

NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBLAST.COM.BR

DRAGONBALL
Fighter Z

#106 A GO
2018




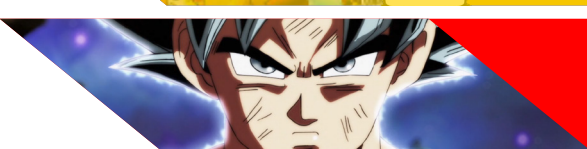
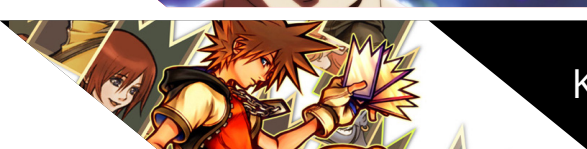
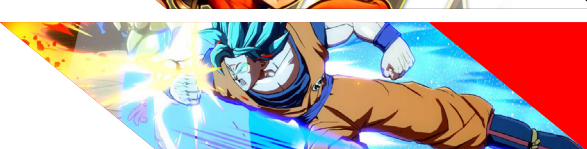
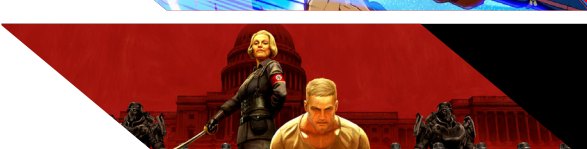
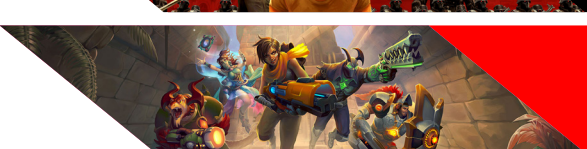

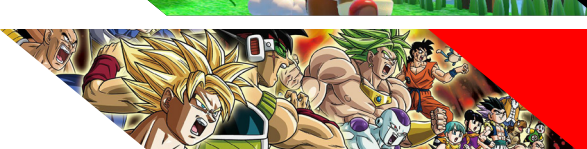
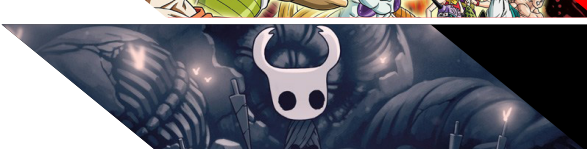
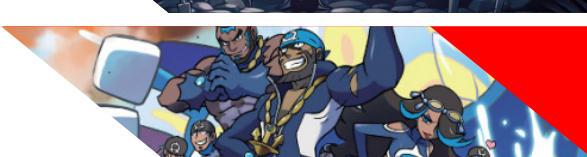
ANÁLISE: WOLFENSTEIN II: NEW COLOSSUS

◆ PERFIL: O GUERREIRO Z MAIS PODEROSO, GOKU

Kamehameha!!!!

Depois da surpresa do sucesso em vendas de Dragon Ball Xenoverse 2 (Switch), a **Bandai Namco** finalmente revelou na E3 que **Dragon Ball FighterZ** será lançado para o console híbrido da Nintendo. Com certeza, será mais um sucesso em vendas, graças ao benefício *on-the-go* que somente o Nintendo Switch pode nos proporcionar. Além disso, temos maravilhosas análises de **Paladins: Founder's Pack**, **Captain Toad: Treasure Tracker** e **Wolfenstein II: The New Colossus** e muito mais. Puxe a sua poltrona preferida e boa leitura! - **Leandro Alves**



	CARTAS N-Blast Responde	04
	PERFIL Son Goku (Dragon Ball FighterZ)	09
	BLAST FROM THE PAST Kingdom Hearts: Chains of Memories (GBA)	13
	PRÉVIA Dragon Ball FighterZ (Switch)	20
	ANÁLISE Wolfenstein II (Switch)	27
	ANÁLISE Paladins Founder's Pack (Switch)	36
	ANÁLISE Captain Toad: Treasure Tracker (Switch/3DS)	45
	TOP 10 Os melhores games de Dragon Ball	54
	DICAS E TRUQUES Hollow Knight: Como sobreviver aos perigos	65
	POKÉMON BLAST Equipe Aqua: Aumento dos oceanos e chuvas	76

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
Vitor Tibério

DIRETOR DE REVISÃO
Sérgio Estrella

DIRETOR DE ARTE
Leandro Alves

REDAÇÃO
Farley Santos
Gabriel Bonafé
Rafael Neves
Rafael Smeers Moraes
Renan Rossi
Paulo Vinícius
Vinícius Veloso
Victor Hugo Carreta

REVISÃO
Arthur Maia
João Paulo Benevides
Luigi Santana
Marcos Ramon
Pedro Franco
Vinícius Rutes Henning

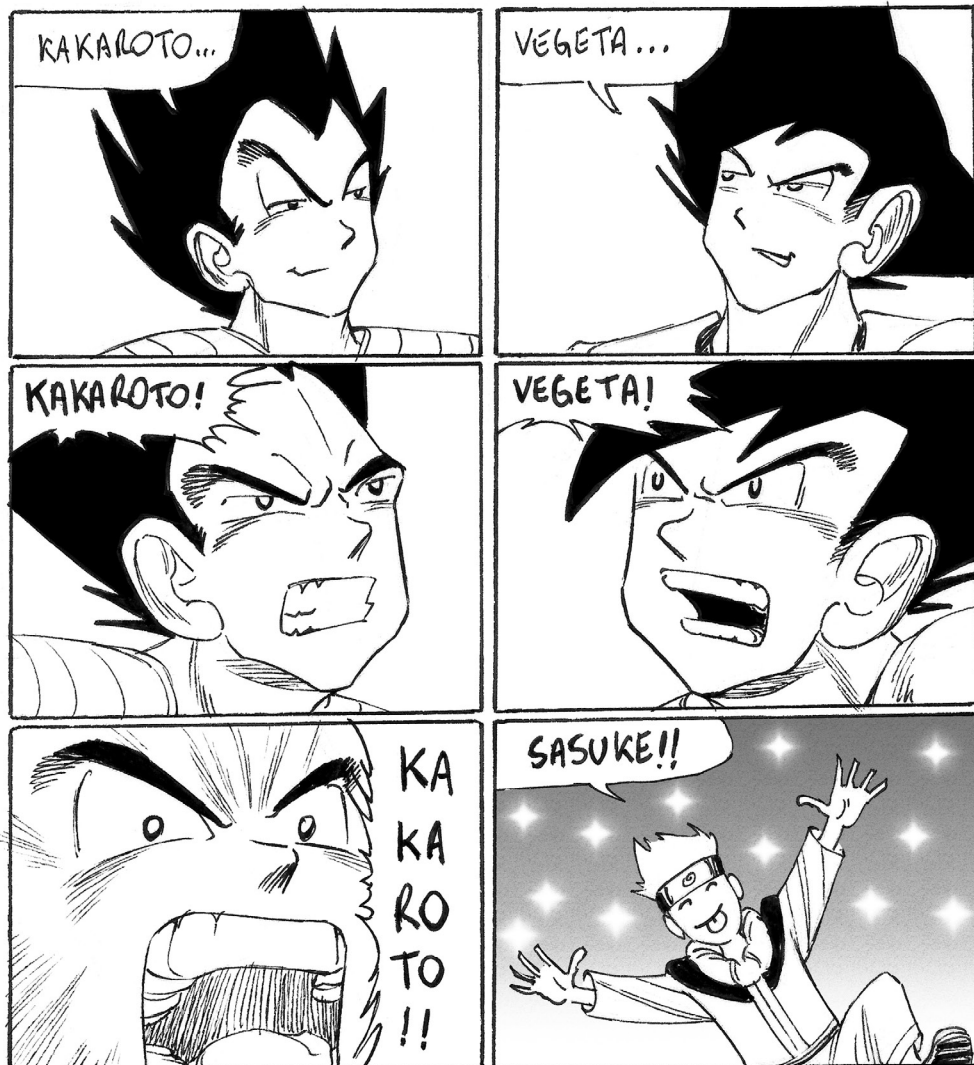
DIAGRAMAÇÃO
Bruno Carneiro
Daniel Andrade
Gabriel Felix
João Pedro Souza
Leandro Alves
Leonardo Villas
Luana Miguel
Marília Carvalho
Tácio Alexandria
Yury Trindade

Ilustração
Nivaldo Wesley

CAPA
Leandro Alves

HQ Blast

"Sasukeeeeeee" 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!



N-BLAST RESPONDE!

Diagramação: Daniel Andrade



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](#).

Carta do mês



Pedra, atualmente no Brasil existe alguma revista concorrente da Nintedo Blast? Também não vejo mais lançamentos da famosa Nintendo World, sabe por quê?

Anônimo "Revistador" da Silva



Existem várias revistas digitais disponíveis no país, similares as que os meus escravos produzem no GameBlast e Nintendo Blast, mas em sua maioria são focadas em conteúdos multiplataforma. Mas claro, a Revista Nintendo Blast é a melhor porque tem a minha esbelta participação! :P



Com relação à Nintendo World, desde abril do ano passado ela foi pausada após problemas de distribuição e muitos leitores que fizeram assinaturas

ficaram sem receber as edições prometidas. Entretanto, a expectativa era para a Nintendo World voltar no início desse ano, mas até agora nada aconteceu. Para os colecionadores e leitores de revistas impressas, é uma pena que a única publicação nacional focada no universo Nintendo não esteja atuando, principalmente com o Switch se destacando no mercado e recebendo vários jogos. O jeito é torcer para que, um dia, a Nintendo World retorne. Você pode ler a [entrevista do Nintendo Blast com André Martins, CEO da 4see/Tambor e proprietário da marca, a respeito do pausa da Revista NW.](#)



Pedra, tem Mario and Sonic at the Pyongyang 2018 Olympic Winter Games?
Anônimo "Olímpico" da Silva



Pois é, amigo anônimo olímpico, não houve um jogo da série **Mario & Sonic** baseado nos Jogos Olímpicos de Inverno de PyeongChang, na Coreia do Sul. Essa foi a primeira vez desde 2008, quando a série estreou, que não tivemos um game de Mario & Sonic nos Jogos Olímpicos. Considerando que a próxima Olimpíada de verão será em

Tóquio, no Japão, em 2020, certamente a Nintendo e Sega estão guardando esforços para uma bela versão do jogo em seu país natal.

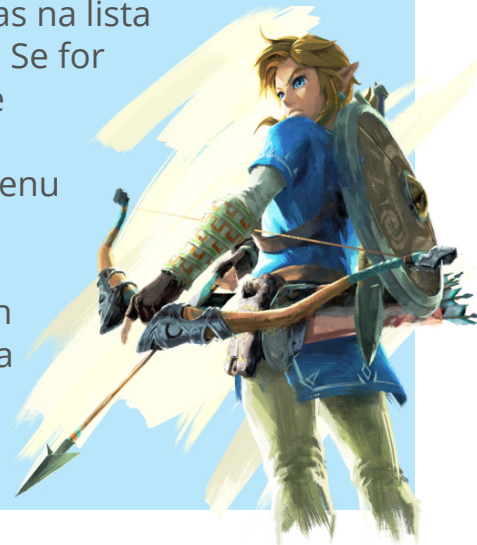


Pedra, é possível saber quantas horas tenho jogadas no Zelda Breath of the Wild?
Anônimo "Tá na hora" da Silva



Nesse jogo da MINHA série é muito fácil ficar perdido, tanto em Hyrule quanto nas horas jogadas. E você fez a pergunta certa, pois eu adoro falar as horas! xD Para verificar quanto tempo você está jogando, depende de qual é a sua versão do jogo.

Se for no Switch, basta você clicar no ícone do seu perfil no menu inicial e depois em Profile. Aí basta conferir as horas jogadas na lista do lado direito. Se for no Wii U, clique em Registro de Atividade no Menu e depois basta clicar sobre o ícone do Breath of the Wild para ser exibido o tempo de uso.



Pedra, qual jogo da serie Dragon Quest já foi lançado para Switch?
Anônimo "DQ" da Silva



Até o momento, apenas **Dragon Quest Builders** foi lançado para Switch na América. Entretanto, o mercado japonês possui **Dragon Quest X** e **Dragon Quest Heroes I & II** disponíveis para o console híbrido.

Além disso, mais dois jogos da série estão a caminho do Switch:

Dragon Quest XI e **Dragon Quest Builders 2**, ambos sem previsão de lançamento. E, claro, sem informações sobre suas localizações para o Ocidente... Essa Square Enix só está enrolando a gente... ㄉ_'



Pedra, por que quando a gente joga o Satoshi Tajiri (criador de Pokémon) no Google aparece o Tsunekazu Ishihara, presidente da Pokémon Company? Me explica esse mistério!
Anônimo "Satoshi Ishihara" da Silva



Pedra Xeroque desvenda esse mistério para você. Hoje em dia, ao pesquisar o nome do **Satoshi Tajiri** (criador de Pokémon e CEO e fundador da Game Freak), encontramos fotos dele e do **Tsunekazu Ishihara** (Presidente da Pokémon Company). Antigamente, as fotos eram praticamente todas do Ishihara. Isso se deve ao fato de Tajiri aparecer muito pouco em público, por sofrer da Síndrome de Asperger, que é caracterizada pela dificuldade significativa de interação social de quem a possui. Por isso, poucas fotos dele estão disponíveis na internet e o Google acabava mostrando mais fotos do Ishihara, que muitos acabaram associando ao criador de Pokémon, só aumentando ainda mais essa confusão na internet. Atualmente, os fãs estão mais por dentro disso, mas ainda aparecem fotos de ambos no Google, já que Tajiri continua aparecendo muito pouco em público.



Pedra, você acha que tem chances da Spyro Reignited Trilogy ser lançada para o PC?
Anônimo "Draconico" da Silva



Acho que sim. Há rumores nesse sentido. E não apenas para PC como para Nintendo Switch também. A loja online da Nintendo do Reino Unido chegou a mostrar o **Spyro**



Reignited Trilogy

por 39,99 libras esterlinas, mas depois retirou a página do ar.

Acho que tanto o PC quanto o Switch têm boas chances de receber a trilogia, mas a data ainda é um mistério, talvez em 2019.

E ae Pedra belez? Queria saber se ainda é possível comprar os Wii Points no Wii Shop Channel? Pois ainda encontra lá os jogo quando acesso Wii Shop Channel! Tem jogo que queria ainda pegar lá =) Vlwwww Pedra
Anônimo "Pointsless" da Silva



Beleza! ;D Então, não é possível comprar Wii Points desde 26 de março de 2018. Mas ainda é possível comprar no Wii Shop Channel com o saldo de Wii Points que já foram adquiridos anteriormente até 30 de janeiro de 2019. Depois disso já era.

Hyrule Stone! Eu queria saber se o YO-KAI Watch 3 sushi (3DS) só tem em japonês ou também tem opções pra outras línguas? YO-KAI Watch é um dos melhores jogos do 3DS!

Anônimo "Nate" da Silva



Pois é, **Yo-kai Watch 3**, seja o Sushi, o Tempura ou o Sukiyaki, só em japonês mesmo. Então você terá que esperar que o jogo seja localizado para o Ocidente, o que deve acontecer, pelos meus cálculos, ainda

este ano ou, no máximo, em 2019. Digo isso porque o primeiro jogo da franquia foi lançado em julho de 2013 no Japão e em novembro de 2015 nas Américas; o segundo jogo (Bony Spirits e Fleshy Souls) chegou em julho de 2014 no Japão e em setembro de 2016 nas Américas. A terceira versão do segundo jogo (Psychic Specters) demorou um pouco mais, pois foi lançada em dezembro de 2014 no Japão e em setembro de 2017 no nosso continente. Por isso, o lançamento natural da terceira edição por aqui deveria ser final de 2018, mas pode atrasar um pouco até, no máximo, o final do ano que vem, principalmente após a Nintendo [anunciar que Yo-kai Watch Blasters: Red Cat Corps e White Dog Squad serão lançados em 7 de setembro deste ano.](#)



Pedra, eu quero muito um jogo de Metroid que seja continuação do Fusion seja esse Metroid Prime 4 ou novo 2D sei lá Metroid Sylux Revenge para 3DS ou Switch. Eu tenho uma pergunta boba, mas qual sexualidade da Samus Aran?

Zidane, louco pela Samus

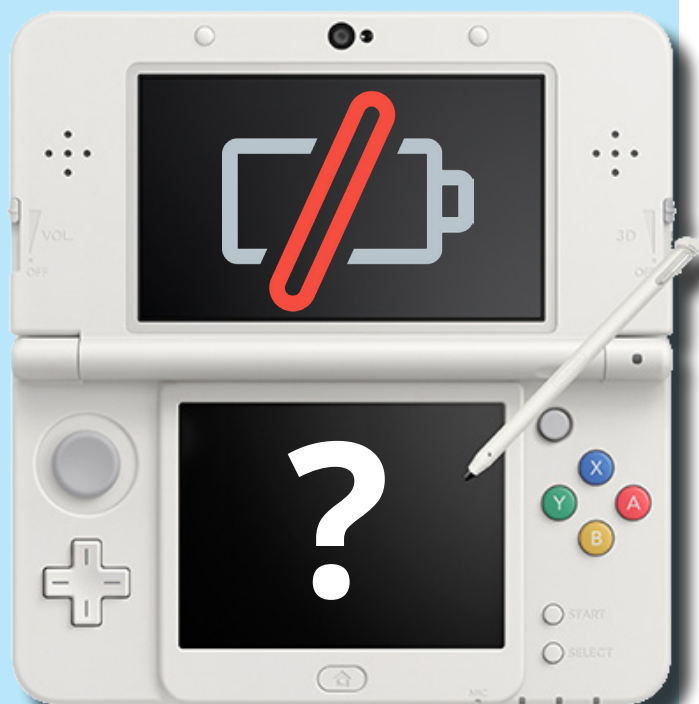
Sobre querer uma continuação de Metroid Fusion, você não está só. Se for melhorar suas esperanças, há até um rumor que, no jogo [Metroid: Samus Returns](#), há pistas para uma continuação do jogo em 2D e mostrará a [Samus](#) enfrentando uma nova facção de Chozo. Quem sabe não acontece, não é mesmo? Não custa torcer. E a Samus é uma personagem solitária, focada mesmo em suas missões. Os jogos não trazem nada sobre sua sexualidade. Há até [uma participação dela em uma revista chamada Captain N: The Game Master](#), na qual ela tem interesse no protagonista, mas certamente não dá para considerar canônico.



Pedra, tô com problema: depois de jogar no 3DS fui colocar ele pra carregar, mas percebi que não estava carregando (mesmo com o carregador original pq só uso bivolt). O que aconteceu? É problema da bateria? Ficaria grato me ajudar.
Anônimo "Descarregado" da Silva




Esse tipo de problema a gente tenta resolver do mais simples (e mais barato) para o mais complexo (e mais caro). Se você estiver usando a base de recarga, tente colocar o carregador diretamente no 3DS, e se não estiver, tente utilizar a base carregadora. Se não resolver, tente usar outro carregador. Se ainda não der certo e você tenha como testar outra bateria, faça uma tentativa, mas provavelmente o seu 3DS deve estar com problema físico e deve ser levado para conserto.



Pedra, ouvi dizer que Mighty e Ray vão voltar a ser personagens jogáveis no Sonic Mania, isso é verdade? E vc acha que eles vão aparecer em futuros jogos do Sonic (Sem ser cameos)?

Anônimo "Mania de Ouriço" da Silva



É verdade, sim. O esquilo voador Ray e o tatu Mighty fazem parte de Sonic Mania Plus, que é um DLC de Sonic Mania, que pode ser adquirido separadamente por quem já tem o jogo base ou ele completo, já com o jogo base e o DLC, que traz novos modos além desses personagens. 



por **Gabriel Bonafé**

Revisão: Vinícius Rutes

Diagramação: Marília Carvalho



Oi, eu sou o Goku

Quem não se lembra dessa saudação, sempre repetida pelo protagonista no final dos episódios de Dragon Ball Z? Com raízes chinesas, semelhança com macacos e extraterrestre, Son Goku passa de algoz à protetor do planeta Terra. Seu carisma ressalta valores que o tornam mais em uma celebridade do que num personagem de anime. Damos aqui um pouco de nosso poder ao herói. Não para uma Genki-Dama, mas para destacar algumas curiosidades que transbordam do universo animado.

“**N**ossa aventura começa numa terra distante, esquecida pelas pessoas. Uma terra que está além do tempo. Uma terra bela e misteriosa da qual ninguém ouviu falar e que jamais foi encontrada. Em alguma parte dessa região afastada, longe da civilização, existe um guerreiro jovem e valente. É um garoto que vive sozinho, sob a proteção da Mãe Natureza.”

É com essa narrativa que o primeiro episódio de **Dragon Ball** apresenta **Son Goku**, o personagem — sem medo de afirmar — mais conhecido de todos os animes que existem. O herói possui uma trajetória que efetiva o substantivo de superação ao longo dos mais de 600 episódios do desenho. Seu carisma, destacado pela determinação, humor e benevolência, o transforma em uma celebridade que transcende as barreiras da ficção.



Com valores tão encantadores, o personagem se tornou atrativo para campanhas públicas, figurando em algumas delas. Um bom exemplo é a mensagem de apoio às vítimas do terremoto e tsunami de 2011 no Japão, publicada pelo próprio **Akira Toriyama** — criador da série.

O protagonista também já recebeu menções em diversos outros produtos midiáticos e, de acordo com o veículo Segment Next, será um dos embaixadores oficiais dos Jogos Olímpicos de Tóquio em 2020.

Um “macaco” com muitas origens

Logo de início, Dragon Ball apresenta um fato curioso: Goku é um menino com rabo de macaco. Ao longo do anime, essa particularidade é revelada, mostrando que ele não é um ser humano, mas um Saiyajin — o que não deve ser *spoiler* para ninguém. Filho de Bardock e Gine, o protagonista nasceu no Planeta Vegeta e foi batizado de Kakarotto.

Ainda bebê, Kakarotto foi enviado ao Planeta Terra com a missão de destruí-la. Após aterrissar, foi encontrado por um senhor chamado Son Gohan e adotado por ele como neto, recebendo o nome de Son Goku. Um acidente o deixou em estado de coma, fazendo com que ele esquecesse seus propósitos de origem.



Saindo um pouco dessa narrativa, o personagem também tem origens chinesas. Isso porque o autor Toriyama se inspirou no Rei Macaco — um personagem do romance “Jornada ao Oeste”, de Wu Chengen — para projetar Goku. Bulma, Oolong e Kuririn também fazem referência à obra.



Jogos, recordes e herói de todos nós

A lista de jogos que contam com Goku é muito extensa, pois o herói aparece em todos os games licenciados da série, cujo mais recente é Dragon Ball FighterZ, lançado neste ano para PlayStation 4, Xbox One e PC — chega em setembro para o Nintendo Switch. Fora isso, Goku também aparece em títulos com *crossovers*, como Famicom Jump, Jump Super Stars, Dr. Slump and Arale-Chan, entre outros.

Enfim, a quantidade de participações em jogos é alta, mas talvez não supere alguns recordes do personagem no desenho. Sua batalha contra Freeza, por exemplo, é considerada a mais longa de todos os animes. Estimativas apontam que o confronto dura quatro horas ao todo.



Goku ainda detém outra marca no universo do Dragon Ball: ele foi o único personagem que morreu apenas para si mesmo. Na primeira vez, se sacrificou ao agarrar seu irmão Raditz para que Piccolo acertasse o mortal Makankosappo. No futuro que Trunks impede, o protagonista morre de uma doença do coração. E, na luta contra Cell, ele se teletransporta junto com o vilão para impedir que a Terra exploda. Pois é, Goku sempre deu a vida por nós. 🌀

*por Rafael Neves**Diagramação: Gabriel Felix*

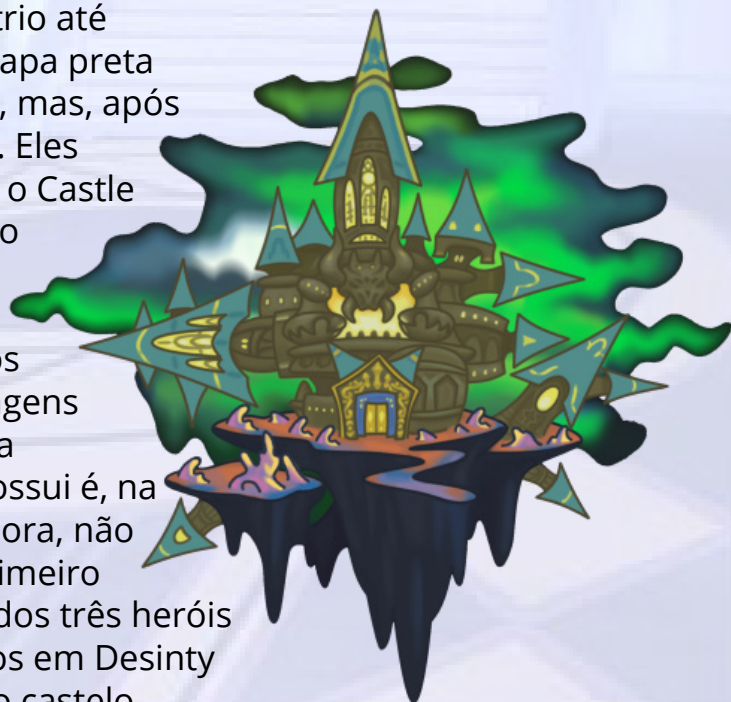
Kindom Hearts Chains of Memories (GBA)

Algumas aventuras são tão mágicas e fantásticas que merecem estar na palma da mão do jogador. Com o sucesso de Kingdom Hearts para o Play Station 2, a Square-Enix rompeu o que parecia ser uma parceria sem exceções com a Sony ao lançar para o GBA, em 2004, a sequência do cross-over entre Disney e o universo dos RPGs da Square. O game sofreu alterações para o GBA (o portátil não suportaria o modelo 3D do PS2), mas nem por isso deixa de ser um exímio Kingdom Hearts!



Em busca das memórias

Acompanhado por Donald e Pateta (sim, eles mesmos), Sora continua sua jornada à procura de seus amigos. Após Pluto atrair o trio até uma bifurcação, um estranho homem de capa preta surge. Suas palavras são incompreensíveis, mas, após desaparecer, faz dos dois caminhos um só. Eles seguem a rota até uma estranha fortaleza, o Castle Oblivion. O castelo exageradamente branco esconde inusitados mistérios. Nele, Sora, Donald e Pateta viajam até mundos da Disney que já tinham visitado nos primeiros jogos, mas com uma diferença: os personagens não os reconhecem mais. Na verdade, cada universo diferente que o Castle Oblivion possui é, na verdade, uma projeção das memórias de Sora, não é real. Enquanto revive personagens do primeiro game em tramas exclusivas, as memórias dos três heróis vão sendo apagadas! Sora revive momentos em Desinty Island e chega a perseguir um falso Riku no castelo.





E a responsável por estes truques de memória é a Nobody de nome Naminé. Nobody? Sim, em Chain of Memories é introduzida uma organização de maléficos Nobody que irá recheiar a trama da série nos jogos seguintes. Neste game, Sora e seus companheiros terão de derrotar, além dos Heartless em cada mundo da Disney (apenas o universo de Tarzan não aparece), perigosos Nobody da Organization XIII. Como ele enfrentará tantos perigosos? Descubra a seguir!



Cartas pra que te quero!

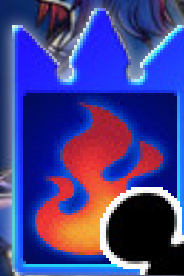
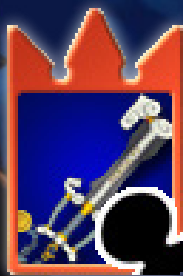
O primeiro Kingdom Hearts foi um RPG de ação em 3D que fazia uso de combates intensos, onde a coordenação motora e o preparo prévio dos personagens era fator de derrota ou vitória. Em Chain of Memories, a equipe precisou usar um sistema diferente, já que o GBA não suportaria este estilo de combate. A solução encontrada foge de qualquer padrão já visto na franquia: um sistema de cartas. Além do jogo ser em 2D (com lindos sprites), o jogador precisa de mais estratégia do que nunca para vencer desafios. Utilizando as cartas, é possível desferir golpes com a Keyblade, conjurar magias, utilizar itens e convocar aliados.

Você precisará criar seu deck com várias cartas. Há muitos tipos, cada um com um efeito e um número. Para conseguí-las, basta explorar os estágios, cumprir os objetivos e tentar a sorte ao fim dos combates. Há várias regras para utilizar cartas, é preciso combiná-las, prestar atenção no número de cada uma, etc. Veja a seguir os diferentes tipos de cartas.



Attack Cards: É o mais comum e mais utilizado pela maioria dos jogadores. Basicamente, são diferentes formas de Keyblade que você poderá usar. Umhas são mais fortes, outras mais fracas. Cada mundo visitado possui ao menos um tipo de Keyblade diferente para ser colecionado. Combinando os números das cartas com seus efeitos, é possível desferir movimentos ainda mais poderosos, mas que consomem a possibilidade de reutilizar a carta na mesma batalha. Sua cor é a vermelha.

Magic Cards: Com as bordas azuis, essas são as cartas que Sora utiliza para invocar forças mágicas. Existem as clássicas magias básicas (Fire, Blizzard e Thunder), feitiços de cura e poderes mais complexos, como Gravity e Stop. Esse tipo de carta pode ser combinado para utilizar magias mais poderosas, como Firaga, uma combinação de três cartas Fire. Mas cuidado! Ataques dos adversários interrompem as magias e mandam as cartas pra a pilha de recarregamento.

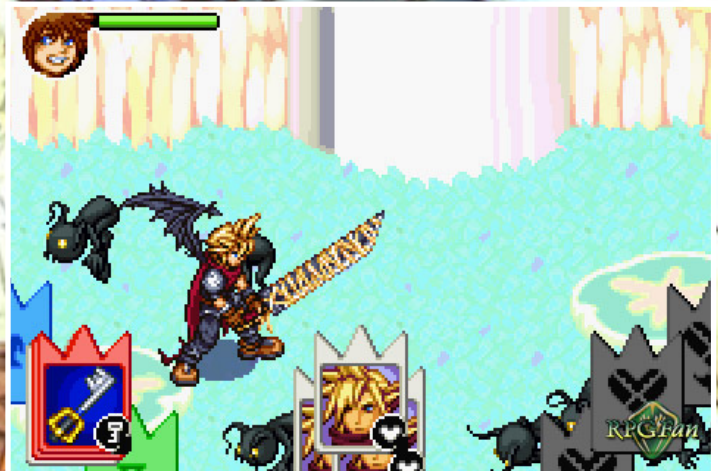


Item Cards: Como o próprio nome já diz, essas cartas materializam itens. Muito úteis para o jogador, essas cartas de borda verde podem curar o HP de Sora ou restaurar o limite de uso de outras cartas (algo de suma importância no jogo). Além de poderem ser combinadas entre si, Item Cards podem ser utilizadas junto a Attack ou Magic Cards para conjurar efeitos complexos como Teleport e Holy.

Friend Cards: Com essas cartas, cujas bordas também são verdes, Sora pode invocar seus aliados para darem uma mãozinha nas batalhas. Inicialmente, os companheiros resumem-se a Pateta e Donald, mas, ao desenrolar das aventuras, outros como Aladdin e Peter Pan também entrarão em cena. Um detalhe que em Halloween Town, Donald e Pateta ganham uma aparência nova, como no primeiro Kingdom Hearts.

Enemy Cards: Esse tipo de carta é representado por diferentes Heartless e até mesmo chefes. Não são numeradas e ficam num espaço especial do deck do jogador. Enemy Cards produzem efeitos passivos quando ativadas, como impedir que inimigos interrompam suas magias de cura ou então trocar o recarregamento de cartas por um maior poder de ataque.

Gimmick Cards: Raras cartas que só aparecem em momentos especiais, como duelos contra chefes. Sempre com o número zero e uma imagem do Mickey, estas cartas verdes concedem efeitos específicos nos chefões, como deixá-los tontos. Esta, na verdade, é uma categoria dos Friend Cards.






Renascimento



Se você chegar ao fim de Chain of Memories, além de ter passado por uma aventura incrível, ter colecionado centenas de cartas e ter sido o herói de uma trama muito bem bolada e que ajuda a entender os acontecimentos simultâneos de Kingdom Hearts 358/2 Days (DS) e Kingdom Hearts II (PS2), você poderá jogar uma aventura exclusiva não com Sora, mas com Riku. Para quem achava que Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance seria o primeiro a colocar o amigo de Sora no lugar de personagem jogável, melhor pensar duas vezes. Riku possui seu próprio sistema de cartas (menos flexível do que o de Sora) e um enredo diferente, mas, mesmo assim, também é muito bem feito.

Chain of Memories recebeu um remake para o PS2. As cartas continuaram a ser utilizadas, mas os gráficos agora são os do primeiro jogo, logo, é um game em 3D. Se você teve a oportunidade de jogar esse brilhante jogo em seu GBA ou num PS2, sabe que, mesmo sendo bem diferente, ele é um excelente game! Só a sensação de mergulhar nos mundos da Disney sem precisar estar jogando um game infantil já é uma maravilha! No meu caso, a versão portátil foi o primeiro Kingdom Hearts que tive a honra de jogar, e você? 



SWITCH

por Vinícius Veloso

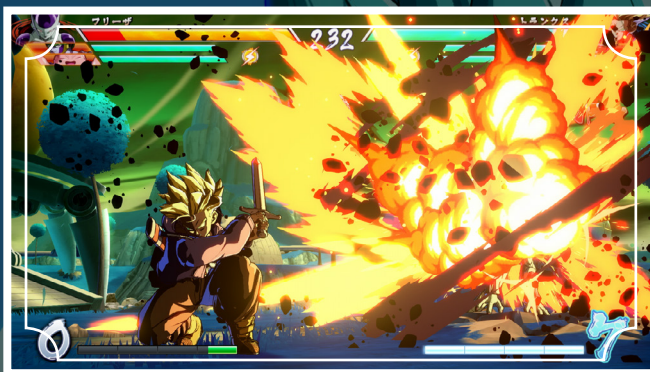
Revisão: Arthur Maia
Diagramação: Leandro Alves

Dragon Ball FighterZ promete comprovar (de novo) o poder do Switch

Que o *hardware* do Switch é inferior ao de seus concorrentes é fato. No entanto, mesmo com sistema "mais fraco", o híbrido da Big N já se mostrou capaz de operar pequenos milagres. Entre os notáveis exemplos estão os *ports* de **DOOM** (Multi) e **Wolfenstein II** (Multi), que surpreenderam àqueles que duvidavam do potencial do console. Agora, a plataforma está diante de um novo desafio para mostrar seu poder: receber **Dragon Ball FighterZ** (Multi).

Shenlong, realize o nosso desejo!

Revelado ao mundo na edição de 2017 da E3, Dragon Ball FighterZ impressionou ao apresentar uma belíssima aparência que se assemelhava bastante ao *anime*. Usando a técnica de visuais *cel-shaded* e o estilo 2.5D, o game foi capaz de recriar com fidelidade os detalhes da série de TV e prometia oferecer uma experiência imersiva tanto para os veteranos na lenda das sete esferas quanto para quem não conhece nenhum outro personagem diferente de Goku.



Entretanto, os donos de um Switch ficaram alheios ao *hype* do anúncio, afinal, o título foi confirmado apenas nas plataformas concorrentes. A esperança do lançamento no console da Big N nasceu depois de uma afirmação de Tomoko Hiroki, produtora do jogo, em entrevista ao site francês Gameblog. "Posso dizer que se continuarmos recebendo pedidos dos fãs podemos fazer uma versão para Switch", revelou. Na ocasião, Hiroki lembrou que o híbrido não teve dificuldade para rodar **Dragon Ball Xenoverse 2** (Multi).

Coube a legião de *sayajins* amantes da franquia a missão de provar para a Arc System Works e Bandai Namco que o esforço envolvido na criação do *port* valeria a pena. Não demorou para criação de uma petição que reuniu 15 mil assinaturas em poucos dias pedindo FighterZ no Switch. Além da manifestação dos jogadores, outro fator preponderante foi a ótima recepção de Xenoverse 2, que teve no console da Nintendo um de seus melhores desempenhos de vendas, ficando somente atrás do PlayStation 4.

As iniciativas surtiram o efeito esperado e Dragon Ball FighterZ foi confirmado no Switch durante a edição deste ano da E3. Com data de lançamento agendada para 28 de setembro, agora só nos resta contar os dias para termos os guerreiros mais fortes do universo sempre ao nosso lado, independente do lugar onde estaremos.



Dominando o Kamehameha

Além de seu excelente visual, o jogo também chamou a atenção pela jogabilidade.

Quando, no início de 2018, ocorreu o lançamento para as demais plataformas, o consenso entre crítica e público era que se tratava de um título de luta com potencial para agradar veteranos e novatos no gênero. Isso graças ao seu sistema de combos, que permite poderosas combinações de ataques pressionando sequências simples de botões e também maneira mais sofisticadas de associar os diferentes movimentos.



Na versão de Switch, a experiência promete ser ainda mais receptiva para os variados públicos. Será possível simplificar os controles com a opção de jogar usando apenas um Joy-Con. Já para aqueles que preferem partir para o lado competitivo, também haverá a possibilidade de usar o Pro Controller. Outra diferença do *port* está na questão visual, as batalhas devem transcorrer em 60 fps, mas com resolução ligeiramente menor do que no PC, PlayStation 4 e Xbox One.

Presente da pré-venda

Existem muitos motivos extras para investir na pré-venda de FighterZ. Além do game, o público que garantir o produto antes do lançamento levará um código para *download* de **Dragon Ball Z: Super Butoden** — primeira aparição de Goku e companhia no Super Nintendo — e o desbloqueio das transformações Super Saiyajin Blue de Goku e Vegeta. Já os japoneses também receberão de brinde uma carta rara para Super Dragon Ball Heroes, popular título de arcade.



Escalando seu time

FighterZ traz como novidade as batalhas em equipes de 3v3, modelo de luta que se popularizou com as séries **The King of Fighters** e **Marvel vs. Capcom**. Para montar seu time, o jogador tem de início 21 lutadores disponíveis. Na lista de combatentes que podem ser escolhidos estão Androide N° 16, Androide N° 18, Bills, Capitão Ginyu, Cell, Freeza, Gohan (adulto), Gohan (jovem), Goku, Goku Black, Gotenks, Hit, Kid Buu, Kuririn, Majin Buu, Nappa, Trunks, Piccolo, Tenshinhan, Vegeta e Yamcha.



Durante a jogatina, é possível liberar também a **Androide Nº 21** e as formas Super Saiyajin Blue de Goku e Vegeta. Há ainda os personagens adicionados por meio de DLC — que deverão ser comprados a parte, mesmo na versão de Switch. Entre os já disponíveis e confirmados estão Bardock, Broly, Vegetto, Zamasu e as formas base de Goku e Vegeta. Saber montar sua equipe não só considerando o poder de luta dos integrantes, mas sim analisando as habilidades de cada um, pode ser o diferencial entre vitória e derrota.

Apesar de a lista de personagens não ser tão grande como a de **Xenoverse 2**, cada um deles foi muito bem escolhido para oferecer ao jogador as mais variadas possibilidades. Além das diferenças de alcance dos golpes, existem lutadores que se dão melhor em combates corpo a corpo e outros que alcançam resultados mais interessantes em lutas à distância. Há ainda as habilidades únicas, por exemplo, Kuririn consegue oferecer aos seus companheiros as Sementes dos Deuses para recuperar a energia, enquanto Goku apresenta um poder de luta maior de que seu amigo careca.

Quem conhece profundamente a obra de Akira Toriyama terá ainda outro elemento a ser considerado no momento de formar a equipe. Dependendo do cenário em que a batalha ocorre e dos lutadores envolvidos, pode ocorrer o *Dramatic Finish*, que nada mais é do que uma animação que faz referência aos fatos que realmente aconteceram na história. Por exemplo, ao usar Freeza para aniquilar Bardock no espaço será transmitida a icônica cena em que o imperador do mar aniquila o planeta Vegeta, levando para o outro mundo boa parte dos guerreiros *sayajins*.



Uma obra original


Lição aprendida com os dois jogos da série Xenoverse é que os fãs já estavam se cansando dos jogos baseados em Dragon Ball que seguiam religiosamente a história original. A sequência de batalhas começando em Raditz e prosseguindo contra Nappa, Vegeta, Dodoria, Zarbon... já se mostrava saturada, mesmo que cada game apresentasse novas mecânicas ou habilidades. A criação da Patrulha do Tempo e um enredo original talvez sejam o grande legado do primeiro Xenoverse para a franquia, e FighterZ segue esse ensinamento.

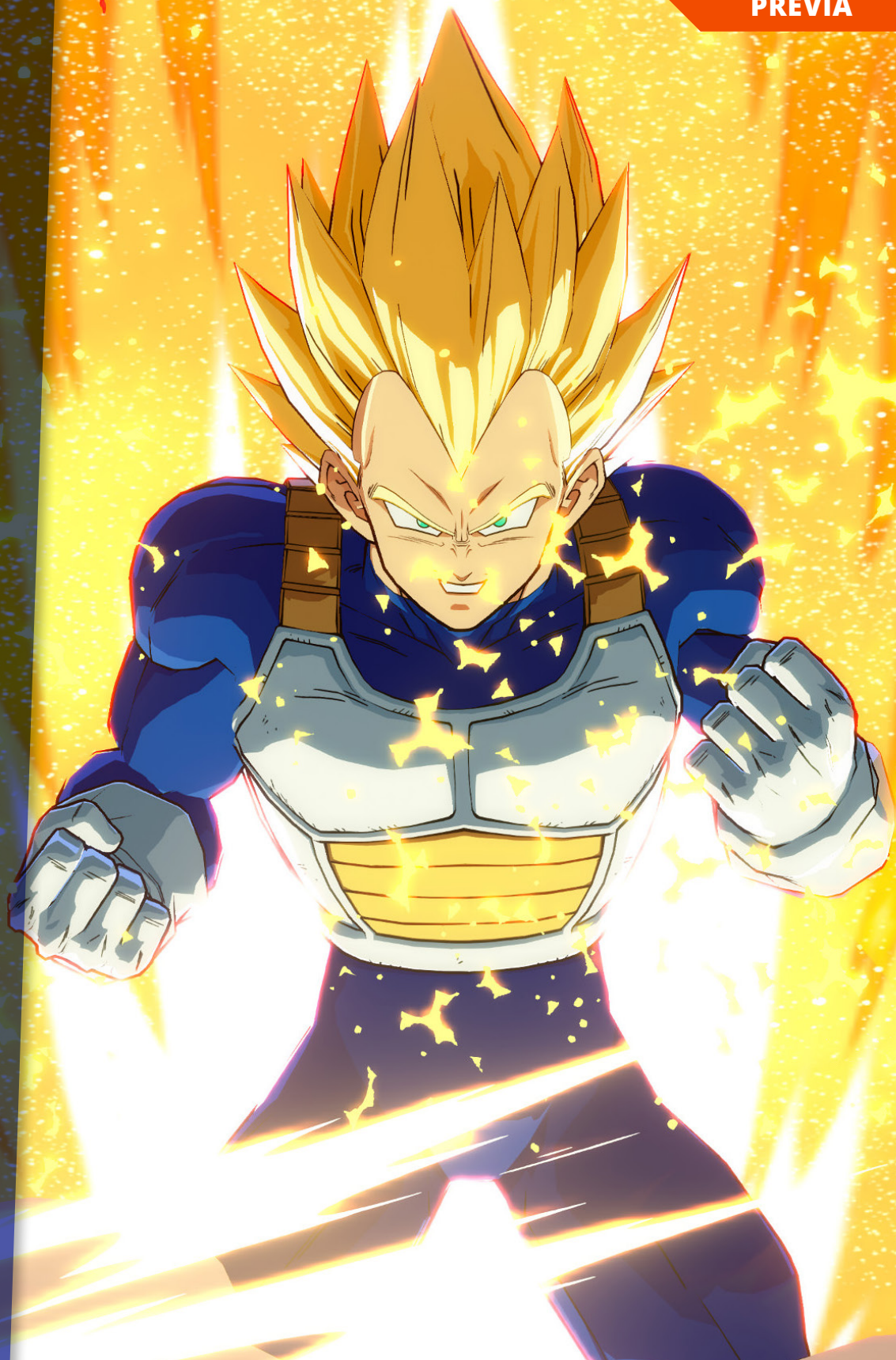
Os eventos narrados se desenvolvem através das ações da Androide Nº 21, personagem totalmente nova e criada exclusivamente para o game. Ao iniciar o modo principal, o jogador tem a possibilidade de escolher entre três arcos distintos, sendo que a história vai sendo contada através de pequenas cenas ou diálogos apresentados entre uma luta e outra.



Elevando seu ki ao máximo

Com toda a propaganda realizada para trazer FighterZ ao Switch, fica difícil de imaginar qualquer outro cenário que não seja bons números de vendas. Apesar de a versão do console híbrido chegar pouco mais de seis meses depois do lançamento nas demais plataformas, Xenoverse 2 conseguiu alcançar o sucesso estando disponível no videogame da Nintendo com "atraso" de um ano. Essa diferença de tempo, apesar de chata, não será capaz de tirar o brilho de FighterZ no Switch.

A expectativa que fica é em saber como o console se comportará com tantos movimentos, explosões e luzes se revezando na telinha. Mas, se depender do que vimos quando o Switch foi desafiado no passado, a plataforma pode afirmar sem medo que: "ninguém agora vai me amedrontar". 



Dragon Ball FighterZ (Switch)
Desenvolvedor Arc System Works
Gênero Luta
Lançamento 28 de setembro de 2018

Expectativa



4

Revista Nintendo Blast Especial

Zelda: 30 Anos de aventuras

www.nintendoblast.com.br



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



Switch

por Marcos Ramon

Revisão: Arthur Maia
Diagramação: João Pedro SouzaThe image is a promotional graphic for the video game Wolfenstein II: The New Colossus. It features a central character, B.J. Blazkowicz, standing in a dark, war-torn city street. He is wearing a yellow leather jacket over a t-shirt with a logo, and dark pants. He holds a submachine gun in his right hand and a shovel in his left. In the background, there are dark, multi-story buildings, some with swastika symbols. A large, bright white circle behind the character suggests a full moon or a bright light source. Three zeppelins with swastika symbols are flying in the sky above. The overall color palette is dark with a prominent red background at the top.

wolfenstein® II

THE NEW COLOSSUS™

UMA JORNADA EMPOLGANTE

Wolfenstein II: The New Colossus é considerado um dos melhores shooters dos últimos tempos. Com foco na narrativa e campanha single player de respeito, o jogo desenvolvido pela MachineGames e publicado pela Bethesda foi portado para o **Switch** pelo estúdio Panic Button. Com todos os desafios técnicos envolvidos no processo deste *port* é compreensível que muita gente fique receosa com o resultado. Afinal, valeu a espera?

Um mundo devastado

Wolfenstein II: The New Colossus é a continuação direta do jogo de 2014, **Wolfenstein: The New Order**. Como não é possível saber se o jogador atual passou pela primeira aventura, a abertura do novo game é uma recapitulação dos eventos já ocorridos. Esse recurso narrativo é uma boa adição, principalmente no caso do Switch, em que o primeiro capítulo sequer está disponível. Além disso, como o processo é feito de forma rápida e direta, fica fácil se ambientar com os acontecimentos.

É bem provável que a maioria das pessoas que decidam jogar **Wolfenstein** já conheçam o contexto da história. Mas para quem chega de paraquedas na série, é importante entender que estamos diante de uma distopia, um mundo assustador em que os nazistas venceram a Segunda Guerra Mundial e estão no controle. E é nesse ambiente que jogamos com **William Joseph Blazkowicz**, também conhecido como Terror Billy, o líder da resistência que tenta libertar os Estados Unidos da nova ordem instaurada.

A imagem de um mundo desolado e destruído representa bem o estilo visual do game. Parte dele é jogado dentro de instalações, naves e prédios. Mas também nos movemos em meio a cidades destruídas e abaladas pela guerra, além de ambientes inusitados e curiosos que você vai descobrir durante a campanha.





No que se refere ao enredo, **Wolfenstein II** não oferece espaço para interpretações dúbias. Nós jogamos do lado do bem e devemos derrotar os vilões. Parece simplista demais, mas essa estrutura maniqueísta é bem construída durante todo o jogo. Essa dualidade é mostrada, por exemplo, na presença constante da General Engel, aqui-inimiga de Blazkowicz, e nas memórias de infância deste, em que os ideais e atitudes do pai do personagem nos mostram as provações pelas quais o herói passou para se tornar quem é.

Outro aspecto interessante é que, apesar de jogarmos com o mesmo personagem durante todo o jogo, muitas ações são resolvidas em equipe. Aliás, existe uma sinergia bem particular em torno do grupo que orbita Blazkowicz, com um humor bem pontuado e relações emocionais bem construídas. É difícil detalhar essas conexões sem entrar em *spoilers*, mas basta dizer que o processo narrativo entrega bem mais do que o que se costuma esperar de um shooter com a aparente premissa de que devemos apenas matar nazistas. Esse, aliás, é um argumento utilizado pelos próprios personagens. Em alguns momentos os vemos fazendo declarações como essas, em que eles parecem resumir o sentido de suas vidas a esse objetivo único (“kill nazis!”). No entanto, as complexas relações apresentadas mostram que existe bem mais do que isso, o que só engrandece o jogo e sua proposta.

Um desafio visual

Wolfenstein II: The New Colossus é um jogo muito bonito e bem acabado, certamente um dos melhores de 2017 nesse quesito. A versão do Switch ainda representa bem o trabalho da Machine Games. No entanto, muitos sacrifícios foram feitos para que este título rodasse em um console híbrido e isso é perceptível nas comparações com as versões para as outras plataformas. Quando jogado no modo portátil, o visual funciona bem e os defeitos são quase imperceptíveis, algo que não se repete quando jogamos no modo *docked*. Na televisão, é possível notar os detalhes que faltam, a resolução menor das texturas e um jeito de imagem embaçada, recurso utilizado para disfarçar os problemas da transposição.

Importante, contudo, notar que esse tipo de crítica só faz sentido porque temos outras versões do game para comparação. Se fosse um jogo exclusivo do Switch, ele seria muito bem recebido pelos seus gráficos e teríamos muito o que elogiar. Mas como estamos diante de um *port*, é difícil não nos colocarmos nesse lugar de observação. Para não sermos injustos, é importante ressaltar que a Panic Button realizou um ótimo trabalho. Apesar das restrições mencionadas, o jogo em si se mantém o mesmo, carregando suas qualidades e defeitos.





O único problema — esse sim, significativo — é o fato de que existe, em alguns momentos mais frenéticos, uma queda razoável na taxa de quadros por segundo, trazendo uma sensação desconfortável para o jogador. Não senti isso em muitos momentos, mas todas as vezes que aconteceu eu estava jogando na televisão. No modo portátil, mais uma vez, o resultado era bem melhor. Mas antes de escolher jogar a campanha inteira com o console em suas mãos considere a questão dos controles, outro desafio gigante para a Panic Button.

Wolfenstein II: The New Colossus pode ser jogado com o Switch em modo portátil, com o Pro Controller ou com os Joy-Con. Mirar é o maior desafio, principalmente quando o jogo exige mais precisão. Nesses casos, o analógico torna a tarefa de atirar ainda mais desafiadora. Felizmente existe a opção de ativar os controles de movimento, o que já ameniza o problema no modo portátil e torna a experiência bem satisfatória no caso do uso do Pro Controller. Mesmo com o *framerate* instável e a queda na resolução, preferi jogar no modo *docked* na maior parte do tempo, principalmente por conta da fluidez dos controles. Dependendo do nível de dificuldade que você escolher, o game pode ficar muito desafiador, por isso acredito que sacrificar os gráficos por uma mira mais estável vale a pena. Ainda assim, a grande vantagem do Switch em relação às outras plataformas em que o jogo está disponível é o fato de termos opções distintas de usabilidade. É verdade que não temos a mesma experiência em cada uma delas, mas o resultado geral não deixa de ser agradável.

Quebrando tudo (com estilo)

Wolfenstein II oferece um número interessante de armas e modos de ação. Em muitos momentos, é possível passar por desafios em modo *stealth*, mas você vai logo perceber que a maneira mais simples e recompensadora é usar a força bruta. Durante o jogo, passamos por situações bem distintas, desde jogar controlando uma cadeira de rodas até utilizar habilidades especiais que possibilitam o acesso a ambientes e espaços distintos.

Essa mudança de jogabilidade tem relação direta com os muitos colecionáveis presentes. Esses itens podem ser *Enigma Codes* (que ao serem inseridos em máquinas específicas destravam a localização de comandantes de alta patente), cartas, peças para upgrades das armas, etc. Voltar ao mundo já explorado para recuperar esses itens é parte do processo e tudo isso amplia ainda mais a já extensa campanha do jogo, tornando a experiência proporcionada muito satisfatória.





A ausência de um modo online, justamente pela quantidade de conteúdo, não faz falta aqui. **Wolfenstein II: The New Colossus** não economiza na história que quer contar e pode ser aproveitado com paciência, algo que estamos desaprendendo a fazer com a onipresença dos jogos com foco no *multiplayer* e a ausência de campanhas de peso. Falando justamente sobre quantidade de conteúdo, uma ausência notável para nós é a falta de áudio ou legendas em português. Em muitos momentos, é cansativo ler as legendas no modo portátil, pois elas ficam muito pequenas. A dublagem, nesse caso, ajudaria muito. Outra coisa importante de mencionar é que o jogo possui um tamanho de arquivo bem grande para os padrões do Switch. A versão digital possui algo próximo de 23 GB e a versão física exige o download extra de mais 8 GB. Portanto, prepare o cartão SD.

Propaganda política

Durante o jogo inteiro somos submetidos a propagandas nazistas, presentes tanto nas telas de *loading* quanto em cartazes espalhados pelas cidades e instalações. Além do efeito estrutural dentro da história, isso parece ser, também, um mote para o posicionamento político dos criadores do game. Como afirmei anteriormente, **Wolfenstein II: The New Colossus** não tolera ambiguidades. O mal é o mal e deve ser combatido. No final, a mensagem humanitária parece tão importante quanto a experiência frenética e, em muitos momentos, empolgante, vivida por cada um de nós através de Blazkowicz.





Sem a construção de um discurso piegas sobre a liberdade ou os direitos humanos, **Wolfenstein II** levanta questões importantes para pensarmos nossa época e nossos problemas. É uma distopia de fato, e do tipo que serve de alerta para situações que podemos viver em nosso próprio mundo. No universo alternativo do jogo, a tecnologia e a violência chegam perto do absurdo, mas é justamente aí que nos aproximamos de nossas questões sociais. Tirando o excesso, o que restam são pessoas lutando pela sobrevivência e pela dignidade de cada ser vivo. Propaganda? Sim, e sem medo de desagradar. **N**

✓ Prós

- Campanha empolgante;
- Controles bem otimizados;
- Muito conteúdo jogável.

✗ Contras

- Queda de desempenho em momentos de ação extrema;
- Ausência de legendas e áudio em português.

Wolfenstein II: The New Colossus (Switch)

Desenvolvedor MachineGames

Gênero Tiro em primeira pessoa, Ação

Lançamento 29 de Junho de 2018

Nota **9.0**

Switch

por *Rafael Smeers Moraes**Revisão: Pedro Franco*
Diagramação: Tácio Alexandria

Paladins Founder's Pack traz ação ao Nintendo Switch em port fiel e divertido

Considerando a fama atual dos hero-based shooters (jogos de tiro com sistema de heróis), você provavelmente conhece Paladins. O título deu a cara pela primeira vez em 2016, no Steam, como um jogo em acesso antecipado. Apoiado pela venda de pacotes de fundadores (Founder's Pack) e itens cosméticos, Paladins sofreu inúmeras modificações e adições até chegar onde estamos. No começo de 2018, o lançamento oficial do game aconteceu, e com isso, os consoles ingressaram na disputa.



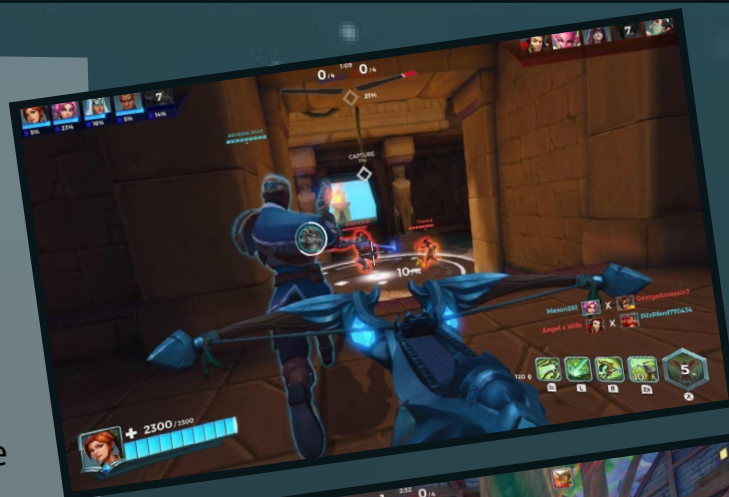
Dessa vez, chegou a hora do Nintendo Switch provar sua capacidade. Assim como em outras plataformas, o jogo será gratuito, mas já pode ser aproveitado por aqueles que adquirirem Paladins - Founder's Pack (Switch), disponível na eShop. Além do acesso antecipado, o pacote inclui todos os personagens jogáveis lançados até o momento, aqueles que ainda serão lançados, uma montaria e uma skin exclusiva para o personagem Fernando. Muito provavelmente, o pacote de fundador será removido da loja e substituído pelo Champions Pack depois de um tempo, assim como ocorreu na versão de PC.

Várias imperfeições (como telas de loading demoradas) da versão de acesso antecipado já foram corrigidas. Apesar da possibilidade do pacote de fundador não ser interessante para todo mundo, experimentar o jogo gratuito quando disponibilizado é uma ótima ideia, pois diferentemente do que muitos pensam, Paladins não é simplesmente um clone de Overwatch.

O visual e funcionamento do reino portátil

Um dos fatores que mais chamam atenção na versão de Nintendo Switch de Paladins é a forma com que os gráficos da versão de PC foram conservados. A arte cômica torna o serviço um pouco mais fácil, e leves borrões/eventuais simplificações de textura não são tão evidentes. Ainda assim, se trata de um ponto interessante principalmente pelo fato de que o frame rate do jogo raramente cai abaixo de 60 fps.

Quando o acesso antecipado foi ao ar, o título utilizava uma mecânica de resolução dinâmica que variava muito, e ocasionava borrões grandes, assim como no lançamento de Rocket League (Switch). O intuito era manter sempre o frame rate. Esse problema já foi corrigido, e





não ocorreu sequer uma vez comigo até o momento, mas infelizmente aqueles que tomarem gameplays gravados no lançamento como referência terão a impressão errada do visual do jogo.

Os mapas tem seu charme e alguns deles são bem memoráveis.

O mesmo ocorre com os personagens, apesar de alguns deles (ou pelo menos a habilidade deles) serem sim uma clara inspiração em personagens de outros jogos, como Lex em Gabriel Reyes (de Overwatch). Cada personagem tem sua história e personalidade, mas não espere nada tão desenvolvido quanto em Overwatch.

A maioria dos menus são bem similares aos da versão de computador, mas infelizmente menos responsivos. Isso ocorre principalmente na loja, provavelmente devido ao grande número de imagens de itens que o sistema tem de carregar para exibir. Não se trata de um incômodo, mas passar um tempo navegando na loja pode acabar demorando mais do que deveria.

Interatividade online

Por se tratar de um jogo que faz uso de internet em tempo integral dando as caras em um portátil, fiquei de certa forma preocupado com o que poderia experimentar. Felizmente, não tive problemas de conexão em momento algum, mas vale lembrar que a qualidade de conexão em MMOs é influenciada por muitos pontos específicos.

A disponibilidade de servidores brasileiros com toda certeza contribui para a conexão estável, e foram raras as vezes em que fiquei na fila por mais de sete minutos para encontrar uma partida. O cross-play com Xbox One torna possível jogadores do



Nintendo Switch entrarem em partidas com jogadores do console da Microsoft, e também contribui para o povoamento do servidor.

Através da seção "Social", é possível ver o perfil de amigos, além de convidá-los para o seu grupo. O game recompensa jogadores que entrarem em partidas em grupo com bônus de gold e experiência. É possível também criar salas privadas e customizar regras de jogo, função útil para quem pretende organizar partidas entre grandes números de amigos. Em geral, Paladins entregou uma qualidade de conexão perfeita até o momento, mas infelizmente não possibilita interligar o seu progresso do Nintendo Switch a uma conta Hi-Rez ou vice-versa, diferentemente do que acontece em **Fortnite** (Switch).



Glória em jogo

Inicialmente, o jogador é obrigado a jogar contra a inteligência artificial até o nível três para aprender o básico, considerando que não existe tutorial. Neste ponto, o jogador pode escolher entre dois modos de jogo:

Deathmatch

No modo Deathmatch, o jogador e seu time precisam acumular pontos e completar uma barra de progresso antes do time oposto para vencer. Para adquirir os pontos, os jogadores devem eliminar oponentes e manter o controle de um ponto posicionado no meio do mapa (estilo King of the Hill).



Siege

Em Siege, o jogador e seu time devem capturar um objetivo e então empurrar um carrinho até a base inimiga. Cada uma dessas ações conta como um ponto, e o time que alcançar quatro pontos primeiro vence. Neste modo, jogadores podem utilizar sua montaria para ir da base até um local desejado.



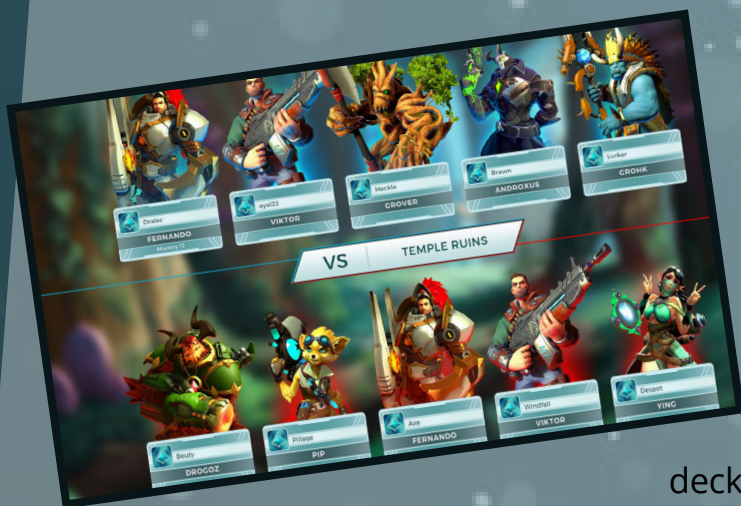
Training

O modo Training permite que o jogador experimente novas estratégias e builds em diferentes modos de jogo.



Como era de se esperar de um jogo do gênero, a composição do time deve se adaptar aos outros jogadores, ao modo, e quem sabe até ao mapa. Os campeões são divididos em quatro categorias: Front Line (responsáveis pela defesa do seu time), Damage (aqueles que realizam a maior parte do dano), Support (fornecem auxílio geral ao time) e Flank

(caçadores de oponentes vulneráveis). No total, são 36 personagens, cada um com sua própria arma, quatro habilidades e um ataque especial que precisa ser carregado antes de ser utilizado. Novos jogadores começam com cinco personagens padrões desbloqueados, e podem testar quatro outros campeões através de uma rotação que muda a cada duas semanas.



Para desbloquear novos personagens, o jogador precisa gastar uma quantia significativa de gold ou um valor em cristais (o cash do jogo). Vários fatores determinam a quantia de gold que o jogador ganhará após uma partida, como eficiência e resultado. Campeões ganham níveis conforme utilizados (ou por uma troca de gold), e assim podem utilizar novos talentos e montar novos decks de cartas. Ambas as mecânicas mudam

significativamente a forma com que um campeão influencia a batalha, e podem resultar em formas bem diferentes de utilizar cada personagem.



Durante o jogo, o jogador pode acessar uma loja de itens em sua base. Nessa loja de itens, é possível customizar ainda mais o seu personagem em tempo real, através da compra de diferentes upgrades de defesa, utilidade, cura ou ataque. Para comprar esses itens, o jogador faz uso de uma moeda denominada "créditos", adquirida também em tempo real, conforme sua eficiência no campo de batalha. O jogador tem também a opção de ativar um modo de compra automática de itens. Porém, a probabilidade de que ele vá ter desvantagens no modo competitivo, por exemplo, é grande. Essas três mecânicas de customização de jogo (talentos,

cartas e itens) são o que torna Paladins um jogo complexo e o diferenciam do estilo de jogo de Overwatch. Existe também o modo Ranked, que só se torna disponível após o jogador alcançar o nível 15 e ter pelo menos 14 campeões



desbloqueados. Basicamente, se trata de um Siege com divisão de patentes, regras adicionais de seleção de personagem e recompensas no final da temporada. No título, não existe chat por voz ou texto. Jogadores podem se comunicar com o seu time somente através do uso das setas do Joy-Con, que permitem escolher entre mensagens pré-criadas pelo jogo.

Se você está inseguro(a) com os controles, já pode se acalmar. O jogo não faz uso de motion aiming, mas o aim assist de Paladins faz com que seja confortável mirar e controlar o personagem ao mesmo tempo. E se você preferir, pode até jogar em terceira pessoa apertando a seta para cima.



Cristais, limitações visuais e customização de configurações



Os campeões de Paladins se preocupam também com a aparência. Existem diversas maneiras de adquirir itens visuais como montarias e skins dentro do título, mas alguns desses itens só podem ser adquiridos através do uso de cristais (cash). Certas vezes através da compra de loot boxes, e em outras por aquisição direta ou pelo adquirir e progredir de um Battle Pass.

Em Paladins, o Battle Pass funciona de maneira muito similar ao de Fortnite. Após comprar o passe, o jogador ganha direito a vários cosméticos especiais conforme evolui o nível do passe na temporada. O grande problema é que boa parte das customizações visuais de Paladins não podem ser adquiridas com gold, mas somente cristais. Por mais que o jogador ganhe

alguns cristais através dos brindes de login diário, a quantia é pequena demais em comparação ao preço de um Battle Pass ou até mesmo de um baú limitado.

Existe um outro tipo de customização que, por sorte, acaba por ser mais amplo que a customização visual, e pelo menos não exige gold e nem cristais do jogador: a customização de configurações. O Paladins permite que usuários customizem desde opções como FOV (field of view) e modo de som (caixas ou fone de ouvido) até a intensidade do aim assist e os controles de personagens específicos. Desta forma, fica mais fácil com que usuários encontrem sua forma ideal de jogar.


Experimente. Compre? Talvez.



Se você nunca jogou Paladins antes, provavelmente deve esperar até que a versão gratuita seja disponibilizada. Enquanto a compra do Founder's Pack vale a pena devido ao grande número de personagens do jogo, você não será livrado de gastos adicionais como o Battle Pass, loot boxes e itens visuais. A verdade é que não existem benefícios significativos ao adquirir o pacote, além do acesso antecipado, a disponibilidade de todos personagens desde o começo e o suporte aos desenvolvedores.

O ritmo com que Paladins cresceu desde o seu início é respeitável, e o título conquistou até mesmo um bom cenário de eSports. Somando gratuidade

a mecânicas interessantes, o jogo tem tudo para crescer cada vez mais.

A versão de Nintendo Switch é atraente especialmente por se tratar de uma boa experiência portátil, com um bom uso do rumble HD, disponibilidade de salvar replay, frame rate estável e bonito visual. Sem dúvida alguma, será possível investir centenas de horas no título. Ainda assim, é importante lembrar que você não precisa pagar para experienciar isso tudo. Ou pode até mesmo investir o dinheiro que gastaria com o pacote de fundadores em cosméticos nos personagens que realmente gosta, ao invés de simplesmente ter todos eles em mãos. 



Prós



Contras

- Grande variedade de heróis e builds possibilita que cada jogador encontre seu playstyle ideal;
- Gráficos bem manejados e adaptados;
- Frame rate estável;
- Interatividade online funcional;
- Controles bem implementados;
- Sistema de progressão bem estipulado;
- Gratuito.

- Necessidade de grande dedicação dos desenvolvedores ao balanceamento do jogo;
- Necessário o uso de cristais (cash) para adquirir boa parte dos cosméticos;
- Impossibilidade de vincular progresso a uma conta Hi-Rez;
- Audio desregulado.

Paladins Founder's Pack (Switch)

Desenvolvedor Hi-Rez Studios

Gênero first-person shooter

Lançamento 12 de Junho de 2018

Nota **8.5**

por Paulo Vinicius

Revisor: Vinícius Rutes
Diagramador: Luana Miguel

SWITCH

3DS

CAPTAIN
TOAD
TREASURE TRACKER

Captain Toad: Treasure Tracker — carismático, desafiador e híbrido

Dizem que jogos são como o vinho: com o passar dos anos desde o lançamento, os que são de excelência se fortalecem, se “refinam”, enquanto os ruins, podemos dizer que “azedam” cada vez mais. O caso de **Captain Toad: Treasure Tracker (Switch)** é o mais positivo possível. Mesmo após quase 4 anos desde o seu lançamento para Wii U, é extremamente positivo ver que a Nintendo criou um jogo que poderá ser primorosamente aproveitado com o passar dos anos pela sua qualidade e desafio.

Nem todo herói sabe pular



Inicialmente, *Captain Toad: Treasure Tracker* foi classificado como uma ramificação de **Super Mario 3D World (Wii U)**, sendo um jogo de plataforma e aventura simples e com premissas compreendidas por qualquer um. Entretanto, com seu relançamento em 2018 para 3DS e Switch, os desenvolvedores, de certa forma, apagaram os laços com o 3D World, já que não está presente em nenhuma das duas plataformas, e, aparentemente, desejaram atualizar a versão.



O jogo continua o mesmo, basicamente. Toad, a princípio, tem que salvar Toadette do corvo Wingo, e a narrativa brinca com essa ideia de um salvando o outro, uma vez que há a inversão dos papéis com o desenvolver da trama dos dois cogumelinhos. Os mais de 70 níveis são mantidos e divididos em quatro livros para facilitar a busca pelo jogador.

É bom ver que Toad e Toadette têm características diferentes dos principais personagens de jogos de plataforma. Como estamos acostumados a jogar **Donkey Kong ou Super Mario**, temos a ideia de que pular em um jogo assim é essencial – mas *Treasure Tracker* nos mostra o contrário. Como os dois cogumelos não podem pular e são relativamente lentos – mesmo correndo –, o game consegue tornar pequenas ações recompensadoras e mostra o desafio enfrentado pelos dois, conseguindo gerar o reconhecimento das personagens, até então secundárias, com êxito.

Os puzzles são, no geral, inteligentes e exigem o raciocínio do jogador, mas apenas se ele estiver interessado em coletar todos os diamantes e cumprir a missão especial. Cada fase contém três diamantes escondidos, além da estrela no final, que podem fazer com que o jogador gaste muitos minutos (horas, talvez?) até descobrir uma maneira de encontrá-los em desafios mais complexos. Além disso, objetivos secundários estendem a jogatina, como encontrar o cogumelo dourado ou completar uma meta de moedas, por exemplo.



Essa dosagem entre fácil e complicado é positiva, principalmente porque torna o jogo apreciável para todos os públicos. Crianças podem jogar Captain Toad: Treasure Tracker sem problemas, e caso pessoas mais velhas sintam vontade de tentar também, elas podem ter a certeza de que não irão se arrepender, uma vez que níveis mais avançados, como os do livro 3, são extremamente trabalhosos, caso o objetivo seja completar o jogo 100%.

Como Charlie Chaplin

É interessante perceber que *Treasure Tracker* não utiliza uma sentença sequer para expressar os acontecimentos da narrativa – praticamente um cinema mudo. Claro, é uma premissa bem simples: o jogador tem que completar o nível e resgatar seu parceiro ou parceira. Porém, a maneira que isso é executado pelo game merece uma atenção especial.

Apenas gestos e sons suaves são necessários para construir um padrão narrativo simples, inclusive já usado diversas vezes, mas que consegue cativar, principalmente por se tratar de dois personagens que conseguem brilhar com o material que possuem – seja pela qualidade aplicada pelos desenvolvedores ou pelo cuidado em transformá-los em símbolos de fofura e adoração do público.



No entanto, sabemos que o forte de *Captain Toad: Treasure Tracker* não é a história, como entendemos a importância narrativa em jogos como **Wolfenstein II: The New Colossus**, mas sim o cuidado minimalista aplicado em mais de 70 níveis extremamente bem feitos e, por incrível que pareça, cada um exclusivamente único – evitando que a experiência do jogador se torne repetitiva.



Para isso, a variação dos níveis tem destaque no jogo. Além das fases de plataformas propriamente ditas, que são a maioria, Captain Toad e Toadette têm que enfrentar chefes, como dragões e o Wingo, atravessar áreas com um carrinho de mineração atirando nabos nos inimigos e completar bônus alternativos para ganhar moedas. Wingo é um vilão fraco, justamente pela estrutura do jogo, mas não é um grande problema, já que o maior interesse do jogador é completar os obstáculos oferecidos que são, sem dúvidas, o destaque de Treasure Tracker.

Toadalmente Aventureiro

Da mesma forma que as moedas estão presentes em **New Super Mario Bros. 2 (3DS)**, em Captain Toad não é diferente. Temos bônus temáticos focados em coletar moedas e grande parte dos níveis estão repletos delas. Porém, a sensação é de que tais moedas não têm muita utilidade.

Na teoria, quando o jogador junta 100 moedas, ele ganha uma vida extra. Entretanto, como o jogo te recompensa com vidas muito facilmente, justamente por ser focado na exploração, não há uma grande preocupação em juntá-las, apenas quando a missão secundária estabelece uma meta de coleta – que não ocorre com muita frequência. Por que não adicionar roupas alternativas vendidas por moedas ou níveis desbloqueados apenas pela troca dessas? Toad é um caçador de tesouros sem valor, então?



Para tantos bônus, temos variações positivas que estendem a jogatina. Para começar, o bônus Pixel Toad, que é jogável em alguns níveis depois que o jogador termina a fase, está disponível para a versão de Wii U apenas com o uso de amiibo específicos. Felizmente, as novas versões não requerem o uso do acessório para o extra de esconde-esconde do boneco 8-bit de Toad escondida no mapa. Mummy-Me é igualmente divertido, se tratando de um pega-pega com o objetivo de fugir da múmia enquanto o jogador coleta a maior quantidade de moedas possível.



Os níveis que requerem Power-ups são agradáveis também. As fases que apresentam a Double Cherry, que cria um clone que imita seus movimentos, são desafiadoras e inteligentes, principalmente quando o objetivo final é completá-las com todos os clones vivos. Além da cereja, a Super Pickax também marca presença em muitos níveis que exigem uma percepção rápida de onde escavar.

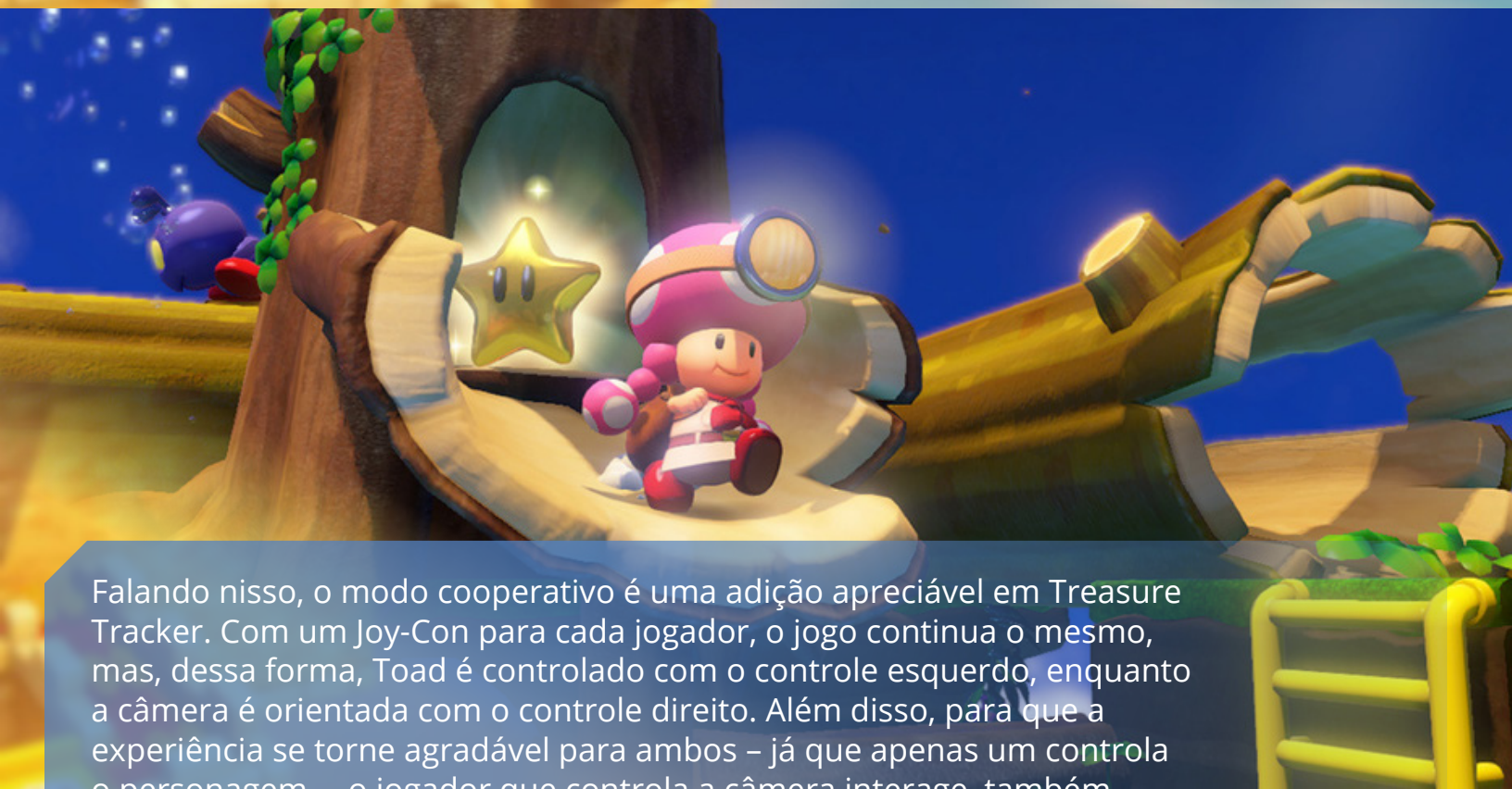
A versão definitiva dos exploradores

É impossível não mencionar as mudanças feitas para que essa versão chegasse ao Switch. Como o jogo foi primeiramente desenvolvido para Wii U, com o uso de recursos do GamePad como a tela touch screen e a interação de voz, foi questionado se realmente seria decente lançá-lo para o híbrido da Big N. Felizmente, essa nova versão é extremamente bem estruturada para o novo console e, por mais estranho que pareça, entrega duas experiências particulares – tanto no modo portátil como conectado ao dock.



A princípio, a jogatina no modo dock é a mais bonita ao comportar uma resolução de 1080p e 60 FPS. Sim, é visualmente colorido, polido e com seu charme. Porém, a experiência com os Joy-Con conectados no grip ou usando o Pro Controller não é adequada. A solução encontrada para substituir as interações com o touch screen foi utilizar os motion controls com uma mira direcionada para a tela. Por mais que funcione, com a configuração dos controles citados não parece ser a melhor maneira de jogar.


Para isso, a maneira recomendada é utilizar um Joy-Con em cada mão, o que dá mais liberdade para mirar nos alvos com o controle direito – que possui a funcionalidade de “pontaria” na tela. Assim, consegui progredir no jogo sem muitas dificuldades com o controle da câmera, que é fundamental nesse jogo, e tive experiências bastante positivas jogando na televisão a respeito dos modos alternativos, incluindo o Co-op.



Falando nisso, o modo cooperativo é uma adição apreciável em Treasure Tracker. Com um Joy-Con para cada jogador, o jogo continua o mesmo, mas, dessa forma, Toad é controlado com o controle esquerdo, enquanto a câmera é orientada com o controle direito. Além disso, para que a experiência se torne agradável para ambos – já que apenas um controla o personagem –, o jogador que controla a câmera interage, também, com os objetos e tem a habilidade de lançar rabanetes nos inimigos, tornando a experiência bem divertida e interativa, mas que de certa forma tira um pouco do desafio que o jogador teria jogando sozinho.

Além do mais, o modo portátil diminui a resolução para 720p, mas isso não atrapalha. Como o Switch possui a funcionalidade touch screen, a experiência se assemelha muito à jogatina no GamePad. É agradável, intuitivo e se diferencia do modo anteriormente citado neste aspecto, um ponto positivo de qualidade e cuidado com os dois modos disponíveis para o jogador.

Para atribuir mudanças desde o seu primeiro lançamento em 2014, foram adicionadas quatro fases temáticas de **Super Mario Odyssey (Switch)** que são inspiradas no Luncheon, Wooded, Sand e Cascade Kingdom. São bons níveis, mas que são rapidamente concluídos e eu não acredito que tenha sido realmente necessário a remoção dos outros quatro níveis inspirados no Super Mario 3D World, presentes na versão de Wii U.

Em síntese, Captain Toad: Treasure Tracker consegue cumprir sua proposta e entrega um prato cheio de níveis e atividades que estimulam a volta do jogador. O trabalho carismático das personagens em entreter on the go é, sem dúvidas, convincente e funciona muito bem em todos os modos oferecidos pelo Switch. Por mais que houveram oportunidades para incrementar o uso das moedas e adicionar mais novidades ao game, isso não tira o brilho de Toad e Toadette em torná-los agradáveis e quase uma obrigação para quem não teve a oportunidade de jogá-los anteriormente no Wii U. 



Prós

- Port não prejudicou a jogabilidade nem a qualidade;
- Grande quantidade de puzzles disponíveis;
- Personagens cativantes e únicos;
- Apreciável por todas as idades;
- Modo Co-Op intuitivo e divertido;
- Bônus Pixel Toad não requer mais o uso de amiibo específicos;
- Funciona bem tanto no modo portátil quanto ligado à TV.



Contras

- Moedas não possuem muitas utilidades;
- Experiência com o Pro Controller ou com o grip não é agradável;
- Sem uma quantidade significativa de novidades desde a versão de Wii U;
- Remoção de níveis inspirados no Super Mario 3D World.

Captain Toad: Treasure Tracker (Switch)

Desenvolvimento: Nintendo

Gênero: Action Puzzle

Lançamento: 13 de julho 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 Renan Rossi**Revisão: Vinícius Rutes Henning
Diagramação: Leonardo Villas*

[Top 10] Os melhores games de Dragon Ball em plataformas Nintendo

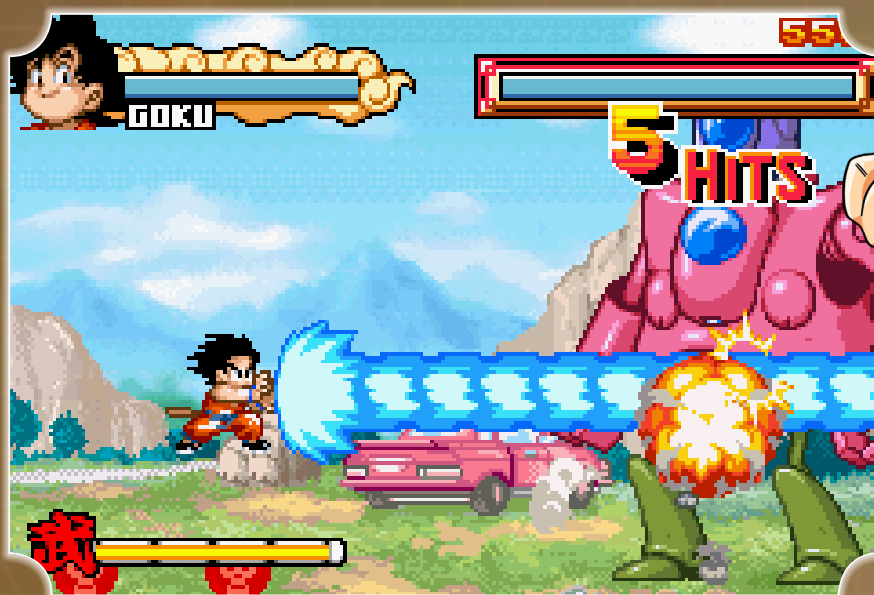
O céu resplandece ao redor de Dragon Ball quando avaliamos a relação da série com a Nintendo. Fenômeno indiscutível, a aventura de Goku ganhou o mundo através dos mangás e animes, sendo até hoje sucesso absoluto com diversos produtos derivados, entre eles títulos marcantes para os videogames. Do NES ao Switch, separamos dez jogos considerados os melhores ou mais importantes nessa parceria (ainda sem contar **Dragon Ball FighterZ**, previsto para o final de setembro). Prepare-se para uma lista com poder de mais de oito mil!

10. Dragon Ball Advanced Adventure



Uma ótima adição ao catálogo do GBA foi **Dragon Ball Advanced Adventure**, lançado em 2004, com jogabilidade estilo *beat'em up* em 2D, elementos de plataforma e um sistema “um contra um” durante os combates contra chefes. A história abordava todo o arco de Goku criança em suas primeiras aventuras em busca das esferas do dragão.

Goku podia executar vários movimentos, além voar na nuvem voadora, bater com o bastão mágico e usar o Kamehameha nos inimigos. Apesar de distorcer alguns pontos da história original, o game seguia um ótimo ritmo dentro de seu gênero, com o ponto mais alto sendo o famoso Torneio de Artes Marciais. Ainda era possível liberar 30 personagens para jogar no modo torneio ou repetir a história no controle de Kuririn. Os *sprites* dos guerreiros e a ambientação de jogo se aproximavam muito da arte do mangá e do anime.



09. Dragon Ball: Shenron no Nazo



Lançado em 1986, foi o primeiro da série Dragon Ball produzido pela Bandai (hoje Bandai Namco) e também o primeiro a chegar numa plataforma da Nintendo. **Shenron no Nazo**, que em português significa “O Enigma de Shenlong”, chegou aos EUA sob o nome “Dragon Power”. Tratava-se de um jogo com exploração em perspectiva superior, semelhante a **The Legend of Zelda** (NES,

1986), no qual controlávamos Goku enfrentando inimigos por diversos cenários, além de batalhas contra chefes em perspectiva 2D *side-scrolling*.

O enredo seguia o mangá original até a primeira aparição de Shenlong na saga do vilão Pilaf. Depois, uma história própria com elementos distintos, de batalhas contra o Chefe Coelho até uma viagem interplanetária na busca pelas esferas do dragão. A versão americana alterou diversos aspectos do game original, modelando Goku para que ficasse parecido com um lutador de kung-fu. Mestre Kame, Yamcha e Bulma também eram bem diferentes, assim como as esferas, chamadas de *Crystal Balls*.

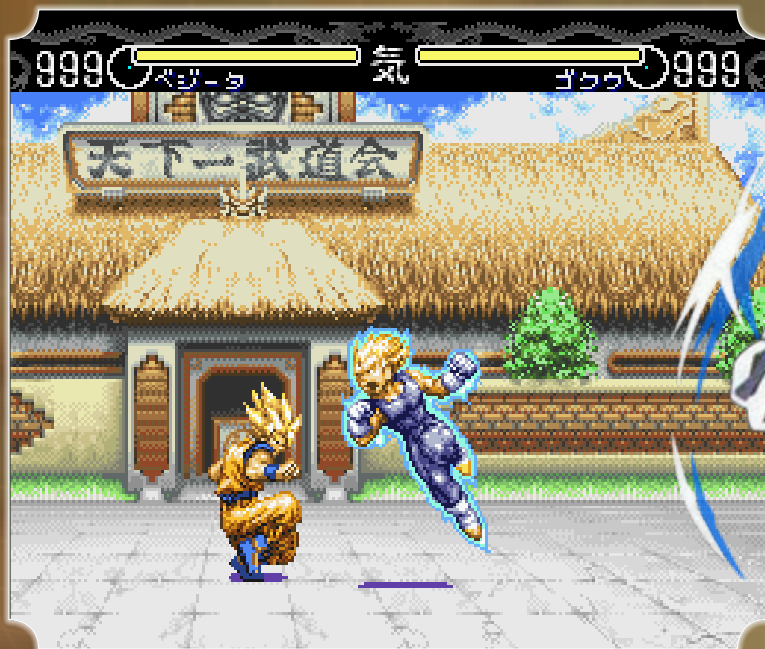


08. Dragon Ball Z: Hyper Dimension



O SNES recebeu três ótimos títulos de luta da série **Super Butōden**, mas seu ápice ocorreu em *Dragon Ball Z: Hyper Dimension*, o último a chegar ao console, lançado em 1996. Em termos gráficos, é um dos títulos mais bonitos do aparelho. Todos os elementos da série *Butōden*, como o modo Tournament e as batalhas no chão ou no ar, estavam no game, assim como um modo história que abrangia do final da saga Freeza até a saga Kid Buu.

Hyper Dimension focava o enredo de modo dinâmico, dando ênfase a diversos personagens controlados durante a campanha. Um cenário iniciado com Piccolo, por exemplo, podia terminar com a trama voltando-se para Goku, que seria o personagem a ser controlado na próxima luta. Outro recurso que chamou atenção foram os desperate moves, ataques superpoderosos que podiam ser lançados quando o personagem estava prestes a ser derrotado.



07. Dragon Ball Fusions



Lançado em 2016, **Dragon Ball Fusions** (3DS) trouxe uma experiência até então não vista nas plataformas da Nintendo: a customização de avatares. Tal mecânica o tornava mais próximo dos RPGs ocidentais nos quais era possível alterar inúmeras características. Unindo diversas linhas temporais do mangá e anime, o game era um prato cheio para interações jamais imaginadas, como por exemplo o Goku criança do primeiro arco em contato com Bulma e Trunks da saga Super.

Junto a uma campanha longa e repleta de interações entre as linhas temporais, o principal elemento do jogo estava nas fusões de personagens durante as lutas, que possibilitavam uniões inéditas e características únicas de combate. Além das já conhecidas formas, como Gotenks ou Vegeto, presentes nas histórias originais, também havia como fundir Piccolo com Kuririn (Prillin), Tensinhan com Yamcha (Tiencha) e até mesmo unir vários personagens em uma única forma.



06. Dragon Ball Z: Super Saiyan Densetsu



A chegada da série ao SNES ocorreu em grande estilo em 1992 com **Dragon Ball Z: Super Saiyan Densetsu**. No entanto, o título em estilo RPG com sistemas de nível e combates através de cartas especiais deu as caras apenas no Japão. Ele era um remake de outros dois jogos lançados para NES: **Dragon Ball Z: Kyoshu! Saiyan** e **Dragon Ball Z II: Gekishin Freeza**.

Os combates incluíam o uso de símbolos e cartas (cinco por batalha, geradas aleatoriamente), divididas entre cartas de ataque normal, forte, Forças Especiais Ginyu e cartas de Ki para o uso de habilidades especiais. O game seguia a linha de história do mangá, passando pelas sagas Vegeta, Namekusei e Freeza, com exploração em câmera superior por diversos cenários e vilarejos. Outros personagens, como Mestre Kame e o Grande Patriarca, auxiliavam no fortalecimento da equipe, que podia contar com Goku, Piccolo, Gohan, Kuririn, Yamcha, Tenshinhan, Chaos, Dendê, Vegeta, Nail e Capitão Ginyu.



05. Dragon Ball Origins



Como o próprio título já diz, **Dragon Ball Origins** foi um resgate aos arcos iniciais da história, totalmente adaptado à tela de toque do DS. Lançado em 2008, o game revive a busca pelas esferas do dragão num gênero ação/aventura em que o jogador controla Goku por cenários que expandem-se pelas duas telas do portátil. A jogabilidade era muito semelhante a de **The Legend of Zelda: Phantom Hourglass** (DS, 2007), com muitos dos movimentos de Goku executados pela *Stylus*.

Uma adição interessante foi a participação de Bulma como acompanhante e elementos de RPG para o fortalecimento de ataques. Além disso, alguns cenários permitiam o uso da nuvem voadora em missões de perseguição, assim como combates com o bastão mágico. Figuras colecionáveis dos personagens da série podiam ser encontradas no decorrer da campanha e trocadas com outros jogadores via *wireless*.



04. Dragon Ball Z: Extreme Butōden



A pancadaria rolou solta no 3DS com **Dragon Ball Z: Extreme Butōden**, lançado em 2015, trazendo de volta a estrutura com visão 2D de batalhas “um contra um” já conhecidas da série Butōden. A novidade é que era possível batalhar em equipes formadas por lutadores e personagens de suporte. O sistema de combos recebeu uma opção de cancelamento que permitia encaixar mais ataques em sequência, além das famosas habilidades especiais.

Juntamente com os modos *Battle*, *Tournament* e a oferta de mais de cem personagens, havia o modo *Z Story* que dava autonomia para que o jogador escolhesse seguir o caminho dos heróis ou dos vilões em diversas batalhas marcantes entre as sagas Saiyan e Kid Buu, assim como o *Adventure Mode*, com uma campanha repleta de missões para coletar as esferas do dragão supremas. Em 2016, o game ainda recebeu uma atualização que permitiu o crossplay para batalhas locais ou *on-line* com jogadores de **One Piece: Great Pirate Colosseum** (3DS).



03. Dragon Ball Z: Supersonic Warriors



Dragon Ball Z: Supersonic Warriors trouxe ao GBA mais um título da série focado nas lutas entre os guerreiros Z. Graficamente, o game apresentava efeitos visuais belíssimos e jogabilidade precisa. Seu modo história abrangia as três principais sagas do mangá: Freeza, Cell e Majin Buu. O diferencial estava nas linhas alternativas de jogo. Além das campanhas canônicas, era possível seguir histórias únicas de treze personagens, cada uma com sua perspectiva dos fatos. Ao terminá-las, o jogador recebia pontos que podiam ser utilizados para habilitar novos heróis.

Para completar a experiência, o game trazia os modos *Challenge*, *Z Battle* e *Free Battle*, variações de jogo que permitiam entrar em combates por equipe, lutar para aumentar o ranking dos personagens ou treinar para aprimorar habilidades. O Cabo Game Link ainda abria espaço para partidas multiplayer com outros donos de GBA, o que aumentava bastante o fator *replay*.



02. Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3



O arco Budokai Tenkaichi ficou marcado pela enorme variedade de personagens jogáveis, modos de jogo e jogabilidade cativante repleta de combos e sequências poderosas. Seu terceiro título, **Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3**, chegou ao Wii em 2007 adaptando parte da experiência aos controles de movimento. O Wiimote podia ser utilizado durante sequências animadas, embora também fosse possível jogá-lo com o *Classic Controller* ou com o controle de GC.

Ao todo, eram 161 personagens jogáveis, vários deles criações específicas, a exemplo das formas *Great Ape* acessíveis nos cenários noturnos com lua cheia. Personagens de outras obras de Akira


Toriyama, como Arale do mangá *Dr. Slump*, também deram as caras. O título ainda apresentava o *Battle Replay*, modo no qual o jogador podia salvar as partidas em um cartão SD para assistir novamente mais tarde. A versão de Wii foi a primeira de toda a série *Dragon Ball* a oferecer partidas *on-line* com sistema de ranqueamento.



01. Dragon Ball Xenoverse 2



Muito aguardada pelos donos de Switch, a versão de **Dragon Ball Xenoverse 2** levou um tempo para chegar ao console híbrido (2017), mas teve ótima repercussão ao introduzir o público nintendista no universo *on-line* que permite a interação de até 300 jogadores num único servidor. O título segue uma campanha relacionada à patrulha do tempo para proteger o passado e o futuro dos acontecimentos, cabendo ao jogador tomar decisões que podem mudar os rumos da história.

A cidade principal, Conton City, oferece diversas interações entre os jogadores, como batalhas em grupo contra grandes vilões, compra de itens e disputas *player vs player*. Também há um modo multiplayer *off-line* para partidas locais. Assim como em Dragon Ball Fusions, é possível customizar o personagem, a árvore de habilidades e aprender vários movimentos de luta. Tudo isso com a possibilidade de jogar na TV ou em qualquer lugar através da portabilidade do Switch. 



por *Farley Santos*

Revisão: *Luigi Santana*
Diagramação: *Bruno Carneiro*

HOLLOW KNIGHT

dicas para sobreviver aos perigos de Hallownest

Hollow Knight é um metroidvania que chama a atenção com seu belíssimo visual desenhado à mão que lembra um desenho animado macabro. Mas por trás dessa ambientação, há um jogo difícil e repleto de pequenos detalhes — explorar o mundo de Hallownest pode ser bem tenso e complicado. Pensando nisso, separamos algumas dicas para tornar a jornada de Hollow Knight mais agradável.

Encontre e atualize os mapas

Hollow Knight, ao contrário de outros jogos do gênero, utiliza um sistema diferente na construção de mapas. Para obter o esquema de alguma região, precisamos comprá-lo do cartógrafo Cornifer — o detalhe é que o personagem precisa ser encontrado em algum lugar da área. Por sorte, ele deixa pistas: páginas espalhadas pelo chão indicam que ele está próximo, e é possível ouvir ele cantando. Sendo assim, fique atento a esses detalhes. Depois que o chefe da área é derrotado, Cornifer vai embora do local e o mapa pode ser comprado na loja.

Para atualizar o mapa, compre o item “Mapa e Pena” na loja de Cornifer em Dirtmouth e descanse em algum dos vários bancos espalhados pelo jogo. Para mostrar o marcador do herói no mapa, equipe o artefato “Bússola Caprichosa”. Por fim, é possível abrir o mapa das proximidades ao segurar o botão L, sendo que dois toques rápidos no botão abrem o mapa completo.



Utilize os marcadores no mapa e faça anotações

O mundo de Hallownest é extenso e é muito fácil esquecer onde ficam tesouros e pontos inicialmente inalcançáveis. Para ajudar na tarefa, é possível colocar marcadores no mapa. O primeiro passo é comprá-los na loja de Cornifer em Dirtmouth, depois basta abrir o mapa completo e colocá-los nos pontos desejados. Existem vários tipos de marcadores, o ideal é usar categorias diferentes para elementos específicos: o dourado pode indicar tesouros, já o vermelho algum obstáculo, e assim por diante.



Mas, mesmo assim, somente os marcadores podem não ser suficientes. Sendo assim, uma alternativa é fazer anotações em algum elemento externo ao jogo. Outra opção é utilizar o recurso do Switch que permite tirar fotos. Dá um pouquinho de trabalho, contudo vai ajudar bastante na jornada.

Explore quando estiver perdido

Hollow Knight tem progressão aberta e é comum não saber exatamente qual é o próximo passo. Quando estiver perdido, abra o mapa e procure passagens ainda não visitadas completamente, é bem capaz que a aventura continue em algum desses pontos. As anotações, marcações e fotos tiradas anteriormente podem ajudar nesses momentos. Também fique atento aos cenários: algumas passagens e entradas podem ser difíceis de ver em um primeiro momento, vasculhe minuciosamente cada canto.



Reinicie o jogo para sair de situações difíceis ou para viajar rapidamente



Hollow Knight salva automaticamente o progresso da aventura. Já os bancos espalhados pelo mundo funcionam como ponto de renascimento e também como ponto de início ao carregar um arquivo. Sendo assim, é possível utilizar esses dois detalhes para facilitar algumas coisas sem penalidade. Caso você esteja em alguma situação complicada e com pouca vida, basta sair para o menu principal e recarregar o arquivo — você recomeçará no último banco visitado com todo o progresso intacto. Esse truque também é bem útil para navegar mais rapidamente pelo mundo: em vez de andar de volta para algum banco, basta recarregar o arquivo. Por fim, essa dica também funciona para evitar que Amuletos quebráveis, como Força Frágil/Fragile Strength, sejam destruídos.



Mude os artefatos de acordo com a situação

Os Artefatos (Charms) são itens que concedem vantagens ao herói. Os efeitos são variados: aumentar a velocidade de movimentação, diminuir o custo de Alma para realizar feitiços, atacar inimigos ao ser atingido e mais. A configuração de Artefatos só pode ser alterada quando o protagonista está sentado em algum banco.





O herói conta com encaixes para colocar os Artefatos, e cada um desses itens tem um custo para poder ser equipado. No começo da aventura há somente três encaixes e é possível aumentá-los ao realizar tarefas pelo mundo. Caso deseje, é possível equipar um Artefato mesmo sem ter encaixes suficientes por meio da Sobrecarga (Overcharm). Para isso, tente ativar um Artefato repetidas vezes até que ele seja forçadamente equipado. É uma boa maneira de receber os efeitos de um Artefato poderoso, porém há um grande revés: você recebe o dobro de dano enquanto estiver no estado de Sobrecarga.





Sempre altere a configuração de Artefatos de acordo com a situação. Algumas recomendações:

-  Exploração: Bússola Caprichosa/Wayward Compass (indica localização no mapa), Ganância Frágil/Fragile Greed (os inimigos derrubam mais dinheiro), Apanhador de Almas/Soul Catcher (recebe mais Alma ao acertar os inimigos), Enxame de Colecionadores/Gathering Swarm (o dinheiro é coletado automaticamente), Pedra do Xamã/Shaman Stone (aumenta a potência dos feitiços);
-  Combate: Espinhos da Agonia/Thorns of Agony (acerta inimigos ao ser atingido), Longnail (aumenta o alcance do ferrão), Carapaça Robusta/Stalwart Shell (aumenta o tempo de invencibilidade após ser atingido), Carapaça de Baldur/Baldur Shell (cria uma barreira que protege o herói enquanto ele executa o Foco), Foco Rápido/Quick Focus (aumenta a velocidade de execução do Foco).



Fique atento aos sons e barulhos



O mundo de Hallownest é repleto de perigos brutais e qualquer deslize pode ser fatal. Uma dica para sobreviver é ficar atento aos sons: resmungos de inimigos ficam cada vez mais altos quando eles se aproximam e alguns personagens pacíficos também fazem barulhos, como os Grubs aprisionados. O cenário também dá dicas sonoras, como partes quebráveis do chão que rangem quando passamos por elas. Por fim, muitos ataques dos chefes são precedidos de algum grito ou murmúrio.



Compre a lanterna assim que possível

Na loja de Dirtmouth é possível comprar uma lanterna. Ela é bem cara, mas vale a pena: existem várias partes bem escuras no mundo, algumas delas praticamente sem luz alguma. A probabilidade de você acabar em um desses lugares cedo é bem alta, logo é melhor ir prevenido.



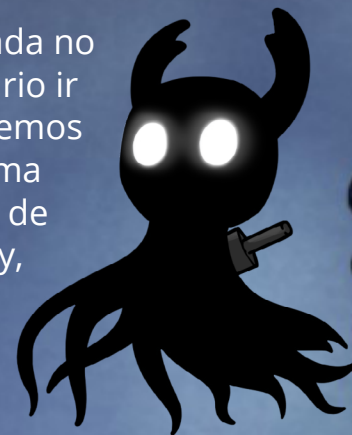
Obtenha desconto na loja de Leg Eater

Um vendedor chamado Leg Eater vende alguns Amuletos poderosos do tipo “frágil” que se quebram quando o protagonista morre. Caso você esteja com o Amuleto Marca do Defensor/Defender’s Crest ao interagir com ele, todos os itens da loja estarão com 25% de desconto, inclusive o serviço de reparo.



Chame sua sombra de volta

Ao morrer em Hollow Knight, uma sombra maligna do herói é criada no local da morte. Para recuperar todo o dinheiro perdido, é necessário ir até o lugar e derrotar a criatura. Acontece que muitas vezes morremos em locais complicados, o que torna difícil recuperar o dinheiro. Uma alternativa a esse problema está em uma casa no extremo direito de Dirtmouth. Após destrancá-la com uma Chave Simples (Simple Key, pode ser comprada na loja da cidade), é possível usar um Ovo Rançoso (Rancid Egg) para chamar a sombra de volta. Esses ovos podem ser encontrados por todo o mundo, porém a quantidade é limitada — utilize-os somente em situações de necessidade.







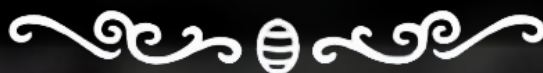
Domine as batalhas

O combate de Hollow Knight parece bem simples por causa da pequena quantidade de movimentos disponíveis. No entanto os confrontos são bem difíceis e intensos, pois os inimigos usam ataques ágeis e a janela de invencibilidade do herói após ser atingido é bem pequena.



Confira algumas dicas para se dar bem nas batalhas:

-  A principal maneira de ataque do protagonista são golpes com o Ferrão (Nail), uma pequena lâmina que lembra uma espada. Não é possível atacar rapidamente em sequência com a arma, sendo assim, dose os golpes e atinja os inimigos nos momentos certos. Tentar atacar descuidadamente normalmente significa receber dano;
-  Observe com cuidado os padrões de ataques dos inimigos e identifique aberturas para conseguir golpear no momento correto. Cada oponente exige estratégias diferentes, atacar de qualquer jeito pode significar morte, principalmente quando enfrentando grupos;
-  Domine o ataque para baixo no meio do pulo. Quando ele acerta, o herói é lançado para cima, o que permite atacar novamente. Além disso, muitos inimigos são vulneráveis a ataques vindos de cima. O porém vem do fato de que esse é um ataque difícil de acertar o tempo, treine o máximo que conseguir;
-  Abuse dos feitiços que consomem Alma. Dois, em especial, são muito úteis: Espírito Vingativo (Vengeful Spirit) lança um projétil poderoso e é ideal para acertar inimigos distantes, já Mergulho Desolado (Desolate Drive) deixa o herói invencível por alguns poucos momentos. As versões melhoradas desses feitiços podem ser devastadoras.



Derrotando os chefes

Os confrontos contra os mestres de Hollow Knight são bem complicados. Os grandes monstros são poderosos, usam ataques complexos, se movem rapidamente e normalmente contam com várias fases. Por conta disso, algumas dessas batalhas podem ser bem frustrantes e difíceis. Confira algumas estratégias para acabar com os chefes:



- 👁️ Observe muito atentamente os padrões de ataques dos chefes e abuse da investida para escapar de golpes;
- 👁️ Respire fundo e tente várias vezes. Ataque com cuidado e tente dominar ao máximo as habilidades do protagonista;
- 👁️ Altere o seu conjunto de Amuletos de acordo com o chefe. Alguns mestres atacam muito rápido e não há tempo para recuperar a vida, nesses casos utilize Amuletos focados no ataque, como Pedra do Xamã/Shaman Stone (aumenta poder dos feitiços), Força Frágil/Fragile Strength (aumenta o poder de ataque) e Ferrão Longo/Longnail (aumenta o alcance do Ferrão). Uma configuração defensiva interessante é Carapaça Robusta/Stalwart Shell (aumenta o tempo de invencibilidade após ser atingido), Carapaça de Baldur/Baldur Shell (cria uma barreira que protege o herói enquanto ele executa o Foco) e Foco Rápido/Quick Focus (aumenta a velocidade de execução do Foco);

- Experimente diferentes tipos de estratégia: em alguns chefes o ideal é ser mais agressivo, já em outros é mais fácil observar e atacar nos momentos certos;
- Tentou varias vezes e não consegue derrotar o chefe? Explore outras partes do mundo em busca de melhorias e enfrente o mestre depois. É possível aumentar a vida do herói, fortalecer o Ferrão, melhorar os feitiços e encontrar outros Amuletos. Com equipamento melhorado, algumas batalhas ficam bem mais fáceis.



Use o Ferrão dos Sonhos


O Ferrão dos Sonhos (Dream Nail) é uma espécie de arma com vários usos distintos. Ele é praticamente inútil no combate, mas serve para várias outras coisas interessantes: ler o pensamento de NPCs e inimigos, enfrentar chefes opcionais, acessar áreas específicas e mais. Além disso, é de posse dele que é possível acumular Essência (Essence), que dá como recompensa vários itens importantes.

O uso mais interessante do Ferrão dos Sonhos é a possibilidade de criar um ponto de teletransporte chamado Portão do Sonho (Dreamgate). Ele pode ser colocado praticamente em qualquer lugar do mapa, facilitando bastante a navegação. Para consegui-lo, é necessário coletar 900 Essências. As maneiras mais fáceis de conseguir essa quantidade de Essências são ativando as Raízes Sussurrantes (Whispering Roots) e enfrentando chefes dos sonhos opcionais (para enfrentá-los, acerte seus corpos com o Ferrão dos Sonhos).



Procure a Trupe Grimm

Hollow Knight conta com uma linha de história opcional focada na Trupe Grimm, uma sombria e estranha companhia de insetos circenses. Esse conteúdo está levemente escondido na aventura e conta com vários passos, contudo as recompensas valem o esforço: Amuletos poderosos, itens valiosos, personagens exóticos e batalhas intensas. Quer iniciar a linha de história por conta própria? A dica é procurar em uma área perto do início do jogo. Aqueles que desejam uma explicação um pouco mais detalhada podem conferir a localização e os passos nessa [imagem](#).

Explorar o mundo de Hollow Knight será uma tarefa um pouco mais fácil com essas dicas, ainda mais por causa da dificuldade acentuada e da facilidade em se perder nos vastos mapas. 





por Victor Hugo Carreta

Revisão: João Paulo Benevides
Diagramação: Yury Trindade

EQUIPE AQUA: AUMENTO DOS OCEANOS E CHUVAS TORRENCIAIS POR TODA HOENN

Depois de uma dose extra da Equipe Rocket, a Nintendo em conjunto com a Game Freak tiveram uma ideia que surpreendeu todos os jogadores e que se mantém como exclusiva até então. Como é sabido da maioria, a partir das versões Ruby/Sapphire, tivemos a equipe vilã da região diretamente ligada ao Pokémon Mascote. Nesse caso específico não é a equipe vilã e sim as equipes, Aqua e Magma, que possuem objetivos parecidos, porém meios diferentes. A seguir, veremos um pouco mais sobre a equipe Aqua, que domina as águas de Hoenn. Boa leitura a todos!

O que é a Equipe Aqua



Diferente da maioria dos vilões da franquia Pokémon, a Equipe Aqua não quer controlar o mundo, mas sim, aumentar as proporções de água aqui na Terra (para que gente, 2/3 do nosso planeta são compostos de H₂O...), e para isso, é necessário acordar o poderoso Kyogre de seu hipersono.

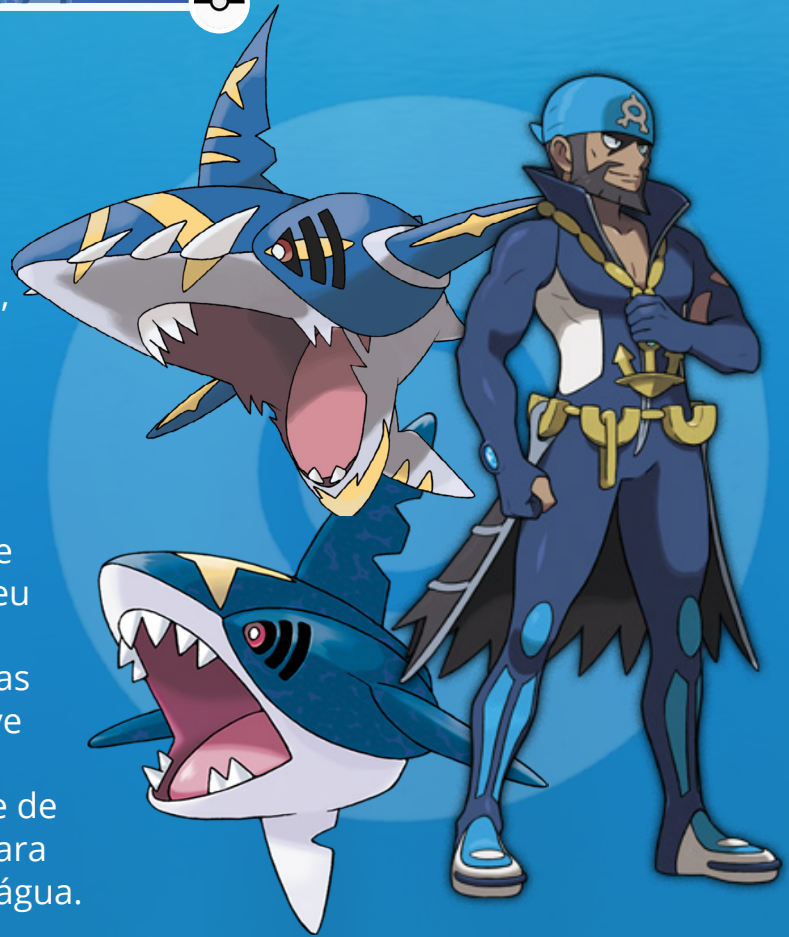


Por conta disso, as roupas de seus membros lembram muito trajes de piratas e os principais Pokémon utilizados são Carvanha e Sharpedo, por terem o tipo **water** (Duh, "Team Aqua") e o tipo **dark**, fazendo uma referência às atividades dos piratas que costumam ser ilegais. Além de tudo isso, possui uma rivalidade extrema com a outra equipe de Hoenn, a Magma, causando conflitos por todo o continente. Sua base de operações fica na cidade Lillycove e é guardada por dois administradores: Matt e Shelly, que servem como pilares para os demais membros durante as missões por serem superiores imediatos.



O líder - Archie

Um dos principais motivos para eu escolher a versão Sapphire foi a presença do Archie no jogo, talvez por parecer mais vião do que o Maxie. Toda vez que eu jogo essa versão, em nosso primeiro embate, eu digo a seguinte frase: "O Archie é f...". Como principal comandante da Equipe Aqua, o Archie é aquele que não mede esforços para cumprir seus objetivos, chegando até a roubar o Blue Orb do Mt. Pyre para poder acordar o Kyogre. Ao seu lado está o poderoso **Sharpedo**, que agora é **Mega-Sharpedo** graças ao remake Alpha Sapphire. Inclusive ganhou um visual mais moderno, lembrando as roupas feitas de pele de tubarão que os nadadores usam para diminuir o atrito entre o corpo e a água.



Archie em
Pokémon Generations

Por um mundo com mais água

O objeto principal da Equipe Aqua é fazer com que o mundo seja composto apenas por água. Uma das frases ditas por seu líder é que todas as formas de vida precisam de água. Para isso, é necessário que o Pokémon Lendário conhecido como **Kyogre** seja acordado, pois assim chuvas torrenciais tomariam conta do continente, elevando assim o nível da água. Em contrapartida, a outra equipe luta contra essa medida, pois acredita que a visão adotada pela Equipe Aqua é muito extrema. Após o despertar da fera aquática, as chuvas estavam ficando cada vez mais fortes e não iriam parar até que o Kyogre voltasse para o seu hiper sono, logo,




a situação estava fora de controle até mesmo para Archie, que viu de perto a destruição causada por Kyogre. Como se não bastasse, o Kyogre reagiu ao **Blue Orb**, fazendo com que sua forma fosse alterada, tornando-se **Primal Kyogre**, que é sua verdadeira forma. Assim que o protagonista o captura/derrota, as fortes chuvas cessam e o Archie “cai na real”, percebendo que seu sonho colocaria em risco a vida das pessoas e dos Pokémon que ele tanto queria defender e que o mundo imaginado por ele para sua equipe e os Pokémon estava bem na frente dele.





Por água abaixo



Embora precisemos de água para viver e sobreviver, parece que a Equipe Aqua se equivocou ao tentar transformar o planeta em uma grande massa de água. O equilíbrio é necessário para manter todas as formas de vida sem que sejam ameaçadas de extinção, pois não são todas que conseguiriam se adaptar à vida marinha. Na direção contrária da Equipe Aqua, temos a Equipe Magma lutando para manter esse equilíbrio (nem tanto vai), que será o assunto do nosso próximo encontro. Até lá então? 



Guia N-Blast

Super Smash Bros. (WiiU/3DS)

Conheça o guia definitivo de Super Smash Bros.!
Trazemos tudo sobre personagens, modos de jogo, amiibo, estágios, challenges e muito mais!



EDIÇÃO COMUM
GRÁTIS



EDIÇÃO DE
COLECIONADOR
R\$2,90



BAIXAR NO
Google™ play



COMPRAR NO
Google™ play

MARVEL

Revista GameBlast 41

Neste mês de Agosto, a revista GameBlast traz todas as informações sobre o migo da vizinhança, Spider-Man!



#41
A GO
2018

Trazemos os 10 melhores games a franquia Spider-Man, análise do incrível The Crew 2 (Multi), os 10 anos de Brain e muito mais.

Baixe já a sua!



NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista