

NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBLAST.COM.BR



#115
JUN
2019



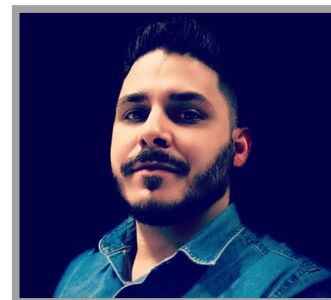
E3 2019 NINTENDO

TOP 10: OS MELHORES JOGOS DA E3 2019


◆ INDIE BLAST: OS INDIES QUE PINTARAM NA E3

E3 Nintendo 2019!

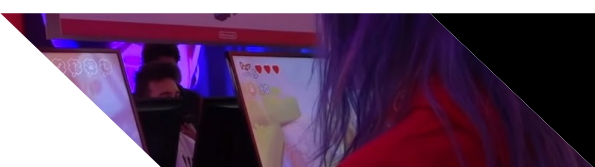
A Nintendo começou na E3 fazendo muito barulho com o Direct de aproximadamente 40 minutos e diversos títulos de peso. Como se não bastasse, tivemos três dias com as **ThreeHouse**, que trouxeram demonstrações de jogos como **Pokémon Sword e Shield**, **FireEmblem: ThreeHouses**, entre outros, mas nada superou o *teaser* no final com a sequência de **Breath of The Wild**. Por isso, nesta edição trazemos tudo o que rolou na feira e em Los Angeles. Sente na melhor poltrona que estiver a sua disposição e boa leitura! - **Leandro Alves**




ANÁLISE
Resident Evil 0
(Switch) **05**



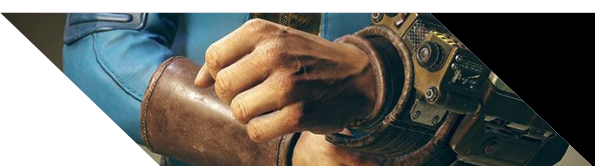
ANÁLISE
Sonic Team Racing
(Switch) **16**



TOP 10
Melhores jogos
revelados na E3 **25**




E3 2019
O ano da NINTENDO
na E3 2019 **38**



THIRD PARTIES NA E3
melhores jogos
revelados na E3 **54**



INDIE BLAST
Os destaques da cena
independente na E3 **61**



POKÉMON BLAST
Pokémon Direct + Pokémons
novidades da E3 **69**



ANÁLISE
Contra - Anniversary
Collection **ONLINE**

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
Marcelo Vieira
Matheus Alexandre
Nicholas Wagner
Raphael Barbosa
Rhuan Bastos
Victor Carozzi

REVISÃO
André Carvalho
Diogo Mendes
Luigi Santana
Vinícius Rutes Henning

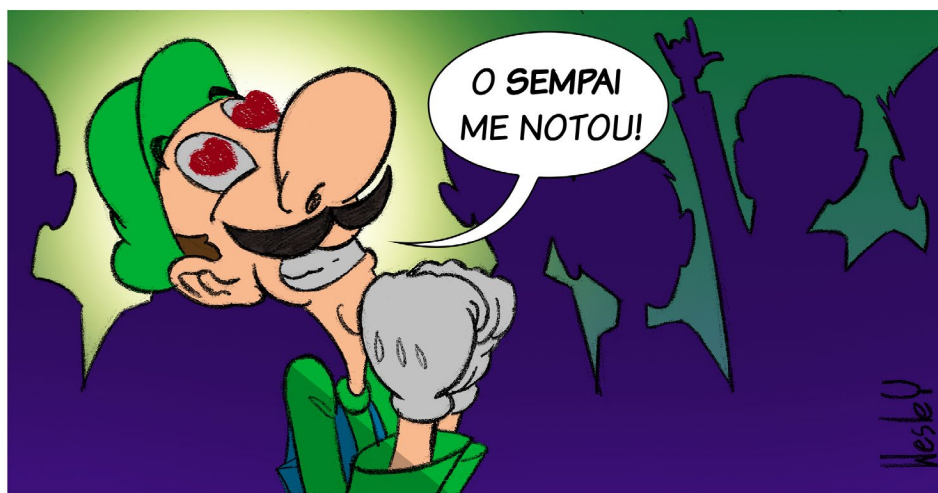
DIAGRAMAÇÃO
Diego Ilson
João Pedro Souza
Leandro Alves
Lucas Gallego
Roberta Borssatti Giorgi

ILUSTRAÇÃO
Nivaldo Wesley

CAPA
Leandro Alves

HQ Blast

"Que Ano Horrível!" 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!

Guia N-Blast

www.nintendoblast.com.br



Adquira o seu aqui:



Switch

por Marcelo Vieira

Revisão: Vinícius Rutes Henning
Diagramação: Lucas GallegoThe image shows the title screen of the video game Resident Evil Zero. The title "resident evil" is written in a large, stylized, metallic font with a cracked texture, and "ZERO" is written below it in a smaller, similar font. The background is a dark, ornate hallway with a red door at the end, illuminated by a bright light. The ceiling features a large, ornate chandelier. The overall atmosphere is dark and mysterious.

resident evil

Z E R O



Em 2002, a **Capcom** lançou o *remake* do primeiro **Resident Evil**, oferecendo aos jogadores a versão que se tornaria cânone no lugar do clássico de 1996. Com uma diferença de apenas alguns meses, um segundo título também foi lançado exclusivamente para o **GameCube** como parte do contrato de exclusividade com a Nintendo. A produção tinha o objetivo de contar uma história antes do incidente da mansão e aprofundar certos pontos da história, além de ser o último jogo a adotar um estilo clássico, antes das drásticas mudanças de jogabilidade de **Resident Evil 4**. Trata-se de **Resident Evil 0**.

Seguindo o mesmo caminho das versões remasterizadas em alta definição dos outros dois jogos citados, Resident Evil 0 também chegou ao Switch. Apesar de trazer muitas semelhanças ao remake do primeiro título, também há muitas diferenças que mudam bastante a experiência entre eles. Mesmo tanto tempo após seu lançamento original, ter esse prólogo na biblioteca do híbrido da Nintendo ainda tem sua relevância.



A BORDO DO EXPRESSO DOS HORRORES

Os eventos de Resident Evil 0 antecedem o que é mostrado em Resident Evil. A história revela o que aconteceu com o Bravo Team, que foi enviado algum tempo antes do grupo de Chris e Jill para investigar os homicídios canibais nos arredores de Raccoon City. Os problemas começam quando a equipe precisa fazer um pouso de emergência no meio de uma floresta e, logo depois, localizam uma viatura policial completamente destruída. Após descobrirem que o veículo transportava o antigo membro do exército e prisioneiro **Billy Coen** para execução, por ser acusado de assassinar 23 pessoas inocentes, a equipe se separa para procurá-lo.



Billy...Lieutenant Coen.

É nesse momento que **Rebecca Chambers**, que atua como coadjuvante no primeiro Resident Evil, assume um papel importante como uma das protagonistas de Resident Evil 0. Durante a investigação, ela acaba se deparando o majestoso trem de luxo **Ecliptic Express**, misteriosamente imóvel e silencioso no meio da floresta. Não demora muito para que as coisas comecem a dar errado: rapidamente, Rebecca se vê lutando pela sobrevivência no interior do trem, cercada por zumbis e outros monstros assustadores. A aventura prossegue em outros ambientes, como o **Umbrella Training Facility** e um laboratório de pesquisas.



Em um determinado ponto da história, Rebecca se encontra com o foragido Billy, que também encontrou seu refúgio no trem. Embora a relação dos dois não seja amigável no primeiro contato, eles decidem que a cooperação seria a chave para sobreviver à situação na qual se encontravam. Conforme a história avança, a confiança vai aos poucos sendo construída entre os protagonistas até que, finalmente, descobrimos a verdade sobre o passado de Billy. Enquanto a participação do ex-tenente no jogo tem o seu desfecho, o destino de Rebecca segue em direção ao que já conhecíamos no primeiro Resident Evil.



Resident Evil 0 adiciona muitas informações complementares ao que já conhecíamos da franquia. É ideal para quem já jogou pelo menos até Resident Evil 2 (Multi), já que temos participações importantes de Albert Wesker e William Birkin no passado da Umbrella. O criador do *T-Virus*, *James Marcus*, é a figura antagonista principal deste jogo e descobrimos sua relação com o futuro desastre de Raccoon City. O enredo amarra algumas pontas soltas, embora os mais atentos possam perceber pequenas inconsistências - por exemplo, no *remake* de Resident Evil, Rebecca jamais menciona os acontecimentos do prólogo, como se nada tivesse sido vivenciado por ela anteriormente.



E por falar no *remake*, a beleza deste título também se aplica a *Resident Evil 0*. Na verdade, existem alguns pontos do jogo em que os detalhes dos cenários são incríveis. O interior do Ecliptic Express é muito bem detalhado, com as bagagens dos passageiros, itens pessoais e objetos destruídos contribuindo para um ambiente assustador e impactante. Isso permanece mesmo após a chegada no centro de treinamento da Umbrella, onde o jogo passa a ter um tom mais sombrio. As texturas, expressões faciais dos personagens, modelos dos zumbis... tudo está muito bem feito, com uma apresentação competente na versão em alta definição do Switch. Infelizmente, algumas cutscenes não receberam o mesmo tratamento e se apresentam um tanto borradas.






CLÁSSICO, PORÉM DIFERENTE

Embora Resident Evil 0 seja um jogo cheio de elementos clássicos da franquia, a Capcom inovou em alguns aspectos e aplicou características que só existem nele. Se por um lado ainda temos os cenários pré-renderizados, as câmeras fixas e a jogabilidade estilo "tanque", por outro, algumas mudanças radicais foram implementadas. Uma delas se refere justamente ao fato de termos dois protagonistas que são controlados ao mesmo tempo.

Diferente dos outros jogos, em que deveríamos jogar uma vez com cada personagem, aqui será necessário escolher os momentos em que o controle será de Billy ou de Rebecca. Cada um tem habilidades diferentes: enquanto o extenente é mais forte e consegue mover objetos pesados, somente a médica da Bravo Team consegue combinar ervas. O jogador também pode decidir se os personagens andarão juntos ou não, deixando um deles em uma sala específica. Também é possível decidir se o personagem não controlado reagirá sozinho à aproximação de um zumbi com tiros. A mecânica de alternar entre os personagens é fundamental para o andamento do jogo, sendo parte da resolução de diversos *puzzles*.



Os conhecidos baús, usados para armazenar itens e que costumam ser interligados por todo o jogo, não existem aqui. Por isso, e como os espaços de inventário dos dois protagonistas é muito limitado, os itens que não serão necessários devem ser deixados no chão. Isso aumenta bastante a dificuldade do jogo, já que é preciso retornar exatamente para o mesmo ponto onde deixou um item para recuperá-lo e, para piorar a situação, cada sala tem um limite de itens que podem ser deixados nela. Por outro lado, o mapa do jogo mostra exatamente onde cada item foi deixado para trás.



O jogo traz uma nova opção de controles, que oferece uma jogabilidade um pouco mais próxima de jogos mais recentes. O estilo de controles clássico já está um pouco datado, mas os fãs mais antigos ainda podem optar por usá-lo. Nessa configuração alternativa, os analógicos movem o personagem para a direção no qual são apontados, sem a necessidade de apertar um botão para correr e pressionar sempre para cima para andar para frente. No geral, essa forma de controle funciona bem, mas as mudanças de perspectiva de câmera podem enrolar um pouco o jogador — principalmente nos momentos em que é preciso ter precisão para desviar do agarrão de um zumbi insistente.



Tudo o que se espera de um bom e clássico Resident Evil está lá. Os *puzzles* existem e são desafiadores na medida certa, sendo o único "agravante" a questão da falta de baús. As máquinas de escrever estão presentes, e para usá-las é necessário gastar os famosos *ink ribbons*, que existem em quantidade limitada. Além dos velhos conhecidos mortos-vivos, temos a presença de outros inimigos como os Cerberus (cachorros), corvos e Hunters. Entre os monstros inéditos, existem os Eliminators (primatas) e as sanguessugas, que são capazes de se agrupar e criar formas humanoides - esses monstros, inclusive, têm uma relação mais direta e importante com o enredo do jogo.





EXPERIÊNCIA COMPLETA, E AGORA HÍBRIDA

No Switch, Resident Evil 0 chega com tudo o que tem para oferecer. A versão em HD não deixa em nada a desejar em relação aos demais consoles, e o desempenho é satisfatório tanto no modo portátil quando na dock. Porém, nem tudo é perfeito, e há pequenos detalhes a serem considerados.

Alguns momentos do jogo possuem um tempo de carregamento maior que o normal, nos quais a animação das portas se abrindo não é suficiente para escondê-los. Essa espera adicional pode levar cerca de três segundos além da animação. Embora possa parecer pouco, isso é o suficiente para irritar, já que há muita necessidade de backtracking. Além disso, o jogo não tira proveito de nenhum recurso do Switch, como os sensores de movimento.



Mesmo assim, é uma possibilidade muito agradável poder se aventurar pelos ambientes escuros e opressores de Resident Evil 0 em qualquer lugar, e jogar em modo portátil e com fones de ouvido torna tudo ainda mais imersivo. Todos os conteúdos extras da versão em HD, como o sistema de conquistas, as roupas extras, o modo **Leech Hunter** e o bizarro **Wesker Mode** também estão presentes no Switch. Para habilitá-los, é necessário terminar o jogo pelo menos uma vez.

Resident Evil 0 é uma experiência clássica da franquia. De fato, o título não é tão memorável e não tem o mesmo apelo do remake do primeiro título. Os efeitos do tempo podem ser mais sensíveis aqui, mas a obra ainda mantém uma aventura que vale a pena ser explorada - principalmente para os fãs. Suba a bordo, o Ecliptic Express aguarda sua partida. 🎮



 **Prós**

- Experiência completa e em alta definição;
- Bom desempenho no Switch, inclusive no modo portátil;
- Jogo com mecânicas exclusivas na série;
- Ambientação excelente.

 **Contras**

- *Loadings* mais demorados que o normal;
- Preço mais alto que as versões para outros consoles;
- Nenhum suporte aos sensores de movimento.

Resident Evil 0 (Switch)
Desenvolvedor Capcom
Gênero Aventura / Survival
Lançamento 21 de maio de 2019

Nota **7.5**

por Rhuan Bastos

Revisão: Vinícius Rutes
Diagramação: Leandro Alves

Switch



podia estar no pódio, mas desperdiçou toda a gasolina

Sonic Team Racing (Switch) é a mais nova aposta da Sega para rivalizar **Mario Kart 8 Deluxe** (Switch) e **Crash Team Racing Nitro Fueled** (Multi). Focado na cooperação entre equipes formadas por trios, o jogo do ouriço promete oferecer corridas de kart rápidas e dinâmicas. Tendo em vista a recepção negativa do último jogo do Sonic moderno, será que esse trabalho em equipe vai ser o bastante para capturar a esperança do público no mascote azul?

Correndo pelos amigos

Dotada de quase nenhuma personalidade, a história de Sonic Team Racing é uma mera justificativa para colocar a turma do ouriço azul em um grande campeonato de Kart. Basicamente, tudo começa quando Sonic, Tails e Knuckles são chamados para

participar em um Grand Prix intergalático de Karts organizado pelo misterioso guaxinim alienígena, **Dodon Pa**. A trupe desconfia que esse convite repentino possa ser um plano maligno do Eggman, mas eles acabam aceitando a proposta do mesmo jeito.



No modo campanha, a história é contada antes de cada missão por pequenos diálogos entre os personagens. Todas essas conversas são dubladas em inglês e até conseguem ser divertidas para os fãs mais aficionados pela franquia, porém o conteúdo em si é só um conglomerado de piadinhas e tramas desnecessárias para encher linguiça.



A falta de conteúdo interessante também é um problema que assombra as missões do modo campanha. Além das usuais corridas de times, os objetivos apresentam poucas variedades e as pistas se repetem a todo momento. Até existem *minigames* divertidos, mas eles acabam enjoando uma hora ou outra. É um *downgrade* enorme no conteúdo, principalmente se compararmos com a diversidade dos modos extras de **Sonic & Sega All-Star Racing Transformed** (Multi), o último jogo da série de corrida da Sega.



Comparações com All-Star Racing Transformed são completamente inevitáveis na análise de Team Racing. Para a tristeza dos fãs, a elogiada mecânica de transformação de veículos e pistas no meio das corridas da última iteração foi retirada em Team Racing. No lugar dela, os desenvolvedores colocaram todo o seu foco nas inovadoras corridas em equipe que emprestam o seu nome ao título.



Além da divisão da pontuação final entre os membros da equipe, as corridas em trio funcionam de modo em que os pilotos precisam se ajudar constantemente para alcançar o topo do pódio. Com o *Slingshot*, o membro que está na frente deixa um rastro luminoso que dá mais velocidade para os pilotos que a seguirem. Graças ao *Skimboost*, é possível dar um empurrão na velocidade do companheiro ao encostar o seu carro no dele. Também é importante doar itens que você não vai usar para o amigo no meio de uma corrida. Todas essas ações contribuem para encher a barra de "Team Ultimate", que oferece invencibilidade e um boost insano na velocidade por tempo limitado.

Assim como na maioria das competições da vida real, os jogos “casuais” de Kart costumam se focar inteiramente no desempenho individual de cada corredor. Sonic Team Racing quebra esse padrão de forma corajosa e, surpreendentemente, divertida. A mecânica de equipes oferece uma gama de possibilidades e interações criativas para que os jogadores sempre tenham algo para fazer em momentos “solitários” onde não há nenhum carro à vista. O foco no trabalho em equipe é uma mudança refrescante para um gênero que ficou anos “estagnado” sem muitas inovações relevantes para a jogabilidade.

Reciclagem barata

Como um jogo “cooperativo” que se preze, Sonic Team Racing necessariamente precisa preencher a sua equipe na falta de outros jogadores para completar. Não há nenhum problema nisso. O que atrapalha é a falta de consistência na inteligência artificial dos bots. Você depende muito deles para completar os desafios mais difíceis do modo campanha, mas eles não são nem um pouco confiáveis quando se fala em “resultados”. Portanto, se prepare para terminar em primeiro lugar e ser puxado para baixo da classificação

pelos seus companheiros lanterninhas. Os itens de Sonic Team Racing não fogem muito do padrão estabelecido pela franquia Mario Kart. Apesar de estarem “disfarçados” como Wisps, poderes similares aos das Bananas, Bullets Bills, Bloopers, Cogumelos, Cascos de tartaruga e etc. ainda são recorrentes nas competições do ouriço azul. Entre os 14 diferentes tipos de Wisps, existem alguns poucos poderes inéditos, porém nenhum deles é interessante a ponto de se destacar ou chamar a atenção.

Outro quesito desanimador do jogo é a falta de variedade na seleção de pistas e no próprio conteúdo delas em si. No total de 21 circuitos, 10 são reciclados dos jogos anteriores da franquia “All-Stars Racing”. Esse número é uma grande vergonha, principalmente se você considerar que há cerca de 20 anos atrás **Mario Kart 64** (N64) e **Crash Team Racing** (PS1) já ofereciam mais pistas originais com temáticas únicas e criativas do que esse jogo.



Os cenários das pistas são competentes, mas todos acabam se repetindo inúmeras vezes e enjoando rapidamente. Muitos dos lugares presentes não são realmente icônicos para a franquia do Sonic. No lugar de 3 pistas de gelo semelhantes, poderiam existir, por exemplo, pelo menos uma **Green Hill Zone** para diversificar um pouco as temáticas. O limitado número de circuitos disponíveis só contribui ainda mais para o enjoo de quem joga.



A customização dos veículos não afeta em quase nada a jogabilidade. Uma mudança visual é sempre bem-vinda, mas para um jogo com o elenco de personagens tão pequeno quanto Sonic Team Racing, a adição de mais diferenças nos atributos dos karts é essencial para oferecer possibilidades únicas e criativas ao jogador. Sem falar que todas as peças são liberadas por meio da compra de "Loot Boxes" com o dinheiro interno do jogo. Não era muito mais fácil disponibilizar um shopping simples para que o jogador

possa escolher o que ele quer comprar? O cúmulo dessa falta de vontade em oferecer conteúdo é a ausência da abertura do jogo na versão de Switch. De acordo com a Sega, isso ocorreu porque a animação não cabe no cartucho do console. Será que eles não podiam simplesmente colocar ela em uma pequena atualização? Apesar de ser bonita, a abertura não é realmente necessária para curtir o jogo, porém continua sendo uma enorme falta de descaso da empresa em não disponibilizar ela para os donos do Switch.

SELECT PERFORMANCE PARTS



Cooperação, mas não com o outro lado do mundo

Disputando lado a lado com a mecânica de equipes, a trilha sonora de Sonic Team Racing talvez seja a maior qualidade de todo o jogo. Cada uma das pistas conta com um remix marcante de alguma música clássica da franquia do ouriço. As faixas são empolgantes e combinam com o clima frenético das corridas que nem arroz com feijão. O título também marca a volta da lendária banda **Crush 40** em um jogo do Sonic. A música de maior destaque fica justamente para a única composição deles: "**Green Light Ride**".


Parando para pensar, realmente parece impossível que um título 3D do Sonic tenha uma trilha sonora ruim. Infelizmente, dá para falar o exato oposto sobre a qualidade da física de colisão dos jogos. Sonic Team Racing não é nenhuma exceção a essa regra, pois os famosos *bugs* e *glitches* icônicos da franquia ainda continuam assombrando o jogador a todo momento. Olhando pelo lado bom, sair voando pelo horizonte ou ser arremessado para debaixo do chão pelo menos ainda gera momentos engraçados.

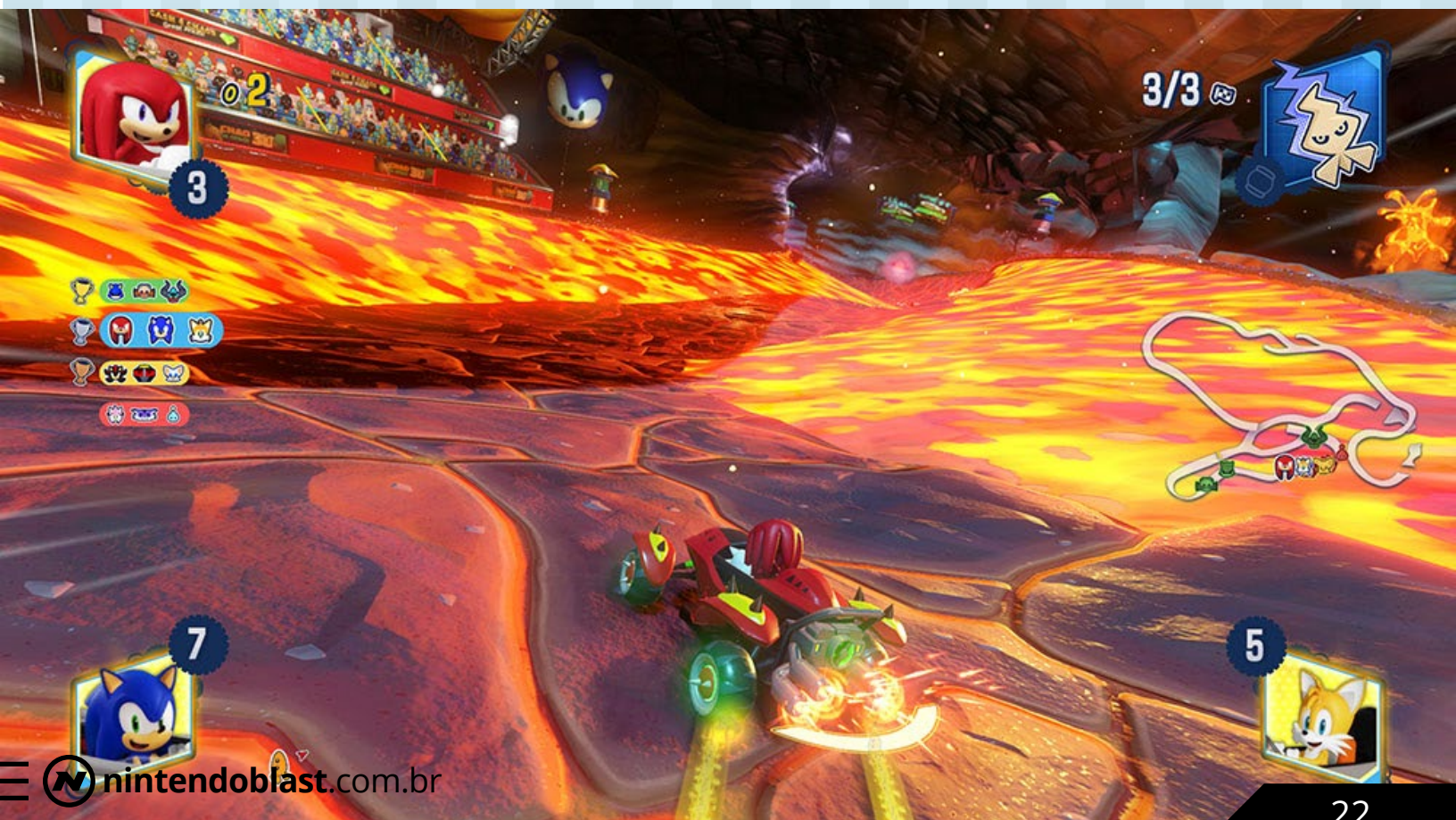


O que acontece durante as corridas online é um outro problema à parte. Tudo é extremamente lagado e mal otimizado. Os oponentes vivem “teleportando” de um lado para o outro. É, literalmente, pior do que acontecia no online de **Mario Kart Wii**, porém rodando em um console da oitava geração em 2019. A péssima física do jogo consegue piorar ainda mais com a instabilidade da conexão, proporcionando momentos dignos dos lendários bugs de **Sonic the Hedgehog 2006** (PS3/X360). Não chega a ser exagero

dizer que o online é um vexame. O multiplayer online de **Sonic Team Racing**, por outro lado, não é nem um pouco engraçado. Sendo bem sincero, ele está mais para “irritante”. O lento matchmaking do jogo é organizado por meio de “Lobbies” que são limitados tanto em opções, quanto por limites de tempo. Na maioria das vezes você é obrigado a jogar com a desvantagem de ter bots passivos no seu time, só porque não é possível esperar pessoas o suficiente para completar o time. Sem falar na lerdeza entediante no tempo entre uma corrida e outra.

Inovador, porém esquecível

Relevando todas as falhas críticas que permeiam **Sonic Team Racing**, as corridas do jogo ainda são bem divertidas em sua essência. Não é um jogo ruim, mas também está longe de ser bom. É uma experiência divertida, mas completamente **esquecível**. Se não fosse pela incrível mecânica de corridas em equipe, talvez ele até pudesse ser colocado no “hall de jogos ruins do Sonic”. 





✓ Prós

- Trilha sonora empolgante;
- As corridas em equipe são divertidas e inovadoras.

✗ Contras

- IA dos bots atrapalha;
- Física cheia de bugs;
- Online lagado e limitado;
- Pouca variação nas pistas;
- Modo campanha repetitivo;
- Interface visual poluída dentro das corridas.

Sonic Team Racing (Switch)
Desenvolvedor Sega
Gênero Kart racing
Lançamento 21 de maio de 2019
Cópia digital cedida pela: Sega

Nota **7.5**

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



twitter.com/nintendoblast

Seguir



facebook.com/nintendoblast

Curtir



google.com/+NintendoBlast

Seguir



gameblast.com.br/podcast

Inscrever-se



youtube.com/GameBlastTV

Inscrever-se

por Victor Carozzi

Revisão: André Carvalho
Diagramação: João Pedro Souza

Nintendo®

E3 2019

Melhores jogos revelados na E3

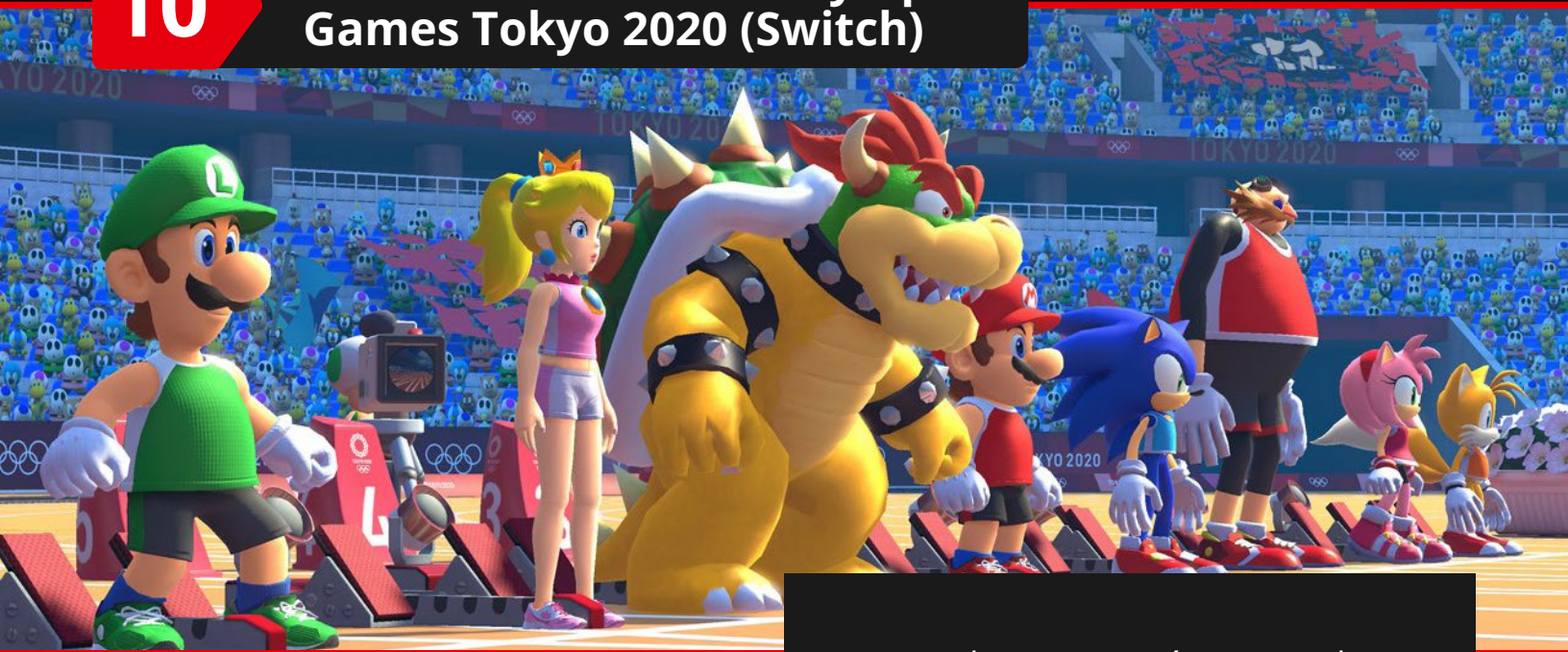


E mais uma E3 chegou e já se foi. A cada ano, no mês de junho, todos os jogadores do mundo prendem a sua respiração para as novidades que serão anunciadas para o futuro próximo no mercado de games. Ao contrário do ano passado, tivemos uma E3 bem diversa, com muitos conteúdos novos e atualizações sobre anúncios prévios dos próximos jogos para o **Nintendo Switch**.

E agora você fica com a lista das dez melhores revelações nessa E3. Será que o game que chamou a sua atenção está aqui? Confira a seguir.

10

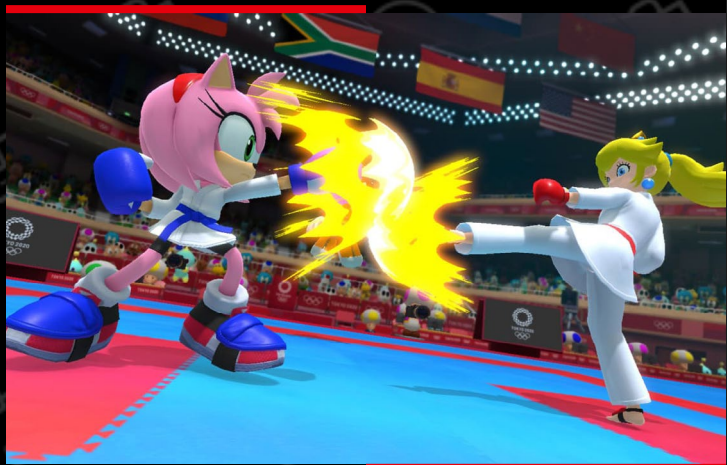
Mario & Sonic at the Olympic Games Tokyo 2020 (Switch)



Pode parecer até um pecado colocar um jogo com os nomes dos dois maiores mascotes dos games no último lugar da lista, mas vamos lembrar que se trata de uma lista com os melhores games que chegarão ao Switch nos próximos meses. E, claro, a série crossover olímpica não ficaria de fora do grande evento esportivo que irá mexer com o Japão em 2020.

Agora teremos novas modalidades como karatê, escalada, atletismo e tudo mais que uma boa Olimpíada com os personagens mais amados dos games. E parece que também terá modo em 2D pixelizado para deixar tudo mais interessante.

Claro que a **SEGA** não ia fazer feio justamente no jogo que irá se passar no Japão. O mais novo título está previsto para novembro deste ano.



9

Ni no Kuni: Wrath of the Wild Witch (Switch)



Um RPG que infelizmente não pudemos desfrutar nos consoles de mesa da Nintendo na época de seu lançamento original. Ni no Kuni, além de ser um RPG de respeito, pôs todo motor gráfico do **PS3** para rodar ao máximo. O jogo conta a história do jovem Oliver, que vai parar em um mundo mágico para salvar a sua mãe. Lá ele encontra um mundo mágico repleto de segredos em uma aventura épica.

E, como se um belo RPG não fosse suficiente para nossos corações, o game tem a colaboração do lendário Studio Ghibli, famoso estúdio que trouxe ao mundo pérolas da animação como *A Viagem de Chihiro* (2001), *O Castelo Animado* (2004) e tantos outros. A aventura chega ao Switch em 20 de setembro de 2019.

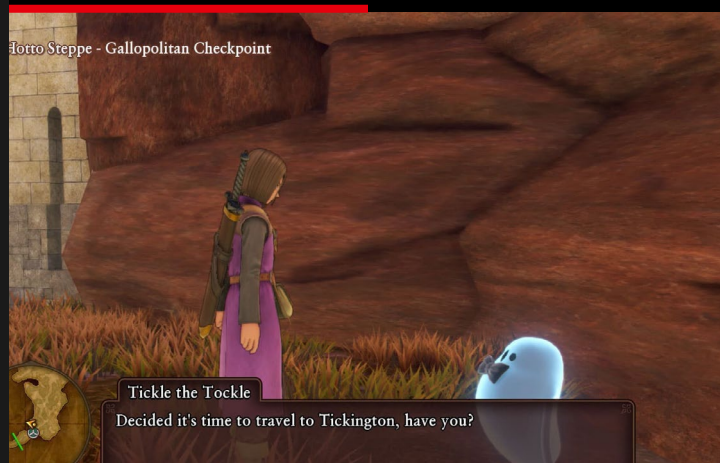


8

DRAGON QUEST XI S: Echoes of an Elusive Age - Definitive Edition (Switch)

E se o game anterior faz brilhar os olhos com os personagens no traço do Studio Ghibli, nessa série clássica de RPGs temos o icônico estilo de ninguém mais, ninguém menos que Akira Toriyama. Sim, o criador de *Dragon Ball* (1984). O anúncio dessa joia à biblioteca do Switch veio logo após da chegada dos heróis da série ao Smash, como um único personagem..

A aventura de Luminary será contada de forma completa na versão definitiva que chegará para o console híbrido. Haverá um modo em 2D, até então único do 3DS. Será uma opção para aqueles que se cansarem dos belíssimos cenários do game original. O RPG chegará em 27 de novembro de 2019.



7

The Witcher 3: Wild Hunt Complete Edition (Switch)



E parece que o Switch não se cansa de receber ports de peso em sua biblioteca, e a bola da vez é o amado **The Witcher 3**. O game, ambientado em mundo aberto, conta a história do bruxo Geralt of Rivia, que é incumbido de cuidar do macabro exército chamado de Wild Hunt.

O game apenas ganhou o The Game Awards como jogo do ano de 2015. É pouco ou quer mais? A versão que chegará ao Switch conta com todas as DLCs lançadas para o game, está prevista para chegar ao console ainda em 2019, sem uma data definida.



6

Oninaki

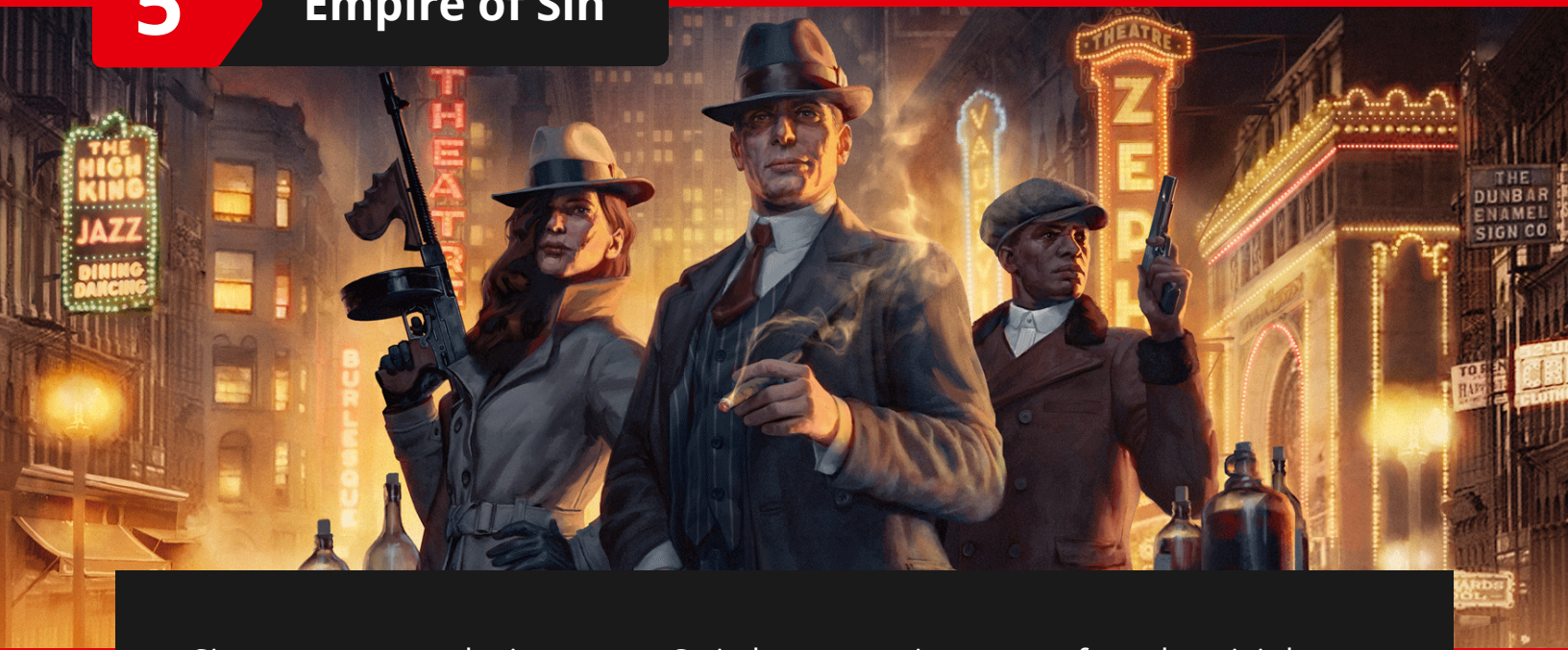
Apesar de não ser exatamente um jogo revelado durante a E3, muitos só tomaram ciência do game durante a sua divulgação na conferência. **Oninaki** leva o jogador a assumir o papel de um Watcher [Observador], personagem que está na classe responsável por encontrar almas ainda presas no mundo terreno, conhecidas como Losts [Perdidas] para então guiá-las para o seu destino, garantindo o processo de reencarnação.

O jogo possui um clima macabro, porém seu estilo é bem perto dos animes mais populares hoje em dia. A história do protagonista ainda não foi totalmente revelada. O game é um RPG de ação e parece ser uma boa promessa aos fãs do estilo, além de ser o novo título dos criadores de **I Am Setsuna (Switch)**. Sua data de lançamento é 22 de agosto de 2019.



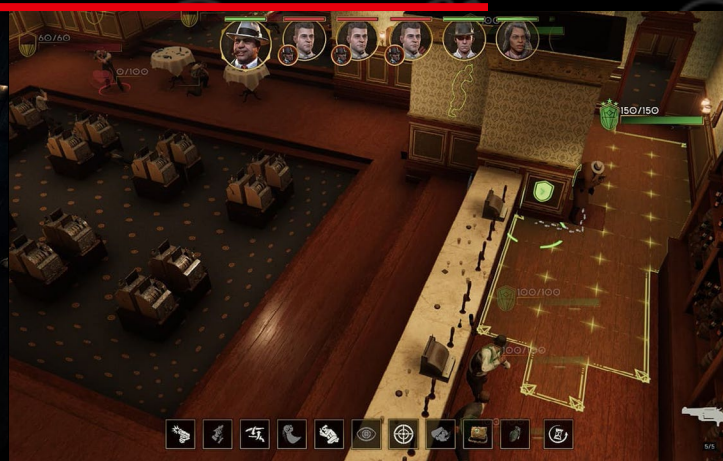
5

Empire of Sin



Sim, um novo exclusivo para o Switch se aproxima, e um fora da caixa. **Empire of Sin** chegou com um trailer cinematográfico de cair o queixo, de uma troca de tiros de mafiosos de Chicago em plenos anos 20. O jogador viverá na pele de um mafioso e deverá usar estratégias para atingir o topo, como chefe do crime organizado, e se manter lá.

O game aparenta ter bons gráficos, com visão em terceira pessoa superior. Infelizmente pouco foi comentado sobre o game. Mas tivemos a visão de um mapa com diversas localidades marcadas. Será que o mafioso gerenciará todos os estabelecimentos? Teremos de ficar no aguardo. **Empire of Sin (Switch)** tem data de lançamento marcada para meados de 2020.



4

Animal Crossing: New Horizons (Switch)



Ah, quem não gostaria de ir para uma ilha deserta e recomeçar a vida? Bem, essa é a premissa do mais novo *Animal Crossing*. A **Nook Inc.** levará o jogador a uma ilha para ele se estabelecer por lá, montando sua tenda, plantando e buscando a sua comida, preparando materiais a partir de matérias-primas encontradas na natureza, enquanto prepara a ilha para receber futuros moradores, dando ao jogador total liberdade no desenvolvimento do lugar.

O jogo tinha sua previsão inicial para 2019, mas a Nintendo divulgou que o lançamento foi adiado para garantir o bem-estar da equipe de desenvolvimento, o que é um ponto fortíssimo a favor da empresa e do próprio game, garantindo que pessoas felizes façam um jogo bom. Sendo assim, o próximo *Animal Crossing* chegará às lojas em 20 de março de 2020.



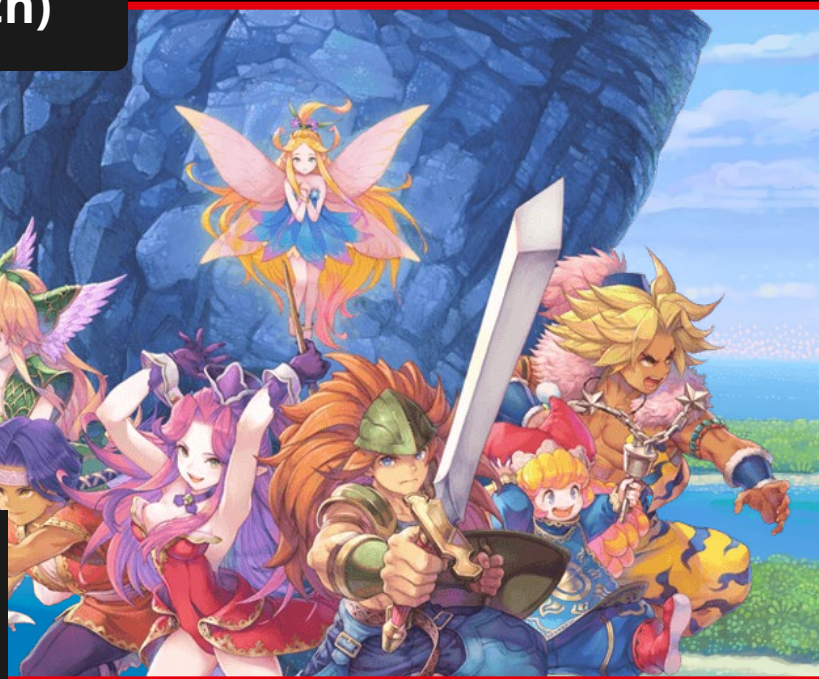
3

Trials of Mana (Switch)

Já imaginou um *remake* de um jogo que nunca foi lançado no ocidente? É exatamente disso que se trata. O RPG lançado para **Super Nintendo** em 1995 nunca chegou oficialmente para nós. Agora um *remake* digno da série virá ao Switch, cheio de vida e cor.

Nessa aventura, a fonte de magia, conhecida como Mana está começando a sumir e as pessoas estão pensando em liberar as Divine Beasts para terem acesso ao poder infinito. A missão de nossos heróis é evitar que isso aconteça. O game está previsto para chegar no começo de 2020.

Além de recebermos um remake lindíssimo para o console híbrido, foi anunciado que **Collection of Mana (Switch)**, um pacote reunindo a trilogia de jogos clássicos da série, será lançado no eShop no dia de seu anúncio, 11 de junho de 2019.

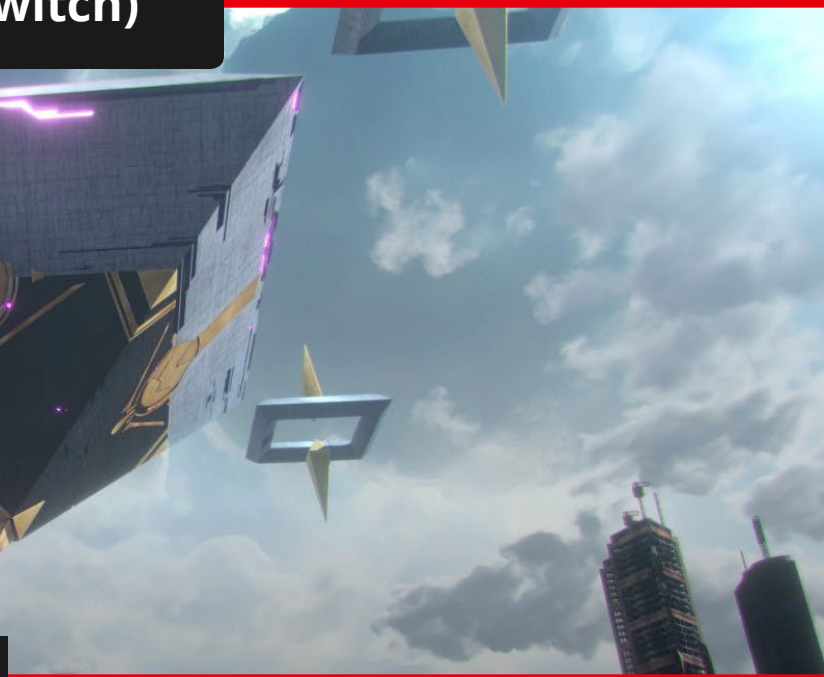


2

No More Heroes 3 (Switch)

Se **Bayonetta 3 (Switch)** fez muita falta nessa E3, um outro *hack 'n' slash* de número três a substituiu com muito gosto. Travis Touchdown está de volta com a sua espada sabre-de-luz para acabar com a invasão alien que se instaurou em Santa Destroy. O game vai se passar dois anos depois do *spin-off* **Travis Strike Again: No More Heroes (Switch)**, finalizando um hiato de dez anos desde o segundo game da série.

O humor ácido e nada apropriado para menores também está de volta. Para aqueles que não estão avisados, o trailer apresentado no Direct da E3 é censurado. Procurem a versão sem cortes que tem mais informações que a apresentada pela Nintendo. O jogo foi prometido para 2020, ainda sem data definitiva.





Menções Honrosas

Olha, seria impossível seguir com essa lista sem comentar da chegada de Banjo e Kazooie ao **Super Smash Bros. Ultimate (Switch)**. Esses personagens são, sem dúvida, uma adição mais do que antecipada e desacreditada por vários jogadores. Mas a Nintendo e o Sakurai, novamente, mostraram que esse Smash não está aqui para brincadeiras e trouxeram uma dupla que ocupa o imaginário e nostalgia dos jogadores.



Uma pena que um *remake* do amado **Banjo-Kazooie (N64)** não foi anunciado. Se tivesse, essa seção seria completamente diferente e facilmente estaria disputando pelas primeiras colocações. Mas vamos esperar, a Rare agora viu o urso e a ave remodelados... quem sabe isso não acende uma luz na cabeça deles?

Além deles, **Luigi's Mansion 3 (Switch)** ganhou um trailer para lá de recheado. O terceiro game da série que não é nada assustadora trouxe Luigi de volta para uma mansão mal assombrada. Desta vez ele foi para um hotel com Mario, Peach e os Toads para aproveitar um tempo na companhia de seus amigos.

Na calada da noite, ele descobre que seus amigos foram transformados em quadros e o nosso valente e amedrontado herói precisa resgatá-los. Apesar de várias novidades serem reveladas, o game em si já havia sido mostrado, ao contrário de **Animal Crossing: New Horizons (Switch)**.



1

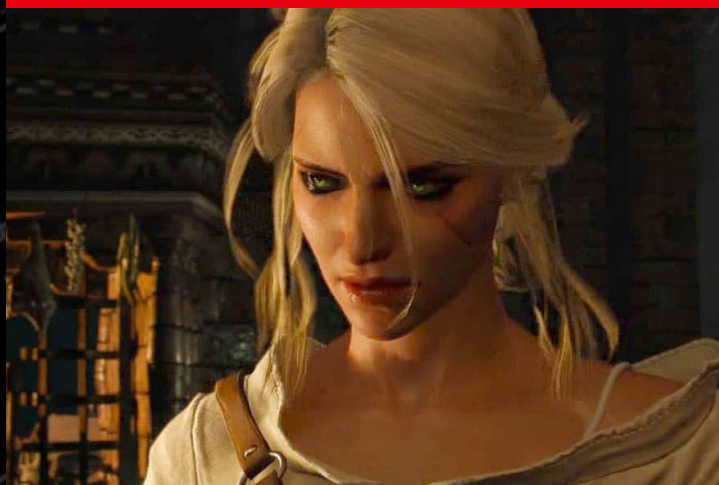
A sequência de Breath of the Wild




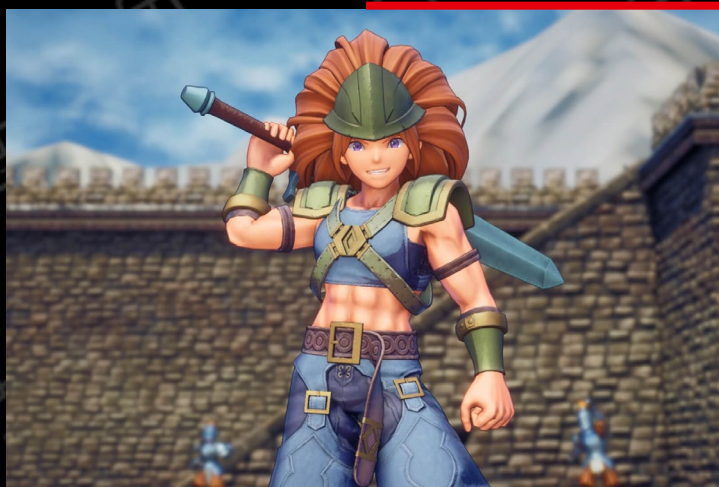
Claro, alguém imaginou essa lista acontecendo com esse anúncio em qualquer outra posição? Pois é, eu também não! Se **Breath of the Wild** foi uma verdadeira obra-prima e revolução na série Zelda, uma continuação direta era algo que ninguém aqui estava preparado, desde **Super Mario Galaxy 2 (Wii)** não temos um anúncio de sequência que surpreendeu tanto os jogadores.

Para aqueles que estavam em uma pedra nos últimos dias, fiquem sabendo que **The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Switch)** vai ganhar uma sequência direta para o Switch. No vídeo vemos Link e Zelda, a princesa agora com um corte chanel lembrando a sua versão em **Ocarina of Time (N64)**, investigando uma caverna em ruína, aparentemente os subterrâneos do castelo de Hyrule.

Lá vemos um vórtex de luz verde que se transforma em uma onda de magia negra. Pouco depois vemos que essa magia vem do que mais parece uma múmia que lembra muito o Calamity Ganon. No fim, o castelo de Hyrule parece implodir e a terra ao redor da construção começa a elevar. O que será que esse novo título nos aguarda? Só esperando para saber.



Foi, sem dúvida, uma E3 recheada de conteúdo, mostrando que não vai faltar diversão para essa segunda metade de 2019 e que 2020 não sairá desamparado nessa. Importante lembrar que esses foram os dez games que mais chamaram a atenção na conferência da Nintendo. Fiquem de olho que há muito mais para sair para o Switch, e que venham os lançamentos nos ocupar até a próxima E3. 



por *Matheus Alexandre*

Revisão: *Luigi Santana*
Diagramação: *Lucas Gallego*

E3 2019

Nintendo®

O ANO DA NINTENDO NA E3 2019

O segundo semestre se aproxima e, com ele, mais uma E3. A maior convenção anual de jogos no Ocidente e também uma das maiores no mundo sempre é responsável por trazer grandes anúncios das principais empresas da indústria de jogos. Esse ano não foi diferente, muito pelo contrário: com cerca de 40 minutos de conferência, a Nintendo não perdeu tempo e foi uma das responsáveis por trazer a maior quantidade de novidades nesta edição do evento. Aqui está tudo o que você precisa saber sobre os principais anúncios feitos pela Big N ao longo da semana da E3.



NOVIDADES EM SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

A conferência teve início com o anúncio muito esperado dos novos personagens que irão integrar a lista de lutadores de **Super Smash Bros. Ultimate**. Em colaboração com a Microsoft, Banjo-Kazooie irão ser os novos personagens disponíveis para o game através de DLC. A dupla, composta por um urso e um pássaro, funcionará como um único personagem.

Essa não foi a única novidade para os jogadores de Smash. Outro personagem anunciado foi o The Hero, da franquia Dragon Quest. Através do uso de skins, o personagem poderá assumir o visual de alguns dos diversos protagonistas da franquia, adicionando uma grande variedade ao personagem. Tanto o The Hero quanto Banjo-Kazooie devem chegar no Super Smash Bros. Ultimate no segundo semestre de 2019.





DRAGON QUEST

Já que estamos falando sobre Dragon Quest, o novo jogo da franquia foi anunciado para o Nintendo Switch. **Dragon Quest XI S: Echoes of an Elusive Age - Definitive Edition** será lançado dia 27 de setembro deste ano e se trata, na verdade, de um relançamento do jogo original com diversos conteúdos extras. Entre as novidades, estão histórias inéditas de alguns personagens, música de batalha orquestrada e diversas missões secundárias nas quais será possível visitar mundos anteriores da franquia. Como o nome já diz, essa parece ser mesmo a versão definitiva para quem deseja ter a melhor experiência possível com o jogo.



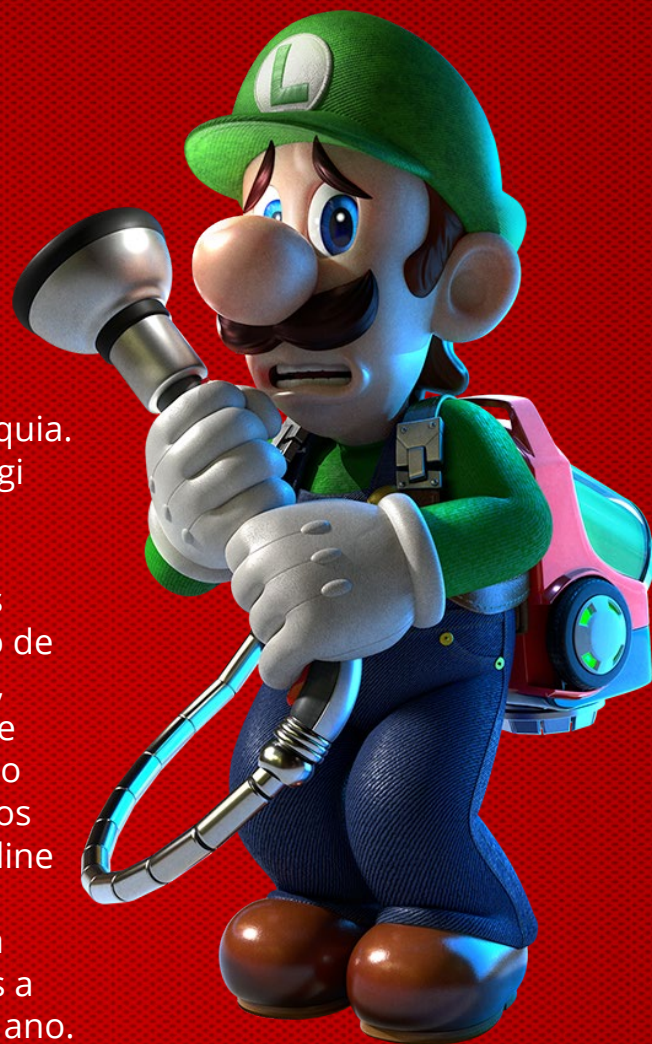


MARIO E COMPANHIA

Mario & Sonic at the Olympic Games Tokyo 2020

foi uma revelação interessante para os fãs desse tipo de jogo e é protagonizado por dois personagens amados por toda uma geração de jogadores. No anúncio do jogo, que será lançado em novembro, diferentes modalidades de esportes puderam ser vistas, como natação, boxe e esgrima.

Luigi's Mansion 3 é mais um jogo da conhecida franquia. Preso em uma espécie de hotel mal assombrado, Luigi se vê obrigado a utilizar diversas ferramentas para capturar os fantasmas e fugir desse lugar sombrio o quanto antes. Entre as novas e interessantes funções disponíveis no arsenal de Luigi está a implementação de Gooigi, uma versão gosmenta do nosso protagonista, capaz de ajudá-lo a superar diversos obstáculos e que pode, inclusive, ser controlado por um parceiro. Outro modo de multijogador é o ScareScraper, em que vários jogadores poderão se conectar em modo local ou online para participar de diversas atividades, como eliminar todos os fantasmas dentro do limite de tempo. Ainda não há data definida para o lançamento do jogo, mas a promessa é que aconteça em algum momento deste ano.





GRANDES JOGOS EM UMA TELA PEQUENA

Outro jogo que foi anunciado para este ano e ainda não recebeu uma data específica foi **The Witcher III: Wild Hunt Complete Edition**, confirmando os rumores que haviam sido espalhados um pouco antes da E3. O jogo tem um escopo grandioso como poucos jogos no Nintendo Switch e certamente será uma adição significativa na biblioteca de jogos do console. Nele, você assume o papel de Geralt de Rívia, um bruxo que aceita todo o tipo de trabalho por dinheiro — principalmente se o trabalho envolver a morte de alguma criatura mortal. Embora seja provável uma queda na qualidade gráfica para a versão do Switch, isso pode ser facilmente compensado pelo fato dessa versão ser, até então, a única versão portátil do jogo. Ah, os já consagrados **Resident Evil 5 & 6** também terão suas primeiras versões portáteis ao finalmente chegarem ao Nintendo Switch, no segundo semestre deste ano. Perfeito para quem quiser a experiência de matar alguns zumbis em qualquer lugar, durante qualquer hora do dia.





THE LEGEND OF ZELDA EM DOSE TRIPLA

Para os fãs de The Legend of Zelda, houveram diversos anúncios interessantes. **Cadence of Hyrule: Crypt of the NecroDancer featuring The Legend of Zelda** é um jogo com um conceito simples, apesar do nome comprido. Se trata, na verdade, de um *crossover* entre Crypt of the NecroDancer, um *dungeon crawler* no qual você deve procurar realizar ações ao ritmo da música, e The Legend of Zelda, o clássico de aventura já bem conhecido por todos nós. A mistura dos dois jogos parece trazer uma proposta interessante e digna de uma das principais franquias da Nintendo. O jogo será lançado dia 13 de junho.

O *remake* de **The Legend of Zelda: Link's Awakening** também apareceu no evento. Com uma direção de arte pouco usual e um sistema interessante que permite a edição de calabouços para posterior exploração, esse título promete manter o alto nível do original ao mesmo tempo em que oferece novas mecânicas interessantes. O lançamento está programado para o dia 20 de setembro deste ano.



O anúncio que acabou por roubar os holofotes da conferência, entretanto, não foi nenhum desses apresentados até agora. Surpreendendo a todos, a Nintendo anunciou uma sequência de **The Legend of Zelda: Breath of the Wild**. Não foram feitas grandes revelações sobre o jogo e também não se sabe quando ele será lançado, a única certeza até então são as expectativas geradas com o vídeo de anúncio da continuação daquele que foi um dos jogos mais queridos e aclamados para o Nintendo Switch.





ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS

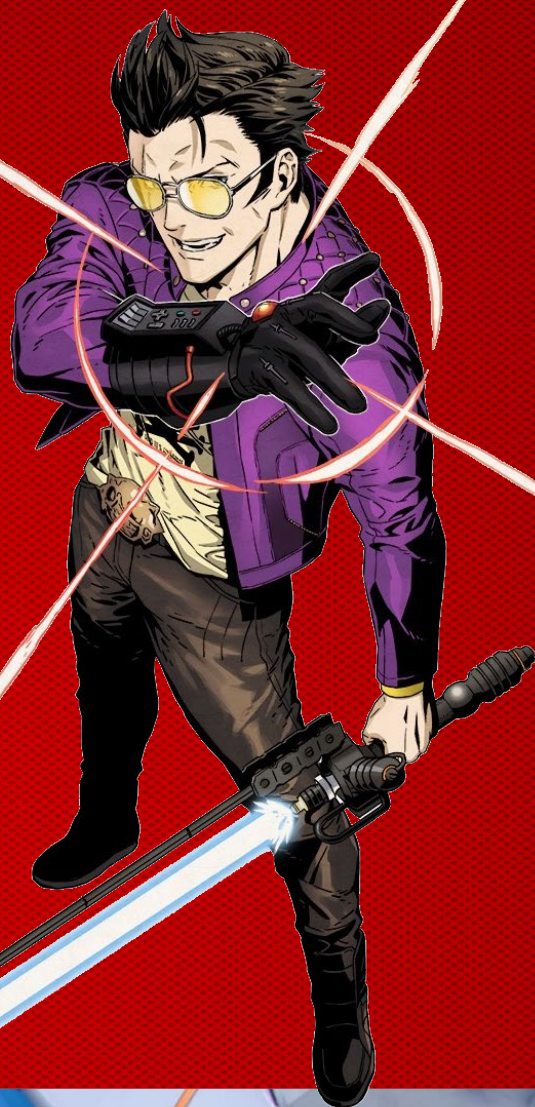
Outro jogo que acabou se tornando um dos principais destaques da conferência foi **Animal Crossing: New Horizons**. O jogo de simulação deu o que falar com um novo trailer revelando muitos elementos do jogo. Infelizmente para os fãs nem todas as notícias foram boas, e o jogo, que tinha seu lançamento agendado para algum momento deste ano, precisou ser adiado para 20 de março de 2020.





NO MORE HEROES III

Também com lançamento agendado para algum momento de 2020, **No More Heroes III** foi finalmente anunciado. No jogo, você assume o papel de Travis Touchdown, um assassino com uma *Beam Katana* — uma espécie de katana com lâminas de energia no lugar da lâmina tradicional — e que se vê obrigado a proteger o mundo de uma ameaça extraterrestre. Como sempre, o humor da franquia está presente e se mistura muito bem com os momentos de ação.





AS MÁQUINAS NO FIM DO MUNDO

DAEMON X MACHINA foi uma revelação interessante, principalmente para aqueles que gostam de ação com robôs gigantes. Entre a equipe responsável pelo jogo está, inclusive, Kenichiro Tsukuda, mais conhecido pelo seu trabalho na franquia de *mechas* da FromSoftware. O jogo promete uma grande variedade de armas para customizar as suas máquinas e sobreviver nesse mundo pós-apocalíptico. O lançamento está programado para 13 de setembro de 2019.





TRIALS E COLLECTION OF MANA

Os fãs de RPG terão muito o que jogar nos próximos meses. Além do anúncio de **Trials of Mana** para 2020, *remake* de um jogo que nunca chegou ao Ocidente, *Seiken Densetsu 3*, a Nintendo também revelou **Collection of Mana**, uma coletânea que contém os três primeiros jogos da franquia e já está disponível para compra através da eShop.





CONTRA EM DOBRO

Quem achava que a franquia Contra estava morta, se enganou. A Nintendo anunciou durante a conferência o **Contra Anniversary Collection**. A coletânea, que já está disponível para download, contém 10 jogos da franquia e um *ebook* contendo alguns detalhes sobre ela.

Além disso, um novo jogo da franquia recebeu data de lançamento. **Contra Rogue Corps** será um jogo de ação com elementos de tiro e uma visão isométrica. O jogo contará com campanha de um jogador e modo multijogador, no qual será possível jogar de forma local ou online, com até quatro jogadores. O lançamento está programado para o dia 24 de setembro deste ano.





DA NETFLIX PARA O SWITCH

The Dark Crystal: Age of Resistance Tactics é um novo RPG tático que promete expandir a história de uma série que está atualmente sendo desenvolvida pela Netflix. O jogo deve chegar ainda em algum momento de 2019 e parece ser uma grata surpresa para aqueles que gostam de RPGs táticos aos moldes de jogos como Disgaea, Final Fantasy Tactics ou Fire Emblem.





UM CONFRONTO ENTRE DOIS DRAGÕES RETORNA

Outro anúncio surpreendente foi **Panzer Dragoon**, um remake de um jogo lançado originalmente em 1995, no maior estilo *shoot 'em up*. A janela de lançamento do jogo está entre o segundo semestre de 2019 e o primeiro semestre de 2020.





EMPIRE OF SIN

Com visão isométrica e uma temática voltada para os mafiosos, **Empire of Sin** foi anunciado com trailer animador daquilo que parece ser um interessante jogo ao mesclar elementos de ação com uma visão ao estilo Diablo. O seu lançamento deve ocorrer em algum momento do primeiro semestre de 2020.






MENÇÕES HONROSAS

Houveram diversos jogos que apareceram no evento, mas que não revelaram muitas novidades, principalmente porque são jogos já anunciados ao longo do ano. Entre eles estão **Astral Chain** (30/08/19) e o seu animador vídeo mostrando a interação entre os humanos e os Legion; **Fire Emblem: Three Houses** (26/07/19) falando um pouco mais sobre o universo do jogo; **Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order** (19/07/19), que revelou novos personagens além de alguns conteúdos extras que poderão ser adquiridos através do *Expansion Pass*; e **Pokémon Sword/ Shield** (15/11/19) e sua apresentação tímida que acabou desagradando boa parte dos jogadores ao anunciar que apenas os Pokémon da nova região estarão disponíveis, sendo impossível transferir os Pokémon de outras regiões para o jogo.



Esses foram os principais anúncios da Nintendo ao longo da E3. Com certeza, o segundo semestre deste ano e o primeiro semestre de 2020 prometem muitas coisas boas para o console da Big N. 



por *Matheus Alexandre*

Revisão: *Diogo Mendes*
Diagramação: *Roberta Borssatti Giorgi*

As third parties na

E3



Além dos anúncios feitos pela Nintendo no E3 desse ano, houveram também muitos jogos anunciados por empresas third party, que são aquelas empresas terceirizadas que produzem jogos para o console da **Big N** apesar de não terem, oficialmente, nenhuma parceria com ela.

A primeira empresa third party a fazer suas revelações foi a EA, que apesar de não participar oficialmente do E3, conduz o EA Play, evento próprio da empresa que ocorre na véspera do evento principal. Para os fãs da Nintendo, entretanto, a EA Play trouxe apenas um único e decepcionante anúncio, que foi o lançamento do **Fifa 2020** para Nintendo Switch. Embora essa possa ser uma oportunidade interessante para os fãs de futebol, a edição do Nintendo Switch será a "Legacy Edition", inferior a dos outros consoles e sem todos os novos modos disponíveis na edição normal. Não haverá, por exemplo, o novo modo VOLTA, um modo de jogo voltado para o futebol de rua aos moldes do Fifa Street.



Microsoft


Felizmente, os anúncios feitos durante o evento principal foram mais animadores. A Microsoft abriu o evento no dia 8 de junho e anunciou **Minecraft Dungeons**, um novo jogo da desenvolvedora Mojang que mescla elementos do conhecidíssimo Minecraft e de RPG, no maior estilo Diablo. O lançamento de Minecraft Dungeons está programado para o Outono de 2020 no Brasil, o que significa um lançamento em algum momento do primeiro semestre do ano que vem.

Outro jogo interessante anunciado para o Switch durante a conferência foi **LEGO Star Wars: The Skywalker Saga**. A franquia já é bem conhecida no mundo dos jogos e é sempre um prato cheio para quem gosta de aventuras e puzzles no clima descontraído dos jogos LEGO, e o melhor de tudo é que o lançamento está previsto para algum momento de 2019.



Por fim, **Spiritfarer** é um jogo 2D de aventura com um interessante foco na narrativa e na exploração, onde você poderá criar laços e interagir com diversos personagens ao longo do caminho. O lançamento deve ocorrer em algum momento de 2020.



A conferência da Bethesda também teve alguns momentos empolgantes para o console da Big N. A empresa, conhecida por nomes como **The Elder Scrolls** e **Fallout**, anunciou duas sequências de jogos já consagrados para o Switch: **Wolfenstein: Youngblood** e **Doom Eternal**. Os dois são FPS rápidos, onde o jogador precisa atirar e correr caso queira permanecer vivo. Em Wolfenstein o destaque foi o modo cooperativo local, a boa e velha tela dividida (*split-screen*), que tem se tornado cada vez mais rara na indústria dos jogos. Essa vai ser uma boa oportunidade de rever a funcionalidade. Wolfenstein: Youngblood já tem a data de lançamento confirmada para 26 de julho de 2019.

BETHESDA
GAME STUDIOS



Já em **Doom**, a maior novidade ficou por conta do *Battlemode*, um novo modo de jogo em que dois jogadores, cada um com um demônio diferente, devem se unir para derrotar um *Doom slayer* controlado por um terceiro jogador. *Doom Eternal* tem o seu lançamento programado para 22 de novembro deste ano.



Além desses grandes anúncios, a Bethesda também revelou que o jogo mobile **The Elder Scrolls: Blades** será lançado para o Switch ainda este ano e o melhor de tudo é que o download será gratuito, além de um sistema de compartilhamento de *saves* com a versão para aparelhos móveis, o que permitirá que o jogador continue o progresso de onde parou em qualquer uma das versões. Ambientado no ambicioso

universo de *The Elder Scrolls*, o jogo é um *dungeon crawler* e é um dos poucos jogos de peso nesse estilo disponível para aparelhos móveis. A janela de lançamento do jogo para o Nintendo Switch é, em algum momento, entre setembro e dezembro deste ano.

Já no segundo dia do evento, quem foi a responsável por iniciar as conferências foi a Ubisoft, conhecida por jogos como *Splinter Cell*, *Ghost Recon* e *Assassin's Creed*. Em uma conferência animada, eles anunciaram o já consagrado jogo de dança **Just Dance 2020** para Nintendo Switch, Xbox One, PlayStation 4, Wii e Stadia. O lançamento está agendado para 5 de novembro de 2019.




UBISOFT



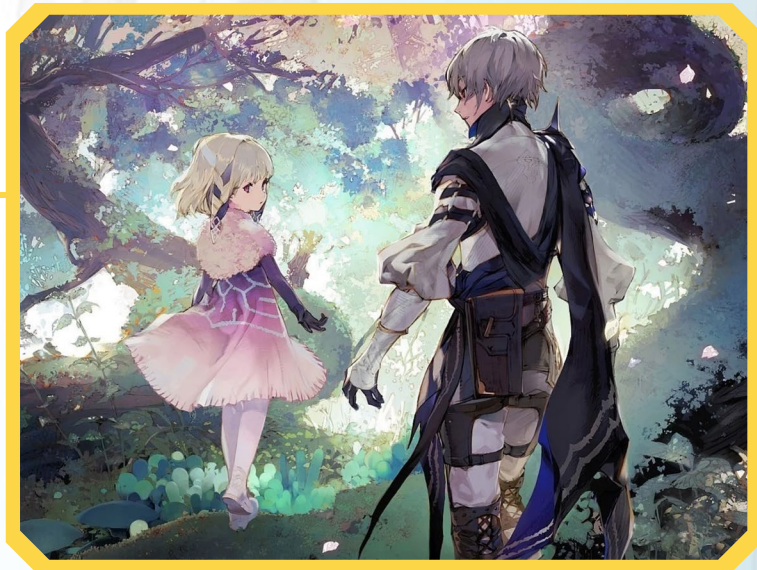
O outro anúncio da empresa ficou por conta dos mesmos desenvolvedores de Assassin's Creed Odyssey. **Gods & Monsters** é um jogo de aventura com um estilo cartunesco e uma história baseada na mitologia grega. Pelo trailer apresentado, o jogo se assemelha muito com outros jogos de aventura, como The Legend of Zelda. A data prevista para o lançamento de Gods & Monsters é dia 25 de fevereiro de 2020.

Por fim, Square Enix foi a última third party com uma grande conferência que se mostrou sendo uma das mais animadoras para os donos do Nintendo Switch. Entre as novidades disponíveis para o console estão versões remasterizadas de **The Last Remnant**, **Final Fantasy VIII** e **Final Fantasy: Crystal Chronicles**.



Além disso, a Square Enix anunciou alguns relançamentos menos conhecidos, **Romancing SaGa 3** é um RPG lançado originalmente no Japão em 1995. O jogo promete um enredo com muitas possibilidades, onde as suas escolhas importam. Essa versão, além de remasterizada, também conta com alguns conteúdos extras. Junto dele, **SaGa Scarlet Grace Ambitions** também foi anunciado. O jogo, lançado originalmente no Japão em 2016 sob o título de SaGa Scarlet Grace, tem como proposta trazer muita liberdade na hora de criar suas estratégias para derrotar os seus adversários. Os jogos virão para o Ocidente pela primeira vez e a data de lançamento ainda não foi anunciada.

Outro jogo interessantíssimo que teve sua data de lançamento divulgada durante a conferência da Square Enix foi **Oninaki**. O jogo está sendo produzido pela desenvolvedora Tokyo RPG Factory, conhecidos por Lost Sphear e I am Setsuna. O jogo possui um visual muito bonito e, junto da sua câmera aérea, promete muita diversão ao misturar elementos de ação e RPG. Para melhorar ainda mais, o lançamento de Oninaki está bem próximo, com a data programada para o dia 22 de agosto de 2019.



Além das grandes conferências, houveram outros anúncios relevantes. Durante o evento, por exemplo, a NIS America anunciou **Disgaea 4 Complete+**. O jogo, que se trata de um relançamento de um título de 2011, possui como marca registrada a sua história envolvente, porém cômica, que em muitos momentos não se leva a sério.

Além disso, diversas mecânicas diferentes nesse RPG tático fornecerão centenas de horas de jogo para aqueles que desejam o desafio de alcançar o level 9999. Além de todo o conteúdo original do título, essa versão virá também com todo o conteúdo adicional lançado até o momento. A janela de lançamento para o jogo é em algum momento entre setembro e dezembro de 2019.

Para quem prefere jogos de plataforma, o jogo **Standby** foi anunciado pela editora HypeTrain Digital. O jogo promete testar os seus reflexos com muita ação rápida e diversas mecânicas que serão usadas ao longo dos níveis, oferecendo uma experiência divertida e desafiadora.



Por fim, a XSEED anunciou **Rune Factory 4 Special**, com gráficos atualizados e conteúdos adicionais. Apesar de não haver data de lançamento, o estúdio divulgou que o lançamento ocorrerá ainda em 2019.



Esse ano foi, definitivamente, um ano de muitas novidades para o console da Nintendo, em especial para os fãs de RPG. Apesar disso, existem lançamentos para todos os gostos e agora é só escolher o seu favorito e aguardar. 🎮



por *Nicholas Wagner*

Revisão: *Luigi Santana*
Diagramação: *Diego Ilson*

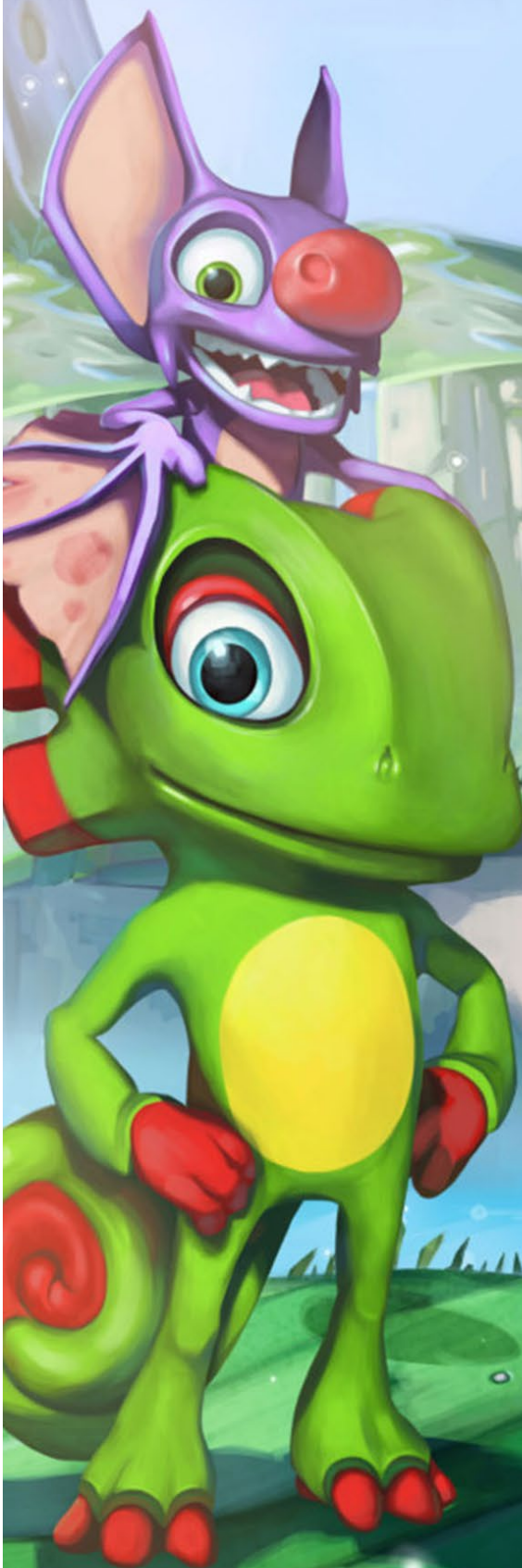
Nintendo®

Os destaques da cena independente na E3

E3 2019

Que a verdade seja dita: a E3 2019 trouxe uma enxurrada de anúncios interessantes para todas as plataformas, e não foi diferente com a Nintendo. Grandes títulos que estão por vir ainda neste ano tomaram os holofotes no Nintendo Direct. Porém, não menos importantes, vários títulos indie deram as caras e podem ter passado despercebidos por você, leitor. Neste texto, reunimos os destaques da cena de jogos independentes para o console híbrido da Nintendo, vindos de outras conferências ou, também, exibidos durante o terceiro dia da Treehouse, a qual focou somente nos indies. Desde o camaleão Yooka em uma nova aventura 2D até uma adaptação da série do Netflix, *The Dark Crystal*, confira os principais títulos abordados durante o evento.

Yooka-Laylee and the Impossible Lair



Há não muito tempo que **Yooka-Laylee** (Switch) foi lançado como um sucessor espiritual de **Banjo-Kazooie**. O time de desenvolvimento, formado por ex-funcionários da Rare, voltou com toda o seu conhecimento e habilidade na forma de uma produtora independente e entregou ao público uma experiência memorável aos fãs do título de Nintendo 64. Agora, porém, pode-se dizer que iniciaram uma nova fase de experimentação com sua nova IP, pois **Yooka-Laylee and the Impossible Lair** será seu novo jogo do gênero plataforma 2D.

Para quem está atento às datas, o título não foi necessariamente anunciado na E3, mas sim uma semana antes. Mesmo assim, poucas informações tinham sido reveladas até então e, na transmissão da Treehouse, foi possível conhecer o jogo e algumas informações frescas dos desenvolvedores.

Em resumo, o grande vilão da série está de volta causando problemas. Para evitar que qualquer um o atrapalhe, alojou-se em um “covil” pronto para destruir qualquer um que tentar invadi-lo — o chamado “Impossible Lair”. O jogador pode tentar vencer esse nível desde o início do jogo, mas certamente terá que adquirir habilidades ao longo dos outros níveis para que possa conseguir tal feito.

Além dos detalhes e vídeos de gameplay, os desenvolvedores confirmaram que o novo Yooka-Laylee sairá ainda neste ano para várias plataformas, incluindo o Switch. É uma novidade muito bem-vinda e certamente trará ainda mais qualidade para a franquia.

Spiritfarer

Spiritfarer™

A próxima novidade não veio em nenhuma transmissão da Nintendo, mas sim na conferência da Microsoft. Em **Spiritfarer**, você será Stella, dona de um barco preparado para conduzir os espíritos em sua jornada antes de deixarem o mundo. Muito além disso, o jogo proporcionará momentos de exploração, coleta de recursos e a construção do próprio barco.

Com seu estilo de arte único e ambientação parecida com plataforma 2D, o jogo independente da Thunder Lotus Games promete uma aventura memorável ao nos ensinar como lidar com despedidas. Ele descreve-se, também, como uma aventura de infinitas horas de gerenciamento e construção do barco. Será esse um novo tipo de Stardew Valley?

Com poucas informações reveladas, Spiritfarer chegará em 2020 também para o Nintendo Switch e deixou todos nós muito curiosos pelo que está por vir, pois parece de alta qualidade e extremo carinho na criação.

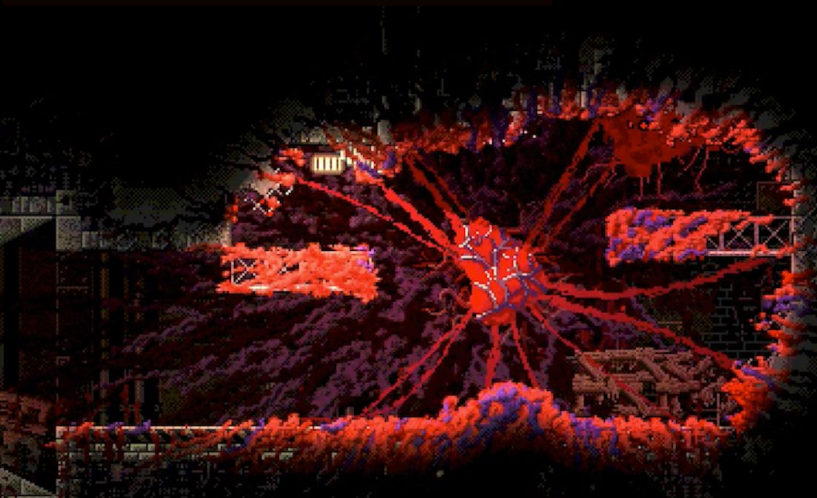


Carrion

Todos já sabemos que quem não economiza em jogos independentes é a Devolver Digital. Em sua transmissão nada sangrenta e totalmente fiel ao protocolo, a publicadora anunciou o seu novo jogo do gênero de “terror invertido” também para o Nintendo Switch.

Não por acaso é chamado de “invertido”, pois nele você incorpora um monstro escapando do laboratório onde estava aprisionado, consumindo todos os humanos que vê pela frente e lutando contra todo tipo de segurança que possa tentar detê-lo.

Novamente, esse é mais um jogo de plataforma 2D, dessa vez em estilo gráfico 16-bit que mostra muita qualidade e inovação no estilo da jogabilidade. Deixou-nos ansiosos por seu lançamento em 2020.



Cadence of Hyrule

Quanto a Cadence of Hyrule: Crypt of the Necrodancer feat. The Legend of Zelda, nenhuma novidade bombástica foi revelada, mas muita expectativa envolvida. Anunciado em um Nindies Showcase em março, o título ainda não possuía data de lançamento, mas já era sabido que seria lançado até este mês de junho. Além de receber a data oficial para a mesma semana da conferência — dia 13 de junho —, o jogo recebeu um trailer e vídeos de gameplay que aqueceram o coração dos fãs da franquia.

Como uma mistura do roguelike rítmico Crypt of the Necrodancer com o universo fantástico de The Legend of Zelda, surge esse lançamento que sai completamente do padrão da franquia da Big N. Mantêm-se, do título original, a geração aleatória de dungeons e a movimentação pelo mapa dentro dos compassos da música. As novidades ficam por conta dos novos personagens jogáveis que se juntam à protagonista Cadence: Link e Zelda.



Hollow Knight: Silksong

Este é mais um jogo já anunciado em fevereiro, mas que recebeu um de seus primeiros vídeos de gameplay durante a transmissão da Treehouse. A sequência de **Hollow Knight**, nomeada **Hollow Knight: Silksong**, será uma aventura que você joga como Hornet, a rival do protagonista no jogo original. Será possível explorar um novo reino com muitos inimigos inéditos em ambientes visualmente muito atraentes, a marca registrada da franquia.

À primeira vista, cada novo local que aparece já impressiona por seus belos visuais e diferenças em relação ao primeiro jogo, um sucesso entre os *gamers*. Por isso, todos esperam que seja de altíssima qualidade a nova criação da desenvolvedora independente Team Cherry.

O mais curioso é que esse lançamento, marcado para 2019, era apenas um DLC do jogo original. Porém, segundo os próprios desenvolvedores, seu escopo foi se expandindo tanto que decidiram fazer um título completamente novo.




The Dark Crystal: Age of Resistance Tactics

Direto da plataforma de streaming Netflix chega a novidade que poucos esperavam. Baseado na série *The Dark Crystal: Age of Resistance* que, por sua vez, baseia-se no filme de 1982 *The Dark Crystal*, o jogo é do gênero de estratégia por turnos. Uma das franquias que mais se parece com esse jogo e pode definir seu estilo é *Fire Emblem*.

Basicamente, antes de entrar em combate, o jogador deve personalizar o equipamento, habilidades e papéis de cada um dos personagens que irão na jornada, coordenando suas ações conforme os inimigos avançam. No total, são mais de 80 capítulos de conteúdo para serem completados e novos personagens, nunca antes vistos na série ou no filme.

E não foi só isso...

Além de todos os destaques, é válido mencionar alguns jogos de produtoras independentes que fizeram suas aparições para o console híbrido da Nintendo e podem agradar aos fãs. **Sakuna: Of Rice and Ruin** é o novo jogo da desenvolvedora japonesa Edelweiss que conta a história da deusa da colheita, também chamada Sakuna, banida para uma ilha perigosa. Outra novidade foi **RAD**, da Double Fine Productions, que se passa em um mundo duplamente devastado pelo apocalipse. Será o objetivo do jogador aventurar-se no Fallow em busca da cura para a destruição em *dungeons* geradas aleatoriamente.

Foram muitos outros títulos anunciados e buscamos reunir os de maior destaque aqui na Revista Nintendo Blast. Mas, sem deixar de lado qualquer anúncio, todas as novidades desta E3 são muito bem-vindas no Nintendo Switch e, com toda a certeza, fecharam com chave de ouro esse evento tão marcante para a história da Big N. 



por Raphael Barbosa

Revisão: André Carvalho
Diagramação: Leandro Alves



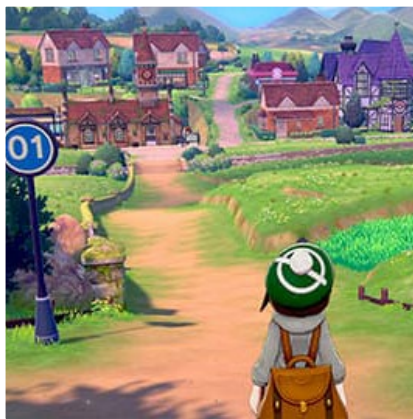
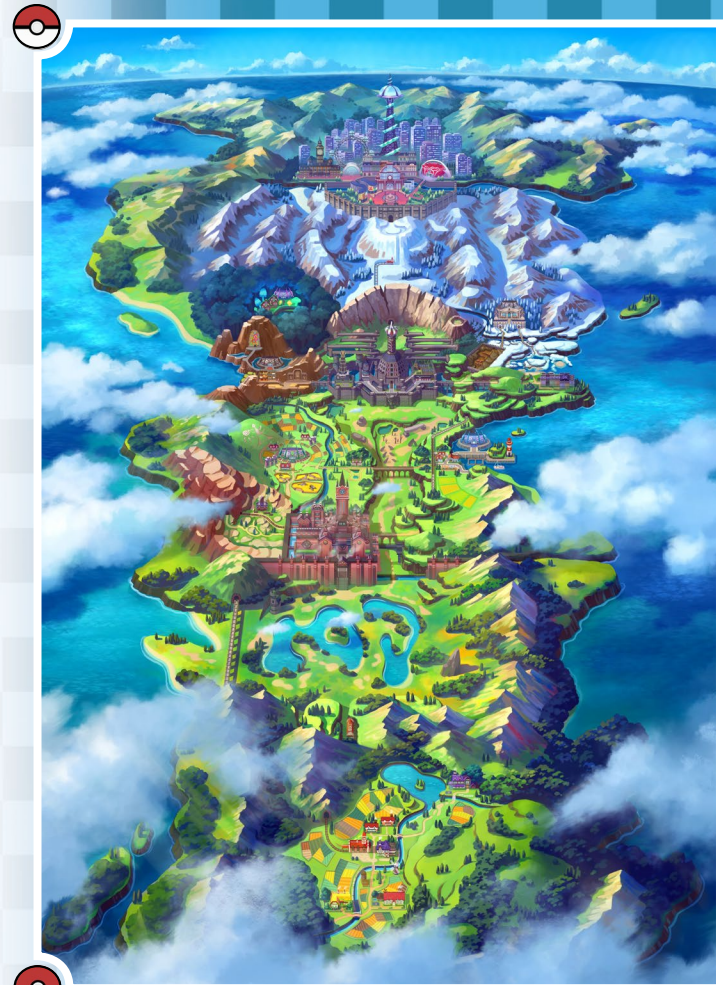
Confira tudo que sabemos sobre os novos jogos Sword & Shield

Sword & Shield com certeza estão na boca do povo. De grandes expectativas a enormes polêmicas, os novos títulos dos monstros de bolso agitaram a comunidade de fãs da franquia. Nessa edição da Nintendo Blast nós trazemos um apanhado de tudo que se sabe até o momento sobre os novos jogos.

Galar

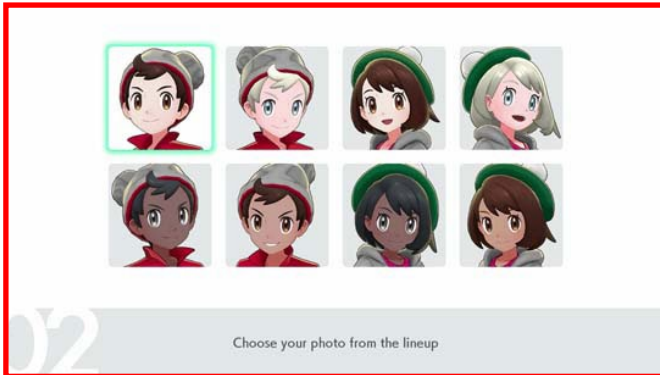
Nossa próxima jornada será pela região de Galar. Nela, pessoas e Pokémon vivem e trabalham juntos em perfeita harmonia. Como sempre, o mapa da região será marcado por tudo quanto é tipo de terreno, de planícies verdejantes a montanhas nevadas.

Em Galar, a principal forma de entretenimento são as batalhas Pokémon. Cada ginásio da região possui um grande estádio onde diversos torcedores fervorosos se reúnem para assistir aos desafios aos líderes. Além disso, tudo é transmitido ao vivo pela TV para toda a região.



Personagens

Pouco se sabe sobre o protagonista, mas a customização de roupas e cor de pele já estão confirmadas. Nosso treinador encontrará diversas figuras marcantes pela sua aventura e já sabemos um bocado sobre alguns deles:



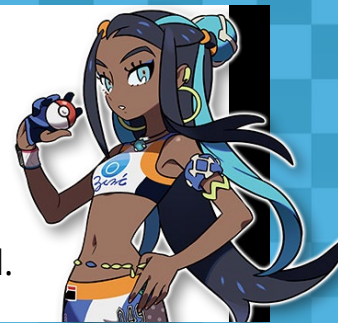
Professora Magnolia
- A grande especialista Pokémon da região de Galar. Sua pesquisa gira em torno do fenômeno Dynamax.

Sonia - Neta da Professora Magnolia, antiga rival do Campeão de Galar e pesquisadora Pokémon. Trabalha como assistente para sua avó.



Milo - Líder do ginásio do tipo Planta. Seu estilo de batalha é baseado em aproveitar o momento e se divertir durante o combate.

Nessa - Líder do ginásio do tipo Água. Sua personalidade calma e serena esconde um espírito competitivo e determinação inabalável.



Hop - Irmão mais novo do Campeão de Galar e seu vizinho. Será um dos seus rivais no jogo e vocês começarão sua jornada no mesmo dia.

Leon - O tão falado Campeão da região de Galar. Extremamente popular, ele nunca foi derrotado em uma batalha Pokémon oficial.



Pokémon Iniciais

De forma tímida, algumas novidades sobre os três monstros iniciais foram divulgadas no site oficial da franquia.

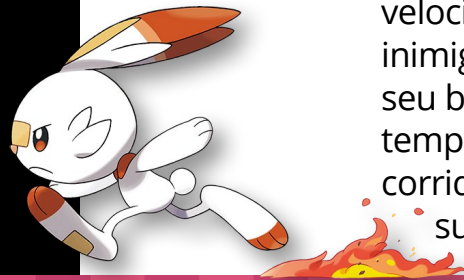


Grookey (Planta) - O

macaquinho carrega uma vareta, antes um simples galho da floresta, que passa a ter propriedades especiais após ser exposto à energia de Grookey. Flores e plantas murchas recuperam o seu vigor quando ele as toca com essa vareta.



Scorbunny (Fogo) - O coelhinho é capaz de correr e pular em alta velocidade para confundir seus inimigos. Se conseguir aumentar seu batimento cardíaco e sua temperatura corporal com essas corridas, o verdadeiro potencial de sua energia de fogo será liberado.



Sobble (Água) - Bem tímido, o lagartinho é capaz de se camuflar na água e, caso se sinta acuado, irá produzir um tipo de suor para desaparecer no ambiente. Suas lágrimas são um mecanismo de defesa capaz de fazer os outros chorarem. Dizem ser mais potentes do que 100 cebolas.



Novos Pokémon

Alguns novos monstrinhos foram revelados e seus designs estão muito agradáveis.



Gossifleur (Planta) - Essa simpática plantinha prefere locais com água e ar puros. Seu pólen possui propriedades curativas e já foi muito usado em Galar para fazer chás no tratamento de crianças doentes. É capaz de viajar longas distâncias carregada pelo vento.



Eldegoss (Planta) - Evolução de Gossifleur, possui uma proteção bem fofa de algodão em sua cabeça. As sementes nessa proteção são muito nutritivas e benéficas para pessoas e Pokémon. Elas se espalham ao vento, tornando o solo de Galar muito rico em nutrientes.



Wooloo (Normal) - Essa carismática ovelhinha possui uma lã muito apreciada na região como matéria-prima para roupas e tapetes. Ela vive em rebanhos, onde imitam o líder do grupo ou seu treinador. Não gosta de conflito e caso precise fugir, ela simplesmente rola para longe.



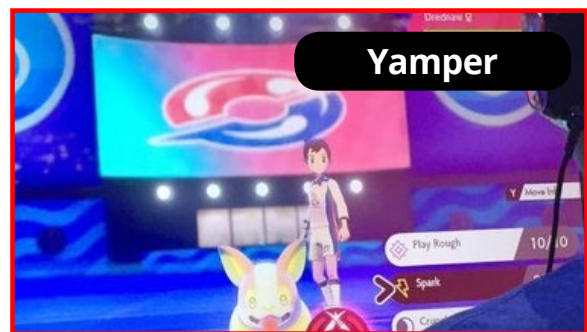
Corviknight (Voador/Aço) - Esse imponente Pokémon é o mais forte dos voadores de Galar. É comum vê-lo planando pelos céus da região. Devido às suas habilidades de vôo e grande inteligência, muitos trabalham na Galar Taxi, transportando pessoas de cidade em cidade.



Drednaw (Água/Pedra) - Sua mordida atravessa rochas ou metal. Apesar de seu casco pesado, ele é forte o suficiente para se mover rapidamente. É necessária muita experiência para conseguir treinar um desses. Muitos treinadores desistem e o soltam de volta na natureza.



Yamper (Elétrico) - Um dos monstrinhos inéditos presentes na demo da E3, ao lado de Impidimp. Ainda sem detalhes nos veículos oficiais da franquia.



Impidimp (Noturno / Fada) - Um dos monstrinhos inéditos presentes na demo da E3, ao lado de Yamper. Também sem detalhes nos veículos oficiais da franquia.



Lendários

Como não poderia deixar de ser, os lendários de capa foram revelados. Zacian e Zamazenta são os novos Pokémon que ilustrarão as versões Sword & Shield respectivamente. Seus tipos ainda não foram revelados. Especula-se que são baseados nos lobos da mitologia nórdica.

Skoll persegue o Sol durante o dia, enquanto Hati persegue a Lua durante a noite. Ambos são filhos de Fenrir, um grande lobo monstruoso, filho de Loki e que está predestinado a matar Odin durante o Ragnarok, o fim do mundo.



Zacian - Provável representante de Skoll, sua lâmina brilhante pode cortar através de qualquer coisa. Seus ataques são tão graciosos que são capazes de encantar até mesmo seus oponentes.



Zamazenta - Provável representante de Hati, seu escudo brilhante é capaz de repelir qualquer ataque. Seus movimentos majestosos subjulgam qualquer oponente que ousar enfrentá-lo



Dynamax

Este é um fenômeno único na região de Galar. Em determinados locais do jogo, os Pokémon podem se tornar gigantes, aumentando significativamente os seus poderes. Em compensação essa transformação dura apenas três turnos. As batalhas de ginásio do game serão em torno dessa nova mecânica.

Para ativar o Dynamax o treinador precisa possuir um item chamado **Dynamax Band**, uma pulseira especial usada para a pesquisa do fenômeno. Quando um Pokémon passa por essa transformação seus ataques também mudam para os chamados Max Moves, que variam de acordo com o tipo dos movimentos conhecido pelo monstrinho antes da transformação.



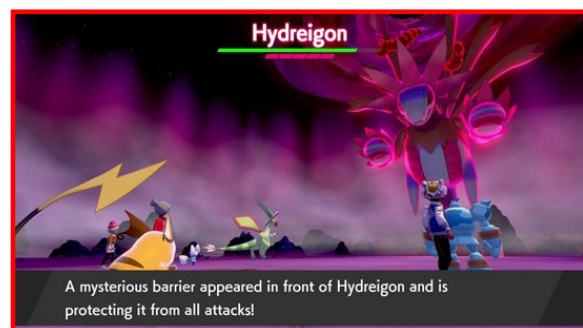
Dynamax Band



Max Raid Battles

Obviamente inspiradas nas reides de Pokémon GO, as Max Raid Battles são um modo multiplayer onde quatro treinadores lutam lado a lado contra um Pokémon em sua forma Dynamax. Este monstrinho permanece gigante por todo o combate, além de possuir outros poderes para ajudá-lo.

É possível encarar as Max Raid Battles em modo multiplayer local ou online e uma boa cooperação será extremamente importante, pois somente um dos treinadores poderá utilizar o Dynamax em seu próprio Pokémon. Esses desafios podem ser encontrados na Wild Area e os monstrinhos descobertos variam de acordo com o clima e local.



A mysterious barrier appeared in front of Hydreigon and is protecting it from all attacks!

Wild Area

Uma vasta área de vida selvagem conecta diferentes cidades de Galar. Esse é o local com a maior variedade de espécies Pokémon em toda a região. Nesse trecho do mapa o jogador terá total controle sobre a câmera e poderá explorar de uma forma muito similar a games de mundo aberto.

A Wild Area contém lagos, desertos, planícies e outras localidades. Os monstros encontrados variam de acordo com o terreno e o clima. Então, a cada vez que visitá-la, o treinador poderá descobrir algo novo.



Poké Ball Plus

O acessório lançado junto com Let's Go, Pikachu! e Let's Go, Eevee! será compatível com os novos games. Com ele você poderá levar um Pokémon do jogo para passear com você na rua e resgatar o Mew que vem de brinde, a menos que você já o tenha feito em algum outro jogo ou save. Vale notar que a Poké Ball Plus não servirá como controle nos novos games.



Rotom Phone

Por fim, uma novidade muito interessante, mas que também ficou reservada apenas para o site oficial. O Rotom Phone é a nova encarnação da Rotom Dex, vista em Alola. A Pokédex agora será uma das funcionalidades disponíveis no seu smartphone.

Além disso, o Rotom que vive dentro do aparelho poderá ajudar o treinador a dar um *upgrade* em diferentes eletrônicos. Alguns exemplos foram um *boost* de velocidade na sua bike e a possibilidade de andar com ela sobre a água.



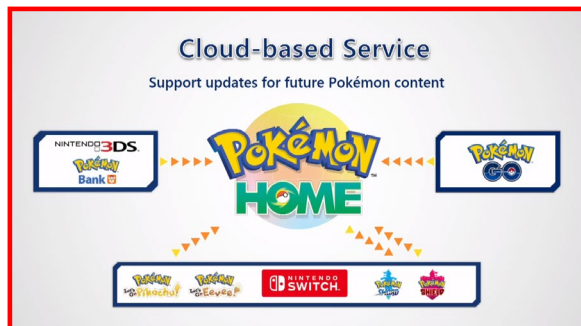
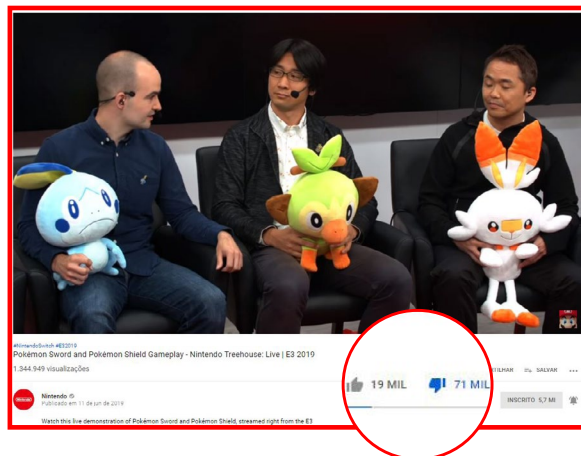
National Dex, a novidade que ninguém queria

Chegamos na ovelha negra de todas as novidades de Sword e Shield. Depois de tantas funções divertidas, novos Pokémon e personagens simpáticos, uma notícia em particular está fazendo muitos jogadores perderem totalmente o ânimo com os próximos títulos.

Quebrando uma tradição da franquia que vem desde a transição do GBA, desta vez não será possível transferir os seus Pokémon antigos para Galar a menos que eles já apareçam na Regional Dex da região. Isso significa que somente uma parte dos 809 monstros existentes até agora foram adicionados ao código do jogo.

A Game Freak se justifica dizendo que estava ficando cada vez mais difícil modelar e programar tantas criaturas e por isso foi necessário realizar uma seleção de quais estariam presentes em Sword e Shield.

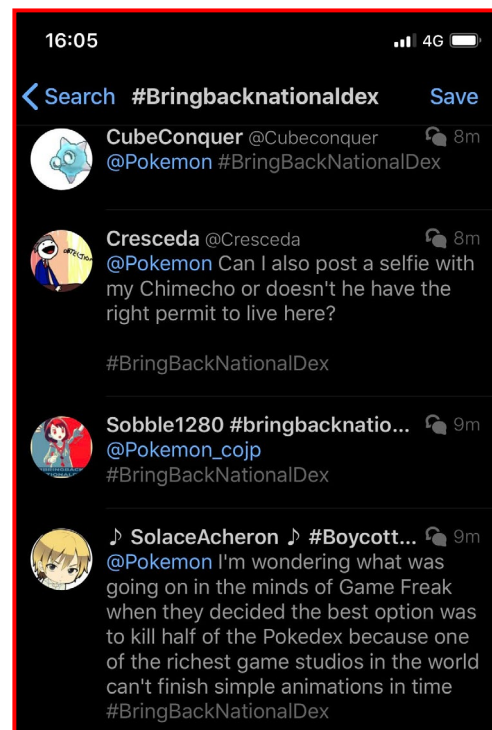
A empresa afirma que não deseja que os jogadores sintam que seus Pokémon antigos se tornaram inúteis, garante que todos os monstros poderão ser transferidos para o Pokémon HOME e que o serviço será muito mais do que apenas um depósito online.



Apesar das explicações, a internet está revoltada com a decisão da companhia, o que gerou a hashtag **#BringBackNationalDex**. Mesmo os fãs japoneses, cuja cultura é mais recatada e introvertida, estão manifestando fervorosamente o seu desgosto pela decisão da empresa.

Como a fanbase japonesa é a mais influente nas decisões acerca de Pokémon, ainda há esperanças para que a Game Freak decida consertar a situação com uma solução que agrade aos fãs, mesmo que através de um *DLC* tardio.

Se não contarmos com a National Dex, todas as demais novidades deixam uma coisa certa: Sword e Shield parecem ter tudo para serem excelentes jogos da franquia Pokémon, apesar das polêmicas que os cercam. Porém os treinadores terão que ser pacientes, pois o game será lançado somente no dia 15 de novembro. 🎮



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

Revista GameBlast 50

Em sua quinquagésima edição, a Revista GameBlast traz pra você tudo que rolou na E3 2019...



Teremos também uma prévia do Samurai Shodown, Recomendação de jogos, um especial sobre os 35 anos do TETRIS e muito mais...

Baixe já a sua!



NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista