

Criar também é bom!

E3 está logo ali, entretanto, bons jogos estão para ser lançados até junho, como: **Resident Evil 0, 1 e 4**, remakes de alguns **Final Fantasy**, **Cuphead** entre outros. Porém, um nos deixou bastante felizes: **Super Mario Maker 2**, com data de lançamento para dia 28 de junho! O que esperar deste game para o Nintendo Switch? Para saber, é só ler esta edição que está recheada de muita informação! Ainda nela, trazemos a análise de **Yoshi's Crafted World**, o que esperamos de **Pokémon Sword e Shield** e mais! Boa leitura. - **Leandro Alves**



STAGE SELECT
Train Derailment
(Resident Evil)

04



PRÉVIA
Super Mario
Maker 2 (Switch)

09



ANÁLISE
Yoshi's Crafted
World (Switch)

17



ANÁLISE
Degrees of
Separation (Switch)

33



TOP 5
Jogos que mereciam
editor de fases

39



2 ANOS DE BREATH OF THE WILD
Cem anos em sono profundo,
2 anos de uma lenda

45



DISCUSSÃO
O Switch influenciará no
sucesso de S. Mario Maker 2

53



POKÉMON BLAST
Pokémon Sword
e Shield (Switch)

59

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
Pedro Franco

DIRETOR DE ARTE
Leandro Alves

DIRETOR DE DIAGRAMAÇÃO
Lucas Gallego

REDAÇÃO
Alex Sandro de Matos
Giba Hoffmann
João Pedro Boaventura
Joice Koga
Raphael Barbosa
Vinícius Veloso

REVISÃO
Diogo Mendes
José Carlos Alves
Luigi Santana
Vinícius Fernandes
Vinícius Rutes Henning

DIAGRAMAÇÃO
João Pedro Souza
Juliana Valle
Lucas Gallego
Lucas Keven
Yury Trindade

ILUSTRAÇÃO
Nivaldo Wesley

CAPA
Leandro Alves

HQ Blast

"Super Property Bros" por [Nivaldo Wesley](#)

SUPER PROPERTY BROTHERS



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 Joice Koga

Revisão: José Carlos Alves
Diagramação: Lucas Keven



resident evil

TRAIN DERAILMENT

Parecia mais um dia comum para o **Ecliptic Express**, os passageiros em mais uma rotina, cada um seguindo sua viagem da melhor maneira possível. Esse trem pertence a Umbrella e transporta os funcionários e materiais da Corporação, entre o laboratório Arklay e o Centro de Pesquisa. Seguindo o seu percurso, o trem é atacado por sanguessugas aos comandados de Queen Leech, no qual rapidamente infectou as pessoas a bordo, transformando o local em um verdadeiro cenário de terror.

Como foi

Todos da elite do R.P.D. saem vivos do acidente, entre eles Rebecca Chambers. Novata e mais jovem médica do esquadrão, ela está em meio a floresta procurando algo suspeito e acaba achando dois oficiais mortos num veículo militar acidentado. Até o momento, a suspeita de infestação por zumbis é zero e o principal suspeito pelas mortes é Billy Coen, presidiário que estava sendo transportado pelos falecidos policiais.



Rebecca continua sua investigação em busca de pistas e, mais adentro da floresta, depara-se com um trem parado, aparentemente vazio e abandonado. Ela entra em um dos vagões escuros e, de primeira, já depara-se com alguns mortos vivos. Ainda sem entender o que se passa, nem imagina que esses seres estão presentes em todo o ambiente.

Nesse local infestado de humanos zumbis, animais zumbis e monstros, é praticamente impossível sobreviver sozinha, então, após ter a vida salva por Billy, Rebecca resolve trabalhar em parceria com ele, para que ambos saiam vivos desse pesadelo real.

Ecliptic Express

O **Ecliptic Express** tinha um estilo retrô e luxuoso, lembrava bastante o trem chamado Orient Express (Expresso Oriente), com um design tipicamente Europeu. Era composto por cinco vagões, sendo que três deles tinham decks. O primeiro era a cabine do maquinista, o segundo a sala do condutor, mais duas cabines e um bar em cima do deck. A cabine da primeira classe era tão confortável quanto quartos de hotéis. O terceiro vagão abrigava os passageiros, seu deck superior continha outras cabines, o quarto vagão também era para os passageiros e o quinto tinha o restaurante, equiparável a um de três estrelas, com cozinha e estoque de alimentos.

July 23, 1998
Raccoon Forest 20:17



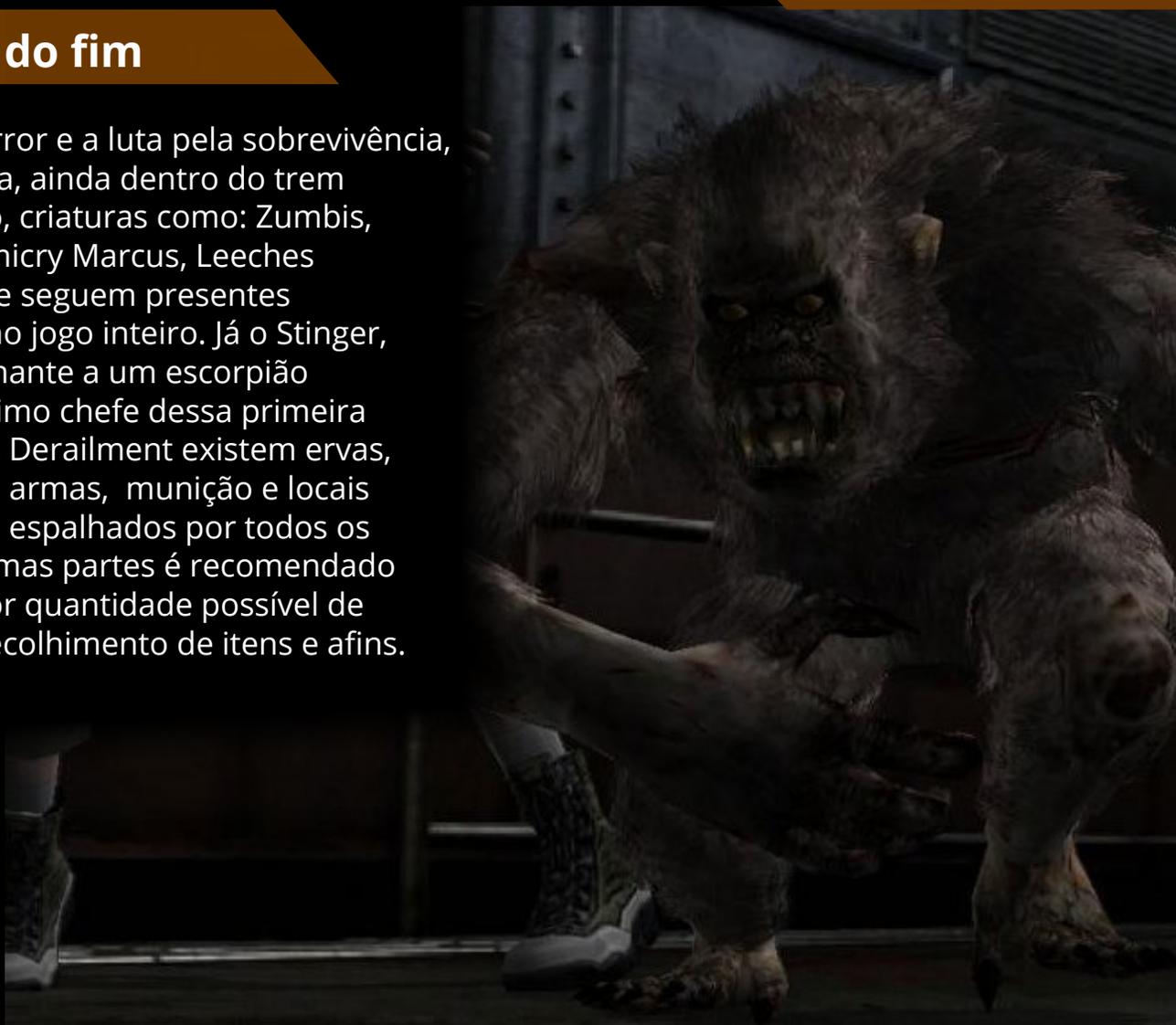
Descarrilamento do trem

De repente Rebecca e Billy percebem que o trem acelera e, como não são nada bobos, rapidamente entendem que se continuassem no ritmo que estavam, iriam se acidentar. Para evitar esse acidente, o foragido rapaz decide usar o freio de emergência e, nisso, o Expresso acaba saindo do trilho e caindo dentro de um túnel que dá acesso ao Centro de Pesquisa da Corporação.

Train Derailment é o nome da primeira seção do jogo **Resident Evil: The Umbrella Chronicles**, o jogo que contém um flashback de **Resident Evil Zero**, entre outros da série, cuja fase está dividida entre três partes.

O começo do fim

Em meio ao terror e a luta pela sobrevivência, o casal enfrenta, ainda dentro do trem em movimento, criaturas como: Zumbis, Eliminator, Mimicry Marcus, Leeches e Cerberus, que seguem presentes praticamente no jogo inteiro. Já o Stinger, criatura semelhante a um escorpião gigante, é o ultimo chefe dessa primeira parte. No Train Derailment existem ervas, itens, arquivos, armas, munição e locais de check point, espalhados por todos os lados. Em algumas partes é recomendado destruir a maior quantidade possível de objetos para recolhimento de itens e afins.



Após o descarrilamento, os dois bravos aventureiros conseguem sair ilesos do incidente, no entanto, acabam parando nos esgotos do Umbrella Research Center. Ao subirem as escadas, chegam ao centro da sala principal. O interior e o exterior do prédio são bem grandes e cheios de escadarias. Reparando a decoração e a arquitetura do prédio, percebemos uma construção antiga e com pouca iluminação, já que o local é iluminado com tochas. Um fato interessante é o retrato do Dr. James Marcus, cientista que foi dado como morto há muito tempo, na parede. O local, aparentemente vazio, tem criaturas por todos os cantos, e como não podia ser diferente, o Centro de Treinamento também está repleto de várias espécies de mortos vivos. Para seguir caminho e completar os objetivos, é indispensável passar pela sala de conferências, pelo observatório, elevadores, terraço com fonte, e tanques vazios com cheiro de zoológico. O Centro de Pesquisa da Umbrella foi completamente tomado pelo caos do T-Vírus. Ao contrário de antes, agora o prédio encontra-se totalmente desabitado por humanos. Alguns provavelmente conseguiram escapar, já outros (em sua grande maioria) transformaram-se em mortos vivos. Ainda nesta parte do jogo, existe a presença dos Eliminator, armas biológicas criadas a partir de macacos, com o T-Vírus. No chão encontram-se várias jaulas espalhadas, provavelmente seus antigos habitantes estejam por aí a procura de sangue humano.

Após passarem por um local semelhante a uma torre infestada de sanguessugas e monstros, Rebecca e Billy avistam uma igreja antiga, localizada do outro lado da ponte. Ao atravessar a ponte, é o momento de encontrar-se com o "chefe" da segunda parte do jogo, um morcego gigante que fica sobrevoando a região.

Agora vem a última parte, dessa etapa, Billy e Rebecca descobrem uma fabrica e também a fonte de origem de todos esses monstros, que encontra-se de baixo da igreja. Descendo o elevador na companhia de mais zumbis, eles seguem a outro local infestado de mortos vivos até encontrar o subchefe do Train Derailment, o Proto Tyrant, e depois, finalmente, o último chefe: Queen Leech (essa parte não vou contar, já que contém spoiler e não faz mais parte da coluna). 



SUPER MARIO MAKER 2

TRARÁ MAIOR LIBERDADE CRIATIVA
COM NOVAS FUNÇÕES E ITENS



Agora é oficial: **Super Mario Maker** se tornou uma franquia! O primeiro título foi lançado para Wii U em setembro de 2015 e recebeu uma versão para 3DS em dezembro de 2016. Quando todos esperavam mais um port, a Nintendo anuncia uma continuação para Nintendo Switch, pegando todos de surpresa. Para quem não conhece o game original, se trata de um criador de estágios de Super Mario com a possibilidade de alternar entre quatro estilos gráficos diferentes: Super Mario Bros., Super Mario Bros. 3, Super Mario World e New Super Mario Bros. U.

Com uma interface inspirada no clássico Mario Paint, de Super Nintendo, Super Mario Maker traz diversas ferramentas de edição simples e intuitivas para a criação das nossas próprias fases. Da construção do cenário a cada item ou inimigo, o game te permite soltar a criatividade para dar vida à sua própria visão do mundo de Mario. O jogo ainda permite o upload das suas criações para que todo o mundo possa testá-las e deixar um clássico “like” caso gostem do que você fez.

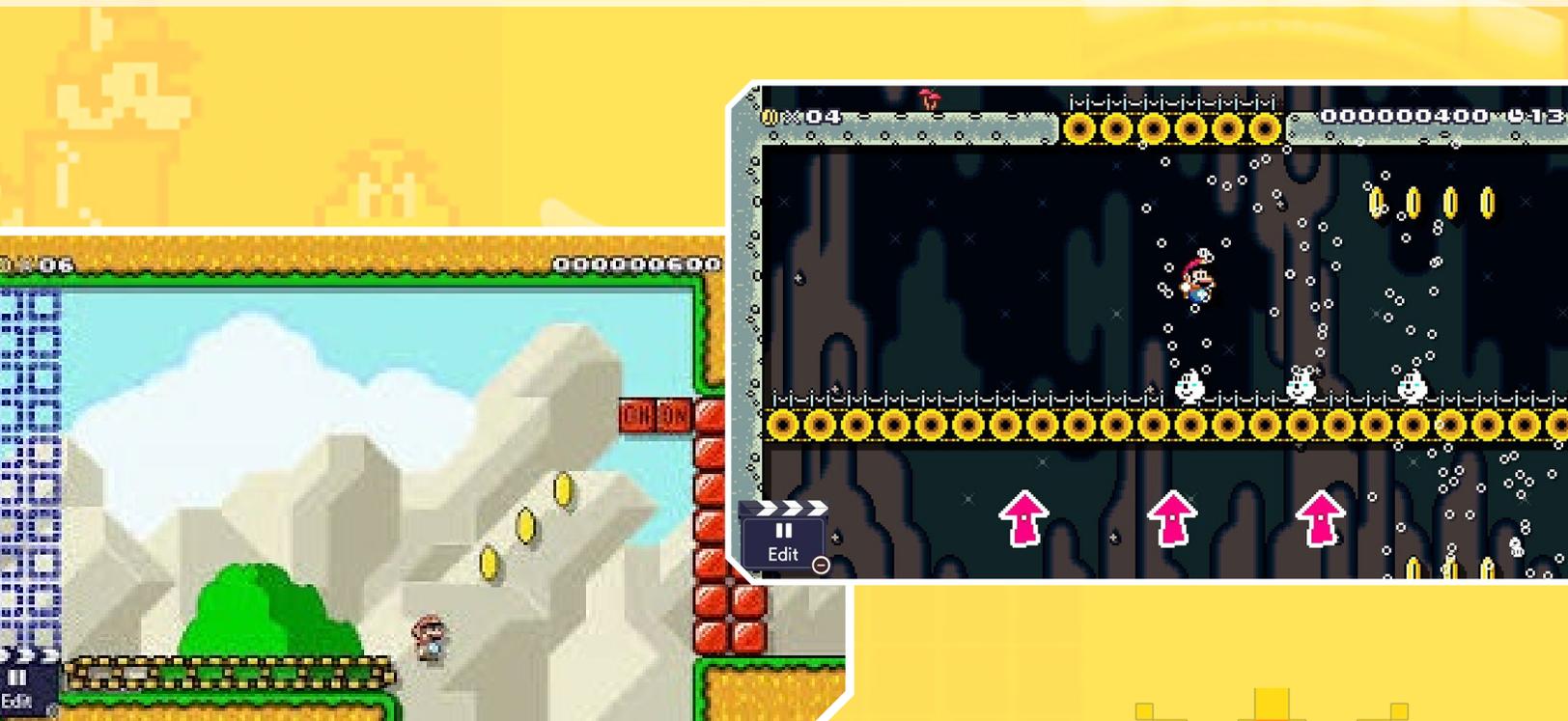


E a continuação, o que traz de novo?

Até o fechamento desta edição, um trailer com duração de um minuto e meio foi tudo que a Nintendo liberou sobre Super Mario Maker 2, mas nesse curto tempo muita coisa já pode ser conferida. A primeira grande novidade fica por conta de uma nova ferramenta que permitirá a adição de inclinações no terreno, chega de escadinhas para fazer morros e subidas. Duas opções estarão disponíveis: uma mais suave e outra mais acentuada, para terrenos mais íngremes. Em ambos os casos será possível realizar a clássica “deslizada de bumbum” derrotando todos os inimigos no caminho.



O segundo destaque vai para a nova interface, com uma divisão de elementos por categorias, na qual um ou mais menus circulares podem ser acessados de forma a facilitar a navegação entre as diversas opções de edição do jogo. Além disso, uma função muito esperada pelos fãs também chega com o novo Mario Maker: criação de fases verticais. No game original só era possível adicionar mais espaço para as laterais do estágio, deixando sua altura fixa. Isso foi um ótimo desafio para a criatividade dos jogadores, resultando em níveis verticais improvisados, compostos de diferentes segmentos da fase horizontal com alguma porta ou cano conectando-os. A nova opção será muito bem-vinda para facilitar as coisas.



Para ilustrar a função o trailer mostra um novo tipo de inimigo, inédito em toda a franquia Super Mario: uma espécie de nuvem/sorvete/chantilly (você decide) que pode arremessar Mario para cima com pequenos tornados. Só isso já é uma preciosa pista de que outras funções voltadas para o design vertical devem estar presentes no game. Falando em inimigos, alguns velhos conhecidos da série também estarão dando as caras pela primeira vez em Super Mario Maker, dentre eles o infame Sol Raivoso de Super Mario Bros 3.





Opções e funções a perder de vista

Além de criação na vertical, o jogo apresenta várias funções igualmente promissoras de level design. Agora será possível controlar o foco da câmera e sua movimentação em determinadas etapas do estágio. Dessa forma o jogador poderá criar aquele tipo de fase onde a câmera delimita seu avanço na velocidade e altura definidas pelo desenvolvedor. Blocos “liga/desliga” também estão entre as novidades. Ao bater em um dos blocos mestre (escrito on/off) os de cor azul e vermelha somem e aparecem de acordo com a opção marcada.



Blocos serpente estão vindo no novo game. São aqueles que se movem de forma similar à cobrinha do clássico jogo Snake. O jogador terá total liberdade para desenhar a trajetória do bloco e a mesma mecânica pode ser aplicada para o Piranha Creeper, um inimigo planta carnívora cujo caule se estende pela rota pré-determinada. Sua primeira aparição até então tinha sido apenas em Super Mario 3D World, que aparece como a nossa quinta opção de tema.

Infelizmente ainda não seremos capazes de fazer estágios com profundidade e design mais complexos, mas todo o espírito do título de Wii U estará presente com sua icônica música tema, alguns inimigos exclusivos, a típica árvore em formato de sino e até mesmo o Super Bell, power-up que dá a Mario uma roupa de gatinho que lhe permite escalar diversas superfícies.





Muito trabalho para um encanador só

Nas artes do jogo Luigi aparece ao lado de Mario vestindo o mesmo uniforme de construtor, muito provavelmente indicando a presença do irmão mais novo como um personagem jogável. Ele também aparece com a roupinha de gato, o que parece confirmar ainda mais a sua presença. Outros personagens que podemos ver nas artes promocionais são Toad e Toadette, ambos foram jogáveis em New Super Mario Bros. U Deluxe e podem ser uma pista de um possível modo multiplayer para até quatro jogadores.



Como dito, o trailer apesar de curto traz uma enxurrada de informações sobre o novo Super Mario Maker, além do que já vimos ainda podemos listar:



PARAQUEDAS - Servirá para que inimigos e itens caiam do céu com menor velocidade;



BOOM BOOM - Clássico inimigo da série que normalmente antecede combates com Koopalings;



PORCUPUFFER - O velho peixe-espinho de Super Mario World marca presença no jogo;



BANZAI BILL - A forma gigante do Bullet Bill também estará presente, assim como a sua versão com orelhas e rabo de gato;



CANOS TRANSPARENTES - Presentes em Super Mario 3D World, esses tubos são vistos pelas fases do trailer. Mario pode deslizar ou atirar bolas de fogo por dentro deles;



SKIPSQUEAK, ANT TROOPER E STINGBY - Os carismáticos ratinho, formiguinha e abelhinha, respectivamente, estarão dentre as novas opções de inimigos;



KOOPA NO CARRO VERDE - Dentre as artes promocionais é possível ver um Koopa dirigindo um carro, provavelmente um novo tipo de inimigo;



ÁGUA ENVENENADA/ÁGUA - Elemento presente em algumas fases da série New Super Mario Bros, a água roxa pode causar dano em Mario. Além disso agora será possível adicionar partes com água em estágios não subaquáticos;



DESERTO, NEVE, SELVA E NOITE - Esses são os novos temas de fundo para as fases, especula-se que "noite" será uma opção aplicável em todos os outros.



Ufa! São tantas novidades e detalhes que mal dá para acreditar que tivemos apenas um curto trailer de divulgação. Ansioso para pôr as mãos na massa e começar a criar suas próprias fases? Infelizmente a espera vai demorar mais um pouco, pois o jogo será lançado somente em Junho. Até lá ficamos com água na boca, imaginando que outras surpresas podem estar nos aguardando em Super Mario Maker 2. 



Super Mario Maker 2 (Switch)

Desenvolvedor Nintendo

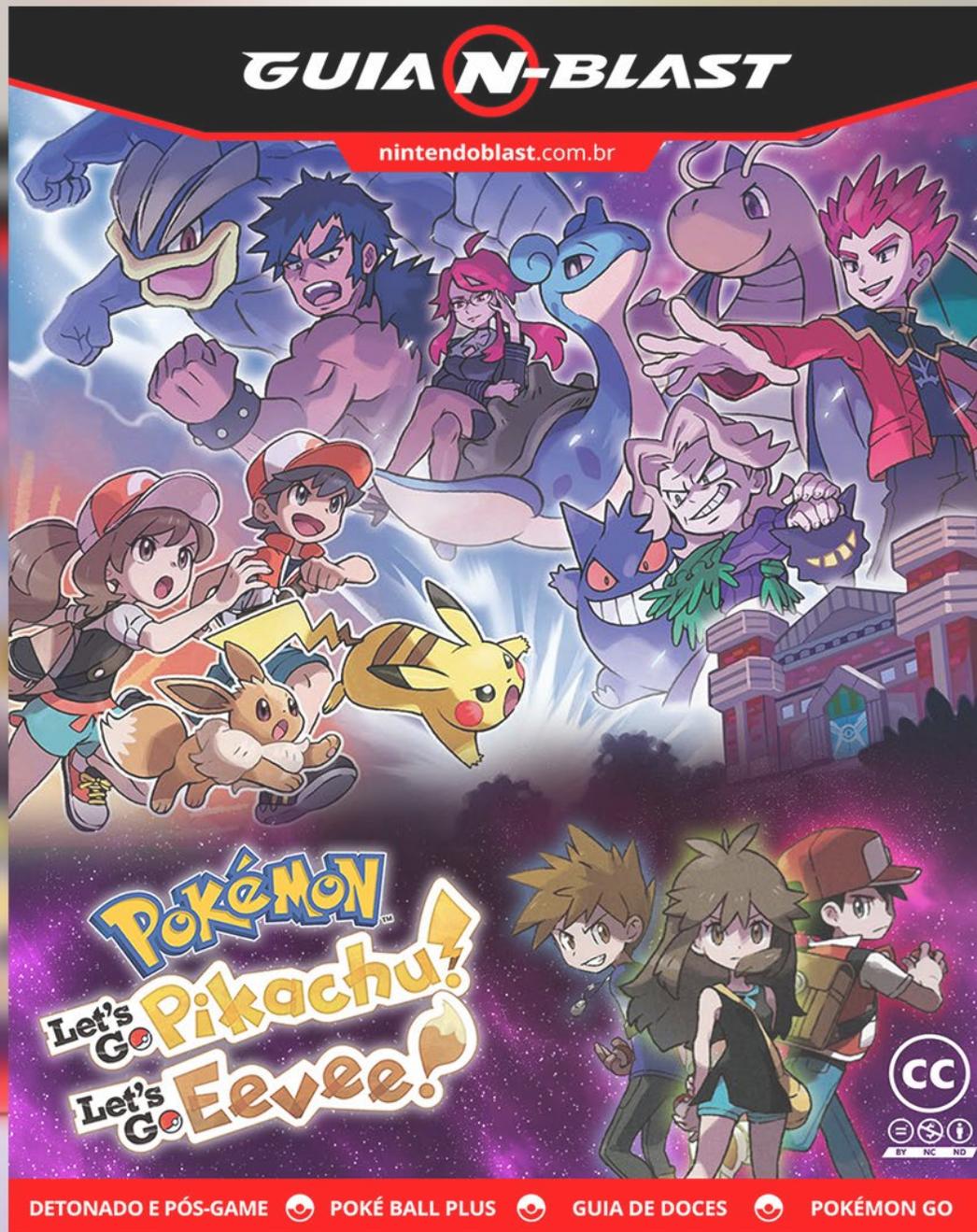
Gênero Ação / Plataforma

Lançamento 28 de junho de 2019

**5**

Guia N-Blast

www.nintendoblast.com.br



Adquira o seu aqui:



por Giba Hoffmann

Revisão: Diogo Mendes
Diagramação: Yury Trindade

Switch



YOSHI'S CRAFTED WORLD

É UMA CAÇA AOS ITENS CHEIA DE CARISMA E INSPIRAÇÃO

O grande momento de **Yoshi** como protagonista de jogos foi também um de seus primeiros. Logo após estrelar alguns títulos de pequeno porte, foi “roubando os holofotes” em **Super Mario World 2: Yoshi's Island (SNES)** que o personagem conquistou de vez o seu cantinho no panteão de clássicos da **Big N**, estabelecendo um estilo de jogo original que seria revisitado em diversas sequências ao longo de sua própria franquia. Embora possamos dizer que o dinossaurinho jamais amargurou um jogo realmente ruim, a recepção dos fãs e da crítica desde então dificilmente se igualou àquela do primeiro jogo de **Yoshi's Island**.

A coisa mudou um pouco de figura com a chegada de **Yoshi's Woolly World (Wii U/3DS)**. Vindo na esteira do sucesso de **Kirby's Epic Yarn (Wii)**, o "sucessor espiritual" produzido pela **Good-Feel** transportou com precisão todo o charme do mundo e da jogabilidade de Yoshi para a ambientação visualmente única dos mundos de lã, resultando em uma experiência ótima e muito divertida que emprestou um fôlego renovado para a série. **Yoshi's Crafted World (Switch)** chega agora como uma sequência direta desse experimento bem-sucedido, prometendo trazer ainda mais diversidade à fórmula, ao mesmo tempo em que reproduz tudo aquilo que deu certo no título anterior. Conseguiria o novo jogo manter o alto nível para o nosso dinossauro favorito dos games?

Pedra dos sonhos



O enredo de **Crafted World** traz mais um capítulo da eterna rixa entre os adoráveis **Yoshis** e o mago **Kamek**. Desta vez, os dinossaurinhos se encontravam numa boa em sua ilha, curtindo a beleza da **Sundream Stone**, quando o mago surgiu repentinamente — com **Baby Bowser** na garupa da vassoura e tudo —, e tentou roubar o item para usá-lo para os seus próprios fins.

Na briga que se segue, as gemas que compõem a Sundream Stone são separadas e espalhadas por todo o arquipélago. Sendo o artefato mágico capaz de tornar qualquer sonho em realidade, resta ao grupo de Yoshi resgatar seus fragmentos antes que a dupla de facínoras faça o mesmo. Ou seja: desta vez, nada de trabalho de babá (para o alívio daqueles traumatizados pela tortura auditiva que é o combo: choro de Baby Mario + barulho de despertador).

Essa trama ao estilo “mais simples, impossível” retoma o modelo já bem conhecido da série (e do subgênero como um todo). Embora possa não impressionar muito “no papel”, sua apresentação consegue garantir que seja explorada de forma bem interessante. A criatividade é o tema central aqui: as famosas ilhas onde se passam as aventuras de Yoshi assumem um aspecto, ao mesmo tempo, de sonhos e de criação artística, com uma grande variedade de cenários e situações diferentes colocados ao lado um do outro. Enquanto o mundo de Woolly World foi um show de fofura e de conforto, Crafted World é um show de criatividade e de imaginação despreocupada.

Mundo de papelão

Mantendo a tradição da série, que já trouxe desde visuais aquarelados inspirados em livros para colorir até aventuras ao estilo de livros pop-up, o game traz um mundo que parece ter saído diretamente da imaginação e do trabalho artístico de um grupo especialmente inspirado de crianças.



Desde o primeiro momento, o título abraça essa proposta mais açucarada com muito estilo, sendo que a apresentação visual acaba fazendo parte de como a “história” vai sendo contada — e responsável em grande parte tanto pela personalidade do jogo quanto por nos manter envolvidos e curiosos do início ao fim. Ou seja, não é tanto sobre o que vai acontecer, mas sobre como personagens e cenários conhecidos serão representados de forma inventiva pelo novo estilo artístico.

Com cinco gemas espalhadas ao longo de um mundo constituído de quase 50 fases, o jogo adota uma abordagem não-linear pouco após a primeira sequência, enfatizando esse aspecto de exploração de diferentes cantos da imaginação de acordo com a própria preferência do jogador, ao invés de uma progressão linear.

Os níveis são agrupados em pequenos hubs ou “mini-mundos”, que trazem em média três fases sobre uma mesma temática e ambientação, porém com jogabilidade diferente. Para progredir no mapa, é necessário interagir com simpáticos guardiões que “cobram pedágio” em forma de **Smiley Flowers** (as adoráveis flores sorridentes presentes desde o primeiro **Yoshi's Island**).



Além disso, esses habitantes também são responsáveis por propor diversos desafios extras para aqueles que desejarem se deter um pouco mais na exploração. Cada mundo conta também com sua própria coleção de costumes colecionáveis — fantasias “caseiras” que servem de proteção e decoração para personalizar seu próprio Yoshi, substituindo os Patterns vistos em Woolly World.



A apresentação visual do jogo é primorosa. Cada ambiente — das fases em si até o mapa overworld — traz um nível de detalhes impressionante que torna a exploração dos cenários recompensadora por si só. Em termos de estilo, o visual pode não ter o mesmo fator de novidade visto na estreia de Woolly World, especialmente para quem já se aventurou pela série **LittleBigPlanet**, que parte de uma proposta bastante semelhante.

No entanto, o mesmo cuidado minucioso visto no jogo anterior da série felizmente está de volta aqui, e dessa vez intensificado pela estrutura e funcionamento multi-planos das fases. Além disso, enquanto Woolly World ganha no quesito de consistência do visual, Crafted World ganha na variedade de ambientes e situações inusitadas e criativas. Já desde o início do game, literalmente a cada fase superada eu me pegava me antecipando sobre o que o jogo traria a seguir.



Claro que a experiência aproveita para ganhar alguns pontinhos dos mais velhos pelo lado da nostalgia, mas o cuidado e atenção aos detalhes provam que a inserção de inimigos, localidades e elementos clássicos da série, reimaginados aqui em papelão, isopor e fita adesiva cumpriu muito mais do que oferecer somente um show de memórias. Certamente, além de agradar aos saudosistas, esse jogo poderá ser uma excelente introdução a esse mundo para toda uma nova geração de fãs.





Quebrando ovos para salvar as gemas

Como diz o dito popular, “para fazer um omelete é preciso primeiro quebrar os ovos”. No caso de Yoshi, a ilustração é um tantinho mais literal, na medida em que salvar as jóias da Sundream Stone envolve atirar copiosamente os seus icônicos ovos por todos os cantos da tela. Para atingir seus objetivos e derrotar Kamek, a trupe de dinossaurinhos conta com um arsenal familiar e enxuto de movimentos, levemente ajustados aqui para comportar algumas das novidades que esse jogo traz para o conhecido modelo de plataforma.



A construção dos níveis adota um esquema de jogabilidade 2D em um espaço 3D. Não se trata do mesmo tipo de “2,5D” visto na série **LittleBigPlanet** ou em várias fases dos primeiros jogos de **Crash Bandicoot**, por exemplo. Yoshi sempre se move exclusivamente em duas dimensões, mas pode entrar em corredores que conectam, em profundidade, diferentes trechos bidimensionais da fase.



Alguns desafios específicos até se aproveitam dessa mudança de planos para forçar o jogador a pensar de forma a tirar vantagem dela em sua movimentação (pulando alto de um plano em profundidade para um plano horizontal, por exemplo), mas a movimentação do personagem em si se mantém sempre bem situada nas duas dimensões.



A jogabilidade continua fluída, responsiva e mais ágil do que nunca. Para efeitos de comparação, trata-se daquele tipo de controlabilidade ágil e que não exige muita precisão, típico das séries de **Kirby** e **Yoshi**, onde feitos que necessitam de muita habilidade e prática para serem executados em um jogo tradicional, por exemplo, de **Mario**, são executados com a maior facilidade e “saem de primeira”.



Em termos de salto, Yoshi conta com as habilidades tradicionais de planar brevemente no ar (segurando o botão de pulo) e também de seu ataque vertical (apertando o direcional para baixo no ar). Também estão de volta a técnica milenar da “linguada” que o permite devorar os inimigos e convertê-los em ovos, e o respectivo lançamento dessa munição com base em uma mira.



A principal mudança diz respeito aos ataques: a transformação do inimigo em ovo agora é feita automaticamente (sem precisar apertar o direcional para baixo, como costumava ser o caso), e a mira para seu lançamento não segue mais um ritmo pré-definido, sendo totalmente controlável com o direcional por toda a tela, em termos tanto de extensão quanto de ângulo.

Na prática, essa mudança tem a ver com o foco adotado pelo ótimo level design do game. Em um primeiro momento, estranhei a conversão automática dos ovos — seria um indício de uma jogabilidade mais acelerada? Na verdade, logo ficou claro que se tratava do oposto: a rapidez para acumular a munição parece compensar um ritmo de jogo mais lento, transformação que ocorre a partir de uma opção do design de fases em enfatizar a exploração mais compassada dos ambientes.

Com desenhos mais complexos e ramificados, e espaços bastante extensos, a construção das fases tira total proveito da movimentação tridimensional entre planos e do tema de “arte pop” para criar ambientes riquíssimos em detalhes e elementos sobrepostos. Não se trata apenas de saltar obstáculos, derrotar inimigos e interagir com os (muitos) elementos que pontuam cada estágio até cruzar a linha de chegada. Cada tela pode ser explorada “cutucando-se” os elementos dispostos em cada plano com o lançamento de ovos.



O novo sistema de mira e a facilidade em se obter munição refletem um incentivo do game a esse tipo de exploração. Com seu alcance muito maior do que o usual (inclusive conseguindo atingir planos que se encontram “atrás” ou “na frente” do plano 2D atual de Yoshi), o jogador é incentivado a interagir com o cenário como um todo, em busca dos diversos coletáveis que se encontram espalhados pelas fases (falaremos mais sobre eles logo adiante).

Essas novidades felizmente não vêm às custas de sacrificar o bom design de plataforma que marcou o game anterior da série. Com a jogabilidade leve e viciante somada a uma imensa variedade de pequenas e divertidas mecânicas se alternando a cada mundo, a superação das fases por si só também deve agradar bastante aos fãs do gênero, em especial aquele que busca mais uma experiência divertida e despreocupada do que um desafio muito elevado.





Caça aos itens



Enquanto algum tempo atrás parecia que o collect-a-thon caminhava para ser cada vez mais um nicho em extinção, recentemente títulos como **Super Mario Odyssey (Switch)**, **Yooka-Laylee (Multi)** e **A Hat in Time (Multi)** reavivaram o interesse na fórmula e provaram que há muitas peças escondidas para se procurar pelos games antes de pendurarmos nossos controles. Com o primeiro **Yoshi's Island** tendo sido um fator importante para abrir alas para a revolução, que seria iniciada em **Super Mario 64 (N64)**, a série acabou sempre tendo esse foco na exploração de caminhos ocultos e coletáveis como elemento central da jogatina.



Assim, a progressão em *Crafted World* acaba apostando pesado na fórmula como forma de enriquecer a experiência do mundo intrincado construído pela produtora. Os já citados Costumes colecionáveis são adquiridos em uma máquina estilo gasha (aquelas de brinquedo-surpresa em uma bolinha), colocando para bom uso os milhares e milhares de moedas coletadas ao longo da aventura.



Grass



As fantasias tem efeito principalmente cosmético, mas garantem todas um “escudo” que protege o personagem de alguns hits — quanto mais rara a fantasia, maior a durabilidade do escudo. Uma vez quebrado durante a fase, Yoshi pode voltar a vestir a fantasia após retornar ao hub.



As recompensas aleatórias não se repetem, o que torna a habilitação de todo o figurino de Yoshi, com exceção das roupas especiais de amiibo, apenas uma questão de tempo. É muito divertido completar as coleções de cada hub, sendo que as vestimentas variam desde fantasias pouco empolgantes (como, literalmente, grama) até versões incrivelmente fofas e detalhadas de criaturas e inimigos icônicos da série.

É possível vestir cada um dos oito Yoshis disponíveis com seu próprio costume, o que adiciona um elemento bem-vindo de customização. Caso essas roupas concedessem alguma mudança a mais na jogabilidade, sua implementação poderia ser ainda mais bacana. O escudo "obrigatório" também faz com que, jogar com o Yoshi fantasiado, seja sempre mais fácil do que na modalidade normal, o que pode desagradar aqueles que já se incomodam com o nível relativamente baixo de dificuldade do game.



Cada nível possui no mínimo cinco flores para serem encontradas dentro da própria fase, além de desafios extras que recompensam o jogador com mais três flores ao final do desafio: coletar 100 ou mais moedas, completar o nível com 20 pontos de vida e coletar todas as 20 moedas vermelhas (que se disfarçam como moedas normais até serem pegas). O quão difícil é completar "por inteiro" o trajeto varia totalmente de fase para fase, mas o que se mantém constante é que a forma de coletá-los é sempre diferente, mantendo a experiência sempre fresca e com gosto de "quero mais".

Além desse conjunto de objetivos para cada nível, há também o “percurso inverso”, onde o jogador deve atravessar a fase disposta “ao contrário”, em busca de resgatar os três filhotes de Poochy dentro de determinado intervalo de tempo, habilitando novas flores.

O mais legal é que nesses percursos acompanhamos o mesmo nível a partir de uma perspectiva invertida, revelando o que ocorre “nos fundos” dos cenários que cruzamos anteriormente, o que revela segredos e mostra vários detalhes visuais muito bacanas sobre como tudo aquilo foi montado (muita fita adesiva e embalagens recortadas envolvidas). A função é muito divertida e aumenta a variedade do jogo, embora eu tenha ficado com a impressão de que poderia ser ainda melhor explorada.



Por fim, temos as caças aos Souvenirs, elementos especiais escondidos que funcionam como sidequests totalmente opcionais para se obter mais flores. Aqui é o único ponto em que o jogo dá uma boa derrapada. A ideia de buscar esses elementos escondidos na riqueza e variedade dos cenários em si é bastante interessante, e dá margem para ótimos e divertidos momentos de revisitação. Porém o que acontece é que temos em média três caçadas para cada fase — e cada uma só pode ser feita uma única vez.





Ou seja, pode ser que te peçam para encontrar um peixe, uma placa e uma lata, cada um escondido em um ponto da mesma fase. Cada item será pedido um de cada vez, exigindo uma nova visita a cada caçada. Supondo que você consiga completar 100% da fase de primeira (o que é pouco provável, no mínimo graças as benditas moedinhas vermelhas!), mais o percurso inverso de primeira, temos já motivos para no mínimo duas jogadas no mesmo cenário. Com os Souvenirs, esse número aumenta para, no mínimo, cinco visitas a uma mesma fase.

Essa opção em separar os itens em caçadas diferentes acaba dando a impressão de se “encher linguça” em termos de duração, inserindo uma bela quantidade de backtracking em uma experiência que investiu pesado na variedade. Com fases que podem ir de 5 até 10 minutos de duração, a perspectiva pode ser de investir até meia hora em um mesmo nível procurando por detalhes no cenário.



Optar por seguir esses desafios conforme são oferecidos é acabar caindo em uma armadilha: a experiência corre o risco de se tornar repetitiva e passar a impressão errada sobre o jogo, que traz uma enorme variedade. Assim, esses colecionáveis acabam sendo uma boa para serem perseguidos em outro momento, provavelmente após completar o mapa do mundo pela primeira vez.

16



“— Mas e aí, o jogo é fácil demais?”

Para encerrar, a pergunta que provavelmente paira na cabeça de muitos: como é o desafio oferecido pelo jogo? Seguindo mais na linha de Woolly World do que do clássico 16-bits original do personagem, Crafted World certamente fica no espectro dos jogos de plataforma mais fáceis.

São raros os setores que apresentarão obstáculos realmente impositivos e grande parte dos inimigos não ataca ou persegue Yoshi, que conta com uma barra de vida generosa e com a possibilidade de se proteger ainda mais equipando Costumes. Ou seja, se você está em busca de uma experiência mais “hardcore” de plataforma ou mesmo de um teste de habilidades, provavelmente não é o que esse título tem de melhor a oferecer.



Assim como ocorre nos jogos de Kirby, ou mesmo nos títulos mais recentes do próprio Yoshi, o foco da diversão aqui é a experiência de uma jogabilidade sempre diversificada e de desafios com aprendizado bastante fluído e “gentil”.



A variedade de situações trazidas pelas fases é imensa: desde pilotar um “Mecha-Yoshi” até controlar um avião de papelão jogando com o peso do próprio corpo, passando por um bombardeio em navio pirata e batalhas no cemitério. A construção dos mundos está entre as mais detalhistas e caprichadas de toda a série: curtir os visuais e as mecânicas é parte integrante da experiência, e um prato cheio para quem busca uma experiência relaxante e confortável do tipo.

Acessível para jogadores com habilidades variadas, trata-se também de um título ideal para introduzir os pequenos ao gênero (se você não foi daqueles pais que traumatiza os filhos de cara com **Super Mario Bros.: The Lost Levels**). O modo cooperativo para dois jogadores é um prato cheio para divertir crianças e adultos simultaneamente — uma exigência simples mas que conta com relativamente poucas opções, por incrível que pareça..

60



Ainda mais legal do que isso, dividir a jornada com outro jogador experiente garante a possibilidade de elevar ao limite a exploração das fases, utilizando-se da habilidade de se montar um no outro (em uma espécie de “yoshinception” — dá até mesmo para jogar com um Yoshi, montado em outro Yoshi, montado no Poochy!) ou de se abocanhar o parceiro e lançá-lo com a boca para alcançar os cantos mais elevados e distantes com facilidade, ou então para bombardear a fase mais rapidamente com seus ovos em todas as direções possíveis e imagináveis.



É uma pena que o movimento de “montaria” seja disparado automaticamente com a aproximação dos Yoshis, o que causa muito caos e impossibilita a eficiência cooperativa em espaços mais apertados. Pelo menos as risadas são garantidas!



Por fim, mas não menos importante, cabe notar outra pequena pisada de bola da produção, frente a tantas outras coisas que deram certo. Falo da trilha sonora, que entrega um repertório bem restrito de faixas, a esmagadora maioria delas sendo remixes do tema principal do jogo — que se mantém fofo e bonitinho apenas durante as primeiras 50 vezes escutado.

Para um jogo que traz tanta variedade e um fator replay tão elevado, a trilha sonora monótona periga em ser um balde de água fria para os jogadores mais auditivos (ainda mais em comparação com as faixas brilhantes do primeiro **Island!**) — ou, no mínimo, uma oportunidade perdida em complementar o visual excelente com uma musicalidade à altura.

Com muito mais acertos do que erros, Yoshi's Crafted World entrega o que promete de maneira eficiente e detalhista, trazendo uma nova ótima entrada da série pela Good-Feel, que garantirá muitas horas de diversão para os que procuram uma experiência mais descontraída de plataforma ao estilo collect-a-thon. Com tantas ideias interessantes e divertidas, seu maior erro talvez seja justamente não explorar totalmente a fundo aquilo que ele já traz de sobra — o já citado "gostinho de quero mais". O quanto antes, por favor! 





Prós

- Estilo visual inspirado, carismático e bem realizado garante uma ambientação charmosa e envolvente do início ao fim;
- Jogabilidade responsiva, ágil e acessível garante a diversão para jogadores de diferentes níveis de habilidades;
- Level design primoroso e detalhista garante "vida própria" a cada ambiente, essencial para jogos que acentuam a exploração;
- Diversidade de mecânicas e ambientes torna a experiência muito variada;
- Modo cooperativo para 2 jogadores aumenta o fator replay do jogo, além de ser uma ótima opção para adultos e crianças se divertirem juntos;
- Variedade de colecionáveis e desafios extras ajuda a garantir um bom fator replay, com desafio gradativo e bem diversificado.



Contras

- Trilha sonora pouco variada e com faixas fracas fica aquém do alto padrão que se espera da série;
- Missões de coletar os Souvenirs forçam um backtracking exagerado que pode tornar a experiência repetitiva;
- Ausência de mais fases (ou mesmo modos) com desafio mais elevado, que poderiam explorar as mecânicas introduzidas de formas diversas.



Yoshi's Crafted World (Switch)
Desenvolvedora Good-Feel
Gênero plataforma, Side-scrolling
Lançamento 29 de março de 2019.

Nota **8.5**

Switch

por Alex Sandro de Matos

Revisão: Vinícius Fernandes
Diagramação: Lucas Gallego

Degrees of Separation

PROVA QUE OS OPOSTOS SE ATRAEM E SE COMPLETAM

Você já deve ter lido ou ouvido falar na teoria dos seis graus da separação. Ela afirma que todas as pessoas do mundo estão conectadas através de seis conhecidos. Por exemplo, a distância entre você e **Shigeru Miyamoto** pode passar por apenas seis graus de conexões: uma pessoa que você conhece pode conhecer outra, que é amiga de uma terceira, vizinha de outra que é colega de trabalho de alguém que conhece o lendário designer da Nintendo. Já imaginou isso?

Degrees of Separation, jogo desenvolvido pelo estúdio Modus Games e disponível na eShop do **Nintendo Switch**, mostra que as diferenças e a distância entre os protagonistas Ember e Rime se completam.

Menina fogo e menino gelo

Ember e Rime habitam reinos completamente distintos, mas não distantes. Ela vive em um ambiente natural e iluminado pelo calor do sol, enquanto ele é o único protetor de um castelo em um reino congelado. Coincidentemente, os dois sonham com os ambientes opostos e decidem seguir seus instintos. Quando se encontram em uma ponte e tentam tocar as mãos, acabam caindo.



Apesar de estarem próximos, Ember e Rime não podem se tocar, mas o mundo ao redor deles reage às suas habilidades: a garota domina o calor e o rapaz manipula o frio. Esse conceito torna o aspecto visual de Degrees of Separation um verdadeiro charme. Os cenários, que parecem uma pintura vívida, mudam em tempo real de acordo com a movimentação de cada personagem e é muito interessante acompanhar os extremos. O verde das plantações se transforma em neve quando Rime se aproxima e um lago congelado pode ser derretido e atravessado submersamente por Ember.



Apesar de ser um jogo de plataforma 2D, Degrees of Separation não oferece muitos obstáculos para o jogador. Não há inimigos ou abismos para serem superados, tudo gira em torno de *puzzles* envolvendo calor e frio. Por exemplo, Ember pode se elevar por jatos quentes que saem de buracos e Rime pode criar uma grande bola de neve ao empurrar um barril. Acender e apagar a chama de uma luminária abre e fecha passagens ou eleva e abaixa mecanismos, respectivamente. Os jogadores precisam descobrir a posição ou o ângulo correto para que o efeito do seu personagem interfira no ambiente.



E, como você deve ter percebido, dissemos “os jogadores” porque Degrees of Separation é feito para ser jogado com outra pessoa localmente. É possível jogá-lo sozinho, alternando entre os protagonistas, mas os *puzzles* são melhores aproveitados e mais rapidamente solucionados quando jogados por dois jogadores. Os desafios são bastante acessíveis, mas alguns exigem algum tempo ou tentativas para compreendê-los. Conforme avançam pelos cenários, Ember e Rime ganham habilidades inéditas para trabalharem juntos, como a possibilidade de criar e andar sobre uma linha de intersecção, e os enigmas sempre exploram as novas possibilidades.

Um conto de fadas interativo

A progressão pelas áreas de Degrees of Separation é bastante serena. O jogo até oferece certa liberdade para o jogador, não sendo excessivamente linear, e permite explorar vários caminhos com enigmas. A trilha sonora leve combina muito bem com a proposta do título e a bela narração feminina reforça a ideia de estarmos jogando um conto de fadas.

A exploração dos cenários e a solução dos puzzles envolvem apenas a coleta de cachecóis. Esses são os únicos colecionáveis da aventura, exigidos para desbloquear novos caminhos. Felizmente você pode viajar rapidamente entre diferentes pontos do mundo de Degrees of Separation para agilizar a busca pelos colecionáveis restantes. Aliás, esse recurso também é útil quando o jogador se depara com bugs nos cenários. Em algumas vezes ficamos presos em paredes invisíveis e fomos obrigados a reiniciar a partida.



No geral, Degrees of Separation é uma jornada bastante agradável e acessível. É um jogo que combina muito bem com a proposta do Nintendo Switch, feito para ser aproveitado com outra pessoa e trazendo *puzzles* bem construídos, apesar de não oferecer incentivo para *replay*. Degrees of Separation mostra que, independentemente das diferenças, os opostos se atraem e se completam. 



✓ Prós

- Mecânica intuitiva de mudança de cenários em tempo real;
- Estilo visual bastante agradável;
- Puzzles bem estruturados e focados na cooperação;
- Narração e trilha sonora bem trabalhadas.

✗ Contras

- Os puzzles não são plenamente aproveitados em singleplayer;
- Alguns bugs nos cenários obrigam o reinício da partida;
- Falta de incentivo para replay.

Degrees of Separation (Switch)
Desenvolvedor Moondrop Studios
Gênero Plataforma / Puzzle / Multiplayer
Lançamento 14 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

Não obstante, a comunidade virtual de jogadores é muito identificada com os valores do “faça você mesmo”, que, enquanto por um lado pode ser vista como uma violação de propriedades intelectuais, por outro é simplesmente uma maneira dos jogadores enfrentarem desafios customizados que não são oferecidos oficialmente pela própria empresa. Dito isso, a Nintendo observou essa tendência do segundo ponto e a oficializou com a produção de **Super Mario Maker** (Wii U), que agora recebe uma sequência no Switch.

Assim, nós nos questionamos: por que parar por aí? A seguir, confira nossa lista com cinco franquias que com certeza se beneficiariam de um tratamento similar.

5) Castlevania



Encaremos a verdade: Castlevania é uma franquia virtualmente morta. Caso contrário, a Konami não teria cedido os direitos dela com tanta facilidade para os ocidentais meterem a mão na IP e produzirem um seriado animado — a nossa sorte é que, salvo a qualidade da animação em si, recebemos um produto bacana em se tratando da história propriamente dita. Ressalta-se que, ignorando os pavorosos *Lord of Shadows*, o último Castlevania que vale — e nem tanto assim, considerando a mediocridade do produto — é o *Harmony of Despair* (X360/PS3) há quase dez anos.

Dito isso, por que não simplesmente produzir uma engine e reorganizar os assets de uma forma para que os próprios fãs arquitetassem seus próprios castelos a serem explorados? Obviamente, dado o gênero “Metroidvania” em si, em que o jogo todo promove a exploração dos ambientes, as produções dos jogadores poderiam ser variadas entre fases curtas a até verdadeiras fortalezas a serem desbravadas.

4) Sonic



Sejamos justos, a Sega tentou por anos resgatar a essência do ouriço que nasceu e praticamente morreu já no próprio Mega Drive. Ela diz respeito a um conceito perdido em algum lugar do tempo e do espaço que envolve uma fase planejada para receber um personagem correndo em alta velocidade, cujo jogador que o controla apenas finge ter alguma noção do que está acontecendo na tela e para onde o ouriço está indo. Tentou colocá-lo em clássicos da literatura — Secret Rings (Wii) e Black Knight (Wii) —, tentou promover duas espécies de reboot — Sonic The Hedgehog (X360/PS3) e Sonic Boom (Wii U/3DS) —, e tentou até mesmo ressuscitar sua contraparte da antiguidade originalmente perdida e que carinhosamente chamamos de “Sonic Barriguinha de Chopp” — Sonic Generations (Multi). Isso sem falar do lapso realmente incompreensível de transformá-lo num lobisomem porradeiro como foi em Unleashed (Multi).



Entretanto, o caso de maior sucesso recente com a série que a Sega teve foi quando ela patrocinou o projeto original da equipe que produziu Sonic Mania (Multi). O jogo foi um verdadeiro sucesso e nos fez concluir que os fãs são mais capazes do que a própria Sonic Team para conceber um jogo do ouriço. Dito isso, por que não expandir essa ideia em escala global?

3) Donkey Kong Country



Tratando-se da Nintendo, é interessante como Super Mario foi, de fato, responsável pela proliferação dos jogos de plataforma. Entretanto, foi apenas com Donkey Kong Country que esse formato atingiu seu estado de perfeição. Considerando o excelente trabalho histórico da Rare — e da Retro Studios na sequência, mais especificamente com Tropical Freeze, — talvez não seja tão fácil assim para um jogador comum replicar a mesma qualidade dos originais.

Contudo ainda é interessante imaginar como é que os jogadores criarão desafios específicos para determinados personagens e suas diferentes habilidades, além de envolver também a questão de desenvolver fases em dois planos diferentes que podem ser alternados com o disparar de um barril-canhão.



2) The Legend of Zelda

A série sempre apresentou elementos de puzzle essencialmente ligados à arquitetura dos próprios templos e como eles precisam ser resolvidos com os novos itens adquiridos por Link nessa mesma localidade.

A ideia de um eventual Zelda Maker, portanto, estaria justamente atrelada à capacidade dos fãs em desenvolver templos fechados e recheados de puzzles que exigissem a utilização do intelecto do jogador. Obviamente, é ousadamente inconcebível produzir um jogo que se utilizasse da ambientação 3D em sua plenitude, mas ainda é possível utilizar não apenas assets referentes aos jogos antigos em sprites, mas promover também um construtor de templos de visuais tridimensionais, mas com perspectiva ainda em 2D da mesma forma que **The Legend of Zelda: A Link Between Worlds** (3DS), por exemplo.



1) Mega Man



Não sejamos intelectualmente desonestos: já existe um criador de fases para o robzinho azul chamado Mega Man Maker. Exatamente nos mesmos moldes de Mario Maker, a aplicação disponível apenas para o PC conta com os assets dos jogos originais do NES para a franquia e com alguns referentes aos **Mega Man 9** (Multi) e **Mega Man 10** (Multi), que reproduzem o mesmo estilo gráfico. Inicialmente, a versão original contava não apenas com os tilesets, mas também permitia a utilização de chefes e armas clássicas da franquia (além de algumas exclusivas), sem falar da gloriosa música que ajudou Mega Man a ser o que é.



O trabalho feito pela equipe responsável pelo projeto beira o impecável. O principal problema é justamente a relação de ilegalidade moral que é a utilização dessa propriedade intelectual pertencente a uma empresa que não concedeu uma permissão formal. Por conta disso, assim como a Sega apoiou o projeto dos fãs que conceberam Sonic Mania, seria interessante se a Capcom desse não apenas a autorização, mas também promovesse o título em outras plataformas no qual ele poderia brilhar com ainda mais força — alguém aí falou no Switch? 

por *Raphael Barbosa*

Revisão: *Luigi Santana*
Diagramação: *João Pedro Souza*



THE LEGEND OF
ZELDATM
BREATH OF THE WILD

CEM ANOS EM SONO PROFUNDO, DOIS ANOS DE UMA LENDA

Lançado para Wii U e Switch há pouco mais de dois anos, em março de 2017, The Legend of Zelda: Breath of the Wild foi com certeza o jogo que trouxe mais mudanças nos clássicos padrões da franquia. Com um mundo aberto sem restrições, o game prometia uma liberdade de exploração nunca antes vista na série e entregou esta experiência com maestria. Pela primeira vez o jogador poderia ir de ponta a ponta do mapa da maneira que preferisse, era possível até mesmo ir direto ao encontro com o chefe final. Verdade que chegaria lá armado com gravetos e vestindo farrapos, mas era possível.

É fácil se perder pelos belíssimos cenários do jogo, ficar horas e mais horas explorando cada canto e sempre descobrindo alguma coisa nova e empolgante. Tudo começa com o despertar de Link, após um sono de 100 anos na Shrine of Resurrection, localizada no Great Plateau. Essa primeira área serve de tutorial sandbox do game, nela o jogador é livre para explorar como preferir e eventualmente irá aprender de forma natural comandos básicos, combate, além de coletar todas as runas (poderes especiais atrelados ao item Sheikah Slate) que irão lhe acompanhar por toda a aventura.

O céu é o limite (e as bordas do mapa também)

Uma vez concluídos os desafios do Great Plateau, o mundo se abre de vez. É a partir daqui que o jogador pode escolher qualquer caminho que deseje seguir. Sem pegadinhas, sem precisar de itens específicos para alcançar determinados locais. Onde a vista alcançar, é possível chegar.

A narrativa orienta uma determinada direção que dará continuidade à história e permite um avanço no qual a dificuldade e evolução de Link serão mais graduais, ideal para jogadores menos experientes. Para os mais ousados, basta ir aonde seu instinto lhe levar e encarar os desafios conforme forem surgindo. Independentemente do caminho que escolha trilhar, o jogo possui um sistema inteligente de dificuldade dos inimigos e drop de armas. Quanto mais inimigos derrotados ao longo da jornada, mais fortes serão os próximos que o jogador encontrará pelo caminho e mais poderosas serão as armas

descobertas em baús ou conquistadas de outras formas, exceto em lojas.

O jogo é extremamente recompensador para o jogador que gosta de explorar cada canto do mapa. Sempre há algo novo a descobrir: inimigos, pessoas, animais, itens, vistas incríveis e os 900 Koroks espalhados por todo o mapa. É impossível não encontrar um destes em um passeio casual por Hyrule. Até mesmo a lendária Master Sword é um desafio opcional relativamente escondido no jogo, mas diversas dicas tornam fácil encontrá-la, principalmente ao seguir o fluxo natural da narrativa.



Onde estão meu mapa, bússola e a arma convenientemente útil contra o chefe do lugar?

Um dos pontos mais icônicos de toda a série Zelda são as suas grandes dungeons com diversos puzzles que desafiam nossa mente, criatividade e habilidades de combate. Esta característica foi incorporada de forma muito interessante em Breath of the Wild. Como longos labirintos iriam quebrar o ritmo de exploração do game, a equipe de desenvolvimento optou por espalhar shrines (santuários, em inglês) pelo mapa. Nestes locais o jogador encontrará testes de combate ou rápidos puzzles, ideais para desafiar a mente mas logo voltar ao mundo aberto do jogo.

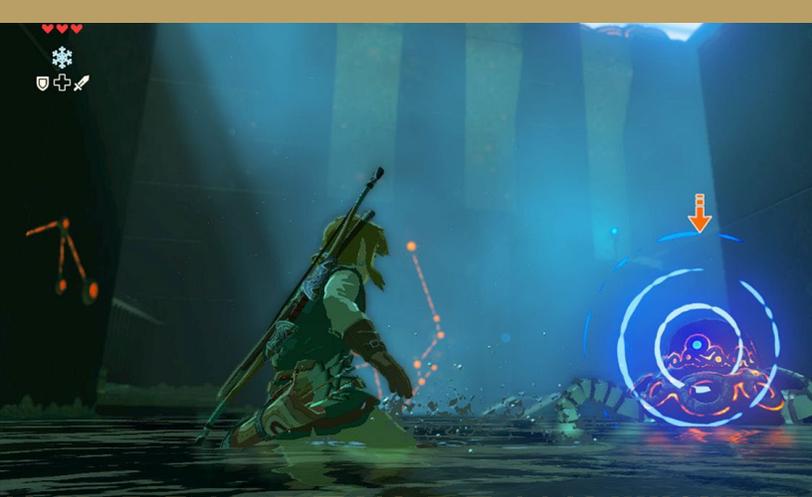
Ao final de cada shrine Link recebe uma Spirit Orb. Quatro destas podem ser trocadas em estátuas da Deusa Hylia por um novo coração ou uma expansão do indicador de stamina. Este último é um recurso nascido em Skyward Sword: um círculo na cor verde que se esgota conforme Link faz esforço para correr, nadar, escalar ou usar o planador. Basta evitar estas ações por um tempo para que o indicador se preencha gradualmente. Para o jogador com espírito de Homem-Aranha, a stamina será sua maior aliada no desafio de atingir o topo daquela bela montanha no horizonte.



Mesmo com as shrines cumprindo o papel de puzzles, o game ainda nos presentearia com quatro grandes dungeons localizadas no interior das Divine Beasts (bestas divinas), animais mecânicos gigantes construídos em um passado longínquo. Elas marcam pontos chave da história e nos garantem poderes especiais ligados aos **quatro campeões** de Hyrule:

- **Mipha's Grace** - Habilidade de cura ligada à Princesa Zora;
- **Daruk's Protection** - Escudo de energia do herói Goron;
- **Revali's Gale** - Grande salto com lufadas de vento, técnica do herói dos Rito;
- **Urbosa's Fury** - Invocação de raios da chefe das Gerudo.





Conteúdo extra e desafios infindos

Breath of the Wild recebeu dois pacotes de DLCs para estender a jogatina. O grande destaque fica no mais recente deles, que aprofunda um pouco mais a história dos quatro campeões de Hyrule e nos presenteia com a quinta besta divina: Master Cycle Zero, uma estilosa moto em formato de cavalo inspirada no veículo de Link em Mario Kart 8. O DLC mais antigo acrescenta um modo de dificuldade elevada e um tipo de teste de combate para aumentar o poder da Master Sword.

Não faltam desafios no jogo, mas vale mencionar que os melhores não são aqueles propostos pelo próprio game, mas sim os que o jogador cria na própria cabeça. Coisas como: “será que consigo chegar no topo daquela montanha sem usar uma poção de stamina?” ou “vou tentar explodir aquela horda de bokoblins com uma bomba bem arremessada”. Há diversas opções de desafio pessoal, dos mais simples aos mais caóticos. A criatividade é o limite e foi dessa forma que jogadores descobriram como improvisar um barco a motor ou mesmo fazer um carrinho de mina sair voando por aí (com o Link em cima!).



The Legend of Zelda: Breath of the Wild foi premiado como o melhor jogo de 2017 no The Game Awards e marcou história ao superar o icônico Ocarina of Time em termos de inovação e revolução dos conceitos da série. É indescritível a sensação de liberdade nessa nova Hyrule gigantesca e basta criatividade para dar ao jogo uma duração indefinida. Tire a poeira do seu falecido Wii U ou ligue seu Nintendo Switch e experimente por si mesmo essa lenda do mundo dos games. 🎮



BREVE

Guia N-Blast

www.nintendoblast.com.br

GUIA N-BLAST

nintendoblast.com.br



APENAS R\$4,99

PASSO A PASSO WORLD OF LIGHT ! CONSEGUINDO OS 1303 SPIRITS ! MODOS DE JOGO

*por Vinícius Veloso**Revisão: Vinícius Rutes Henning
Diagramação: Juliana Valle*

O Nintendo Switch Online influenciará no sucesso de Super Mario Maker 2?

Quando chegou ao Wii U, Super Mario Maker foi muito bem recebido por aproveitar de maneira inteligente os recursos online. Mesmo a quantidade reduzida de jogadores, resultado do desempenho comercial insatisfatório da plataforma, não foi obstáculo para o sucesso do criador de fases. Agora, no Switch, o game deve contar com uma comunidade ativa mais expressiva, porém, pode ter de encarar outra barreira: o novo serviço de assinaturas da Big N.

Entrando no mundo online

Apesar de atrasada, a Nintendo está começando a se atualizar quando o assunto são as funcionalidades online de suas plataformas. A maior prova de que a Big N entendeu a importância e necessidade desses serviços foi o lançamento, em outubro de 2018, do Nintendo Switch Online — programa de assinatura bastante semelhante ao que já é oferecido pela Sony e Microsoft, desde 2010 e 2014, respectivamente.

Mais barato do que os serviços da concorrência, porém menos completo, o grande atrativo do Nintendo Switch Online está, justamente, no acesso às partidas pela internet. Desde que passou a funcionar, somente assinantes têm acesso aos recursos via rede de diversos games. Os únicos que continuam permitindo o multiplayer gratuito são os free-to-play, como Fortnite, Arena of Valor e Paladins.



Online Play



Nintendo Entertainment System
- Nintendo Switch Online



Save Data Cloud



Smartphone app



Exclusive offers for members



Apesar de parte do público estar acostumada com a necessidade de pagamento para jogar online, havia dúvidas de como a comunidade do Switch receberia essa obrigatoriedade. Afinal, até a data de lançamento do serviço, as ferramentas estavam disponíveis para todos que tinham o console híbrido. Quando ele finalmente chegou, apesar de algumas reclamações direcionadas aos clássicos de NES oferecidos como “brinde” para os assinantes, o nível de aceitação foi positivo.

A Nintendo não divulga dados oficiais sobre a quantidade de pessoas que aderiu a nova proposta, mas é possível imaginar que são bons números — isso com base na comparação de como eram as jogatinas online antes e depois da chegada do serviço. Tanto em games que têm no multiplayer pela rede uma de suas opções, como Mario Kart 8, quanto naqueles que dependem exclusivamente da internet, no caso de Splatoon 2, o tempo para encontrar as partidas não sofreu alterações significativas. Isso indica que a base ativa de jogadores se manteve estável nos períodos pré e pós-lançamento.



A variável Mario Maker



Super Mario Maker 2 será o segundo título da Big N no Switch que terá dependência total de seus serviços online para funcionar. Afinal, qual a diversão de criar uma fase e não poder compartilhá-la com ninguém, ou então, ficar sem acesso aos níveis mais difíceis e criativos desenvolvidos por pessoas de outros lugares do planeta? E se observamos o que acontece com o primeiro game da Nintendo no console híbrido que segue esse mesmo caminho, podemos enxergar um futuro bastante promissor.

Splatoon, assim como Mario Maker, nasceu no Wii U e ganhou sua sequência no Switch. Apesar de ser uma nova franquia, a guerra de tintas já conquistou público cativo e é um dos games mais jogados na nova plataforma da Nintendo. Atualmente, os Inklings são tão populares que foram os responsáveis por “anunciar” a chegada de Super Smash Bros. Ultimate e, naturalmente, conquistaram sua vaga no crossover de luta.

Se personagens que existem há pouco tempo foram capazes de manter uma base de jogadores consolidada, mesmo após o Nintendo Switch Online, fica difícil tentar imaginar que um título protagonizado pelo maior rosto da Big N não faça o mesmo sucesso. Aproveitando o excelente desempenho comercial do Switch e o fato de que muitos não tiveram a oportunidade de experimentar o Mario Maker original, é fácil apostar que a continuação deve vender muito bem, independentemente da necessidade de aderir ao serviço de assinaturas.



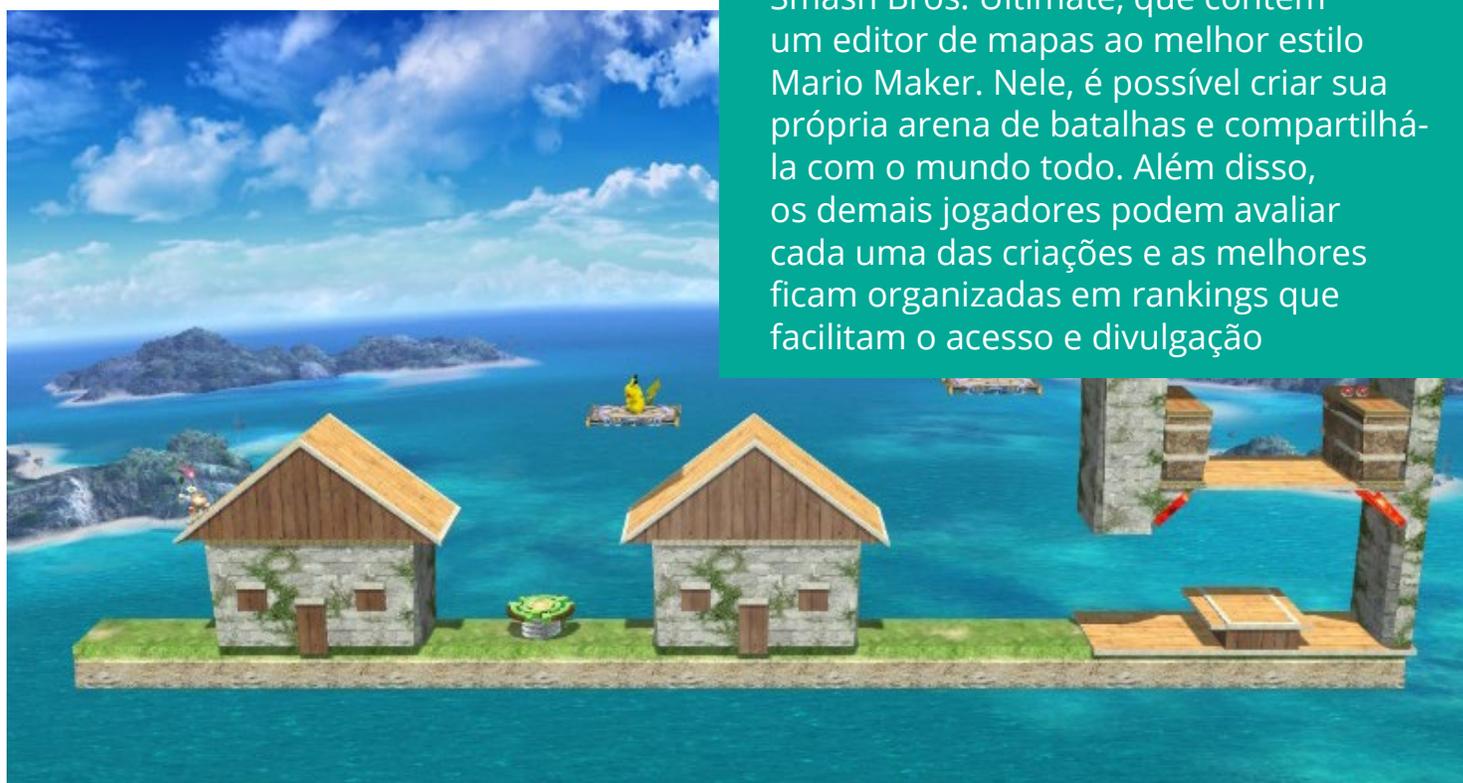
Não chega nem a ser exagero apostar que Super Mario Maker 2 terá uma comunidade ainda mais ativa se comparada com a de seu antecessor, afinal, o Switch já ultrapassou o Wii U no número de vendas em setembro de 2018.

Espaço na estante

O primeiro semestre da Nintendo não foi tão movimentado quanto os anteriores. Com escassos lançamentos de grandes jogos, aqueles poucos que chegam acabam despertando atenção ainda maior. Como Super Mario Maker 2 chega em um período sem grandes concorrentes pelo dinheiro e curiosidade do público, surge como uma compra praticamente certa para quem se interessa pelo personagem ou estilo diferente de jogo.

Ciente dessa informação, a Big N poderia até mesmo aproveitar o editor de fases para alavancar ainda mais as vendas do Nintendo Switch Online. Por exemplo, oferecendo junto do jogo um código para um mês gratuito de assinatura para quem ainda não aderiu ao programa. Dessa maneira, o jogador teria acesso a recursos de outros títulos que já possui, além da experiência completa de Super Mario Maker, e estaria mais voltado a adquirir o serviço assim que a demonstração acabasse.

Experiência prévia



Recentemente, a Nintendo liberou gratuitamente a versão 3.0 de Super Smash Bros. Ultimate, que contém um editor de mapas ao melhor estilo Mario Maker. Nele, é possível criar sua própria arena de batalhas e compartilhá-la com o mundo todo. Além disso, os demais jogadores podem avaliar cada uma das criações e as melhores ficam organizadas em rankings que facilitam o acesso e divulgação

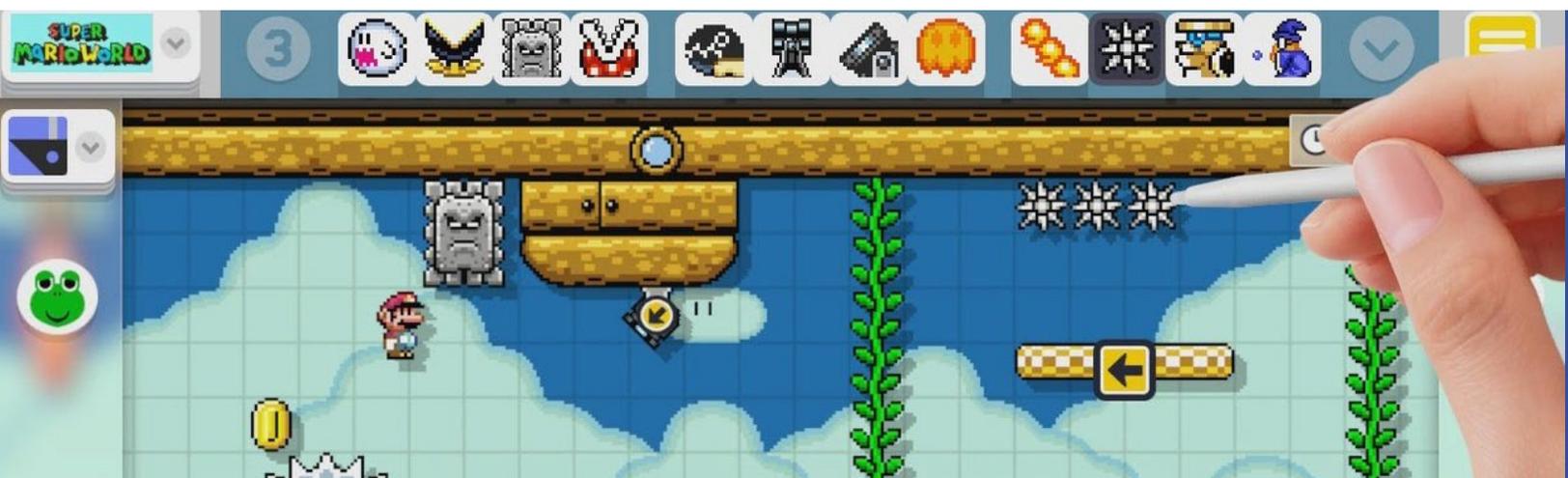
A pesquisa e download desses estágios personalizados podem ser feitos tanto dentro do próprio game quanto no aplicativo do Switch para smartphones. Com o uso do celular, é possível verificar os novos mapas que foram criados e até mesmo deixá-los salvos em uma lista para que sejam baixados no Switch assim que o console for ligado. Caso esse tipo de experiência se mostre positiva, é bem capaz de vermos algo bastante semelhante em Super Mario Maker 2.

Influência inesperada



Pagar para poder jogar online é uma realidade que chegou para ficar no mercado e a Nintendo não está errada em adotar tal prática. O público já aceitou essa obrigatoriedade, que não impediu o enorme sucesso que diversos títulos focados no multiplayer online vêm conquistando. Apesar de ainda não ser o serviço dos sonhos, o Nintendo Switch Online entrega o que promete e já tem uma quantidade boa de assinantes.

Com isso, a necessidade de ser membro do serviço não deve causar nenhuma influência negativa em Super Mario Maker 2. Pelo contrário, é mais fácil o editor de fases acabar alavancando ainda mais as adesões ao programa. 



por *Raphael Barbosa*

Revisão: Diogo Mendes
Diagramação: Lucas Gallego



O QUE NOS ESPERA NA REGIÃO GALAR?

Tire a poeira das pokébolas e atualize sua *Pokédex*, Pokémon Sword e Pokémon Shield vem aí! Estes serão os primeiros títulos da oitava geração dos monstros. Seu trailer foi divulgado durante o Pokémon Day, no dia 27 de fevereiro (aniversário de 23 anos da série), em um Direct dedicado inteiramente a este anúncio. Ainda são poucas as informações, mas já temos uma ótima base para analisar e especular em cima.

A nova região é Galar e chama atenção pelo seu mapa vertical. Observando-o de baixo para cima é possível perceber uma pequena região rural, lagos, alguns grandes polos industriais, uma floresta e uma larga cadeia de montanhas nevadas que culminam, no que parece ser uma grande metrópole com uma torre bem chamativa ao centro. Se levarmos em consideração o slogan destes novos games, "*Forje um caminho para a grandeza*", dá para imaginar que o mapa é uma representação visual da jornada do jogador.



Galar tem um visual que lembra muito a região de Kalos, onde se passam Pokémon X e Pokémon Y, a direção artística parece ter seguido o mesmo caminho. Cada área mostrada no trailer é belíssima, cheia de cores e demonstra uma riqueza de detalhes nunca antes vista em um game principal da franquia. Os grandes destaques vão para as cidades, que exalam vida mesmo sem a presença de nenhum NPC no trailer. Vale chamar a atenção também para um desenho na encosta de uma montanha, muito semelhante às linhas de Nazca, no Peru, onde pode-se ver alguma espécie de criatura, possivelmente um novo pokémon lendário.



Elementos que estão de volta, velhos e novos monstros

De acordo com Shigeru Ohmori, diretor dos jogos, os treinadores irão explorar a região de Galar enquanto enfrentam ginásios em busca do admirável título de Campeão. Tudo indica que a fórmula clássica da série está de volta e pode-se presumir que uma Elite dos Quatro estará esperando pelo jogador ao final do game. Além disso, o velho método de encontro aleatório também retorna, descartando a nova mecânica introduzida em Pokémon: Let's Go, Pikachu! e Pokémon: Let's Go, Eevee!, no qual era possível ver os monstros pelo caminho.



#TEAMSCORBUNNY



#TEAMSOBLE



#TEAMGROOKEY

Como já é de praxe em todo jogo da franquia, muitas espécies antigas irão retornar e no trailer já foi possível ver em torno de 12 pokémon clássicos. Ao levar em conta suas linhas evolutivas, chegamos a um total de 30 monstros antigos confirmados para os games. No quesito novidades, os três iniciais desta geração foram apresentados e a internet já está repleta de desenhos de fãs destes monstros.



GROOKEY

O macaquinho do tipo grama, brincalhão e bastante curioso;



SCORBUNNY

O coelho do tipo fogo, sempre correndo e cheio de energia;



SOBBLE

Sobble - O lagarto do tipo água, tímido que se camufla quando submerso.



O que gostaríamos de ver

Essa é toda informação que temos sobre os novos games até o fechamento desta edição. Então nos resta especular que novidades os games podem trazer. A grande discussão do momento é sobre os tipos secundários dos iniciais. Apesar de não haver nenhuma pista que permita arriscar um bom palpite, uma coisa é certa, os treinadores estão cruzando os dedos para que Scorbunny não seja mais um Fogo/Lutador.



Para a campanha principal dos jogos podemos esperar a personalização da cor de pele e roupas do treinador, padrão estabelecido desde X e Y, à exceção somente dos *remakes* de Ruby e Sapphire. Também seria ótimo o retorno do serviço de montaria pokémon, assim o jogador não precisará carregar monstrinhos específicos para cada tipo de terreno. Flygon é um pokémon muito querido da comunidade e faz uma aparição no trailer, então caso as Mega-Evoluções voltem, o dragão tem que ser o primeiro da fila para receber uma *Mega Stone*.

Para o conteúdo "end game" esperamos algum estabelecimento semelhante à *Battle Tree* de Sun e Moon, o ideal seria uma maior variedade de modos de batalha, com alguns desafios únicos, mais próximo do que já tivemos com as diferentes encarnações do *Battle Frontier*. E para o competitivo, todos os métodos que facilitem o treinamento serão bem vindos. Quanto mais fácil for para levar seus monstrinhos ao combate, melhor será para a experiência de jogo como um todo. E claro, mais pessoas podem se interessar em testar suas habilidades contra outros jogadores, fortalecendo a comunidade.



É melhor segurar a ansiedade, pois Pokémon Sword e Pokémon Shield serão lançados somente ao final de 2019. Como é costume, as informações serão reveladas aos poucos, construindo aquele *hype* poderoso. Fique ligado, todas as novidades você poderá conferir no site e na revista Nintendo Blast. 

Revista GameBlast 49

Neste mês de Abril, a revista GameBlast traz todas as informações sobre o intimidador DAYS GONE!



Temos também um especial do The Last of Us, top 10 com os melhores games de mundo aberto com zumbis, análise de Devil May Cry 5 e muito mais...

Baixe já a sua!

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista