho, pois a oitava geração de Pokémon já está anunciada para o segundo semestre de 2019. E já foi confirmado que a oitava geração não vai possuir nenhuma inspiração em **Pokémon GO**, ela vai ser a evolução natural de **Ultra Sun e Ultra Moon**.









O futuro da franquia

A cada título lançado os games de Pokémon nos apresentam um pouco de inovação misturada com a nostalgia que mantém vivo o espírito da franquia. Ela encanta e diverte as crianças com a sua simplicidade, ao mesmo tempo em que agrada aos mais velhos, com as suas complexas batalhas que exigem ao máximo a concentração, organização, capacidade de definir uma estratégia, improviso e acima de tudo a capacidade de perceber o que o seu oponente vai fazer.

Com **Pokémon Let's Go Pikachu & Eevee** não é diferente, os jogos são de fato uma porta de entrada para os novos jogadores. Já para os veteranos que não se sentiram atraídos por esses títulos, eu digo paciência. Deixem que mais pessoas embarquem nessa jornada, pois eu aposto que, independe do que for apresentado para a próxima geração dos monstrinhos mais famosos do mundo, os elementos que fazem a franquia ser tão amada, vão continuar existindo, e é isso que importa.

Revista GameBlast 40

Neste mês de Julho, a revista GameBlast traz todas as informações sobre o que rolou na E3 2018 e mais!



Trazemos os 10 melhores games que foram anúnciados na feira, os cincos games mais badalados no mês de junho para o mobile e muito mais.

Baixe já a sua!

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista