

NINTENDO BLAST

www.nintendoblast.com.br



#110
DEZ
2018

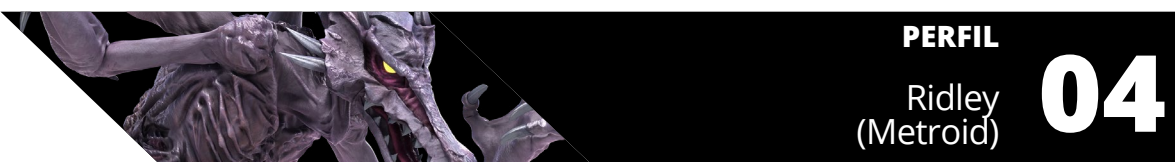
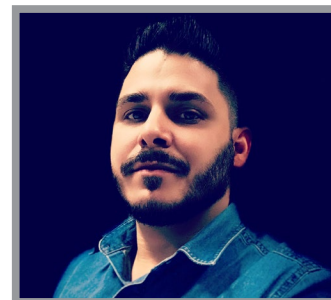


BLAST 2018 AWARDS

ANÁLISE: POKÉMON LET'S GO PIKACHU/EEVEE ♦ ANÁLISE: DIABLO III: ETERNAL COLLECTION

Os melhores do ano!

E chegamos à última edição do ano com tudo! Enfim, trazemos a opinião da equipe falando sobre o **Nintendo Blast Awards 2018**. Trazemos também os cinco games mais impactantes deste ano, duas análises bem bacanas, o perfil do novo integrante de Super Smash Bros.Ultimate, **Ridley** (Metroid), e muito mais. A equipe deseja boas festas – com moderação, rs – e até 2019 com novidades. Boa leitura! - **Leandro Alves**



PERFIL

Ridley
(Metroid)

04



CAPA

Nintendo Blast Awards
2018

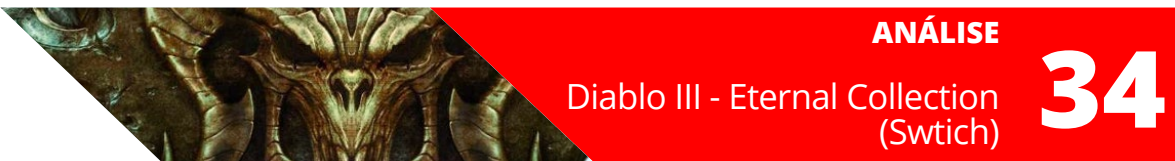
09



ANÁLISE

Super Mario Party
(Switch)

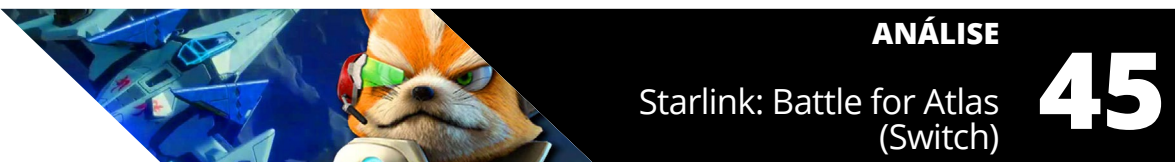
20



ANÁLISE

Diablo III - Eternal Collection
(Switch)

34



ANÁLISE

Starlink: Battle for Atlas
(Switch)

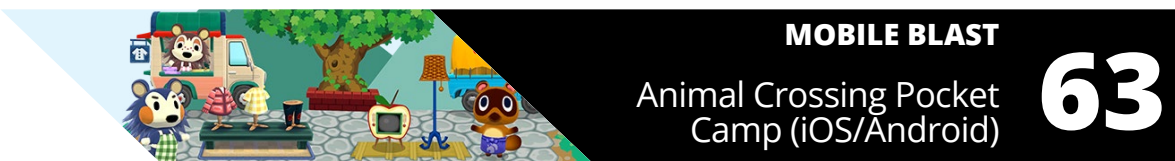
45



TOP 5

Os cinco games mais
impactantes de 2018

57



MOBILE BLAST

Animal Crossing Pocket
Camp (iOS/Android)

63



POKÉMON BLAST / ANÁLISE

Pokémon Let's Go
Pikachu/Eevee (Switch)

71

NINTENDO BLAST

**DIRETOR GERAL /
PROJETO GRÁFICO**
Leandro Alves
Sérgio Estrella

DIRETOR EDITORIAL
Leandro Alves

DIRETOR DE PAUTAS
Flávio Priori
Francisco Camilo
Vinícius Veloso
Vitor Tibério

DIRETOR DE REVISÃO
Sérgio Estrella

DIRETOR DE ARTE
Leandro Alves

DIRETOR DE DIAGRAMAÇÃO
Lucas Gallego

REDAÇÃO
Alberto Canen
Lucian Helan
Marcelo Vieira
Rafael C. Oliveira
Renan Rossi
Vinícius Veloso

REVISÃO
Andre Carvalho
João Paulo Benevides
Luigi Santana
Vinícius Rutes Henning

DIAGRAMAÇÃO
Daniel Andrade
Emanuel Neves
Gabriel Felix
Juliana Valle
João Pedro Souza
Marília Carvalho
Stefan Ramos
Yury Trindade

ILUSTRAÇÃO
Nivaldo Wesley

CAPA
Leandro Alves

HQ Blast

"Retrospectiva 2018!" por [Nivaldo Wesley](#)

RETROSPECTIVA NINTENDOBLAST

com: [Amy Rose](#)



FAÇA SUA ASSINATURA
GRÁTIS
DA REVISTA
NINTENDO BLAST!

ASSINAR!

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



por Renan Rossi

Revisão: João Paulo Benevides

Diagramação: Stefan Ramos

Ridley: o aterrorizante arqui-inimigo de Samus

Considerado um dos maiores vilões da série Metroid, **Ridley** causou muitos pesadelos aos jogadores por sempre apresentar-se como um dos inimigos mais difíceis de serem vencidos antes do encontro com o chefe final. Líder dos Space Pirates, foi o responsável pelo triste passado de Samus e sua conseqüente transformação em uma caçadora de recompensas, bem como por cruzar o caminho da heroína em quase todos os títulos, sempre escapando da morte para retornar mais forte e terrível.

Homenagem espacial

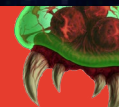


Atualmente celebrado pelos fãs por sua entrada como personagem jogável em **Super Smash Bros. Ultimate** (Switch, 2018), Ridley é uma referência aos filmes da franquia Alien e seu diretor, Ridley Scott, do qual leva o primeiro nome como uma homenagem. Esses filmes inspiraram todo o universo Metroid, colocando o dragão como um alienígena extremamente inteligente e perspicaz.

Concebido a partir das características de um pterodáctilo mescladas a um dragão europeu, Ridley é também conhecido como *The Cunning God of Death* (o deus astuto da morte) ou por sua nomenclatura científica *Geoform 187*, sofrendo uma série de mutações ao longo da série. Ele nunca teve sua espécie catalogada nos registros científicos, sendo caracterizado por incríveis fatores de adaptação e regeneração celular.



Um encontro nada agradável



No mangá oficial da série, que conta os eventos anteriores aos jogos, Ridley foi o responsável por comandar os Space Pirates durante o extermínio dos habitantes da colônia K-2L. Foi neste local que ele encontrou pela primeira vez a pequena Samus Aran, ainda com três anos de idade.

Ao tentar fazer amizade com o vilão, a inocência de Samus causa a morte da mãe pelas mãos de Ridley, que ordena os Space Pirates a "se divertirem" com o massacre. O pai de Samus consegue sabotar os suprimentos dos piratas, mas também acaba morrendo em uma explosão que fere gravemente Ridley. Para regenerar-se, ele come a carne dos humanos mortos no planeta.



Mutações



Após ser derrotado em Zebes por Samus no primeiro **Metroid** (NES, 1986), Ridley é resgatado e reconstruído a partir de componentes cibernéticos, tornando-se Meta Ridley, sua forma mais esquelética e com grandes asas que aparece em **Metroid Prime** (GC, 2002). Tais eventos o levam a outra mutação através da substância radioativa phazon, que o transforma em Ômega Ridley em **Metroid Prime 3: Corruption** (Wii, 2007).

Com o fim da trilogia Prime, os Space Pirates se reúnem novamente em Zebes para continuar o plano de clonagem de Metroids para fins militares, momento em que Ridley inicia sua regeneração para a forma orgânica que vemos em **Super Metroid** (SNES, 1994). Antes disso, a história de **Metroid II: Return of Samus** (GB, 1991) recontada no remake **Metroid: Samus Returns** (3DS, 2017) traz à tona sua fase intermediária nesse processo, conhecida como Proteus Ridley.

Secretamente, a Federação Galáctica recolhe o material genético dos restos de Ridley após Super Metroid e cria um clone do vilão. Sua nova forma desenrola os eventos de **Metroid: Other M** (Wii, 2010) e **Metroid Fusion** (GBA, 2002), onde é derrotado de uma vez por todas. Ou não. 🌀



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

por *Vinícius Veloso*Revisão: João Paulo Benevides
Diagramação: Gabriel Felix

NINTENDO BLAST 2018 AWARDS

Os destaques do ano no universo da Big N

Dezembro chegou para anunciar o encerramento de outro ano. Porém, antes de esperar a visita do Papai Noel e ver a queima de fogos, o momento é de vestir seu melhor traje para acompanhar uma festa de gala. Deixe o macacão de encanador ou túnica de herói de lado, siga o exemplo de Donkey Kong e coloque a gravata para assistir a cerimônia de premiação do Nintendo Blast Awards, que elegeu os grandes destaques de 2018.

Melhor exclusivo do Switch



Indicados:

Hyrule Warriors Definitive Edition
Kirby Star Allies
Mario Tennis Aces
Octopath Traveler
Pokémon Let's Go Pikachu/Eevee
Super Mario Party

Vencedor: Octopath Traveler

Boa parte do dream team da Big N deu as caras no Switch em 2018. Porém, quem mais se destacou no ano que está acabando foi o projeto da Square Enix: Octopath Traveler. Além de ser excelente RPG com trilha sonora fantástica, o jogo chama atenção pelo visual ousado, que mistura estruturas tridimensionais e pixel art retro. Já integrando o grupo das novas ideias, oito protagonistas com histórias que se cruzam num mundo esperando para ser explorado.

Obs.: Super Smash Bros. Ultimate ficou de fora porque foi lançado próximo da data de fechamento desta edição da revista Nintendo Blast.



Melhor lançamento para 3DS



Indicados:

Captain Toad: Treasure Tracker
 Detective Pikachu
 Dillon's Dead-Heat Breakers
 Luigi's Mansion
 The Alliance Alive
 WarioWare Gold

Vencedor: Captain Toad: Treasure Tracker



Nosso querido portátil continua vivo e recebendo carinho da Big N. Entre ports e materiais inéditos, o destaque do ano foi a chegada de Captain Toad: Treasure Tracker. Com todo o conteúdo presente no Wii U e trazendo novidades, como fases inspiradas em Super Mario Odyssey, o cogumelinho teve sua aventura definitiva no 3DS. E se engana quem imagina que a plataforma está morta, afinal, a Nintendo prometeu novos games "em 2019 e além".



Melhor port para Switch



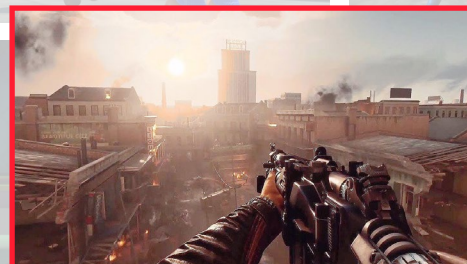
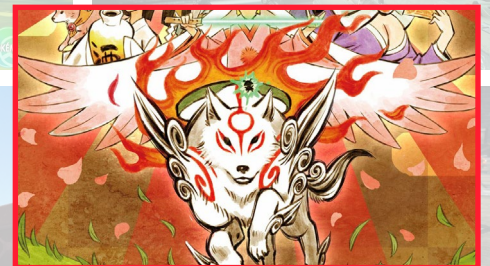
Indicados:

Crash Bandicoot N. Sane Trilogy
 Diablo III: Eternal Collection
 Dragon Ball FighterZ
 Okami HD
 Undertale
 Wolfenstein II: The New Colossus

Vencedor: Dragon Ball FighterZ



O avassalador sucesso comercial do Switch fez com que diversas produtoras corressem para oferecer seus games na eShop. Assim, muitos ports chegaram à plataforma em 2018 e o que mais impressionou foi Dragon Ball FighterZ. Considerado o melhor jogo de luta do ano no The Game Awards, o título protagonizado por Goku e seus amigos manteve o excelente desempenho e qualidade visual no console híbrido.



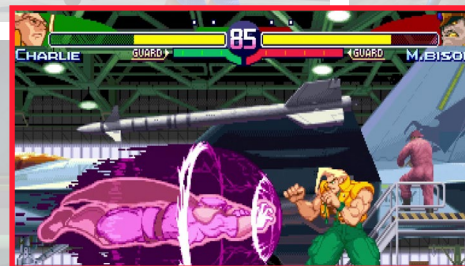
Melhor lançamento das third parties

Indicados:

FIFA 19
 Just Dance 2019
 Mega Man 11
 NBA 2K19
 Starlink: Battle for Atlas
 Street Fighter: 30th Anniversary Collection

Vencedor: Mega Man 11

O Switch se acostumou a receber projetos de estúdios third parties na mesma data em que os jogos chegam a outras plataformas. O principal lançamento do tipo neste ano foi Mega Man 11, aventura que marcou o retorno do bombardeiro azul. Mantendo as mecânicas e dificuldade que se tornaram características da série de sucesso da Capcom, o título trouxe visual atualizado e oito novos Robot Masters.



Melhor Indie



Indicados:

Celeste
 Hollow Knight
 Monster Boy and the Cursed Kingdom
 Overcooked! 2
 The Messenger
 Yoku's Island Express

Vencedor: Celeste



Rapidamente, o Switch se transformou em uma das casas favoritas dos jogos indies. Semanalmente, a eShop recebe dezenas de novidades criadas por pequenos estúdios e muitas delas têm qualidade até mais elevada do que produções milionárias. Como não podia deixar de ser diferente, o prêmio vai para o espetacular Celeste — que também foi indicado para o Game of the Year no The Game Awards 2018, o “Oscar” da indústria.



Melhor retorno das “antigas”

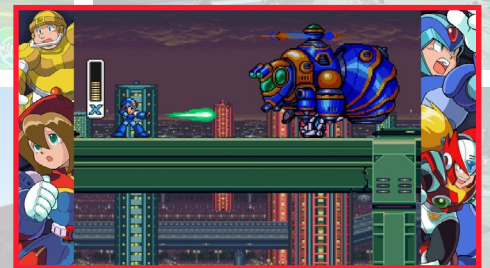


Indicados:

Capcom Beat 'Em Up Bundle
Crash Bandicoot N. Sane Trilogy
Mega Man X Legacy Collection 1 + 2
SEGA Genesis Classics
SNK 40th Anniversary Collection
Sonic Mania Plus

Vencedor: Sonic Mania Plus

O fator nostalgia está em alta ultimamente e o apreço pelo passado fez com que diversos mascotes e jogos fossem transportados das décadas de 1980 e 1990 para a atualidade. O retorno mais notável deste ano foi Sonic Mania Plus, considerado o game que os fãs do ouriço azul aguardavam há décadas. O sucesso foi tão grande que a análise publicada no Nintendo Blast concedeu a nota 10 para o título — uma das poucas deste ano.



Melhor DLC



Indicados:

Fire Emblem Warriors: Awakening Pack
 Fire Emblem Warriors: Shadow Dragon Pack
 Mario + Rabbids Kingdom Battle: Donkey Kong Adventure
 Splatoon 2: Octo Expansion
 Super Mario Odyssey's Balloon World
 Xenoblade Chronicles 2: Torna – The Golden Country

Vencedor: Splatoon 2: Octo Expansion

A Nintendo entrou de cabeça no mundo dos conteúdos adicionais e trouxe alguns DLC's ao longo de 2018. A atualização mais notável foi a Octo Expansion, de Splatoon 2, que, apesar de ser a primeira paga da história do game, foi capaz de revolucionar o modo single player de um jogo notoriamente reconhecido pelo multiplayer.



Melhor jogo brasileiro lançado para Switch



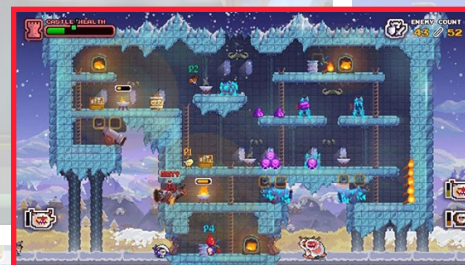
Indicados:

99Vidas - Definitive Edition
 Dandara
 Horizon Chase Turbo
 Mana Spark
 Ninjin: Clash of Carrots
 No Heroes Here

Vencedor: Horizon Chase Turbo



Top Gear é um dos curiosos casos na história do Super Nintendo. Praticamente esquecido em outros países, o jogo de corrida é considerado um clássico no Brasil e amado até os dias de hoje. Aproveitando essa admiração, a Aquiris Game Studio criou seu sucessor espiritual e o levou “de volta para casa” com o lançamento em uma plataforma da Big N. Elogiado pela crítica e público, o game leva o Nintendo Blast Awards 2018 como melhor projeto nacional.



Melhor ação da Nintendo



Indicados:

Fim do Nintendo Creators Program
Loja Nintendo brasileira
Patrocínio da Cosplay Zone na BGS 2018
Parceria com a Microsoft para crossplay de Minecraft

Vencedor: Loja Nintendo brasileira

A Big N tomou diversas decisões ao longo do ano que agradaram bastante os fãs. Mas, para nós brasileiros, 2018 ficará marcado pelo lançamento da Loja Nintendo. Estávamos acostumados a pagar valores absurdos pelos games da Nintendo no mercado cinza. Porém, com essa nova opção, temos a oportunidade de ter acesso aos jogos no dia de seu lançamento mundial e por preços bem menores.



Melhor inovação da Nintendo



Indicados:

Joy-Con no formato dos controles de NES
 Nintendo Labo
 Pokéball Plus

Vencedor: Nintendo Labo

A Big N é reconhecida no mercado por sempre tentar proporcionar novas maneiras de jogar videogame. Mas, em 2018, a companhia se superou ao mostrar que papelão também pode ser bastante divertido. Oferecendo uma experiência totalmente fora do convencional, o Nintendo Labo trabalha a imaginação das pessoas. Os diversos kits fazem a brincadeira começar antes mesmo de colocarmos o cartucho no Switch. 🎮



Nintendo

POKÉBALL
PLUS

Switch

por *Vinicius Veloso**Revisão: João Paulo Benevides
Diagramação: Juliana Valle*

SUPER MARIO PARTY™

É a festa que esperávamos há tempos

Os recentes capítulos de Mario Party trouxeram novidades que desagradaram boa parte dos fãs. O ápice do descontentamento veio com a mecânica dos “carrinhos” que marcou o décimo título da série principal, lançado para Wii U em 2015. Ter os competidores andando juntos pelo tabuleiro descaracterizou o gameplay. Mesmo o modo Bowser ou a coletânea de 75 minigames não foram capazes de salvar o jogo de pesados comentários negativos, vindos tanto da crítica especializada quanto do público.

Tentando oxigenar um dos spin-offs mais queridos do público, a Big N olhou para o passado e fez uma espécie de reboot com o lançamento de um novo game para o Switch, sendo que seu próprio nome aponta para esse reinício. Saí o número 11 que indicaria a sequência e entra a palavra Super em seu lugar. Outra maneira de se reconectar com as origens da franquia surge logo ao iniciamos a jogatina, em uma cena que mostra os ilustres personagens do Reino do Cogumelo discutindo quem é o Super Star — recriação da introdução do clássico do Nintendo 64.

Foi esperando me reencontrar com as raízes da série que comecei minha experiência com **Super Mario Party**. Porém, tive uma grata surpresa ao perceber que o game vai muito além de tentar resgatar os elementos que deram certo em algum momento da história. O modo tradicional que mistura tabuleiros e minigames continua sendo o principal atrativo, mas agora somos presenteados com diversas outras atividades que nos fazem querer permanecer nessa festa por intermináveis horas.



Rolem os dados

Claro que meu primeiro contato com o game teve que ser com o modo tradicional e logo de cara o Switch já demonstrou sua primeira vantagem. Em todos os momentos usamos um único Joy-Con, por isso, qualquer pessoa que tenha o console híbrido conseguirá chamar um amigo para a jogatina sem a necessidade de investir em um novo controle. A grande decisão que precisa ser tomada ainda no início é a escolha do nosso personagem, pois a lista é bastante grande e traz até algumas figuras um tanto quanto aleatórias, como o Hammer Bro. ou o Goomba.

O alto número de personagens contrasta diretamente com a quantidade de tabuleiros disponíveis. Temos três de início com um quarto sendo liberado posteriormente. Apesar de cada um dos estágios ter mecânicas e desafios únicos, ainda assim fica a sensação de que faltou maior variedade. Como se trata de um reboot, poderia ter sido boa ideia reimaginar cenários antigos — da mesma maneira que Mario Kart 8 fez com diversas pistas já conhecidas.



De início, também fiquei incomodado com o reduzido tamanho de todos os tabuleiros, se comparado com os de outros jogos da série. O Whomp's Domino Ruins, por exemplo, tem 57 casas, enquanto o DK's Jungle Adventure, do primeiro Mario Party, possui 86. No entanto, a impressão negativa foi passando conforme a jogatina transcorria, já que os cenários enxutos permitem viradas com maior facilidade, garantindo assim partidas emocionantes até o final. Mais de uma vez vi o quarto colocado assumir a liderança nos três últimos turnos.



Muitas das reviravoltas têm como explicação o uso dos itens, que podem ser encontrados com certa facilidade em todos os estágios. Estão à disposição desde aqueles que ajudam na movimentação, como o cogumelo dourado que adiciona +5 ao resultado dos dados, até os que atrapalham os rivais, como o Coinado que rouba moedas dos oponentes. Isso sem contar aqueles extremamente desbalanceados, mas que deixam as partidas bem mais imprevisíveis, com destaque para o cano dourado que leva diretamente ao ponto onde a estrela está.





O dado da Rosalina permite ganhar duas moedas ou andar 2, 3, 4 ou 8 casas

Além dos itens, cada personagem tem à disposição um dado único e especial. Geralmente, eles trazem números repetidos ou bônus de moedas e são indicados para situações em que determinada quantidade de casas precisa ser percorrida para evitar os obstáculos dos mapas. Para ajudar nos deslocamentos, a mecânica de aliados está de volta e podemos encontrar um amigo caindo sobre um espaço específico do tabuleiro ou usando o item Ally Phone. Com um parceiro ao lado, os resultados dos nossos dados são somados ao dele e podemos atravessar o mapa mais rápido. Outro benefício é que eles nos dão vantagens em alguns dos minigames.

Cadê o x1?

Super Mario Party traz de volta diferentes mecânicas que fizeram sucesso no passado, com a principal sendo o retorno ao gameplay de cada competidor andando sozinho e como bem entender no tabuleiro. Nesse resgate, algumas situações acabaram ficando de fora e a mais sentida, sem dúvida, foram os icônicos duelos de um contra um que estrearam em Mario Party 2. O Joy-Con conta com recursos excelentes para recriar os duelos de faroeste ou lutas de espadas que existiam no segundo capítulo da série.





Igual aos velhos tempos

Outra funcionalidade do passado que foi “resgatada” é a presença de conteúdos ocultos que devem ser desbloqueados. Na atual era dos DLCs, é cada vez mais incomum um game que presenteia seu desempenho com conteúdos adicionais. Em Super Mario Party, são quatro personagens, um tabuleiro e um modo de jogo que vão sendo liberados conforme certos objetivos são alcançados.

Gastando o Joy-Con

Os pequeninos Joy-Con trazem uma enorme gama de possibilidades que, até o momento, tinham sido melhor exploradas por 1-2-Switch. Super Mario Party chega para retirar esse título do jogo que foi lançado juntamente com o console híbrido, apresentando minigames que exploram de maneira criativa os diferenciais dos controles. Temos desafios que aproveitam o sensor de movimentos, tarefas que fazem o Joy-Con ser usado na vertical e outras que exploram unicamente o HD Rumble.



O minigame “Rattle and Hmmm” foi um dos que mais me impressionou ao demonstrar a capacidade do controle. Nele, são apresentados três inimigos da franquia Super Mario e a movimentação de cada um gera diferentes tipos de vibrações no Joy-Con. Na sequência, Toad repete uma das tremidinhas e temos que responder quem é a criatura responsável por aquele padrão. E, por incrível que pareça, é tranquilo de distinguir as vibrações devido ao elevado nível de precisão do HD Rumble. No movimento da Wiggle, por exemplo, é possível sentir com exatidão as patinhas da centopeia passando de um lado ao outro do Joy-Con.



**Em “Rattle and Hmmm”
cada inimigo provoca uma
vibração no Joy-Con**

A lista de minigames traz divertidos desafios que se destacam pela originalidade e por conseguirem testar as habilidades, reflexos e concentração dos jogadores. Em um total de 80, são poucos os que têm a sorte como fator preponderante para a vitória. Como já existe o imponderável resultado dos dados na jogatina, foi uma boa escolha reduzir a quantidade de minigames que dependem unicamente do acaso. Afinal, é bem frustrante andar apenas uma casa, e logo na sequência, perder as moedas devido ao azar.



Mario Just Dance

O que seria de uma festa sem música boa? Depois do modo principal, o Sound Stage, que traz uma série de desafios rítmicos, foi o que mais se destacou e causou risadas durante minha experiência com Super Mario Party. Ele traz três minigames aleatórios em que os jogadores são desafiados a cumprir tarefas que misturam controles de movimento com sons, ao melhor estilo Just Dance. Até mesmo espetar frutas com longas espadas ou jogar baseball se transformam em atividades melódicas, com os movimentos da arma e do taco sendo marcados pela batida das músicas.



Siga os passos de dança de Waluigi em "Time to Shine"

Para se transformar na grande estrela do Sound Stage é preciso ter ouvidos afiados e boa coordenação de movimentos, pois perceber o momento exato de balançar o Joy-Con rende maior quantidade de pontos. Por ser um modo que faz os competidores sacudirem bastante o corpo, o game demonstra muita preocupação com a segurança dos jogadores. Há sempre avisos para que todos amarrem o Joy-Con nos pulsos e também surgem alertas se alguém realizar movimentos bruscos que podem machucar quem está ao lado.

Toad's Rec Room

Check out Toad's hodgepodge of toys and diversions.



O lado negativo desses informes é que o minigame não é interrompido. Geralmente, os alertas apareceram no baseball, bloqueando totalmente a visão das bolinhas e atrapalhando demais a jogatina. Apesar de ser um aviso importante, poderia ser dado de maneira mais discreta e não ocupando praticamente toda a tela.

Navegando pelo rio abaixo

Mario Party é conhecido como destruidor de amizades. Quem nunca ficou nervoso quando algum competidor roubou suas moedas ou estrelas? Para resolver as desavenças, o game do Switch traz o modo cooperativo River Survival, em que todos os participantes são colocados em um bote e devem chegar ao final do rio antes que o tempo se esgote. Além de combinar a velocidade e padrão das remadas, os jogadores devem ainda participar de minigames em que o resultado final define a quantidade de segundos extras que será adicionada ao relógio.

Navegar rio abaixo traz um conceito diferente para Mario Party, mas que depende bastante do multiplayer para ser divertido. É verdade que, no geral, a franquia é voltada para as jogatinas em conjunto, porém também conseguimos nos entreter em partidas tradicionais contra a CPU. No entanto, no River Survival a inteligência artificial retira boa parte do que seria interessante sendo extremamente precisa em todos os momentos. No single player, até podemos deixar o Joy-Con de lado em certos minigames que o computador fará todo o trabalho.



River Survival é bem mais divertido quando aproveitado no multiplayer

Por outro lado, se for possível convidar outros três amigos para se reunirem a você no River Survival, o modo se transforma em uma experiência totalmente nova e desafiadora. Se um dos integrantes do time destoar dos demais membros, é preciso que a equipe se una ainda mais para superar as dificuldades, criando um espírito de cooperação entre todos. Dos modos de Super Mario Party, sem dúvidas, esse é o que mais necessita de outras pessoas para ser aproveitado da melhor maneira possível.

Switch + Switch


Obrigatoriedade de duas cópias do game estraga o Toad's Rec Room

No trailer de Super Mario Party na E3 2018, possibilidade que ganhou destaque foi a de unir dois consoles para alterar mapas ou resolver quebra-cabeças. Na verdade, existe um modo de jogo voltado exclusivamente para essa mecânica, o Toad's Rec Room. Porém, para ser aproveitado na plenitude, é necessário que cada Switch tenha seu próprio jogo. Infelizmente, não há o download play — como acontece no 3DS, em que certos títulos permitem o multyplayer compartilhado em dois portáteis com uma única cópia do game instalada.

Como prêmio de consolação, praticamente todos os minigames desse modo podem ser usados sem outro Switch. O único que pede obrigatoriamente o par de consoles é o "Banana, Split", em que os videogames precisam ser posicionados de maneira que formem a imagem da fruta na tela. No entanto, com um único Switch em mãos, o Toad's Rec Room acaba se transformando em algo completamente sem brilho e dispensável.

Acha que acabou?

O game apresenta ainda o Partner Party, em que os competidores são divididos em duas duplas para competir nos quatro tabuleiros do modo principal. Além da cooperação, a grande diferença é que os resultados dos dados dos parceiros são somados e a movimentação acontece de maneira semelhante aos RPGs táticos, com cada quadrado do cenário contando como uma casa. Com o objetivo de coletar estrelas, cada membro da equipe pode ir para o lado que bem entender sem depender da vontade do parceiro.



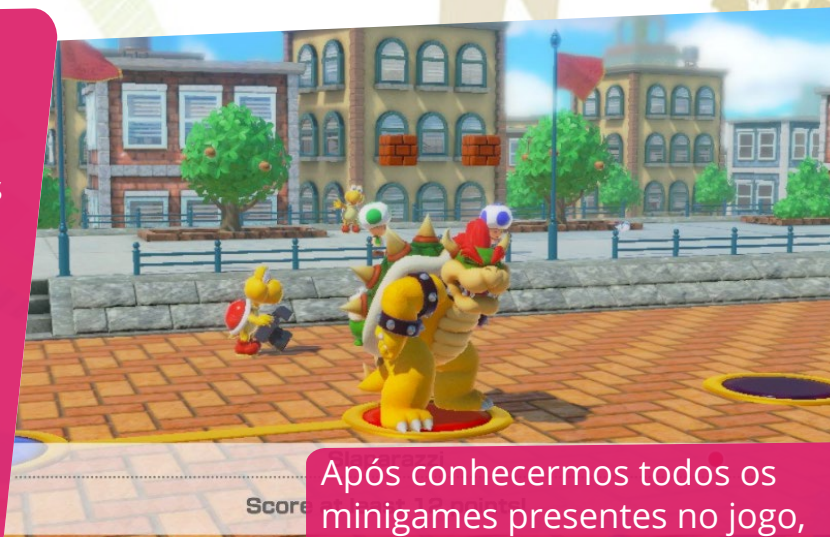
A principal conquista do Partner Party é conseguir proporcionar uma experiência completamente diferente do modo principal utilizando os mesmos tabuleiros. A movimentação livre em substituição ao caminho linear de casinhas torna a jogatina única e frequentemente coloca os competidores em situações de escolhas. Em algumas situações, pode valer mais a pena recrutar um aliado para o time, que melhorará bastante o resultado dos dados, ao invés de partir em direção à estrela. Com esse plano de fundo, o jogo de equipe e a elaboração de estratégias acabam sendo fundamentais.

Partner Party

A team edition of Mario Party featuring free movement and shared dice rolls.



Outro modo que traz novidades é a coletânea de minigames. Além de podermos escolher nossos favoritos para jogá-los quantas vezes quisermos, existe uma pequena competição em que 12 deles são sorteados aleatoriamente para os competidores. Um painel multicolorido funciona como placar para indicar os vencedores de cada disputa e vence quem tiver a maior quantidade de quadrados com sua cor no final.



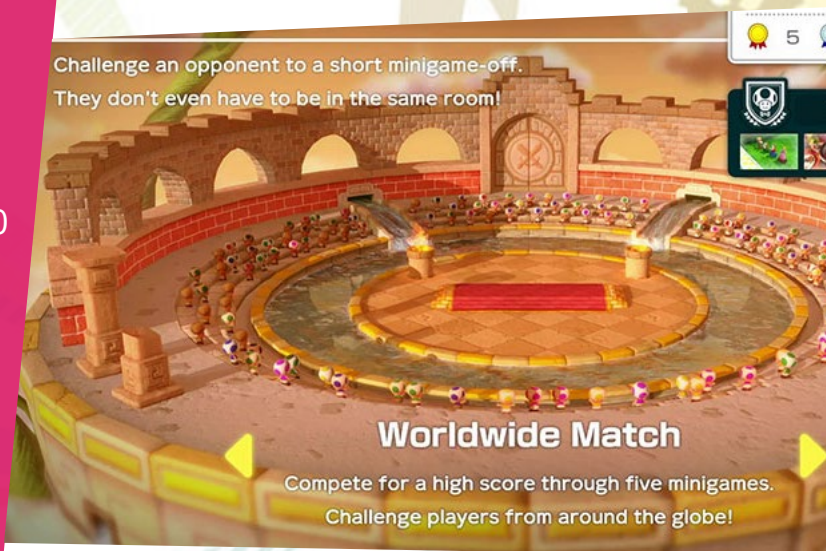
Após conhecermos todos os minigames presentes no jogo, ganhamos acesso ao Challenge Road. Nesse modo single player o objetivo é vencer cada um dos 80 minigames disponíveis em Super Mario Party.

Mario Party Online

Você já se perguntou os motivos que explicam a ausência de serviços online em Mario Party? Sempre pensei que funcionalidades via rede poderiam aumentar ainda mais as vendas e um jogo que tem o multiplayer como seu ponto forte. Porém, o game do Switch veio responder essa dúvida. Pela primeira vez, temos sim a competição por meio da internet, mas ela se restringe somente a uma série de cinco minigames. Ou seja, esqueça convidar os amigos que moram longe para uma disputa nos tabuleiros.



Achei que seria outro desperdício da Nintendo essa funcionalidade bem incompleta, porém, bastam algumas partidas no Online Mariothon para perceber que a escolha foi acertada. Mesmo nessa pequena série de cinco minigames que demoram menos de 10 minutos para acabar é normal algum dos participantes sair da sala e ter seu personagem controlado pela CPU a partir do abandono, retirando todo o sentido de um multiplayer online. Agora, imagine um modo completo que pode chegar a uma hora de duração? Seriam raras as partidas que chegariam ao seu final.



Para tapar o buraco, o Online Mariothon funciona bem e consegue proporcionar o “gostinho” de um Mario Party mesmo quando estamos sozinhos diante do Switch. Uma complementação interessante seria a possibilidade de jogar o River Survival via internet, por se tratar de um modo relativamente rápido e que se torna muito mais interessante no multiplayer.


Festejando em qualquer lugar

Tanto com o console acoplado no Dock quanto em seu modo portátil, o jogo funciona bem e não apresenta travamentos ou quedas na quantidade de quadros por segundo. Até mesmo quando há quatro pessoas no multiplayer, o desempenho consegue se manter constante mesmo com o console híbrido longe da TV.

Como nos anos 1990



Os fãs que aguardavam um Mario Party digno da fama conquistada pelos primeiros capítulos da franquia encontrarão no novo game muitos motivos para comemorar. O jogo entrega a experiência clássica da série e mesmo pequenos problemas, como a quantidade e tamanho reduzido dos tabuleiros, não atrapalham a experiência devido à massiva oferta de conteúdo. Mesmo todas se baseando em minigames, as diferentes opções de jogo proporcionam enorme variedade e alongam bastante a vida útil do título. É perfeitamente possível curtir uma sessão no Sound Stage logo após passar uma hora no modo principal, isso sem cair na mesmice.

Com excelente aproveitamento das funcionalidades do Joy-Con, o título justifica com facilidade o 'Super' de seu nome, sendo capaz de transmitir a magia que marcou a série ao longo dos anos. Eu sou capaz de apontar poucos jogos que sempre conseguem fazer até mesmo quem não gosta de videogames sorrir e se divertir com o controle nas mãos e, agora, **Super Mario Party** é o mais novo integrante dessa lista. 



✓ Prós

- Massiva quantidade de conteúdo que vai além do modo principal;
- Opções online limitadas, porém funcionais;
- Retorno às origens da série resgatando boa parte dos elementos de sucesso;
- Modo portátil funciona bem mesmo com quatro jogadores;
- Existência de conteúdo desbloqueável.

✗ Contras

- Apenas quatro tabuleiros;;
- Algumas mecânicas icônicas ficaram de fora, como os duelos de MP2;
- Toad's Rec Room exige que ambos os consoles tenham uma cópia do jogo;
- CPU bastante desbalanceada no modo River Survival.;

Super Mario Party (Switch)

Desenvolvedor: Nintendo

Gênero: Multiplayer

Lançamento: 05 de outubro de 2018

Nota

8.5

Switch

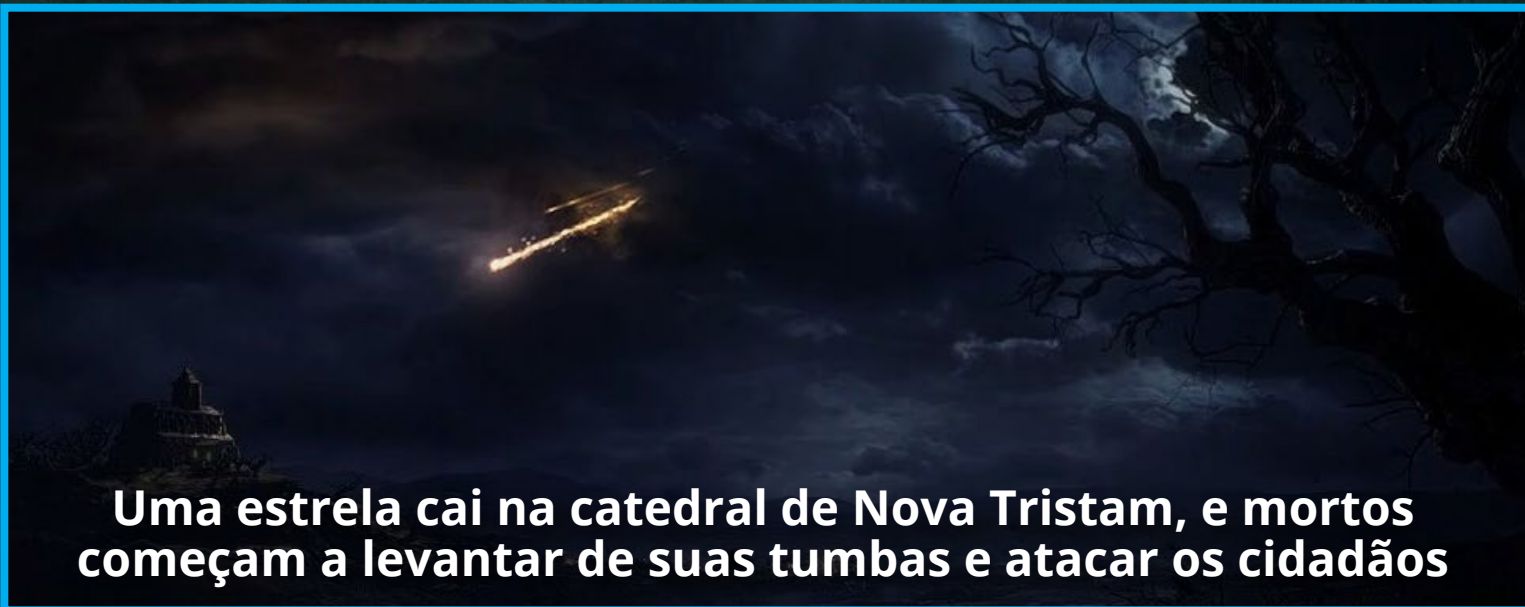
*por Lucian Helan**Revisão: Andre Carvalho
Diagramação: Daniel Andrade*

PROVA QUE CLÁSSICOS PODEM SER ETERNOS

A **Blizzard Entertainment** é uma empresa de games que me fascina tanto quanto a **Nintendo**, desde que vi pela primeira vez [Warcraft III: The Reign of Chaos](#) (PC) rodando na minha frente. No entanto, minha história pessoal com a série Diablo se resumiu a algumas jogatinas em rede com os amigos, em **Diablo II** (PC). Eis que, com a oportunidade de jogar Diablo III: Eternal Collection no Switch, finalmente entendi a paixão de uma enorme comunidade pela série, e explico nessa análise o quão especial se tornou o game, também para mim.

A estrela cadente

A história começa com o estudioso Deckard Cain, vasculhando textos antigos na catedral de Nova Tristram, em companhia de sua sobrinha Léa. Ele fala sobre o fim dos tempos e sobre o conflito eterno entre os exércitos da luz e das trevas, que batalham incessantemente nos Campos da Eternidade. Em meio à sua preocupação com as profecias, e decidindo que é hora de avisar o mundo do iminente retorno dos senhores do inferno, um astro em chamas cai exatamente na construção, e Cain desaparece na enorme cratera que se abre no local.

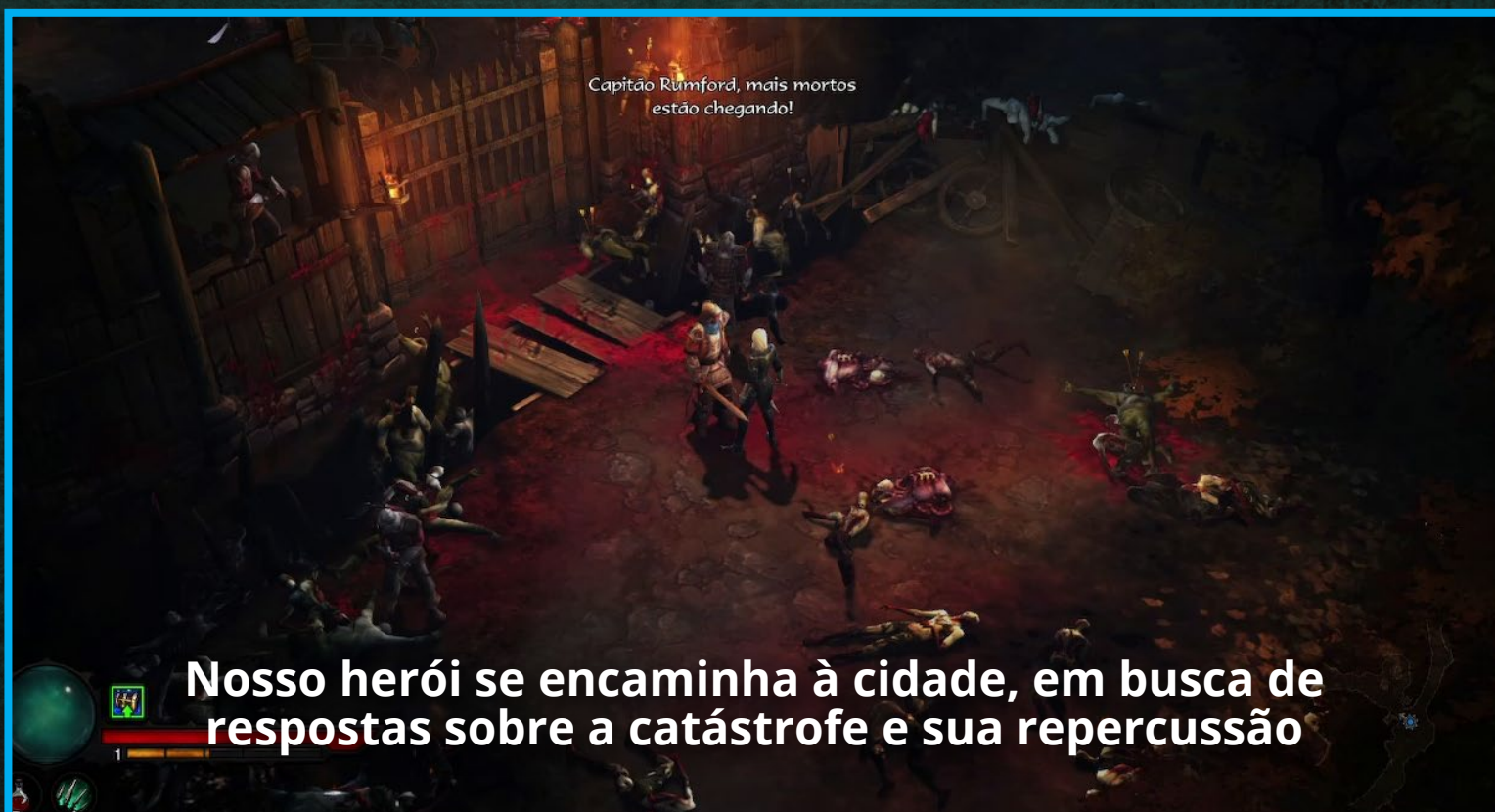


Uma estrela cai na catedral de Nova Tristam, e mortos começam a levantar de suas tumbas e atacar os cidadãos

De acordo com a classe escolhida para jogar, há uma motivação diferente por parte de nossos personagens. Porém, o destino é o mesmo: todos se encaminham para Nova Tristam, ao saber de um meteoro, ou de uma estrela cadente, que fez com que os mortos se levantassem de suas tumbas e comesçassem a atacar os cidadãos. O que quer que seja que caiu naquele local, despertou isso, e durante a jornada através de cinco atos e diversos capítulos, vamos descobrir que nosso herói é parte essencial da trama, e uma esperança para a humanidade, seja contra os senhores do inferno, ou contra outros tipos de males.

É o velho clichê do escolhido, utilizado por muitos RPG's de ação. No entanto, foram criadas diferentes visões de mundo para cada classe, que resultam em variadas personalidades, e isso é trabalhado em pequenos detalhes no game, como diálogos e cutscenes. Ao mesmo tempo que todas acabam se moldando à trama geral, funcionando da mesma forma na história — por exemplo, todos são chamados de Nefalem —, já é uma evolução em relação a outros jogos, que geralmente possuem o protagonista sem falas ou com várias classes que só possuem diferenças maiores no *gameplay*.

Outro ponto importante da narrativa é o que eu considero parte da “fórmula Blizzard”. Na maioria de seus jogos, e isso é muito do que faz a história da série Diablo interessante, existe um conflito entre o bem e o mal, mas a trama não gira somente em torno desse ponto. Há o mal absoluto, mas nem sempre há o bem incorruptível — no caso de Diablo III ele existe, mas é questionado por quanto tempo será assim —, e no meio de tudo isso, existe o cinza, com personagens tomando decisões humanas de acordo com suas necessidades, visões ou pretensões. Reviravoltas, estratégias, traições, e diversos outros aspectos da natureza humana são trabalhados de forma a gerar lições através de interpretações do jogador — além disso, eu adoro saber as histórias de vida dos NPC's.



De servos da luz a sacerdotes sombrios

O Switch recebeu a versão mais completa e atualizada do jogo para consoles, trazendo além da expansão **Reaper of Souls**, que adiciona o último ato da história, o pacote de conteúdo **Ascensão do Necromante**. Por isso, temos sete classes disponíveis para expurgar o mal de Santuário. Além do Sacerdote de Rathma, que foi minha classe principal, eu joguei o máximo que consegui com as outras, a fim de ter uma noção de como funciona cada uma e qual tipo de jogador vai preferi-la. São elas:

- **Bárbaro (a):** uma classe bem básica, baseada em ataques físicos. Seu atributo principal é a força, que o transforma em um poderoso atacante. É o típico guerreiro, para jogadores agressivos que preferem bater forte e não se preocupar muito com a estratégia.
- **Cruzado (a):** outra classe baseada em força. Porém os cruzados fazem mais o papel de tanque, pois possuem uma forte defesa e um bom controle dos inimigos ao redor, através de seus poderes da luz.
- **Caçador (a) de Demônios:** o *demon hunter* se assemelha aos arqueiros de outros jogos. Além dos ataques a distância, ele conta com diversas armadilhas e boas habilidades de movimentação. Seu principal atributo é a destreza.
- **Monge (monja):** as classes baseadas em destreza possuem uma velocidade superior às outras. Se o seu perfil é atacar rapidamente, mas a uma distância menor, o monge será a sua escolha. Ele também faz muito bem o papel de suporte, sendo capaz de curar os aliados quando em um jogo *multiplayer*.



- **Feiticeiro (a):** a primeira das classes baseadas em inteligência. Pode invocar poderosas criaturas da natureza, ou feitiços devastadores para derrotar seus inimigos.
- **Arcanista (a):** a classe mais próxima do conceito de mago. Sempre implacável, conjura poderosas magias elementais que causam muito dano nas hordas de inimigos. Cada classe usa um tipo de poder diferente para os ataques secundários. No caso do arcanista, seu Poder Arcano possui uma regeneração super rápida, acima das outras classes.
- **Necromante:** a terceira classe baseada em inteligência. Versátil, pode evocar um exército de mortos, ou criaturas sinistras para batalhar ao seu lado, usar cadáveres espalhados no campo de batalha em suas magias ou drenar rapidamente a vida de seus inimigos para preencher a própria.



As sete classes, com conjuntos de equipamentos que podem ser recebidos na 15ª temporada

O mal nunca dorme (afinal, dormir não dá XP)

Ao finalizar a campanha, saiba que o jogo está apenas começando, pois ainda há muito o que se fazer. Deixando para trás o modo história, é possível entrar no modo aventura, continuando com o mesmo herói, no mesmo nível, e com os mesmos equipamentos, mas agora com maiores possibilidades. Através de caçadas — missões específicas realizadas nos mapas do jogo, que podem ser derrotar uma quantidade de monstros, alguns chefes, salvar reféns ou ajudar NPC's — é possível conseguir incríveis recompensas, além de deixar o personagem ainda mais poderoso. Após alcançar o level 70, o Nefalem continua evoluindo, através do recurso chamado Excelência, que é usado para melhorar atributos específicos.

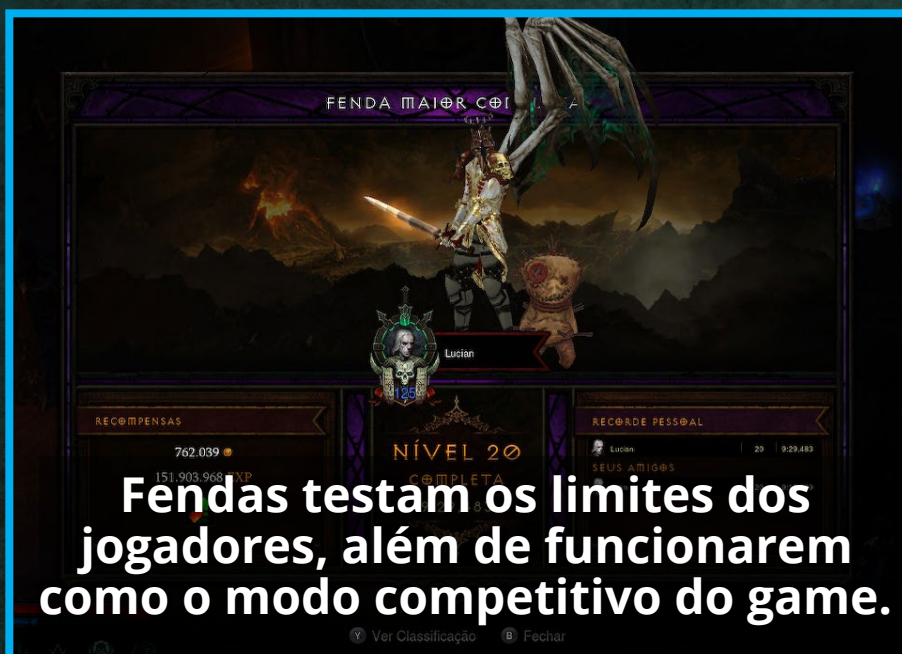
Nesse ponto do jogo, já é normal estar acostumado à maioria das mecânicas mais simples, como por exemplo os NPC's de funções específicas, tal qual o ferreiro, a mística, o joalheiro, e os comerciantes, além dos três companheiros que podem nos ajudar diretamente nas batalhas. Entretanto, novas possibilidades aparecem: um novo comerciante venderá itens definidos aleatoriamente, em troca de uma moeda específica, e até mesmo um velho inimigo voltará com uma nova missão, trazendo novas possibilidades para tornarmos o nosso guerreiro cada vez mais forte.



Batalhas contra chefes são pontos altos do game

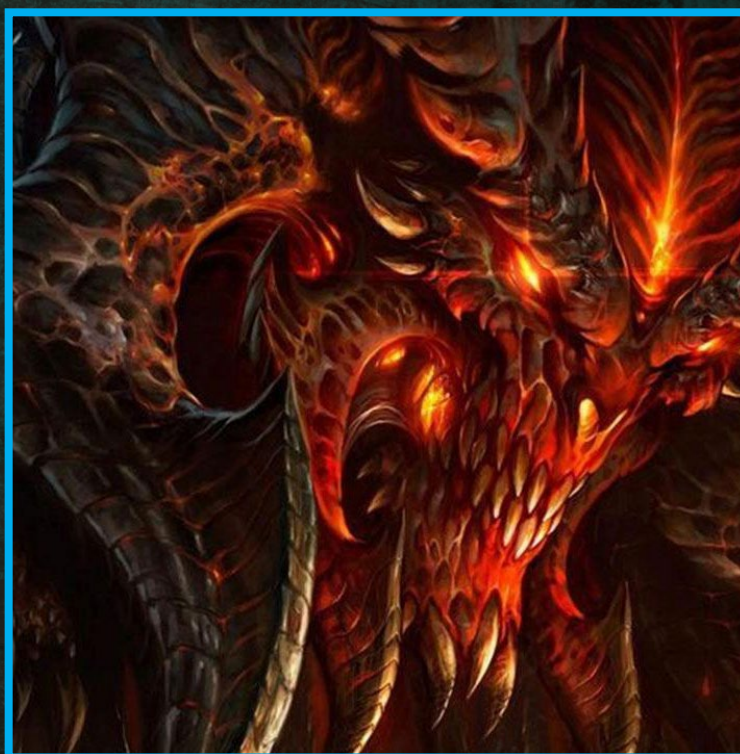
Além das caçadas, podemos nos aventurar também por fendas. Um NPC abrirá um portal para estes locais, que neste caso, terão um tempo específico para derrotarmos uma certa quantidade de inimigos. Executada a missão, o guardião da fenda aparecerá. Este é um monstro muito poderoso, que ao ser derrotado deixará cair excelentes recompensas.

As fendas mais simples são conhecidas como Nefalem, mas existem também as fendas maiores. Para adentrá-las é preciso ter um item de ingresso, que é adquirido nas fendas Nefalem. Neste caso, além dos mapas maiores, a dificuldade é crescente, já que podemos ir aumentando o nível da fenda maior. Quanto mais alta a dificuldade, melhores as recompensas. Um terceiro modo de jogo são as fendas de desafio. Neste caso, você entra em uma fenda com um herói fornecido pelo jogo, e precisa terminá-la antes do tempo estabelecido para ganhar melhores recompensas. Este modo é super desafiador, até para jogadores experientes.



Falando em níveis de dificuldade, Diablo III conta com 17 deles, iniciando em Normal e terminando em Suplício XIII. Ao criar um herói, temos a escolha de participar ou não de uma temporada. Cada temporada traz uma série de missões específicas, que quando completadas, dão acesso a um conjunto de equipamentos da classe do jogador, além de alguns itens cosméticos.

Atualmente o jogo está em sua décima quinta temporada — continuando a ordem iniciada em suas outras versões, como a de PC e outros consoles. Ao finalizar uma temporada, o herói e tudo o que foi conquistado é migrado para as condições normais. Em cada temporada é obrigatório começar com um novo herói do zero, e as recompensas só podem ser recebidas com o primeiro personagem que atingir as condições. Ao jogar *multiplayer*, heróis de temporadas só podem se juntar a outros heróis de temporada.



Desde o lançamento do jogo pra PC em 2012, foram realizadas diversas atualizações e melhorias, e felizmente, temos a melhor versão de Diablo III até o momento, que conta ainda com a possibilidade de ser jogada em qualquer lugar. São inúmeros equipamentos, de diversos tipos de qualidade e raridade, muitas habilidades, ativas e passivas, que podem ser combinadas de acordo com as preferências do jogador e também com melhorias obtidas por atributos de equipamentos lendários, além de monstros e mapas diversos, incluindo algumas boas surpresas que só aparecem de vez em quando — não tem o mapa das vacas, mas ainda assim espere por algumas bizarrices engraçadas.

Além de poder jogar onde quiser, é possível dividir os Joy-Con para dois jogadores, usar amiibo para abrir portais que trazem demônios poderosos, mas com *drops* interessantes, reunir os amigos para uma jogatina local se cada um tiver o seu Switch, jogar até quatro pessoas no mesmo console, além de contar com os cosméticos baseados na série **The Legend of Zelda**, como o pet Cucco, uma moldura de personagem com a Triforce, e um conjunto de transmogrificação — uma alteração apenas visual dos equipamentos — do Ganondorf.



Todos os recursos e modos, seja os que o jogo já possuía, seja os exclusivos da versão do Switch, são muito satisfatórios, com alguns fatores que devem ser levados em consideração: por exemplo, se dois a quatro personagens usam a mesma tela, quando um abre o inventário, outros terão que esperar, mas existe também uma opção de troca rápida. Ao usar um único Joy-Con, só é possível se esquivar para trás. Por falta de um segundo analógico, o controle de movimento fica com a função.

Por fim, o jogo funciona extremamente bem online, parecendo até que os amigos estão próximos, dado a resposta rápida, sem *lag* ou desconexões. Vale lembrar que é possível obter as recompensas de temporada sem a assinatura do Nintendo Switch Online, mas o serviço é necessário para se jogar com amigos.



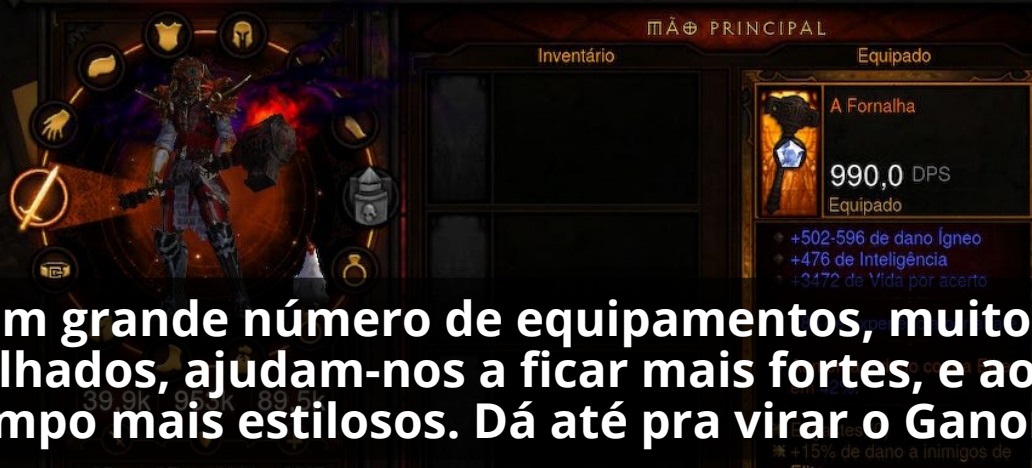
É sempre bom reunir os amigos, seja online ou no clássico cooperativo de sofá.

Um clássico artístico

Além de contar com uma boa quantidade de conteúdo, *gameplay* divertido e viciante e controles confortáveis, Diablo III ainda é, apesar de um clássico da geração anterior, um jogo de beleza incomum. Se existe um campo em que a Blizzard é especialista, é em fazer *cinematics* de qualidade impecável, e que sobrevivem ao desgaste do tempo e de novas tecnologias por bastante tempo. Cada vídeo presente no game, seja os de arte mais simples, simulando desenhos em papiros, ou nas cenas mais trabalhadas, é um deleite aos olhos.



Já os gráficos *in-game* estão longe de parecerem um jogo lançado em 2018 — pois realmente não foi, e sim em 2012, e mesmo assim impressiona mais que alguns atuais —, mas ainda assim, o game conta com um número incrível de detalhes, seja em seus cenários, animações, criaturas, magias e efeitos de luz e sombras. A modelagem de todos os elementos é muito bem feita, e os pequenos serrilhados são visíveis apenas quando vistos de muito perto da tela. Cada peça de equipamento, por menor que seja, muda visivelmente a aparência do personagem, e até mesmo as tendas dos NPC's são visualmente modificadas conforme evoluímos suas habilidades.



Um grande número de equipamentos, muito bem detalhados, ajudam-nos a ficar mais fortes, e ao mesmo tempo mais estilosos. Dá até pra virar o Ganondorf.

O desempenho está excelente, [conforme divulgado pela Digital Foundry](#), juntando-se a um seleto grupo de *ports* incríveis recebidos pelo Switch. Houve apenas um momento que eu vi a resolução cair, juntamente com uma pequena queda de FPS enquanto jogava online. A situação foi rapidamente normalizada, mas tinha tantos inimigos na tela ao mesmo tempo, que na verdade todo mundo que estava no grupo sentiu orgulho do pequeno guerreiro que o híbrido da Nintendo se apresentou.

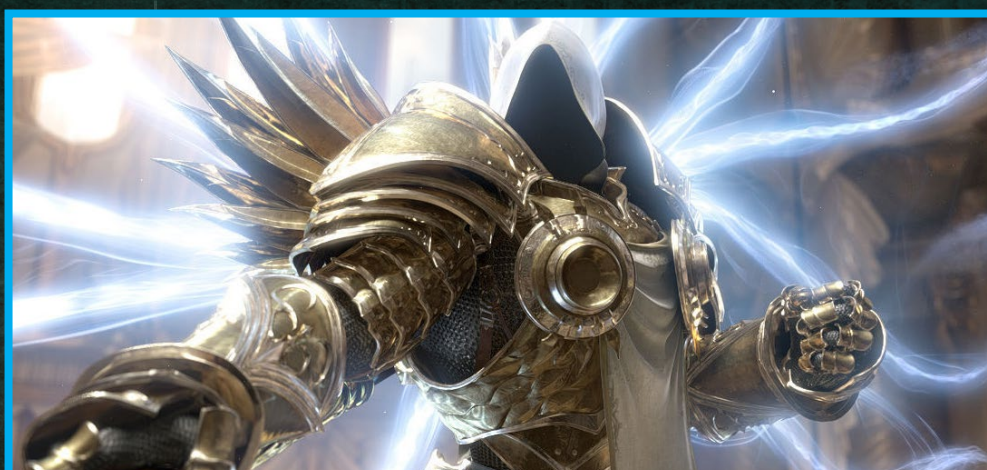
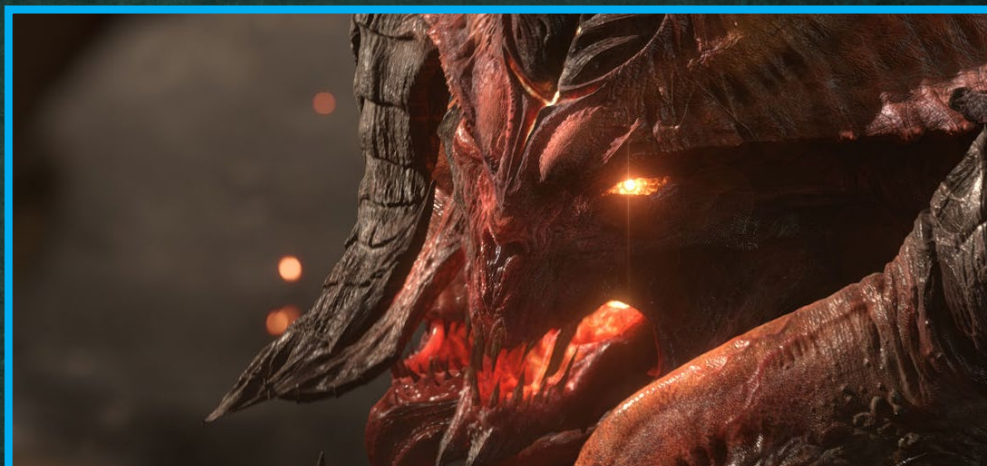


Através de incríveis *cinematics*, o conflito eterno toma proporções inimagináveis


A atmosfera sombria e desoladora, causada pelos ambientes que passamos e pela trilha sonora, é sempre quebrada por um diálogo engraçado, e às vezes repetitivo, de algum NPC, e como podemos levar companheiros na aventura, sejam reais ou controlados pelo computador, nunca nos sentimos realmente sozinhos. O áudio do jogo em inglês é perfeito, mas se você prefere ouvir tudo em português, é possível baixar um patch de atualização na eShop, com a dublagem em nosso idioma, mas nesse caso é bom preparar o cartão de memória para suportar mais 5GB de arquivos. A dublagem brasileira é bem feita, sem nenhuma grande gafe. Só existem algumas poucas frases em que a voz parece bastante diferente, mas talvez seja o tom usado pelo ator. A princípio, o jogo já se encontra com menus e legendas em português.

A batalha eterna

Assim como os anjos e demônios batalharam por uma eternidade na história do game, sua jogabilidade também tem potencial para ser eterna, dependendo do tipo de jogador que experimentá-la. Para muitos, o jogo pode ser repetitivo, e existem jogadores que vão se interessar apenas pela história, mas para quem é realmente fã de um bom RPG de ação, geralmente encontrado online, daquele tipo que o objetivo principal é de ficar mais e mais forte, superando seus próprios objetivos enquanto se diverte no processo, temos aqui uma opção que funciona bem tanto online, quanto offline, e pela primeira vez, onde o jogador quiser.





Para confirmar a aposta de rejogabilidade infinita, resta saber se um sucessor estará a caminho em algum momento, e por quanto tempo existirá o suporte da produtora. Por enquanto, a experiência que o jogo me proporcionou, me diz que eu ainda não o joguei o bastante, e que ainda tenho muito a descobrir e explorar. Outro ponto que também deve ser levado em consideração é que eu posso não ter experimentado muitos “AAA” este ano, mas entre os games que eu tive a oportunidade de testar, até o momento, **Diablo III: Eternal Collection**, foi o melhor — do ano. 

✓ Prós

- *replay* infinito;
- enorme quantidade de equipamentos e habilidades;
- ótima variação de classes e inimigos;
- *cinematics* incríveis;
- cenários, armaduras e inimigos bem detalhados e animados;
- *gameplay* divertido;
- online consistente.

✗ Contras

- Repetitivo;
- Viciante, e é realmente importante ter cuidado com isso.

Diablo III: Eternal Collection (Switch)
Desenvolvedor Blizzard Entertainment
Gênero RPG eletrônico de ação e aventura
Lançamento 2 de novembro de 2018

Nota **10**

por *Marcelo Vieira*

Revisão: *Vinícius Rutes Henning*
Diagramação: *Yury Trindade*

Switch

STARLINK

BATTLE FOR ATLAS™

é a introdução promissora de uma nova franquia

Apesar de suas falhas, o novo jogo de exploração e combates espaciais da Ubisoft veio com boas ideias e tem grande potencial.

Starlink: Battle for Atlas foi uma das grandes surpresas da **Ubisoft** na **E3 2018**, quando foi revelado pela primeira vez ao público. O jogo foi concebido com planos ambiciosos, chegando ao mercado como a introdução de uma franquia totalmente nova de combates e exploração espacial. Starlink recebeu integrações com brinquedos reais que modificam a experiência do jogo. Esse conceito é conhecido como toys to life e já foi usado em títulos como Disney Infinity e Skylanders.

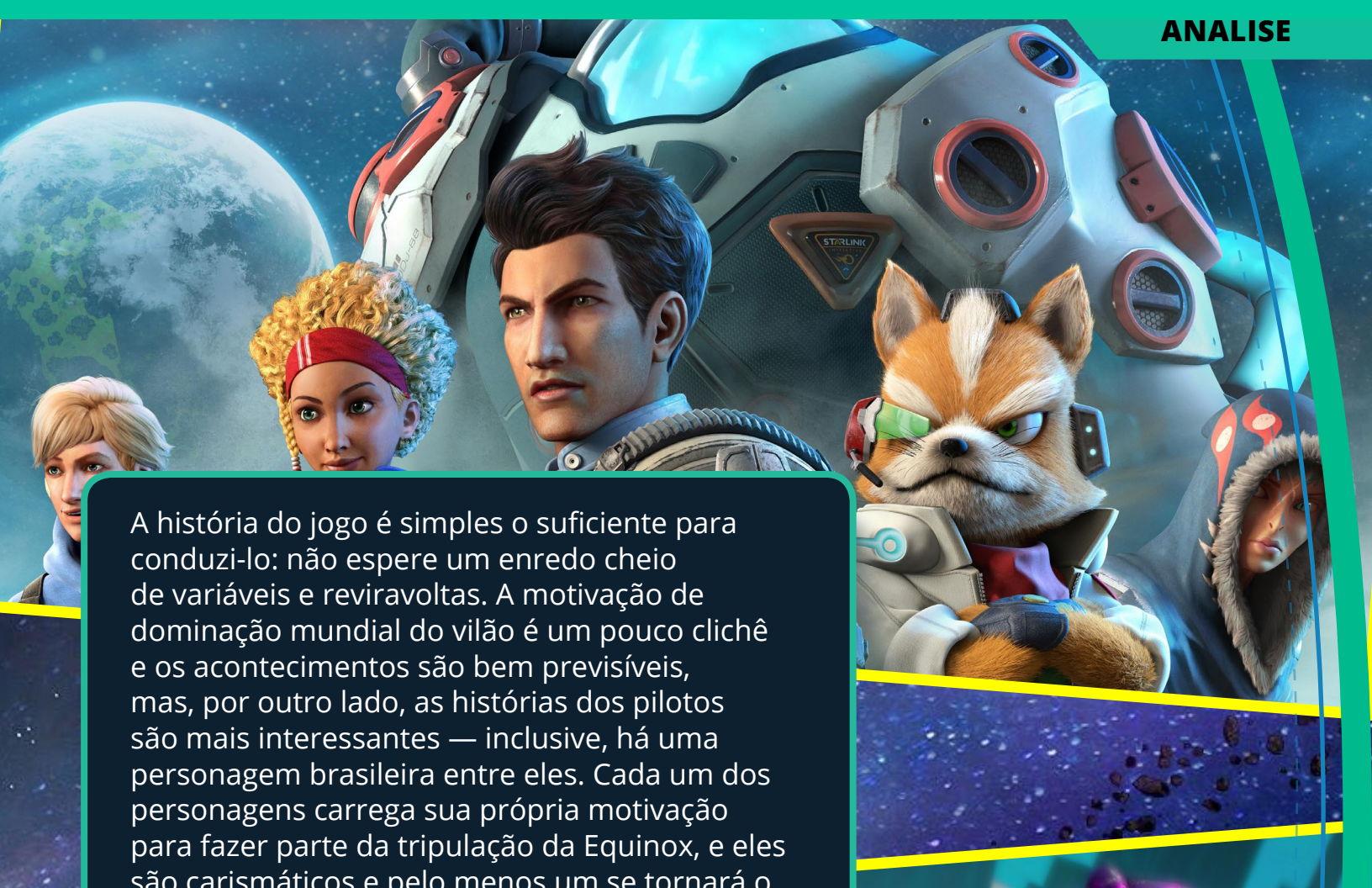
Mesmo sem os brinquedos físicos, Starlink pode ser jogado normalmente com as versões digitais dos pilotos e naves. Essa análise foi elaborada com a Digital Edition, disponível através da eShop.

Suba à bordo da Equinox

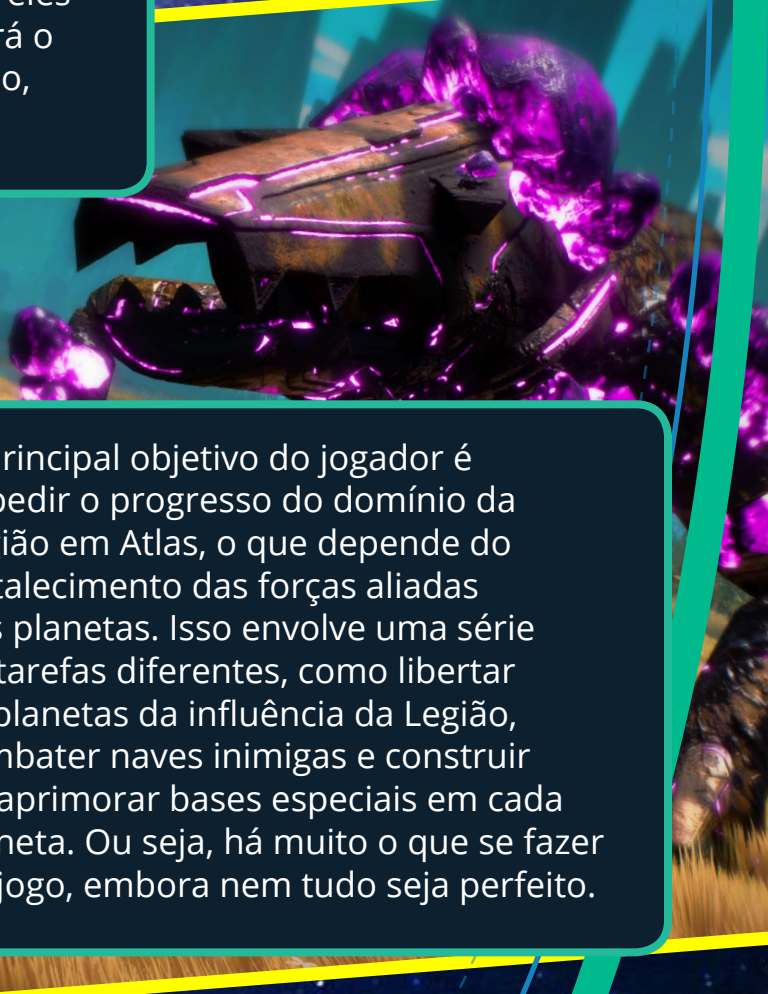
Em Starlink, somos apresentados à tripulação a bordo da nave interestelar Equinox, liderada pelo renomado astrofísico St. Grand. O genial cientista é o responsável por aperfeiçoar a iniciativa Starlink (tecnologia que permite enviar pilotos, naves e equipamentos para longe quase instantaneamente) com o uso de uma fonte de energia chamada Nova. Essa combinação tornou possível o transporte de naves inteiras através de enormes distâncias.



As pesquisas de St. Grand levam sua equipe ao sistema **Atlas**, localizado a 431 anos-luz da Terra. Os eventos que se seguem na história colocam a Equinox na mira do tirano **Drax**, o líder de um grupo conhecido como a **Legião Esquecida** e que almeja conquistar Atlas. Como os planos da Legião dependem da aperfeiçoada tecnologia de geração de Nova, os conhecimentos de St. Grand o colocam em risco.



A história do jogo é simples o suficiente para conduzi-lo: não espere um enredo cheio de variáveis e reviravoltas. A motivação de dominação mundial do vilão é um pouco clichê e os acontecimentos são bem previsíveis, mas, por outro lado, as histórias dos pilotos são mais interessantes — inclusive, há uma personagem brasileira entre eles. Cada um dos personagens carrega sua própria motivação para fazer parte da tripulação da Equinox, e eles são carismáticos e pelo menos um se tornará o seu favorito durante a campanha. Além disso, cada piloto possui habilidades exclusivas.



O principal objetivo do jogador é impedir o progresso do domínio da Legião em Atlas, o que depende do fortalecimento das forças aliadas nos planetas. Isso envolve uma série de tarefas diferentes, como libertar os planetas da influência da Legião, combater naves inimigas e construir ou aprimorar bases especiais em cada planeta. Ou seja, há muito o que se fazer no jogo, embora nem tudo seja perfeito.

Visite os planetas de Atlas

Em boa parte do tempo, o jogador estará visitando algum dos planetas de Atlas e cumprindo missões, e há bastante liberdade para voar e explorar qualquer direção. Nesses ambientes, o jogador terá muito o que fazer além do que é preciso para avançar na história, como explorar a fauna local, recuperar dados criptografados de destroços antigos e atender requisições de bases locais. Apesar da sensação inicial de liberdade e variedade, todos os planetas trazem os mesmos tipos de missões, e você chegará ao último fazendo as mesmas coisas desde o primeiro.

Atender aos pedidos das bases eleva seus respectivos níveis que, por sua vez, passam a oferecer cada vez mais recompensas ao jogador. Observatórios aumentam a visibilidade do mapa, enquanto refinarias fornecem o precioso **electrum**, um tipo de minério encontrado somente em Atlas e que pode ser usado como moeda de troca. Outros tipos de construções são desbloqueados posteriormente na história e sempre é interessante ao jogador ajudá-las o máximo possível.

Os sete planetas de Atlas, ao mesmo tempo em que têm características diferentes um do outro, parecem ser sempre o mesmo lugar. **Tundria**, por exemplo, é cercado de gelo por todos os lados. Já **Haven**, um dos primeiros planetas, tem bastante vegetação e cores vibrantes. Explorar os planetas é uma experiência agradável e fluída, porém, a exploração de todos segue o mesmo padrão: chegar, procurar pelas bases aliadas e fortalecê-las cumprindo missões. Por mais que seja prazeroso desbravar cada canto de um lugar recém descoberto, a pouca variedade nas missões rapidamente deixa a progressão um pouco massante.



Visualmente, Starlink é um título bonito e fluído. Os ambientes são agradáveis e cada planeta tem sua própria identidade bem definida e marcante. A versão para Nintendo Switch conta com gráficos menos detalhados do que as versões para Xbox One e PS4, mas a diferença não é muito significativa e não compromete a experiência. Não há loadings aparentes em nenhum momento, nem mesmo na transição de um planeta para o espaço.



Enfrente inimigos com naves customizadas

Os combates são um ponto-chave da experiência em Starlink. As naves podem ter armas acopladas e o jogador pode trocar seus equipamentos a qualquer momento — até substituir o piloto. As naves também funcionam como vidas — se sua nave foi destruída, é possível trocar por outra e continuar de onde parou. Elas também podem ser customizadas com diferentes tipos de armas, que infligem danos elementais variados, e com modificações artificiais que garantem bônus de efeito em diversos aspectos.



O jogo incentiva bastante o domínio das armas para cada tipo de inimigo, que podem ter resistências ou fraquezas a certos tipos de elementos. Por exemplo, acertar inimigos com tiros de fogo e depois de gelo (ou vice versa) pode causar choques térmicos e aumentar o dano causado. Principalmente em combates envolvendo vários tipos de monstros, é fundamental se manter trocando suas armas de acordo com a necessidade.

As lutas envolvem batalhas contra naves de piratas espaciais conhecidos como **Foras da Lei**, monstros e torres gigantes que visam aumentar a presença da Legião em cada planeta — os **Primordiais**, e outros tipos de criaturas. A experiência nos combates dentro dos planetas é divertida, tornando-se mais agressiva nos planetas posteriores. O jogo também oferece o que fazer fora dos planetas, e lá as coisas são um pouco diferentes.

Explore o espaço no sistema Atlas



ASHAR



HAVEN



KIRITE



SONATUS



NECROM

Em Starlink, encontraremos bastante exploração espacial, com parte da experiência envolvendo viagens entre os sete planetas de Atlas. O sistema é dividido em três setores, e cada um tem um nível de dificuldade. O **Setor Comercial** é onde a história se inicia, o mais fácil e conta com três planetas, mas também existem o **Setor da Fronteira** e o **Setor Obscuro**, cada um com dois planetas e o maiores dificuldades.



TUNDRIA



VYLUS



O jogo é como um mundo aberto, sendo possível viajar livremente pelo espaço e ir para qualquer planeta. A partir de determinado ponto da campanha, as viagens podem ser feitas com o **hiperpropulsor**, que aumenta a velocidade das naves. Mas vários perigos devem ser evitados, como armadilhas montadas por Foras da Lei e asteróides. Parece que a Ubisoft implementou esses obstáculos como uma forma de não deixar o jogador ocioso durante as viagens, mas o resultado é incômodo. Pelo menos, se o planeta já foi conhecido, existe a opção de viagem rápida.



Temos algumas tarefas a serem feitas pelo espaço, como coletar itens em destroços (que podem garantir upgrades valiosos) e enfrentar os **encouraçados** da Legião, que vem acompanhados de muitas naves e são verdadeiros desafios. Essas fortalezas espaciais são responsáveis por enviar Primordiais aos planetas de Atlas depois de um tempo, portanto, o jogador sempre deverá ficar de olho no mapa e evitar que novos monstros apareçam, aumentando a influência da Legião. Os Foras da Lei também têm naves enormes espalhadas pelo espaço, e combatê-las garante preciosos tesouros.



Embora os combates dentro dos planetas sejam mais simples, no espaço eles podem ser realmente confusos. Em gravidade zero, as naves inimigas surgem de todos os lados e pode ser difícil mirar com precisão em meio a tantas flechas no mapa. A situação piora nas batalhas contra encouraçados, em que sempre há dezenas de naves cercando o jogador; abater todas elas é um verdadeiro exercício de paciência. Os tiros vêm de todas as direções e sua nave pode acabar sendo abatida muito rápido.

Do a barrel roll

Um dos maiores atrativos da versão para Nintendo Switch é a presença do time Star Fox no jogo. A Ubisoft trabalhou com o mesmo esmero que **Mario + Rabbids: Kingdom Battle** teve com os personagens da Big N que tanto amamos, e a inclusão de **Fox McCloud** como personagem jogável em Starlink foi feita de maneira excelente.






A Star Fox participa da história de Starlink ativamente, aparecendo até mesmo durante as cutscenes e interagindo com os outros tripulantes da Equinox. Embora somente Fox possa ser controlado pelo jogador, **Peppy, Falco e Slippy** também aparecem a todo momento e se juntam ao seu líder durante a ativação de seu ataque especial. Além disso, a lendária Airwing faz parte das naves disponíveis e pode, inclusive, ser pilotada por qualquer personagem.

O jogo também conta com uma linha de missões exclusivas do time Star Fox, em que um velho inimigo veio diretamente de Lylat para Altas em busca dos poderes da Legião. Quem será esse vilão?

Um início morno, mas com potencial



Starlink: Battle for Atlas é um jogo promissor que, apesar de suas falhas, traz boas idéias e vale a pena ser jogado. Alguns detalhes mereciam uma melhor implementação, além das missões oferecidas que precisavam de uma maior variedade. Para o primeiro jogo de uma nova franquia, a Ubisoft não fez feio. Mas, em uma possível sequência, Starlink precisa amadurecer e refinar algumas arestas para que possa se tornar um produto marcante nos jogos de exploração e combates espaciais. 



Prós

- Facilidade de controles;
- Personagens carismáticos;
- Bastante conteúdo para exploração;
- Sistema de armas interessante;
- Presença de Fox McCloud na versão para Switch.



Contras

- Missões repetitivas demais;
- Armadilhas incômodas no espaço;
- Combates confusos fora dos planetas.

Starlink: Battle for Atlas (PS4/Switch/XBO)

Desenvolvedora Ubisoft

Gênero Ação, Aventura

Lançamento 16 de Outubro de 2018.

Nota

7.5

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 *Rafael C. Oliveira*

Revisão: *Vinícius Rutes Henning*
Diagramação: *Marília Carvalho*

Os cinco games mais impactantes de 2018



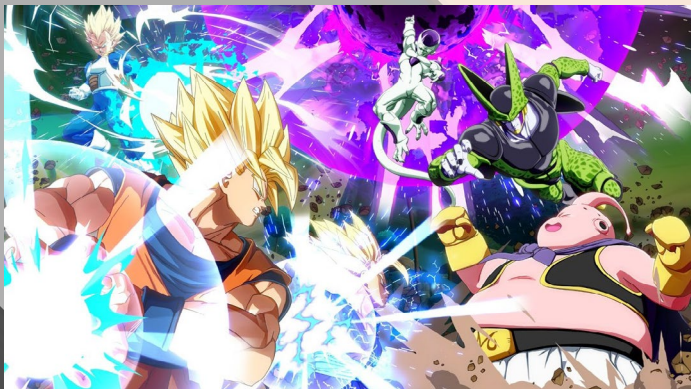
Após o lançamento avassalador do Switch, com games premiados como Super Mario Odyssey e Zelda: Breath of the Wild, os fãs da Nintendo ficaram muito mal acostumados. A esperança é de grandes produções que não nos decepcionassem. Alguns games ainda estão por vir, como é o caso de Pokémon Let's GO Pikachu / Pokémon Let's GO Eevee e Super Smash Bros. Ultimate.

Outra grande esperança dos nintendistas era com relação às thirds. Se no ano passado já tivemos o incansável The Elder Scrolls V: Skyrim, o que poderíamos jogar nesse incrível console híbrido da Big N?

Os lançamentos vieram e aos montes. Há uma infinidade de exclusivos, indies e thirties lançados em 2018, mas dentre esses, escolhemos os cinco que mais impactaram, cada um do jeito seu e dentro de seu gênero. Vamos aos escolhidos?

5) Dragon Ball FighterZ

Quando o game foi anunciado em meados de junho de 2017, todos os fãs da série Dragon Ball foram à loucura. Afinal, tratava-se do jogo da franquia mais desejado e esperado e que, até então, nunca havia acontecido. Um game com um belo trato visual, personagens clássicos, da nova temporada do anime transmitida mundialmente (via TV ou streaming) e, em geral, um jogo bem produzido aos moldes dos grandes jogos de luta.



Para se ter uma ideia do sucesso que é Dragon Ball FighterZ, a EVO 2018, considerado o maior evento de jogos de luta, divulgou seu line up com jogos clássicos do gênero como Street Fighter V, Tekken 7, Super Smash Bros. (Melee e o 4) e adivinha só? Dragon Ball FighterZ!

E é preciso lembrar que um jogo tão sensacional como esse rodando perfeitamente tanto na versão de mesa quanto no portátil da Nintendo é algo incrível. Você poder jogar, sem nenhuma queda absurda de frames, é algo realmente impressionante.



4) Mario Tennis Aces

O “Mario versão esportiva” teve seu espaço garantido neste ano. Ao final de junho foi lançado Mario Tennis Aces, um jogo de tênis com diversos personagens do universo da Nintendo.



Pode-se dizer que o novo game ganhou uma versão mais robusta com um modo aventura no single player e várias opções de customização e modos de jogo (como é o caso do jogo de duplas mistas). A mecânica também está muito boa e, de fato, você se sente em uma partida de tênis. Entretanto, a grande sacada do jogo é a integração com o Joy-Con e uma diversão frenética.

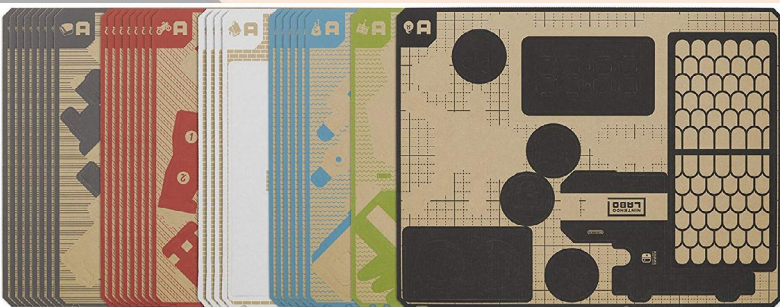


Mario Tennis Aces é divertido, colorido e merece, sem dúvida, estar nessa lista. É um jogo para se jogar com toda a família, mas também para quem não quer se estressar, ou não está procurando por uma experiência muito “hardcore”.

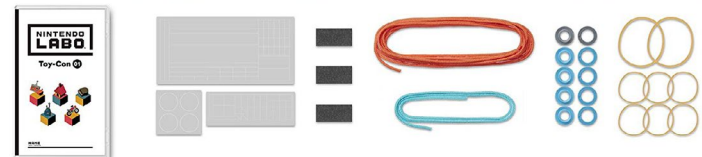


3) Nintendo Labo

Ainda seguindo a linha família, o Nintendo Labo chamou muito a atenção após ter seu primeiro vídeo divulgado. Vários pedaços de papelão se transformavam em um minipiano, carrinho de controle remoto ou mesmo vara de pescar. Tudo isso era, segundo o vídeo mostrado, integrado com o nosso Switch. As dúvidas ficaram, mas o hype já estava lá em cima. Afinal, como seria isso de montar objetos que poderiam ser utilizados como controles de jogo?



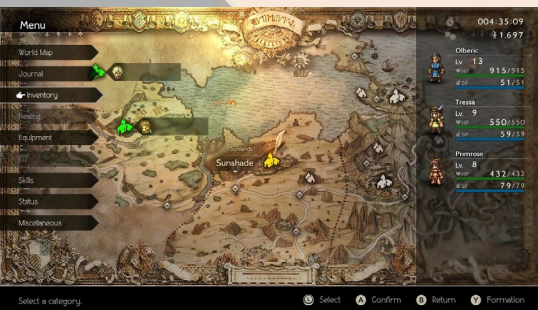
O Nintendo Labo chegou esse ano e virou uma febre principalmente no Japão. Para se ter uma ideia, o kit com os papelões montáveis e o game venderam mais do que o aclamado God of War. Um verdadeiro fenômeno e que não poderia faltar em nossa lista.



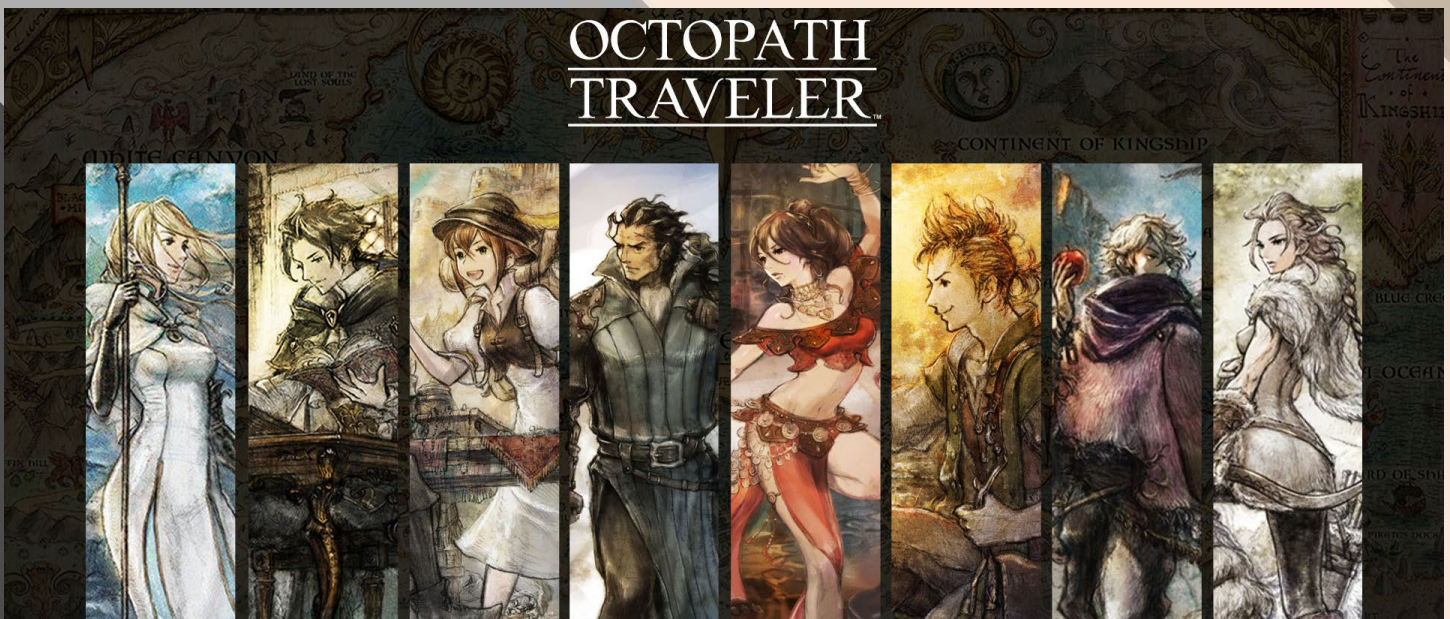
2) Octopath Traveler

Octopath Traveler foi lançado no dia 13 de julho de 2018. Ele é um jogo de RPG nos moldes clássicos (cenário medieval e batalha por turnos), mas impressiona muito na arte. O jogo apresenta uma estética que mistura elementos de alta definição com um 2D tradicional de gerações passadas. A combinação é perfeita e o resultado é de encher os olhos.

O game foi desenvolvido pela Square Enix e pela Acquire, e é distribuído pela Square e Nintendo. Por ajudar nesse projeto no mínimo incrível, a Nintendo recebeu Octopath Traveler de forma exclusiva no Switch.



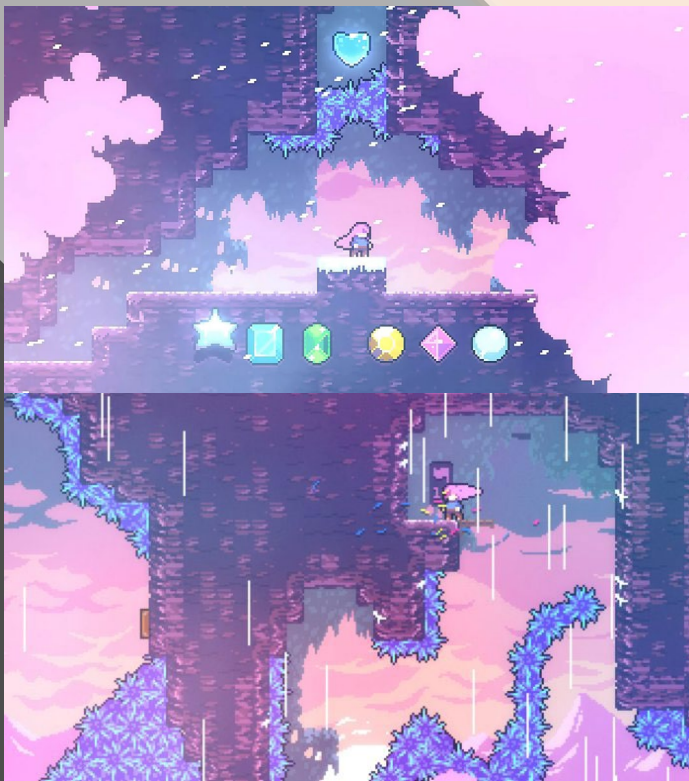
Além do aspecto visual, a trilha sonora também é um dos pontos altos do jogo. Não à toa, Octopath Traveler compete no The Game Awards em três categorias, sendo elas Melhor Jogo de RPG, Melhor Trilha Sonora e Melhor Direção de Arte.



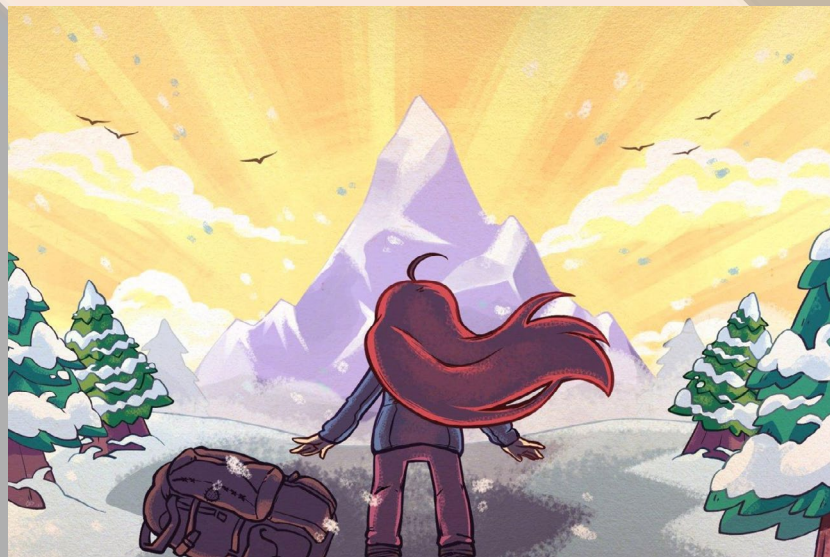
1) Celeste

O jogo foi desenvolvido pelos estúdios Matt Makes Games e Studio MiniBoss. Celeste é uma produção indie e brasileira (sim, isso mesmo!) que narra as aventuras de uma protagonista feminina chamada Madeline. O game foi avaliado positivamente em vários sites especializados como o Kotaku, IGN, GameSpot, Polygon e PC Gamer.

A narrativa do game é sensacional muito imersiva. Nenhuma licença poética dos games é tratada de maneira superficial ou aleatória. Para exemplificar, tomemos como exemplo a morte e os "continues" dos jogos. Morrer em Celeste é uma lição. É aprender com os erros. E é por essa preocupação com os detalhes que Celeste foi tão bem avaliado e vem muito bem em diversas plataformas, incluindo, claro, a Nintendo.



Celeste recebeu quatro indicações para o Game Awards sendo uma delas na principal categoria do evento, a de Melhor Jogo do Ano. 🏆





1ST
Anniversary


ANDROID

iOS

por Alberto Canen

Revisão: Vinícius Rutes

Diagramação: Emanuel Neves



teve um
primeiro ano
de muitas
melhorias

Quando Animal Crossing: Pocket Camp foi lançado, há exatamente um ano, ele não era um jogo realmente completo e estava claramente em uma espécie de “acesso antecipado”. Além de faltarem alguns recursos, como a opção de criar roupas, que aparecia como opção, mas só ficou disponível um bom tempo depois, o jogo ainda não estava “redondo” e precisava de muitas atualizações para resolver os problemas. Felizmente, a Nintendo soube ouvir os fãs e resolveu boa parte dos problemas relatados. Mas será que vale a pena começar ou retornar ao jogo?

Falando com animais

Caso você não esteja familiarizado com a franquia, saiba que se trata de um jogo do tipo “simulação de vida social”, em que você interage com animais antropomórficos muito simpáticos e realiza diversos pedidos feitos por eles, além de várias outras tarefas. O jogo não tem vencedor ou perdedor, não conta pontos e não acaba nunca, já que tem eventos sazonais durante o ano todo.

Pocket Camp é justamente a adaptação da série para o ambiente mobile (Android e iOS) e foi realizado com sucesso pela Nintendo, que escolheu a temática de camping. Nele, você pode construir “amenidades”, que são as atrações do seu Campsite, como piscina, half-pipe e carrossel. Além disso, há outros três locais do mapa para interagir com os animais, pescar, capturar insetos e colher frutas.

Os comandos reagem super bem e podem ser controlados com apenas uma mão com facilidade, seja para movimentar o seu personagem, seja para acionar algum dos menus. O visual ficou muito bem feito e captou toda a essência da franquia, atentando para os mínimos detalhes, como pegadas na praia ou a fumacinha que aparece quando o personagem corre. Desde o início, o jogo era de fato divertido, mas estava com muitos problemas que precisavam de solução.



Um jogo incompleto e problemático

Pocket Camp era muito interessante já nos primeiros contatos com ele. Toda a essência de Animal Crossing estava ali, mas era claramente um título “não acabado”, como se estivesse numa fase beta ou em “acesso antecipado”. Os objetivos e tarefas do jogo eram poucos e repetitivos, e os diálogos com os animais eram muitas vezes os mesmos — se você encontrasse com um deles de madrugada, por exemplo, certamente todos diriam o mesmo texto, com duas ou três variações, sobre você não estar dormindo ainda. Sem problema comentar isso, mas não as exatas mesmas palavras sempre.

Os problemas não paravam por aí, o jogo era muito lento, cada diálogo demorava muito para ser concluído; não havia nada para fazer com peixes e insetos raros além de vendê-los, pelo seu próprio inventário ou na sua caixas para os seus amigos, que obviamente nunca os compravam já que não havia utilidade para os mesmos; não era possível encomendar roupas, o que também era bem desagradável, já que esse é um dos pontos altos da franquia, junto com a decoração; e os “friendly powders” apenas se acumulavam, já que não havia utilidade prática para os mesmos.



Outro incômodo do jogo estava na sua progressão. As amenidades eram muito morosas para serem alcançadas, já que havia poucas opções para adquirir as essências necessárias para construí-las. Toda essa morosidade poderia ser apaziguada utilizando os Leaf Tickets, que são um tipo de moeda do jogo (diferentemente dos Bells), que são muito mais raras e que podem ser compradas através de dinheiro real — as famosas microtransações, que é como o jogo se mantém. O problema é que não era nada fácil consegui-las jogando normalmente, e o valor delas era (e ainda é) muito alto. Dessa forma, qualquer pessoa mais ansiosa ou iria comprá-los ou simplesmente largar o jogo pelo estresse — o que não é nada positivo quando o objetivo é se divertir.



Com tantos problemas, não é de se admirar que até mesmo fãs da série acabaram deixando o jogo de lado. Alguns para nunca mais voltar, enquanto outros retornariam quando o jogo estivesse melhor atualizado. Como era de se esperar, esses problemas influenciaram no retorno financeiro, assim, dentre os jogos mobile da Nintendo, Pocket Camp foi o que demorou mais tempo para alcançar a marca (expressiva) de 50 milhões de dólares de faturamento, em 289 dias. **Super Mario Run**, que não teve microtransações, e sim venda direta, levou 222 dias; e **Fire Emblem Heroes**, que fez uso das microtransações, levou apenas 20 dias.

A Nintendo ouviu os jogadores

Atualmente, a história é outra. A Nintendo prestou bastante atenção a todas as queixas dos jogadores e fez atualizações para resolvê-las durante o ano todo, deixando Pocket Camp irreconhecível para qualquer um que o largou no início.

Aquela falta do que fazer, que tornava o game tão repetitivo, foi bastante amenizada. Agora, há três tipos de eventos que estão sempre se alternando, nos quais roupas e itens temáticos são adquiridos através do cumprimento de missões relacionadas com cada um deles: festival de flores, torneio de pesca e caça aos gyroidites.

No primeiro caso, durante o evento, que ocorre ao lado do camp, em um jardim que foi adicionado posteriormente, flores temáticas são plantadas, que atraem insetos igualmente temáticos para serem capturados. No caso dos torneios de pesca, que sempre têm peixes diferentes dos comuns e ocorrem, alternadamente, no Lost Lure Creek e Saltwater Shores, o que vale é o tamanho de cada peixe, que devem ser entregues ao Chip para guardá-los (em sua pança). A cada certo tamanho somado, um prêmio é ganho e até quatro troféus podem ser ganhos: madeira, bronze, prata e ouro. Além do mais, é possível ver a sua posição em relação aos seus amigos e, por mais que isso não valha premiação alguma, ficar na frente é sempre mais divertido. Para “caçar os gyroidites”, basta procurá-los por todos os locais do jogo, menos no camp, pois lá os animais, eventualmente, darão alguns para você como recompensa.





Os friendly powders não foram esquecidos e ganharam um local para gastá-los: no Brake Tapper, encontrado no OK Motors, ao lado do pinguim Carlo. Trata-se de uma máquina com um minigame simples, em que há três colunas com figuras dos animais e você deve combinar três iguais, ao apertar o botão de parar no momento exato. Cada partida cobra uma quantidade de friendly powders, e a recompensa pelas vitórias são tampinhas, que podem ser trocadas por materiais, essências e itens temáticos numa lojinha com o Carlo.

A quantidade de animais não era tão pouca, mas agora está bem extensa, já que novos são adicionados com frequência, juntamente com móveis que os mesmos exigem para visitarem o seu camp (isso sim que é uma visita folgada). Eles continuam repetindo frases idênticas para certas ocasiões, mas estão até com um pouco mais de personalidade própria do que antes (mas não esperem muito nesse aspecto). O bom é que os textos agora podem ser acelerados, o que deixa bem menos incômodo alguns diálogos mais arrastados. Outra interação com os animais muito pedida também foi adicionada e já é possível alterar as roupas deles (só os que estão no camp), bem como encomendar roupas novas.

Da mesma forma, temos novas amenidades, com tipos diferentes de essências: atualmente, são 118 animais ao todo e 34 amenidades. Felizmente, conseguir essências é bem mais tranquilo do que no começo, pois elas são adquiridas durante os eventos, em missões diárias e entregues com maior frequência pelos animais que estão no camp.

Uma adição robusta foram os biscoitos da sorte, que trazem itens de excelente qualidade dentro deles. Os melhores e mais desejados, entretanto, não são nada acessíveis, podendo ser adquiridos através de Bells, ocasionalmente, e por Leaf Tickets a qualquer momento. Essa foi uma forma bem melhor de levar os jogadores a gastarem com microtransações, ao invés de tornar o jogo irritante durante a jogatina para forçá-los a ir às compras.




Várias mudanças menores, mas muito bem-vindas, também ajudaram a melhorar a experiência do jogo. O Shovelstrike Quarry, mina em que você precisa da ajuda de cinco amigos para entrar, por exemplo, antes exigia que o pedido fosse feito para cada um deles individualmente, mas agora é de dez em dez; e os insetos e peixes raros, que só serviam para vender, receberam nova utilidade e podem ser entregues aos animais através dos seus pedidos e gerar recompensas melhores, como biscoitos da sorte. Ao entrar no camp, todos os animais que querem interagir com você são mostrados em pop-ups, não sendo mais necessário falar com todos. Além disso, as recompensas que eles entregam são melhores e mais frequentes do que antes. As missões diárias, que sequer valiam o esforço, com recompensas muito irrisórias, agora valem muito a pena. O próprio formato dos objetivos ficou mais claro e interessante, e um pop-up mostra qual o próximo objetivo a ser realizado, sem a necessidade de entrar toda vez para conferir o que fazer.





Um ano de muito aprendizado

Animal Crossing: Pocket Camp teve um início problemático, com diversos erros que o deixaram repetitivo e enfadonho, mas a Nintendo soube ouvir os jogadores e, através de inúmeras atualizações, melhorou substancialmente o título. Durante este primeiro ano de vida, o jogo passou por muitos eventos e soube prender a atenção daqueles que resolveram ficar. Se você estava na dúvida se deveria voltar a jogar, ou mesmo se deveria começar agora, não precisa esperar mais, pois, se o jogo não está perfeito, já é diversão garantida o ano inteiro. 

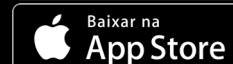
Animal Crossing: Pocket Camp (Android/iOS)

Desenvolvedor NintendoEPD, NDCube

Gênero Simulador Social

Lançamento 21 de novembro de 2017

Onde
pode ser
encontrado:



Switch

*por Rafael C. Oliveira**Revisão: Luigi Santana
Diagramação: João Pedro Souza*

Um legado para o futuro da franquia

Entre acertos e erros, o novo jogo da franquia planta algumas sementes que podem ser colhidas nos futuros jogos da série original.

Pokémon Let's Go Pikachu/Eevee! foi lançado no dia 16 de novembro e traz novamente a popular série dos monstinhos de bolso com a ousada proposta de reviver os primeiros games da série e a tradicional série animada com os 151 iniciais. O desafio, portanto, seria trazer aqueles mágicos momentos ocorridos há exatos 21 anos.

É bem verdade que Pokémon continua sendo um fenômeno mundial, mas o seu grande auge ocorreu com a chegada do anime no ocidente, tornando a franquia de fato um enorme sucesso de público. A escolha da Game Freak e da Nintendo foi muito boa: atingir o emocional dos fãs de longa data que sabem de cor (e na ordem) todos os 151 iniciais. Por outro lado, qualquer falha poderia gerar uma grande decepção. O risco foi grande, mas o acerto foi maior ainda.



Pokémon Let's Go e Pokémon GO: A Era do Compartilhamento

Os novos games da série são claras inspirações do também bem sucedido Pokémon GO. A versão mobile já é considerada o jogo mais popular de todos os tempos com mais de 130 milhões de downloads em apenas 30 dias. A receita alcançada só no início de Pokémon GO foi de mais de 600 milhões de reais.

Apesar de todo o hype na versão mobile, algumas críticas dos fãs mais hardcore vieram e uma delas foi a ausência de batalhas, sistema de trocas e vários outros elementos presentes nas versões GBA/3DS que a Nintendo ignorou. O resultado disso foi uma queda ou o fim da "febre Pokémon" nas ruas. Mas, com novas atualizações

e correções, Pokémon GO retomou o seu rumo e, para fechar com chave de ouro, eis que surge a grande aposta: Pokémon Let's Go Pikachu/Eevee!

Pode-se dizer que está claro para todos que o mundo em que vivemos é o que se pode chamar de Era do Compartilhamento. Tudo é dividido nas redes sociais, nos apps de comida, carros particulares, etc. E, claro, tudo está ali, acessível, nos nossos smarts, em nossos bolsos. Nossa e-mail está sincronizando com nosso celular, e este, por sua vez, conectado na tela do computador/tablet. Pokémon Let's Go foi feito para os fãs de Pokémon e para todos aqueles que ingressaram em uma jornada em Pokémon GO.





Todos os monstros podem ser transferidos do mobile para o híbrido da Nintendo e lá eles estarão disponíveis no modelo clássico com batalhas contra líderes de ginásio, aventuras em Kanto, treinamentos, aprimoramentos com TMs e vários outros recursos vistos desde o lançamento da série original.

Entretanto não vá pensando que tudo isso é muito simples. O grande medo por parte dos fãs seria o desequilíbrio, afinal, como iniciar um jogo do zero em Pokémon Let's Go com uma lista das mais poderosas criaturas em Pokémon GO? As coisas não são tão simples assim quanto parecem. Em primeiro lugar, você só poderá transferir seus Pokémon para o safari de **Fuchsia City**, o que você só vai alcançar bem adiante na jornada. E, além disso, não basta transferir os Pokémon para o safari, é preciso capturá-los. A Game Freak e a Nintendo pensaram muito bem em uma forma que não desequilibrasse a aventura e acertou em cheio.



Um belíssimo reboot?

Uma pergunta que ficou na cabeça dos jogadores com o anúncio da nova série foi sobre o que realmente era Pokémon Let's Go. Um reboot? Uma nova aventura? Os mesmos personagens? A resposta poderia ser "sim e não".

O novo game da franquia não reconta as aventuras do lendário Red e tampouco do seu eterno rival Blue. Pelo contrário, eles já estão estabelecidos nesse universo e os dois personagens que seguem em jornada (um deles é você e o outro, o teu rival) são admiradores dos clássicos nomes e vão construir seus próprios caminhos. Contudo coincidentemente esse caminho parece ser idêntico aos personagens clássicos. Por isso é possível dizer que Pokémon Let's Go é uma espécie de reboot sem o ser de fato.

Algo que precisa ser destacado em Pokémon Let's Go Pikachu/Eevee! é o excelente trabalho gráfico. Se do ponto de vista do enredo, praticamente nada de novo aconteceu, por outro lado, o game soube usufruir muito bem do potencial do Nintendo Switch. A movimentação dos Pokémon no mapa, as animações das lutas e o visual 3D podem ser as grandes contribuições de Pokémon Let's Go para a série principal.

Também é preciso ressaltar que algumas coisas desnecessárias que existiam nos jogos da série principal nos portáteis, como os terríveis HMs, finalmente foram descartadas. Sim, aquelas habilidades que éramos obrigados a colocar nos Pokémon, sacrificando nossas estratégias em combate apenas para poder usar um “cut” e liberar caminho ou um “fly” para nos deslocarmos com mais facilidade. Todas essas “técnicas secretas” (o jogo usa muito essa nomenclatura) **são aprendidas pelo seu Pokémon principal**

(Pikachu ou Eevee, dependendo da sua versão), e as pessoas que possuem essas habilidades as ensinam tranquilamente, não tendo nenhuma complicação e banalizando um pouco a ideia de “segredo”.

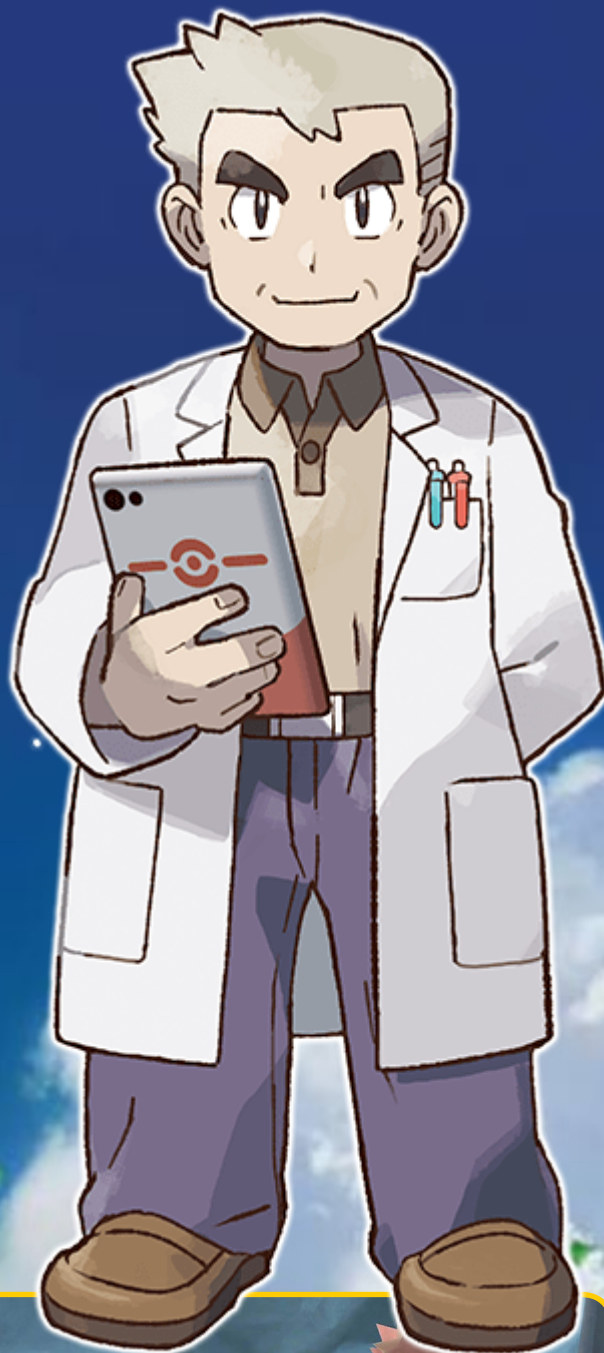
Outra mudança que facilitou e muito os jogadores foi a retirada dos PCs para acessar o seu banco de dados com todas as criaturas capturadas. Tudo se encontra na sua mochila e pode ser acessado sem ter que retornar novamente ao centro Pokémon ou a qualquer outro lugar com um PC de mesa para você fazer as devidas mudanças.



Um jogo extremamente fácil?

Já sabemos que os novos jogos geraram muita desconfiança e dúvidas. Uma crítica muito grande por parte dos players estaria na facilidade do game. De fato, Pokémon Let's Go Pikachu/Eevee! é muito fácil e intuitivo. Ele lembra em muitos aspectos o Pokémon GO. Podemos dizer até que o jogo para Switch é uma espécie de expansão do mobile.

E isso seria algo ruim? De forma alguma. É preciso lembrar que a versão lançada para o novo console da Big N procura atingir dois públicos (ou talvez um público que pode se dividir em dois grandes nichos): os fãs da franquia clássica (principalmente do anime) e os jogadores (casuais) de Pokémon GO. A facilidade se justifica pela proximidade com as mecânicas da versão mobile.

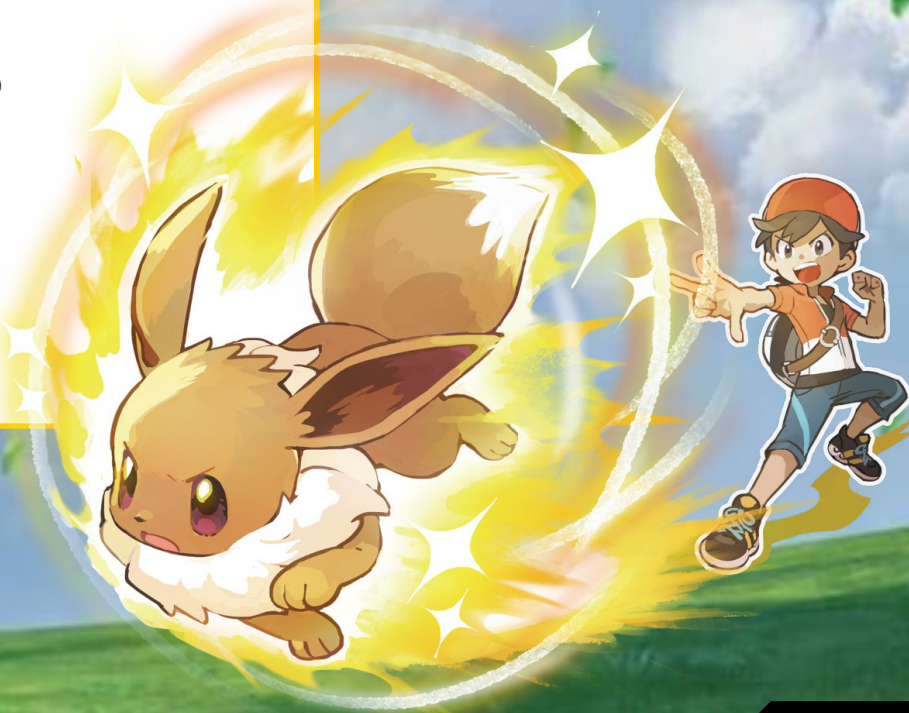


Para capturar um Pokémon selvagem não é mais necessário enfrentá-lo, enfraquecê-lo e em seguida lançar sua pokébola. Agora, assim como em Pokémon GO, basta lançar as **pokébolas ou usar algum candy** para conseguir pegar a criatura.

O procedimento é bem divertido e, ao capturar vários monstrinhos, você rapidamente vai evoluir aqueles que compõem a sua party.

É preciso dizer, no entanto, que toda regra tem sua exceção. Há sim aqueles Pokémon selvagens que você precisa derrotar antes de capturar. Caso queira pegar um Snorlax, por exemplo, você precisa antes vencê-lo em um combate para, em seguida, tentar capturá-lo. O mesmo vale para criaturas lendárias como Articuno, Zapdos e Moltres. Separe uma boa quantidade de pokébolas e prepare-se para a luta, pois nenhuma dessas criaturas lhe darão vida fácil.

No final das contas, em Pokémon Let's Go, apesar do início dar indícios que você vai virar o jogo em poucas horas, a dificuldade aumenta e a jornada se torna um pouco mais difícil tanto nas batalhas contra inimigos quanto na captura de certas criaturas. Sendo assim, a Game Freak consegue de maneira muito bem feita agradar aqueles dois nichos que havíamos mencionado anteriormente.



Nem tudo é perfeito em Pokémon Let's Go!

A história parece apresentar alguns elementos novos, mas segue o mesmo fim dos games antecessores que inspiram o novo jogo. E, cá entre nós, a grande magia de Pokémon são, obviamente, as criaturinhas. A preocupação com o enredo vai acontecer apenas nas últimas gerações (X/Y e Sun/Moon). Portanto, se você já jogou a versão clássica, tudo vai parecer um pouco maçante e chato. Caso seja a sua primeira vez, a sensação pode ser a mesma.


Um outro problema são os menus de acesso. Em Pokémon Let's Go tudo é terrivelmente planejado. O mapa não está nem um pouco fácil de ser visualizado e a separação na mochila por "categoria de itens" fez com que um monte de itens não categorizáveis ocupassem o compartimento principal criando uma bagunça generalizada. Há ainda o compartimento no qual ficam todos os Pokémon capturados e você se perde completamente sem saber quem é quem. Faltou um pouco de organização e disponibilização de atalhos para facilitar a vida do jogador.

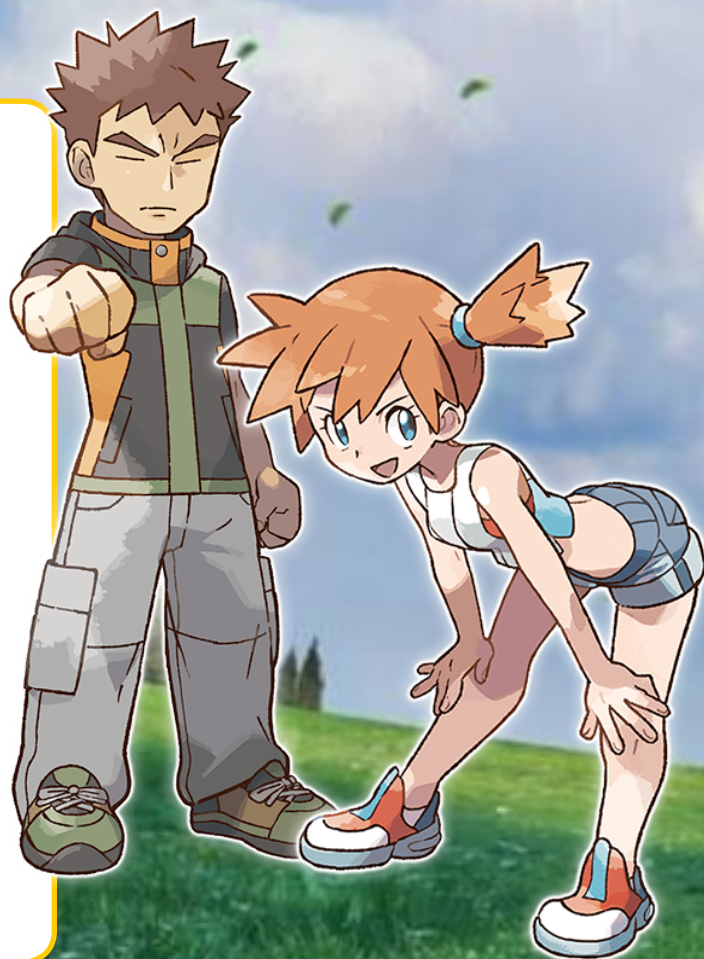
Para finalizar, uma novidade anunciada foi a possibilidade de jogar localmente com os amigos e a ideia é realmente boa. O problema é, sem dúvida, sua execução. O segundo jogador está muito mais para um fantasma que não conversa com ninguém, não tem sequer seus próprios Pokémon e só funciona na hora de ajudar na captura e nas batalhas. O que poderia ser uma grande chance para uma aventura compartilhada virou apenas um multiplayer genérico com um "suporte" sem nenhuma profundidade.



O legado de Pokémon Let's Go Pikachu/Eevee!

O novo jogo deixou vários pontos positivos e alguns a serem corrigidos. É bem provável que vejamos as criaturas andando pelo mapa na série original e não mais as telas de batalha ao vasculharmos a grama. Além disso, as batalhas contra os selvagens devem voltar, mas é de se acreditar que os JoyCons ainda devem ser utilizados para que possamos lançar nossas pokébolos.

Já com relação aos pontos negativos, se a Nintendo ouvir a comunidade, é possível dar aos fãs um menu mais intuitivo e bem elaborado e, por que não, um multiplayer local (ou mesmo online) com muito mais opções que seja capaz de criar uma aventura que seja, de fato, a dois (ou quem sabe mais). 



✓ Prós

- Excelente integração com o Pokémon GO;
- Retirada de alguns recursos que prejudicavam a experiência do jogo como os HMs e os PCs para acessar os Pokémon com o professor Oak;
- Visual e movimentação dos Pokémon estão impecáveis

✗ Contras

- História continua limitada e com pouca novidade em relação à original;
- Menus nem um pouco práticos e intuitivos;
- Multiplayer pessimamente aproveitado e muito genérico.

Pokémon Let's Go, Pikachu!/Eevee! (Switch)

Desenvolvedor Game Freak

Gênero RPG

Lançamento 16 de novembro de 2018

Nota **7.0**

Revista GameBlast 45

Neste mês de Dezembro, a revista GameBlast traz todas as informações sobre o universo mágico de Kingdom Hearts III!



Temos também um top 10 maneiro sobre os mundos mais marcantes de KH, informações sobre o novo Battlefield V, uma análise do Spyro e muito mais...

Baixe já a sua!



NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista