

NINTENDO BLAST

www.nintendo.com.br

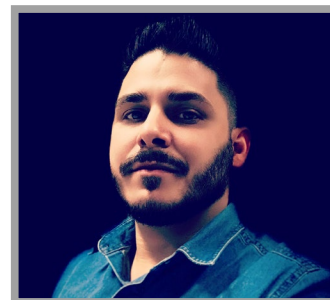
#116
JUL
2019



FIRE EMBLEM™ THREE HOUSES

Prepare yourself

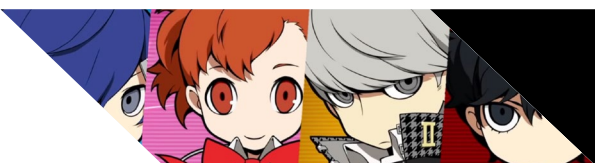
Toda obra relevante acaba passando por evoluções, sejam elas no seu significado, na sua aparência ou até mesmo na sua importância. A **Intelligent Systems** percebeu que este é o momento perfeito para trazer a evolução a sua franquia de RPG tático unindo forças à **Koei Tecmo** para trazer o melhor **Fire Emblem**, apostando em novidades muito bem posicionadas. Dito isto, esta edição traz uma prévia com tudo o que sabemos até o momento de **Fire Emblem: Three Houses**, um Top 10 com **as melhores unidades até FE:Fates**, a **evolução da franquia** desde o **NES** e muito mais! Boa leitura. - **Leandro Alves**




PRÉVIA
Fire Emblem:
Three Houses (Switch) **04**




ANÁLISE
Super Mario
Maker 2 (Switch) **16**



ANÁLISE
Persona Q2: New
Cinema Labyrinth (3DS) **26**



TOP 10
As 10 melhores
unidades de FireEmblem **36**



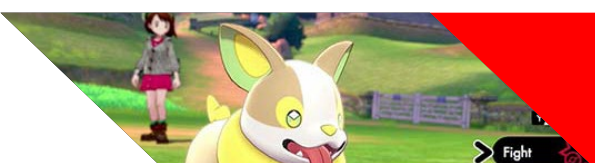
EDIÇÕES ESPECIAIS
Edições especiais
(jogos) valem a pena? **48**



BREATH OF THE WILD 2
Sequência de Breath of the Wild:
As teorias e desejos dos fãs **55**



FIRE EMBLEM
E sua evolução **66**



POKÉMON BLAST
Exclusivos das versões de
Pokémon Sword/Shield **76**

NINTENDO BLAST

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

DIRETOR EDITORIAL
Leandro Alves

DIRETOR DE PAUTAS
Flávio Priori
Francisco Camilo
Giba Hoffman
Marcelo Vieira
Vinícius Veloso

DIRETOR DE REVISÃO
Pedro Franco

DIRETOR DE ARTE
Leandro Alves

DIRETOR DE DIAGRAMAÇÃO
Lucas Gallego

REDAÇÃO
Farley Santos
Gustavo Noleto
João Pedro Boaventura
Lucian Helan
Renan Rossi
Vinícius Rutes Henning
Victor Carozzi

REVISÃO
André Luís C. De Carvalho
Diogo Mendes
João Pedro Boaventura
Luigi Santana
Vinícius Fernandes
Vinícius Veloso
Vladimir Machado

DIAGRAMAÇÃO
Daniel Andrade
Gabriel Felix
João Pedro Souza
Leandro Alves
Lucas Gallego
Roberta Borssatti Giorgi
Yury Trindade

ILUSTRAÇÃO
Nivaldo Wesley

CAPA
Leandro Alves

HQ Blast

"Pokémon (Mobile)" por [Nivaldo Wesley](#)



FAÇA SUA ASSINATURA
GRÁTIS
DA REVISTA
NINTENDO BLAST!

ASSINAR!

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



por Renan Rossi

Revisão: João Pedro Boaventura
Diagramação: Leandro Alves

Switch



*FIRE EMBLEM*TM *THREE HOUSES*

leva a arte da guerra ao Switch

Aguardado com muita empolgação pelos fãs de RPGs táticos, a chegada de uma iteração principal da série **Fire Emblem** ao Switch está carregada de transformações. Décimo sexto título da franquia, **Fire Emblem: Three Houses** marca um passo evolutivo na já conhecida fórmula de jogabilidade, alcançando novos horizontes sem deixar para trás a essência dos antecessores. Anunciado em janeiro de 2017, o game, mais de dois anos depois, enfim chegará ao público, com data marcada para o próximo dia 26 de julho de 2019.

Longa espera

Desde o anúncio de 2017, quando ainda não possuía sequer um título oficial, a expectativa girava em torno de um possível lançamento para 2018. Na E3 daquele ano, houve a revelação do primeiro vídeo com um *gameplay* que já mostrava aspectos interessantes, como a exploração livre nos momentos fora de combate (uma

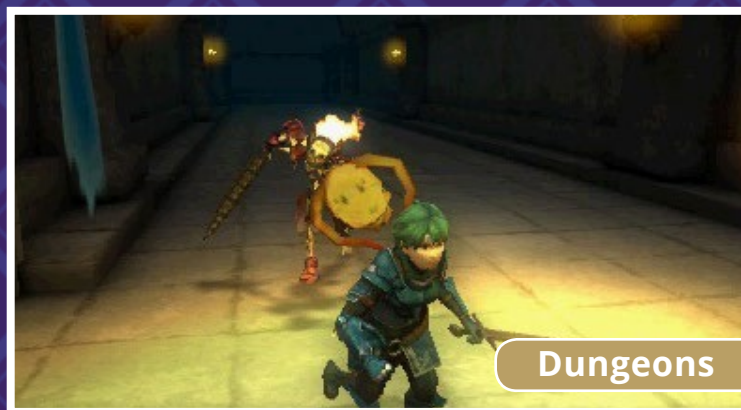
evolução dos modos *My Castle* e a exploração de *dungeons* presentes em **Fire Emblem: Fates** e **Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia**, respectivamente lançados em 2015 e 2017 para 3DS) e o retorno dos personagens totalmente modelados em 3D, visual trabalhado pela última vez em **Fire Emblem: Radiant Dawn** (Wii, 2007).

No entanto, a janela de lançamento foi adiada para a primavera americana de 2019. Já em fevereiro deste ano, outra Nintendo Direct trouxe mais informações do game e confirmou uma nova data com mais um pouco de atraso, para 26 de julho. Além das questões de desenvolvimento, o adiamento pode ter ocorrido também por tratar-se do primeiro título da série que chegará ao mercado em escala global e por ser o segundo game da saga a utilizar atuação de vozes em todos os diálogos, dentro e fora das *cutscenes*. Ainda será possível optar pela dublagem em inglês ou japonês.

As revelações de fevereiro, juntamente com as novidades da E3 2019, sobretudo na transmissão *Treehouse* da Nintendo, deram uma dimensão mais precisa da experiência em RPGs táticos que o novo game oferecerá aos jogadores.



My Castle



Dungeons



Fire Emblem: Radiant Dawn (Wii)

Mais do que três reinos

Fire Emblem: Three Houses não se trata apenas de um RPG de estratégia. A essência da franquia abrange uma experiência extremamente rica em elementos narrativos e na maneira como acontece a interação entre os personagens. Parte fundamental do universo do game, são as relações humanas que definem os rumos e consequências que o jogador verá na tela. Os três reinos que edificam a história nos mostram os efeitos da guerra sobre os mais fortes laços fraternos corroídos pela ação do tempo, tornando grandes amigos de infância em completos desconhecidos no *front* de batalha.



Essa dualidade de pontos de vista é o elemento substancial para entender cada perspectiva e alimentar o fator replay. Em Three Houses, conhecemos a história dos três grandes reinos que habitam o continente de Fódlan: o Império Andrastian, a Aliança de Leicester e o Reino Sagrado de Faerghus. Suas histórias carregam aspectos culturais e comportamentais que motivam a forma de governo de cada território.



Dos games para os livros, não deixa de ser uma alusão ao Romance dos Três Reinos, obra clássica da literatura chinesa que abrange o período entre as dinastias Han e Sui, quando o país dividiu-se em três estados feudais independentes (Wei, Shu e Wu) entre 206 a.C. e 220 d.C. A história contada em 800 mil palavras retrata os esforços, intrigas, conflitos pessoais e batalhas militares repletas de elementos dramáticos que a colocam no mesmo grau de importância de Shakespeare para a literatura inglesa.



Não bastasse a referência literária, a coincidência também habita a parceria entre Intelligent Systems e Koei Tecmo na produção de Three Houses. Ambas trabalharam em Fire Emblem Warriors, mas agora a união tem um gosto mais especial. Ainda na década de 1980, a Koei iniciava sua caminhada no mercado de games com jogos baseados em retratações de períodos históricos, lançando em 1985 o título Romance of the Three Kingdoms, RPG tático baseado em turnos. Mais uma surpresa do destino oferecida pelo mundo dos games.



Vida de professor

O foco nas relações e intrigas entre os três reinos é a engrenagem que move o enredo do novo Fire Emblem. Para que a mecânica funcionasse de forma mais imersiva, os desenvolvedores dividiram o desenrolar da trama em duas linhas temporais: uma inicial abrangendo tempos de relativa paz, e outra, cinco anos mais tarde, quando os territórios encontram-se em guerra.

A primeira linha concentra a maior parte das novidades implementadas no título, oferecendo aos jogadores a possibilidade de vivenciar a relação entre os personagens principais e secundários, podendo inclusive interferir na forma como isso acontece, tanto para efeitos de história como de jogabilidade, que terão suas consequências no momento da grande batalha.

No centro do continente de Fódlan, existe o enorme Monastério de Garreg Mach, localidade de posição neutra que reúne habitantes dos três reinos para missões envolvendo a Igreja de Seiros, expoente da influência religiosa do game. O monastério também acolhe estudantes que se matriculam na Academia de Oficiais com o intuito de tornarem-se representantes militares de seus territórios.

É nesse contexto que o jogador assume o papel de Byleth, o professor (ou professora) que será o protagonista da história. Ex-integrante de um grupo de mercenários liderados pelo seu pai, Jeralt, Byleth é chamado para oferecer tutoria no monastério após um misterioso incidente que revela poderes ocultos adormecidos no personagem, além da misteriosa Sothis, uma garota de cabelos esverdeados que apenas ele(a) consegue enxergar.



Jeralt

Sothis



Byleth

Paralelo ao passado de Byleth, Three Houses concentra boa parte das mecânicas de jogo na relação entre professor e alunos. No início do game, é preciso escolher uma das três casas que representam os reinos de Fódlan: Black Eagles, liderada pela jovem Edelgard; Blue Lions, cujo expoente é Dimitri; e Golden Deer, cujo aluno notável é o personagem Claude. Considerados prodígios em ascensão, eles serão os capitães dos exércitos de cada reino na guerra futura. Ao decidir em qual casa lecionar, o jogador também terá sacramentado seu lado no conflito.



Lições dentro e fora da sala de aula

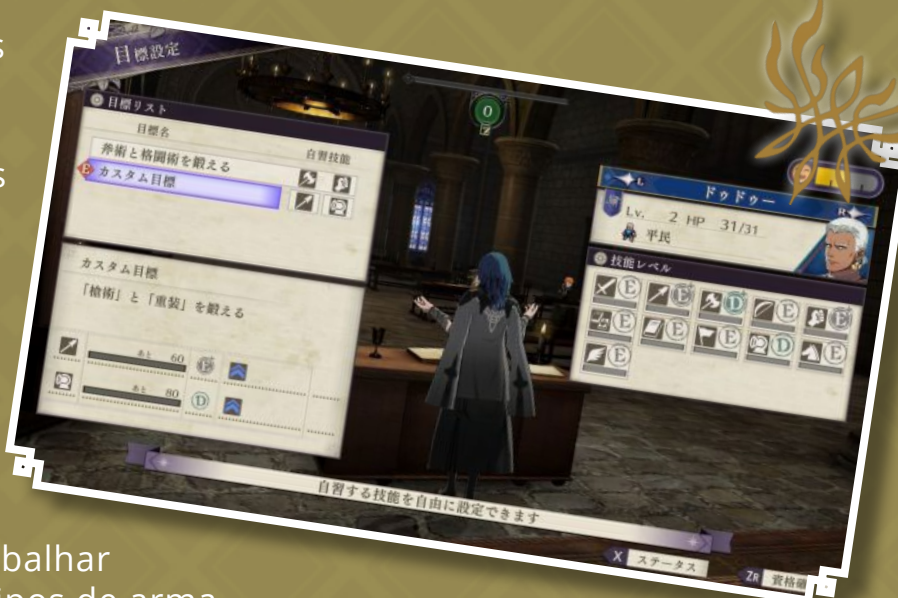
Durante as aulas, o jogador poderá ensinar técnicas de combate e demais habilidades que, aos poucos, definirão o grau de evolução dos alunos e quais classes cada um ocupará no exército. O modo como eles ganharão experiência será influenciado pelos níveis de aprendizagem e a quantidade de vezes em que utilizarem determinados ataques ou armas no campo de batalha. Ao portar a espada em combate, por exemplo, o aluno eventualmente se tornará um espadachim, e assim por diante.

Como este arco temporal é limitado num período de cinco anos, foi adicionado um calendário no qual o jogador poderá definir o dia a dia de eventos dos quais participará. Não basta apenas ensinar os alunos na sala de aula, mas também frequentar reuniões entre eles ou até mesmo interações específicas para encorajá-los. Certas atividades ocorrem apenas

em dias e horários determinados e, para controlar a administração do tempo, haverá um limite no número de interações diárias.



Testes também serão aplicados durante as transições de classes após os personagens atingirem determinados níveis e testarem suas aptidões. Caso algum deles não consiga passar no exame, Byleth pode estimulá-los a manter o foco ou orientá-los para que optem por outras classes. O título não limita a quantidade de classes que cada personagem poderá ocupar, o que abre um enorme leque de possibilidades para trabalhar a experiência de uso de vários tipos de arma.



Entre as opções disponíveis, temos as iniciais *commoner* e *noble*, passando por *myrmidon*, *soldier*, *fighter*, *monk*, *lord*, *mercenary*, *thief*, *armored knight*, *cavalier*, *brigand*, *archer*, *brawler*, *mage*, *dark mage*, *priest* e *pegasus knight*. O destaque fica por conta da inédita opção *brawl*, com classes que utilizarão punhos ou garras para combate corpo a corpo.



Observação e estratégia

O clássico campo de batalha com visão superior estará presente em *Three Houses*, mas também será possível aproximar a câmera dos personagens, o que permitirá observá-los junto aos batalhões. O efeito não é meramente visual. Certas técnicas de combate utilizarão ataques conjuntos com os demais soldados. De acordo com o nível do personagem e de sua arma, eles ainda ganharão pontos de

experiência pela liderança de esquadrões. Introduzida em *Echoes*, as *weapon arts* retornam, possibilitando a aprendizagem de ataques especiais conforme o nível de uso dos equipamentos. Contudo, a durabilidade das armas terá consequências. Ao perderem eficácia e quebrarem, elas ainda poderão ser utilizadas em combate, porém com efeitos reduzidos.



Outro ponto que requer atenção é a personalização de habilidades. Cada soldado possuirá sua própria árvore de atributos, uns alcançando mais pontos do que outros em aspectos como força, inteligência, agilidade, etc. Caberá ao jogador-professor orientá-los para as classes que melhor aproveitarem essas características.

Embora não interfiram de modo profundo no enredo principal, os capítulos paralelos serão uma boa opção para conhecer melhor os personagens do jogo e conseguir recompensas exclusivas. Inclusive um mini-game de pesca foi adicionado. *Three Houses* ainda terá suporte a opções de romance que poderão ocorrer após o avanço dos cinco anos iniciais da história.

Extras

Assim como ocorreu em títulos passados, a Nintendo confirmou o lançamento de conteúdos adicionais (DLC) para Three Houses. O Expansion Pass poderá ser adquirido de forma separada a US\$ 25 ou em um bundle contendo o jogo principal, pelo valor de US\$ 84,98.

O pacote adicionará quatro conjuntos: a Onda 1, com roupas especiais para o protagonista já no dia do lançamento, a Onda 2, com novos mapas e itens de suporte, prevista para 31 de outubro, a Onda 3, com quests adicionais e opções de vestuário, em 31 de dezembro, e a Onda 4, que acrescentará novo conteúdo de história, mais personagens e localidades, mas prevista só para 30 de abril de 2020. Duas atualizações gratuitas também serão lançadas durante o período.




Uma função, chamada Amiibo Gazebo, permitirá o uso dos bonecos colecionáveis da Nintendo, porém ainda sem explicações de como ou quais poderão ser utilizados no jogo. Ao adquirir a mídia física ou digital, os fãs também terão acesso ao avatar do protagonista de Three Houses, Byleth, para a versão mobile Fire Emblem Heroes (2017), bastando registrar o game de Switch na mesma Conta Nintendo vinculada ao título de smartphone.



Retorno grandioso

Desde *Radiant Dawn*, lançado há 12 anos, a franquia principal não aparecia nos consoles de mesa da Nintendo, focando-se unicamente nos aparelhos portáteis, o que pode ter afastado uma parcela do público que agora terá novamente a chance de aproveitar a experiência do tradicional RPG na tela da TV. Além disso, terão a oportunidade de levar as batalhas estratégicas para qualquer lugar.

O lançamento de *Three Houses* ocorre num momento em que a saga ocupa posição de grande destaque nos games pelo sucesso recente dos antecessores *Fates* e *Echoes*, somados à conexão com uma parcela maior de jogadores após o lançamento de *Heroes*. Esperamos que a versão de Switch reúna o melhor das três casas (consoles, portáteis e celulares) numa experiência de jogo digna das grandes lendas do RPG tático. 

FIRE EMBLEM™ THREE HOUSES



Fire Emblem: Three Houses (Switch)
Desenvolvedor Intelligent Systems/Koei Tecmo
Gênero RPG tático
Lançamento 26 de julho de 2019

Expectativa



4

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

Sabendo disso, já era óbvio que eventualmente alguma coisa iria aparecer no Switch, porém, ninguém sabia se seria “mais port” ou “mais sequência”. Agora, com **Super Mario Maker 2** em mãos, é possível afirmar que é uma baita de uma sequência, que expande em basicamente todos os aspectos fundamentais do original, mesmo que tenha os seus defeitos.

O fazedor de Marios



A premissa de Mario Maker é extremamente simples e intuitiva: a Nintendo te dá várias ferramentas para fazer níveis de plataforma 2D do nosso bigodudo favorito. No primeiro título, era necessário desbloquear muitas das ferramentas, o que foi mal recebido pelos fãs e, portanto, em Super Mario Maker 2 você tem acesso a quase todos os itens (salvo alguns especiais).

Há uma dualidade complicada em segurar demasiadamente a mão do jogador em tutoriais Vs. jogar tudo de uma só vez e o sobrecarregar. Por mais que possa parecer intimidadora a interface do modo de construção na sua primeira jogatina, o jogo te convida a aprender de várias formas todas as suas possibilidades.



Para além do amigável Yamamura, Super Mario Maker 2 ensina as suas ferramentas brilhantemente através do seu Modo História, que foi uma grande surpresa para todos! Além de possibilitar uma infinidade de níveis criados pela comunidade, as mais de 100 fases, obviamente de altíssima qualidade, poderiam ter configurado um jogo único, mas estão aqui do lado de todo o resto.



Tematizado ao redor da reconstrução do castelo da Peach (que foi acidentalmente destruído pelo pobre Undodog), Mario deve coletar moedas ao longo de níveis pré-selecionados pelos designers da Nintendo. Principalmente nas primeiras dezenas de níveis, cada experiência tenta ao máximo cutucar a sua criatividade para explorar as ferramentas que o jogo te dá. Isso é visto por vezes com fases focadas em um item específico, num inimigo, numa condição, enfim, é uma forma brilhante e inovadora de se fazer um “tutorial”.

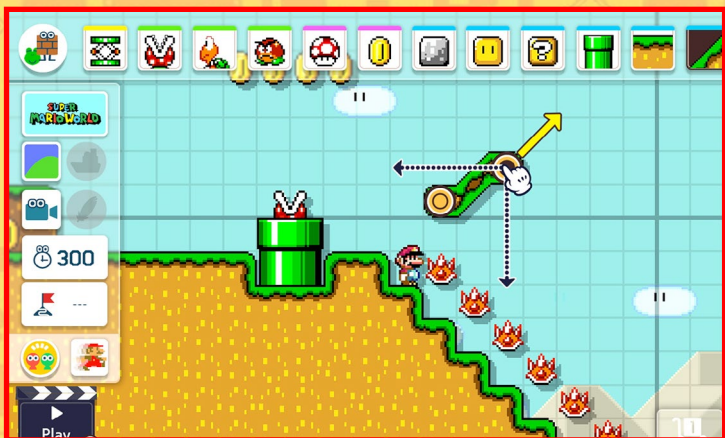
A caixa de ferramentas



Entendendo Super Mario Maker 2 como, literalmente, infinitas fases de Mario, apenas podemos quantificar limites (criativos) com base na quantidade de ferramentas disponíveis, mais especificamente, *power-ups*, inimigos, blocos, estilos visuais, efeitos passivos que variam de acordo com o ambiente, etc. Sabendo que o universo de Mario é totalmente expansível, realmente podemos esperar que a Nintendo adicione qualquer coisa a essa já recheada caixa de ferramentas.

Em outras palavras, quero dizer que sempre podemos pedir por mais funcionalidades, mesmo que haja o risco de sobrecarregar alguns jogadores. Dito isso, dois tópicos surgem: a) as funcionalidades atuais são boas o suficiente? b) o que podemos esperar de DLCs?





Primeiramente, muitos diriam que as possibilidades do primeiro Mario Maker já eram boas, porém, as novas adições foram muito necessárias, principalmente, na minha opinião, o bloco de on/off e o *autoscroll*. A lista de novidades é relativamente grande, o que é um bom sinal para compradores indecisos, porém, a adição do novo tema de **Super Mario 3D World** acabou sendo meio problemática, pois contém várias limitações e não é compatível com os outros estilos.



Mas, para além das ferramentas em si, acho difícil estabelecer uma métrica para definir se são o suficiente, principalmente porque pode ser algo subjetivo. Muitas críticas desse jogo podem tender a um lado positivo ou negativo demais de acordo com os níveis criados pelos usuários. Procurando pelo Reddit ou até mesmo nos mais votados dentro do jogo, certamente aparecerão várias fases super criativas e legais, porém, no Course World, há uma grande flutuação de qualidade, o que é extremamente difícil de se evitar por parte da Nintendo.



Considerando que o jogo de fato dure uns bons anos (que, já adianto: provavelmente vai sim), essas buscas certamente ficarão mais refinadas, assim como a qualidade geral dos níveis. Porém, mesmo nessas primeiras semanas desde o lançamento, já existem vários exemplos da criatividade dos jogadores em todas as categorias oferecidas, desde *Short and Sweet* até *Puzzle-Solving*.



Mas, ainda sobre a criação e divulgação de níveis, o limite de 32 por jogador é um pouco decepcionante, ainda mais quando comparado ao de 100 do primeiro jogo. Esse limite poderia ser expandido como recompensa de votos positivos nas suas fases, ou simplesmente de forma integrada às outras progressões do jogo, dessa forma, apenas os jogadores realmente empenhados fariam uso do limite máximo porque, sinceramente, a média dos jogadores deve ser muito menor que 32.

Em conclusão a isso, acho que levará um bom tempo para os jogadores esgotarem o seu poder criativo com as ferramentas dadas até o momento e, quando isso estiver para acontecer, espero que a Nintendo tenha em mãos algumas DLCs que adicionem, em primeiro lugar, novas possibilidades de criação. Seja uma DLC menor que adicione vários outros chefões, ou outra maior com o estilo e ferramentas de outro título da franquia, a única certeza é que há elementos de outros jogos que não estão em Super Mario Maker 2, mas que poderiam estar.



Para além desse tipo de adição, uma coisa que eu particularmente adoraria ver é a possibilidade da criação de Worlds, do mesmo modo que existem em outros jogos da franquia. Unir tematicamente seus níveis (ou até mesmo com o de outras pessoas) para compor uma experiência mais longa e sólida seria excelente, ainda mais com possíveis alterações no mapa e na navegação entre os níveis.

Impacto na franquia



Analisar Super Mario Maker 2, para mim, exige um olhar na franquia como um todo, porque quantificar a produção (e compra) de um jogo de plataforma 2D como os New Super Mario Bros. fica muito complicada depois desse lançamento. Sempre existe, mesmo que indiretamente, o cálculo de custo-benefício nesses processos, e quem compra esse jogo inevitavelmente tem a sensação de possuir “todos os Marios”.

Sabendo disso, é muito difícil tentar prever o próximo passo da Nintendo. Ainda existem incontáveis *spin-offs* e todo o gênero 3D, com a última aparição do aclamado **Super Mario Odyssey**, porém, esse futuro incerto é muito interessante.



Além desse enorme impacto, indo mais longe que DLCs, o que poderíamos esperar de um Super Mario Maker 3? Serei bem ousado no meu pedido: suporte a universos e níveis 3D. Pensa só, poder compor diversos níveis à la **Super Mario 64** ou **Super Mario Galaxy 2**? É um sonho improvável, mas quem sabe...

Multiplayer e outros impasses



Para adicionar ainda mais longevidade, um bom suporte ao multiplayer é crucial, tanto local quanto virtual. Hoje, infelizmente, ainda é impossível jogar à distância com os seus amigos, apenas cooperativamente ou competitivamente com estranhos, porém, a Nintendo já anunciou que irá modificar isso num *update* próximo.

Quanto à opção local, tão valiosa em jogos no Switch, encontramos alguns atritos. Primeiro que eu adoraria passar pelo modo história com a minha namorada, pois além da qualidade garantida, a curva de aprendizado seria bem mais gerenciável, mas isso é impossível. Além disso, por algum motivo, para jogar localmente um nível de outro jogador é necessário fazer download dele, ir em outro menu e, então, selecionar a opção de dois jogadores. Acho muito importante poder jogar ali imediatamente e, principalmente, no Course World.

Li vários comentários de outras pessoas sobre problemas de conectividade que eu também tive, porém, pode ser por causa do meu wi-fi ruim. Só torço para que esses problemas sejam bem resolvidos para que haja um incentivo à criação de fases cooperativas, porque particularmente o que eu mais gostaria de criar e jogar seriam desafios/puzzles inspirados na campanha cooperativa de **Portal 2**.



Inicialmente, alguns jogadores podem ter dificuldade com a interface de criação de níveis, porém, tanto no modo *docked* quanto no portátil (que são realmente diferentes), você logo se acostuma e fica bem intuitivo. Algumas coisas da interface poderiam ser mais customizáveis, porém, não há nada gritante que precise ser modificado de cara, na minha opinião.

Nesse caso, acredito que muitos preferam o modo portátil para a criação de níveis, porém, sem uma *stylus* a precisão acaba sendo prejudicada, ainda mais para aqueles que estavam acostumados com o Wii U. De qualquer forma, a presença da barra superior com os 12 objetos mais frequentes facilita muito na criação dos níveis e, para achar os outros tantos, um menu intuitivo e facilmente decorado te dá acesso a várias bugigangas. Inclusive, para modificar as versões dos inimigos, ao invés de ter que o balançar com a *stylus*, basta apertar um botão e logo o seu Goomba ficará gigante, com asas, etc.



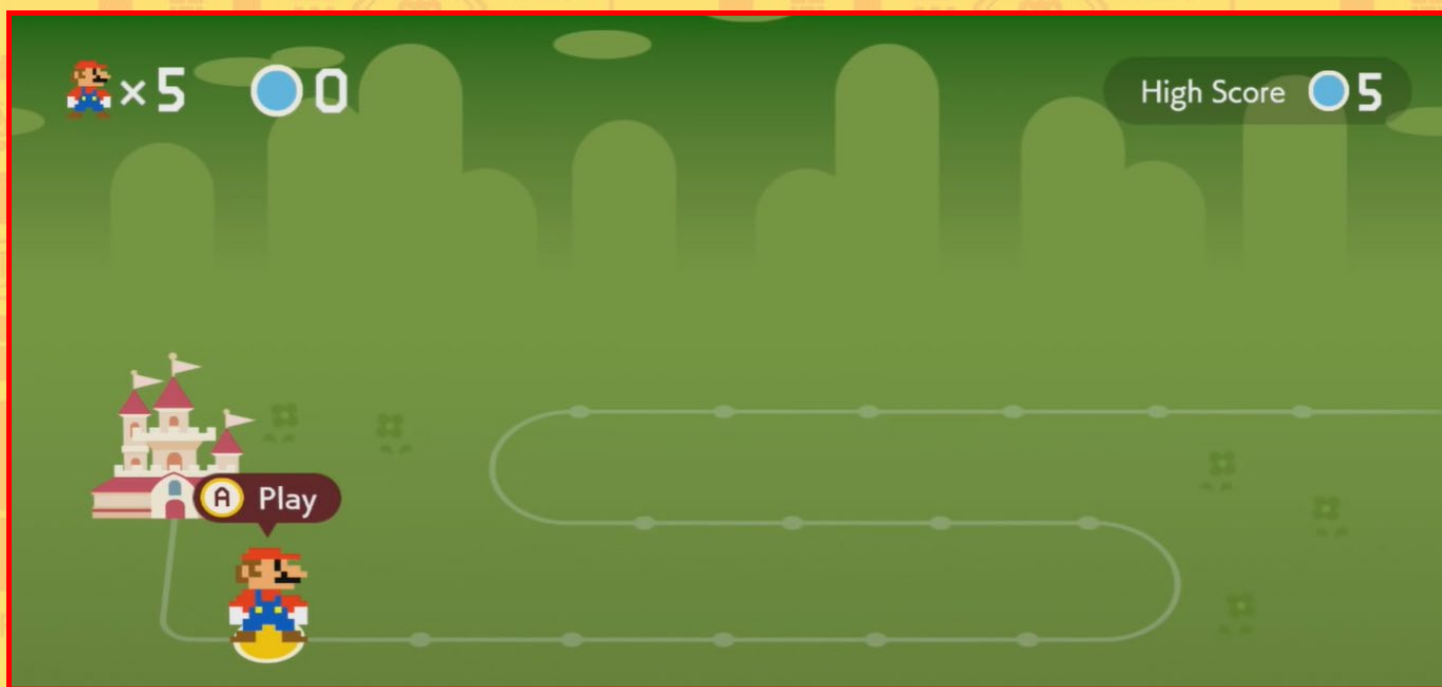
Retoques finais



Considerando todos esses pontos, é necessário elogiar imensamente Super Mario Maker 2 pela sua qualidade, custo-benefício e, além disso, pelo seu impacto na franquia como um todo. Saindo da já esgotada e saturada série de New Super Mario Bros., esse é um pulo muito importante para o bigodudo e, felizmente, parece que foi muito bem calculado.




São tantas coisas dentro de um único jogo que acaba sendo impossível abordar tudo em uma só análise, porém, não poderia deixar de mencionar positivamente o Course World com o seu potencial de síntese e exploração de níveis, mas também, negativamente, a retirada de opções de customização dos personagens.



As *skins* do primeiro Super Mario Maker eram uma adição muito bem vinda e, por mais que a principal recompensa do jogo seja a diversão proporcionada por cada nível, seria interessante ter recompensas visuais mais impactantes do que as roupinhas para o seu Mii. Mesmo assim, é importante salientar que existem atualmente quatro personagens jogáveis: Mario, Luigi, Toad e Toadette. Todos possuem a mesma física, ou seja, Luigi não tem o seu pulinho diferente, e para trocar a sua escolha basta acessar o menu de Settings.





Por fim, não há dúvidas: qualquer pessoa que tenha um Switch hoje, além dos já obrigatórios Super Mario Odyssey, **Super Smash Bros. Ultimate** e **The Legend of Zelda: Breath of the Wild**, precisa ter esse magnífico jogo. 

✓ Prós

- Melhor custo-benefício de um jogo de Mario;
- Inúmeras ferramentas para se divertir montando o nível dos seus sonhos;
- Modo história recheado de fases de qualidade e que servem como um ótimo "tutorial prolongado";
- Incontáveis fases criativas de fãs que exploram ao máximo as possibilidades do jogo;
- Potencial de expansão gigantesco com DLCs.

✗ Contras

- Problemas com a praticidade e funcionalidade do modo multiplayer;
- Modo cooperativo local tem limitações desnecessárias.

Super Mario Maker 2 (Switch)

Desenvolvedores Nintendo / Nintendo E.A. & Development

Gênero Plataforma, Side-scrolling e Editor de mapas

Lançamento 28 de junho de 2019

Nota **9.5**

por Farley Santos

Revisão: Vladimir Machado
Diagramação: Roberta Borssatti Giorgi

3DS



PERSONA Q2 NEW CINEMA LABYRINTH

CELEBRA A SÉRIE EM UM ÓTIMO RPG DUNGEON CRAWLER

Um dos aspectos centrais e marcantes da série de JRPGs Persona é seu foco nos personagens e relacionamentos: os laços dos heróis se fortalecem durante as aventuras e conhecemos melhor cada um deles. **Persona Q2: New Cinema Labyrinth** é um *spin-off* que explora ainda mais esse aspecto ao unir em um único jogo os elencos de Persona 3, Persona 3 Portable, Persona 4 e Persona 5.

Curiosamente, o jogo de 3DS não é somente um *crossover* de heróis, pois ele conta com forte presença de mecânicas da franquia de *dungeon crawlers* Etrian Odyssey. O resultado é um jogo que combina de maneira empolgante diferentes aspectos em um extenso RPG de exploração de calabouços. Sequência de Persona Q: Shadow of the Labyrinth, Q2 refina aspectos de seu antecessor em uma jornada ainda mais divertida e variada.

Explorando filmes labirínticos



A série Persona Q nasceu no 3DS e ela é um *spin-off* e *crossover* de diferentes jogos e franquias. De um lado temos os personagens e ambientação de Persona, de outro temos o estilo de jogo de exploração de calabouços de Etrian Odyssey. Uma descrição bem resumida da série seria “um Etrian Odyssey com cara de Persona”. No entanto os títulos conseguem ter identidade própria e se destacam por outros aspectos. O “Q” do título vem de “Sekaiju no Meikyuu” (ou “O Labirinto da Árvore do Mundo”), nome japonês de Etrian Odyssey, que comumente é reduzido para MeiQ — no Ocidente a referência se perde um pouco.



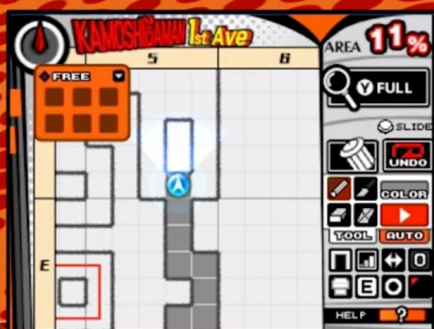
A aventura de New Cinema Labyrinth começa quando os Phantom Thieves, de Persona 5, vão para o Mementos em uma exploração de rotina. Algo estranho acontece e Morgana, em sua forma de van, fica descontrolado, o que faz o grupo atravessar um portal. Do outro lado, depois de algumas complicações,

os heróis acabam em um misterioso cinema, cujas saídas estão trancadas por artefatos. Depois de investigar um pouco, os Phantom Thieves descobrem que para sair dali e voltar ao seu mundo de origem, eles vão precisar explorar calabouços dentro de filmes ao mesmo tempo em que tentam descobrir o que os levou até ali. Pelo caminho, os personagens de Persona 3, Persona 3 Portable e Persona 4 aparecem, e juntos todos vão colaborar para resolver a situação.

A progressão da jornada é feita majoritariamente ao explorar os calabouços dos filmes em mecânicas tiradas diretamente de Etrian Odyssey. Esses momentos funcionam como um *dungeon crawler* clássico em primeira pessoa e desbravamos locais divididos em andares. Durante a exploração, podemos desenhar um mapa por meio da tela de toque do portátil, com direito a inclusão de símbolos para pontos de interação e setas para movimentação automática do grupo. Particularmente nunca fui fã das mecânicas de cartografia de Etrian Odyssey, mas, por sorte Persona Q2 conta com opções de preenchimento automático do mapa, o que deixa essa ação mais descomplicada.



PERSONA Q2
NEW CINEMA LABYRINTH



Cada andar dos calabouços funciona como um *puzzle*: precisamos descobrir onde estão as escadas para o próximo andar ao mesmo tempo em que tentamos evitar perigos. O desenho dos locais é complicado e labiríntico, logo construir um mapa detalhado é essencial para não se perder. Um dos maiores perigos dos filmes são os FOE, monstros extremamente poderosos que patrulham os cenários. Essas criaturas são tão letais que são capazes de derrotar todo o grupo com poucos ataques — o ideal mesmo é fugir. Sendo assim, boa parte das situações complicadas de Persona Q2 consiste em evitar os FOE, o que significa navegar com cuidado e manipular dispositivos do cenário para escapar. Os andares são longos e complexos, o que torna impossível completá-los em uma única tentativa. No entanto, atalhos facilitam a navegação em tentativas subsequentes.

Táticas, fraquezas e colaboração nas batalhas

Os calabouços cinematográficos de Persona Q2 estão infestados de Shadows e os heróis enfrentam essas criaturas em combates por turnos. Além de ataques básicos, os personagens conseguem utilizar feitiços (que consomem SP) e técnicas físicas (que consomem HP), como é de praxe do gênero. No entanto, o diferencial está em várias outras mecânicas interessantes fortemente inspiradas nos outros jogos da franquia.



Para sobreviver aos combates, é essencial explorar as fraquezas elementais dos inimigos, assim como na série principal. Ao acertar a vulnerabilidade de um oponente, o personagem entra em estado de Boost, o que zera o custo de todas as suas técnicas no próximo turno. Além disso, caso

todos os inimigos sejam derrubados por ataques elementais, é possível ativar o *All-Out Attack*, um golpe poderoso que atinge todos os monstros. Só é importante ficar atento ao fato de que o contrário também é válido: caso um herói seja atingido por um ataque no qual é vulnerável, ele perde a ação daquele turno.

O combate é sobre focar em usar os tipos de ataques certos, mas existem vários outros detalhes a ser considerados. Há muitas opções de estratégia por meio de estados negativos, como diminuir atributos dos inimigos, golpes paralisantes e veneno, o que permite ir além de somente explorar vulnerabilidades continuamente. Em muitos momentos, por exemplo, tive dificuldade ao enfrentar certos grupos de monstros, contudo consegui derrotá-los ao adotar estratégias distintas, principalmente aquelas que saem do lugar comum. É extremamente importante dominar os sistemas, pois o combate é difícil — até mesmo inimigos básicos são capazes de destruir completamente o grupo de heróis.

A grande variedade estratégica também é proporcionada pela extensa quantidade de heróis disponíveis: 28 diferentes personagens podem ser utilizados, cada qual com particularidades específicas. O sistema de Sub-Personas está de volta e permite que cada herói equipe uma criatura adicional com habilidades diferentes, o que é perfeito para abrandar fraquezas ou aumentar a variedade de opções disponíveis em combate. Como é de praxe, as Personas podem ser fortalecidas e fundidas em versões mais poderosas.



Em comparação com o jogo anterior, Persona Q2 introduz algumas novidades. O *Baton Pass* (vindo de Persona 5) permite transferir o *Boost* de um personagem para outro, já as técnicas *Unison* faz com que dois ou mais heróis executem em conjunto um ataque poderoso, alguns monstros têm barreiras contra fraquezas elementais, e mais. Além disso, houveram mudanças no balanceamento geral, como diminuição da quantidade de tipos de dano, maior facilidade de executar os *All-Out Attacks* e mais maneiras de recuperar as forças do grupo rapidamente. No geral a sensação é que o jogo ficou mais balanceado, mas sem deixar ser bem difícil.

As alegrias e os terrores dos filmes

Calabouços interessantes e combate intenso são motivos que tornam Persona Q2 uma experiência imersiva. Explorar os labirintos nos filmes me trouxe sentimentos conflitantes. Por um lado, a progressão é mais fluída em razão de mapas mais simples e com caminhos mais diretos — mesmo que você explore pouco, há sensação de que se está avançando. Em contrapartida, os *puzzles* se tornaram triviais: a porta está fechada? Volte naquela bifurcação e aperte um botão para abri-la. Um FOE está impedindo a passagem? Vá até a sala anterior e ative o interruptor para apagar as luzes e paralisá-lo. O ritmo é melhor, porém senti falta dos *puzzles* elaborados e complicados do jogo anterior e de Etrian Odyssey.





Uma novidade bem-vinda e que ameniza a questão da simplicidade dos mapas são as *Special Screenings*, ou missões opcionais. Nelas, exploramos versões alternativas dos calabouços e precisamos fazer objetivos diferentes, como resolver um enigma de lógica, derrotar

inimigos específicos, procurar itens, modificar elementos dos cenários e mais. Depois de um tempo as tarefas começam a se repetir, no entanto essas missões ajudam bastante a quebrar o ritmo da aventura principal.

Já o combate continua conceitualmente simples, mas muito empolgante, principalmente por causa da dificuldade acentuada e inúmeras opções de táticas. Me diverti demais montando times diversos a fim de testar novas estratégias — claro, também dei preferência aos meus personagens favoritos, como o Joker, protagonista de *Persona 3 Portable*, Yukiko, Makoto e Akechi. Também é muito recompensador derrotar um FOE: esses oponentes formidáveis exigem muita destreza e preparação para serem superados em combate. Algo que apreciei bastante é que agora é um pouco mais fácil treinar os heróis que usamos pouco e o jogo incentiva trocar a configuração da equipe constantemente com novos tipos de inimigos.

Explorando os laços de amizade

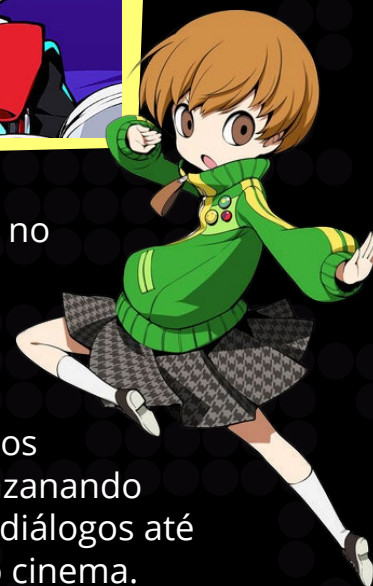
A série *Persona* é conhecida por explorar os laços de amizade e pela atmosfera estilosa, e *Persona Q2* explora esses aspectos na forma de um crossover. Confesso que boa parte da minha diversão com o jogo foi ver tantos personagens legais interagindo e lutando juntos — para aproveitar completamente as conversas é essencial conhecer os títulos anteriores, pois não são exibidos detalhes complexos dos heróis. O tom é leve, como se fosse um encontro de amigos, contudo a trama não deixa de explorar questões mais sérias, como o conceito de identidade e não conformismo em relação às regras absurdas de grupos e da sociedade.



New Cinema Labyrinth tem foco no elenco de Persona 5, com Joker representando o jogador. Mesmo assim, houve cuidado para dar espaço para todos os inúmeros heróis, por mais que alguns deles sejam reduzidos a estereótipos — algo natural, afinal são quase 30 personagens, é impraticável explorar todos eles profundamente. Em especial, achei muito acertada a inclusão da protagonista feminina de Persona 3 Portable: sua personalidade energética e cativante traz alegria às interações, e é interessante a maneira como ela se relaciona com o protagonista masculino de Persona 3 e seus companheiros.



As interações entre os heróis é, de longe, meu elemento favorito no jogo. É bastante divertido ver tantos personagens excêntricos conversando ou participando de atividades curiosas, principalmente por causa dos ótimos diálogos bem-humorados, com direito a referências à cultura pop. Futaba, por exemplo, sempre referencia termos do mundo dos jogos ou faz comentários metalinguísticos. Já Elizabeth é doida de pedra e está sempre atazanando os outros personagens, principalmente seu irmão Theodore. Há diálogos até mesmo no menu principal, quando os heróis estão relaxando no cinema.



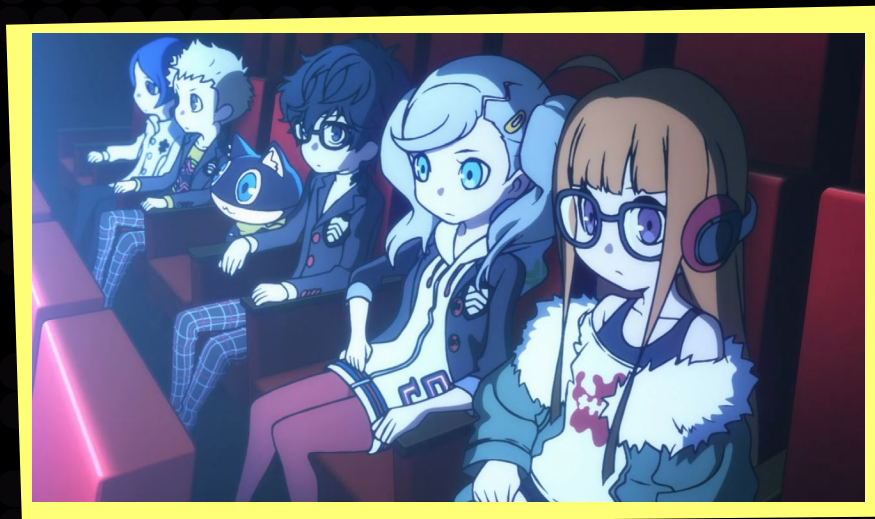
O ponto alto são as missões paralelas que colocam personagens de diferente jogos para realizar as tarefas. Em uma delas, Yosuke decide ajudar Yukiko a “liberar seu potencial artístico”, o que resulta em situações malucas envolvendo o desenho de um caracol pré-histórico. Já em outra missão, Chie e Ann se unem a fim de aprenderem uma com a outra — a garota de Persona 4 deseja ser graciosa, já a modelo de Persona 5 quer aprender golpes de kung-fu. Em outro trecho os esquentadinhos Ryuji e Kanji são os protagonistas de uma competição de força, com direito a troca de farpas constantemente. A variedade de situações é grande, e os fãs da série vão se deliciar com tantas interações divertidas.

Um cinema charmoso e bem construído



Fora isso, a atmosfera estilosa característica de Persona está presente em New Cinema Labyrinth. A temática de cinema está presente em tudo: a interface lembra rolos de filme torcidos, a fusão de Personas acontece ao juntar a imagem de dois projetores, a base de operações é composta de quiosques de pipoca e guloseimas, e mais. Um detalhe legal é que cada labirinto explora e faz paródias de produções do mundo dos filmes: um super-herói opressor em Kamoshidaman, dinossauros inteligentes em Junessic Land (uma clara referência a Jurassic Park), uma distopia de robôs em A.I.G.I.S. O resultado é um mundo curioso e bem construído.

A representação *chibi* dos personagens está de volta, dando um charme único ao jogo. Os heróis apresentam movimentação expressiva, o que tornam as inúmeras cenas de conversa bem agradáveis de se acompanhar. Além disso, há também algumas cenas animadas em trechos importantes da trama, o que enriquece a narrativa — o momento em que os protagonistas de Persona 5 e Persona 4 se encontram é um dos pontos altos.



Por fim, complementando o ótimo mundo de New Cinema Labyrinth, temos uma trilha sonora excepcional. A música do jogo conta com *remixes* de faixas antigas e muitas composições inéditas. Os destaques, naturalmente, são as músicas cantadas, como o tema de abertura “The

Road Less Taken” e a faixa do cinema “Cinematic Tale” (que fica mais elaborada conforme encontramos mais personagens). Por ter Persona 5 como foco, a música tem uma pegada meio *acid jazz*, no entanto os jogos anteriores também estão representados. Em especial, gostei bastante dos temas de batalha, que dessa vez são quatro, um para cada protagonista, pois conseguem trazer para Q2 a atmosfera dos jogos originais: o baixo marcante e piano *acid jazz* em “Invitation to Freedom”, a pegada pop de Persona 4 em “Remember We Got Your Back”, o hip-hop de Persona 3 em “Wait and See”.

Um “filme” que vale a pena

Persona Q2: New Cinema Labyrinth acerta ao combinar as melhores características dos jogos que usa como inspiração. O *spin-off* é um sólido RPG *dungeon crawler* com exploração interessante, combate diversificado e desafio moderado. O que faz o jogo ser excepcional é a presença do carisma e estilo da série Persona: é muito divertido ver tantos personagens cativantes juntos, principalmente por causa das ótimas interações.



Há muitas melhorias em relação ao título anterior, o que resulta em uma aventura mais variada e ágil. No entanto, o preço é a simplicidade de alguns aspectos — os mapas dos calabouços, por exemplo, não são muito inspirados. E com tantos heróis é impossível desenvolver a personalidade de todos, o que os reduz a estereótipos em alguns momentos. Isso não chega a ser um grande problema, afinal o jogo é direcionado aos fãs da série, por mais que seja possível se divertir mesmo sendo novato na franquia.

No fim, Persona Q2: New Cinema Labyrinth oferece uma experiência imersiva e profunda, um jogo imperdível para fãs de RPGs, *dungeon crawlers* e Persona. 



Prós

- Ótima interpretação do gênero RPG *dungeon crawler*;
- Sistema de batalha robusto e com muitas opções de estratégia;
- A interação entre os personagens é empolgante e com diálogos bem-humorados;
- Ambientação estilosa e variada, misturando Persona e temas cinematográficos;
- Trilha sonora excepcional.



Contras

- Alguns labirintos têm mapas simples e desinteressantes;
- Personalidade de alguns heróis reduzida a estereótipos pode incomodar.

Persona Q2: New Cinema Labyrinth (3DS)

Desenvolvedor P-Studio

Gênero Dungeon Crawler RPG

Lançamento 04 de junho de 2019

Nota

9.0

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



twitter.com/nintendoblast

Seguir



facebook.com/nintendoblast

Curtir



google.com/+NintendoBlast

Seguir



gameblast.com.br/podcast

Inscrever-se



youtube.com/GameBlastTV

Inscrever-se



por **João Pedro Boaventura**

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

FIRE EMBLEM

As dez unidades mais desequilibradas da série

Os jogadores de Fire Emblem se deparam com uma infinidade de unidades diferentes ao longo de cada campanha dos vários games da série. Devido a isso, torna-se quase automático o desenvolvimento de uma capacidade de discernimento para deixar de lado certos personagens mais fracos em detrimento daqueles mais práticos, úteis e fortes.

Nessa linha, algumas unidades inegavelmente poderosas são Cordelia, de *Fire Emblem Awakening* (3DS), uma das únicas Pegasus Knights usáveis ao longo de toda a franquia e que conta com a poderosa skill Galeforce, que a permite realizar dois movimentos em um turno; Mae, de *Fire Emblem Echoes* (3DS), cujos ataque mágico e defesa avantajados a transformam em uma unidade essencial no trajeto até a conclusão do game; **Lyn**, de *Fire Emblem: Blazing Sword* (GBA), cuja letalidade só aumenta na forma de críticos de maneira inversamente proporcional à sua quantidade restante de pontos de vida; ou ainda **Athos**, também de *Blazing Blade*, cuja utilização divide a experiência do Endgame entre o possível e o complicado.

Contudo, é válido notar que em quase todos os jogos há um floco de neve especial que consegue ir além desse conceito e se tornam verdadeiros personagens capazes de varrer o jogo praticamente sozinhos, tornando toda a experiência essencialmente desequilibrada no desafio que o game pode propor. A seguir, montamos uma lista com os dez personagens mais fortes — leia-se virtualmente quebrados — de toda a franquia.



10

Titania (*Path of Radiance*)

Titania é uma honrada guerreira, um dos principais nomes da companhia que Ike passa a liderar após a morte do pai, Greil, e agindo como uma espécie de segunda em comando, além de mentora para o jovem comandante.

A questão envolvendo Titania é a seguinte: presente logo no começo do game, ela é uma personagem controlável já na segunda classe. Em um título conhecido por favorecer as unidades montadas, ela é inegavelmente a personagem mais forte do jogo em seu início. O problema é resistir à tentação de usá-la a todo o momento, visto que, caso o jogador decida colocá-la na linha de frente de todas as batalhas, ela conseqüentemente vai concentrar toda a experiência para si ao longo da campanha. Isso acaba desfavorecendo os outros personagens que logo acabam se mostrando muito fracos para os desafios que o meio do título passa a oferecer. A sua vantagem em relação aos seus colegas da companhia de mercenários é muito desproporcional, o que acaba minando sua progressão natural.



9

Donnel (Awakening)

Você obviamente conhece o Magikarp, Pokémon virtualmente inútil que, quando treinado, torna-se o Gyarados, um dos Pokémon mais poderosos do tipo água. Donnel segue exatamente a mesma lógica. Após ter seu vilarejo atacado, ele consegue escapar e acaba entrando nos Shepherds. Assim, ele é inicialmente um simples cidadão bucólico, mas quando devidamente evoluído e recebe uma classe minimamente decente, passa a apresentar atributos absurdamente surreais que o coloca rapidamente acima de qualquer outra unidade de nível similar ou mesmo mais forte. Não deixe esse capacete de panela e essa cara de moleque enganá-lo.

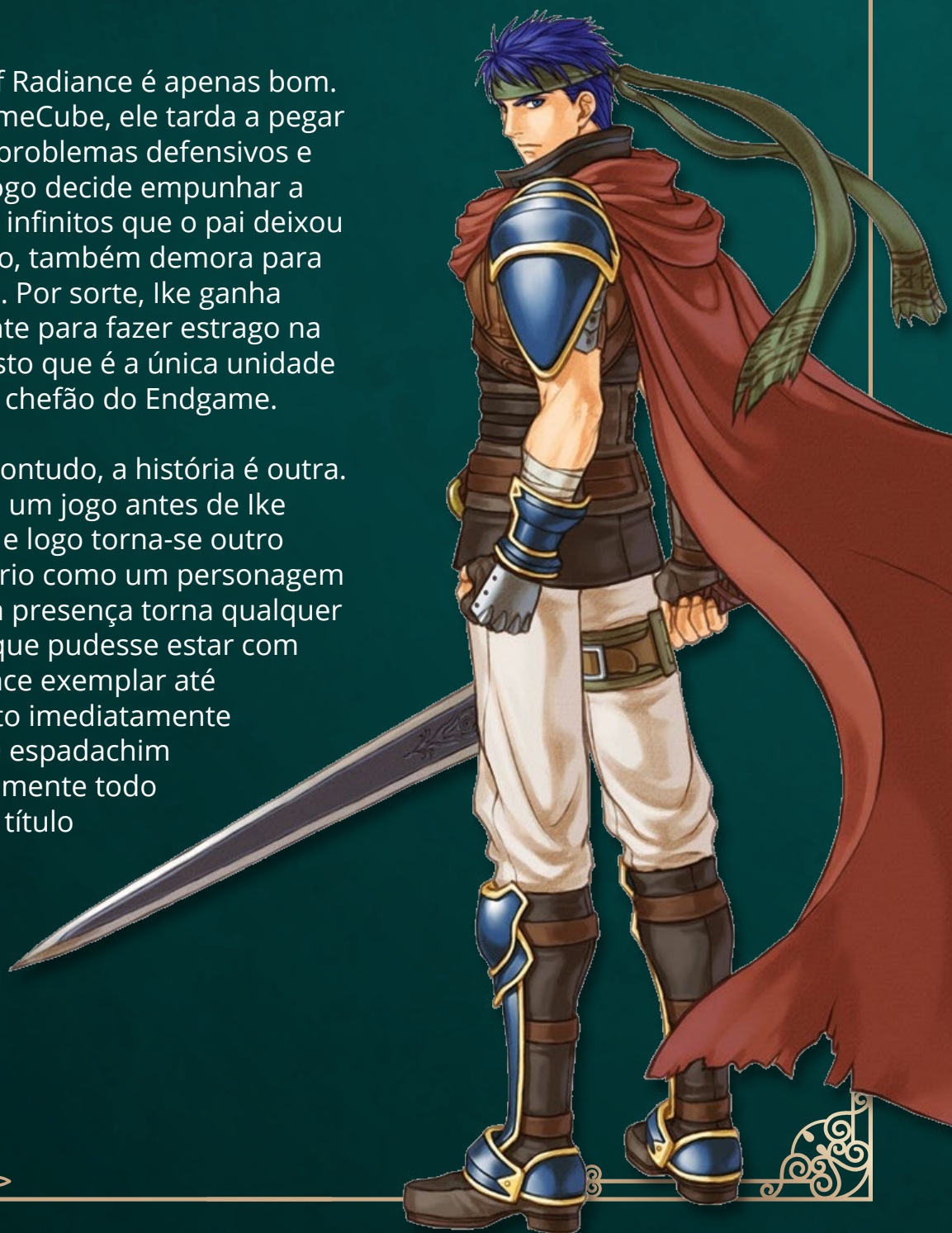


8

Ike (*Radiant Dawn*)

O Ike de Path of Radiance é apenas bom. No título de GameCube, ele tarda a pegar no tranco, tem problemas defensivos e só no final do jogo decide empunhar a espada de usos infinitos que o pai deixou a ele. Além disso, também demora para trocar de classe. Por sorte, Ike ganha corpo o suficiente para fazer estrago na batalha final, visto que é a única unidade capaz de ferir o chefe do Endgame.

Na sequência, contudo, a história é outra. Radiant Dawn é um jogo antes de Ike entrar em cena e logo torna-se outro com o mercenário como um personagem controlável. Sua presença torna qualquer outra unidade que pudesse estar com uma performance exemplar até aquele momento imediatamente ultrapassada. O espadachim muda completamente todo o panorama do título quando entra em batalha.



7

Haar (*Radiant Dawn*)

Ele já é figurinha presente em *Path of Radiance*, mas é em *Radiant Dawn* que é mostrado todo o seu esplendor por um motivo simples: ele entra bem mais cedo no game — ao contrário do título de GC, quando se torna controlável apenas nos últimos capítulos da história.

Haar é uma unidade montada em Dragão com HP base acima da média em relação às outras unidades, além de apresentar um crescimento exponencial em outros atributos que também já são consideravelmente altos, como strength e skill. Ele também se beneficia de habilidades incrivelmente úteis como *Cancel*, que oferece a possibilidade do oponente simplesmente ter seu ataque anulado, e *Canto*, que permite o movimento após uma ação já realizada. O fato de ele ser usuário de machado, uma das principais armas do jogo por conta da presença excessiva de lanceiros, além de já chegar equipado com o *Brave Axe*, que permite dois ataques em um único movimento, só servem para consagrar sua posição nessa lista.



6

Sigurd (*Genealogy of the Holy War*)

Propositalmente ou não, Sigurd é o verdadeiro elemento central da primeira metade de *Genealogy of the Holy War*, seja na história, seja no próprio gameplay. O príncipe do ducado de Chalphy é o único personagem montado capaz de utilizar uma Silver Sword logo no início do game, tornando-o absoluto durante seu reinado. Além disso, ele é muito favorecido pelo triângulo de armas, visto que uma maioria considerável dos inimigos que ele irá enfrentar utiliza machados, e pela sua montaria, considerando o extenso tamanho dos mapas do game. Dentro de seu próprio título, Sigurd é uma máquina invencível, o que justifica sua posição nesse ranking. Só não está mais alto porque sai de cena no meio do game por motivos de história.



5

Hector (*The Blazing Blade*)

Ele é disparadamente o melhor lorde do primeiro título da franquia que chegou ao ocidente. Os atributos base dele, com foco no Ataque e Defesa, são naturalmente altos. Complemente com uma taxa de crescimento elevada, sua capacidade de trocar de classe cedo e leve em consideração que a maioria dos inimigos são lanceiros — pobres alvos para este poderoso usuário de machado —, Hector se torna um dos personagens capazes de rapidamente varrer o título praticamente sozinho até o final.



4

Ryoma & Xander (*Fates*)

Os dois têm funções muito parecidas em ambas as versões e por isso acabam agrupados. Enquanto Ryoma é o principal samurai de Hoshido e irmão biológico de Corrin, Xander é o guerreiro honrado de Nohr que age como um mentor e irmão mais velho, mesmo que adotivo, do protagonista.

Chega a ser um pouco complicado tentar definir qual dos dois é mais forte. Enquanto Ryoma aparenta ter muito mais facilidade ao longo da campanha de Birthright, é notável que Conquest é um título bem mais difícil, fazendo com que Xander tenha um pouco mais de dificuldade em relação à sua contraparte — embora ele ainda se saia incrivelmente bem diante de um desafio bem superior.



3

Seth (*The Sacred Stones*)

Diz-se que ele é uma versão ainda melhor da Titania. Sem hipérbole alguma, é possível terminar *The Sacred Stones* utilizando apenas ele. O Cavaleiro Prateado conta com excelentes atributos em todos os aspectos e ainda só melhora pelo fato de não se tratar de uma unidade pré-promovida: ou seja, ainda tem um espaço considerável para crescimento, dominando o game em sua integridade — tornando-o abusivamente mais fácil. Além disso, ele é incontestável dentro de seu título, não há nenhuma outra unidade que chegue sequer perto do que ele é capaz de fazer.

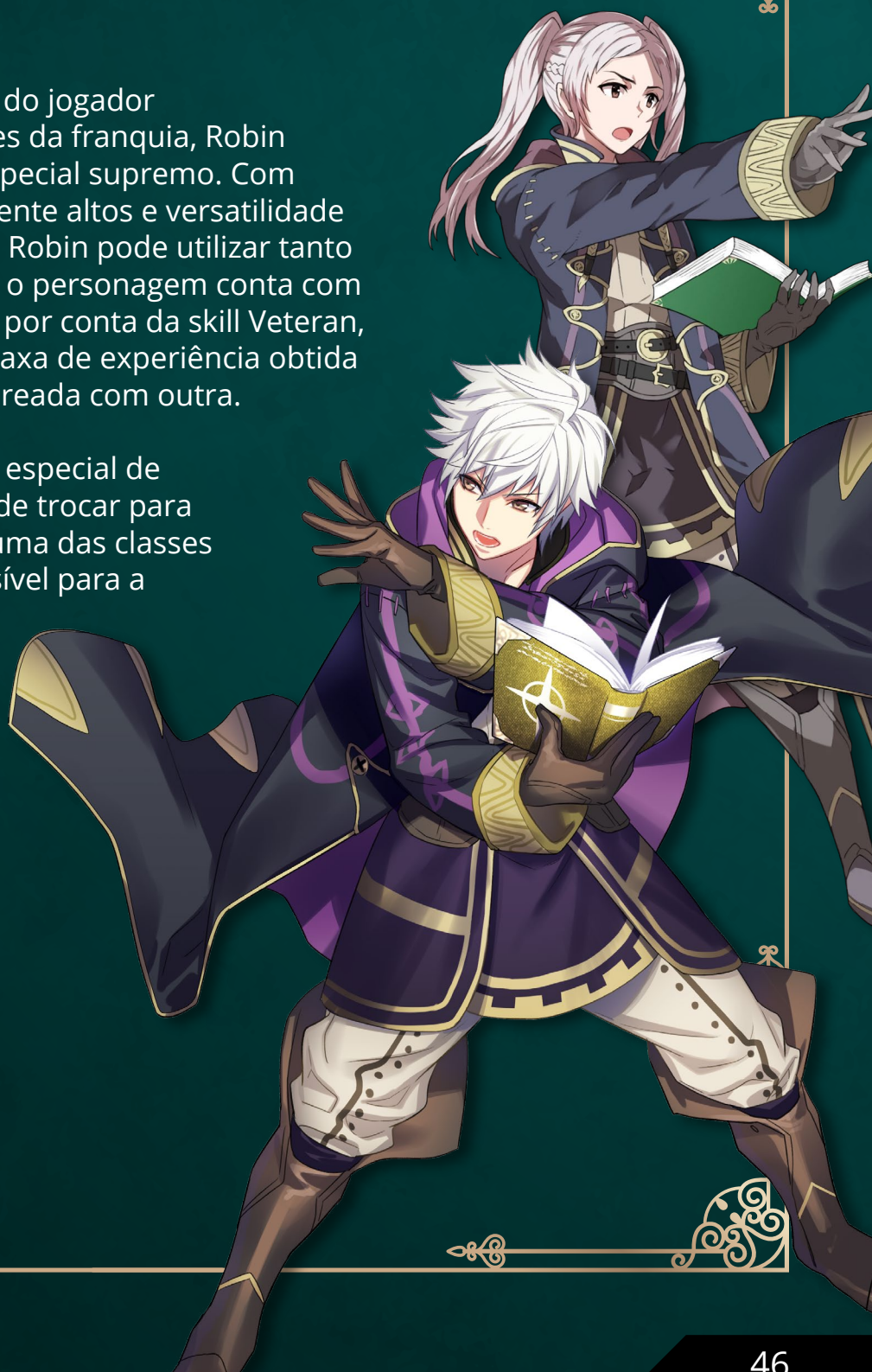


2

Robin (Awakening)

Sendo o primeiro avatar do jogador implementado nos games da franquia, Robin é o floquinho de neve especial supremo. Com atributos consideravelmente altos e versatilidade nos ataques — visto que Robin pode utilizar tanto mágica quanto armas — o personagem conta com uma evolução acelerada por conta da skill Veteran, que multiplica em 1,5 a taxa de experiência obtida caso a unidade esteja pareada com outra.


Uma segunda qualidade especial de Robin é sua capacidade de trocar para praticamente qualquer uma das classes disponíveis. Logo, é possível para a sua versão feminina tornar-se uma Dark Falcon e adquirir Galeforce, skill que permite a realização de uma segunda ação após a primeira, caso o usuário tenha sucesso em eliminar o inimigo-alvo.



1

Camilla (*Fates*)

Camilla é muito provavelmente uma personagem planejada para fazer sucesso e se tornar um dos principais nomes da franquia. Afinal, é difícil engolir que um design de personagem tão apelativo, somado à uma personalidade forte (seja a japonesa original ou a americana amenizada) e uma qualidade técnica tão exagerada, tenha passado pelos crivos que definem o equilíbrio do jogo em que ela se faz presente como um todo, seja em relação à sua presença na história, seja em relação à qualidade de seu gameplay.

Da mesma forma que Haar, ela é uma poderosíssima unidade montada capaz de voar, o que facilita o movimento nos complexos mapas de Fire Emblem: Conquest. Além disso, ela tem uma escala de crescimento acima da média — mesmo se tratando de uma unidade pré-promovida — e é capaz de utilizar tanto armas físicas quanto mágicas. Como se não bastasse, o jogo calcula a experiência ganha por ela como se fosse uma personagem de cinco níveis a menos do que realmente tem, fazendo com que ela tenha um ritmo de evolução muito superior em relação aos demais. 



Fallout 76

por Victor Carozzi

Revisão: Diogo Mendes
Diagramação: Gabriel Felix

POWER ARMOR EDITION



PRE-ORDER FOR
B.E.T.A.
ACCESS

PS4 Pro

MARVEL
SPIDER-MAN
SPECIAL EDITION

PRE-ORDER BONUS CONTENT

WHITE SPIDER STICKER

CUSTOM STEELBOOK (INCLUDING FULL PS4™ GAME)

MINI ARTBOOK

SPIDEY SUIT PACK

SPIDER DRONE GADGET

ALSO RECEIVE:
SPIDER-MAN PSN AVATAR
SPIDER-MAN PS4™ THEME
5 EXTRA SKILL POINTS

INSOMNIAC GAMES

FRIDAY THE 13TH
THE GAME

ULTIMATE SLASHER EDITION GAME

AUTHENTIC NECA REPLICA JASON MASK from Friday the 13th: Part III
wearable hand-painted mask made from resin

LIMITED EDITION GAME POSTER

CLOTHING AND COSTUME PACKS

ALL KILL PACKS

EMOTE PACK

MATURE 17+
Blood and Gore
Intense Violence
Partial Nudity
Sexual Content
Strong Language

ULTIMATE SLASHER

Edições especiais de jogos valem a pena?

Quem não se lembra de ter passado nas vitrines de uma loja de games - ou quando olhava o catálogo de videogames em uma Amazon da vida, se lembrarmos que muitos "apenas olham" as lojas online hoje em dia - e se deparou com uma edição de jogos que tomou a sua atenção e te fez imaginar como seria não somente ter aquele game tão aguardado em casa, mas todas as coisas adicionais que vinham no pacote?

COLLECTOR'S EDITION BOX
& STEELBOOK PACKAGING

MOLAG BAL STATUE
A collectible 12" statue featuring Molag Bal, Daedric Prince
of domination and enslavement.

EDIÇÕES ESPECIAIS

OF DIGITAL CONTENT



MAP OF TAMRIEL
A printed map detailing alliance-controlled
zones and the ultimate conquest: Cyrodiil.

EMPEROR'S GUIDE TO TAMRIEL
A 224-page illustrated guide annotated by the Imperial
scholar, Flaccus Terentius.



PLAY AS AN IMPERIAL IN ANY ALLIANCE

WHITE IMPERIAL HORSE

MUDCRAB VANITY PET

RINGS OF MARA

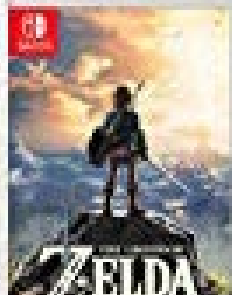
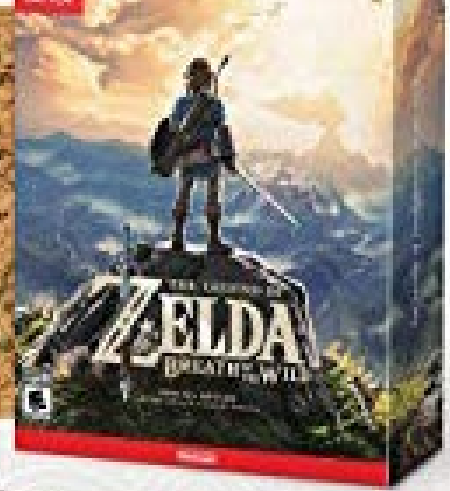
É uma sensação que praticamente todos os jogadores já passaram, independente da pessoa preferir Xbox, PlayStation ou Nintendo, edições especiais de qualquer coisa, seja jogo ou console dá uma leve água na boca e comichão na carteira de cada um. Mas será que vale a pena gastar, ou melhor, investir em uma edição especial?

Bem, como tudo na vida: depende. Primeiro devemos lembrar que edições especiais, limitadas, definitivas, de luxo e qualquer outro rótulo que seja possível dar a elas, é apenas uma estratégia mercadológica para aumentar o lucro sobre um produto que por si só já o daria. Mas para que tomar um caminho tão sóbrio sobre o assunto, não é mesmo?



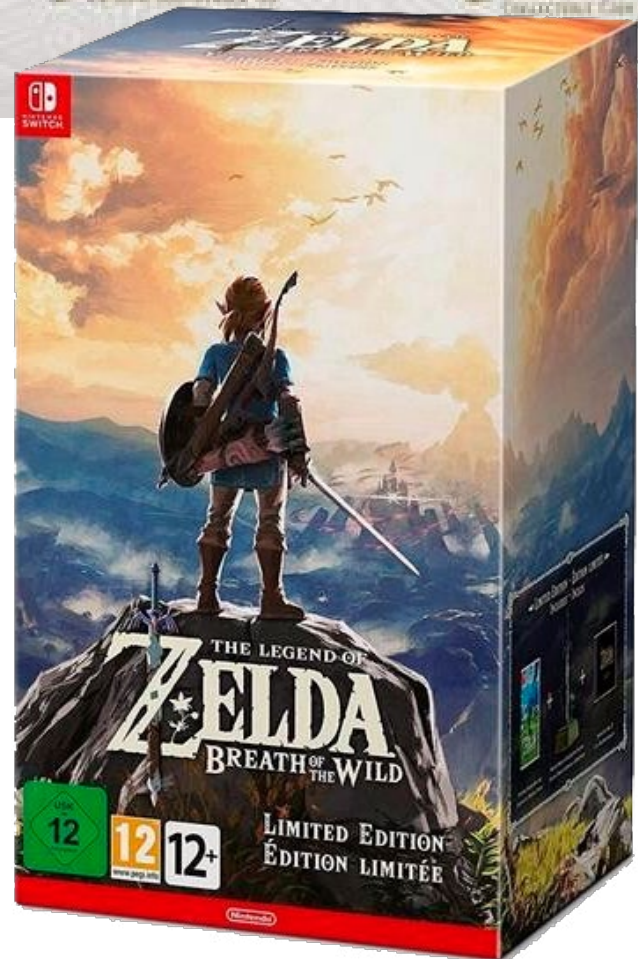
THE LEGEND OF
ZELDA
BREATH OF THE WILD
SPECIAL EDITION

Includes Hyrule's Legendary Game
Trailers and Master Sword Map



24-page Nintendo CD

Master Sword Collectible Case



Especialmente caras

Por mais que possuamos essa visão extremamente racional sobre produtos na sociedade de consumo, o mercado dá ótimas voltas para chamar a nossa atenção em itens que nos interessam por mais caros que sejam. O nosso pensamento pode sempre evocar o “isso está caro demais, não há porque pagar uma fortuna só por isso” até chegar uma edição de [The Legend of Zelda: Breath of the Wild \(Switch\)](#) que acompanha uma trilha sonora, um mapa do game em tapeçaria e uma estatueta da Master Sword, não há quem resista.

É aqui que a nossa racionalidade começa a ficar turva, já que o interesse que um produto específico evoca faz o preço elevado valer a pena. Mas, como dito posteriormente, vai depender de quem compra e para quem as edições especiais estão focadas. No caso da Nintendo, ter novas edições especiais de games como Mario, Zelda e Pokémon é uma forma de trazer a atenção de jogadores que adoram essas séries e queiram ter um produto especial do game que estão comprando.

**AVAILABLE ON NOVEMBER 16TH, 2018**

Então é uma questão de analisar se o pacote que está comprando traz conteúdos adicionais que te interessam. Por exemplo, quem não quis uma PokéBola das edições recentes de [Pokémon Let's Go: Pikachu & Eevee \(Switch\)](#)? Por mais que muitos amantes de Pokémon já devam possuir a sua cópia da PokéBola, uma que pode ser utilizada no jogo era sim um fator determinante para muitos jogadores, o que aumenta o interesse. Já que traz funcionalidade ao pacote, não apenas um produto colecionável que ficaria apenas de mostruário.

Amor de fã ou usufruto do comprador?

Algumas edições especiais se limitam a apenas o game com todas as DLCs já incluídas no pacote, o que a torna um pacote viável para muitos jogadores. Mas vamos nos focar mais em edições físicas dos jogos, ultimamente consegui-las aqui no Brasil tem se tornado uma tarefa árdua e cara, não somente pelo valor do dólar, mas pela falta de lançamentos físicos em terra nacional.



NI NO KUNI II REVENANT KINGDOM

← King's Edition →

Joe Hishishi composed these story records

Exclusive 148-page artbook featuring concept art by Nobuyuki Munose and LEVEL-5



< Reverse side >
< Front side >

Evolution of a King drama figure
New ball rotating scenes
Music box: Ni no Kuni II main theme

NinoKunigame.com



PS4
* "Ninjablast" and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.
** In the East: BANDAI NAMCO ENTERTAINMENT; © LEVEL-5, Inc. All rights reserved. Published by BANDAI NAMCO Entertainment Europe S.A.S.
All participating retailers while supplies last. Content and artwork are not final and subject to change.

Por conta disso as edições especiais acabam sendo importadas por um preço bem elevado, limitando muito o acesso a apenas os fãs mais ardorosos. Sendo o preço um fator que nos faz repensar o consumo das edições especiais. Querendo ou não, a nossa cultura de compra desses produtos é menor, se compararmos com o Japão ou EUA, por exemplo.

Em terras nipônicas, é muito comum lançarem diversos produtos extras de um mesmo game como pôsteres, camisetas, livros de arte ou histórias dos personagens, CDs com trilha sonora e até mesmo separar bundles exclusivos para cada uma das maiores lojas do país.

THE LAST OF US JOEL EDITION

JOEL EDITION PACKAGING

Joel Edition Canvas Wrap

INCLUDES:

- The Last of Us™ Mini Artbook
- The Last of Us™ Mini Comic
- The Last of Us™ Blu-ray Disc™
- Screen Print Effect Poster
- Joel DUALSHOCK®4 Wireless Controller Skin
- LittleBigPlanet™ Joel Sackboy® Costume

EXCLUSIVE DIGITAL CONTENT

SIGHTS & SOUNDS PACK

- A PS3™ dynamic theme showing Joel and Ellie on their journey through a reconfigurable game soundtrack, National Wildlife Service to Academy Award winning composer Guffey, and the exclusive PlayStation®3 artwork featuring Joel and Ellie in winter survival gear.

SURVIVAL PACK

- Special customizable items for your multiplayer character.
- Start with a jump in the game currency to help buying consumable items and other items to bolster your multiplayer character.
- Two bonus skins for Joel and Ellie - available once you've completed the single player game.
- Bonus experience grants to give you a head start on your match.

PS3 PS4 PS5

www.thelastofus.com

DAYS GONE

COLLECTOR'S EDITION

DAYS GONE STATUETTES • STEELBOOK CASE • 6 DAYS GONE COLLECTOR'S PINS
PHYSICAL & DIGITAL MINI-ART BOOK* • PHYSICAL & DIGITAL ORIGINAL SOUNDTRACK
DAYS GONE SEW-ON PATCH • 4 DECALS
*BY GUYTON GUYTON • BY DAVID HORNE COMICS

DIGITAL CONTENT

- MONKEY WRENCH SKILL EARLY UNLOCK
- THREE DRIFTER BIKE SKINS
- DEACON VS. THE HORDE DYNAMIC THEME

PS4

www.thelastofus.com



Para aqueles que não imaginam algo do tipo, aqui vai um exemplo: [Super Mario Odyssey](#) (Switch) lança no Brasil, e a Saraiva vende o game com o amiibo especial do Mario, a Livraria Cultura, do Bowser e a Amazon, da Peach. Para alguns pode parecer loucura comprar todos, para outros, uma forma de ter todo o conteúdo de uma série amada.

Outro fator que acabou limitando alguns nintendistas foram edições especiais de games multiplataformas que só foram lançadas para os outros consoles. Como o recente [Mortal Kombat 11](#) (Switch) cuja distribuição ocorreu oficialmente no Brasil, entretanto apenas a versão comum chegou às prateleiras. A bela e caríssima edição que acompanhava uma estátua em tamanho real da máscara do Scorpion nunca acompanhou uma edição física para o console híbrido.

Mas, nem todas as edições que chegaram, ou estão para chegar, são de saltar os olhos. A edição de colecionador dos ports de [Bayonetta 1 e 2](#) para o Switch só traziam uma caixa metalizada, adesivos de personagens e inimigos e as cartas do Loki... pode ter chamado a atenção de alguns jogadores, mas para mim foi mais interessante só pegar os dois games, mesmo.



※画像はイメージです。実際の製品とは異なります。

Porém, uma edição como a do *Breath of the Wild* ou a do próximo *Fire Emblem: Three Houses (Switch)* trazem conteúdos que têm um usufruto maior: CD com as músicas do jogo, livro de arte com todo o trabalho conceitual da equipe do jogo e, quiçá, alguns comentários dos desenvolvedores por trás dos conceitos e processo de criação do título.

Enfim, você pode pensar que isso tudo é extremamente supérfluo e nada mais importa além dos games, mas muitas das coisas que os acompanham em edições especiais buscam celebrar todo o trabalho empenhado nessas obras que tanto apreciamos. Novamente, só depende do quanto esses pacotes valerem para você. 🎮

por Gustavo Noletto

Revisão: Vinícius Fernandes
Diagramação: Lucas Gallego

SEQUÊNCIA DE



AS TEORIAS E DESEJOS DOS FÃS PARA A AGUARDADA CONTINUAÇÃO

A aguardada apresentação da Nintendo na mais recente E3 terminou com um anúncio que pegou todos os fãs de surpresa: uma sequência direta de **"The Legend of Zelda: Breath of the Wild"** está sendo desenvolvida para o Nintendo Switch. O trailer de revelação é recheado de mistérios, cortes rápidos com cenas impactantes e muitos detalhes escondidos, o que deixou a comunidade em êxtase.

Logo após o fim da apresentação começaram a surgir várias e várias análises do vídeo, quadro a quadro, de trás para frente e, claro, muitas teorias sendo formuladas e discutidas pelos quatro cantos do mundo. Antes de nos entregarmos aos devaneios e desejos mais profundos de nossos corações, que tal recapitularmos o que já sabemos a respeito do título até então?

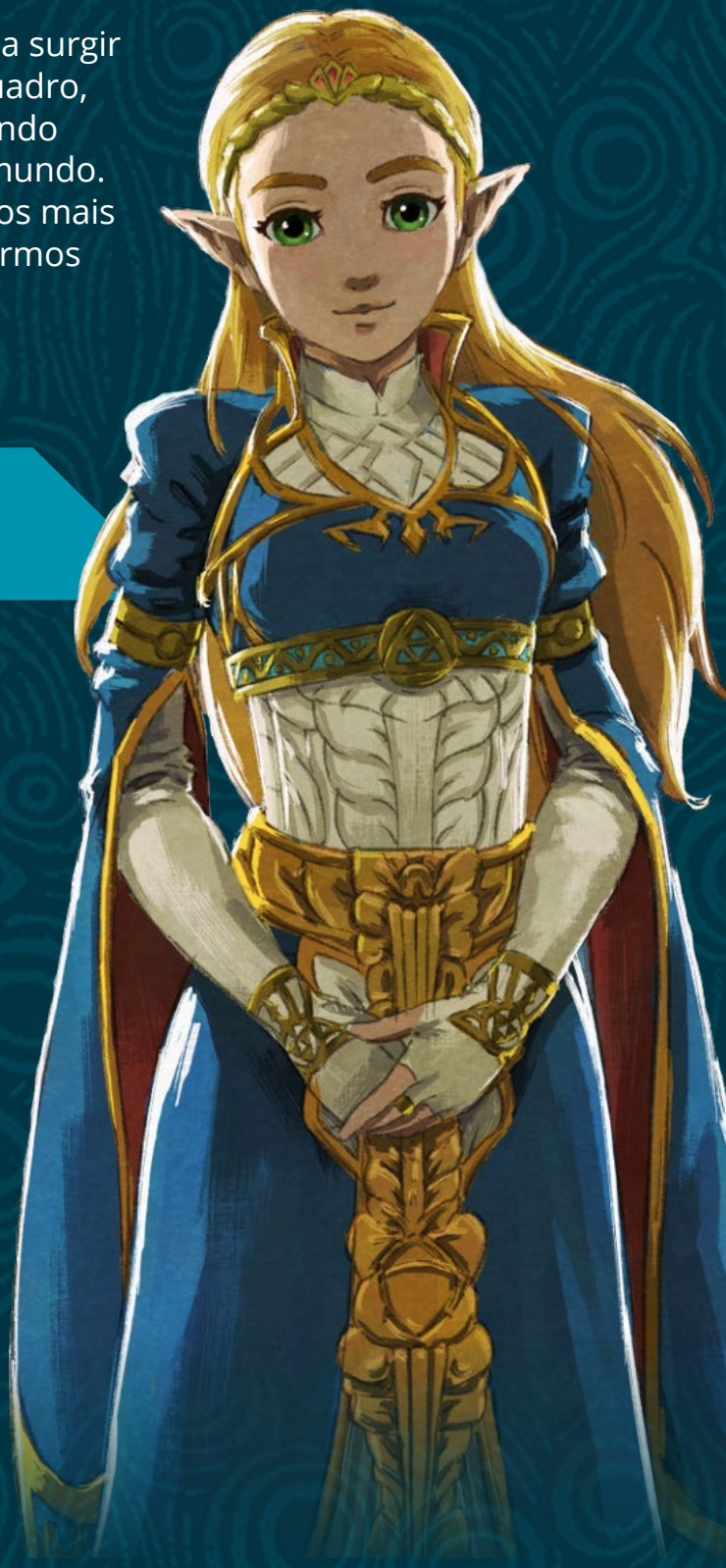


O que já sabemos:

Como dito anteriormente, o próximo capítulo da franquia será uma continuação direta de BotW. Sabemos que isso é bastante raro em The Legend of Zelda, ainda mais por conta de sua linha do tempo bastante ramificada. Essas continuações ocorreram apenas 3 vezes anteriormente: em Zelda II, em Majora's Mask e em Phantom Hourglass.

O Link e a Zelda mostrados no trailer de anúncio são os mesmos de Breath of the Wild. Ao longo dos vários jogos da franquia, vemos nossos heróis em várias épocas e reencarnações diferentes lutando contra um mal que insiste em retornar ao mundo. Mas, desta vez, por ser uma sequência direta, encontramos os mesmos protagonistas do título anterior, por mais que algum tempo parece ter passado desde os eventos finais do jogo.

Em recente entrevista, Eiji Aonuma (Designer e Produtor da série Zelda) confirmou que esta sequência se passará na mesma Hyrule de BotW. Ele afirmou que ele e seu time tomaram essa decisão por terem muitas ideias de novo conteúdo para este universo, e que seriam coisas demais para serem implementadas por DLC. Aonuma disse que desejava implementar uma nova história e mecânicas neste mesmo mundo.



A direção de arte será a mesma que em *Breath of the Wild*, como podemos ver no trailer de revelação — o belo cell-shading retorna, mas agora sem as limitações impostas pelo hardware do WiiU, então podemos esperar melhorias quanto à parte gráfica e de desempenho no console híbrido.

Eiji Aonuma também confirmou que o diretor de *Breath of the Wild*, Hidemaro Fujibayashi, retornará na sequência, ocupando o mesmo cargo. Esse retorno pode representar uma grande vantagem por se tratar de alguém que conhece o título muito bem, que acompanhou todo o seu desenvolvimento e que trabalhou de perto com Aonuma.

Apesar destas confirmações, o enredo, gameplay, novidades, e a direção que a franquia *Zelda* tomará com este novo título ainda são um grande mistério. Enquanto não somos agraciados com mais informações, vamos tratando a ansiedade com especulações e teorias.



1 Em qual época a história do jogo se passa?

A sequência aparentemente se passará não muito tempo após os eventos finais de *Breath of the Wild*, depois que Link e Zelda baniram Calamity Ganon. Não se pode afirmar quanto tempo se passou desde então, mas vemos que uma nova preocupação levou Zelda e Link a explorarem o subterrâneo em busca de respostas. Ao que parece, os poderes divinos da princesa de Hyrule não foram fortes o suficiente para selar as trevas e elas então retornaram mais uma vez.



Nas cenas finais de *BotW* vemos nossos heróis selarem o mal, mas não de forma permanente, nas próprias palavras da princesa. Ao que parece, tais palavras se confirmaram, e uma nova onda de corrupção e trevas assola Hyrule, tendo como fonte uma múmia de um ser perverso aprisionado sob o castelo de Hyrule. No fim do trailer vemos o castelo começando a ser suspenso nos céus por conta do despertar deste ser maligno, o que levou algumas pessoas a se questionarem se Link e Zelda irão deixar Hyrule em busca de refúgio ou se irão abrir caminho em meio ao caos instalado.

2 De quem é o corpo mumificado selado sob o castelo?

A múmia em questão certamente tem uma aparência familiar: os adornos que decoram seu corpo, das vestimentas e cor do cabelo são grandes indícios de que é possível que o falecido seja um personagem que já conhecemos. Podemos

concordar que é quase certo se tratar de um membro da tribo dos Gerudos, o povo do deserto, composta basicamente de mulheres, mas que a cada 100 anos tem o nascimento de um membro masculino. Fãs afirmam que a múmia é nada mais nada menos que Ganondorf, o príncipe Gerudo, nêmesis do nosso herói Link.

Esta teoria é uma das mais prováveis de serem confirmadas, pois temos várias evidências que apontam para tal confirmação: em uma pintura na parede mostrada no trailer vemos uma figura de longos cabelos vermelhos montada num

cavalo e segurando um tridente, marchando para a batalha, que também lembra um guerreiro Gerudo. Outro fato interessante é o de que a forma física de Ganon não apareceu em BotW, sendo Calamity Ganon formado pela incapacidade de Ganon se materializar em uma forma sólida. Talvez agora tenhamos o vislumbre do núcleo desse mal, a semente das trevas em sua forma corpórea.

3 A origem e o propósito da mão espectral

Certamente uma das coisas mais intrigantes do teaser foi a mão espectral que parece selar a calamidade e o poder contido dentro da múmia. As especulações giram em torno das marcas e das joias que decoram 'a mão' e o pilar

no topo da caverna de onde a energia flui. As escrituras lembram as runas de energia Sheikah que estão espalhadas pelos templos e torres na Hyrule de Breath of the Wild, assim como os pilares com tecnologia que fornecem atualizações para o Sheikah Slate de Link por meio da condensação dessas runas em uma única gota.

Fãs afirmam que a mão pode ter origem na tecnologia dessa tribo, que jurou lealdade à Deusa Hylia e à família real de Hyrule e são conhecidos pelo desenvolvimento de avançada tecnologia. A mão pode ser mais uma criação Sheikah na tentativa de banir o mal com tecnologia, assim como criaram as quatro bestas Sagradas para lutar ao lado dos quatro campeões nos eventos de Breath of the Wild.

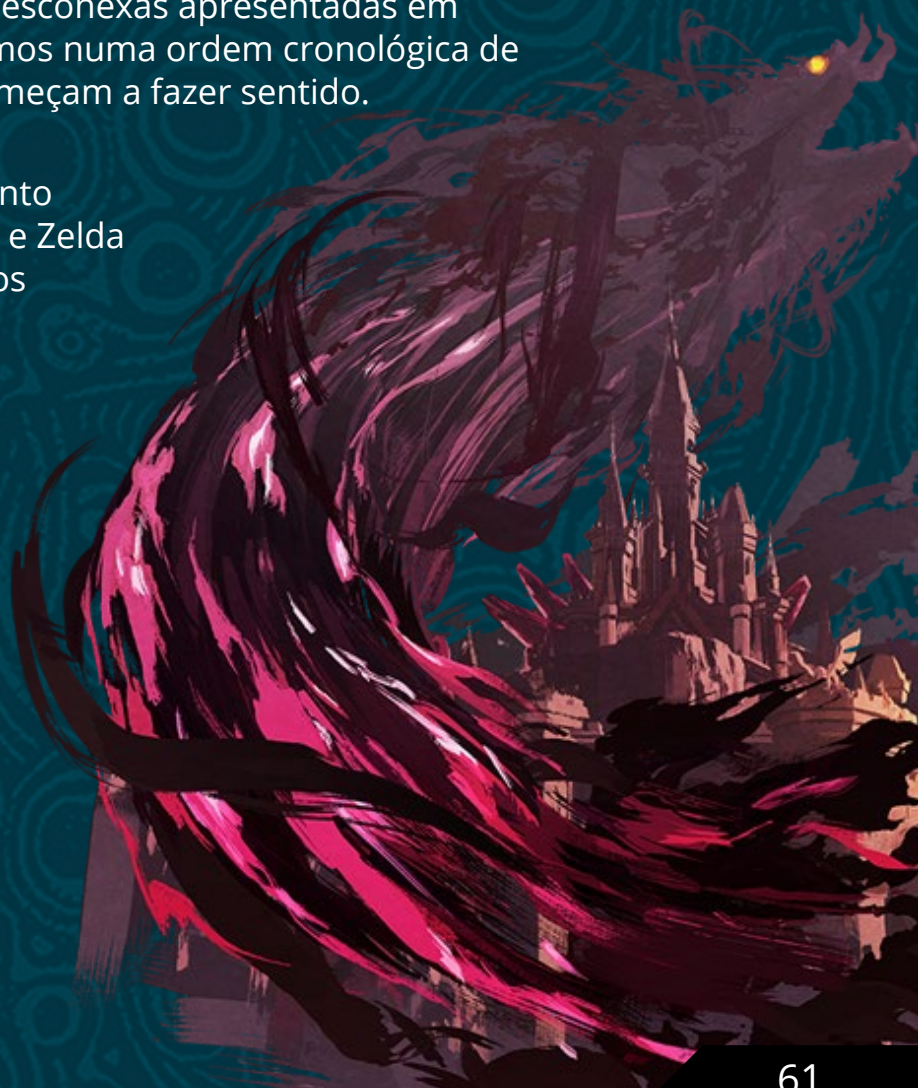


4 Qual a conexão de Link com a mão espectral?

Num breve momento no trailer é possível ver que no braço de Link começa a brilhar uma forte luz verde, parecendo que ele está sendo consumido pelo poder da mão espectral, enquanto tenta conter esse poder. Este trecho está

no meio de uma sequência de cenas desconexas apresentadas em cortes rápidos, mas se as reorganizarmos numa ordem cronológica de possíveis acontecimentos as coisas começam a fazer sentido.

Uma das teorias diz o seguinte: enquanto exploram as ruínas subterrâneas, Link e Zelda se deparam com os restos mumificados de Ganondorf, que está sendo selado pela mão espectral. Mas então acontece um terremoto e as ruínas começam a desmoronar. Zelda então acidentalmente cai, mas é salva por Link no último segundo. Ao fazer isso, Link acaba se colocando em perigo também, o que leva a Mão a salvá-lo, deixando de selar a múmia por alguns segundos. Com isso, ao transferir seu poder para que Link saia desta situação, surge a oportunidade perfeita para que Ganondorf possa se livrar do aprisionamento.



O youtuber responsável por formular esta teoria embasa suas especulações em uma apresentação que ocorreu na Game Developers Conference de 2017, onde os artistas da Nintendo Hidemaro Fujibayashi, Satoru Takizawa, e Takuhiro Dohta mostraram algumas artes conceituais do início do desenvolvimento de Breath of the Wild. Durante a apresentação, os palestrantes discutiam como algumas novas mecânicas foram implementadas no título e mostraram as artes conceituais por trás dessas implementações. Uma dessas artworks chamou muita atenção em particular: trata-se de uma em que Link aparece com seu braço amputado e substituído por um braço mecânico capaz de ser transformado em outras ferramentas e armas, como um arco e flecha, uma marreta, um mini canhão e até no hookshot.

A ideia de Link ter um braço biônico parecia absurda na época, mas a Nintendo aproveita bastante algumas de suas ideias antigas em novos jogos, mesmo que reformuladas, como ocorre com a motocicleta em Breath of the Wild. Portanto, é perfeitamente possível que a próxima grande arma de Link esteja de alguma forma em seu braço.

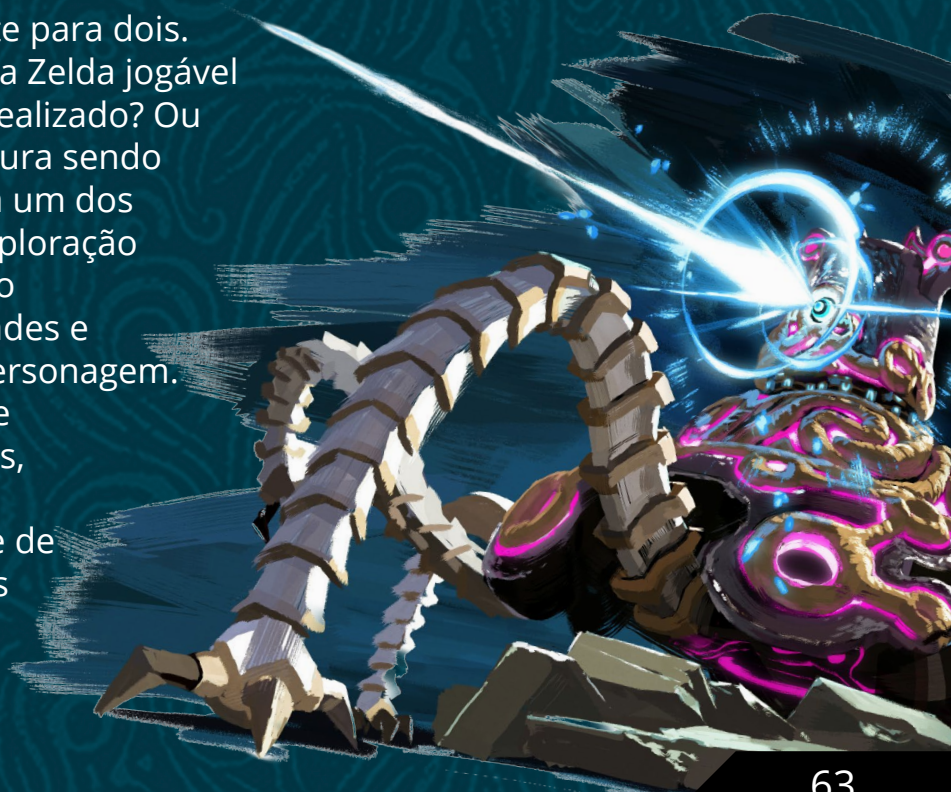


5 Qual a razão por trás do novo corte de cabelo da princesa Zelda?

Enquanto Link manteve sua aparência como em *Breath of the Wild*, no teaser trailer da sequência do título podemos ver que Zelda resolveu adotar um novo corte de cabelo bem mais curto, como nunca antes em suas aparições anteriores.

Logo começaram as especulações a respeito da razão para tal mudança. Pode ser apenas uma escolha da direção de arte do jogo, mas também pode representar uma mudança na atitude da personagem. Alguns fãs dizem que é um indicativo de que Zelda pode abandonar a vida de uma princesa para trás e seguir o caminho aventureiro de Link.


No vídeo vemos os dois explorando as ruínas subterrâneas juntos, assim como sua montaria carregando mantimentos o suficiente para dois. Será que finalmente o desejo de uma Zelda jogável em um jogo da série principal será realizado? Ou quem sabe teremos partes da aventura sendo contadas pelas perspectivas de cada um dos protagonistas? Uma mecânica de exploração cooperativa entre os dois seria muito interessante, contando com habilidades e equipamentos exclusivos de cada personagem. Enquanto todos os companheiros de Link foram personagens não jogáveis, atuando mais como mentores para nosso herói, pensar na possibilidade de uma dupla de protagonistas jogáveis é no mínimo muito animadora.





6 Teremos o retorno dos Dungeons nessa sequência

Enquanto *Breath of the Wild* deu lugar a uma exploração do ambiente quase interminável em busca de templos escondidos nas mais remotas regiões do mapa, estimulando o jogador a explorar cada cantinho desse mundo, muitos sentiram falta dos clássicos e icônicos dungeons, que definiram os grandes títulos anteriores da série *Zelda*. A exploração desses calabouços sempre foi o núcleo da série: era neles que se conseguia novas habilidades e itens e onde ocorria o verdadeiro combate contra o mal que assolava o universo de cada jogo. Alguns fãs sentiram que um buraco se abriu em *Breath of the Wild* com a ausência deles e as shrines não foram suficientes.



O mais próximo de tal exploração de dungeons presente em *BotW* foi o interior das Divine Beasts, mas elas não contavam com a complexidade e características únicas que cada dungeon possuía. No entanto, ao que parece, poderemos ter o retorno desses locais nesse próximo título. Em certo momento do trailer, a câmera mostra uma visão externa de ruínas com um grande arco em volta de uma entrada escura. Essa visão lembra bastante as entradas clássicas dos templos em títulos anteriores da franquia, e pelo tom obscuro do teaser, podemos esperar boas surpresas e talvez alguns sustos na exploração desses calabouços.



Um futuro repleto de possibilidades

Como o anúncio da sequência do aclamado *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* ainda é muito recente, e quase não teve informações oficiais divulgadas, podemos esperar ainda muita especulação em torno deste novo título. São muitas questões a serem respondidas a respeito do enredo, de suas mecânicas, posição na linha do tempo da série *Zelda* — enfim, coisas que só o tempo pode revelar. Como meros mortais, nos resta aguardar tais revelações e ansiar pelo anúncio do lançamento de mais este grande título da aclamada lenda de *Zelda* no Nintendo Switch. 🎮



por *Renan Rossi*

Revisão: André Luís C. De Carvalho
Diagramação: Yury Trindade



FIRE EMBLEM

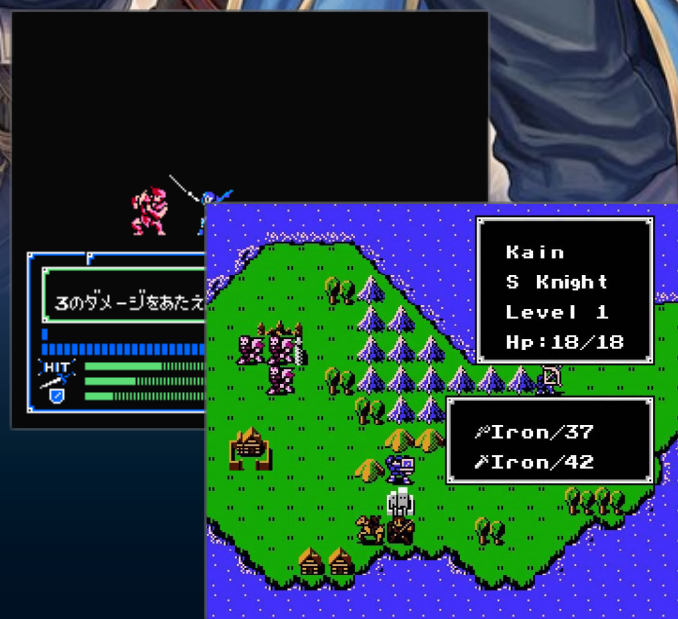
a evolução tática da franquia

Originada em 1990 e hoje com dezesseis títulos principais, além de spin-offs, a franquia **Fire Emblem** ficou durante muitos anos restrita ao Japão, chegando ao ocidente apenas em 2003. Contudo, as épicas batalhas que dão cor e forma à série, atreladas a narrativas profundas, conquistaram o mundo. Uma trajetória que edificou muitas das bases do combate tático por turnos ao longo de quase três décadas. Nessa viagem, passaremos rapidamente por cada um dos games da série principal, elencando suas contribuições ao universo desse subgênero do RPG.

Início

Realizado por Shouzou Kaga, designer da Intelligent Systems, estúdio filiado à Nintendo, o primeiro Fire Emblem, **Shadow Dragon and the Blade of Light** (NES, 1990), absorvia muito das bases conceituais de outro representante dos combates táticos à época: **Famicom Wars** (NES, 1988), título que deu origem à famosa série **Advance Wars**. Na equipe de desenvolvimento, grandes nomes da indústria, como Keisuke Terasaki, Yuka Tsujiyoko e ninguém menos que Gunpei Yokoi, o homem por trás da criação do Game & Watch e do Game Boy.

Dentro dos elementos que compõem o RPG tático, o primeiro Fire Emblem, responsável por dar vida ao protagonista Marth, solidificou as bases que seriam utilizadas dali em diante nos demais jogos da franquia: experiência linear, visão superior, mapas divididos em células para a movimentação dos batalhões, classes diferentes de personagens, evolução por níveis e mecânica de morte permanente.



A era japonesa

Enquanto esteve restrita ao público japonês, a franquia incorporou vários elementos para aprimorar a jogabilidade tática. **Fire Emblem Gaiden** (NES, 1992) distinguia-se do antecessor ao permitir a exploração de mapas, cidades e áreas já completadas, bem como controlar dois batalhões ao longo da história, comandados pelos protagonistas Alm e Celica.



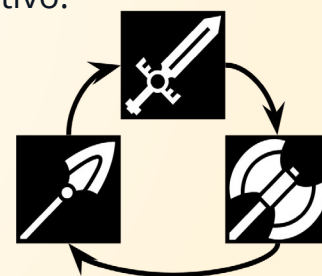
O terceiro integrante da série, **Fire Emblem: Mystery of the Emblem** (SNES, 1994), era uma sequência direta de Shadow Dragon, dividido em duas partes: o Book 1, um remake do título original, porém com menos conteúdo, e o Book 2, com a continuação da história de Marth. Em termos de jogabilidade, agora os cavaleiros podiam descer da montaria para combates em terra. Um prelúdio do que viria a ser o sistema de relacionamento também teve início aqui: personagens que compartilhassem vínculos afetivos aumentavam seus níveis de precisão, evasão e chance crítica ao posicionarem-se a até três células de distância um do outro.





Dois anos depois, **Fire Emblem: Genealogy of the Holy War** (SNES, 1996) ampliou tal mecânica, introduzindo o love system, que influenciava diretamente na experiência de jogo. O enredo dividia-se em dois arcos narrativos separados por uma geração temporal. No primeiro, os personagens podiam apaixonar-se ao acumularem love points nas batalhas. Caso atingissem determinado nível de afinidade e ficassem vivos até o capítulo 5 da história, seus equipamentos e habilidades eram transferidos para o filho, que assumiria o protagonismo no segundo arco narrativo.

Outro aspecto importante de Genealogy of the Holy War foi o sistema triangular de armas, que funcionava como o jokenpo japonês: espadas eram mais eficientes contra machados, machados contra lanças e estas contra as espadas. Isso virou regra nos jogos seguintes.



Uma versão mais reduzida de Fire Emblem, intitulada **Archanea Saga** (1997), foi disponibilizada em episódios no periférico Satellaview, que permitia aos assinantes do serviço de satélite da Nintendo receber conteúdos exclusivos para o SNES. O objetivo consistia em completar os mapas e acumular pontos de acordo com o número de inimigos derrotados ou tesouros adquiridos.

O ápice da franquia em território oriental ocorreu com **Fire Emblem: Thracia 776** (SNES, 1999), que manteve vários aspectos do antecessor, porém trouxe mecânicas inéditas, como os mapas cobertos por fog, elemento introduzido nas batalhas noturnas para diminuir o campo de visão do jogador. Outras novidades foram o sistema de captura, que permitia interceptar inimigos para roubar itens e equipamentos, bem como uma mecânica de resgate, na qual era possível carregar aliados feridos para zonas mais seguras do mapa.

Uma barra de cansaço era preenchida a cada ataque efetuado, aspecto a ser levado em conta para não depender apenas de um guerreiro, o que forçava o jogador a alternar suas estratégias e uso de membros do batalhão, tornando a experiência mais verossímil. Personagens cansados necessitavam de um intervalo entre as batalhas para voltarem a campo.



Na virada do século, Shouzou Kaga deixou a Intelligent Systems e coube a **Super Smash Bros. Melee** (GC, 2001) apresentar Marth e Roy como os primeiros representantes de Fire Emblem em território ocidental. O sucesso levou ao lançamento de **Fire Emblem: The Binding Blade** (GBA, 2002), que readaptou a essência da série a novos conceitos visuais e paleta de cores mais vívidas, abordando a história de Roy, porém ainda restrito ao mercado japonês.



A conquista do Ocidente

O bom desempenho da versão portátil e a repercussão positiva de Marth e Roy em Melee garantiram o lançamento de **Fire Emblem: The Blazing Blade** (GBA, 2003), o primeiro da série a finalmente desembarcar no Ocidente. Carregando apenas o nome Fire Emblem nos EUA e Europa, a sequência de GBA, na verdade um prólogo de *The Binding Blade*, introduzia o jogador a dois arcos narrativos. O primeiro deles, protagonizado pela guerreira Lyn, servia como um grande tutorial dos aspectos da série para o novo público, enquanto o segundo compreendia a história de Eliwood (pai de Roy), Hector e Lyn em sua jornada de oposição aos planos do mago Nergal, que planejava despertar dragões malignos na terra.



Elementos inéditos incluíam derrotar todos os inimigos do mapa, sobreviver durante determinado número de turnos, alcançar pontos específicos do cenário, como também efeitos de clima, que diminuía a mobilidade das tropas durante eventos com neve ou chuva.

A trilogia de GBA encerrou-se em 2004 com **Fire Emblem: The Sacred Stones**. Embora utilizasse as mesmas bases dos dois títulos anteriores, o game trouxe de volta a exploração de mundo de Fire Emblem Gaiden, o que abria a oportunidade de escolher como navegar pelo mapa, revisitando áreas já concluídas ou parando em vilarejos para a compra e venda de itens.



Em 2005, foi a vez do Game Cube receber **Fire Emblem: Path of Radiance**, o primeiro da série desenvolvido em 3D com efeito cel-shaded. As novidades, além do protagonista Ike, ampliaram as mecânicas de estratégia ao introduzir uma nova raça, os laguz changelings, criaturas humanóides com o poder de transformarem-se em animais. Outro aspecto foi o modo Battle Preparations, que concedia ao jogador informações prévias sobre enredo, dicas de combate e habilidades especiais antes do início de cada partida, fornecidas pelos aliados de acordo com o grau de afinidade.



Décimo título da franquia, **Fire Emblem: Radiant Dawn** (Wii, 2007), sequência direta de Path of Radiance, manteve a estrutura 3D cel-shaded. Em termos de mecânicas, os humanos, antes restritos a duas categorias de evolução de classe, agora podiam alcançar um terceiro nível de poder. Outra adição interessante foi o efeito de terreno durante as batalhas. Elevações no cenário podiam ser utilizadas estrategicamente por magos e arqueiros para obter vantagem sobre os inimigos.



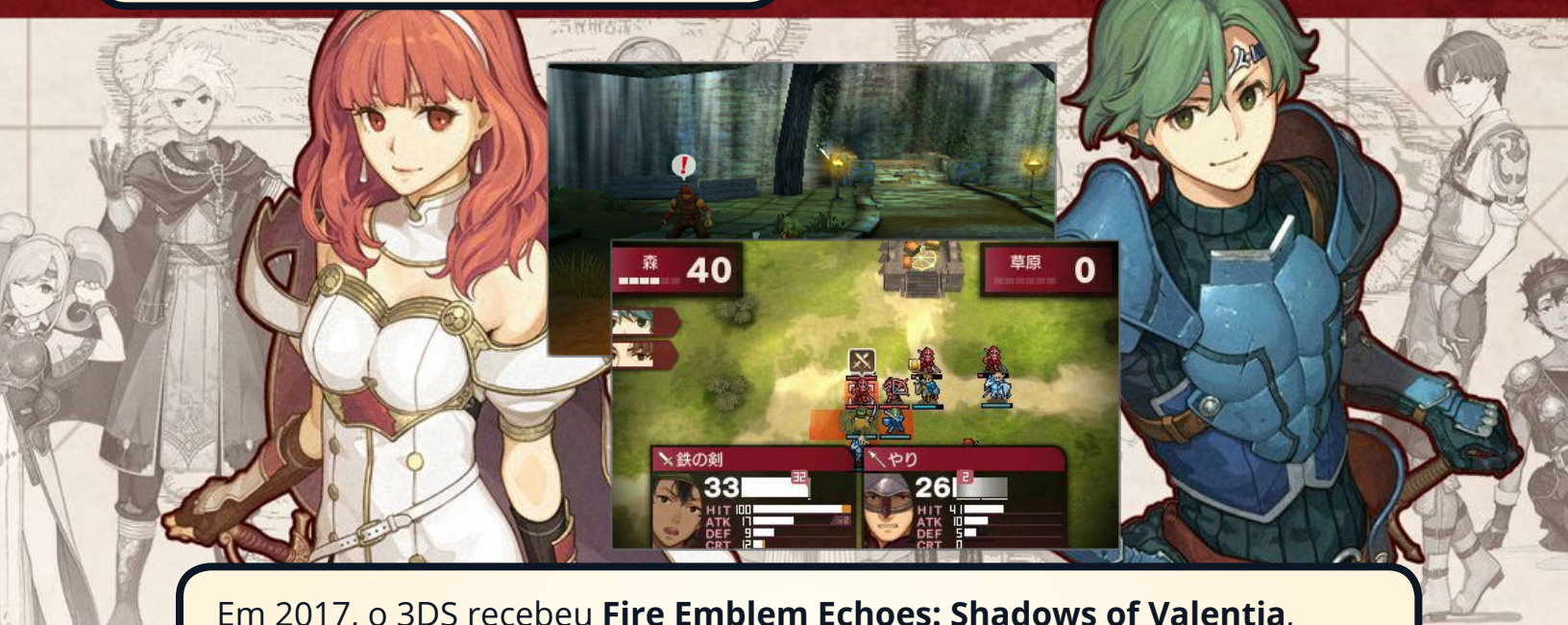
Queda e renascimento

O período mais turbulento de Fire Emblem ocorreu entre 2008 e 2011, quando a Nintendo cogitou interromper os investimentos em novos títulos após fortes quedas de popularidade. Naquele momento, o DS recebeu dois remakes de aventuras passadas: **Fire Emblem: Shadow Dragon** e **Fire Emblem: New Mystery of the Emblem**. Eram repaginações de qualidade com a oferta de conteúdos adicionais em relação aos originais, além de abrir a franquia para o multiplayer on-line através da extinta Nintendo Wi-Fi Connection. Contudo, o apelo já não era mais o mesmo.



Sob a cruz e a espada, a Intelligent Systems tirou um grande coelho da cartola e surpreendeu a todos com **Fire Emblem: Awakening** (3DS, 2012), título que novamente despertou o interesse da Nintendo e do público pela franquia. Dividido em modo clássico e casual, a experiência servia para qualquer tipo de jogador e o sucesso alçou três personagens do game para participar de Smash Bros. em títulos futuros (Chrom, Lucina e Robin). O título é o que possui o maior número de personagens jogáveis na série Fire Emblem.

Com a popularidade renovada, **Fire Emblem Fates** (3DS, 2015) levou a franquia a novos horizontes narrativos, fator que culminou no lançamento de duas versões, Birthright e Conquest, cada uma com sua linha de enredo focada num dos dois grandes reinos prestes a entrar em guerra. As escolhas do jogador nos diálogos influenciavam fortemente os rumos da história, muito mais do que em qualquer outro título já lançado. Birthright trazia uma experiência mais regular, enquanto Conquest desafiava os jogadores ao oferecer menos recursos e experiência, forçando uma abordagem mais tática. Algumas classes eram exclusivas de acordo com a versão adquirida. Corrin, o novo avatar customizável do game, juntou-se também aos lutadores de Super Smash Bros.




Em 2017, o 3DS recebeu **Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia**, um remake completo de Fire Emblem Gaiden, com direito a modelos totalmente em 3D, animações produzidas pelo estúdio Khara (responsável pelos filmes da série **Rebuild of Evangelion**) e o primeiro game da série principal a contar com atuação de voz em todos os diálogos.

Shadows of Valentia trouxe de volta a exploração de mundo com uma perspectiva em terceira pessoa e câmera focada nas costas do personagem, alternando para a tela tradicional durante as batalhas, assim como recuperou o sistema de fadiga de Thracia 776. Uma mecânica de forja também foi adicionada para o fortalecimento de equipamentos e a história ganhou um episódio pós-game inédito em relação ao original.

Spin-offs

Entre os spin-offs da série, **Fire Emblem Warriors** (Switch/3DS, 2017) adaptou o estilo musou aos combates, focando a experiência em pura ação. Já **Tokyo Mirage Sessions #FE** (Wii U, 2015), um crossover de Fire Emblem com **Shin Megami Tensei**, trazia uma jogabilidade de turnos em conjunto a elementos do universo pop japonês.

Nos celulares, **Fire Emblem Heroes** (2017) levou a essência da franquia a um público mais casual, com jogabilidade free-to-play e mecânicas da estratégia por turnos mais simples. O game contribuiu para popularizar ainda mais a franquia e preparar o terreno para a chegada de **Fire Emblem: Three Houses** (Switch, 2019). 



por *Lucian Helan*

Revisão: Vinícius Veloso
Diagramação: Leandro Alves

Pokémon Sword/Shield tem novos monstros e líderes de ginásio revelados

A The Pokémon Company disponibilizou recentemente em seu canal oficial no YouTube um novo vídeo com detalhes inéditos de Sword/Shield. No material é apresentado o fenômeno **Gigantamax** — uma espécie de variação do **Dynamax** —, que abrangerá algumas espécies apenas, alterando sua forma e concedendo um ataque especial, além de deixá-los mais fortes e gigantes. Outras novidades foram a revelação de mais criaturinhas exclusivas do game e de alguns líderes de ginásio da região de Galar.



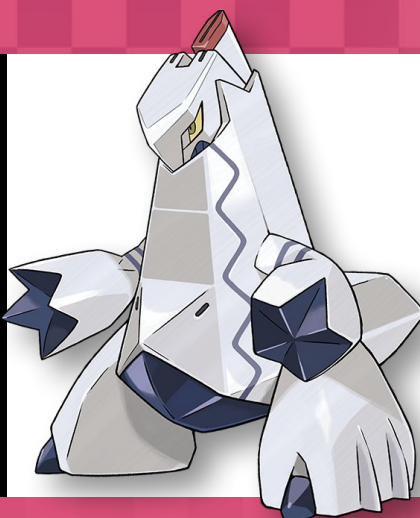
Alcremie — um Pokémon do tipo Fairy, com a habilidade Sweet Veil;



Yamper — revelado anteriormente por screenshots durante a E3 —, é um Pokémon do tipo Electric, com a habilidade Ball Fetch;



Rolycoly — um Pokémon do tipo Rock, com as habilidades Steam Engine e Heatproof. O Steam Engine aumenta a velocidade em um estágio se o Pokémon for atingido por um ataque do tipo Fire ou Water;



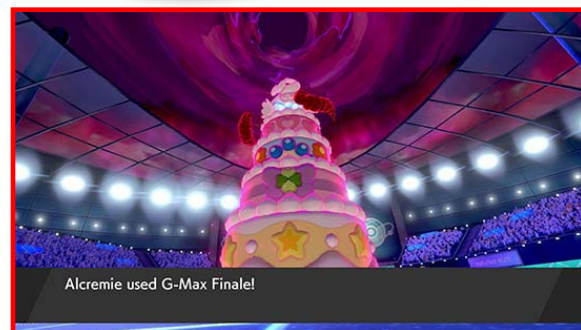
Duraludon — um Pokémon do tipo Steel e Dragon, com as habilidades Light Metal & Heavy Metal.



Gigantamax

O **Gigantamax** é um novo recurso que aumenta o poder sobre o **Dynamaxing** e altera a forma de um Pokémon. Cada Gigantamax tem um **G-Max** Move — um movimento especial.

特別なマホイップ



Exclusividades

O jogo conta com Líderes de Ginásio exclusivos em cada versão. Em Sword você enfrenta Bea — especialista em Fighting Pokémon —, enquanto em Shield você enfrenta Allister — especialista do tipo Ghost.



Bea - um prodígio em karatê de Galar, mantendo suas tradições e técnicas centenárias. Ela também é especialista em Pokémon do tipo Fighting.




Allister - um talentoso treinador de Pokémon do tipo fantasma que assumiu o manto do Gym Leader do tipo Ghost ainda tão jovem.

A exclusividade entre os Pokémon por enquanto fica com Deino e Jangmo-o são de Sword e Larvitar e Goomy são de Shield.



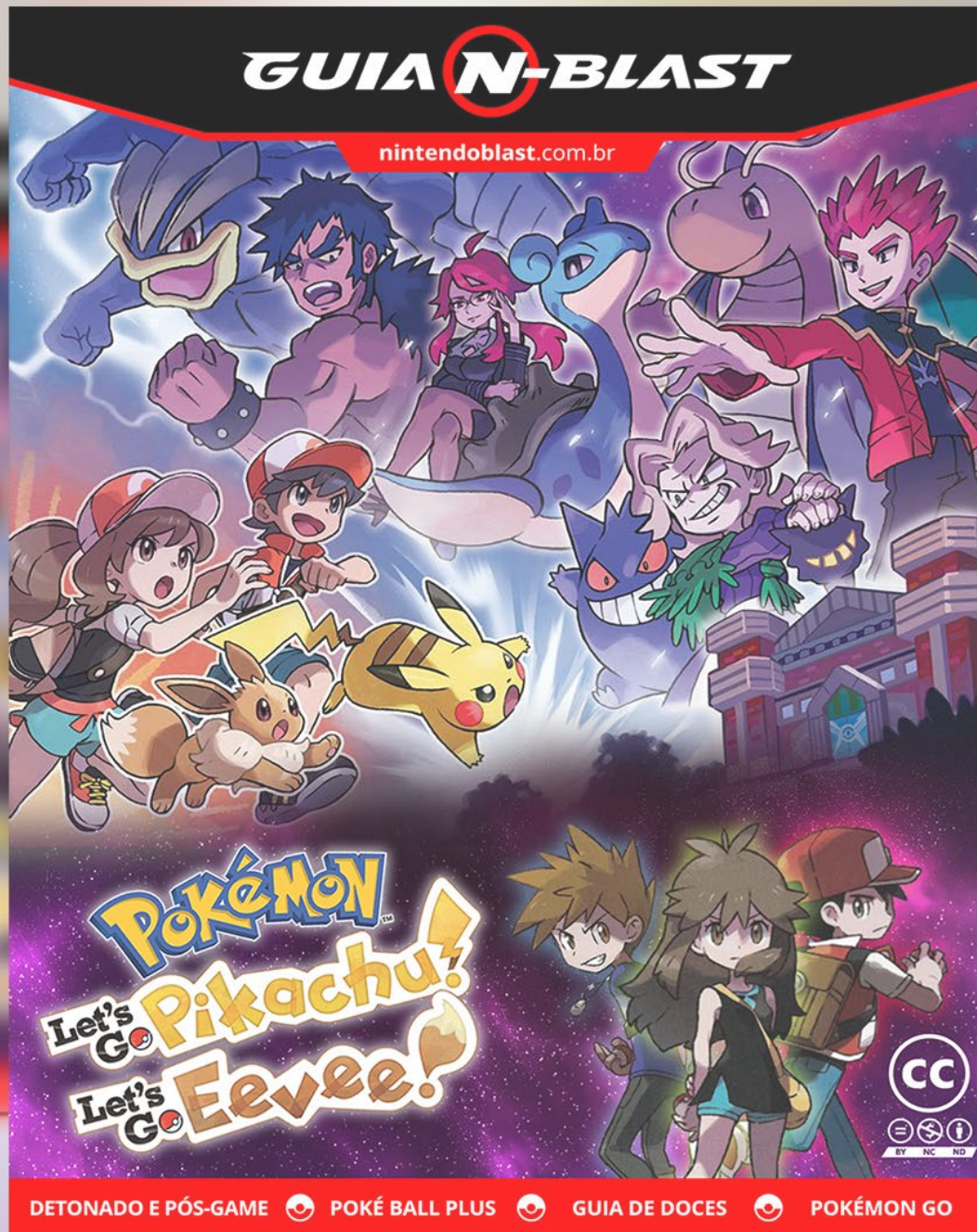
Como um bônus especial para a compra da versão **Dual Pack SteelBook® Edition**, os treinadores receberão dois códigos (um por jogo) que os recompensarão com itens especiais conhecidos como **Dynamax Crystals**. Ao usá-los na **Wild Area**, os Treinadores poderão enfrentar **Dynamax Larvitar** e **Dynamax Jangmo-o**, Pokémon que normalmente são encontrados mais tarde no jogo, em especial *Max Raid Battles*. Larvitar não aparecerá em Pokémon Sword e Jangmo-o não aparecerá em Pokémon Shield durante o jogo normal, mas os jogadores poderão pegá-los em qualquer das versões usando estes **Dynamax Crystals**.



Pokémon Sword e Pokémon Shield serão lançados para Nintendo Switch em 15 de novembro de 2019. 

Guia N-Blast

www.nintendoblast.com.br



Adquira o seu aqui:



NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista