

NINTENDO BLAST

www.nintendoblast.com.br

#112
MAR
2019



MORTAL KOMBAT

Kombate adulto!

A Nintendo sempre foi vista por muitos como uma empresa voltada ao público infantil. Durante bastante tempo isso foi “verdade”, mas o Nintendo Switch vem recebendo jogos considerados mais adultos, como Resident Evil, Wolfenstein 2, DOOM, L.A. Noire entre outros. Para deixar isso mais claro, **Mortal Kombat 11** entra para essa biblioteca já vasta com seus *fatalities* e combos pesados. Por isso, nada mais justo que dar capa a este jogo! Ainda nesta edição, trazemos a análise de **The Liar Princess and the Blind Prince**, uma matéria especial sobre **The Legend of Zelda: Link's Awakening** e muito mais. Boa leitura! - **Leandro Alves**



	PERFIL Cloud Strife (Final Fantasy VII)	04
	STAGE SELECT The Heavens – A morada dos Deuses de MK	09
	BLAST FROM THE PAST The Legend of the Zelda: Link's Awakening (GB)	14
	PRÉVIA Mortal Kombat 11 (Switch)	22
	ANÁLISE The Liar Princess and the Blind Prince (Switch)	33
	TOP 5 Fatalities que foram censurados pela Nintendo	42
	MORTAL KOMBAT A história da franquia Mortal Kombat na Nintendo	50
	POKÉMON BLAST 20 anos de Pokémon Snap (N64)	65

NINTENDO BLAST

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

DIRETOR EDITORIAL
Leandro Alves

DIRETOR DE PAUTAS
Flávio Priori
Francisco Camilo
Marcelo Vieira
Vinícius Veloso

DIRETOR DE REVISÃO
Sérgio Estrella

DIRETOR DE ARTE
Leandro Alves

DIRETOR DE DIAGRAMAÇÃO
Lucas Gallego

REDAÇÃO
Gabriel Bonafé
João Pedro Boaventura
Lucian Helan
Marcelo Vieira
Renan Rossi
Victor Carozzi
Vinícius Veloso

REVISÃO
Andre Carvalho
Luigi Santana
Vinícius Rutes Henning

DIAGRAMAÇÃO
Daniel Andrade
Gabriel Felix
João Pedro Souza
Lucas Gallego
Lucas Keven
Stefan Ramos
Yury Trindade

ILUSTRAÇÃO
Nivaldo Wesley

CAPA
Leandro Alves

HQ Blast

"Super Mario Kombat" 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 através do seu e-mail!



por Renan Rossi

Revisão: Vinícius Rutes Henning
Diagramação: João Pedro Souza



CLOUD STRIFE

AS VÁRIAS FACES DE UM HERÓI

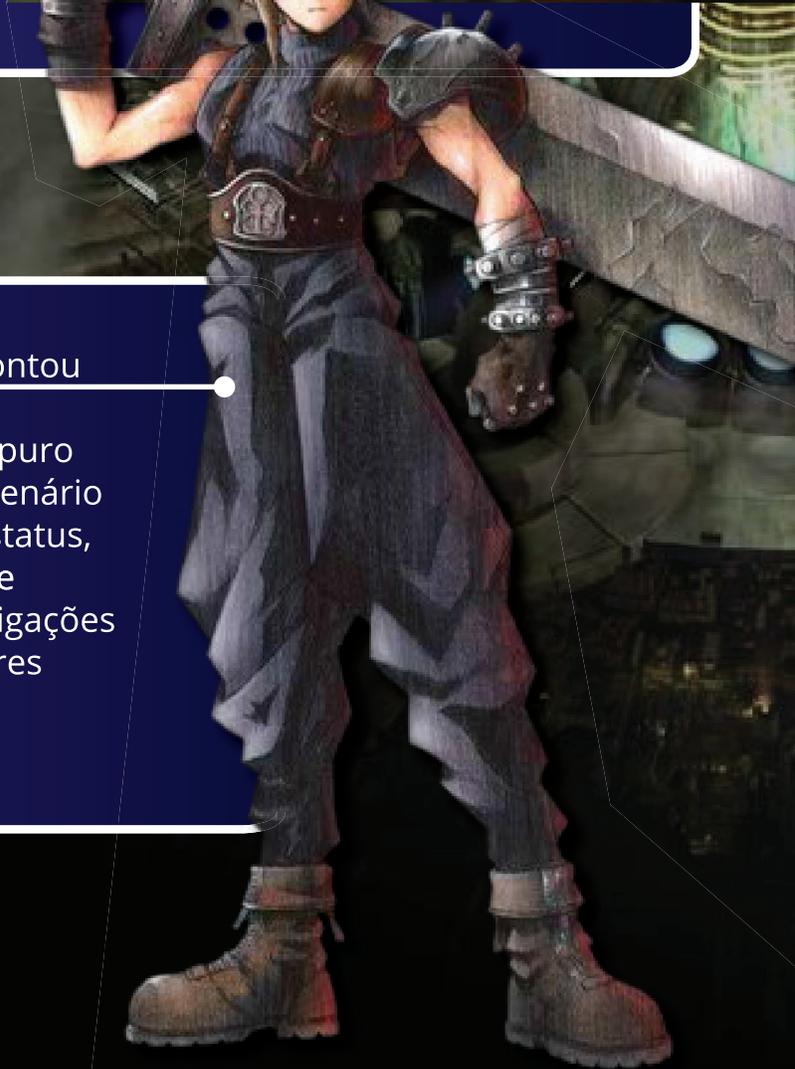
Considerado por muitos um dos jogos mais influentes de todos os tempos, **Final Fantasy VII** desembarca no Switch no próximo dia 26 de março trazendo de volta a aventura marcante de Cloud e seus amigos por Midgard. O port do clássico título de RPG da Square é uma ótima oportunidade para os fãs da Nintendo conhecerem mais profundamente a história de um dos protagonistas mais bem desenvolvidos e consolidados na franquia. Já presente na série **Super Smash Bros.**, Cloud demonstra sua força nos combates, porém sua história esconde grandes mistérios.

Soldado humano

A cena inicial de Final Fantasy VII é um símbolo na cultura gamer, assim como vários outros momentos da história que utilizavam a então inovadora técnica *Full Motion Video* (FMV). Como era possível trabalhar mais os aspectos visuais com o uso dos CDs, a equipe de desenvolvedores também decidiu dar um passo além na questão narrativa, investindo em traços de personalidade para aproximar personagens e jogadores.



Envolto em mistérios, **Cloud Strife** despontou como um protagonista que não seguia a cartilha dos personagens motivados por puro heroísmo. Inicialmente um soldado mercenário buscando ganhar a vida entre riqueza e status, o rapaz escondia um profundo conflito de personalidade marcado por amnésias e ligações com o vilão. Sua história levou os jogadores a descobrirem um denso arco narrativo caracterizado por muito sofrimento.



Cloud era muito mais humano e passível de erros, embora ocultasse fragilidades e culpas até avançarmos bastante no jogo e descobirmos sua real identidade. Criado por Tetsuya Nomura, mas com muitas influências de Yoshinori Kitase (produtor) e Kazushige Nojima (escritor de cenário), a ideia era que as pessoas conhecessem um protagonista que evoluísse não apenas as suas habilidades, mas também sua própria concepção de vida ao entender que não é possível salvar a todos, fato que nos leva a aceitar as perdas e valorizar aqueles que estão ao nosso lado.



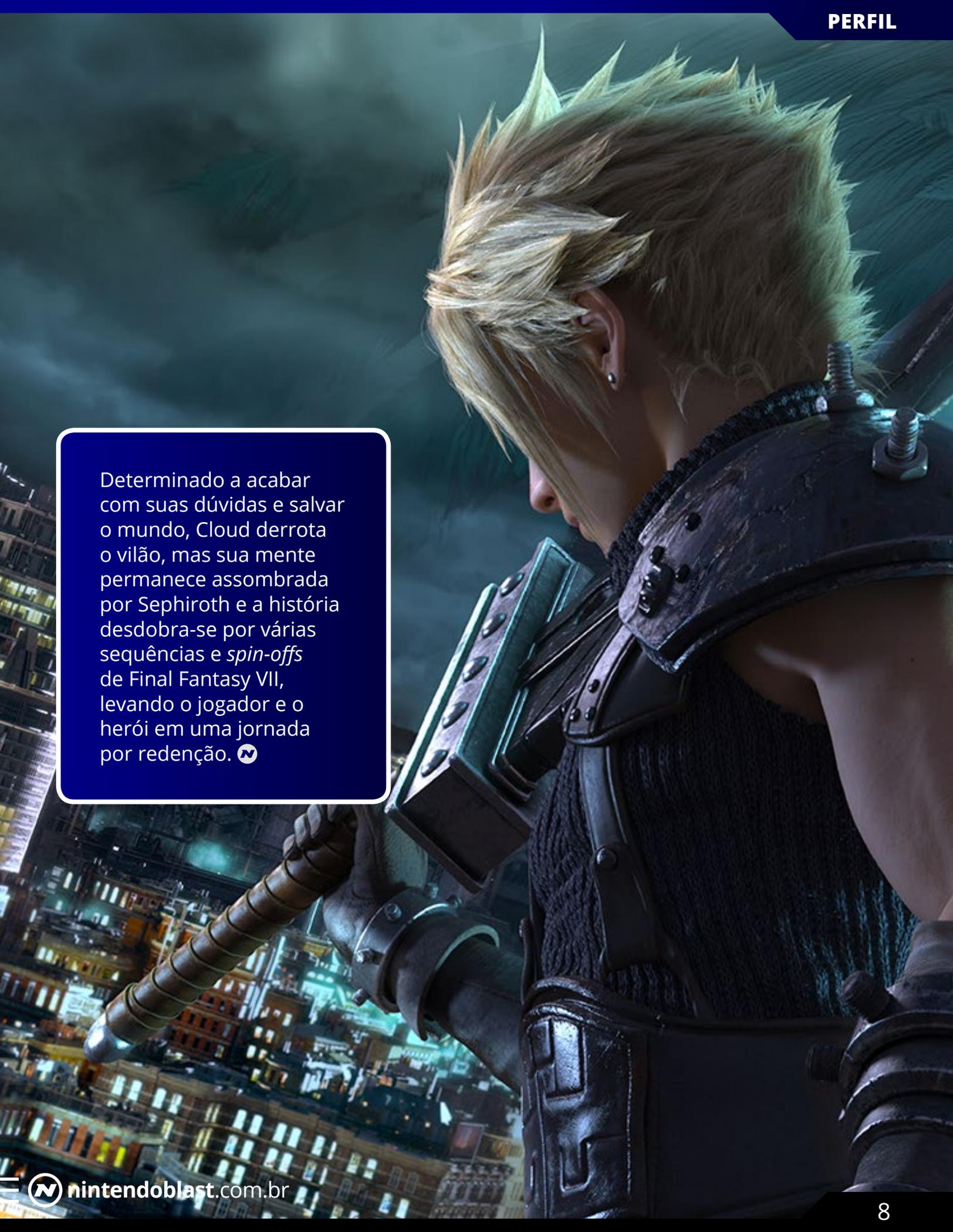
Conflito e redenção

O próprio nome do personagem pode ser traduzido por *Cloud* (nuvem/névoa) e *Strife* (conflito/luta). Ao longo da história, percebemos vários lapsos em sua memória que o levavam a acreditar ser um soldado de primeira classe, companheiro de **Sephiroth**, o mais renomado guerreiro da organização Shinra. Sua arrogância inicial e pouco caso dos amigos, em especial sua companheira de infância, Tifa, apenas mudam quando conhece a jovem **Aeris**, cuja personalidade contrasta com a dele em todos os aspectos.



O grande estalo na vida de Cloud ocorre após a morte de Aeris pelas mãos de **Sephiroth**. Na verdade, o vilão compartilhava com o herói aspectos genéticos de experiências científicas realizadas com uma forma alienígena conhecida por Jenova. Sephiroth era capaz de controlar a mente de Cloud e esconder a verdade sobre seu passado. Um passado no qual Cloud acreditava ser alguém que não era. Salvo por Zack, seu mentor e melhor amigo, durante eventos anteriores ao game relacionados a essas experiências, a influência de Sephiroth fez Cloud assumir a identidade de seu companheiro, esquecendo-se totalmente do ocorrido.





Determinado a acabar com suas dúvidas e salvar o mundo, Cloud derrota o vilão, mas sua mente permanece assombrada por Sephiroth e a história desdobra-se por várias sequências e *spin-offs* de Final Fantasy VII, levando o jogador e o herói em uma jornada por redenção. 🎮

por *Gabriel Bonafé*

Revisão: Vinícius Rutes Henning
Diagramação: Lucas Gallego

THE HEAVENS

A MORADA DOS DEUSES ANCIÕES DE



MORTAL KOMBAT™

Responsável também por abrigar o Nexus e o Void, a dimensão é protegida contra seres impuros segundo relatos do Scorpion, que foi dilacerado ao tentar adentrar no reino por meio do Soulnado. Trata-se do centro de toda a origem do universo do game!

Talvez os reinos sejam o principal elemento do enredo de Mortal Kombat, uma vez que o torneio de luta foi criado para garantir a proteção deles. Cada reino existe em dimensões diferentes que compõe o mundo fictício do jogo, sendo The Heavens a morada que abriga os Deuses Anciões: Shinnok, Raiden, Fujin e Argus.

Desta forma, The Heavens pode ser compreendido como o "Paraíso" no conceito bíblico, pois é o destino final das almas que morrem de maneira digna, e é o oposto de Nertherrealm (Reino Inferior) — semelhante ao "Inferno".



Soulnados, o portão de entrada para THE HEAVENS

De acordo com o Mortal Kombat: Deadly Alliance, é possível adentrar em The Heavens por meio de Soulnados — uma passagem verde feita por energias e espíritos torturados dos reinos. No entanto, no mesmo jogo, Scorpion diz que foi dilacerado pela pureza do local, indicando que The Heavens é protegida contra qualquer contaminação de outros seres.

Desmembramento

No princípio de Mortal Kombat, coexistiam em The Heavens, quatro Deuses Anciões e o ser supremo One Being, que consumia a essência dos deuses. Cansados da consumação, os Deuses Anciões criaram os Kamidogus, artefatos que foram utilizados para aniquilar One Being.



Os restos do ser supremo originaram os demais reinos do mundo de Mortal Kombat, como Edenia, Outworld, Earthrealm, Chaosrealm, entre outros. Além de continuar como morada dos Deuses Anciões, The Heavens também abriga a arena Nexus — altar no meio do nada onde os personagens ficam durante a troca de reinos — e o Void — desvio vazio e desconhecido do universo que dá acesso ao próprio Heavens.



NEXUS - A sala de espera dos personagens na troca de reinos.

Embora não haja muitas menções ao The Heavens nos jogos de Mortal Kombat, fanpages do game indicam que esta dimensão possui uma relação neutra com os demais reinos existentes.

Caído e abdicado

Os Deuses Anciões de Mortal Kombat não podem interferir diretamente nos reinos e nem interagir com mortais, ficando restritos a acompanhar os eventos e a instruir deuses menores. Cansado deste protocolo, Shinnok se rebela e decide tomar todos os reinos para si, iniciando uma guerra com todos os demais Deuses Anciões.



Ao invadir Earthrealm (Plano Terreno), Raiden assume forma humana e se rebaixa a um deus inferior para enfrentar Shinnok e proteger o reino, agora conhecido como Deus do Trovão. Ele vence a batalha e Shinnok é banido para Netherrealm, além de ser estigmatizado como Deus Anciã Caído.

Milênios depois, Shinnok escapa da prisão para tentar tomar Earthrealm novamente, sendo derrotado, desta vez, pelo campeão do torneio Mortal Kombat: Liu Kang. Depois deste episódio, Raiden é convidado a The Heavens para se tornar um Deus Anciã de novo. Porém, ele abdica o posto para liderar as forças de Earthrealm que enfrentariam a Deadly Alliance. Ⓝ



por **Vinícius Veloso**

Revisão: Luigi Santana

Diagramação: Yury Trindade



THE LEGEND OF
ZELDA
LINK'S AWAKENING™

o despertar da lenda nas plataformas portáteis

Após conquistar o público nos 8 e 16-bits, a lendária franquia da Big N estreou nos consoles de bolso com Link's Awakening. Ousado, o game deixou para trás elementos característicos da série — como Hyrule, a Triforce e a própria princesa Zelda — para apostar em enredo inicialmente despretenso, mas que guarda um denso segredo. Com o recente anúncio do remake para Switch, o momento é oportuno para relembrarmos esse clássico do Game Boy.



Mudança de planos

A história da primeira aventura de Link nas plataformas portáteis teve início com uma brincadeira entre programadores da Big N. Sem pedir autorização aos chefes, eles começaram a criar um jogo que seguisse o estilo de Zelda usando o kit de desenvolvimento do Game Boy. Como se tratava de projeto paralelo e sem nenhuma ligação com a empresa, todo o trabalho acontecia sempre após o expediente.



Com os resultados do projeto atingindo patamares elevados de qualidade, Takashi Tezuka, um dos membros do grupo, resolveu mostrá-los aos seus superiores e solicitar permissão para que um Zelda portátil fosse produzido. O projeto foi liberado e a ideia inicial seria um port de A Link to the Past para o Game Boy, no entanto, já existiam tantos elementos novos que a equipe acabou decidindo mudar os planos e fazer algo totalmente inédito.



Boa parte do grupo de profissionais que atuou na criação do título do Super Nintendo foi escalada para trabalhar no game para o portátil. Assim, grandes nomes estão envolvidos em Link's Awakening, como Yoshiaki Koizumi, que concebeu toda a argumentação da história, Kazumi Totaka, na parte sonora, e Yoichi Kotabe, que assumiu a função de ilustrador principal. Já Shigeru Miyamoto foi um game tester, dando suas opiniões durante todo processo criativo.

Quando conseguiu a autorização para transformar o game em algo mais sério, Tezuka tratou o jogo como um spin-off da série principal. Por esse motivo, ele pediu que Yoshiaki Koizumi retirasse os ícones centrais da franquia, como Zelda e a Triforce. Assim, surgiu a ideia de que toda a jornada passaria em uma ilha remota e distante das já conhecidas terras de Hyrule.



Desconhecido, porém familiar

Apesar de ser pensado como spin-off, Link's Awakening faz parte da cronologia oficial da franquia. O game está localizado na linha do tempo do herói caído, logo após os acontecimentos de Oracle of Ages / Seasons. A jornada começa com o herói navegando pelo oceano em busca de novas aventuras, mas, durante uma noite de forte tempestade, o barco acaba naufragando e o garoto fica desacordado em meio à imensidão azul.



Inconsciente, ele é levado pela maré até a praia de uma pequena ilha e seu corpo é encontrado por Marin, uma das habitantes locais. A menina decide ajudar o rapaz desconhecido, levando-o até a casa de seu pai – Tarin. Quando Link acorda depois de algum tempo, seus novos amigos lhe contam o que aconteceu e devolvem o escudo do garoto. Então ele decide voltar até a praia em busca de sua espada e lá encontra uma coruja.



A ave diz para Link que, se ele quiser sair daquele mundo, precisa vasculhar o local e procurar os oito Instruments of the Sirens para acordar o Wind Fish, que dorme no gigantesco ovo localizado no topo da montanha mais alta da ilha. O enredo, que começa sem muita emoção, evolui bastante durante o game e traz situações que exigem reflexão para tomar difíceis decisões. Claro que não entraremos em detalhes para evitar spoilers, principalmente, em respeito àqueles que terão o primeiro contato com o jogo através do remake para Switch.

Tanto a exploração da ilha, chamada de Koholint Island, como os puzzles para avançar dentro das dungeons têm forte inspiração vinda de A Link to the Past. Até por isso, tudo parece bem familiar para os veteranos da série, mesmo explorando territórios totalmente desconhecidos. Apesar de muitos elementos importados do clássico do SNES, o game conta também com mecânicas vistas em outros episódios da franquia. Por exemplo, em alguns labirintos, a visão de cima é substituída pelo side scrolling, semelhantemente ao que já havia acontecido em The Legend of Zelda II: The Adventure of Link, do NES.





Relançamentos

O remake para Switch não será o primeiro relançamento de Link's Awakening. Em 1998, cinco anos após a chegada do original, a Nintendo disponibilizou para o Game Boy Color uma nova versão do game, batizada de Link's Awakening DX. A principal diferença desse novo jogo eram as cores, enquanto o primeiro trazia visual monocromático devido às limitações do Game Boy, o segundo apresentava uma Koholint Island mais vibrante e viva.



Além do aspecto repaginado, Link's Awakening DX desafiava os jogadores com uma dungeon inédita e totalmente baseada no uso das cores. Outra novidade era a compatibilidade com o Game Boy Printer, acessório acoplado ao portátil que permitia a impressão de fotos feitas pelo jogador durante a aventura. O game também pode ser experimentado pelos donos de um 3DS, através do Virtual Console.

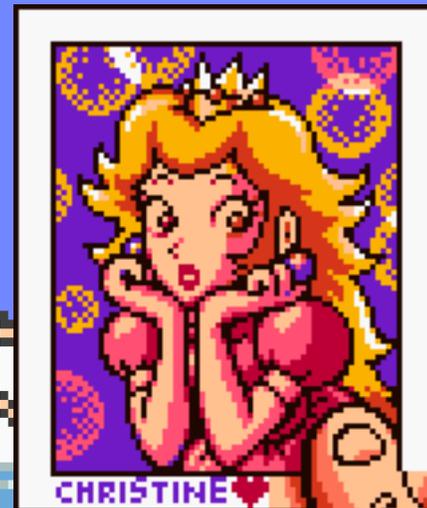


It's a me, Link!



Link's Awakening, sem dúvidas, é o game da franquia com a maior quantidade de participações especiais de outros personagens da Nintendo. Vários integrantes do exército de Bowser fazem um trabalhinho extra em Koholint Island visando atrapalhar o progresso de Link. Entre os inimigos que o herói precisa derrotar estão o Goomba, Bob-omb, Piranha Plant e Thwomp. Há ainda a Yoshi Doll, que faz referência ao dinossauro mais famoso do Reino do Cogumelo.

Até mesmo os encanadores bigodudos são lembrados. Enquanto o visual de Tarin foi completamente inspirado em Mario, o Cucco Keeper é uma cópia praticamente exata de Luigi. Já Mr. White, solitário escritor que envia cartas para diversas pessoas, mostra a Link a foto que ele diz ter recebido de uma garota. A imagem mostra a princesa Peach, mas seu nome é Christine! Sinal claro de que White está sendo enganado por esse relacionamento à distância.



As "homenagens" não se restringem somente a Mario e seus amigos. O jogo tem ainda a presença do Anti-Kirby, entre outras referências. A explicação para tamanho material vindo de outros games está no início do desenvolvimento do jogo, quando tudo era apenas um projeto pessoal dos programadores. Como não se tratava de algo oficial, eles sentiram a liberdade de inserir personagens de outras séries em sua brincadeira e isso acabou mantido na versão final.



Legado

A estreia de Link nos portáteis rendeu algumas características que foram reaproveitadas pela série em lançamentos futuros. O protagonista aprender diferentes músicas para tocar em seu instrumento, sequência de trocas e o minigame de pesca foram conceitos apresentados em Link's Awakening e usados logo depois em Ocarina of Time, título do Nintendo 64 lançado cronologicamente logo depois do jogo de Game Boy.



Esses pequenos exemplos são apenas uma amostra da importância que a jornada em Koholint Island teve no desenvolvimento do épico conto do Herói do Tempo. Eiji Aonuma, produtor da franquia, revelou em uma edição do Iwata Asks que se Link's Awakening não tivesse vindo entre A Link to the Past e Ocarina of Time, sem dúvidas, o título do Nintendo 64 seria bem diferente daquilo que conhecemos hoje em dia.

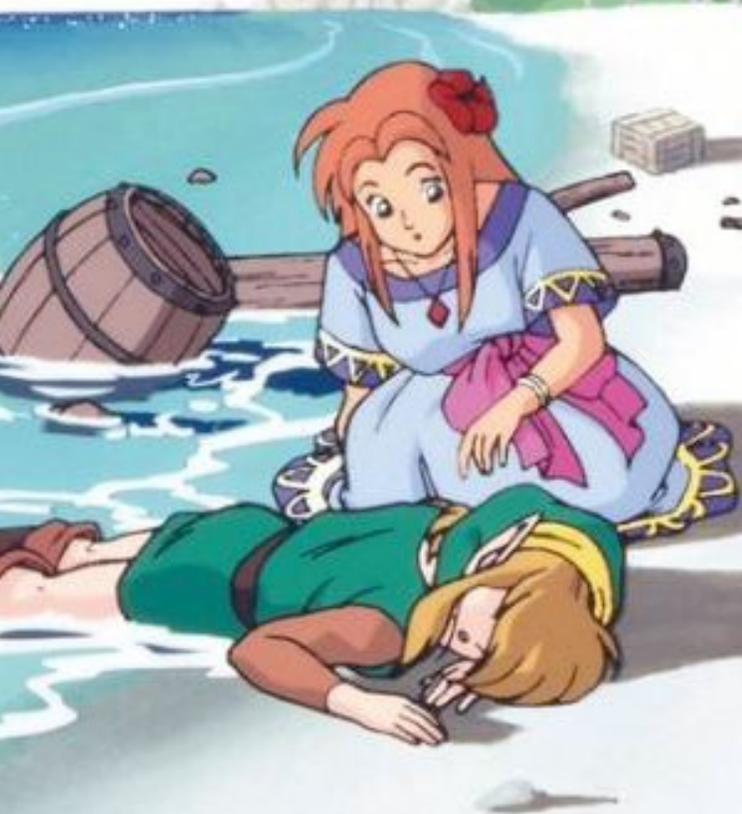
“Todos os produtores de Ocarina of Time jogaram Link's Awakening, então eles tinham a noção do quão longe eles poderiam ir com a série Zelda”, destacou Aonuma durante a conversa com o saudoso ex-presidente da Big N.





Uma história que vale a pena ser recontada

Fomos pegos de surpresa com o anúncio do remake de Link's Awakening, que chega ao Switch ainda em 2019. Na lista de desejos dos fãs sobre os jogos da franquia que merecem uma recriação, o primeiro título de Game Boy não figurava entre os mais pedidos. No entanto a escolha da Nintendo não poderia ter sido mais acertada, afinal, o game foi perdendo relevância com o passar do tempo.



Toda a jornada e dilemas de Koholint Island merecem ser lembrados por aqueles que já tiveram a oportunidade de conhecer essa história, e de surpreender todos os que pisarão na ilha tropical pela primeira vez quando Link despertar novamente no Switch. 

Switch

*por Lucian Helan**Revisão: Vinícius Rutes Henning
Diagramação: Lucas Gallego*

MORTAL KOMBAT 11

TRARÁ UM SANGRENTO RETORNO PARA OS FÃS DA NINTENDO

A última edição da premiação The Game Awards, ocorrida em dezembro de 2018, trouxe para os fãs da **Nintendo** muitas boas notícias, mas uma em especial aos fãs de jogos de luta. Uma das grandes revelações do evento foi **Mortal Kombat 11**, o mais novo game da **Netherrealm Studios** baseado no sanguinário universo que nós conhecemos muito bem desde os anos 90. Logo após o anúncio, uma versão para o **Switch** foi confirmada, tornando-se assim o primeiro jogo da desenvolvedora a desembarcar no híbrido e quebrando um hiato de mais de dez anos da franquia nos consoles da Big N.

Como já era de se esperar, serão necessários alguns ajustes gráficos para que o game se adeque a uma realidade de processamento mais modesta, mas, de acordo com o produtor Trevor Traub, há uma preocupação em manter a estabilidade da taxa de quadros durante as lutas e que a versão “está fantástica”. Ele informou ainda que o projeto está sendo desenvolvido pela **Shiver Studios**, que trabalhou recentemente em **Scribblenauts Showdown (Multi)** e não se trata de uma adaptação, mas sim de um desenvolvimento paralelo.



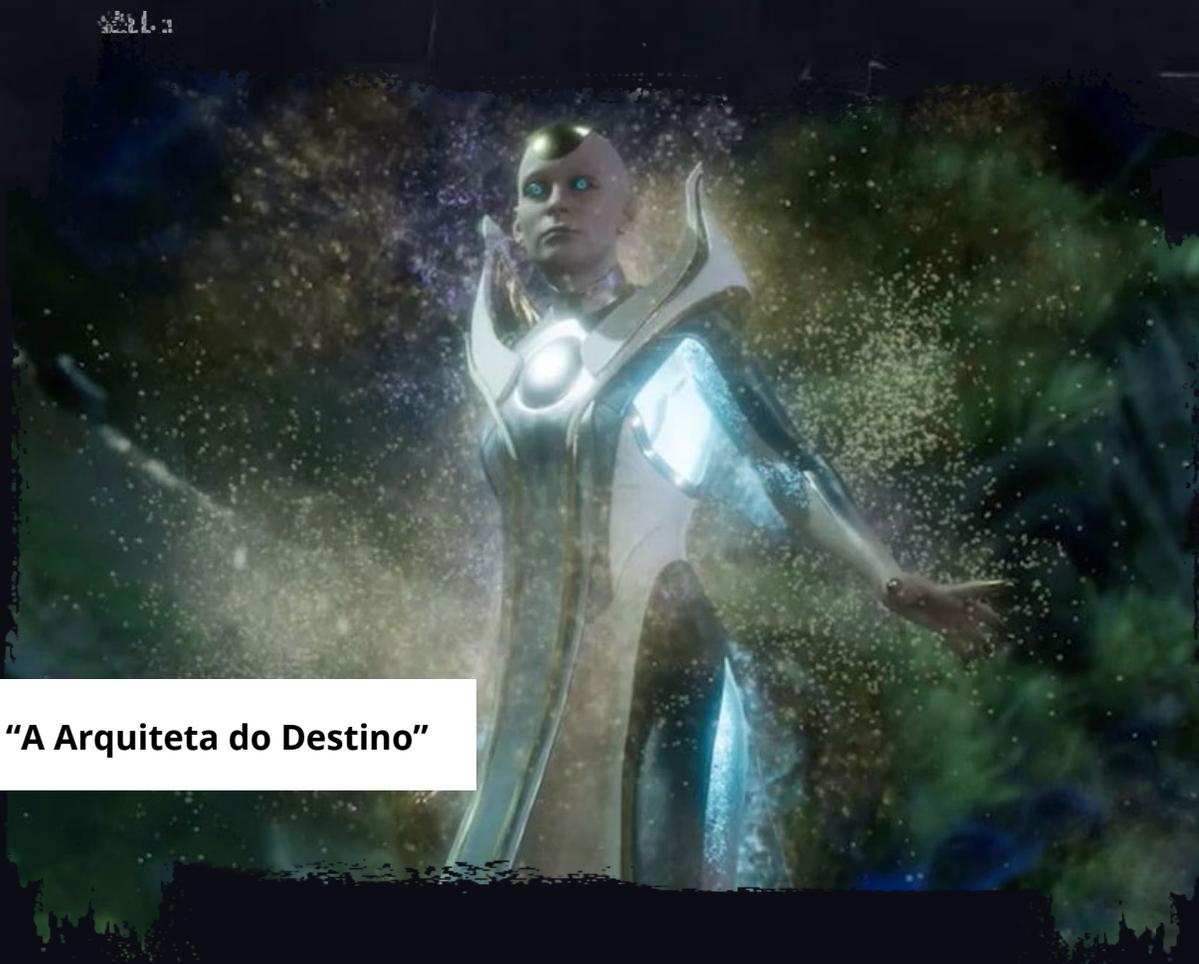
Já a publicadora **Warner Games**, em um evento especial de revelação de novidades em solo brasileiro, confirmou uma versão nacional do jogo a ser distribuída oficialmente no país, com direito à mídia física, dublagem oficial e até mesmo a uma skin exclusiva de “kangaceiro” para o personagem Kano, que foi confirmado para o mundo inteiro como personagem jogável aqui no nosso país. A surpresa foi anunciada através de um anúncio em vídeo com o Ed Boon, co-criador da franquia, falando em português.

Treta Temporal

Após os eventos de **Mortal Kombat X (Multi)**, Raiden aparenta estar mudado pela corrupção do Jinsei que ele quase se sacrificou para purificar. O deus do trovão aparece no trailer da prévia utilizando o amuleto de Shinnok, e também torturando o Elder God caído. O vilão do jogo anterior diz que "Raiden finalmente aceitou a verdade negada pelos deuses ancestrais", e que esse segredo teria sido o motivo de sua expulsão do panteão. O guardião do plano terreno responde que "a verdade que aceitou é sobre o desperdício da misericórdia", e que agora irá "destruir seus inimigos antes que os destruam", a começar pelo próprio Shinnok.

Após deixar claro que Raiden não é capaz de matar um deus antigo, o vilão ouve a resposta de que "há destinos piores que a morte", e então é decapitado por uma lâmina de energia criada pelo guardião, que promete entregar sua cabeça para o novo imperador do submundo: Liu Kang. A medida não é exatamente um presente, mas sim um aviso sobre a sua fúria. Raiden então abandona o local, deixando a cabeça sangrando em cima de uma mesa.

Com direito a gotas de chuva parando no ar, entra em cena a nova personagem Kronika. Ela diz a Shinnok — que não morre mesmo decapitado, por ser um antigo Elder God — que esse não era seu destino, e que mais uma vez o deus do trovão alterou o equilíbrio da história, fazendo referência aos acontecimentos de **Mortal Kombat (Multi)**, o reboot de 2011. Ela termina dizendo que a narrativa do universo se curva a sua vontade, e que agora é tudo uma questão de tempo. Nesse momento o sangue pára de escorrer e começa a correr em um fluxo contrário.



Kronika - “A Arquiteta do Destino”

Kronika é a primeira chefe feminina da franquia e é citada pelos produtores como a “arquiteta do destino”. Não se sabe ainda se ela será jogável e nem ao menos se ela é uma vilã ou apenas está buscando unificar as duas linhas temporais, ou seja, organizar a bagunça criada por Raiden. Até o momento as certezas são de que, como guardiã do tempo, ela pode controlá-lo e será responsável por criar situações em que os lutadores irão encontrar versões jovens de si mesmos. Em uma cena do trailer de gameplay, ela diz a um Liu Kang jovem que mais uma vez ele escolheu o destino errado, levando a ainda mais dúvidas sobre suas reais intenções.

Sub Zero Amarelo?

Enquanto aguardamos para saber se o belo visual do jogo mostrado nos trailers de outras plataformas ficará realmente decente no Switch, podemos ir estudando o sistema de batalha e as demais mecânicas disponíveis. A principal delas é que recebeu bastante destaque nas divulgações é o elaborado sistema de customizações, semelhante ao introduzido em **Injustice 2 (Multi)**. Assim como no jogo anterior, cada lutador terá acesso a três variações. Porém, ouvindo o feedback dos fãs, que em sua maioria não aprovaram o recurso, a Netherrealm simplesmente enlouqueceu e permitirá personalizá-las quase totalmente.



PHOTO MODE ROTATE

O quase fica por conta da obrigatoriedade de três golpes serem padrões em cada variação, não podendo modificá-los. Porém, entre as dezenas de escolhas de equipamentos e itens cosméticos podendo definir a cor, atribuição de até outras três habilidades e itens consumíveis, que serão utilizados durante a jogatina, as opções para criar um personagem combinando um visual e jogabilidade únicos a seus gosto é enorme. As opções são realmente extensas. Existe personagem com mais de trinta opções de máscaras. Até mesmo a animação de entrada que ocorre no início da luta pode ser alterada.



PHOTO MODE ROTATE

Durante as lutas, algumas mecânicas retornaram e novas foram introduzidas. A barra de especial foi dividida e agora existem duas delas: uma para movimentos de ataque e uma para movimentos de defesa. Para o ataque temos o Crushing Blow, que se assemelha visualmente ao "Raio X", mas é mais curto e ativado automaticamente em condições específicas. Já o Fatal Blow é um ataque que substitui a funcionalidade do "Raio X", com uma animação mais longa e causando mais dano. Porém, ele pode ser usado apenas uma vez por round e para ativá-lo a sua vida precisa estar abaixo dos 30%.



Para a defesa, além de utilizar a barra para recuar ou levantar rapidamente, é possível executar o Flawless Block, um movimento que lembra o "parry" da série Street Fighter. Ao pressionar o botão de defesa no momento correto, é realizado um bloqueio perfeito que, nesse caso, abre automaticamente uma abertura para contra-atacar. As interações com itens do cenário estão de volta e, aparentemente, equipamentos como máscaras podem se quebrar em situações específicas. Obviamente, os desenvolvedores também trabalharam com "sangue nos olhos" nos Fatalities, trazendo um show de tripas, membros decepados, cabeças cortadas e espinhas arrancadas.



Who's Next?

Conteúdo não faltará. Além dos modos história e o tradicional multiplayer, as torres do tempo estarão no game, inclusive com um curioso sistema de ajudas em que personagens secundários podem dar uma mãozinha durante as lutas. A já tradicional Kripta também foi confirmada pelos

desenvolvedores e deve trazer muitos sustos, além dos muitos itens e artworks desbloqueáveis através das Kombat Coins.

Gateway (0, 1)
1:51



Shang Tsung's Island Ruins



Special Forces Desert Command

Apenas dois estágios tiveram seu nome confirmados. A Shang Tsung's Island Ruins foi o palco da luta que ocorreu entre Scorpion e Raiden no trailer de revelação do game. Como curiosidade, é um palco recorrente na série e existe desde o primeiro game, mas agora está totalmente destruído. O Outro cenário com nome confirmado é o Special Forces Desert Command, uma base de operações das forças especiais. Muitos outros locais conhecidos como a "Goro's Lair" e clube de luta da Black Dragon puderam ser vistos. A lista final deve contar com algo em torno de 21 locais.

Mas um jogo de luta não se faz sem bons personagens, e felizmente Mortal Kombat possui algumas das figuras mais carismáticas do mundo dos games. Talvez por isso, e também pela enorme história da franquia, os produtores estão fazendo mistério e revelando os lutadores aos poucos. Até o momento temos como 100% confirmados apenas:



RAIDEN



SCORPION



SUB ZERO



SONYA BLADE



BARAKA



SKARLET



GERAS



SHAO KHAN

Bônus de Pré-venda



KANO

com *skin* exclusiva
pro Brasil

D'VORAH



KABAL

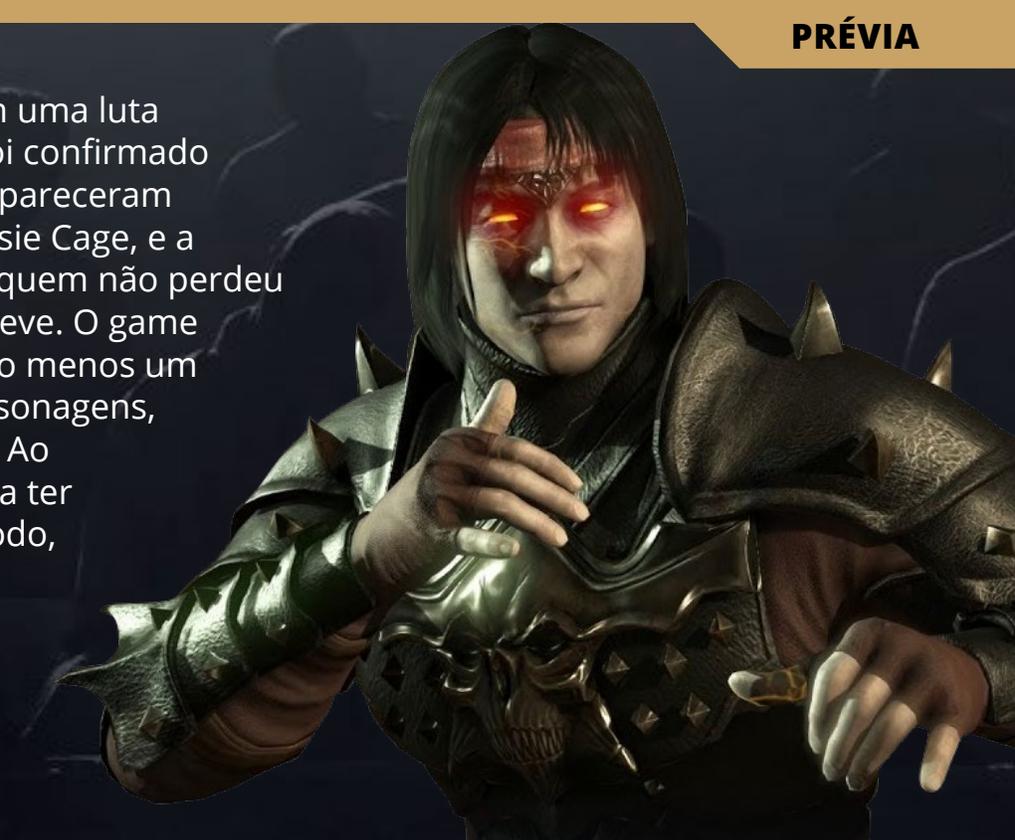


JADE



JOHNNY CAGE

Liu Kang foi visto nos trailers em uma luta contra Raiden, mas ainda não foi confirmado oficialmente. Nas cutscenes já apareceram Shinnok, Kitana, Kung Lao e Cassie Cage, e a expectativa é de que ao menos quem não perdeu a cabeça seja confirmado em breve. O game ainda deve receber como DLC ao menos um Kombat Pack com mais seis personagens, sendo um lançamento por mês. Ao final, é esperado que o jogo deva ter entre 28 e 34 personagens ao todo, mas isso é apenas baseado nos espaços na tela de seleção, que já foi modificada mais de uma vez. Portanto, só iremos saber após o lançamento do game.



Uppercut no hype!



Em tudo o que foi divulgado até o momento, **Mortal Kombat 11** tem tudo pra ser um dos melhores jogos da franquia. A cada revelação de personagem a ansiedade da comunidade ao redor do jogo só aumenta. Muitos rumores e especulações aparecem diariamente e várias teorias têm sido criadas sobre a história. Viagens no tempo abrem precedentes para qualquer personagem antigo retornar, mesmo os que já foram mortos nos títulos anteriores. Além disso, podemos esperar por algumas caras novas — com a repaginação no visual do game, até mesmo personagens antigos estão de “cara nova”, alguns até com famosos convidados para doar o rosto e a voz, como é o caso de Sonya Blade, vivida por Ronda Rousey.



O remodelado sistema de batalha deve agradar aos jogadores casuais, mas ainda assim possui abertura para a criação de estratégias elaboradas que podem ser exploradas por jogadores profissionais, e o sistema de customização está aí para expandir o conteúdo e proporcionar uma experiência íntima com cada perfil de pessoa. Por fim, o jogo está mais brutal e sangrento do que nunca e é uma bela adição à biblioteca de jogos do Nintendo Switch. Lembrando que a versão mobile é muito diferente no quesito jogabilidade, essa será a oportunidade perfeita para treinar e aplicar Fatalities a qualquer hora, em qualquer lugar. 



Mortal Kombat 11 (Switch)
Desenvolvedor Shiver Studios
Gênero Luta
Lançamento 23 de abril de 2019

Expectativa



5

BREVE

Guia N-Blast

www.nintendoblast.com.br

The cover features the title 'GUIA N-BLAST' at the top, with the website 'nintendoblast.com.br' below it. The central illustration depicts Ash Ketchum, Pikachu, Eevee, and various Pokémon trainers and Pokémon in a dynamic, action-oriented scene. At the bottom, the text 'Pokémon Let's Go, Pikachu! Let's Go, Eevee!' is prominently displayed. A large circular badge on the right side of the cover states 'APENAS R\$1,99'. The bottom of the cover includes a red banner with icons and text for 'DETONADO E PÓS-GAME', 'POKÉ BALL PLUS', 'GUIA DE DOCES', and 'POKÉMON GO'. A Creative Commons license logo (CC BY-NC-ND) is also present in the bottom right corner.

Switch

por Marcelo Vieira

Revisão: Andre Carvalho
Diagramação: Daniel Andrade

The Liar Princess and the Blind Prince



**É UM ENCANTADOR E
MELANCÓLICO CONTO DE FADAS**

De vez em quando, encontramos aqueles jogos mais tímidos e de menor escala que os ambiciosos AAA da indústria, mas que são capazes de nos conquistar com suas características únicas. Trazendo detalhes singelos, podem surpreender e tornam a experiência de jogá-los até o fim muito gratificante. O resultado nem precisa ser inovador — basta que seja empregado o cuidado suficiente no desenvolvimento, para que algo na obra tenha seu mérito.

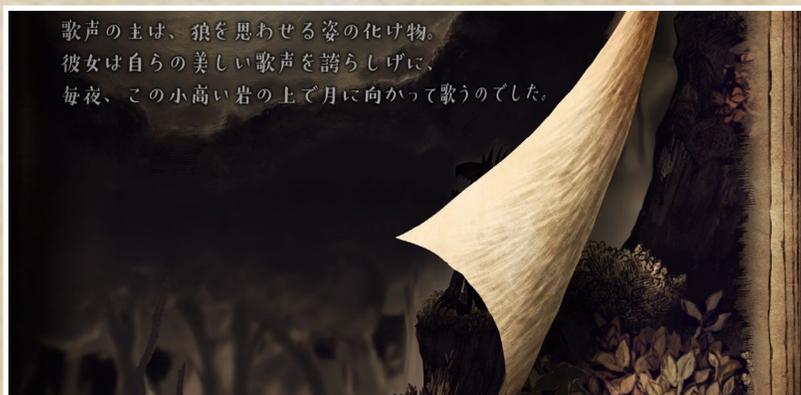
É o caso de **Liar Princess and the Blind Prince**, o simpático título de aventura publicado pela NIS America, cujo destaque está em sua narrativa. A história é contada como um livro de contos de fadas, aberto e narrado por alguém na hora de dormir. Embora vários elementos sejam realmente infantis, outros tem uma temática mais adulta. O jogo tem os seus problemas, mas me surpreendeu mais do que decepcionou.

Uma história sobre arrependimentos

No universo de **Liar Princess and the Blind Prince**, existe um reino cercado por uma densa floresta, onde habitam criaturas perigosas e assustadoras que usavam seres humanos como alimento. Todas as noites, uma **loba** que vive no local subia no topo de uma rocha e cantava uma linda melodia em direção à lua. Certo dia, ela foi surpreendida ao ouvir alguns aplausos, vindos do chão da floresta.



A personagem avistou uma pequena figura lá embaixo: um **príncipe** que, atraído pela canção, aproximou-se da pedra. Pela primeira vez, aquela solitária loba experimentava a sensação de ter um público de verdade. Satisfeita por isso, ela decidiu que não faria nada de mal àquele humano que, por sua vez, não conseguia ver a figura que o encarava do topo da rocha.



Apesar dos perigos que existiam, o príncipe retornava para o local todas as noites para ouvi-la cantar. Certa vez, na intenção de descobrir a quem pertencia aquela voz, ele decidiu escalar a rocha. Sua aproximação foi percebida pela loba com temor: qual seria sua reação ao descobrir que se tratava de uma criatura como ela? Assim que chegou ao topo, o animal usou suas enormes patas para bloquear a visão do príncipe. Porém, o ato acabou ferindo os olhos do menino, deixando-o completamente cego.

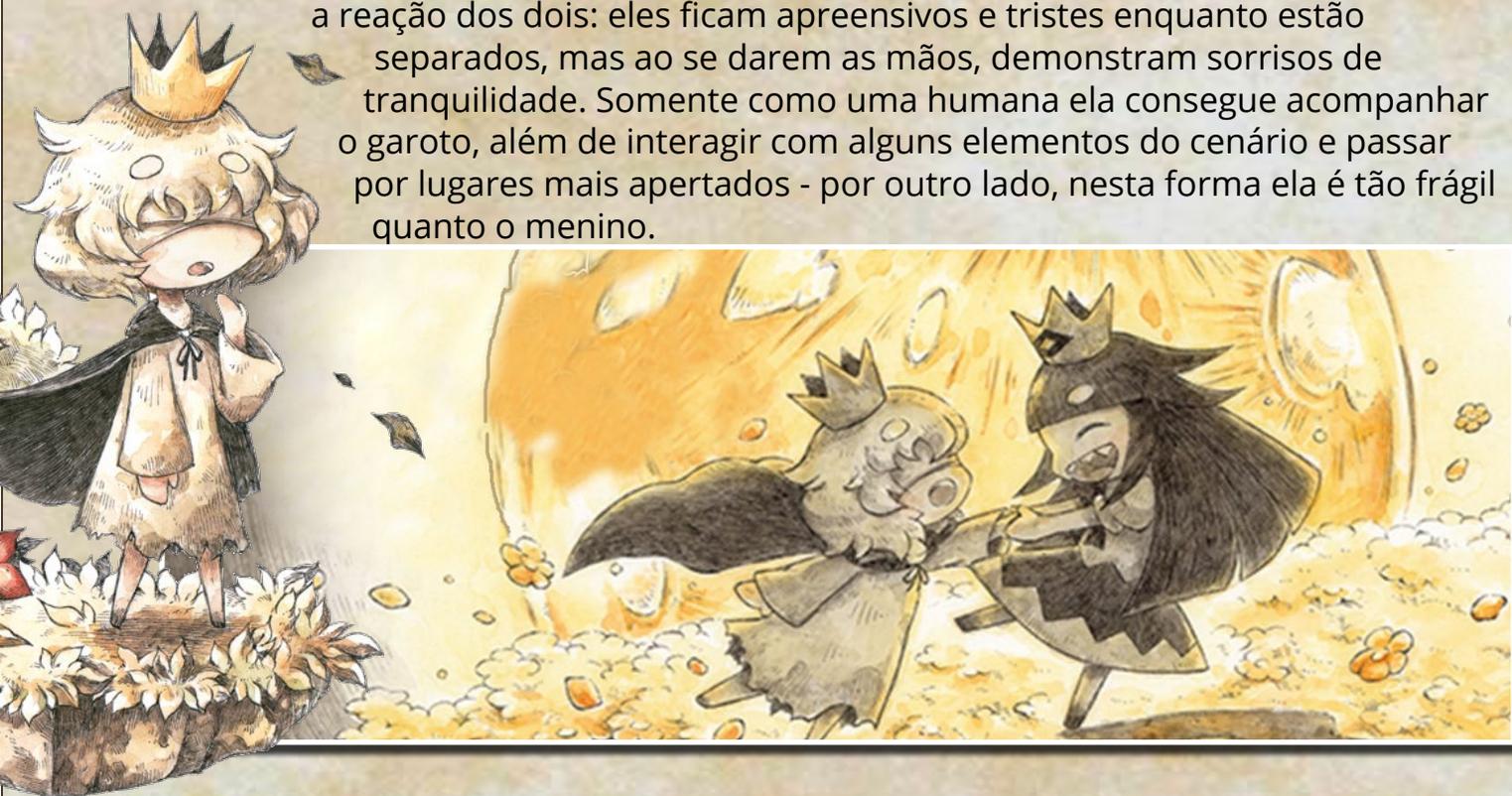
Neste ponto, o jogo apresenta uma de suas abordagens: o arrependimento. Tentando desfazer o seu erro, a loba pede a ajuda de uma poderosa bruxa que reside na floresta. Através de um acordo, ela adquire o poder de assumir a forma de uma princesa humana e, então, vai de encontro ao menino no castelo. Assim, a perigosa jornada dos dois pela floresta tem início - motivada pela promessa da bruxa de recuperar a visão do garoto, caso ele seja levado até lá. A grande questão é que o príncipe não sabe que a princesa é, na realidade, a criatura responsável pelo seu infortúnio. Conforme a história avança, acompanhamos mais uma abordagem interessante: o quanto vale a pena sustentar uma mentira para proteger alguém?

A jornada do príncipe cego

Liar Princess and the Blind Prince é essencialmente um jogo de aventura com *puzzles* no caminho, além da presença de vários inimigos, que são os monstros da floresta. Controlada pelo jogador, o objetivo da princesa será proteger o príncipe e guiá-lo até o fim de cada fase. Por estar cego, ele não sabe para onde ir por conta própria e é incapaz de se defender. Portanto, o jogador precisará planejar sua estratégia para movimentar os dois personagens, evitando perigos e superando obstáculos.



Ao apertar o botão Y, a princesa dá a mão ao príncipe e este passa a acompanhá-la, caso os personagens estejam próximos. O interessante dessa ação é observar a reação dos dois: eles ficam apreensivos e tristes enquanto estão separados, mas ao se darem as mãos, demonstram sorrisos de tranquilidade. Somente como uma humana ela consegue acompanhar o garoto, além de interagir com alguns elementos do cenário e passar por lugares mais apertados - por outro lado, nesta forma ela é tão frágil quanto o menino.



É possível assumir para a forma de loba com o botão X, o que permite atacar inimigos e defender o príncipe. Seu tamanho aumenta bastante, possibilitando alcançar lugares mais altos e se tornando resistente a danos. O peso da forma de loba vale o dobro de um humano, o que afeta certos elementos do *gameplay*. O botão B permite saltar, sendo que o príncipe costuma pular cerca de meio segundo após a princesa.



Andar de mãos dadas com o menino, alternar entre as formas humana e bestial da princesa e eliminar inimigos são as principais ações que o jogador terá à disposição para avançar pelos cenários. Mais à frente na história, novas mecânicas são introduzidas - como de dar comandos ao príncipe para andar para uma direção ou pegar algum objeto. Mas não espere um game muito desafiador, pois os *puzzles* são simples e poucas vezes me vi em alguma situação mais trabalhosa para superar.

A maioria dos desafios envolvem movimentar plataformas, ativar alavancas ou atravessar abismos. Essa baixa dificuldade se mantém até o fim do jogo. Se por um lado isso é bom, ao tornar o *gameplay* mais acessível, também pode acabar afastando os jogadores que procuram por um título um pouco mais desafiador.



Mesmo assim, o jogo oferece um recurso para pular para o próximo nível após 10 minutos de jogatina. Essa opção não faz muito sentido, já que não estamos falando de um jogo que tenha desafios complexos. Também não há espaço para muita exploração, já que os caminhos das fases são bastante lineares. Até os colecionáveis (que desbloqueiam artes conceituais extras nas galerias) são fáceis de encontrar. A campanha também não é muito longa, e em cerca de 6 horas é possível chegar ao fim da jornada. Essas características resultam em um baixo incentivo para retornar ao jogo, uma vez que seja concluído.

Também há pequenos problemas de *gameplay* relacionados à movimentação dos personagens. Após saltarem em algumas situações que normalmente acertariam o pulo, um deles pode não conseguir alcançar a plataforma desejada. As animações são muito travadas, e podem induzir o jogador ao erro e fazê-lo cair. Algumas vezes, o comando de movimentação do príncipe o colocava posicionado na beira de uma plataforma, e do nada, ele caía sozinho depois de um tempo. Qualquer queda um pouco mais alta resulta na morte (exceto na forma de lobo), o que pode ser um pouco frustrante.

Como um conto de fadas distorcido

A apresentação da história de *Liar Princess and the Blind Prince* é o aspecto mais interessante do jogo. No lugar de cutscenes animadas, temos belas ilustrações acompanhadas de legendas e narração - o que inclui as falas dos personagens. A arte chama a atenção, tendo belos detalhes e esquemas de cores que os fazem parecer um livro. O design do título foi criado por Sayaka Oda, que foi a vencedora de um concurso anual da NIS America.

Essa beleza se apresenta tanto nos momentos dedicados à história, sem interação do jogador, quanto durante o *gameplay*. São belíssimos cenários desenhados à mão que conferem um tom mágico, belo e até um pouco assustador ao jogo. A trilha sonora ajuda a manter esse toque especial: ela é competente e confere ainda mais uma ambientação clássica de histórias sobre príncipes, princesas, monstros e bruxas ao jogo.



A forma bestial da princesa se apresenta com um monte de garranchos, como se uma criança de quatro anos tentasse representar no papel um monstro de um pesadelo. Os dois olhos da loba sempre aparecem do mesmo lado da cabeça. É um contexto interessante e proposital, destacando-se de todo o resto bem desenhado e detalhado. Em alguns momentos de clímax, o estilo de arte brilhante e vivo é substituído por outro mais simples, sem cores e com linhas fortes, chamando bastante a atenção. Essa diferença no visual ajuda a destacar ainda mais os momentos intensos que enredo apresenta.



Por mais que a princesa faça o possível para que o príncipe não descubra a verdade, diversas situações ocorrem na história tornam as mentiras cada vez mais frágeis. Por um lado, são acontecimentos até um pouco infantis - uma criança poderia até nem notar a tensão da personagem por trás de tudo. Mas, todo o tempo, o jogo coloca em questão o quanto vale a pena manter uma mentira. Seja para realizar um desejo, proteger alguém amado ou tentar desfazer algo de errado que fizemos a um amigo. Essa abordagem me prendeu aos personagens e me fez ficar interessado na história até o fim do jogo.

Uma obra singela, embora imperfeita

Liar Princess and the Blind Prince é um jogo para quem procura uma boa história, com uma linda arte, trilha sonora competente e *gameplay* aceitável, ainda que um pouco problemático. Não é o mais indicado para quem procura algo mais desafiador. É uma obra que tem seus méritos e vale a pena acompanhar, principalmente se você se identificar com os questionamentos que a história propõe. No fim das contas, é realmente como se fosse um conto de fadas, para curtir sem muito esforço e esperar pelo final feliz.





Prós

- História excelente, cativante e bem conduzida;
- Belíssimo estilo de arte;
- Personagens carismáticos;
- Trilha sonora competente;



Contras

- Dificuldade baixa demais;
- Problemas de gameplay um pouco frustrantes;
- Baixo fator replay.

Liar Princess and the Blind Prince (Switch)

Desenvolvedor Nippon Ichi Software

Gênero Jogo eletrônico de ação e aventura

Lançamento 12 de fevereiro de 2019

Nota

8.0

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 *Victor Carozzi Lima*

Revisão: *Luigi Santana*
Diagramação: *Lucas Keven*



TOP 5 Fatalities que foram censurados nas plataformas da Nintendo

Ah, os *Fatalities*, os movimentos finais cheios de violência que individualizaram a série **Mortal Kombat** em meio aos jogos de luta. Quando o game originalmente publicado para Arcade chegou aos consoles, lá em 1993, houve muitas controvérsias acerca da violência explícita na tela da televisão.

O maior problema era a acessibilidade ao conteúdo, principalmente porque, na época, a indústria dos games ainda era bastante rudimentar e cercada de preconceitos, tanto do público quanto da mídia e dos governos; todos pensavam se tratar de uma mídia exclusivamente voltada para crianças, na qual nenhum tipo de conteúdo adulto poderia ser avistado.

Ainda mais com o console sendo lançado para o SNES, o console e a amada empresa, a Nintendo, tinham desenvolvido um vínculo de confiança com os pais da época. A chegada de Mortal Kombat ao console era, nas palavras de Rob Crossely: "seria como se a Disney distribuisse Cães de Aluguel e Psicopata Americano [ambos filmes icônicos e violentos] na Vila Sésamo."

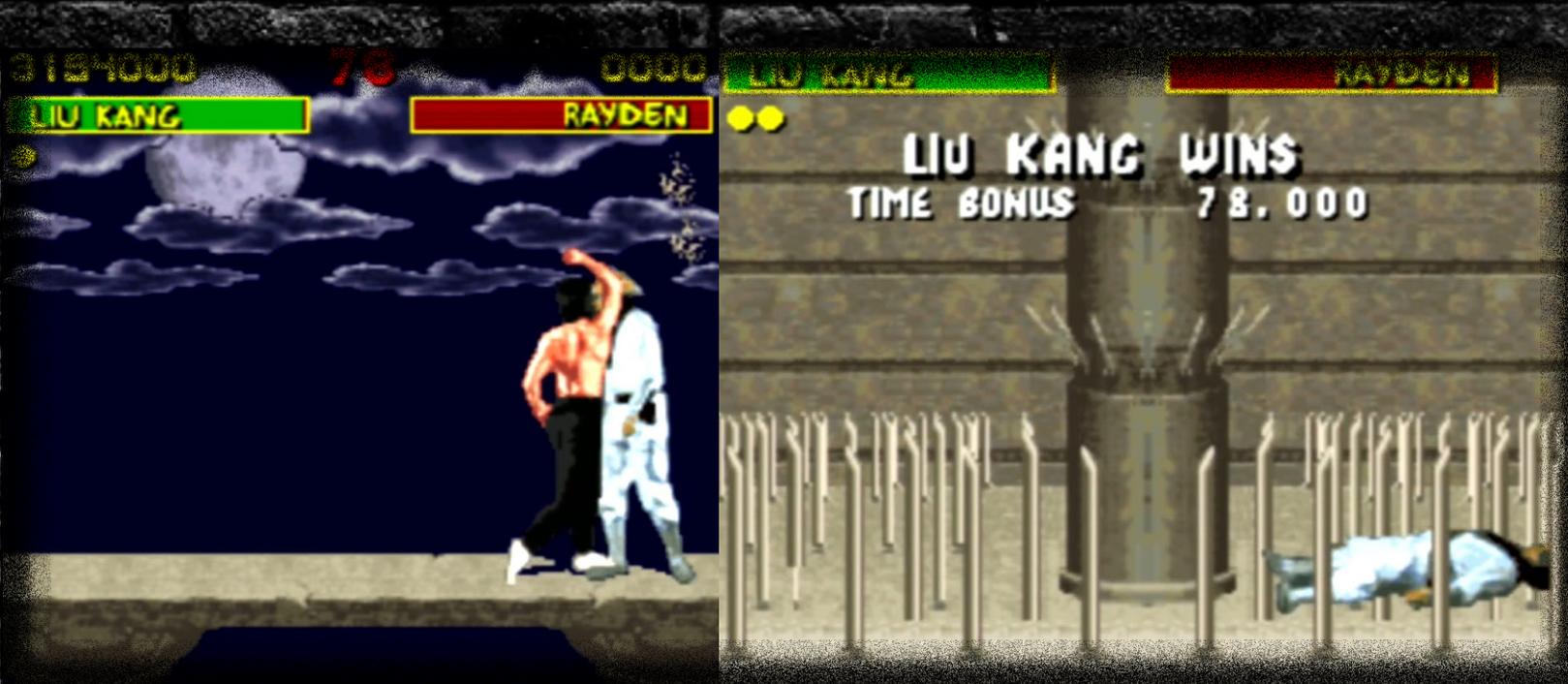


A chegada de jogos como **Mortal Kombat** abriram caminho para que o *ESRB* (*Entertainment Software Rating Board*), organização que faz a indicação etária recomendada dos jogos vendidos nos EUA, fosse criado. Assim, o videogame foi visto como uma mídia para todas as idades, com espaço para que o mercado prosperasse até os dias de hoje. E nesse momento nostalgia vamos lembrar os *Fatalities* de **Mortal Kombat** (SNES) que a Nintendo fez questão de censurar. Essa lista irá se limitar apenas ao primeiro jogo da franquia, pois os títulos seguintes não passaram mais pela censura. O critério será baseado no nível de modificações nos movimentos finais, o quanto foram suavizados e modificados.



5° - Liu Kang

O movimento que se tornou o que podemos chamar de *Stage Fatality* [Fatality de Cenário] nos títulos seguintes da série, trata-se do xaoлин mandando o oponente para um penhasco de espinhos. A versão censurada é como a original, porém sem sangue. É, visualmente, menos assustador, mas ainda vemos o personagem virar uma peneira humana.





4° - Raiden

O poderoso deus dos raios originalmente explode o crânio do inimigo, na versão censurada o personagem acaba apenas reduzido a pó. A modificação suavizou o *Fatality* a ponto de torná-lo quase cômico, um movimento que poderíamos facilmente presenciar em um desenho animado.





3° - Johnny Cage

O que era para ser uma decapitação à la vampiros da saga Crepúsculo acabou virando um chute no tórax. A versão censurada só não chegou ao segundo lugar pois o pé de Cage parece entrar na caixa torácica do oponente, o que ainda é bastante gráfico para uma versão suavizada.





2° - Kano

Outro *Fatality* clássico jamais esquecido, Kano tira o coração ainda pulsante de seu oponente derrotado. Na versão para *SNES* é apenas um empurrão com direito a suor (o sangue da animação foi tingido de cinza) e Kano segurando um estranho objeto na cor chumbo.





1º - Sub Zero

De longe o golpe jamais esquecido do jogo. A cena sem modificações se resume no ninja dos Lin Kuei arrancando a cabeça do oponente, junto da coluna vertebral, e apresentando-a para a tela do computador. A versão censurada alcançou o primeiro lugar por se transformar em um truque de mágica:

Sub-Zero transforma o oponente em um boneco de gelo e, ao socá-lo, o inimigo não está mais lá, mesmo que pudéssemos pensar que o gelo estourado continha o inimigo congelado, o resultado final mais se parece com uma cena de circo.



Nessa singela lista Scorpion e Sonya não entraram pois seus fatalities não passaram pela censura, seus movimentos possivelmente foram mantidos intactos pois não chegavam a ser tão chocantes quanto ao do resto dos lutadores. Como já foi dito, apenas o primeiro game foi censurado, principalmente pois a Nintendo se atentou versão de Mega Drive, o qual era possível habilitar o modo sem censura através de código, vendeu bem mais. Depois, apenas a versão japonesa de *Mortal Kombat 2* (SNES) passou por modificações; o sangue de todos os lutadores era verde e os fatalities apareciam em preto e branco, talvez para amenizar o impacto. Por fim, *Mortal Kombat* deixou sua marca na história e nos corações dos jogadores, litera e figurativamente, agora nos resta aguardar em como **Mortal Kombat 11** (Switch) vai nos impressionar. 



por *Lucian Helan*

Revisão: *Vinícius Rutes Henning*
Diagramação: *Gabriel Felix*



A história da franquia Mortal Kombat nos consoles da Nintendo

Após um hiato de mais de dez anos, o recente anúncio de Mortal Kombat 11 marcou o retorno da franquia a um console da Nintendo. Uma ótima notícia após as ausências de Mortal Kombat (Multi) de 2011 e Mortal Kombat X (Multi) lançado em 2015. Jogos que sintetizam um retorno da jogabilidade original da série em 2D e o início de uma nova linha do tempo na história principal. Após ignorar o Wii U, a Warner Bros. trará a sequência para o Switch no dia 23 de abril de 2019, e nós não podemos mais esperar...

Round One... Fight!



Mortal Kombat foi criado por Ed Boon e John Tobias, e nasceu em resposta ao crescente avanço de Street Fighter II (Multi), da Capcom, que dominava os arcades no início dos anos 90. Mas a Midway Games tomou um caminho próprio na criação de seu game — após a falência da Midway, a Warner Games adquiriu os direitos da franquia e o desenvolvimento ficou a cargo do NetherRealm Studios, dirigido pelo co-criador do game Ed Boon —. Ao invés de gráficos em pixel art, foram utilizadas capturas de movimento com atores reais, que eram digitalizadas e transformadas em sprites, deixando o resultado final bastante realista e impressionante para a época. Os primeiros títulos eram frequentemente distribuídos pela Acclaim ou pela Williams Entertainment.

Por conta de todo o sangue jorrando e a brutalidade envolvida nas lutas ou nas finalizações com corpos em pedaços e membros decepados, a franquia sempre esteve no centro de discussões sobre a exposição de crianças a violência nos games. Isso somado ao aumento de jogos com apelo sexual como Night Trap (Multi), forçou o congresso americano a intervir, culminando na criação do ESRB: órgão que avalia e classifica os games, indicando-os de acordo com a faixa etária adequada. Essas polêmicas só aumentaram a exposição e serviram como propaganda gratuita, contribuindo para o crescimento da base de jogadores. Sua fórmula foi repetidamente copiada por novos games que vieram a seguir.

No Super Nintendo os primeiros jogos da série sofreram com diversas censuras por parte da Big N, que era bastante protetora com seu público alvo, formado geralmente por crianças na época. Por outro lado, o console possuía a melhor versão caseira dos títulos, com gráficos e sons muito superiores em comparação às versões mais violentas da concorrência. Diferente do jogo da Capcom, o controle de quatro botões principais somados a dois gatilhos de ombro era bastante confortável para o Mortal Kombat, que se tornou muito popular entre os fãs da Nintendo.

O caso de amor seguiu firme até a conclusão do primeiro arco da franquia, em Mortal Kombat: Armageddon (Multi), lançado para o Wii em 2006. Vamos falar sobre os jogos, destacando os principais e relembrando algumas curiosidades:



Fatalities desse tipo foram alterados na versão do Super Nintendo



Mortal Kombat (1992) — Super Nintendo

O primeiro game da série definiu os rumos de toda a franquia, já começando pelo uso da letra K em palavras iniciadas com C. Além dos controles mais simples e amigáveis para jogadores casuais, o jogo não se focava apenas na busca da vitória de um jogador contra o outro. A novidade em relação aos games de luta da época estava na possibilidade de finalizar o adversário com uma morte dolorosa e humilhante após ganhar dois rounds: o Fatality! O roster de lutadores trouxe algumas das figuras mais icônicas da franquia, que são importantíssimas até hoje: Johnny Cage, Liu Kang, Sub-Zero, Scorpion, Raiden, Sonya Blade e Kano. Goro, um gigante de quatro braços é o subchefe e, após derrotá-lo, o jogador finalmente pode lutar contra o chefe Shang Tsung.



Na história, o torneio Mortal Kombat ocorre a cada 50 anos e trata-se de uma condição imposta pelos Deuses Antigos que uma sequência de dez vitórias seja o critério para que um mundo possa dominar e absorver o outro. Goro, campeão do reino de Outworld, estava no momento com nove vitórias. Por isso Raiden, o guardião do plano terreno, recrutou o monge Shao Lin Liu Kang para participar da décima primeira competição — a primeira foi vencida por Kung Lao, não o atual, mas um parente distante dele. Outros participantes chegaram na ilha a convite, por motivos próprios ou até mesmo por engano. No fim, Liu Kang vence Shang Tsung e salva a terra por pelo menos mais 500 anos.

Outras curiosidades: o jogo possui um mini-game chamado Test Your Might, em que é preciso apertar repetidamente o botão do controle para preencher uma barra e quebrar blocos com as mãos, como em um treino de kung fu. MK1 também foi um dos primeiros games da história a contar com um personagem secreto. Reptile era inicialmente uma mistura de Sub-Zero e Scorpion, que aparecia em uma coloração verde para desafiar jogadores que cumprissem condições específicas. No Super Nintendo o game possui censuras no sangue e no fatality de Kano, além de mudanças nas finalizações de Cage, Raiden e Sub-Zero, que se tornaram menos violentos. Há uma versão para Game Boy, que não possui o lutador Johnny Cage, mas é possível desbloquear Goro, diferentemente da versão principal.





Mortal Kombat II (1993) — Super Nintendo

A sequência do game chegou um ano depois, levando o torneio que antes acontecia no Earth Realm (Terra ou Plano Terreno) para Outworld, por condições adversas que os heróis foram obrigados a aceitar. Além das melhorias gráficas, o número de fatalities para cada personagem foi aumentado. Foram introduzidos o Babality, que permite transformar o oponente em uma versão bebê, e também o Friendship, que é apenas uma zoação saudável. Duas saídas não violentas para quem se horrorizava com os fatalities, sendo uma amigável e outra ainda humilhante. O jogo também marca a primeira aparição do "Toasty!", uma piada interna dos desenvolvedores que foi parar no gameplay e consiste na aparição do rosto do designer de som Dan Forden no canto inferior da tela ao executar um forte uppercut no oponente, além do áudio com a voz dele mencionando a icônica palavra.

Por conta de questões da história, Sonya Blade e Kano não figuraram entre os personagens selecionáveis, mas o time



de lutadores cresceu com a adição de Reptile, agora com movimentos próprios, Shang Tsung, em uma versão mais jovem e os novatos Baraka, Jax Briggs, Kitana, Kung Lao e Mileena. Por curiosidade, o Sub-Zero desse game é o irmão mais novo do anterior, que foi morto por Scorpion. Jade, Smoke e Noob Saibot são os personagens secretos e Kintaro substituiu Goro como subchefe. Por fim, temos a primeira aparição do verdadeiro "mandachuva" de Outworld e grande antagonista da série: O imperador Shao Khan.

A versão de Super Nintendo do game possui uma introdução extra com Kintaro e Shao Khan destruindo a logo da Acclaim, além de incluir o modo Endurance, que possibilita a escolha de quatro personagens para uma única partida. Também há melhorias ao jogar da ponte um adversário no cenário Pit II, proporcionadas pela tecnologia Mode 7. Na versão japonesa do game, presente no Super Famicon, o game foi censurado com sangue verde e uma mudança na coloração do cenário após a execução de um Fatality. O Game Boy também recebeu sua versão, novamente com o corte de alguns personagens.



Mortal Kombat 3 (1995) — Super Nintendo

Após perder dois Mortal Kombat seguidos e ter frustrados os seus planos de dominação, Shao Khan não vê outra opção que não mandar seu exército atacar a terra. Além de mais golpes especiais, o terceiro título introduziu um botão de corrida, um sistema de combos mais elaborado, diversas opções de códigos e formas de modificar o gameplay ou desbloquear personagens secretos, uma maneira de recuperar um pouco de vida após o personagem tontear no final do último round e um nova finalização: o Animality, em que os lutadores se transformam em animais antes de destroçar o oponente.





Além do retorno de personagens conhecidos, Noob Saibot e Smoke se tornaram jogáveis a partir da execução de códigos secretos. Os estreantes foram Cyrax, Kabal, Nightwolf, Sektor, Sheeva, Sindel e Kurtis Stryker, além do subchefe Motaro. Shao Khan permaneceu como chefe, e as curiosidades ficaram por conta da primeira aparição de Sub-Zero sem sua máscara e a ausência de Scorpion. Além da versão de Game Boy com menos personagens, o terceiro título contou com relançamentos mais completos posteriormente:

Ultimate Mortal Kombat 3 (SNES) trouxe os retornos de Jade, Smoke, Kitana, Scorpion, Reptile, Mileena, Classic Sub-Zero, Ermac, Noob Saibot e Rain selecionáveis desde o início, além de Human Smoke, Motaro e Shao Khan desbloqueáveis por códigos. Mais um estilo de finalização

foi introduzido, o Brutality, que consistia em explodir o adversário após um longo e complicado combo. Em 2001 o Game Boy Advance recebeu um port, batizado de Mortal Kombat Advance. Já Mortal Kombat Trilogy (Nintendo 64) foi um sonho realizado para os fãs, por trazer de volta todos os personagens criados até o momento. Exceto os fãs da Big N, pois a versão do 64 possui algumas perdas, devido ao limitado espaço do cartucho. Felizmente, o título possui uma personagem que até hoje é exclusiva da Nintendo: Kameleon (personagem secreta) é uma ninja de coloração cinza. Em outras versões Chameleon, um ninja masculino, é o novo lutador.



Mortal Kombat 4 (1997) — Nintendo 64

O quarto game da franquia deixou de lado os sprites criados a partir da aparência dos atores e passou a ser modelado em 3D, permanecendo com a captura de movimentos. O game também introduziu um sistema de armas para todos os personagens e a possibilidade de desviar dando passos laterais, que não agradaram a todos os jogadores. A versão do 64 trouxe os retornos de Raiden, Liu Kang, Reptile, Scorpion, Jax, Johnny Cage, Sub-Zero, Sonya, além de Goro e Noob Saibot como personagens desbloqueáveis. Os novos desafiantes foram Kai, Reiko, Jarek, Tanya, Fujin e Meat desbloqueável. O subchefe é Quan Chi e o novo boss o Shinnok. O game recebeu uma versão para o Game Boy Color, com um número reduzido de personagens.





Mortal Kombat Mythologies: Sub Zero (1997) — Nintendo 64

Esse criticado título de plataforma coloca o Sub-Zero original em uma missão que se passa antes dos eventos do primeiro game. Foi desenvolvido pela Avalanche Software e apenas publicado pela Midway. Apesar do gameplay estranho e gráficos considerados datados para a época de seu lançamento, possui grande importância narrativa, esclarecendo fatos sobre Shinnok, seu amuleto místico e batalhas contra Raiden, a importância de Quan Chi e também sobre os Elder Gods.



Mortal Kombat: Deadly Alliance (2002) — Gamecube

Deadly Alliance apresenta os eventos de uma perigosa aliança forjada entre os feiticeiros Quan Chi e Shang Tsung, que colaboraram para reviver um poderoso exército adormecido e com ele tomar o controle de Outworld. Para isso, eles se prepararam, iniciando o plano com a eliminação covarde daqueles que consideraram as maiores ameaças a seus objetivos: Shao Khan e Liu Kang. Raiden então desiste do recém conquistado status de Elder God e retorna a terra para reunir aliados para combatê-los.

O game trouxe modelos 3D e cenários muito superiores aos vistos em Mortal Kombat 4, diferentes estilos de luta para cada personagem e pela primeira vez uma Kripta, para que os jogadores pudessem adquirir novas roupas e extras com as moedas adquiridas no game. Muitos personagens novos foram introduzidos: Blaze (secreto), Bo' Rai Cho, Drahmin, Frost, Hsu Hao, Kenshi, Li Mei, Mavado, Mokap (secreto), Nitara e Moloch (subchefe). Uma versão do game chamada de Mortal Kombat: Tournament Edition foi lançada no Game Boy Advance, com algumas mudanças no elenco.



Mortal Kombat: Deception (2005) — Gamecube

Lançado em outubro de 2004 no PS2 e Xbox, Deception chegou apenas em fevereiro de 2005 no Gamecube, e é uma sequência direta de Deadly Alliance. A história é contada em dois modos diferentes. Um deles apresenta Shujinko, um jovem prodígio que passou a vida toda enganado, coletando as Kamidogu para Onaga — antigo imperador de Outworld que foi traído por Shao Kahn no passado —, pensando que estava trabalhando para um emissário dos deuses antigos.

O outro modo mostra as consequências da vitória da aliança entre Quan Chi e Shang Tsung no jogo anterior, a última resistência dos combatentes ainda vivos após a ressurreição de Onaga e algumas péssimas decisões de Raiden, que acabou ressuscitando Liu Kang como um zumbi sem alma. Os novos lutadores são: Ashrah, Dairou, Darrius, Havik, Hotaru, Kira, Kobra e os já citados Onaga e Shujinko. Shao Kahn e Goro também são jogáveis na versão do Gamecube.



Press X to skip



Hi! You must be Shujinko, the one Master Bo' Rai Cho mentioned.





Mortal Kombat: Armageddon (2007) — Wii

O sétimo título da franquia também chegou atrasado no console da Nintendo em relação a outras plataformas, que tiveram seu lançamento ainda em 2006. Com o crescente número de lutadores poderosos e corrompidos, era de se esperar que as numerosas batalhas uma hora se transformassem no apocalipse. A esposa de Argus, guardião do paraíso, já havia profetizado o fim dos tempos, e os deuses antigos fizeram suas preparações para o momento. Uma pirâmide foi erguida em Edenia, e Blaze, a criatura em chamas que apareceu como personagem secreto em *Deadly Alliance*, estava no topo dela, cumprindo o destino para o qual foi criado.



A profecia dizia que quem derrotasse o gigante de fogo receberia um prêmio divino. Porém, o que a maioria dos lutadores não sabia era que o elemental só poderia ser morto por quem tivesse usando uma armadura ou uma espada criada por Argus e sua esposa, e apenas os seus filhos Taven e Daegon, que foram colocados para hibernar até que o momento chegasse, teriam acesso a essas ferramentas. Se Blaze fosse destruído com a armadura, todos os kombatentes perderiam seus poderes, mas se ao invés disso fosse usada a espada, todos os lutadores corrompidos morreriam. No dia da profecia, todas as alianças se quebraram e os guerreiros lutaram entre si enquanto buscavam alcançar o topo da pirâmide. No fim, Taven derrota Blaze com as espadas e assim ocorre o Armageddon. Ao menos deveria ser, já que novos desdobramentos ocorreram em Mortal Kombat (Multi), o reboot da franquia que foi lançado em 2011.

A versão de Wii do game contou com controles adaptados para movimento, e além dos 62 personagens disponíveis — a segunda vez que todos os já criados foram reunidos —, a segunda aparição da ninja Khameleon, que até o momento continua exclusiva da Nintendo. Outras curiosidades são um modo que possibilita aos jogadores a criação de seus próprios lutadores e o divertido minigame de kart Motor Kombat.

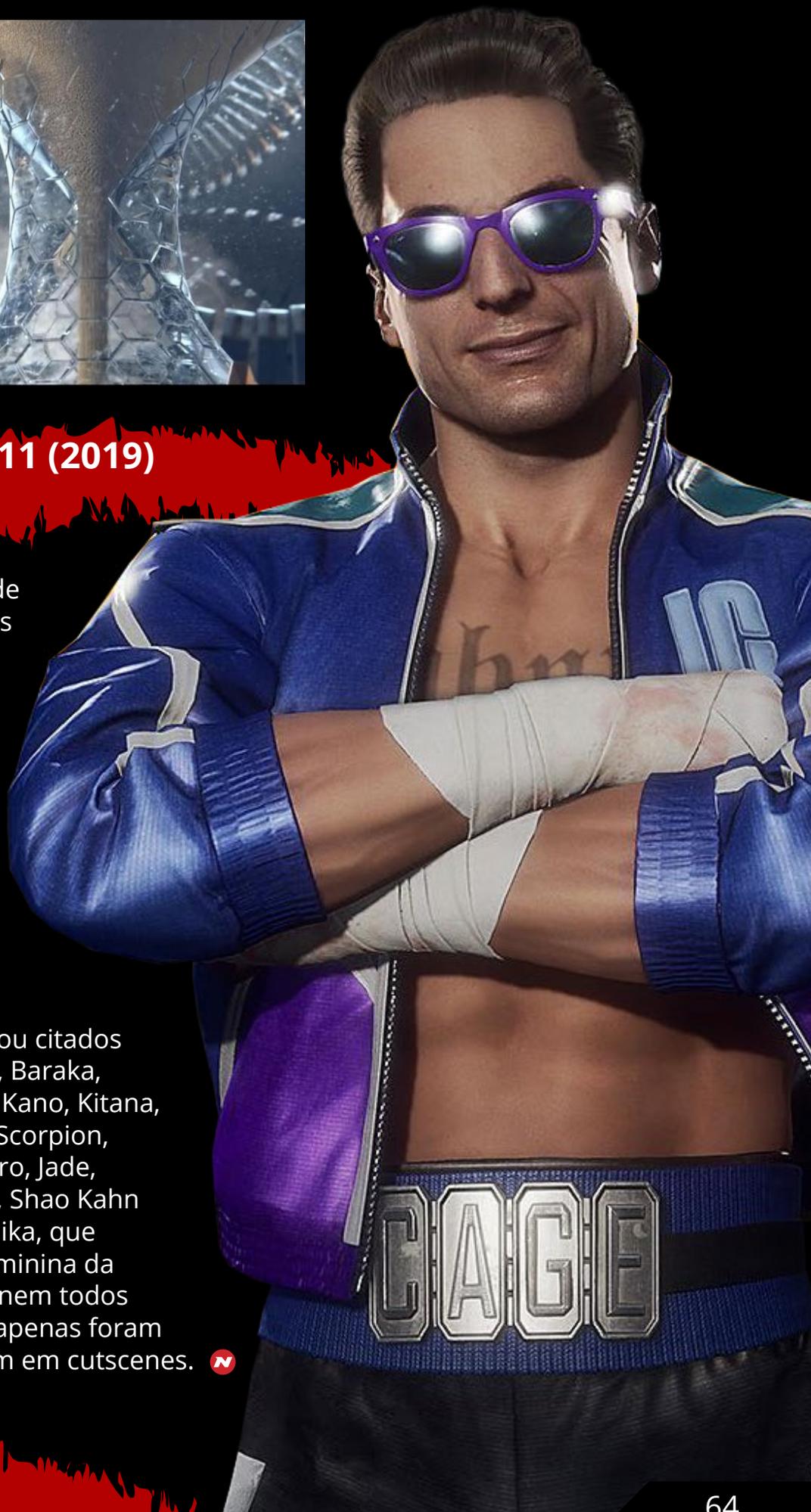




Mortal Kombat 11 (2019) — Switch

Revelado durante o evento de premiação The Game Awards em 2018, o novo capítulo da saga Mortal Kombat está para chegar, trazendo um novo sistema de customização para os personagens, semelhante ao introduzido em Injustice 2 (Multi). Precisamos aguardar o lançamento para saber mais sobre essa história.

Os personagens mostrados ou citados até o momento são Shinnok, Baraka, Cassie Cage, D'Vorah, Kabal, Kano, Kitana, Kung Lao, Liu Kang, Raiden, Scorpion, Skarlet, Sonya Blade, Sub-Zero, Jade, Johnny Cage, Geras (novato), Shao Kahn (bônus de pré-venda) e Kronika, que deve ser a primeira chefe feminina da franquia. Vale observar que nem todos possuem gameplay. Alguns apenas foram referenciados ou apareceram em cutscenes. 



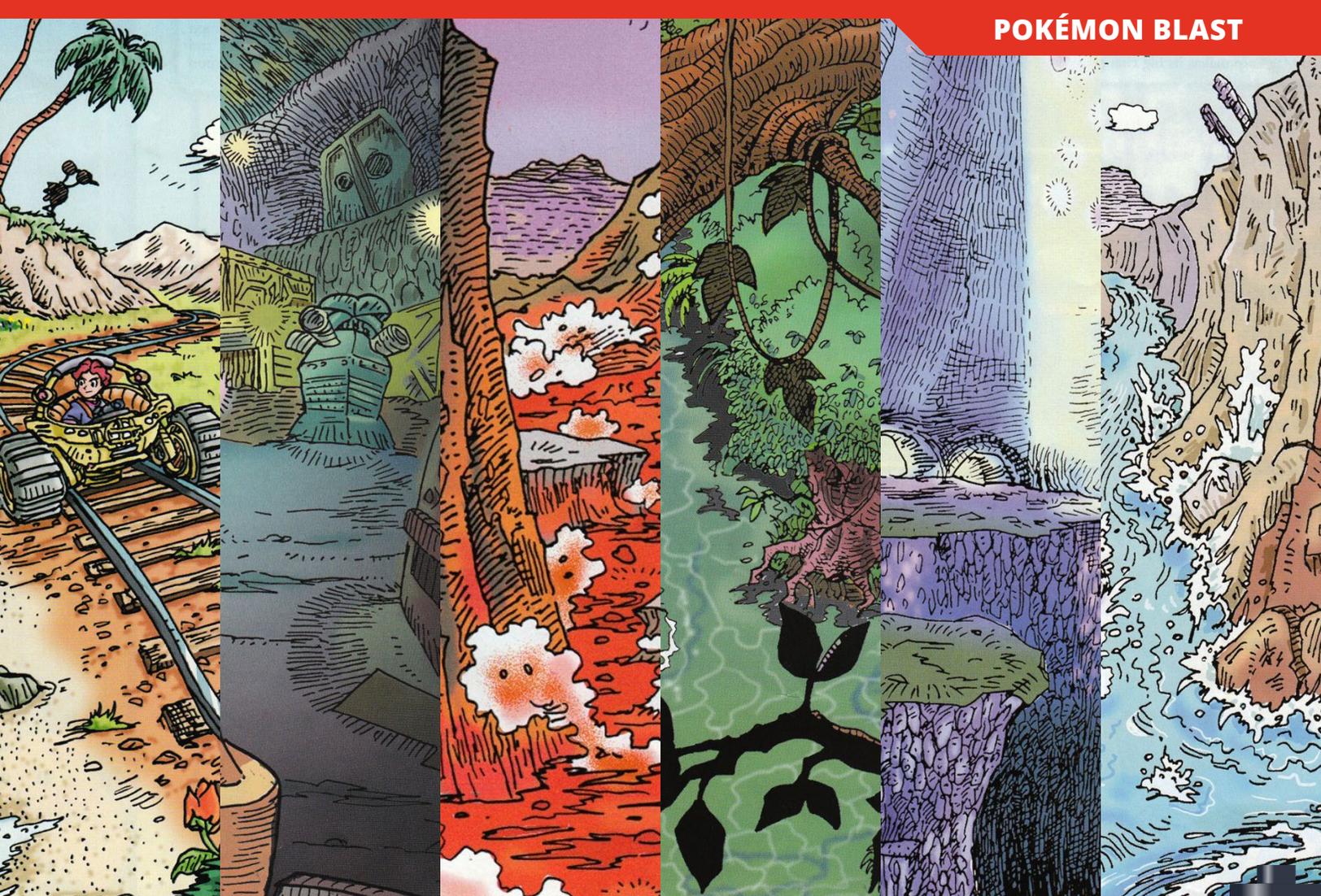
por João Pedro Boaventura

Revisão: André Luís de Carvalho
Diagramação: Stefan Ramos



Os 20 anos de Pokémon Snap N64

Pokémon Snap (N64) é a epítome do jogo de locadora, aquele que pode ser definido primariamente como um título de curta duração que normalmente era zerado, finalizado, em um único fim de semana. Isto fazia com que ele fosse uma escolha bem mais preferível para se alugar durante o período ao invés de títulos bem mais extensos que precisavam ser devolvidos com o progresso ainda na metade e que muito provavelmente não estariam lá numa próxima locação.



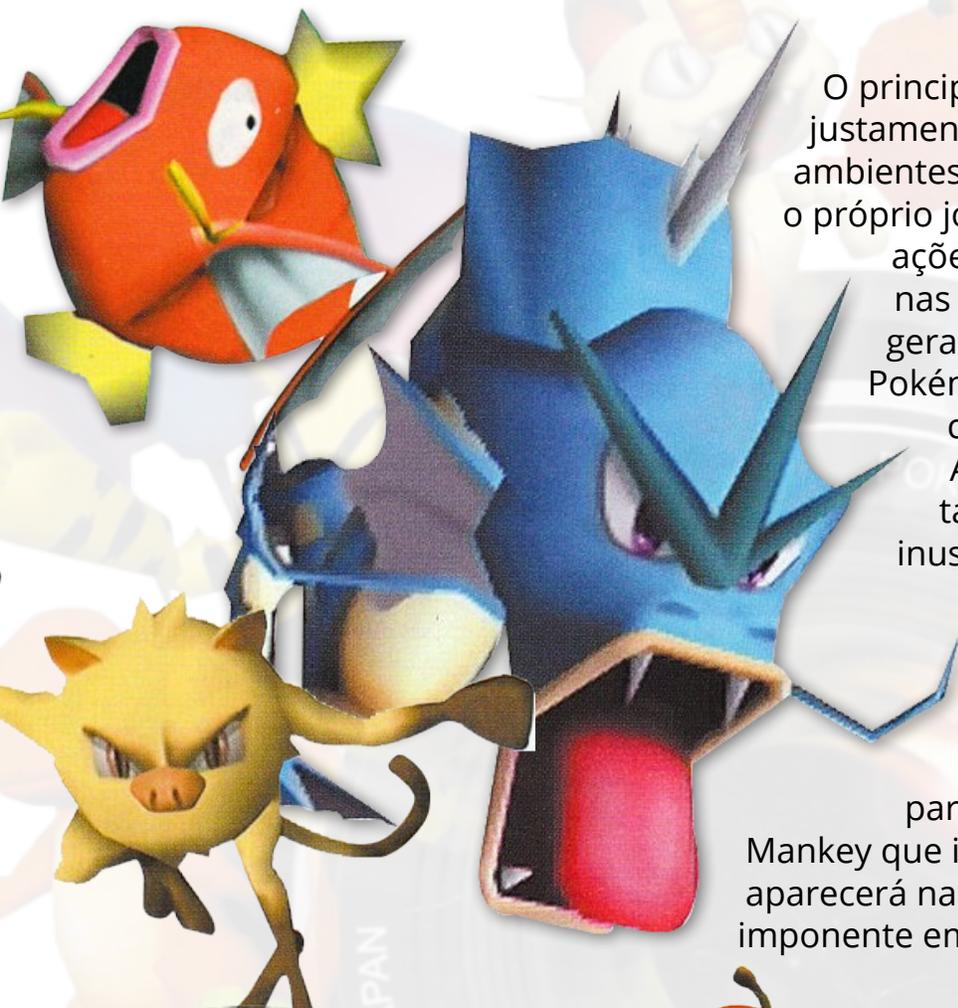
64



POKÉMON FILM

Hoje, vinte anos depois, o game é uma espécie de clássico *cult* que ainda é objeto de fascínio por parte da *fanbase* de **Pokémon**, que gosta de se aventurar por conceitos diferenciados pelos quais a franquia eventualmente decide seguir. Pois bem, em vez de continuar no óbvio clássico que nos diz que “temos que pegar” todos os Pokémon e colocá-los para brigar, a proposta de Snap é botar uma câmera fotográfica na mão do jogador e fazê-lo desbravar uma ilha misteriosa atrás de cliques das espécies nativas do local.

O gameplay prático acaba se mostrando como uma espécie shooter em trilhos — mas com uma câmera no lugar das armas, obviamente — e com um toque de quebra-cabeças, visto que alguns dos Pokémon só aparecerão após interagir com o cenário de diferentes maneiras. Ao todo, são sete estágios temáticos diferentes: praia, túnel, vulcão, rio, caverna, vale e a mística Rainbow Cloud, onde o mítico Mew pode ser encontrado. Ao fim de cada trajeto, todas as fotos tiradas são reveladas e passam pelo crivo do Professor Carvalho, que as pontua de acordo com critérios de técnica de enquadramento, pose capturada e tamanho do objeto no quadro.



O principal trunfo de Pokémon Snap é justamente na forma como os diferentes ambientes foram desenhados para envolver o próprio jogador, que poderá executar certas ações que revelam novos segredos nas fases e, conseqüentemente, geralmente resultam em novos Pokémon. Estes só aparecem depois que certos requisitos são cumpridos.

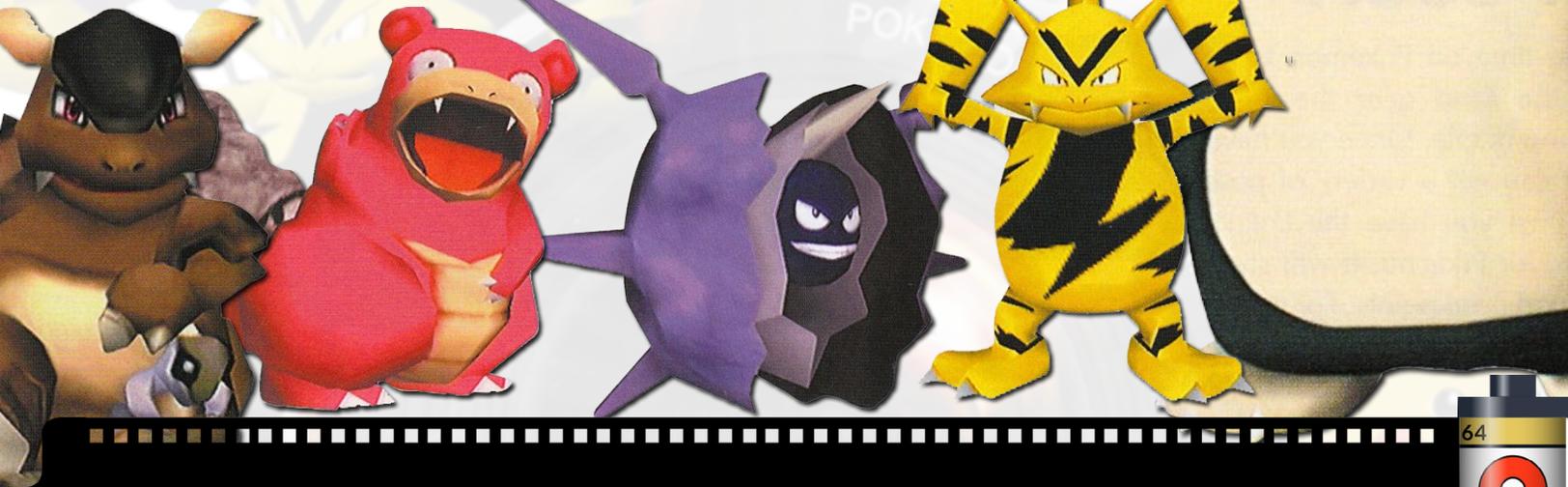
○ A chance de reencontrar alguns também existe, mas em situações inusitadas que podem render uma pontuação extra na avaliação final do professor. Por exemplo, caso o jogador acerte um Magikarp com uma bola de fumaça e consiga fazê-lo saltar para fora da água até os pés de um Mankey que irá chutá-lo para longe, mais tarde aparecerá na forma de um Gyarados que surge imponente em uma cachoeira.



Para destravar esses fenômenos especiais, alguns itens vão sendo liberados à medida que o jogador vai avançando na campanha. Além da já citada bola de fumaça, que na maioria das vezes serve para atordoar o Pokémon, também entram à disposição a maçã, para atrair ou chamar a atenção de certas espécies; a *Poké-Flauta*, para acordar os sonolentos e animar outros já acordados; e o motor de aceleração que é acoplado ao nosso veículo — o *Zero-One* —, permitindo-o andar mais rápido pelos trilhos e, conseqüentemente, chegar a tempo de vislumbrar certas situações que normalmente aconteceriam antes que nós passássemos pelo trecho onde ela ocorre.



Claro que não dá para deixar falar do belíssimo visual do game, capaz de apresentar cenários coloridos e vibrantes, carismáticos ao ponto de marcar nossa memória afetiva. O destaque, entretanto, vai para os modelos tridimensionais dos Pokémon espalhados pela ilha, cada um com uma movimentação própria e característica, inseridos naturalmente em seus respectivos habitats que colaboram na impressão de que o local está vivo.



64



POKÉMON FILM

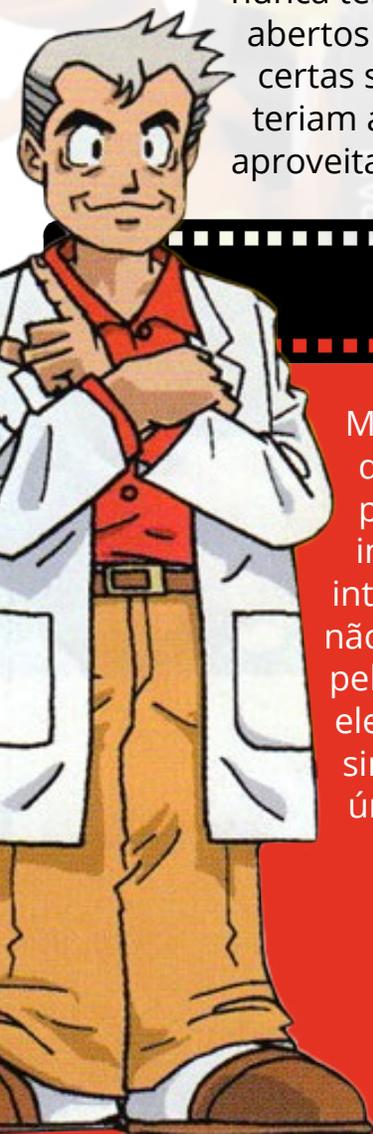


Mais um ponto interessante de Snap é sua relação com o anime. Todd, o protagonista do game, foi um personagem pontual que até então apareceu inicialmente apenas uma vez em um único episódio praticamente um ano antes do lançamento do game. Aparentemente, a decisão de utilizá-lo foi justamente aproveitar a popularidade da série animada, que naquele momento era o carro-chefe da franquia durante o auge da chamada febre Pokémon. Além disso, as fotos tiradas no game podiam ser impressas em máquinas disponíveis nas lojas estadunidenses da finada rede *Blockbuster* (lembra-se delas?) — o que acaba reforçando ainda mais a ideia de “jogo de locadora” que já apresentamos anteriormente.

Por fim, é notável como a **Nintendo** e a **Pokémon Company** têm total ciência da popularidade do título desenvolvido pela **HAL Laboratory**, visto que ele foi relançado nos serviços de Virtual Console tanto do **Wii** quanto do **Wii U**, agora em versão



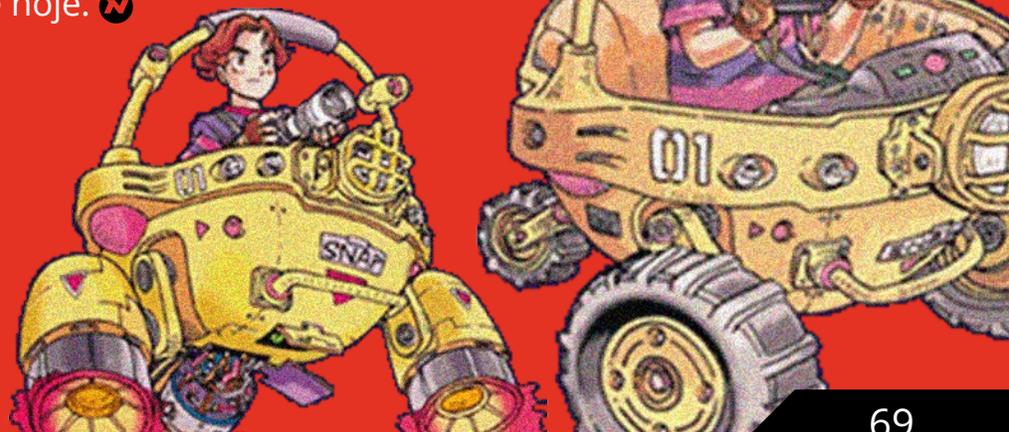
atualizada com o *gimmick* de poder transferir as fotos tiradas no game para um cartão SD inserido no console. Ainda assim, questiona-se um pouco o motivo de uma sequência nunca ter sido produzida. Não é impossível de se visualizar ambientes mais abertos e livres para a exploração por parte do jogador, que poderá buscar certas situações inusitadas envolvendo os Pokémon presentes no local e que teriam a possibilidade de variar de acordo com o horário e o dia da semana, aproveitando-se ainda do sensor de giroscópio do Switch, por exemplo.



64

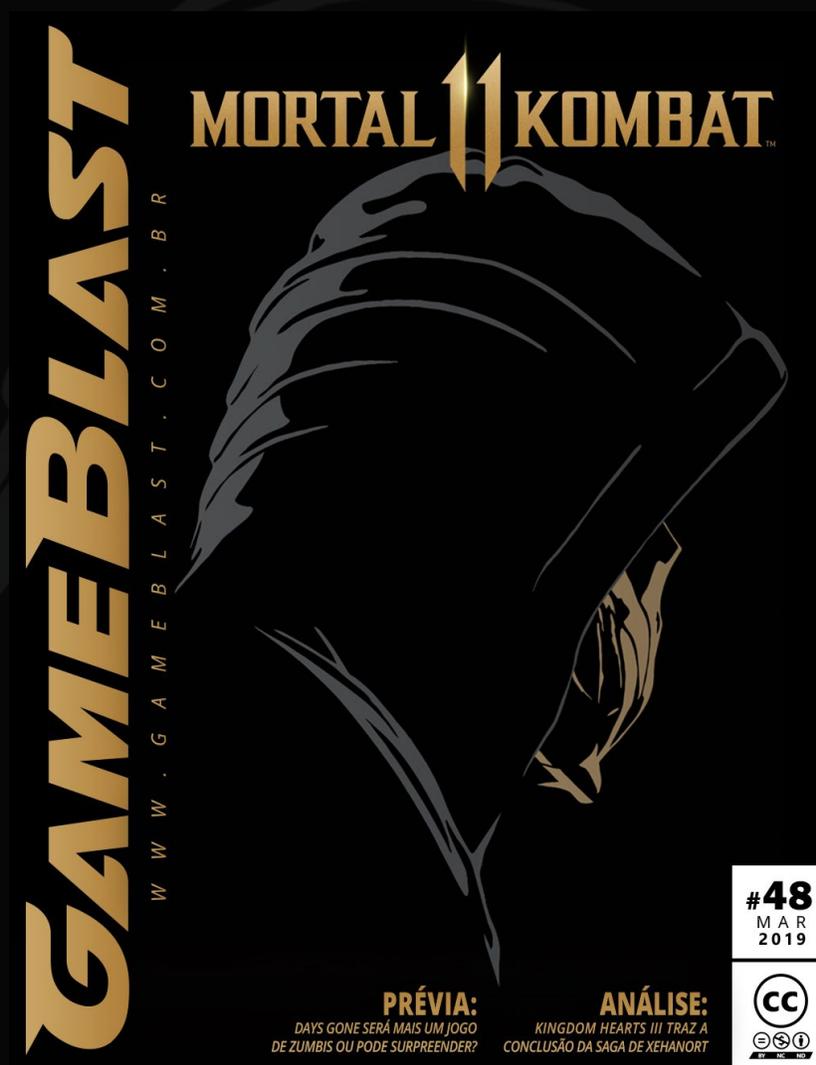


Muito se diz do recurso recém-introduzido de **Pokémon Go** (mobile) de tirar fotos dos Pokémon utilizando a nossa realidade como plano de fundo. Entretanto, a comparação ainda é inconcebível porque, além do conceito naturalmente interessante de capturar os Pokémon em filme — e não nas Pokébolinhas — Pokémon Snap se destaca pela construção do próprio ambiente virtual que ele apresenta, junto das mecânicas de puzzle singulares que tornaram esse título realmente único amado até hoje. 



Revista GameBlast 48

Entre brutalities e finalizações a GB48 chega cheia de conteúdo relevante sobre o novo Mortal Kombat 11 (Multi).



Aproveitamos para falar um pouco da mente por trás de MK, Analisamos Kingdom Hearts III, uma porrada de indies e muito mais...

Baixe já a sua!

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista