

NINTENDO BLAST

www.nintendoblast.com.br



#117

AGO
2019



BY NC ND

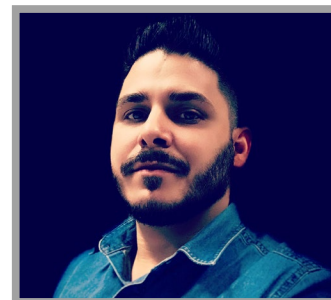
POKÉMON BLAST: GALARIAN FORMS E MAIS!



ANÁLISE: FIRE EMBLEM: THREE HOUSES

Caos apocalíptico

A **PlatinumGames** traz mais um game exclusivo para a casa do Mario. Assim como foi com Bayonetta 2, **Astral Chain** promete horas de jogatina em grande estilo com seu visual dark e efeitos de luz estourando na tela do seu Switch. Trazemos tudo o que sabemos sobre o **game** até o momento, além de uma matéria especial sobre a empresa. Contamos ainda com uma análise do RPG tático do ano, **Fire Emblem: Three Houses**, além de novidades de **Pokémon Sword** e **Pokémon Shield** e muito mais! Boa leitura. - **Leandro Alves**




DEVELOPERS
Takahisa Taura
(Diretor de Astral Chain)

05



PRÉVIA
Astral Chain
(Switch)

10



ANÁLISE
Marvel Ultimate Alliance 3
- The Black Order (Switch)

22



ANÁLISE
Wolfenstein - Youngblood
(Switch)

40




ANÁLISE
Fire Emblem - Treehouse
(Switch)

49




PLATINUMGAMES
O gosto da liberdade

61



POKÉMON BLAST
Pokémon Sword & Shield:
novos rivais e mais!

70



GIGANTAMAX
A evolução das mecânicas
de batalha de Pokémon

ONLINE

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
Carlos Eduardo Cirne
Felipe Pereira de Souza
Ivanir Ignacchitti
Matheus Alexandre
Raoni Mendes
Raphael Barbosa
Renan Rossi
Victor Carozzi

REVISÃO
André Luís C. de Carvalho
Davi Souza
Icaro Sousa
Jorge Neto
Vladimir Machado

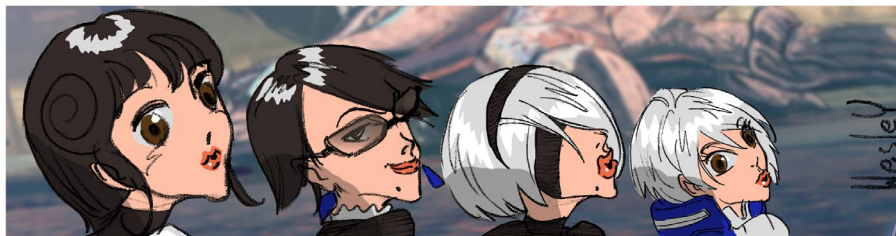
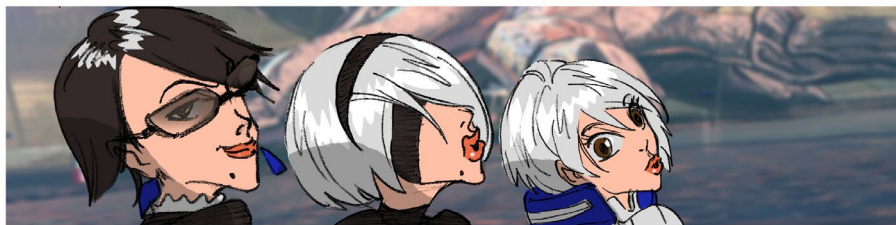
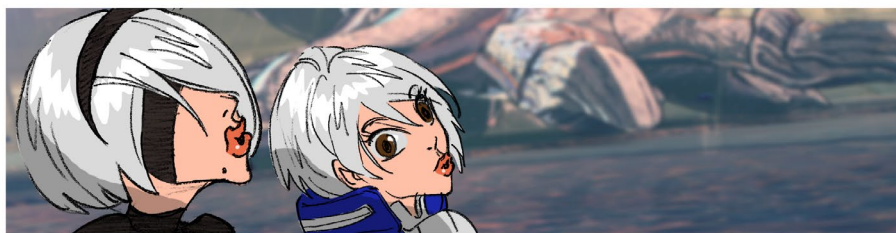
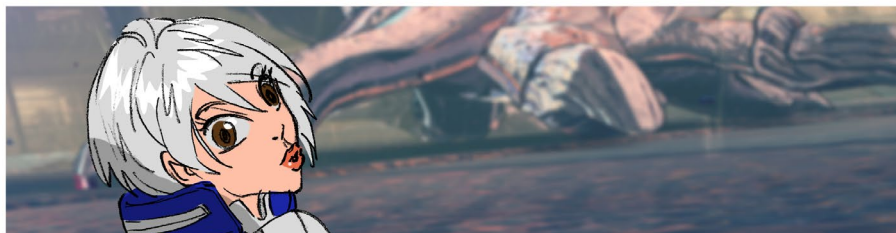
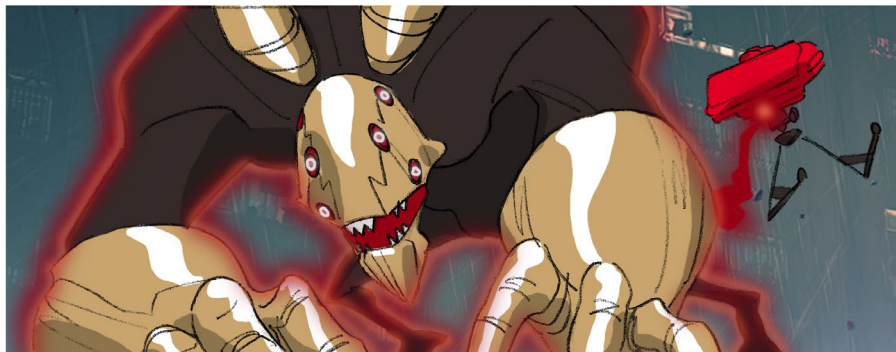
DIAGRAMAÇÃO
Gabriel Felix
João Pedro Souza
Leandro Alves
Lucas Gallego
Lucas Keven
Yury Trindade

ILUSTRAÇÃO
Nivaldo Wesley

CAPA
Leandro Alves

HQ Blast

"Chain MashUp" 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!

BREVE

Guia N-Blast

www.nintendoblast.com.br

GUIA N-BLAST

nintendoblast.com.br



APENAS R\$4,90



FIRE EMBLEM THREE HOUSES



SEJA O MELHOR PROFESSOR  GUIA DE CLASSES  OBTENHA AS HERO'S RELICS E SACRED WEAPONS

por *Matheus Alexandre*

Revisão: *Davi Souza*
Diagramação: *Lucas Keven*



Conheça Takahisa Taura, diretor de Astral Chain

Não é nenhuma novidade que o estúdio **PlatinumGames** é composto por um grupo de pessoas criativas que não têm medo na hora arriscar e inovar, seja com suas ambientações únicas ou com a aplicação de novas mecânicas.

Não é nenhuma novidade que o estúdio **PlatinumGames** é composto por um grupo de pessoas criativas que não têm medo na hora arriscar e inovar, seja com suas ambientações únicas ou com a aplicação de novas mecânicas.

Como já foi dito por Atsushi Inaba, um dos produtores do estúdio, eles estão sempre procurando, entre os membros da equipe, por novos diretores capazes de assumir projetos audaciosos e adicionar sua própria marca às características da empresa. Foi o que aconteceu com Masaki Yamanaka na sua estreia como diretor em **Anarchy Reigns** (PS3, X360), e com **Shigenori Nishikawa**, de **MadWorld** (Wii).



Com o lançamento de **Astral Chain (Switch)**, é hora de **Takahisa Taura** atuar pela primeira vez como diretor em um jogo da **PlatinumGames**. Isso não significa, é claro, que ele não tenha experiência de sobra para auxiliar o estúdio na construção daquele que parece ser um dos maiores jogos exclusivos do Nintendo Switch para este ano. Que tal, então, conhecer um pouco mais sobre o histórico de **Takahisa Taura**, diretor de **Astral Chain**?

Até onde se tem notícia, a **PlatinumGames** é a primeira desenvolvedora da qual **Takahisa Taura** fez parte na indústria dos jogos eletrônicos. Sua primeira participação foi em **MadWorld**, em 2009, atuando como projetista do jogo (função também conhecida como game designer).

Desde então, **Taura** atuou em diversos jogos da desenvolvedora, sempre como projetista de jogos. Entre eles, podemos citar **The Wonderful 101** (Wii U), e **Metal Gear Rising: Revengeance** (PS3, X360, PC).



Mais recentemente, em 2017, Takahisa Taura atuou como projetista de jogos sênior em **Nier: Automata** (Multi), um dos maiores sucessos da desenvolvedora. É inegável que sua contribuição, junto com a habilidade única de Yoko Taro em desenvolver narrativas capazes de prender o jogador, foi fundamental para o sucesso do jogo.

Experiente projetista de jogos, os projetos nos quais ele participou sempre procuraram, de modo geral, trazer algo de diferente em suas mecânicas, seja algo completamente novo (como em **The Wonderful 101**) ou uma releitura de estilos mais consagrados, mas com uma abordagem diferente em algum momento (como em **Metal Gear Rising: Revengeance**). Podemos esperar, portanto, o mesmo tipo de inovação em **Astral Chain**.

Sua atuação como game designer possivelmente também influencia no trabalho de criação dos jogos. Como o próprio **Takahisa Taura** já comentou durante uma entrevista, a ideia de **Astral Chain** nasceu do conceito de controlar dois personagens ao mesmo tempo. A partir dessa mecânica do jogo se criou todo o resto, como o cenário e a narrativa. Dessa forma, o jogo funciona mais como um pano de fundo para a implementação da mecânica do que o oposto.



Essa sua maneira de ver as coisas está, é claro, completamente alinhada com as ideias da empresa. O estúdio sempre foi reconhecido mais por sua jogabilidade do que por habilidade com narrativa.

Como inspiração, Taura cita mangás como **Appleseed** e **Ghost in the Shell**, ambos criações de Masamune Shirow que se passam em um cenário cyberpunk, com uma sociedade decadente e muita ficção científica.

Taura disse também admirar o trabalho de Masakazu Katsura, criador do mangá **Zetman**, outra obra de ficção científica. A admiração do diretor pela obra do mangaká é tanta que ele foi convidado para trabalhar no design de personagens do jogo.

Mesmo sabendo de tudo isso, é impossível saber por certo o que esperar de **Takahisa Taura** como diretor, uma vez que se trata da sua primeira vez na função tanto na PlatinumGames quanto na indústria de um modo geral. Apesar disso, não tem como não torcer para que **Astral Chain** seja o sucesso que queremos. Afinal de contas, quanto mais jogos de qualidade tivermos em nossas bibliotecas, melhor. 🎮



Switch

por Victor Carozzi

Revisão: Icaro Sousa
Diagramação: Lucas Gallego

ASTRAL CHAIN

É A PROMESSA DE NOVOS
VENTOS NO SWITCH

Estamos a poucos dias da estreia mundial do mais novo exclusivo para o console híbrido da Nintendo, **Astral Chain (Switch)**. Resultado da bela parceria entre a nossa gigante favorita e a Platinum Games, desenvolvedora de grandes séries como Bayonetta e Viewtiful Joe, o game promete mais uma brisa de ar fresco nos títulos que só poderemos encontrar no Switch.

Um futuro em colapso

Em uma Terra futurista, o nosso mundo é atacado por seres extradimensionais chamados de Quimeras - a origem do nome vem da mitologia grega, um monstro com cabeça de leão, corpo de cabra e cauda de serpente - prontos para destruir tudo ao seu redor. Os heróis do título são dois irmãos, membros da Neuron - organização policial especial da cidade Ark designada para utilizar as Legiões, armas vivas desenvolvidas exclusivamente para batalhar contra as Quimeras.



Os soldados usam o Legatus, equipamento que conecta e invoca a Legião para próximo do jogador, como o item crucial para vencer as batalhas que este mundo irá te proporcionar. O mais interessante é que este apetrecho possui uma corrente, que é a conexão entre o usuário e sua Legião, pois, como já foi dito, ela é uma arma viva. Voltaremos a este assunto mais adiante.



A corrente não serve somente como conexão, mas também é o caminho para garantir a vitória nas batalhas. Há ataques e movimentos que serão realizados usando a corrente como o Chain Bind, movimento realizado quando a Legião envolve a Quimera com a corrente, deixando o monstro incapacitado de se mover e se tornando um alvo fácil para uma chuva de ataques. É provável que essa prisão seja temporária, mas já é de grande ajuda.

Há também o Chain Counter, que lembra bastante as táticas dos lutadores de luta-livre, na qual a corrente é esticada quando uma Quimera avança contra o jogador, o elo serve como barreira e arremessa o monstro para longe, tornando-o novamente um alvo fácil. O jogador deverá prestar atenção na movimentação inimiga para pôr este movimento em prática. Não se sabe ainda se haverá mais movimentos com as correntes ou upgrades para torná-las mais eficazes, mas certamente já serão de grande ajuda durante a jogatina.



Além do apetrecho *high-tech*, o soldado protagonista também possui um bastão multiuso que não somente é usado para ataques mano a mano, mas também é capaz de se tornar uma pistola para atacar à distância. O jogador também poderá realizar manobras evasivas, e foi mostrado que há ataques manuais como socos e chutes. Talvez pareçam ineficazes em batalhas se compararmos com a Legião, mas em uma batalha tudo pode ser um caminho para a vitória.



Companheiros ou servos?

A escolha do nome Legião para a arma viva que o jogador estará equipado vem do coletivo de demônios cunhado na Bíblia. Além disso, a arma é capaz de se transformar em cinco variantes com habilidades e usos diferenciados dentro e fora de combate:



SWORD LEGION

Aparentemente é a primeira Legião que o jogador terá à sua disposição, tem um formato humanóide, contando com duas espadas no lugar dos braços. Sua habilidade especial é um ataque que paralisa os inimigos por alguns segundos;



ARROW LEGION

Legião usada para ataques à distância, servirá como um atirador de elite na jogatina. É dotada de uma mira precisa que ajudará a passar por obstáculos e causar dano em inimigos que estiverem longe.



ARM LEGION

Uma Legião feita para combate mano a mano. Possui braços que aparentemente serão capazes de causar muito dano à curta distância. Pode ser vestido, literalmente, como uma armadura. Também poderá ser usado como uma forma de carregar e/ou mover objetos pesados demais para um ser humano.



BEAST LEGION

A arma que se parece bastante com um lobo gigante é veloz e parece que sua principal função é servir como um meio de transporte veloz para o jogador, tanto para escapar de ataques rapidamente como passar por armadilhas.



AXE LEGION

Legião portadora de uma arma enorme, porém com responsabilidade maior de defesa dentre todas as versões. É capaz de criar um campo de força para o jogador, além de atacar com seu cajado gigante.

É interessante como as Legiões foram feitas para serem usadas em diversas situações e até mesmo com a possibilidade de serem trocadas durante as batalhas, sempre prestando atenção ao tempo limite de uso. Não se sabe se o limite de cem segundos poderá ser ampliado, mas acredito que dependendo do uso o seu consumo varie. Por exemplo: usar as habilidades especiais podem gastar a energia mais rapidamente, e caso a Legião leve dano diminui a barra de energia também.



Durante as jogatinas apresentadas é visível que será possível realizar diversos combos com as Legiões, tanto que há uma luz que servirá como guia para acionar ataques sincronizados do policial com a arma. As aplicações parecem ser extensas, o que vai agradar os jogadores acostumados com games como Bayonetta e Devil May Cry, ambos crias do supervisor do game, Hideki Kamiya.



Também foi mostrado que as Legiões podem receber upgrades para se tornarem mais fortes. A linha de melhorias aparecem como uma cadeia evolutiva, nos levando a crer que os pontos venham de missões e batalhas bem sucedidas. O nome desses pontos são Gene Code [Código Genético], o que nos faz imaginar que o DNA das armas é modificado ao passo que a aventura progride.

Uma coisa que é recorrente nos trailers e até no nome é o reforço do questionamento sobre a conexão da corrente ir além da servidão como uma arma. É visto durante as jogatinas e cutscenes reveladas que as Legiões não são puramente uma criação humana, é possível ver que há Quimeras que foram capturadas e então convertidas em Legiões para compor o arsenal de batalhas dos seres humanos. Mas será que essa tecnologia será capaz de aprisioná-las e torná-las obedientes como os Pokémon?



Se prestarmos atenção aos trailers veremos que haverá reviravoltas nesse quesito, pois há comentários de uma personagem sobre a conexão ser uma comunhão ou uma maldição. Outro ponto que nos chama atenção é uma cena onde as cinco Legiões disponíveis que temos ciência atacam a protagonista do jogo. Essas respostas, imagino eu, só serão respondidas quando jogarmos.



Há mais a se fazer

Além de entrar em vários quebra-paus com as Quimeras, os policiais da Neuron precisam investigar as atividades estranhas que assolam a megalópole de Arks. Para isso o jogador estará munido da IRIS, uma lente de contato super-tecnológica conectada à base de dados da polícia.



Dessa forma o jogador verá informações sobre tudo o que o cerca, como dados sobre as pessoas que estão presentes ao seu redor, como possíveis pistas e reconstruções dos fatos investigados. Tudo para garantir que justiça seja feita. Além disso, as Legiões serão peças chaves para as investigações, como meios de espionagem em suspeitos e de acesso a locais inacessíveis.


E também há o Astral Plane [Plano Astral], local interdimensional que será acessível através de portais, sendo aparentemente o mundo das Quimeras. Foi divulgado que ele é um plano cuja essência corromperia uma pessoa comum, mas as Legiões protegem o jogador de serem consumidos. Esse segundo plano, aparentemente, será o local onde as explicações e o clímax do jogo será realizado. Ele tem uma aparência bastante cúbica e está repleto de *puzzles* e Quimeras prontas para atacar o jogador.

O que esperar?

Por fim, Astral Chain parece trazer uma jogatina dinâmica e intensa, cheia de batalhas eletrizantes e chefes desafiadores, enquanto apresenta uma cidade recheada de mistérios e surpresas para se investigar - não necessariamente ampla como um mundo aberto, mas grande o suficiente para ocupar o jogador - sem contar com as side-quests.

Pouco foi revelado sobre a história: o pouco que pudemos ver e saber diz sobre uma possível vilã chamada Lana, que aparentemente se corrompeu com o poder do Astral Plane e das Quimeras e talvez seja a principal causadora de todos os desastres que assolam a megalópole de Ark.



O game está nas mãos de grandes desenvolvedores da PlatinumGames e, com sorte, será a estreia de um título que carrega toda a diversão e desafios que vimos em vários games da empresa, garantindo aos nintendistas mais uma série para adorar e acompanhar. 



Astral Chain (Switch)
Desenvolvedor PlatinumGames Inc / Nintendo
Gênero Ação
Lançamento 30 de agosto de 2019

Expectativa



5

Guia N-Blast

www.nintendoblast.com.br

GUIA N-BLAST

nintendoblast.com.br

SUPER SMASH BROS.™
ULTIMATE

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

Adquira o seu aqui:



Switch

por *Raoni Mendes*Revisão: Ícaro Sousa
Diagramação: Gabriel Felix

MARVEL
ULTIMATE ALLIANCE 3
THE BLACK ORDER

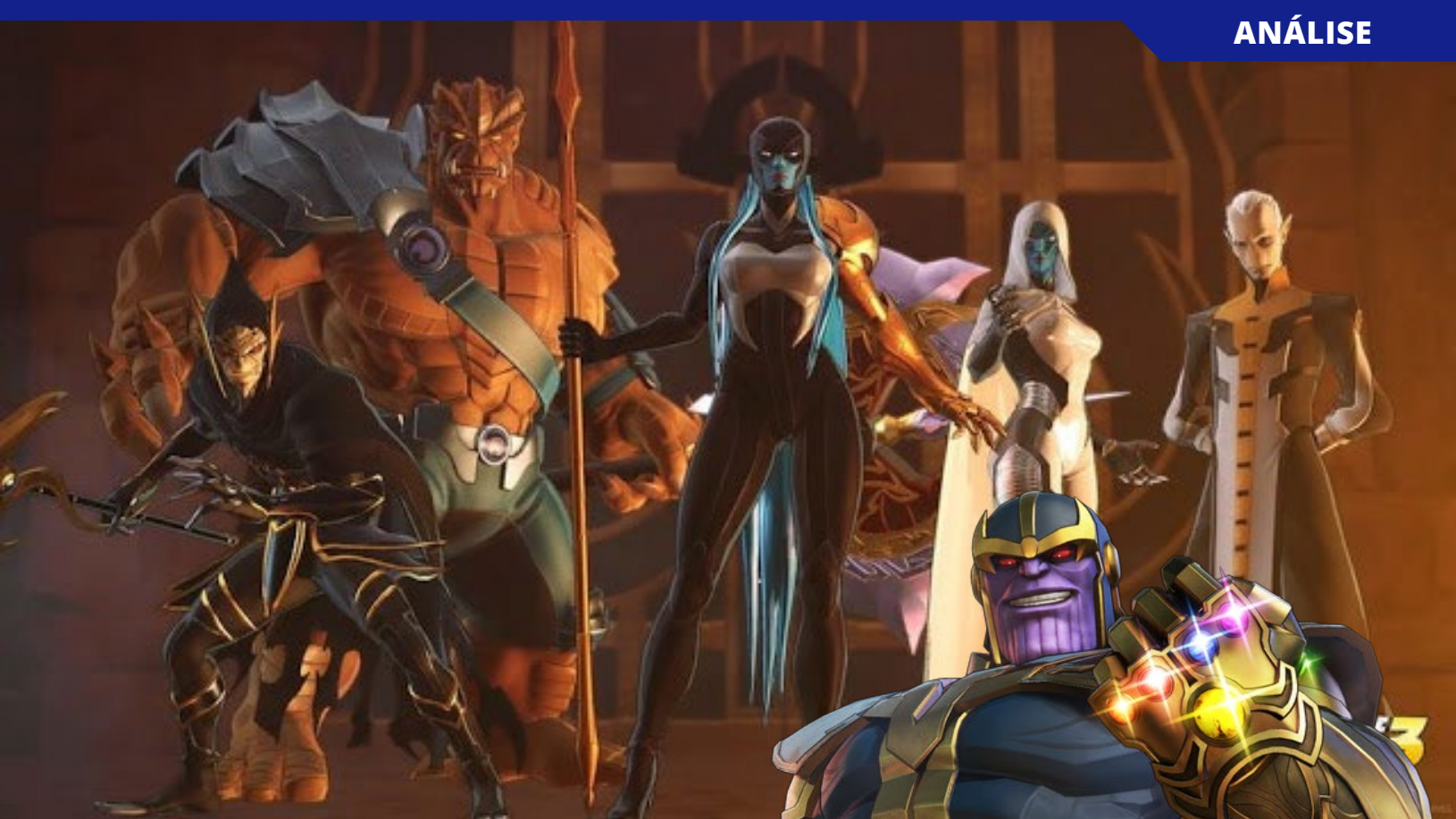
Para quem não sabe, X-Men Legends, lançado em 2004 para o Gamecube e os outros consoles da época (e a sequência de 2005, X-men Legends 2: Rise of Apocalypse) surpreendeu a maioria dos jogadores juntando uma agradável fórmula de RPG de ação com elementos de beat 'em up e o carismático elenco de personagens dos X-Men, um dos grupos de super heróis mais populares da Marvel.



O sucesso da série foi tão grande que, para a continuação, o foco saiu da famosa equipe de mutantes e passou a incluir vários outros heróis clássicos da gigante dos quadrinhos. Resultado da mesma parceria entre a Marvel, a desenvolvedora Raven Software e a Activision, Marvel Ultimate Alliance foi lançado no ano de 2006 e manteve a mesma recepção positiva dos seus antecessores.

Embora uma sequência similar tenha dado as caras alguns anos depois em 2009, nunca mais se ouviu falar da franquia até uma compilação remasterizada dos dois jogos ser anunciada, e então lançada em 2016 — o que deixou os fãs ainda mais esperançosos com um provável terceiro título. Eis que agora em 2019, dez anos após o lançamento de Marvel Ultimate Alliance 2, a própria Nintendo decidiu reviver a franquia no Switch, dessa vez pelas mãos do Team Ninja, famoso pela séries Ninja Gaiden e Dead or Alive.





Marvel Cinematic Alliance

Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order é um soft reboot da franquia, ou melhor, o título reinventa o mundo dos jogos anteriores e transforma em algo muito mais próximo ao conhecido universo dos filmes (o Marvel Cinematic Universe ou MCU). A maioria dos produtos da Marvel segue essa linha hoje em dia, então isso não chega a ser nada muito surpreendente. No entanto, o novo Ultimate Alliance lembra de não deixar para trás algumas referências mais “obscuras” aos quadrinhos, como personagens e locais que ainda não apareceram no cinema. Apenas, de uma forma geral, alinha a nova aventura com o movimento atual da marca Marvel, o que resulta em uma atualização positiva e bem-vinda à franquia.





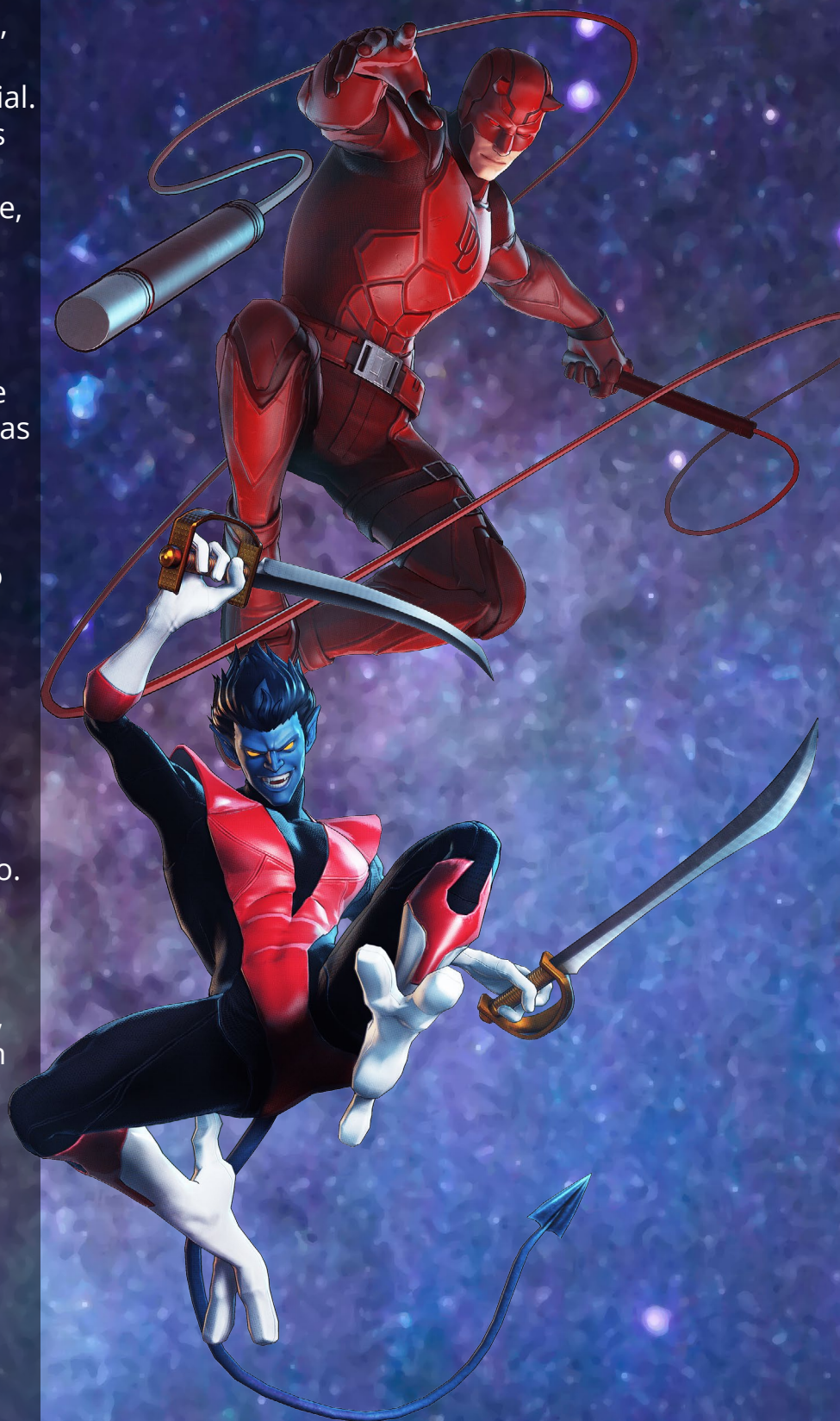
GAMEREACTOR
www.gamereactor.br/sebrae/leu/da/leu/p/le

A história vai exatamente para direção que você está imaginando, mas de uma forma bastante diferente. Basicamente, como o título do game sugere, Thanos, sua Black Order (Ordem Negra, composta por guerreiros leais a ele) e as joias do infinito assumem papéis centrais na trama, só que a narrativa difere completamente dos filmes ou até dos quadrinhos. A história do jogo é 100% inédita, não tem nenhuma relação direta com os outros jogos da série, e conta com diversas cutscenes animadas cheias de uma personalidade bem própria. Inúmeros personagens do universo Marvel aparecem, nem todos são jogáveis, mas todos recebem uma apresentação adequada e uma dublagem digna — além de algumas vezes tentarem imitar os atores do MCU demais, como a do Rocket, Nick Fury e Tony Stark, o que pode ficar um pouco engraçado em alguns momentos.



A trama começa com a formação clássica dos Guardiões da Galáxia do MCU (Peter Quill, Gamora, Drax, Rocket Raccoon e Drax) em uma espécie de aventura espacial/tutorial. Após todo aquele humor típico dos guardiões durante as cutscenes, e alguns tutoriais básicos de combate, a equipe logo encontra a Ordem Negra prestes a coletar todas as joias do infinito. Para impedir os vilões, Peter Quill pula em direção às joias e acaba inconscientemente usando o seu poder para espalhá-las por diferentes cantos do universo. Ao mesmo tempo, ele e todos os guardiões são transportados para a área da primeira jóia: uma prisão lotada de inimigos do Homem Aranha, como Homem Areia, Duende Verde e Doutor Octopus.

A partir disso, você é teleportado, seja por magia ou tecnologia, sem parar e de forma um tanto aleatória entre as dez áreas do jogo. Embora um número considerável de personagens já entre na equipe desde o começo (Homem Aranha, Wolverine, os Vingadores clássicos, entre outros), novos heróis surgem de acordo com a temática de cada capítulo, geralmente aparecendo primeiro ou como um boss ou como um aliado controlado pela IA. Por exemplo, a área dos X-Men adiciona os mutantes Noturno, Psylocke e Deadpool ao time, já o mundo de Shadowland (também conhecido como "Netflixland") libera os heróis de Nova York do universo compartilhado de séries do Netflix: Demolidor, Luke Cage e Punho de Ferro.





São 36 personagens jogáveis, número consideravelmente maior que o dos outros jogos da série, mas nem todos os heróis são destravados durante o modo história. Infelizmente, a segunda metade do jogo diminui bastante o ritmo de novos personagens. Os vilões mais descolados, por exemplo, como Magneto e Loki, requerem que desafios paralelos sejam completados antes de se juntarem a equipe — os Infinity Trials. Acredito que a grande quantidade de heróis disponíveis logo no início estragou um pouco o senso de progressão do jogo nesse quesito. Basicamente, faltaram umas surpresas nas partes finais do jogo para diversificar o time de heróis.



SPIDER-GWEN Lv. 38

HP 12,785 / 12,785
 EP 6,947 / 6,947
 XP 0 / 11,900

CATCHY ATTACK NAME
 LEGIT BEATDOWN
 DISAPPEARING ACT
 SWING TIME

Hero Traits
 WEB SLING

STR 3,060 +280
 VIT 12,785 +1,210
 MAS 3,801 +221
 RES 3,476 +280
 DUR 3,426 +230
 ENE 6,947 +306

Equipped ISO-8

USE XP CUBE BACK



Um ponto bastante positivo da história é que personagens não tão comuns estão presentes e ganharam uma rara chance de brilhar, como Miles Morales e Spider-Gwen (que muita gente deve lembrar da animação Homem-Aranha no Aranhaverso), Kamala Khan (a Miss Marvel) e a Crystal dos Inumanos. O problema é que, para encaixar toda essa gente, a trama joga muita da sua coesão pela janela e cai em vários clichês convenientes toda hora. As cutscenes são até legais, mas é mais fácil encarar Marvel Ultimate Alliance 3 como o jogo estilo arcade que ele é: o foco é escolher um personagem e sair batendo nos inimigos indiscriminadamente.



Hulk (e todo o resto dos heróis) esmaga!

Agora vamos para a parte que importa: falar do gameplay em si. O jogo se desenrola em uma mistura de cutscenes, porrada generalizada com um grande número de inimigos, batalhas de chefe e o ocasional “puzzle” simples demais que nem precisava existir. A experiência é essencialmente a de um beat ‘em up, mas com aqueles elementos de RPG que deixam tudo mais divertido. Heróis sobem de nível, gastam energia para realizar ataques especiais e podem eventualmente melhorar atributos gerais e habilidades específicas usando dinheiro, experiência e itens equipáveis — além disso, também é possível determinar o seu time de acordo com combinações de heróis que liberam alguns bônus de equipe e uma melhoria geral nos stats, como um grupo formado por membros dos Vingadores, por exemplo.



No campo de batalha, inimigos menores aparecem constantemente, quase no estilo da série Dynasty Warriors, e morrem após um pequeno número de golpes. No entanto, os vários “mini-chefes” — e as intensas boss fights, claro — que realmente representam o âmago da mecânica do combate, além de oferecerem um bom desafio aos jogadores. É assim: inimigos mais fortes possuem, além da tradicional barra de vida, uma “barrinha” secundária de escudo, representada pela cor roxa. É preciso primeiro derrubar esse escudo, para então poder realmente tirar vida e, eventualmente, matar os vilões — o que pode ser bem complicado graças ao exército incansável de soldados e os vários mini-chefes presentes na maioria das batalhas após certo ponto.



Quanto aos botões, o Y é ataque fraco e ativa o combo básico (acredite, em meio às intermináveis hordas de vilões você vai precisar apertá-lo constantemente), e o X é o ataque forte que geralmente não “comba” com ele mesmo, mas pode ser usado como complemento dos ataques do Y (e serve para quebrar o escudo com mais facilidade). O botão B, por sua vez, serve simultaneamente para pular, jogar teias em telhados invisíveis ou voar, dependendo do herói escolhido. Voar e se balançar por aí com certeza é vantajoso, no entanto o processo também gasta um pouco de energia.

Segurar o R abre o leque de opções dos ataques especiais, ativados ao pressionar o A, B, Y ou X. Todos os personagens iniciam a aventura apenas com o especial do Y e aprendem os outros até o nível 20. O L é provavelmente o botão mais usado, ao lado do Y, e funciona como uma defesa quando você fica parado e uma “roladinha” estilo Super Smash Bros. quando em movimento. Os confrontos do game ficam realmente bem intensos com o tempo, inimigos atacam você sem parar e de todas as direções, sem falar dos vários padrões de raios de energia e ataques em área dos “chefões” (ou até de inimigos menores) — portanto, às vezes é melhor rolar e pular (ou voar, quando possível) toda hora, em vez de só caminhar por aí atacando.





A melhor forma de lidar com as batalhas, como costumeiro na franquia Ultimate Alliance, é usar e abusar de combos de habilidades entre os heróis. Basicamente, se o frame rate do Switch não cair em meio a uma confusão louca de explosões e energia, isso quer dizer que a batalha não está sendo realizada da melhor forma possível — afinal, o jeito mais fácil de vencer dos inimigos é bater sem parar e o mais rápido que der. Jogando com amigos, toda vez que você usar uma habilidade especial, outra pessoa pode apertar o botão A e entrar na festa (usar um ataque especial ao mesmo tempo). Isso pode tecnicamente acontecer a toda hora (só é limitado pela quantidade de energia de cada um) e é bem mais eficaz na hora de derrubar os oponentes. Jogando sozinho o processo é um pouco menos natural, mas funciona da mesma forma: em vez de usar o especial com o R, é preciso usar o ZR e chegar perto de algum aliado. As habilidades “combam” apenas com outras habilidades específicas de cada herói e às vezes possuem até um efeito visual maneiro — como o furacão de fogo da Tempestade com o Motoqueiro fantasma, por exemplo, que é bastante efetivo.





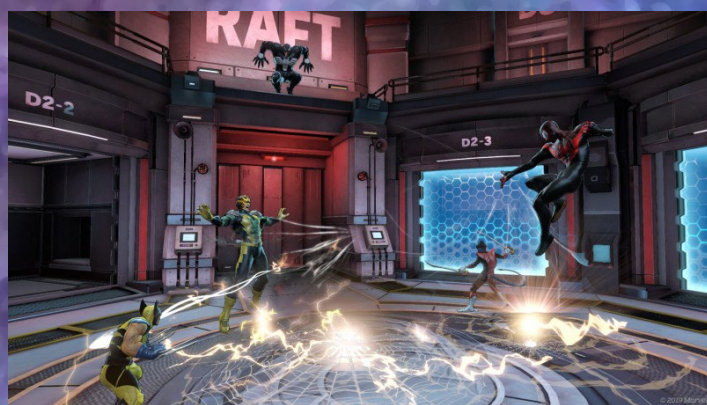
Single x Multiplayer

Como é de se imaginar, Marvel Ultimate Alliance 3 (assim com os outros jogos da franquia) certamente não foi feito para se jogar sozinho. Quer dizer, é totalmente possível zerar o jogo sem nenhuma companhia, porém esse com certeza não é o foco. O ponto forte do game é poder jogá-lo com os amigos até o final e aproveitar aquela boa e velha diversão cooperativa local que todo mundo curte, mas jogá-lo sozinho não é necessariamente uma experiência muito pior, apenas diferente.

Sozinho você tem acesso a uma troca rápida de personagens a qualquer momento, por exemplo, é só apertar um dos lados dos quatro botões direcionais para escolher outro herói rapidamente. E mesmo se você só quiser jogar com um herói específico, quando ele (inevitavelmente) morrer, o controle passa para outro personagem imediatamente. No entanto, não se preocupe: é possível reviver aliados caídos até três vezes por cada "seção" do estágio, então é fácil de trazer seu personagem favorito de volta à vida.

Adicionalmente, jogar sozinho torna possível a alteração do tipo de câmera, trocando o tradicional estilo “visto de cima” por algo que eles chamam de câmera “heróica”, que é basicamente uma visão de trás um pouco mais tradicional de jogos single player. A câmera infelizmente também acaba sendo um dos aspectos mais divisórios entre a experiência solo e o multiplayer e provavelmente é um dos elementos mais irritantes de todo o game. Jogando com os amigos, o movimento da câmera é tão ruim, estranho e aleatório que chega a ser hilário em vários momentos.

No multiplayer, ao mesmo tempo que a câmera parece sempre seguir o primeiro player (uma escolha bem ruim para um jogo focado na experiência multijogador) ela (às vezes) possui uma estranha obsessão em mostrar sempre todos os jogadores ao mesmo tempo na tela, incluindo os que já morreram. Prepare-se para batalhar sem enxergar o seu personagem na tela várias vezes e, simultaneamente, não conseguir passar de alguma parte porque seus aliados mortos estão travando a câmera do pior jeito possível. É tudo muito estranho e a câmera definitivamente pode ser um fator decisivo para muita gente na hora de gostar ou não do jogo, mas dá para acostumar. Por sorte, a câmera parece se comportar mais durante as boss battles — coincidentemente, a melhor parte do game.





Outro problema generalizado de Ultimate Alliance 3 é que o hardware simplesmente não aguenta direito tanta coisa acontecendo de uma vez só — tanto o próprio Switch quanto os frágeis Joy-Con claramente sofrem durante uma jogatina multiplayer estendida. Chega a ser meio bizarro, mas além das ocasionais travadas causadas por repentinas quedas de frame, os próprios botões do Joy-Con param de funcionar às vezes.

Foram vários os casos em que os botões de ataque simplesmente perderam sua função de uma hora para a outra, em vários controles diferentes, e sem uma solução aparente além de só esperar e ver o que acontece. Isso só aconteceu com os Joy-Con, então, se puder, prefira usar o Pro Controller. Minha forma preferida de jogar jogos multi no Switch é usando os meus fiéis controles de Gamecube, mas, infelizmente, a falta de um shoulder button extra nesses controles, e a falta de uma configuração de comandos dentro do jogo, faz com que seja impossível usá-los de maneira adequada.

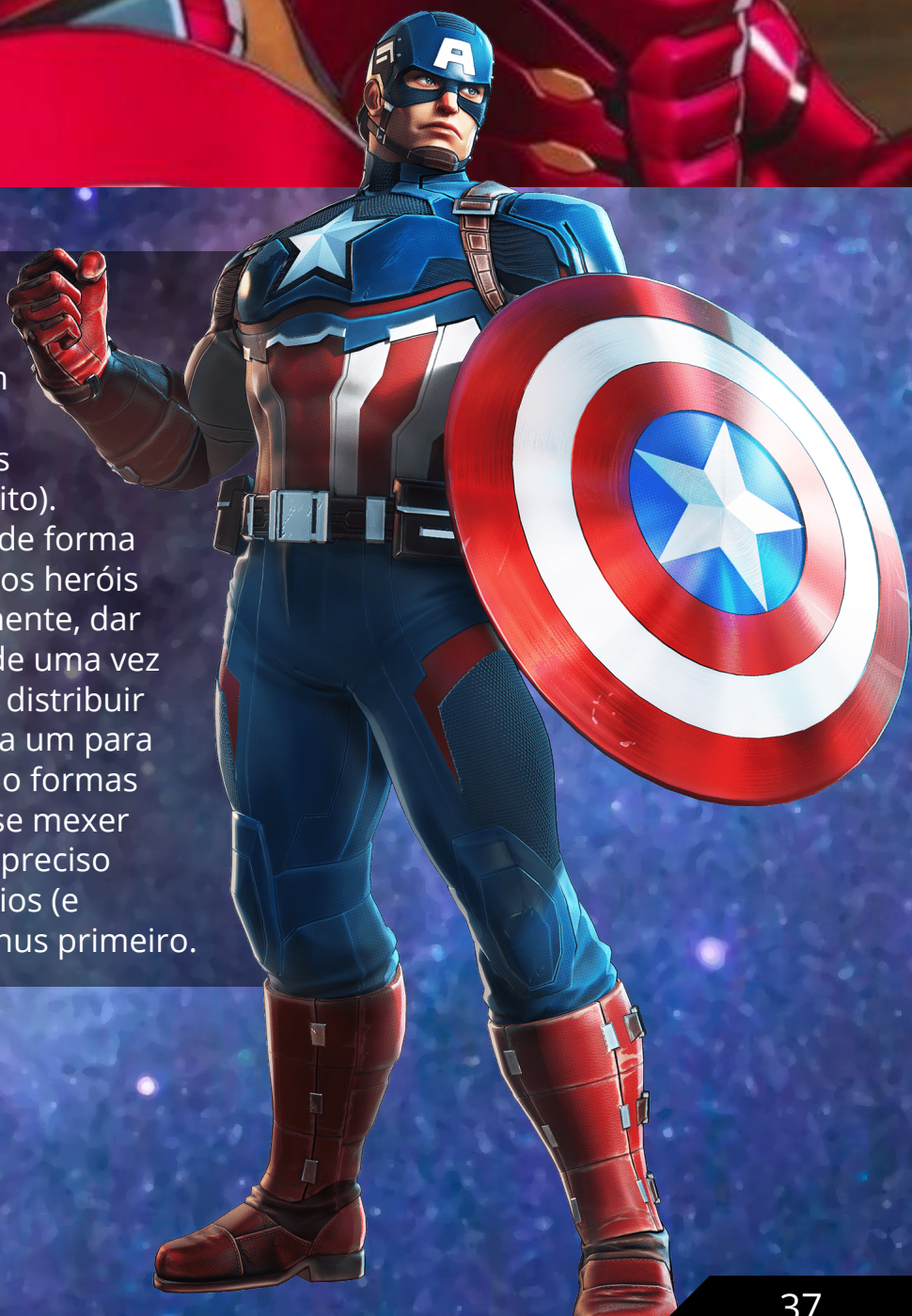
Um retorno satisfatório para uma franquia promissora

Marvel Ultimate Alliance 3 é um exclusivo do híbrido da Nintendo e é um bom jogo, não me entenda mal. Além disso, o título trouxe de volta uma franquia querida por muitos fãs após vários anos de hiato. Entretanto, o game passa longe de ser perfeito, ou mesmo de simplesmente aproveitar as funções exclusivas do Switch, como o modo portátil, por exemplo.

Na verdade, o terceiro Ultimate Alliance fez eu desejar que nem existisse um modo portátil e que o Switch fosse só um videogame "normal" e mais poderoso um pouco, algo que realmente aguentasse o peso de um jogo como esse. Jogar Marvel Ultimate Alliance 3 com quatro pessoas por algumas horas chega até a dar pena do pequeno Switch. A solução talvez fosse jogar o modo online, só que, como é de se esperar, esse também é um atributo que passa longe de ser o forte do Switch. Tirando essas questões, e, é claro, alguns outros problemas como os horrendos ângulos de câmera, Marvel Ultimate Alliance 3 é essencialmente um jogo super agradável para se jogar com os amigos.



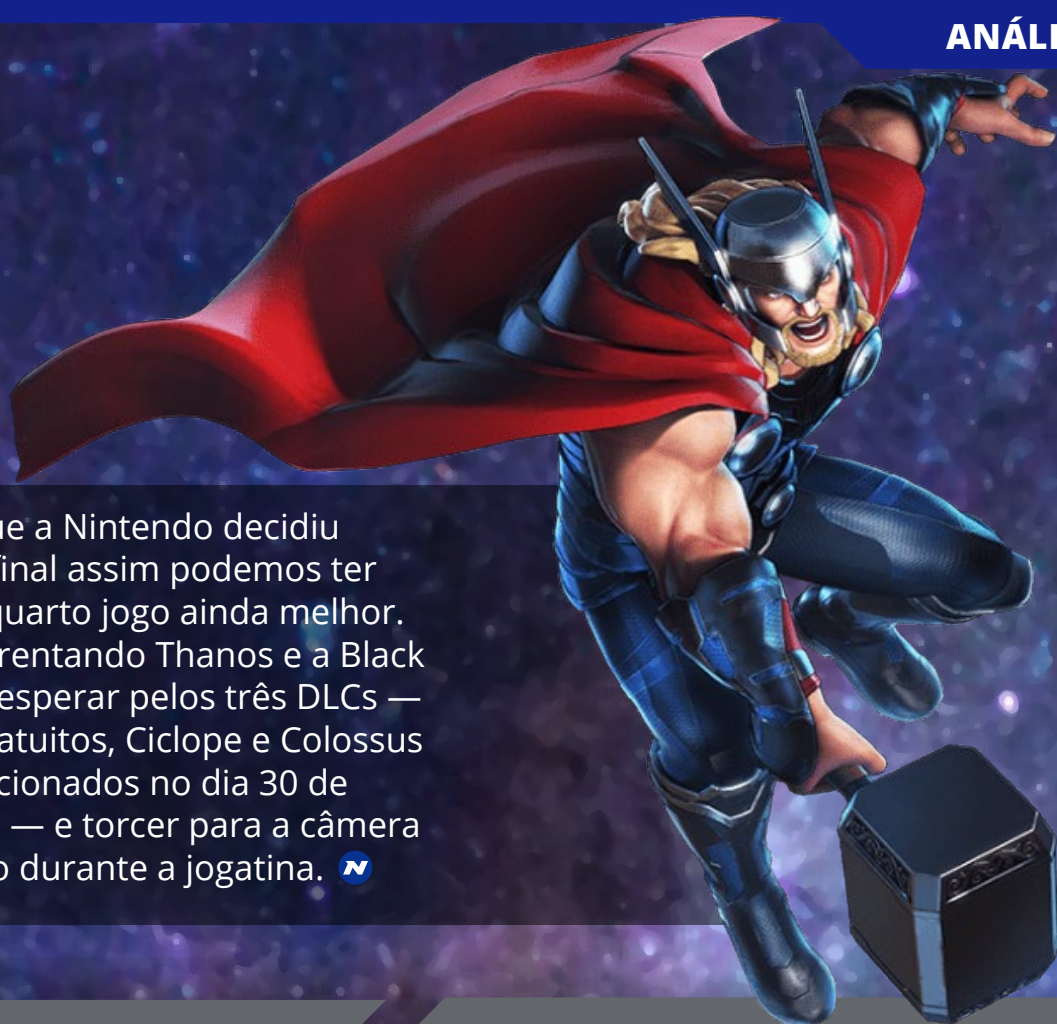
O combate é bem desafiador, sem chegar a ser totalmente frustrante. As mecânicas são intuitivas e fazem que as batalhas sejam sempre agradáveis e praticamente viciantes (após algum tempo para pegar o jeito). E os elementos de RPG funcionam de forma eficiente: é possível equipar itens nos heróis para melhorar um atributo diretamente, dar um upgrade para a equipe inteira de uma vez só por meio de longas skills trees e distribuir pontos entre as habilidades de cada um para deixá-las mais poderosas. Todas são formas legais e bem implementadas para se mexer um pouco em cada herói, só que é preciso de um tempo para entender os vários (e desnecessariamente confusos) menus primeiro.



A história é um pouco aleatória, mas conta com vários momentos engraçados, divertidos e épicos de diversos personagens da Marvel. Após completar a trama pela primeira vez, um terceiro nível de dificuldade é destravado (além dos dois presentes desde o começo) e ainda sobra um grande número de Infinity Trials para se resolver. Essa nova dificuldade, a Superior, e os Trials, desafios que apresentam variações de batalhas do modo história, favorecem bastante o fator replay e podem trazer você de volta para o título por um bom tempo. Sem falar dos três DLC já confirmados, envolvendo os X-men, Quarteto Fantástico e Marvel Knights, que pretendem acrescentar ainda mais histórias e personagens inéditos para a “aliança” de heróis (infelizmente, por um preço, como já é costumeiro hoje em dia).

Em resumo, Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order é um jogo que possui seus pontos fortes, mas poderia ser mais polido e refinado de diversas formas. Seu desempenho no Switch, a câmera do multiplayer, a navegação pelos menus e os puzzles fáceis demais são só alguns exemplos de coisas que incomodam e poderiam sim ser bem diferentes. No final das contas o título não se afasta muito do esperado: uma sequência para o Switch de Marvel Ultimate Alliance 2 — que também não era perfeito, longe disso, mas certamente era bem divertido.





Resta comemorar que a Nintendo decidiu reviver a franquia, afinal assim podemos ter a esperança de um quarto jogo ainda melhor. Até lá, o jeito é ir enfrentando Thanos e a Black Order com a galera, esperar pelos três DLCs — além dos updates gratuitos, Ciclope e Colossus dos X-Men serão adicionados no dia 30 de Agosto, por exemplo — e torcer para a câmera não atrapalhar muito durante a jogatina. 🎮

✓ Prós

- Multiplayer longo, desafiador e bastante divertido;
- O jogo inteiro pode ser jogado em modo co-op local ou online;
- Grande número de personagens com habilidades totalmente diferentes;
- Bastante conteúdo em geral para ser aproveitado (modo história, infinity trials, aumentar o nível de toda equipe).

✗ Contras

- Em alguns momentos, a câmera do multiplayer local é tão ruim que chega a ser engraçado;
- Problemas de performance no Switch no modo multijogador: slowdowns e falta de responsividade dos Joy-Con;
- Falta de opções de customização, como alterar os controles ou a câmera do multiplayer;
- Menus desnecessariamente confusos e pouco intuitivos.
- Jogo perde muito do apelo quando jogado sozinho e/ou em modo portátil;

Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order(Switch)

Desenvolvedor Team Ninja

Gênero Action RPG, Hack'n Slash

Lançamento 19 de julho de 2019

Nota **8.0**

por Carlos Eduardo Cirne

Revisão: Vladimir Machado
Diagramação: João Pedro Souza

Switch



Wolfenstein[®] YOUNGBLOOD[™]

Alta diversão em baixa resolução no Switch

Wolfenstein: Youngblood é um misto de *spin-off* e continuação dos eventos vistos anteriormente na série, nos excelentes *The New Order* e *The New Colossus*. Apesar de manter intacta a qualidade do tiroteio e o clima maluco de uma sociedade distópica, na qual o exército Nazista venceu a segunda grande guerra, o título se aventura com elementos inéditos, como evolução de personagens e co-op. Assim como aconteceu com *The New Colossus*, *Youngblood* sacrifica boa parte de seu apelo visual no Switch, mas ainda assim é um feito tremendo vê-lo na telinha do híbrido.

Nazis fora de foco

Antes de mais nada, vamos falar do óbvio: o título da MachineGames está em sua pior forma no Switch. A resolução é baixa, o frame rate não é o ideal — o que, por vezes, faz o jogo engasgar — e o visual, de forma geral, é mais pobre e embaçado em comparação com as versões para os outros consoles e PC.

As limitações atrapalham principalmente nas fases no underground, onde os visuais em baixa resolução, misturados à escuridão labiríntica do local, fazem tudo ficar uma enorme bagunça. Em locações mais iluminadas o estrago é menor, mas fica uma sensação estranha de que tudo está fora de foco.

No entanto, não dá para negar o feito incrível do estúdio Panic Button — responsável pelos ports de *The New Colossus* e deste aqui. É fantástico ver um jogo exigente e frenético como *Wolfenstein* rodando de forma totalmente satisfatória no pequeno notável da Nintendo. Não é a melhor versão, é verdade, mas quando jogamos conscientes de que sacrifícios foram necessários, é um belíssimo game portátil — e fica consideravelmente melhor quando no dock, ligado à TV.



Sangue novo no front

Além do tiroteio competente, a história sempre foi um grande destaque nos últimos jogos da franquia. Não é o caso deste spin-off. São poucos os momentos com as incríveis cutscenes e os diálogos exagerados entre os personagens. Na maior parte do tempo passamos em seu modo mais operacional: entre missões secundárias, angariando pontos de experiência.



Mas quando as cenas cinematográficas aparecem, o nível segue altíssimo. O título se passa duas décadas depois dos acontecimentos dos anteriores, e as protagonistas da vez são Jessie e Zofia Blaskowicz, filhas do carismático B.J. Blaskowicz. O pai das garotas desapareceu misteriosamente e tudo indica que ele está em algum lugar de Neu Paris, a antiga capital francesa que agora está dominada pelo restabelecido exército nazista. As moças, que foram muito bem treinadas pelos pais, partem em busca de B.J. e acabam trocando favores com a resistência francesa.



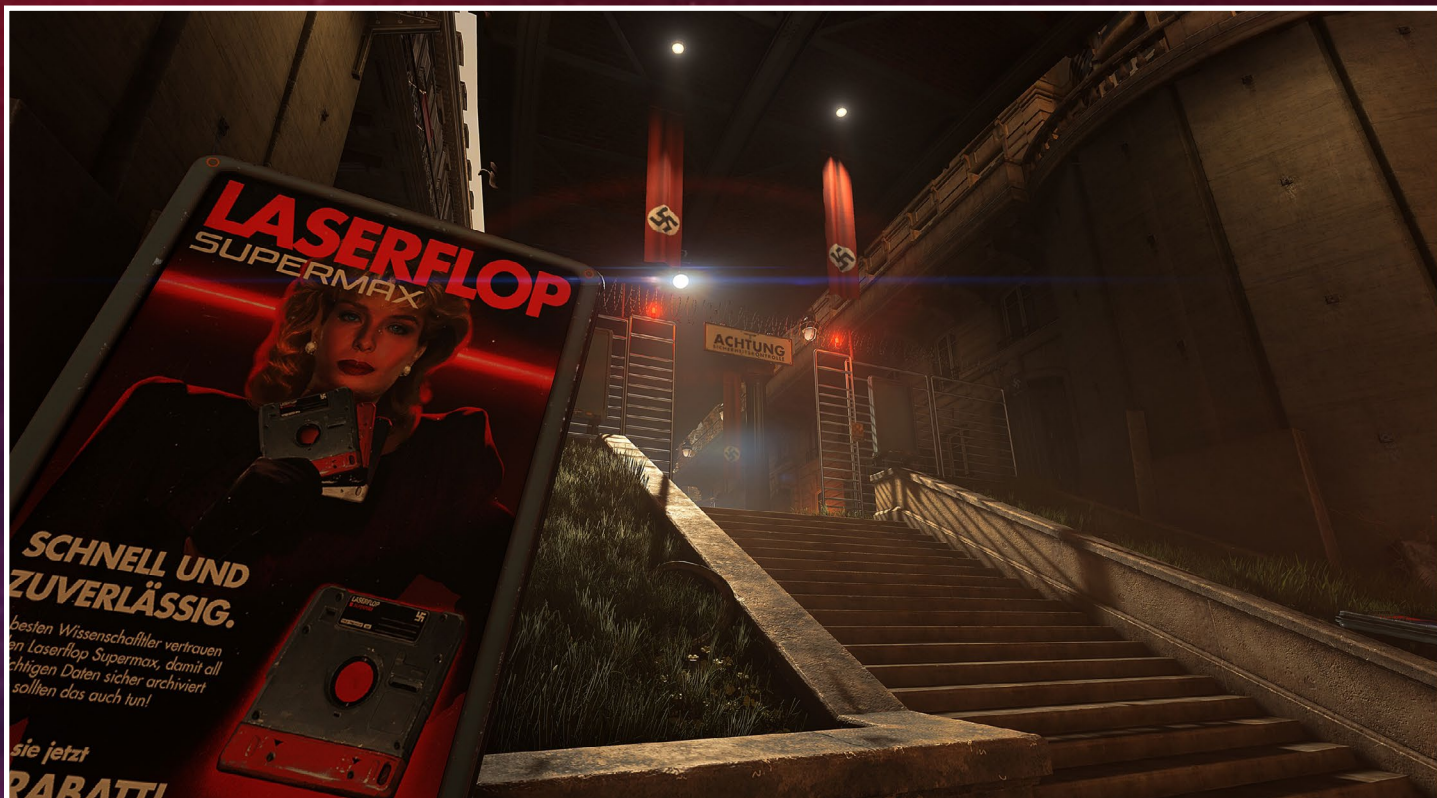
A premissa é interessante, é verdade. Mas enquanto BJ, Anya, Grace, e vilões como Irene e o próprio Adolf Hitler, eram absolutamente memoráveis, essa nova geração são puros clichês. É bacana ver várias personagens femininas fortes detonando nazistas, mas é uma pena perceber que elas não trazem nada de profundo para a história além de diálogos óbvios vindos de adolescentes rebeldes.

Embora mais superficial, Youngblood ainda tem algumas cartas na manga em suas missões principais, com momentos marcantes que vão agradar aos fãs dos títulos anteriores. Entretanto, esses momentos são escassos, e logo a história fica em segundo plano e o jogo passa a testar seus limites não mais nas loucuras narrativas, mas nas estruturas de gameplay.



Surrealidade alternativa

As grandes novidades de Youngblood, além do foco no co-op, são seus elementos de RPG e nova estrutura de missões. As irmãs Blazkovicz ganham pontos de XP de várias formas: matando inimigos, coletando colecionáveis, atravessando cenários sem serem detectadas e, claro, completando missões. Ao subirem de nível, recebem aumento no dano das armas, aumento de vida e armadura, além de pontos que podem ser usados para comprar novas habilidades passivas e ativas que deixam os combates bem diversificados.



Como consequência desta novidade, a estrutura de missões também foi ajustada. Diferentemente do modelo mais linear dos games anteriores, que contavam com missões paralelas mais retas, aqui as fases são baseadas em níveis de dificuldade. Ou seja, baseadas no nível em que sua personagem se encontra. Nas catacumbas de Paris — o Q.G. dos rebeldes e hub da aventura — podemos conversar com os diversos NPCs, angariando novas tarefas principais e secundárias.

Desta forma, Youngblood traz um caráter mais aberto. No lugar dos tradicionais “corredores” dos jogos de tiro, temos diversos cenários abertos (algo como grandes mapas multiplayer), os quais visitamos regularmente com tarefas distintas dependendo da missão. A variedade, no entanto, é limitada. Como as tarefas são muito parecidas e os cenários sempre os mesmos, logo sentimos uma sensação de repetição.

Embora não entreguem os momentos mais emocionantes narrativamente, terminar as missões secundárias é fundamental para angariar mais XP, dinheiro e pontos de habilidades para melhorar as personagens. E essas melhorias se tornam cruciais na hora de enfrentar os caóticos e desafiantes finais das seis fases principais.

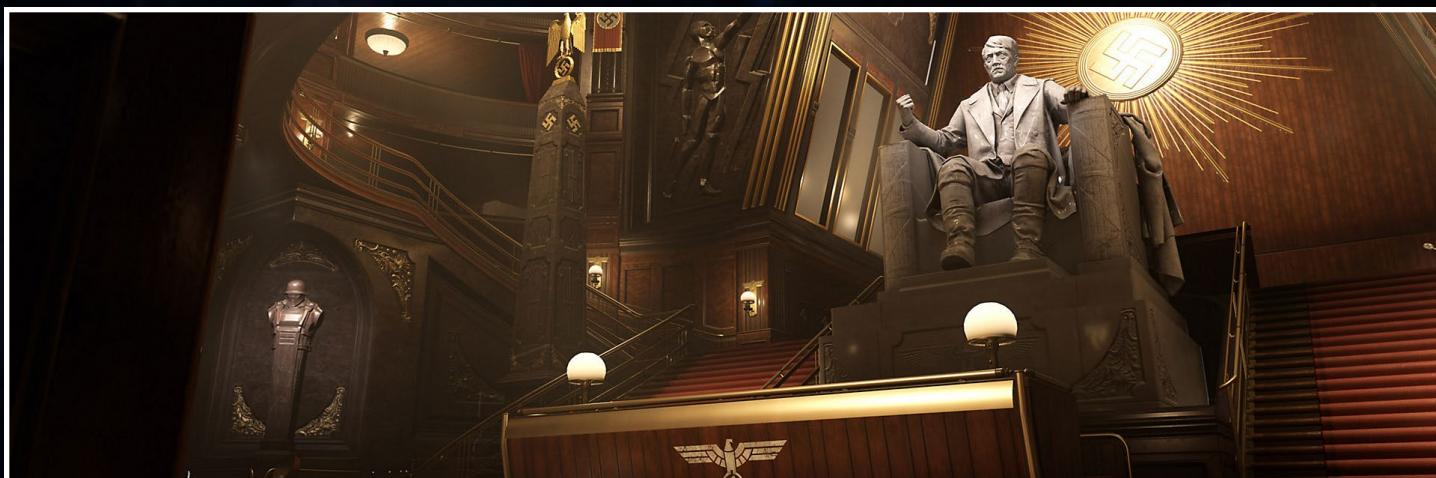
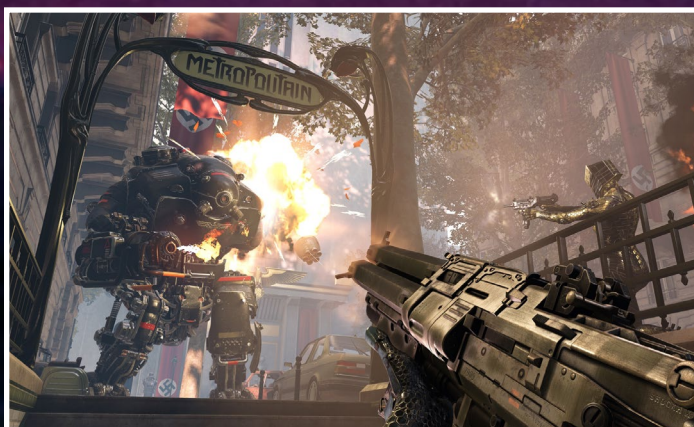
Matar, morrer e repetir

Seguindo uma tradição dessa nova encarnação da série Wolfenstein, Youngblood é bastante desafiante. Cair em uma fase contra inimigos com níveis superiores ao seu é quase morte certa – mesmo que neste jogo você tenha três chances (vidas), compartilhadas entre as duas irmãs, para liquidar com as hordas de inimigos.

Por isso, evoluir sua personagem se torna absolutamente necessário para jogar adequadamente qualquer um dos estágios. E mesmo em fases com níveis equivalentes, alguns inimigos

são verdadeiras esponjas de balas. Sem completar essas missões paralelas em busca de pontos extras parece que estamos sempre alguns níveis abaixo do aceitável para os desafios, o que pode ser bem frustrante.

Justamente por essa dificuldade altíssima, e por causa dos elementos de RPG, o grind se faz muito presente no título. Eu diria até que é uma dependência complicada. Apesar da jogabilidade excelente e do tiroteio extremamente divertido, algumas tarefas ficam demasiadamente repetitivas com essa estrutura.



Depois de um tempo, alguns elementos bobos começam a incomodar, como ter de passar por todo um mapa para chegar até a entrada dos bueiros que levam para outras fases, por exemplo. Em contrapartida, essa repetição é um treino sem precedentes, e na hora de enfrentar os desafios mais exigentes estamos com a faca nos dentes — fora que os atalhos dos cenários ficam tatuados na memória do jogador, facilitando a travessia e as estratégias de combate.

Justamente por conta dessa dependência alta no grind, o título acaba se esticando bastante. Wolfenstein: Youngblood oferece, tranquilamente, mais de 15 horas de jogo em sua campanha principal, missões secundárias e extras. E tudo isso por um valor bem razoável (custa metade do preço de um título AAA).



Diversão solo ou em dupla

Dito tudo isso, como todo bom exemplar da série Wolfenstein, o tiroteio é extremamente divertido. Estraçalhar nazistas com uma vasta seleção de armas é sempre gratificante. A jogabilidade, como de costume, é rápida e frenética, o que demonstra a competência deste port no Switch. E se você está habituado a jogar Splatoon 2, por exemplo, ainda pode utilizar o sensor de movimentos do console para mirar no modo portátil.

Youngblood pode ser jogado de forma totalmente offline, mas grande parte de seu brilho está no modo co-op — com um amigo da sua lista ou outro jogador escolhido de forma randômica no Nintendo Online. É notável que o gameplay foi projetado com o co-op em mente, e jogar em modo solo, apesar de totalmente possível, não entrega a mesma experiência. Mesmo com uma inteligência artificial competente, não há a estratégia que só uma parceria de carne e osso consegue proporcionar.


Apesar de divertido, esse foco no modo multiplayer e nas possibilidades de evolução das personagens deixou o aspecto stealth do jogo completamente desbalanceado. Wolfenstein sempre

teve uma pegada arcade, mas também sempre deixou o jogador decidir a melhor forma de abordar seus desafios, o que aqui perdeu um pouco o impacto. Para mim, que sempre considerei este um dos elementos mais bacanas dos títulos anteriores, foi um pouco decepcionante.

Problemas à parte, o resultado é positivo. Com dezenas de missões principais e secundárias, além dos desafios diários e semanais que garantem mais pontos e moedas para evoluir sua heroína, Youngblood oferece uma aventura parruda — embora repetitiva. E se achar pouco, ainda pode brincar no arcade das catacumbas, em uma versão alterada do clássico dos clássicos, Wolfenstein 3D.



Wolfenswitch

O maior problema de Wolfenstein: Youngblood talvez seja ter se distanciado demais de um dos pontos mais fortes da franquia: sua história absurdamente maluca e cheia de momentos impactantes. Mas essa nova abordagem, embora bastante repetitiva, proporcionou um estilo de jogo sem tantas amarras, quase arcade. No final das contas, mesmo com os sacrifícios visuais em sua versão para o Switch, o título oferece mais do divertidíssimo tiroteio pelo qual a série Wolfenstein é conhecida. 

✓ Prós

- Como de praxe na série, a ação é frenética e da melhor qualidade;
- Diversidade de armas e habilidades deixa o combate bem diversificado;
- Bastante conteúdo por um preço razoável;
- Dividir a diversão com um amigo no modo co-op;
- Mesmo com as limitações óbvias, o port é muito competente.

✗ Contras

- Sistema de evolução pode deixar a dificuldade alta demais e muito dependente de grind, além de comprometer o jogo furtivo;
- Missões secundárias se tornam repetitivas com o tempo;
- História ficou em segundo plano;
- Versão para Switch exigiu um tremendo sacrifício na parte gráfica.

Wolfenstein: Youngblood (Switch)

Desenvolvedor MachineGames

Gênero Tiro em primeira pessoa

Lançamento 26 de julho de 2019

Nota **7.5**

por Ivanir Ignacchitti

Revisão: André Luís C. de Carvalho
Diagramação: João Pedro Souza

Switch



Três reinos, muito conteúdo

Desenvolvido em uma parceria entre a **Intelligent Systems** e a **Koei Tecmo**, **Fire Emblem: Three Houses** é o mais novo título da série de RPGs de estratégia publicada pela **Nintendo**. Lançado para **Nintendo Switch** no dia 26 de julho, o jogo se apresenta como o mais extenso da série, com a possibilidade de escolher entre três nações e conteúdo para bem mais de cem horas.

Três reinos

Fódlan é um continente dividido em três nações em relativa harmonia. Ao sul, o milenar Império Adrestiano tem o maior território, uma população de nobres que usualmente conta com uma grande afinidade mágica e um governo extremamente tradicionalista. Já no frígido norte fica o Reino Sagrado de Faerghus, uma região austera que muito valoriza a religiosidade, a disciplina, o senso de dever e o cavalheirismo. E por fim, ao leste temos a Aliança Leicester, um conjunto de domínios independentes governados por casas de nobres que se associaram para não ser governados por nenhum rei ou imperador.

Bem no meio deles está o Monastério *Garreg Mach*, a sede da religião principal do continente, a *Church of Seiros*. O local também serve como base da *Officers' Academy*, um colégio muito prestigiado onde a elite das três nações estuda. Na pele de um mercenário, o jogador é contratado pela igreja para ministrar aulas para uma das três casas que representam as nações acima mencionadas (respectivamente, Black Eagles, Blue Lions e Golden Deer). Essa escolha é crucial e determina o caminho que o jogador irá seguir na história.



Em termos da história, é perceptível um grande cuidado com a criação de mundo. Seja nos aspectos religiosos que marcam o continente, nas linhagens baseadas nos símbolos mágicos chamados *Crests*, em seus conflitos com regiões externas como Dagda e Brigid ou nas situações políticas particulares de cada nação. Tudo isso é bem apresentado pelo desenrolar da trama, mas também através de seus personagens, cada um com suas histórias particulares.



Fire Emblem: Three Houses é tanto sobre a situação política desse continente em um contexto mais amplo que desemboca em grandes guerras e épicas lendas como também sobre o impacto disso tudo na vida de várias pessoas. É possível ver muito bem isso na história principal, mas mesmo as leves conversas cotidianas com os personagens têm essa preocupação e funcionam muito bem dentro do escopo de suas personalidades carismáticas. Até a presença muito maior de nobres na Academia é claramente bem pensada para indicar a disparidade entre classes sociais em Fódlan.



Global Activity

6

Garland Moon

Explore	10%
Seminar	11%
Battle	78%
Rest	1%
Marketplace	
Certifications	
Skip	

Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat	Sun
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

Take on Mission, Auxiliary, Parologue, and Quest battles.

Statistics

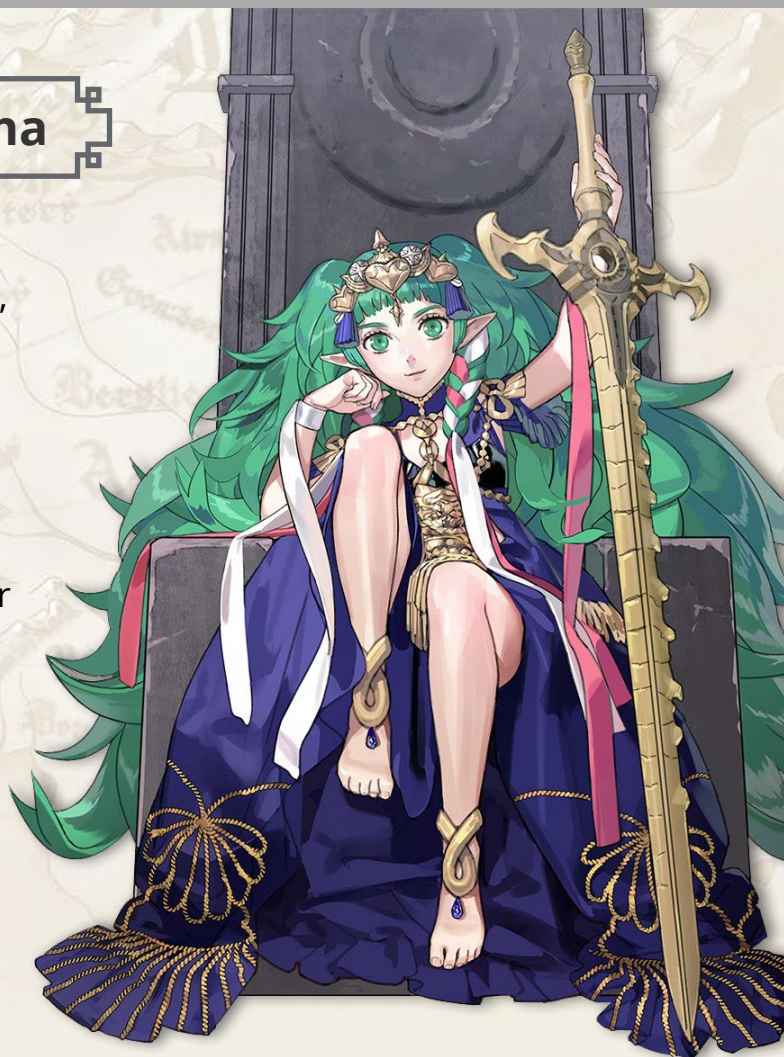
Menu

Check Schedule

Os preparativos para a batalha

A adição mais importante de Three Houses é claramente o aspecto escolar. Como professor, cabe ao jogador gerenciar o desenvolvimento de seus alunos, explorar suas habilidades e tentar extrair o melhor do potencial deles. Para isso, é necessário usar seu tempo no monastério para lecionar, realizar missões e paralogues (*sidequests*), aumentar os vínculos (*support*) entre os alunos e até mesmo explorar uma variedade de **atividades paralelas**.

Dentro do calendário escolar, é necessário que o jogador organize bem o seu tempo para treiná-los e fazer com que se tornem exímios no campo de batalha. Se por um lado isso envolve conhecimento prático em missões variadas, por outro os ensinamentos em sala de aula são essenciais.



Cada aluno tem suas forças e fraquezas naturais. Por exemplo, a líder dos Black Eagles, Edelgard, não tem habilidade com fé (magia branca) ou arco e flecha, mas seu aprendizado é impressionante quando o assunto é machados, espadas, autoridade (comando de batalhões) e armaduras. Durante as sessões de ensino, é possível treinar diretamente essas afinidades (que são classificadas em *rankings* de E a S+) caso os alunos tenham motivação, uma barra que pode ser enchida ao realizar atividades com eles enquanto explora o monastério ou de outras formas. Além disso, cada personagem pode

ser alocado em dois "*goals*", atributos nos quais irá focar e aprender por conta própria durante a semana.

Um detalhe importante é que caso esse elemento de gerenciamento não seja algo interessante para o jogador, é possível automatizar o processo. Essa simplicidade, no entanto, vem ao custo da maleabilidade da instrução manual. Afinal, é ela que permite ao jogador moldar o futuro dos personagens, ou seja, quais classes estarão disponíveis. Se um personagem não aprender a cavalgar, não poderá se tornar um Paladino ou Cavaleiro Sagrado.



O sistema de mudança de classe inclusive é algo que sofreu uma grande alteração em Three Houses. Usualmente na série, toda mudança de classe envolvia alcançar um determinado nível e gastar um selo para assumir a nova classe. No novo jogo, o sistema é substituído por testes. Após alcançar um determinado nível, de acordo com as afinidades do personagem, são definidas porcentagens para os exames referentes às várias classes ainda bloqueadas. Caso uma delas tenha 30% ou mais, é possível realizar o exame e, se receber o resultado positivo, habilitar a nova classe que pode ser usada a qualquer momento.

Ou seja, todos os personagens podem assumir várias classes diferentes e a mudança é extremamente simples e rápida, bastando não estar no meio de um confronto para que o jogador possa realizá-la. Isso faz com que reestruturar a estratégia do time seja algo bem mais dinâmico e fácil do que nos anteriores. Outros fatores importantes para isso são as habilidades, artes de combate e batalhões.



Conforme aumentam a afinidade com as armas e dominam as classes (que possuem sua própria experiência de unidade), os personagens desbloqueiam novas habilidades e artes de combate. As primeiras são passivas, contemplando aumentos de *stats* (ataque, defesa, movimentação), benefícios ao utilizar uma arma (aumento da chance de acertar e críticos) ou até mesmo condições bastante específicas (ficar com 1 de HP em caso de dano letal). Já as artes de combate são golpes mais fortes do que o básico, mas que consomem mais da durabilidade das armas, fazendo com que seja importante ser comedido ao usá-las.



Outro fator que pode fazer toda a diferença no campo de batalha são os batalhões. Novidade do jogo, são unidades que podem ser equipadas aos personagens e garantem golpes especiais limitados chamados *gambits*, que podem causar dano, curar ou servir como suporte durante a batalha. Um batalhão pode atingir e paralisar grupos de inimigos à distância, outro servir para curar aliados próximos e um terceiro para aumentar a área de movimento de vários personagens da equipe ao mesmo tempo. Eles também concedem bônus de stats, o que pode torná-los mais úteis para determinadas classes em detrimento a outras (alguns reduzem certos atributos) e perdem HP quando o personagem é atacado, podendo ser forçados a sair do campo de batalha prematuramente.

Mas os próprios mapas também oferecem suas próprias mecânicas que devem ser observadas. Terrenos que aumentam a evasão ou recuperam vida, balistas em posições estratégicas que podem ser roubadas para destruir rapidamente inimigos, objetivos extras como proteger áreas ou personagens e até mesmo a presença de grupos que podem lutar entre si (um aspecto essencial das raras batalhas entre turmas da Academia).



Fácil de entrar, difícil de sair

Assim como em jogos recentes da série, é possível modular a dificuldade em dois pontos. O primeiro deles é a escolha entre *normal* e *hard*, que alteram o nível do desafio. Ou seja, a segunda opção traz adversários mais fortes e reduz as oportunidades de fortalecer seus personagens em batalha (no modo normal, há missões auxiliares sem custo de tempo para que o jogador possa treiná-los). Caso o jogador escolha o *hard* e tenha dificuldade, pode reduzir para normal, mas o oposto não é possível.



A outra opção é entre casual e clássico. Tradicionalmente, a série é conhecida por apresentar *permadeath* (caso um personagem morra em batalha, a unidade é perdida para sempre e nunca mais poderá ser usada). Essa característica é mantida no modo clássico e desconsiderada no modo casual. Mesmo assim, para evitar os constantes *resets*, o jogo também oferece a habilidade Divine Pulse, que o jogador pode utilizar para voltar alguns turnos na partida e repensar sua estratégia. Algo que pode ser muito útil em particular para evitar a morte dos personagens.



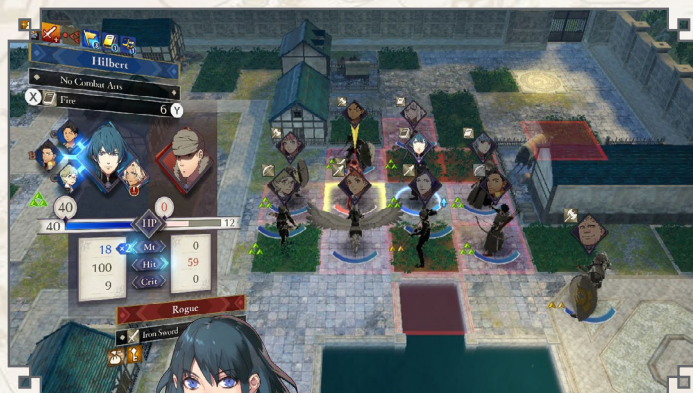
Com essa possibilidade de controlar a dificuldade e o fato de que a história não está amarrada a nenhum título anterior, o jogo é uma excelente porta de entrada para jogadores que não tiveram a possibilidade de experimentar nenhum dos títulos anteriores ainda. Ao mesmo tempo, ele apresenta bastante conteúdo com quatro rotas para se explorar e conhecer mais a fundo as três nações e as especificidades do continente de Fódlan.

Pessoalmente, fazendo várias atividades e batalhas, gastei mais de 120 horas em apenas uma rota, mas esse tempo pode ser suficiente para fazer a história das três casas dependendo das escolhas do jogador. Vale destacar que após terminar o jogo uma vez, é possível começar um New Game+, carregando o *Renown* (pontos obtidos através do cumprimento de missões). Eles podem ser gastos para aumentar as oportunidades de treinamento e exploração ou para acessar mais rapidamente atributos (*support* e afinidade com armas) ou habilidades obtidas em outra jogada.



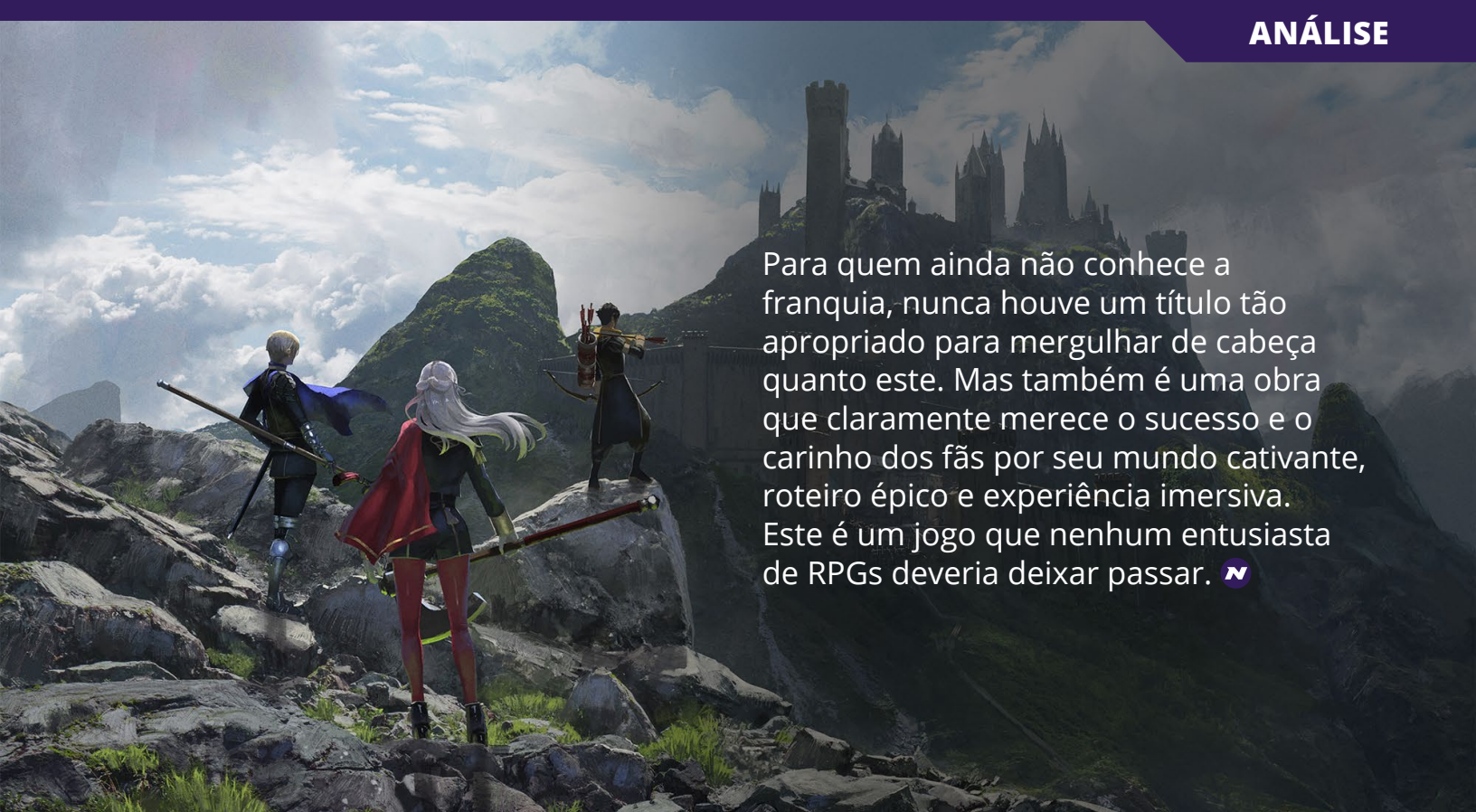
Em termos de performance, existem algumas quedas de *frames* durante a exploração do monastério, mas nada significativo ou que realmente incomode. De forma geral, os gráficos do jogo em todos os seus pontos é bem feito, em especial o monastério que é um local bastante vivo e interessante, com uma boa variedade de personagens e elementos de fundo. Os únicos momentos em que senti um particular incômodo foram em algumas cutscenes onde a mistura de 3D e 2D não funcionou bem devido à rigidez de movimento dos personagens.

Já a trilha sonora também se encaixa perfeitamente com o título. As músicas de batalha como Fódlan Winds, Tearing Through Heaven e Chasing Daybreak funcionam muito bem para elevar o tom dos confrontos com seus tons épicos. E além delas, os momentos de descanso são muito bem acompanhados, a exemplo da BGM que é tocada durante a exploração do monastério.



De forma geral, Fire Emblem: Three Houses é um título que claramente demonstra um grande carinho por parte da desenvolvedora. O jogo conta com uma grande quantidade de conteúdo dividida em exploração dos aspectos sociais e minigames no monastério, evolução e fortalecimento detalhados dos personagens e batalhas com múltiplos elementos estratégicos.





Para quem ainda não conhece a franquia, nunca houve um título tão apropriado para mergulhar de cabeça quanto este. Mas também é uma obra que claramente merece o sucesso e o carinho dos fãs por seu mundo cativante, roteiro épico e experiência imersiva. Este é um jogo que nenhum entusiasta de RPGs deveria deixar passar. **N**

✓ Prós

✗ Contras

- Muito conteúdo, com quatro rotas que se desenvolvem de formas diferentes;
- História bem escrita com um mundo bastante interessante;
- Personagens carismáticos cuja vida está intimamente ligada às dinâmicas políticas;
- Bastante variedade estratégica em batalha e na customização de personagens;
- Trilha sonora se encaixa perfeitamente aos diversos momentos do jogo.

- Algumas cutscenes que misturam 2D e 3D são um pouco incômodas;
- Ocasionais quedas de *framerate* ao explorar o monastério;
- Impossível aumentar a dificuldade caso o Normal esteja muito fácil.

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

Nota **10**

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 Renan Rossi**Revisão: André Luís C. De Carvalho
Diagramação: Yury Trindade*

TM



PLATINUMGAMES

O GOSTO DA LIBERDADE

Madworld, Bayonetta, The Wonderful 101, Nier: Automata, Astral Chain. Se o dicionário pudesse resumir a trajetória da **Platinum Games** numa única palavra, intrépido seria uma boa sugestão. Um estúdio que nunca abalou-se diante dos obstáculos, colocando o desejo de sempre propor uma ideia diferente como alicerce de qualquer projeto. Um amálgama precioso da mente de seus fundadores, grandes nomes da história dos games que resolveram lapidar o minério de seu trabalho numa batalha constante em busca da inovação.

SEMENTE PLANTADA

A essência que move a Platinum Games e que ocasionou o lançamento de títulos memoráveis compartilha muito da ideologia de seus fundadores e a maneira como veem os jogos de videogame como laboratórios de novas experiências. Nomes que por si só já representam contribuições inestimáveis à cultura gamer.

Um dos mais conhecidos do grupo original de fundadores, Shinji Mikami foi o criador de **Resident Evil**, enquanto Hideki Kamiya carrega a paternidade de **Devil May Cry**, clássicos que redefiniram os gêneros de terror e hack and slash. Entre os menos populares, porém não menos importantes, Atsushi Inaba participou de sucessos como **Ace Attorney** e **Steel Battalion**. Por fim, Tatsuya Minami trabalhou por décadas envolvido em séries famosas como **Mega Man** e **Super Ghouls 'n Ghosts**.

Pelos títulos citados, a origem do grupo não poderia ser outra senão a Capcom, que durante vários anos serviu de lar às suas ideias. Tanto que o processo criativo e o desejo da empresa em focar um grupo de funcionários apenas para o desenvolvimento de novas propriedades intelectuais levou à criação, em 2004, do Studio 9, posteriormente chamado de **Clover Studio**, local que seria o berço da Platinum.



O ambiente era perfeito para a mente borbulhante de Mikami, Kamiya, Inaba e demais funcionários. De lá saíram as sequências da série **Viewtiful Joe**, o action/beat'em up **God Hand** e o aclamadíssimo **Okami**, representantes de peso de um processo baseado em novas experiências de jogo. Eles recebiam total liberdade da Capcom para testar ideias e produzir novas IPs, numa tentativa da gigante japonesa em emplacar títulos que pudessem obter tanto sucesso quanto suas já consagradas franquias.

Além disso, acalmava os ânimos do trio após saía justa causada pela quebra do Capcom Five, acordo anterior entre Capcom e Nintendo para o lançamento de títulos que até então seriam exclusivos do GameCube, como **Resident Evil 4**. A rotina no Clover Studio e as baixas vendas das novas produções, contudo, forçaram uma mudança de foco por parte da Capcom, determinando que a filial apenas priorizasse sequências de jogos baseadas em franquias estabelecidas, o que ia diretamente contra a filosofia de trabalho de seus membros.

Segundo o próprio Inaba, após a fundação da Platinum Games, empresas focadas apenas em projetos sob a ótica do faturamento atrapalhavam o processo criativo dos desenvolvedores, restringindo suas ideias em favor do lucro acima de tudo. Os atritos gerados com a Capcom a partir dessa decisão decretaram o fechamento do Clover Studio em 2006, logo após a saída de Mikami, Kamiya e Inaba.



ENFIM, LIVRES

A origem da Platinum foi como uma luz no fim do túnel. O ambiente de trabalho constituído dentro do Clover Studio era, certamente, o produto mais valioso da equipe. Algo que não poderia acabar num espaço tão pequeno de tempo e com tantas ideias a serem desenvolvidas. Ainda em 2006, Mikami, Kamiya e Inaba fundaram a **Seeds Inc.**, empresa que captou muitos ex-funcionários da Capcom que acreditavam na filosofia empregada pelo recém-fechado estúdio.

A primeira grande parceria da Platinum ocorreu um ano após sua criação, quando a **Sega** oficializou acordo para o desenvolvimento de quatro novos títulos para lançamento em 2009 (**Madworld**, **Infinite Space**, **Bayonetta** e **Vanquish**). Muitas ideias e conceitos de jogabilidade emergiram desses jogos. Nem todos tornaram-se grandes sucessos, mas permitiram aos membros da Platinum aprimorar sua visão criativa. Os três primeiros foram apelidados de Platinum Three, uma alusão ao antigo Capcom Five.



SEM MEDO DE ERRAR

Madworld e Infinite Space, produzidos por Atsushi Inaba, foram lançados para Wii e DS, respectivamente. O primeiro trazia conceitos visuais inspirados pela obra Sin City e com abordagem violenta e madura. Já Infinite Space alcançou sucesso moderado e trouxe uma escala de jogabilidade em RPG surreal ao portátil da Nintendo.

O projeto a cargo de Kamiya tornou-se o mais popular e bem-sucedido da parceria com a Sega. Bayonetta alcançou um público satisfatório quando lançado originalmente para PS3 e X360, e o esforço empreendido no desenvolvimento do game praticamente esgotou as energias da Platinum na época.

Último título da parceria com a Sega, Vanquish, um shooter de ação em terceira pessoa, estava sob a responsabilidade de Shinji Mikami, combinando elementos de tiro com movimentação rápida, mecânicas de beat'em up, deslizamentos e batalhas frenéticas contra chefes.

Logo após seu lançamento, Mikami deixou a Platinum para fundar, em 2010, a Tango Gameworks, estúdio que mais tarde seria o responsável pelo desenvolvimento da série **The Evil Within**. Nas palavras de Tatsuya Minami, a vontade de Mikami sempre foi dirigir sua própria empresa e trabalhar suas ideias sozinho.



NOVAS PARCERIAS

Com um fundador a menos, a Platinum concentrou esforços em novas parcerias. Uma extensão do acordo com a Sega deu origem a **Anarchy Reigns**, beat'em up de mundo aberto rotulado como a sequência espiritual de Madworld, lançado em 2012, tendo Inaba como produtor.

Ainda em 2011, conversas com a Kojima Productions indicavam um projeto relacionado à série **Metal Gear**. O próprio Hideo Kojima contatou Tatsuya Minami afirmando que a Platinum era o único estúdio capaz de produzir um game licenciado a altura do personagem Raiden. Dirigido por Kenji Saito, **Metal Gear Rising: Revengeance**, lançado em 2013, colheu ótimos frutos entre os amantes dos jogos de ação com elementos de stealth e hack and slash.

No mesmo ano, a primeira parceria da Platinum com a Nintendo rendeu bons frutos com **The Wonderful 101**, cultuado título de ação e aventura com trabalho em equipe. Sob a direção de Kamiya, contando com conselhos inestimáveis de Minami, o game utilizava várias referências dos universos tokusatsu e dos heróis de histórias em quadrinhos para criar um time de personagens que uniam suas forças para superar obstáculos com um uso bastante criativo do Gamepad do Wii U.



Polêmico na época por ser um exclusivo de Wii U, **Bayonetta 2** (2014) foi outro resultado do elo entre a Platinum e a casa de Mario. O próprio Atsushi Inaba veio a público afirmar que a sequência não seria possível sem a ajuda financeira da Nintendo. Partindo da recepção positiva do título original, Bayonetta 2 trouxe várias melhorias, tanto em visuais quanto em jogabilidade. A Nintendo apenas entrou em cena no trabalho de marketing, lançando um ensaio fotográfico na revista **Playboy** com a modelo Pamela Horton em um cosplay de Bayonetta. Pois é.

A janela aberta com a Nintendo alimentou o desejo de Hideki Kamiya em trabalhar numa série específica da empresa: **Star Fox**. Com as bênçãos de Shigeru Miyamoto, a Platinum figurou como co-desenvolvedora de **Star Fox Zero** (Wii U, 2016), título que buscou uma nova experiência de jogabilidade com o Gamepad, mas que recebeu críticas pesadas do público.

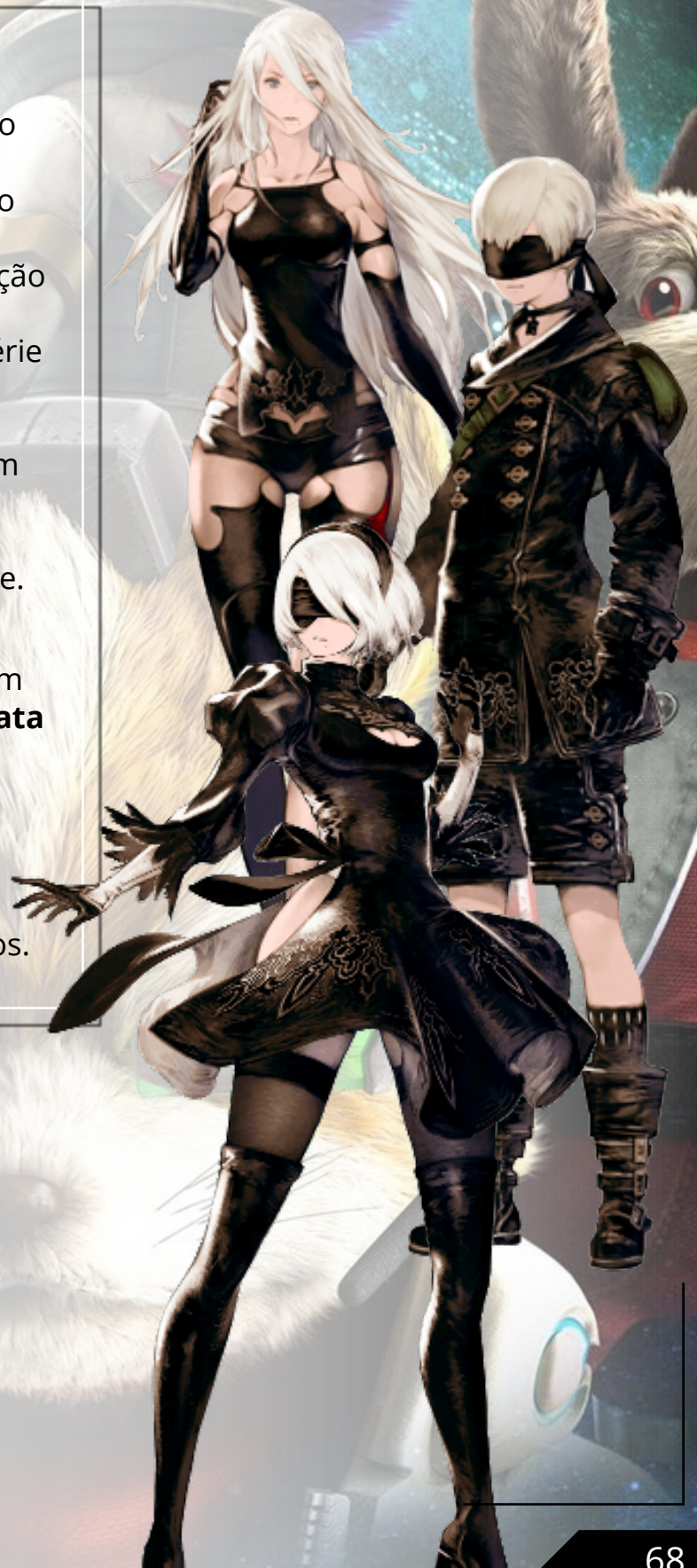
Esse período também ficou marcado pelo envolvimento da Platinum numa série de títulos licenciados por outras empresas, como **The Legend of Korra** (2014), **Transformers: Devastation** (2015) e **Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutants in Manhattan** (2016).



FALHAS E ACERTOS

Capítulo obscuro da Platinum foi a relação com a Microsoft envolvendo **Scalebound**, título exclusivo idealizado desde 2006 por Kamiya e que havia sido retomado em 2013. Tratado como o primeiro RPG de ação do estúdio, o game mesclava mecânicas de exploração e combate com dragões. O título foi cancelado em 2017 em meio a uma série de polêmicas. Inaba revelou à época que o sentimento era de que “ambos os lados haviam falhado”, deixando um grande mistério no ar. Kamiya abriu mão do posto de diretor e passou a trabalhar apenas como vice-presidente.


Erro de um lado, acerto de outro. Não demorou muito para uma parceria com a Square Enix dar vida a **Nier: Automata** (2017), produzido sob a direção de Yoko Taro, que, segundo o próprio Kamiya, foi o responsável por salvar a Platinum naquele momento difícil. O título foi muito aclamado por sua jogabilidade, visual e enredo profundos.



FUTURO

Com a fé restaurada, a Platinum colocou novamente o pé no acelerador e anunciou **Bayonetta 3**. Exclusivo de Switch, o jogo ainda está em produção e com segredos guardados a sete chaves. Nesse meio tempo, outro exclusivo do console híbrido, **Astral Chain**, traz um ótimo gosto da fórmula hack and slash do estúdio sob a batuta de Kamiya, com lançamento marcado para 30 de agosto. Numa realidade futurista, policiais capturam as chamadas chimeras, monstros de outra dimensão para uso conjunto nas batalhas.

Anunciado na E3 2018, **Babylon's Fall** é uma nova propriedade intelectual de ação e aventura com temática medieval produzido em parceria com a Square Enix. O lançamento é esperado para 2019 visando Windows e PS4.

Com tantos títulos no currículo, fica claro que a busca constante pela inovação requer assumir riscos. Muitas vezes, certas experiências, apesar de válidas, não alcançam o resultado esperado. Contudo, vale a pena o esforço da Platinum ao longo de sua história, pois a coragem em testar novas fórmulas abre caminhos antes não vistos para ótimas experiências de jogo. Um caminho que nem todos querem percorrer. 



por *Raphael Barbosa*

Revisão: André Luís C. de Carvalho

Diagramação: Leandro Alves



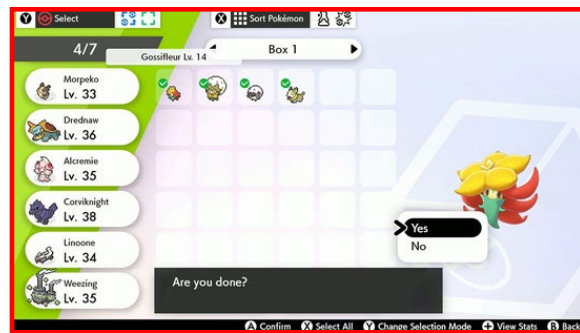
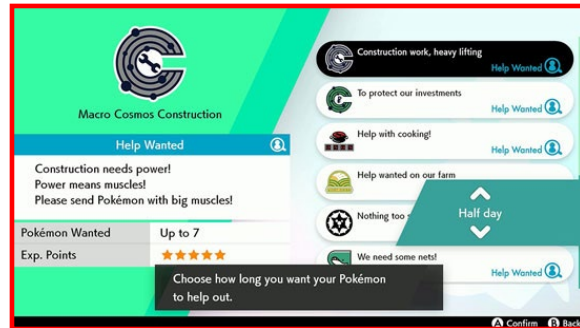
Pokémon Sword & Shield: Galarian Forms, novos rivais e mais!

Os treinadores ficaram mais um tempinho no escuro, e com o tempo a poeira abaixou na polémica da National Dex. Agora, diversas novidades foram anunciadas no dia 07 de agosto, e você confere todas elas aqui na Pokémon Blast!

Rotom e Pokéjobs

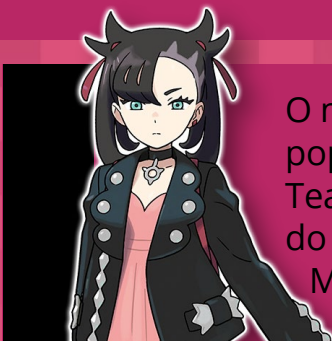
Parece que nosso velho amigo Rotom não estará retornando apenas como *smartphone*, mas também como a própria Box, presente desde os primeiros jogos da franquia. Com esse upgrade, novas funções estarão disponíveis além do armazenamento de Pokémon. A clássica **Loto-ID** já está confirmada, assim como a inédita Pokéjobs.

Com essa nova funcionalidade o jogador poderá enviar Pokémon diretamente da sua box para cumprir diversos tipos de trabalho, ajudando corporações e universidades da região de Galar. Determinados Pokémon são melhores para certas tarefas e quanto mais você ajudar, melhores serão os resultados, podendo até mesmo garantir alguns itens raros como recompensa.



Team Yell e Marnie

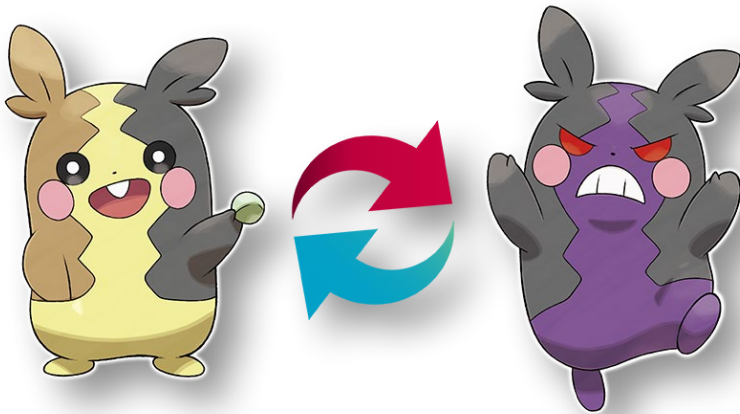
Com todo um jeitão de Team Skull 2.0, esses arruaceiros irão aparecer muitas vezes pelo caminho do jogador rumo à Liga Pokémon. Eles estão dispostos a fazer de tudo para atrapalhar os desafiantes dos ginásios, seja dificultando o acesso a meios de transporte ou gritando durante suas batalhas para tirar sua concentração.



O motivo por trás de tudo isso é **Marnie**, uma de suas rivais na jornada, popular pelo seu estilo e estratégias de batalhas calmas e calculadas. Team Yell é composto por fãs fervorosos da treinadora e aparecem do nada sempre que ela entra em combate. Seu maior desejo é ver Marnie conquistando o título de campeã da região de Galar.

Bede e Morpeko

Já que estamos falando de rivais, vale mencionar Bede, o personagem que parece vir para saciar o gostinho dos fãs por um rival hostil, algo que muitos acreditam estar em falta na franquia. Habilidade em batalhas Pokémon e igualmente orgulhoso, Bede também é participante do desafio à Liga, porém parece ter outras intenções escondidas.



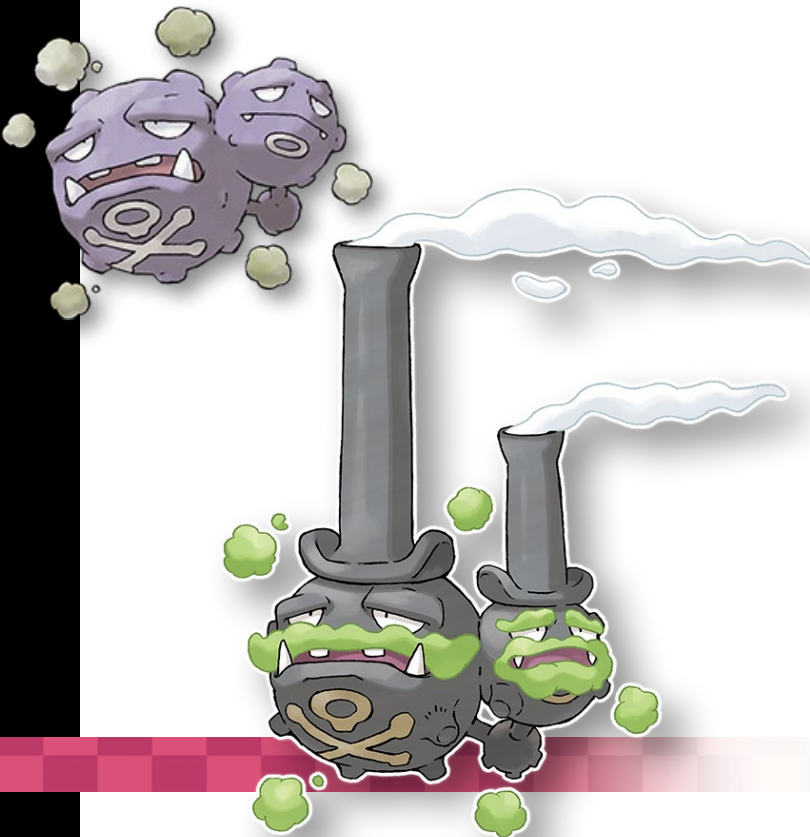
Outro personagem com um lado oculto é **Morpeko**, o “primo do Pikachu” da região de Galar. O pequeno roedor, do tipo elétrico/sombrio, gera eletricidade com suas bochechas, porém isso gasta muito da sua energia, o que resulta em uma fome constante. Devido a isso ele carrega sementes de frutas para servir de lanchinho.



Quando essa fome é muito forte seus hormônios sofrem um desequilíbrio que muda a coloração do seu pelo e torna seu comportamento mais agressivo. Essa é a justificativa por trás da habilidade Hunger Switch, que altera a forma do Pokémon durante a batalha. Seu ataque exclusivo, Aura Wheel, muda seu tipo entre elétrico e sombrio de acordo com a forma de Morpeko.

Galarians Forms e “Oi, meu chapa”?

Confirmando rumores e suposições: as formas exclusivas de Galar são uma realidade! E, diferente das formas Alola, não contemplarão apenas Pokémon da região de Kanto. Mas o primeiro é de lá mesmo....



Galarian Weezing (Venenoso/Fada)

- Apesar do design de deixar qualquer ruralista colecionador de agrotóxicos orgulhoso, o Weezing de Galar tem a habilidade de filtrar o ar e gases venenosos, expelindo um ar bastante limpo pelas chaminés no topo de suas cabeças.




Galarian Zigzagoon (Sombrio/Normal) - Diferente da sua contraparte de Hoenn que se move apenas em zigue-zague, os Zigzagoon de Galar se movem da forma que preferem e são muito agitados. Sempre tentam provocar brigas com outros Pokémon e pessoas, mas os humanos tendem a pensar que ele está apenas brincando, o que o deixa um pouco frustrado.



Galarian Linoone (Sombrio/Normal) - Não é apenas o design “Rock’n Roll all Night” que Linoone compartilha da sua forma anterior. Ele também possui um comportamento agitado e briguento. Isso o torna um dos Pokémon favoritos entre os jovens inconformados de Galar, que não tem outra forma de direcionar sua raiva e frustração.



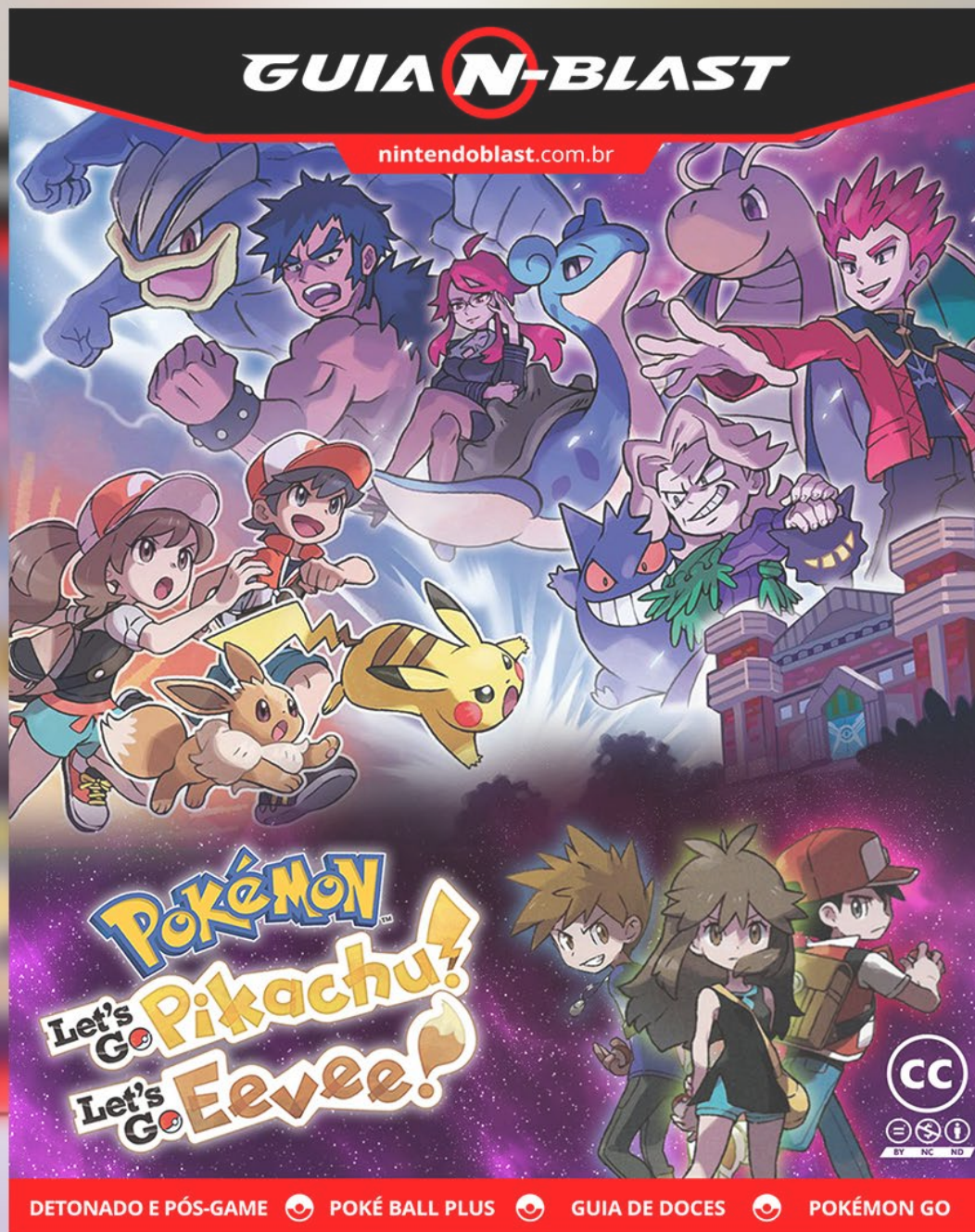
Texugo do Pica-Pau... digo... Obstagoon (Sombrio/Normal) - As condições altamente competitivas levaram a linha evolutiva de Zigzagoon a dar mais um passo na região de Galar. Obstagoon também adora uma briga mas, diferente de suas pré-evoluções, não parte para cima e prefere provocar o oponente ao combate para poder contra-atacar.

Fique atento ao Nintendo Blast e às próximas edições da revista para ainda mais novidades de Pokémon Sword & Shield! 



Guia N-Blast

www.nintendoblast.com.br



Adquira o seu aqui:



NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista