

NINTENDO BLAST

www.nintendoblaster.com.br



THE LEGEND OF **ZELDA**TM Link's Awakening

#118 SET 2019



POKÉMON BLAST:

MAIS NOVIDADES DE
POKÉMON SWORD E SHIELD

TOP 10:

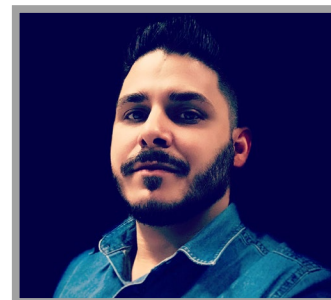
MOTIVOS PARA FICAR ATENTO
A ORI AND THE BLIND FOREST


DO GB AO SWITCH:

A TRAJETÓRIA DA FRANQUIA THE LEGEND
OF ZELDA NAS PLATAFORMAS PORTÁTEIS

Obra de arte!

Aaaaahhhh, Zelda! Existe lançamento mais aguardado que jogos dessa franquia? A Big N fez o favor de nos presentear este ano com jogos magníficos, e **The Legend of Zelda: Link's Awakening** é com certeza uma das cerejas do bolo. Esta edição está recheada com matérias sobre zelda, uma cobertura especial sobre um lindo RPG chamado **Ni No Kuni: Wrath of the White Witch**, novidades de **Pokémon Sword e Shield** e muito mais! Boa leitura. - **Leandro Alves**



	PERFIL Marin TLoZ: Link's Awakening	04
	ZELDA: LINK'S AWAKENING The Legend of Zelda - Link's Awakening (Switch)	08
	TOP 10 Dez motivos pra ficar atento a Ori and the Blind Forest	21
	TOP 10 "It's dangerous to go alone!" - Os melhores eqiups de TLoTZ	29
	A TRAJETÓRIA NOS PORTÁTEIS Trajetória nos portáteis de The Legend of the Zelda	39
	NI NO KUNI The Wrath of the White Witch - E a parceria com o Studio Ghibli	50
	THE WITCHER III Por que The Witcher 3 no Switch ainda empolga?	56
	POKÉMON BLAST As novidades de Sword/ Shield no Nintendo Direct	66

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
Nicholas Wagner
Matheus Carvalho
Vinícius Rutes Henning
Vinícius Veloso
Victor Carozzi

REVISÃO
André Carvalho
Henrique Moreno
Icaro Sousa
Davi Sousa
Mariana Mussi S. Infanti
Vinícius Fernandes

DIAGRAMAÇÃO
Daniel Andrade
Leandro Alves
Lucas Gallego
Lucas Keven
Stefan Ramos
Yury Trindade

ILUSTRAÇÃO
Lucas Gallego

CAPA
Leandro Alves

HQ Blast

"The Legend of the LEGO" por Lucas Gallego

THE LEGEND OF THE LEGO



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 Vinícius Veloso**Revisão: Mariana Mussi S. Infanti
Diagramação: Leandro Alves*

MARIN, A GAIVOTA MUSICAL DE KOHOLINT ISLAND

Apaixonada pela música e com o sonho de voar para mundos distantes levando sua melodia aos ouvidos de diferentes pessoas, essa é Marin. A garota que resgata o adormecido Link na praia, pouco depois de o herói ser vítima de um naufrágio, tem papel central na aventura que está prestes a começar na paradisíaca Koholint Island. Ao salvar a vida daquele desconhecido desmaiado entre destroços de um navio, ela jamais imaginaria que sua própria existência estaria prestes a mudar para sempre.

A joia da ilha

O dia se desenrolava como qualquer outro em Koholint Island quando Marin decide andar por Toronbo Shores. O passeio rapidamente se transforma em uma operação de resgate, o mar trouxe para areia os destroços do que parecia ser um navio. Entre caixotes e pedaços de madeira, estava um garoto desacordado — provavelmente passageiro do barco que se acidentou e que teve a sorte de ser carregado pelas ondas até a praia. Ela não hesita em ajudá-lo e prontamente o carrega até sua casa que não fica longe dali, na Mabe Village. Algum tempo depois, o menino vestido de verde desperta e, aparentemente confuso, chama Marin de Zelda. Quem poderia ser essa tal de Zelda?



Talvez alguém que também estava no navio que agora repousa no fundo do oceano. Marin e seu pai, **Tarin**, descobrem que o rapaz se chama Link e lhe contam tudo o que aconteceu. Decidido a retornar para casa, Link agradece por toda ajuda e hospitalidade antes de sair da vila e voltar para Toronbo Shores em busca de seu equipamento. No entanto, a tarefa de deixar Koholint Island não será nada fácil, envolvendo a procura por instrumentos mágicos e a tomada de uma difícil decisão. Para ajudar na missão, o herói terá o apoio de Marin e descobrirá que o futuro de sua nova amiga pode depender bastante de suas escolhas.



Paixão pela música

Dona de um forte senso de moralidade e justiça, Marin tem na música uma de suas principais paixões. Em determinado momento da jornada por Koholint Island, ela revela a Link que sonha em se transformar em uma gaivota. Na forma de pássaro, conseguiria voar para longe da ilha e ter seu canto apreciado por pessoas que moram em mundos diferentes. Entre as melodias favoritas da menina está a *Ballad of the Wind Fish*.

Quando Link encontra uma ocarina, ela rapidamente se coloca à disposição para ensinar sua querida canção para o garoto. Além de bela, a música parece ter misteriosos poderes de acordar quem está profundamente adormecido. No entanto, o rapaz não se mostra um bom aluno e quando ele toca a *Ballad of the Wind Fish* próximo de Marin, ela timidamente comenta que ainda não está bom e imediatamente finge que não disse nada.



Estranhamente, tanto em algumas artes conceituais quanto no troféu de **Marin** em **Super Smash Bros. Melee**, existem referências dela ser muito talentosa ao tocar harpa. Porém, essa informação não é mencionada em nenhum momento de *Link's Awakening*. Além da cantora e dona de um coração gigantesco, Marin também se mostra uma habilidosa jogadora de minigames. Quando ela acompanha Link na *Trendy Game*, acaba usando o guindaste para levantar o dono da loja e não um dos prêmios. Nervoso com a brincadeira, o comerciante diz que Marin é uma profissional e expulsa os dois do local.




Inspiração ou memória?

Toru Osawa, que trabalhou no desenvolvimento de **Ocarina of Time**, revelou em entrevista que os visuais de **Malon e Talon**, que vivem no Lon Lon Ranch no clássico do Nintendo 64, foram inspirados em Marin e Tarin. Os produtores esperavam que aqueles mais veteranos na franquia Zelda entendessem a referência. Já o livro Hyrule Historia explica a semelhança de maneira diferente, a publicação comenta que a dupla de Koholint Island provavelmente é fruto da imaginação de Link, criado a partir das lembranças que ele tem do relacionamento com os donos do rancho.



Eterna parceira

Depois da princesa Zelda, Marin foi a primeira protagonista feminina da franquia e grande parceira de aventura de Link. Ela, sem dúvidas, é uma das principais responsáveis pelo enredo de Link's Awakening ser tão profundo e admirado até os dias de hoje. Poder reencontrá-la no *remake* que está chegando ao Switch será como rever uma querida amiga da infância que há tempos não temos nenhum contato ou notícias. 



por Victor Carozzi

Revisão: Davi Sousa
Diagramação: Lucas Gallego

THE LEGEND OF ZELDA Link's Awakening

REVISITA E REINVENTA O PRIMEIRO ZELDA SEM A ZELDA



Fruto de um projeto experimental de funcionários da Nintendo, o primeiro *The Legend of Zelda* lançado para portáteis foi um sucesso de público e crítica. E esse sucesso se traduz não somente nesse *remake* que chegará para o Switch em 20 de setembro, mas também graças à história de desenvolvimento que é tão interessante quanto o jogo em si.

UM CLÁSSICO REVIVIDO

Antes de mais nada, devo dizer que, entre os jogadores da Nintendo, eu me enquadrando nos que têm maior proximidade com um certo encanador. Apesar da total adoração pela Big N, tive pouco contato com os acontecimentos que se abateram sobre o reino de Hyrule e seus habitantes. Portanto, até o ano passado, o que eu sabia sobre Link's Awakening se reduzia a ser o primeiro game de Zelda para portáteis.



Apesar do único factóide sobre o jogo estar correto, eu estava alheio a qualquer outro detalhe relacionado a esse jogo, exceto o fato de ser um título da série Zelda. Mas então veio a Nintendo Direct de fevereiro, que anunciou com uma **animação cinematográfica**, estilo anime, que o remake desse clássico chegaria ao Switch ainda esse ano.



E, assim como muitos, só fui tomar maior ciência desse título graças ao hype que seu anúncio e iminente lançamento vêm trazendo. “Mas o que tem de tão especial em um remake de Zelda?”, você se pergunta? Até porque estamos falando de uma série cujo lastro de qualidade é inegável, então já sabemos que o resultado é bom, é só lembrar de **The Legend of Zelda: The Wind Waker HD** (Wii U), um game ótimo que apenas teve os gráficos melhorados.

Em parte, isso é verdade, mas Link's Awakening sequer era um projeto da Nintendo quando começou a ser desenvolvido. Na verdade, não era nem mesmo um projeto para ser lançado, era apenas um passatempo dos funcionários da Nintendo nas horas vagas.

A LENDA DE ZELDA: LONGE DE CASA



Tudo começou quando Takashi Tezuka, um dos desenvolvedores da Nintendo, viu que um dos programadores da empresa, Kazuaki Morita, estava experimentando as capacidades de um game de plataforma no kit de desenvolvimento do Game Boy, pouco depois do lançamento do console. O resultado se parecia e muito com um jogo da franquia Zelda.

Interessados pelo projeto, Tezuka e outros funcionários da divisão de desenvolvimento da Nintendo se juntaram ao projeto, sem nenhuma relação com os planos da empresa. Eles trabalhavam no horário comercial e depois se reuniam no que mais parecia um clube extracurricular - apenas para contextualizar, esse clubes são muito tradicionais no Japão, nos quais alunos de uma mesma escola, com interesses em comum, se reúnem para estudar e experimentar um assunto específico, como ser culinária, teatro, literatura e ciências.



Depois que o projeto ganhou forma, Tezuka viu potencial naquele singelo passatempo e resolveu pedir à diretoria da Nintendo autorização para produzir um game da série Zelda para o Game Boy. Inicialmente a ideia era fazer um port direto do recém-lançado **The Legend of Zelda: A Link to the Past** (SNES), porém Tezuka e a equipe viram que poderiam fazer um jogo inteiramente novo, e assim o fizeram.



Por ter essa base tão experimental, **Link's Awakening** foi um jogo que trouxe diversas inovações que se mantiveram dentro de praticamente todos os jogos da franquia. A primeira de todas foi uma história-base sólida dentro da jogatina, elemento que até então poderia ser facilmente esquecido nos outros jogos da série. Dessa vez não seria o caso, pois o jogo não somente tinha uma trama bem desenvolvida, como seria impossível o jogador não passar por ela enquanto joga. Agora os diálogos e personagens são partes tão presentes e essenciais ao jogo quanto as batalhas e explorações.



Isso veio pois Tezuka, agora diretor do game, estava muito inspirado na série televisiva **Twin Peaks** (1990), série de suspense com temática sobrenatural e fortemente influenciada pelo mundo dos sonhos. Usando essa base e imaginando seu novo jogo longe do reino de Hyrule e de todos os ingredientes básicos da série, como Zelda, Ganon e até mesmo a Triforce, ele pediu para o roteirista



Kenzuke Tanabe criar o roteiro do jogo. Tanabe, que também trabalhou com Tezuka em *A Link to the Past*, utilizou uma de suas ideias descartadas para o título do SNES: a ideia de um ovo gigante sobre uma montanha que choca e põe fim ao mundo.

Junto dele, Yoshiaki Koizumi foi o responsável por dar forma à trama que diferenciou o jogo. Koizumi guiou-se pelo fim de *A Link to the Past* para começar uma nova história: após derrotar Ganon, Link viaja para reinos e terras distantes de Hyrule para treinar e se preparar para o retorno do mal. Quando voltava para sua terra natal, o eterno espadachim e seu barco se deparam com uma tempestade monstruosa. Sua embarcação é destruída e Link acaba desacordado nas areias da ilha Koholint.

Uma jovem moça chamada **Marin**, que se parece muito com Zelda, resgata o nosso herói e lhe oferece abrigo em sua vila. Quando tenta recuperar a sua espada que está fincada na praia, Link descobre, através de uma coruja - que servirá como um dos guias do jogo - que o único meio de voltar para casa é acordando o Peixe dos Ventos (*Wind Fish*, em tradução livre) que se encontra dentro do ovo no topo da montanha. Para acordar a peculiar criatura, o eterno herói de Hyrule precisa encontrar oito instrumentos mágicos capazes de tirar o peixe mágico de seu sono.



Só essa história é suficiente para mostrar como a imaginação foi chave para produzir essa sinopse, além das histórias paralelas de outros personagens e suas subtramas, que são aprofundadas ao longo da jogatina. Antes de Link's Awakening, esse tipo de construção narrativa não era encontrada. Essa semente foi crucial para os títulos seguintes, principalmente **Ocarina of Time (N64)**, sobre o qual Aonuma, o atual diretor da série, comentou: "se tivéssemos procedido de A Link to the Past diretamente para Ocarina of Time sem o Link's Awakening no meio, Ocarina teria sido diferente."



NASCE UM CLÁSSICO

A história de Link's Awakening mostra que os desenvolvedores tinham muita criatividade e imaginação para adicionar ao game. Considerando que o grande mestre e criador da série, Shigeru Miyamoto, não esteve presente durante boa parte do desenvolvimento, foi acrescentado um fator ainda maior para a inovação do título: liberdade.



Não me entenda mal. Miyamoto é, de longe, um dos maiores gênios dos games, mas ele possuía algumas posições irredutíveis sobre a série, como por exemplo não aceitar a ideia de Tezuka de que Link deixasse a sua espada de lado para usar outros itens, como um arco e flecha combinado com bombas em *A Link to the Past*. Sabe onde essa mecânica foi implementada? Exatamente, *Link's Awakening*! E até hoje é uma combinação utilizada não só nos jogos da franquia *Legend of Zelda*, mas também em aparições do Link em outras franquias, como *Super Smash Bros*.

Já Kazuaki Morita, o programador que começou isso tudo, adora pescaria e criou um minigame de pesca para o jogo que, até hoje, está presente na franquia, enquanto o roteirista Tanabe implementou as side-quests de troca de itens, nos quais Link deve entregar um item específico que um NPC pede para receber um outro objeto poderoso que o ajudará a seguir na aventura.



Mas uma coisa que me saltou aos olhos quando vi as primeiras imagens do remake foi a presença de Chain-Chomps próximos ao Link. De início imaginei que eram easter eggs dessa nova versão, mas foi aí que me enganei. Graças à liberdade comentada mais cedo, os desenvolvedores aproveitaram para acrescentar participações especiais de vários personagens da Nintendo como Yoshi, Luigi, Peach, Mario e vários de seus inimigos. Até o Kirby está presente!



Dá para acreditar que Tezuka nunca pediu permissão para usar esses personagens no jogo? Mesmo Mario sendo da Nintendo, Kirby pertencendo à HAL Laboratory, o que poderia ter culminado em algumas demissões e até em processo, pois não houve autorização da diretoria para as participações especiais. Tezuka chegou a comentar que eles estavam fazendo “mais uma paródia de Zelda do que um jogo oficial.”

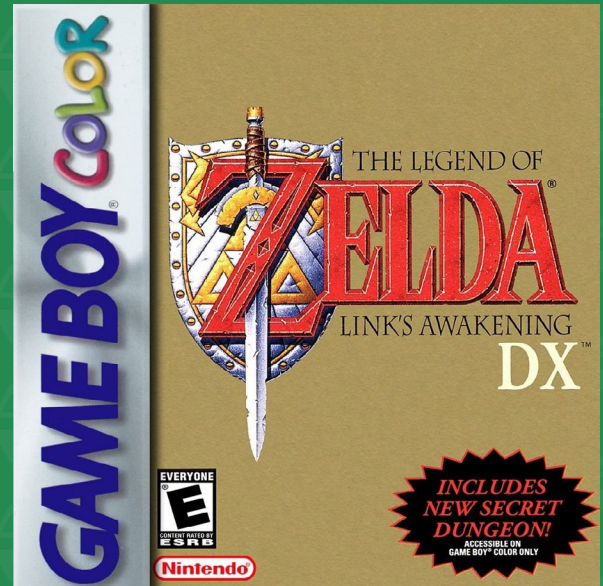
Apesar de toda essa irreverência e liberdade, a equipe de desenvolvimento amava fazer o jogo e isso se refletiu em um dos Zeldas mais divertidos e memoráveis da franquia, sem contar que, mesmo ofuscado pelos irmãos mais novos e vistosos como Ocarina of Time, **Twilight Princess** (NGC/Wii), **Wind Waker** (NGC) ou **Breath of the Wild** (Wii U/Switch), Link's Awakening segue como a semente que culminou para a fórmula de sucesso que a série é hoje.



REVISITANDO A ILHA

Além de ter sido um sucesso em seu tempo com nada mais, nada menos que 3.83 milhões de cópias vendidas e ganhado um port colorido para o Game Boy Color, que vendeu 2.22 milhões de unidades The Legend of Zelda: Link's Awakening se manteve na memória de vários fãs até hoje, sendo até relançado no Virtual Console do Nintendo 3DS.

Mas e agora? Você, assim como eu, é um jogador que sequer ouviu falar desse bendito jogo e está interessado por ser uma nova entrada na franquia, mas quer saber o que vem no pacote?



Bem, primeiro de tudo, será um game inteiramente refeito e com base no motor gráfico do console híbrido, então teremos o salto exponencial de um jogo inicialmente feito para um console 8-bit para um semiportátil que aguenta títulos em full HD e 60fps. Tá bom ou quer mais?





Uma coisa que chama a atenção é que esse título buscou uma nova estética para o jogo, não se baseando no traço das ilustrações originais que foram aplicadas em **Link Between Worlds** (3DS), nem no estilo cartunesco de *The Wind Waker*. Esse remake conta, assim como o original, com uma nova visão para a série, com um estilo que imita um mundo de brinquedo.

Apesar desse conceito ter surgido em *Smash Bros.*, agora parece realmente que estamos vendo um boneco do Link interagindo com um cenário enorme. E isso é, de longe, incrível de se ver, quanto mais de se jogar. É bacana esse remake se distanciar do que estamos acostumados com a série, pois mostra um compromisso com a história de desenvolvimento, além de instigar o interesse tanto dos veteranos como de completos novatos, seja no game em si ou na série.



Aparentemente, esse jogo vai seguir o estilo de **The Legend of Zelda: The Wind Waker HD** (Wii U), um remake idêntico ao original em sua base: história, personagens, tudo igual, com atualizações apenas nos gráficos e músicas. Isso é ruim? Acredito que não, pois já que estamos falando de uma série cujos jogos são reconhecidos pela sua excelência, por que mexer em time que não somente ganha, como encanta?


Para não deixar os jogadores achando que não há qualquer tipo de novidade, Link's Awakening conta com um *Dungeon Creator*, que se parece muito com a popular duologia *Mario Maker*, com o diferencial de que o jogador cria seus próprios calabouços. Porém, apesar de se parecer com o criador de fases do encanador, essa funcionalidade é menos livre, pois não é possível criar as fases em si, apenas escolher a disposição das salas de calabouços que o jogador já enfrentou.



Isso não significa que não é possível expandir essa ideia com atualizações ou até mesmo em um outro título, mas, por ora, é uma funcionalidade interessante e que pode servir de complemento para o jogador que conseguir explorar o jogo com 100% de aproveitamento.



Por fim, é interessante saber que o título original do jogo é 夢をみる島 (Yume o Miru Shima), algo como A Ilha dos Sonhos, e, deixando a história do jogo de lado, o que poderia ser um sonho maior para os jogadores do que ver um clássico desses revivido em belos gráficos e podendo ser jogado em qualquer lugar? Ou até mesmo os desenvolvedores que viram um projeto pessoal, quase um indie, se tornar um título principal de uma das séries de videogames mais respeitadas do mundo, é um sonho.

Acredito que isso mostra que *The Legend of Zelda: Link's Awakening* será uma experiência imperdível, que todos poderemos experimentar a partir do dia 20 de setembro. Será a chance de revisitar ou descobrir pela primeira vez uma aventura inesquecível, tanto para Link como para os jogadores. 



BREVE

Guia N-Blast

www.nintendoblast.com.br

GUIA N-BLAST
nintendoblast.com.br

FIRE EMBLEM
THREE HOUSES

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

APENAS R\$4,90



por Vinícius Rutes Henning

Revisão: André Luís C. de Carvalho
Diagramação: Stefan Ramos

10 Motivos para ficar atento a

OYU

AND THE BLIND FOREST



Se houvesse um Top 10 de indies que deveriam vir para o Switch, Ori and the Blind Forest certamente estaria nessa lista. Na verdade, esse metroidvania concorreria fortemente com títulos AAA, pois em todos os aspectos (seja de design, gameplay, ambientação, etc.) ele esbanja criatividade e paixão.

Felizmente, em 27 de setembro de 2019 ele chegará ao híbrido da Nintendo, abrindo as suas portas para todos os jogadores. Mesmo para aqueles que já se aventuraram pela floresta de Nibel no seu lançamento em 2015, as novidades da Definitive Edition fazem um ótimo convite para um segundo round.

Agora, para aqueles que nunca jogaram, ou, pior ainda, nunca ouviram falar de Ori, trazemos esse Top 10 para evidenciar o porquê desse indie ser tão amado.



10 Fruto da parceria com a Microsoft

Mesmo que não tenha uma relação direta com o jogo em si, saber que ele foi trazido graças à parceria da Nintendo com a Microsoft é muito relevante. Após o sucesso estrondoso de *Cuphead*, sabíamos que grandes exclusivos também seriam trazidos, e o anúncio de que **Ori and the Blind Forest: Definitive Edition** seria o próximo alegrou muitos jogadores.

Certamente um jogo ser exclusivo de uma plataforma não é sinônimo de que ele é bom, mas, convenhamos, nesse caso é um ponto ótimo a ser levantado, pelo menos para dar uma animada nos leigos!

Altíssima qualidade de gráficos e performance 9

Um outro chamativo que certamente confirmará a compra de muitos jogadores indecisos é o fato de que Ori poderá ser jogado em 1080p no modo docked, em 720p no modo portátil e, ainda melhor, em 60 FPS em ambos os casos!

Isso foi recentemente confirmado pelos desenvolvedores e mostra a dedicação colocada no port. Mesmo que a maioria dos platformers não sejam muito prejudicados com o limite de 30 FPS, não há dúvidas de que os efeitos especiais de Ori, principalmente as iluminações, ficarão ainda mais excelentes nesse nível de qualidade.

8 Ambientação visual estupenda

Metaforicamente, o suporte àquelas resoluções e 60 FPS são apenas o material bruto da belíssima escultura que é esse jogo. Nessa questão artística, há vários elementos que se intercalam, mas me parece que tudo é unido pelo visual.

Num comentário superficial, bastaria observar o delicado traço que percorre todos os cantos de Nibel, assim como as suas criaturas, para perceber que cada detalhe visual foi muito bem pensado. Isoladamente não se encontraria a beleza final, mas em conjunto, no ambiente digital dessa experiência, a imersão proporcionada encanta profundamente os seus jogadores, como pode ser certamente comprovado no relato de muitos que já chegaram ao fim dessa jornada.

7 Trilha sonora memorável

Outro elemento fundamental ligado a essa construção imersiva é a trilha sonora. Isso é uma grande herança passada para vários indies que tentam essa abordagem mais artística e estilizada, como foi solidificado por compositores como Darren Korb, que compôs as músicas de **Bastion**, **Transistor** e **Pyre**.

Graças às belas melodias de Gareth Coker, Ori and the Blind Forest pode ser adicionado a esse panteão. As diferentes tensões vivenciadas pelo jogador em todas as partes do universo são bem representadas, seja com a melancolia da introdução (e de outras partes de grande significância narrativa), ou então nos momentos mais difíceis e caóticos de fuga. Em todos os casos, a única certeza é que as músicas ficarão na sua cabeça após a sua jogatina (e certamente também no seu celular)



6 Narrativa impactante

Concluindo esses elementos mais artísticos do jogo, dou um grande destaque à narrativa de Ori. Alguns JRPGs precisam de páginas e páginas de diálogos para construir um personagem, direcionar um enredo, apresentar um clímax, enfim, qualquer coisa. No entanto, com muita sutileza e graciosidade, através (principalmente) de elementos semióticos, Ori and the Blind Forest transmite uma história triste mas recompensadora.

Naturalmente, evitarei qualquer tipo de *spoiler*, mas adianto o seguinte: lágrimas provavelmente cairão.

Experiência desafiadora 5

Um jogador que já tenha entrado em contato com vários indies desse gênero pode ter a impressão errada de que Ori é bonitinho, mas curto, simples e fácil. Por mais que isso possa ser verdade em outros títulos, em Nibel a coisa não é mole não! Há uma progressão gradativa de habilidades de combate e plataforma que são adicionadas ao arsenal de Ori, e desde o início os jogadores despreparados encontrarão algumas mortes no caminho.

Podem existir momentos frustrantes em casos onde *checkpoints* são raros, mas em momento algum o jogo parece ser injusto. A curva de aprendizado é relativamente regular, e os obstáculos de plataforma abarcam de forma muito interessante as novas habilidades do protagonista.

4 Novos modos de dificuldade

Na versão definitiva, tanto os jogadores casuais quanto os mais hardcores são ambos agraciados por diferentes modos de dificuldade. O modo fácil é recomendado para aqueles que desejam experienciar o lado mais artístico e narrativo de Ori, enquanto o difícil é voltado para aqueles que realmente se interessam pelas habilidades e as mecânicas de combate.

Já, para os insanos, há o modo *"One-Life"* em que, como o nome sugere, após a primeira morte, o *save* é trancado. Um chamariz é que de acordo com o seu progresso, você será colocado em um *ranking* online, mas, sinceramente, esse desafio não é para todo mundo.

3 Novas áreas e habilidades

Não importa a duração de um jogo, quando ele é realmente bom, no final sempre fica um gostinho de quero mais. Sabendo disso, não há nada melhor do que conteúdo extra, ainda mais quando ele vem na forma de novas habilidades para o protagonista, novas áreas para serem exploradas e, principalmente, eventos que dão sequência à história!

Essas adições já estavam presentes nas outras versões definitivas, lançadas em 2016 para PC e Xbox One, e, mesmo que não haja nenhuma adição inédita no Switch, receber esse pacote já é um ótimo negócio.

2 Preparação para o próximo jogo

Infelizmente ainda não há uma confirmação de que **Ori and the Will of the Wisps**, o segundo jogo da franquia, chegará ao Switch. O seu lançamento está previsto para fevereiro de 2020, novamente no PC e Xbox One, mas, dependendo da recepção do primeiro título, é muitíssimo provável que o Switch também receba a sequência.

Para os fãs de longa data, esse foi um dos melhores anúncios dos últimos anos, e ainda há tempo de embarcar no *hype train*!

1 É simplesmente um dos melhores metroidvanias

Um dos melhores indies que está no Switch há algum tempo, e que compartilha muitas das inspirações de Ori, é **Hollow Knight** e, sinceramente, acho que ambos estão num nível muito parecido de qualidade, mesmo que sejam realmente diferentes. Ao terminar de jogar os dois títulos, os contrastes entre eles ficam ainda mais aparentes, porém, num aspecto puramente de jogabilidade (que, convenhamos, ainda é o pilar central de um jogo), a diversão proporcionada é altíssima em ambos os casos.

Para fãs do gênero, é um absurdo deixar de jogar esse *metroidvania* que já se tornou um clássico no olho de muitos jogadores. 🌀

por *Matheus Carvalho*

Revisão: *Vinícius Fernandes*
Diagramação: *Yury Trindade*



“Its dangerous to go alone!”: Os melhores equipamentos de The Legend of Zelda

Na série **The Legend of Zelda** diversos são os elementos que tornam a jornada de Link uma aventura inesquecível: personagens carismáticos, uma história envolvente e a eterna luta do bem contra o mal. No entanto, parte da diversão presente na série Zelda se deve a variedade de equipamentos encontrados pelo herói ao longo do jogo. Além da espada e escudo, os itens trazem um estilo de fantasia medieval único, que moldam a imagem de The Legend of Zelda desde o primeiro lançamento em 1986.

A escolha dos equipamentos abaixo foi feita, principalmente, com base na versatilidade que eles promovem, ou seja, a capacidade de oferecer mais de uma função além da principal. No entanto, alguns itens foram considerados como hors concours (fora do concurso), por serem muito superiores se comparado a qualquer outro. Entre eles estão: a Master Sword, a Ocarina of Time e a Fierce Deity Mask. Apesar disso, tanto os itens abaixo listados, quanto os que ficaram de fora, simbolizam experiências que marcaram qualquer jogador de Zelda.



10 - Spinner

Encontrado no Arbiter's Ground, em The Legend of Zelda Twilight Princess, esse item traz uma experiência de gameplay completamente diferente do visto na série. Assim como todos os equipamentos descobertos em dungeons, seu uso é essencial para a travessia da fase, permitindo Link cruzar areias movediças e girar engrenagens. Apesar de não ser um item focado no combate, o Spinner trouxe para os jogadores uma das batalhas mais memoráveis para os fãs da série Zelda, na luta contra o boss Stallord. A única maneira de ferir o esqueleto gigante, durante a primeira parte da batalha, é atacando as vértebras da coluna com o item, em um estilo parecido com um pinball.





9 - Thunderspear

The Legend of Zelda Breath of the Wild trouxe para a série mecânicas completamente novas, assim como a maneira que os equipamentos são utilizados. Entre os diversos novos itens incluídos está a Thunderspear, uma lança elemental que contém o trovão da Thundra Plateau. Na última grande aventura de Link as lanças são alguns dos melhores itens para se usar em combate, por permitir causar dano a uma distância segura. No entanto, a thunderspear torna-se a melhor opção entre suas contrapartes por ter a capacidade de paralisar os inimigos, fazendo-os derrubarem as armas que estiverem carregando.



8 - Remote Bomb

As bombas são itens de extrema importância no universo Zelda, aparecendo em praticamente todos os jogos da série. Com a possibilidade de escolher entre dois formatos (redondo e quadrado), as Remote Bomb alteraram completamente o uso desse item clássico, com a presença de mecanismos em templos que exigem o formato adequado para serem ativados.

Outro elemento que torna as bombas em The Legend of Zelda Breath of the Wild tão importantes é o seu uso em combate. Um momento em que isso é evidente é na DLC Trial of the Sword em que o jogador deve concluir uma série de desafios com os itens que encontra durante as fases, e por haver poucos equipamentos para coletar, as bombas ganham um destaque a mais na aventura.





7 - Beetle

O Beetle foi incluído em The Legend of Zelda Skyward Sword com o objetivo de ampliar a experiência do Wii Motion Plus. O item, que mais se parece com um drone primitivo, possibilita o jogador explorar locais inalcançáveis por Link, permitindo descobrir os segredos dos cenários.

O uso do Beetle varia conforme a criatividade do jogador, podendo ser usado como substituto das flechas e até mesmo para distrair inimigos distantes. No entanto, ao longo do jogo o item recebe um upgrade, tornando-se o Hook Beetle, que permite pegar itens e trazer de volta para Link. Além disso, o Hook Beetle pode ser usado para derrotar inimigos ao segurar bombas e soltando-as próximo a eles, como se fosse um mini avião de guerra.





6 - Flameblade

Este item não está na lista pelo dano que causa nos inimigos, que já não é muito alto, nem pela sua aparência luminosa, mas por ser um dos melhores itens de sobrevivência em Breath of The Wild. Na última aventura de Link, uma das principais inovações foi como a mudança climática afeta diretamente o personagem. Em Goron City, por exemplo, a temperatura é tão elevada que a maneira mais razoável para sobreviver ao clima é usando um equipamento à prova de calor. No entanto, como um dos principais objetivos do jogo é a exploração, muitos dos segredos se encontram nos lugares mais distantes, e nessa nova Hyrule quanto mais longe, mais frio fica.

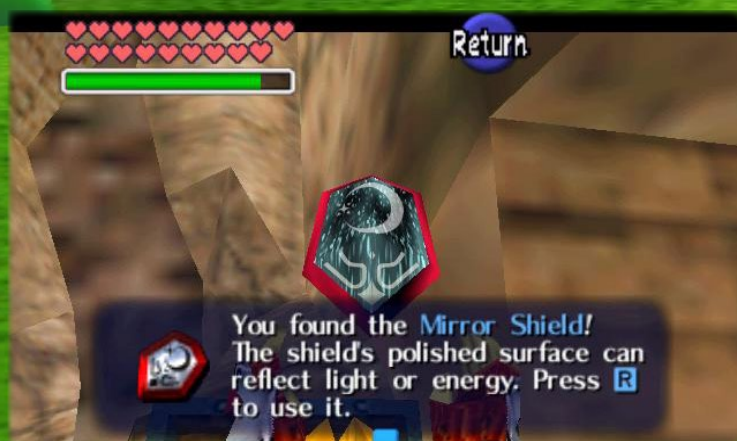
Entre as maneiras mais habituais usadas pelos jogadores para escalar os picos mais elevados está o de preparar comidas que aquecem o corpo e a barriga de Link. No entanto, usar um equipamento elemental tem uma função parecida, assim como as outras armas que produzem fogo, a Flameblade pode aquecer Link sem a necessidade de usar uma roupa para o frio ou comer algo para aquecê-lo. Além disso, esses itens excluem a necessidade de ter que carregar as pedras para criar uma fogueira, bastando apenas golpear a lenha.



5 - Mirror Shield

Espadas e escudos, é difícil imaginar um jogo de estilo medieval sem esses dois elementos. Assim que Link inicia a sua aventura esses são os primeiros equipamentos que ele encontra durante a jornada. Com o passar do jogo, o herói encontra versões superiores desses itens que facilitam ou equilibram o combate contra os inimigos: a Master Sword e o Hylian Shield. No entanto, em alguns jogos da série há o Mirror Shield, um escudo que tem a capacidade de defesa idêntica ao famoso Hylian Shield, mas que também permite refletir qualquer tipo de feixe de luz.

Apesar desse escudo ter sido incluído em diversos jogos da série, foi em Ocarina of Time que sua função teve mais importância. Na batalha contra Twinrova, a boss do Spirit Temple, a única maneira de derrotá-la é usando a capacidade do Mirror Shield de armazenar a energia, por alguns segundos, refletindo o dano contra ela. A maneira criativa e divertida de se usar um equipamento, recém descoberto na dungeon, para derrotar as supostas mãos de Ganondorf tornou o item e a batalha em momentos inesquecíveis da série.





4 - Magic Cape

A Magic Cape é um item que só fui saber da existência anos depois de ter zerado A Link to the Past, pois ele é de difícil acesso e que não interfere em nada na história principal. A função da capa mágica é, basicamente, tornar Link imune a todos os efeitos externos. Com apenas uma sombra à mostra (vista apenas pelo jogador), nenhum inimigo pode ver e, conseqüentemente, atacar o herói (será que J. K. Rowling se inspirou nesse Zelda para criar os elementos da saga Harry Potter?). O mesmo se aplica para as armadilhas espalhadas por Hyrule que, enquanto a capa estiver sendo usada, não machucará o Link. No entanto, um item tão útil acaba sendo perigoso, pois drena a quantidade de magia rapidamente enquanto está sendo usado.



3 - Din's Fire

Quem já passou por situações desesperadoras em Ocarina of Time sabe o quanto Din's Fire pode ser bem útil, pois esse item mágico queima todos os inimigos ao redor de Link o que, na grande maioria das vezes, acaba derrotando-os. Apesar de ter um efeito idêntico ao do Bombos Medallion de A Link to the Past, o Din's Fire tem algumas características que tiraram o seu antecessor da lista. Primeiramente, a animação que aparece ao usar o item transmite a sensação de que o poder da deusa Din realmente pode derrotar qualquer inimigo que estiver por perto. Em segundo, a possibilidade de acender velas... Apesar de parecer um motivo bobo, em Ocarina of Time muitos segredos só são revelados acendendo tochas, e o jogador tem a opção de acertar uma flecha de fogo no ponto exato ou usar o Din's Fire, sem se importar com a mira ou em gastar munição.





2 - Double Clawshot


Assim como muitos dos melhores itens de The Legend of Zelda, a Clawshot foi introduzida em A Link to the Past, conhecido na época como Hookshot, tornando-se um dos principais equipamentos de Link desde então. No entanto, em Twilight Princess um dos itens mais úteis do arsenal do herói se tornou um dos mais divertidos de se usar. No jogo, primeiramente é encontrado em Lakebed Temple a Clawshot, que é utilizada desacompanhada até o jogador alcançar a dungeon City in the Sky, onde o item recebe um upgrade, tornando-se a double Clawshot.

Um paradigma de Zelda é de que um item encontrado na dungeon deve ser utilizado ao seu máximo, e em City in the Sky não é diferente, onde é possível utilizar a double Clawshot em diversas situações. Na épica batalha contra Argorok, o boss de City in the Sky, Link deve se prender em diversas plataformas até atingir o dragão pelas costas, fazendo com que o herói do crepúsculo se pareça com alguns super-heróis de quadrinhos.



1 - Goron Mask

Em *The Legend of Zelda Majora's Mask* é possível encontrar ao todo 24 máscaras (sendo 21 opcionais), que permitem Link assumir diversas habilidades como, por exemplo, correr mais rápido e se tornar invisível para a sociedade. No entanto, três máscaras são obrigatórias para avançar na história que, por sua vez, transformam o herói em três raças conhecidas na série: Deku, Goron e Zora. Cada uma das máscaras dá a Link habilidades únicas que permitem interagir com diversos elementos espalhados por Termina.

Apesar de cada raça trazer experiências completamente diferentes, a Goron Mask é a que mais se destaca das três. Diferentemente do mar, há muito o que se explorar nos campos de Termina, tendo muito chão para rolar em alta velocidade como um Goron. Além disso, quando Link está na pele do falecido Darmani III, ele pode ganhar espinhos que ferem qualquer inimigo que estiver no caminho. Outro elemento interessante dessas máscaras em *Majora's Mask* é a capacidade de mudar a maneira como o mundo interage com Link: quando se é um Goron, por exemplo, muitos personagens começam a tratá-lo com mais respeito, recebendo até cantadas da mulher que trabalha no Treasure Chest Shop. 



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:



por Vinícius Veloso

Revisão: Henrique Moreno
Diagramação: Daniel Andrade

DO GAME BOY AO SWITCH



A TRAJETÓRIA DE THE LEGEND OF ZELDA NAS PLATAFORMAS PORTÁTEIS

A história de Zelda é repleta de passagens marcantes, sendo que muitas delas são contadas nas plataformas portáteis da Nintendo. Link's Awakening foi o responsável pela estreia da franquia no Game Boy e como o jogo está prestes a receber um *remake*, é o momento oportuno de relembrarmos os títulos que conseguiram colocar Hyrule, e outros mundos mágicos, dentro de nossos bolsos.

Link's Awakening

O primeiro capítulo da lenda em uma plataforma portátil foi Link's Awakening, jogo que chegou ao Game Boy em 1993 e nasceu da brincadeira entre programadores da Big N. Nos períodos pós-trabalho, eles se desafiavam para descobrir quem seria capaz de criar um projeto que tivesse as características da franquia Zelda usando o kit de desenvolvimento do portátil. Com o passar do tempo, o game foi ficando tão interessante que Takashi Tezuka, um dos membros do grupo, resolveu apresentá-lo aos seus superiores.



A ideia foi aceita e o planejamento seria usar o rascunho para um *port* de A Link to the Past para Game Boy. No entanto, como existiam diversos elementos novos, a equipe preferiu mantê-los e apostar em algo totalmente inédito. Essa fase inicial de produção também explica os inúmeros materiais vindos de outros universos que estão presentes na trama, como Kirby e inimigos do Mario. Por não ser algo oficial no começo, os programadores inseriram personagens de outros mundos na brincadeira e depois resolveram mantê-los na versão final.



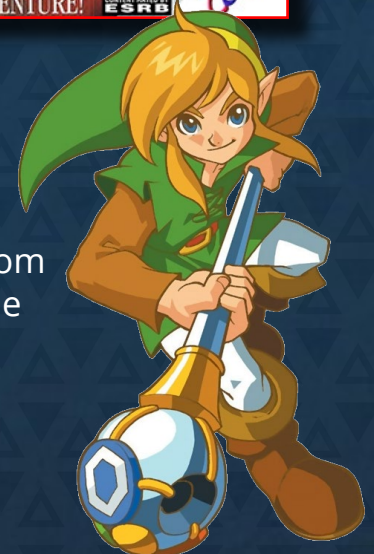
Oracle of Ages/Seasons



O dueto Oracle of Ages e Oracle of Seasons, lançado para Game Boy Color em 2001, apresentou duas novidades. Essa foi a primeira vez que um título da franquia principal teve seu desenvolvimento fora da Nintendo, sendo responsabilidade da Capcom. Também houve a divisão em duas versões, de maneira semelhante ao que acontece em Pokémon. Entretanto, diferentemente dos games estrelados pelos monstros de bolso, cada um dos Oracle conta com trama, personagens e *dungeons* próprios.



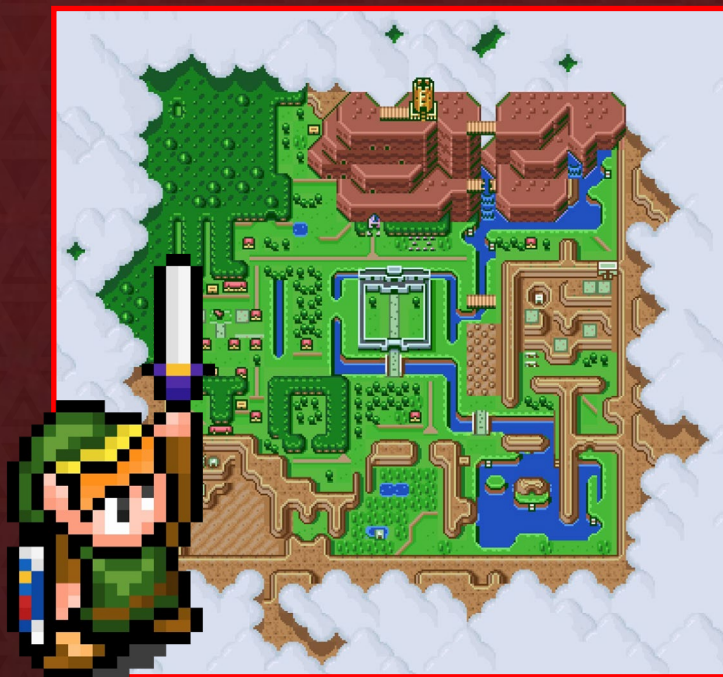
A prerrogativa é que os jogadores deveriam experimentar ambos e conectá-los, recebendo assim itens exclusivos e desbloqueando o verdadeiro final. Quando a Capcom teve sinal verde para trabalhar com a série, a intenção era o *remake* do clássico que começou a jornada de Link no NES. Entretanto, a equipe discordou e queria ter a liberdade de criar uma nova aventura. Outro conceito descartado era que essa seria uma trilogia, porém, como não foi possível interligar três jogos com uso de senhas, acabou virando a dobradinha que conhecemos.



A Link to the Past & Four Swords



A parceria com a Capcom foi mantida após Oracle of Ages/Seasons e o estúdio ajudou a Big N no desenvolvimento do *port* de A Link to the Past para o Game Boy Advance. Sendo adicionado à biblioteca do portátil em 2002, o que mais chamava a atenção no cartucho era seu conteúdo extra. Além do título de Super Nintendo, o pacote trazia material inédito, batizado de Four Swords. A grande novidade dessa curta aventura era a presença do *multiplayer*, obrigatório para quem quisesse concluí-la ao lado de um, dois ou três amigos.

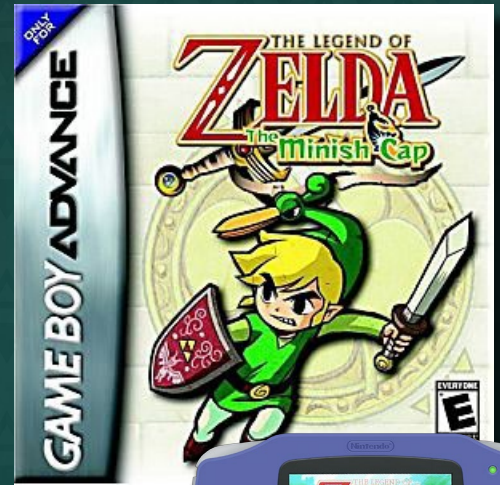


A jogatina em grupo era permitida com o uso do cabo link do Game Boy Advance, com todos tendo que se ajudar com o objetivo de superar cada obstáculo e competir para ver quem coleta a maior quantidade de Rupees. Four Swords apresentava ainda áreas geradas de maneira randômica, colaborando bastante para o fator replay, junto com a mecânica de que cada um dos Links só consegue segurar um item de cada vez. Também foi nesse game que o vilão Vaati fez a sua primeira aparição para atormentar a vida do(s) nosso(s) herói(s).

The Minish Cap



Além de *A Link to the Past* e *Four Swords*, o Game Boy Advance recebeu, em 2004, um episódio exclusivo de *Zelda*. Outro game criado pela Capcom, *The Minish Cap* teve seu desenvolvimento acelerado para não concorrer com a chegada do Nintendo DS ao mercado — que aconteceu mais tarde naquele mesmo ano. Outro ponto que deixou os fãs inquietos foi o visual de Link ser o mesmo de *The Wind Waker* — criticado na época — ao invés de buscar inspiração no realismo de *Twilight Princess*, que já havia sido anunciado, mas não lançado.



No final, o jogo foi muito bem recebido pelo público e crítica. Apesar de oferecer uma campanha curta, resultado da produção acelerada, o fator diversão compensava qualquer problema. *The Minish Cap* leva a assinatura de Keiji Inafune, o “pai” de *Mega Man*, como seu produtor e também traz um curioso *easter egg* de *Oracle of Ages/Seasons*. Quando três mulheres viajantes estão procurando um lugar para ficar, só é possível oferecer abrigo para duas delas — referenciando o terceiro jogo da trilogia que acabou cancelado.

Phantom Hourglass



A princesa Zelda chegou ao DS em 2007, com uma continuação direta de *The Wind Waker* que começa imediatamente após os fatos narrados no título do GameCube. Em *Phantom Hourglass*, Link e Tetra estão em busca de novas terras quando a garota acaba desaparecendo dentro de um misterioso navio fantasma. Essa é a primeira aventura de Link em que todos os itens utilizados já apareceram em games anteriores, ou seja, não há nenhum equipamento inédito que nosso protagonista utiliza na missão de resgatar sua amiga.



Também é considerado o primeiro título 3D da série em que o herói não tem nenhum instrumento musical em seu inventário. Porém, existiram inovações positivas, como a estreia da mecânica de *touch screen* — permitindo, inclusive, realizar anotações nos mapas das *dungeons*. Diferentes outras funcionalidades do DS também foram aproveitadas, como o microfone e a função *sleep* — fechar o console por alguns minutos para descobrir certos elementos escondidos.



Spirit Tracks



O DS foi o primeiro portátil da Nintendo a receber dois games da franquia principal de Zelda, isso excluindo o fato de que Four Swords era apenas conteúdo adicional de A Link to the Past. Apesar de se passar 100 anos depois de Phantom Hourglass, Spirit Tracks, de 2009, é considerado sua sequência direta. Saindo das viagens pelo oceano e entrando os passeios em trens, a caneta Stylus do console era uma das protagonistas na jogatina. O game também ficou marcado por ser o primeiro canônico em que é possível assumir o controle da princesa.



Segundo o livro The Legend of Zelda: Encyclopedia, a ideia de usar trens veio de um livro que Eiji Aonuma, diretor da série, lia para seus filhos durante o desenvolvimento do título. Já Shigeru Miyamoto chegou a dizer que o meio de transporte foi o escolhido porque “jovens gostam de trens”. Sendo lançado apenas dois anos depois de seu antecessor, Spirit Tracks é elogiado por melhorar praticamente todos os elementos vindos de Phantom Hourglass.

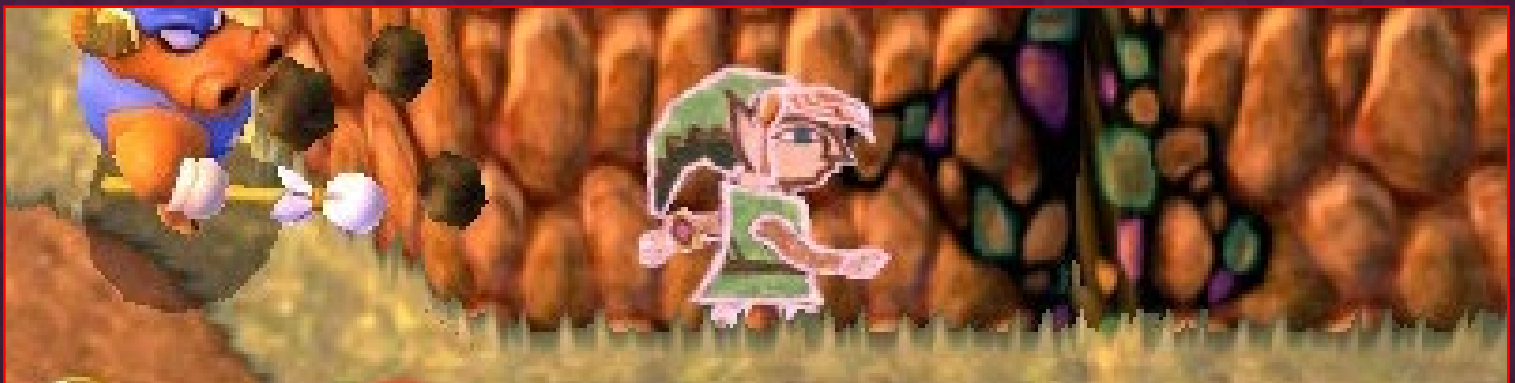
A Link Between Worlds



Considerado por muitos o melhor Zelda portátil até hoje, A Link Between Worlds foi lançado para o 3DS em 2013. Sendo uma espécie de *remake* de A Link to the Past, o game traz diferentes elementos do clássico de 16-bits, inclusive o mesmo mapa, porém com diversas novidades que o tornam praticamente obrigatório para qualquer fã da franquia. O grande destaque fica por conta da ausência de linearidade oferecida graças à mecânica de aluguel de itens — liberdade que um pouco mais tarde seria levada ao extremo em Breath of the Wild.



Também merece destaque as variações entre as jogatinas 2D e 3D, possibilitadas pelo bracelete que Link usa e que permite que ele se transforme em pinturas nas paredes. Além de ser fundamental para resolver diferentes *puzzles* ao longo de toda a aventura, esse “poder” abre as portas do reino de Lorule. Governado pela princesa Hilda, essa contraparte de Hyrule tem uma história própria e envolvente que, sem dúvidas, merece ser revisitada por outros games da série no futuro.



Tri Force Heroes



Em 2015, o Nintendo 3DS recebeu aquele que pode ser considerado o último Zelda desenvolvido exclusivamente para uma plataforma portátil. Afinal, com o sucesso do Switch, é bastante improvável que a Big N volte a investir em um novo console “de bolso”. Bastante semelhante a *Four Swords*, o título tem no *multiplayer* seu principal atrativo. No entanto, diferentemente do título do Game Boy, agora também era possível aproveitá-lo sozinho, com o jogador alternando entre três Links para resolver os *puzzles*.



Apesar de todo ar de *spin-off*, não tendo Hyrule como cenário e nem a presença de Zelda, *Tri Force Heroes* faz parte da linha do tempo oficial. A informação foi confirmada por Hiromasa Shikata, diretor do jogo, e também pela própria Nintendo. Alguns dias antes do lançamento do game, a Big N revelou que a história se passa logo após *A Link Between Worlds* e, inclusive, traz o mesmo Link. No entanto, o garoto prefere se vestir de maneiras diferentes para esconder suas origens heróicas.

Spin-offs



Além de títulos que integram a cronologia oficial, os portáteis da Big N receberam também alguns *spin-offs* da série. Entre eles, um dos mais conhecidos é Tingle's Balloon Fight DS que tem o bizarro homem de meia idade vestido de fada como personagem principal. Trata-se de uma releitura de Balloon Fight, porém, protagonizado pelo estranho senhor que apareceu pela primeira vez como vendedor de mapas em Majora's Mask.



Tingle tem ainda outros dois jogos para chamar de seu nos consoles de bolso: Freshly-Picked Tingle's Rosy Rupeeland e Ripened Tingle's Balloon Trip of Love. Entretanto, ambos tiveram lançamento restrito ao Japão e nunca chegaram oficialmente ao resto do mundo. Ele ainda conseguiu ser o garoto propaganda de um aplicativo lançado para DS com o nome de Dekisugi Tingle Pack, que trazia ferramentas como cronômetro, calculadora e programa de músicas, além de um minigame envolvendo moedas e até mesmo serviço de cartomante.



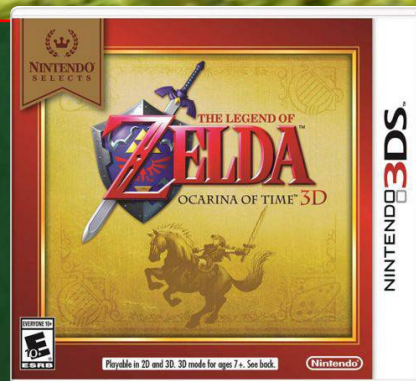
Já o 3DS teve uma versão do famoso *puzzle* Picross com o tema de Twilight Princess. O quebra-cabeça fez parte do programa My Nintendo, sendo uma das recompensas oferecidas gratuitamente aos jogadores que acumulassem determinada quantidade de moedas.




Remakes e relançamentos



Alguns *remakes* e relançamentos também integram a biblioteca de jogos das plataformas portáteis. O primeiro representante desse grupo foi Link's Awakening DX, lançado para Game Boy Color e com a vantagem de apresentar figuras coloridas, além de ter uma *dungeon* inédita em relação ao original. Já o Game Boy Advance teve a coletânea Game & Watch Gallery 4, que continha a versão de Zelda lançada originalmente em 1989 no Game & Watch.



Os dois títulos de Nintendo 64 ganharam uma versão melhorada e com algumas novidades em relação ao gameplay. Ocarina of Time 3D e Majora's Mask 3D estão disponíveis para o 3DS. Hyrule Warriors também recebeu port que pode ser aproveitada no 3DS.

Por fim, Four Swords teve um remake disponibilizado para DS que trazia novas dungeons, a possibilidade do single-player e a opção de aproveitar o multiplayer via wireless. 



Switch

*por Victor Carozzi**Revisão: André Luiz C. Carvalho
Diagramação: Lucas Keven*

NI NO KUNI

WRATH OF THE WHITE WITCH™

e a parceria com o Studio Ghibli

Se tem uma coisa que eu cismo em dizer, é que se deve dar ao **Switch** o epíteto "O console dos ports", pois o que não falta na biblioteca do nosso amado console híbrido são portabilidades de títulos que os jogadores que só possuíram games da Nintendo não puderam experimentar no passado.

Estamos falando dos tempos do **Wii** e **Wii U**. Apesar de ambos serem consoles mais do que queridos e cheios de clássicos, não podemos fechar os olhos para o fato que aqueles que, assim como eu, não tinham um **PS3** ou **X360** em casa penaram para jogar diversos lançamentos interessantes que não chegaram às mãos dos nintendistas.

Mas parece que o jogo virou, não é mesmo? Pois não faltam produtoras de games interessadas em colocar seus títulos na eShop. E, para o deleite daqueles que foram privados de alguns lançamentos, mais um grande jogo chegou ao Switch. Um pouco tarde, mas nunca tarde demais.

Um game, ou um filme?

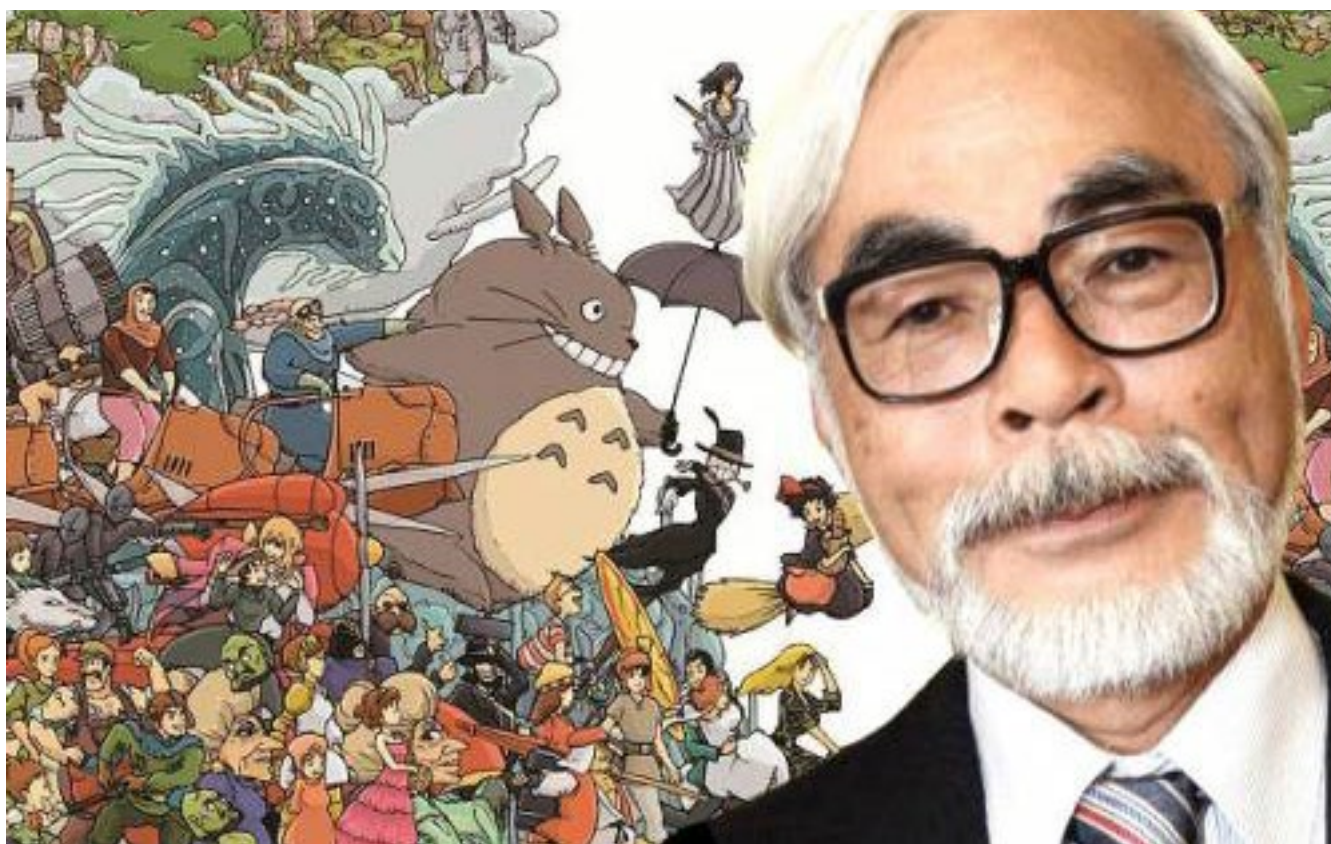
Uma das coisas que mais chama a atenção da série **Ni no Kuni** logo de cara é a sua estética. Qualquer pessoa que tenha o mínimo de contato com animes e/ou cinema em geral já ouviu falar do Studio Ghibli, um dos estúdios de animação japoneses mais influentes na cultura geek que deu ao mundo clássicos como **O Castelo Animado (2004)**, **Meu Vizinho Totoro (1988)**, **O Cemitério de Vagalumes (1988)** e o mundialmente aclamado e vencedor do Oscar de melhor filme de animação, **A Viagem de Chihiro (2001)**.

O estúdio foi fundado após o sucesso do filme **Nausicaä do Vale do Vento (1984)**, dirigido por **Hayao Miyazaki**, o diretor visionário que trouxe ao mundo muitos dos filmes citados há pouco. Em sua maioria, as obras têm um estilo fantasioso que, aliados à uma animação de qualidade, tornou o estúdio a referência que é hoje.



A maioria dos filmes do estúdio são reconhecidos pelo estilo cunhado pelas mãos de **Miyazaki**, pois seus filmes não chegam a ter um roteiro. São produzidos diretamente de storyboards. Um detalhe interessante é que a produção dos filmes se inicia antes dos storyboards serem finalizados, ou seja, a equipe só vai saber como o filme vai acabar durante a produção.

É uma prática um tanto incomum, pois os roteiros dos filmes geralmente são idealizados por inteiro para depois receberem o aval dos estúdios ou produtoras. Mas... o que um jogo tem haver com isso tudo?



Bem, **Ni no Kuni** possui uma história digna dos filmes do aclamado estúdio: Oliver é um menino de 13 anos que perdeu a mãe pouco depois de ser salvo por ela. Enquanto chorava, suas lágrimas deram vida a um de seus bichos de pelúcia, que se transforma em Drippy, um ser mágico de um mundo paralelo.

Nesse outro mundo - 二ノ国 **Ni no Kuni**, em japonês pode ser traduzido como segundo país - há outros seres que são "almas gêmeas" dos habitantes do mundo onde Oliver vive, e cada alma gêmea tem ligação com seu correspondente do outro mundo. Drippy conta ao menino que um mago malvado chamado Shadar está tomando posse de tudo em sua terra natal e aprisionou uma grande maga que é muito parecida com a mãe do menino. Decidido em salvar sua mãe, Oliver se junta a Drippy para derrotar Shadar e restaurar a paz e trazer sua mãe de volta.

E esse mundo paralelo não deixa nada a perder para os mundos imaginativos que podemos encontrar nos filmes do *Studio Ghibli*, um lugar mágico onde animais falam e convivem lado a lado com seres humanos, além de possuir paisagens esplendorosas jamais vistas em outro lugar.

O jogo é um *RPG* que deita nos moldes épicos de *Dragon Quest*, com um mundo amplo e lutas que ocorrem ao entrar em contato com os inimigos espalhados pelo mapa. As batalhas são em turnos e o jogador pode ir fazendo amizades com monstros que encontra pelo caminho e treinando-os para que se tornem mais poderosos. Qualquer semelhança com Pokémon é mera coincidência.

Uma parceria única

O elo das duas empresas foi **Naoya Fujiaki**, músico que havia colaborado com ambas as instituições, ciente que a *Level-5* estava interessada em fazer algo grande para comemorar o 10º aniversário da companhia, apresentou **Akihiro Hino**, o presidente da desenvolvedora, para **Toshio Suzuki**, o então presidente do estúdio e produtor de boa parte dos filmes de **Miyazaki**.




O tempo para a união da *Level-5* e o *Studio Ghibli* não poderia ter sido melhor. Como o estúdio havia acabado de terminar **Ponyo - Uma Amizade que Veio do Mar (2008)**, os animadores estavam ociosos e, como **Miyazaki** não para de se aposentar e desaposentar, não havia certeza de quando um novo filme chegaria para tirar o pó do local. **Fujimaki** comentou para a Famitsu: “**Miyazaki** pode até odiar videogames, mas sendo **Suzuki** um homem de negócios, ele não poderia deixar seus funcionários sem o que fazer o dia todo.”

Suzuki imaginou que o processo levaria apenas três meses de trabalho, levando em conta que o estúdio é capaz de produzir cinco minutos de “animação com qualidade de cinema” por mês. Mas acabou tomando mais do que isso.

Yoshiyuki Momose, animador do estúdio, encabeçou o projeto como diretor de animação. Mas sua função não se limitou a apenas dirigir as cenas não-interativas, ele também precisou coreografar e dirigir as capturas de movimento, como também desenhar storyboards e designs de alguns personagens. A única exigência da *Level-5* a *Momose* foi que os personagens deveriam se parecer ao máximo com os das animações *Ghibli*.

Houve momentos de tensão para unir o trabalho das duas empresas, pois os programadores da *Level-5* precisaram se ajustar às peculiaridades da estética dos animês para recriar os contornos tão característicos das animações japonesas. Enquanto a equipe de arte precisou estudar os desenhos à mão das paisagens feitas pelos animadores do estúdio *Ghibli* para poderem adaptá-los para os cenários do jogo. O trabalho foi extenso para que a arte do estúdio se mesclasse com o jogo e vice-versa.

Isso para que os jogadores pudessem se sentir imersos em um filme do *Studio Ghibli*, mas, ao mesmo tempo, envoltos em um mundo único criado pela *Level-5*. Hino comentou que a intenção da desenvolvedora jamais foi fazer um jogo de um filme do estúdio e sim um produto novo. O jogo combina animações em 2D feitas à mão, dignas de um filme, enquanto o mundo em 3D é extenso e belo, deitado na estética do *Ghibli*. O resultado não poderia ser melhor. 



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 *Nicholas Wagner*

Revisão: Icaro Sousa
Diagramação: Lucas Gallego



POR QUE MESMO APÓS QUATRO ANOS DO LANÇAMENTO ORIGINAL, **THE WITCHER 3** NO SWITCH AINDA EMPOLGA?

Diante de nós, meros plebeus habitantes do reino Nintendo, cavalga uma nova aventura aclamada no mundo dos games. **The Witcher 3: Wild Hunt** é aquela caravana vinda de reinos estrangeiros que aparece uma vez a cada geração. Traz consigo uma carruagem toda adornada apenas para proteger seu prêmio de jogo do ano. Mas não se engane! Essas caravanas têm aparecido com maior frequência, tentando buscar ouro da nossa nova e próspera fonte: o Nintendo Switch.

Mentira! Não vivemos em um reino medieval, nem guardamos um tesouro secreto — o Switch —, mas teremos **The Witcher 3: Wild Hunt** em nossa plataforma dentro do próximo mês, e estamos todos muito empolgados com a visita dos títulos de sucesso das outras plataformas!

Talvez você ainda não tenha percebido que o jogo em questão é um lançamento de 2015! Sim, já fazem quatro anos que o mesmo foi lançado e só agora poderemos aproveitar essa experiência. Ainda assim teríamos motivos para entusiasmo? A resposta é, por acaso, sim! Seja por ser um jogo de qualidade e aclamado pela crítica, seja por ser mais um título entre as escassas entradas do tipo mundo aberto no Nintendo Switch, *The Witcher 3* agrada a todos os usuários da plataforma. Conheça um pouco mais sobre os motivos de um título já antigo — pelo menos para os padrões da indústria de jogos — gerar tanto entusiasmo entre os fãs de um console.

Imagem de *The Witcher III*
rodando no Switch



Uma obra prima em todos os seus aspectos

Quatro anos já se passaram desde que **Geralt de Rivia** passou a estampar todos os cantos da *internet*. Com seus cabelos brancos, cicatriz marcante e olhos brilhantes, o bruxo é o protagonista de um dos melhores títulos da história dos *videogames*. E não pense que a qualificação é em vão: no Metacritic, um dos mais conhecidos agregadores de críticas, o jogo ostenta a nota 93, ao lado de títulos como **Super Mario 3D World** (Wii U), **Undertale** (Multi), **Persona 5** (PS4) e **God of War 2** (PS2).

Você pode estar se perguntando por que esse bruxo e seu jogo fizeram tanto sucesso. Isso, provavelmente, é porque a série The Witcher nunca havia aparecido em um console Nintendo e, para aqueles que têm vivido somente nas plataformas da empresa japonesa, a série pode ter passado despercebida durante todos esses anos. Desenvolvida pela **CD Projekt Red**, empresa por trás do ambicioso **Cyberpunk 2077**, a trilogia trouxe jogos de RPG situados em um mundo aberto de altíssima qualidade e com enredo surpreendente.



CD PROJEKT RED®





Nesse terceiro título, o império de Nilfgaard ataca os já desestabilizados reinos do norte mais uma vez, levando morte e destruição a todos os territórios. Porém, o verdadeiro perigo é ainda desconhecido por todos: a **Caçada Selvagem** (Wild Hunt), um grupo de espectros que leva a tristeza e miséria aos locais por onde passa, quer agora uma das únicas pessoas que Geralt ainda tem afeto.

Toda essa intensa trama se passa em um mundo aberto vasto, com sistemas de variação de preços dos itens, dia e noite, estações do ano, sidequests e diferenciação de culturas locais. A união de todos esses aspectos, somada às cerca de 50 horas de conteúdo para finalizar a trama principal, tornam The Witcher 3: Wild Hunt um título obrigatório para o currículo de qualquer jogador.

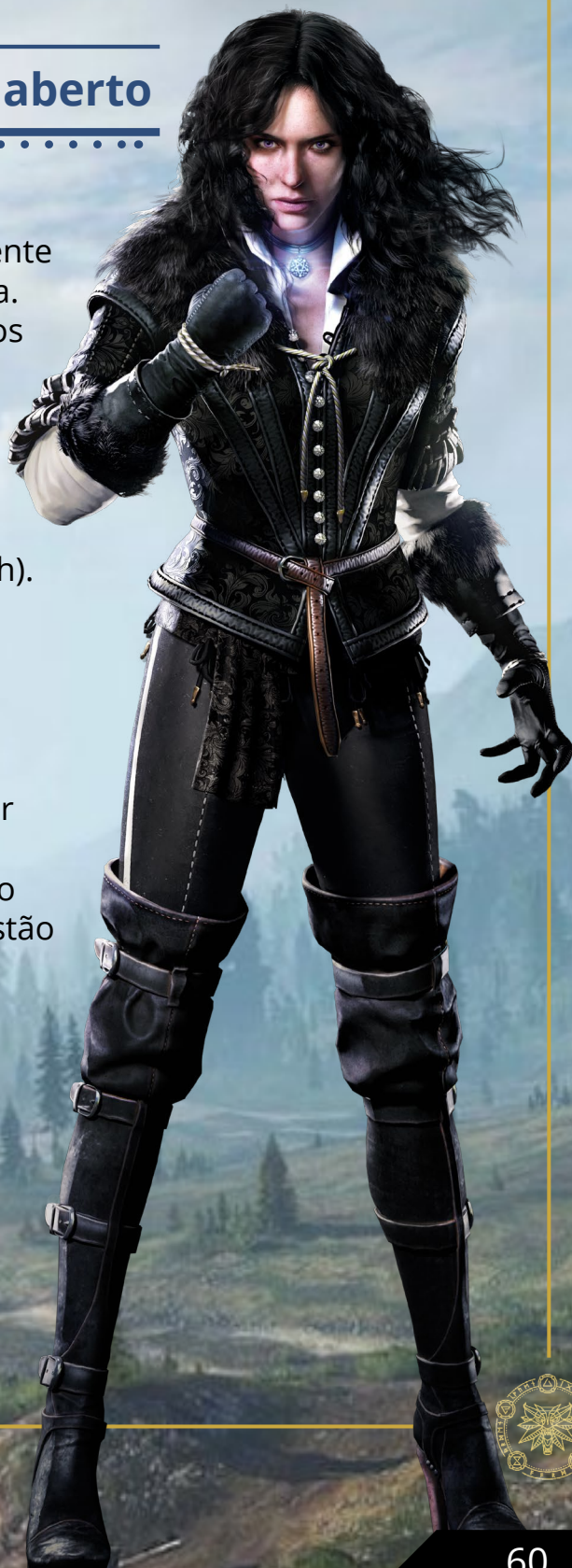
Infelizmente, para muitos dos jogadores, não foi uma realidade possuir uma plataforma capaz de rodar esse jogo. Sejam os Nintendistas, que nunca viram a série Witcher em suas plataformas, ou aqueles que estavam sem comprar consoles há tempos, o Nintendo Switch tem se popularizado e trazido esse público, que nunca pôde desfrutar dessa obra de arte, de volta ao mundo dos jogos. E aí resta a pergunta: como não ficar empolgado com um grande lançamento desses?



Sinto falta de você, mundo aberto

Aventuras como essa, de mundo aberto, têm estampado um grande número de jogos na crescente e impressionante tecnologia dos consoles de mesa. Entre os grandes concorrentes dos últimos prêmios de jogo do ano, sempre aparece pelo menos um desses títulos. Na ponta da língua de todos, três grandes jogos que têm essa característica: **God of War** (PS4), **Horizon: Zero Dawn** (PS4), **Red Dead Redemption 2** (XBO/PS4) e o nosso querido **The Legend of Zelda: Breath of the Wild** (Wii U/Switch).

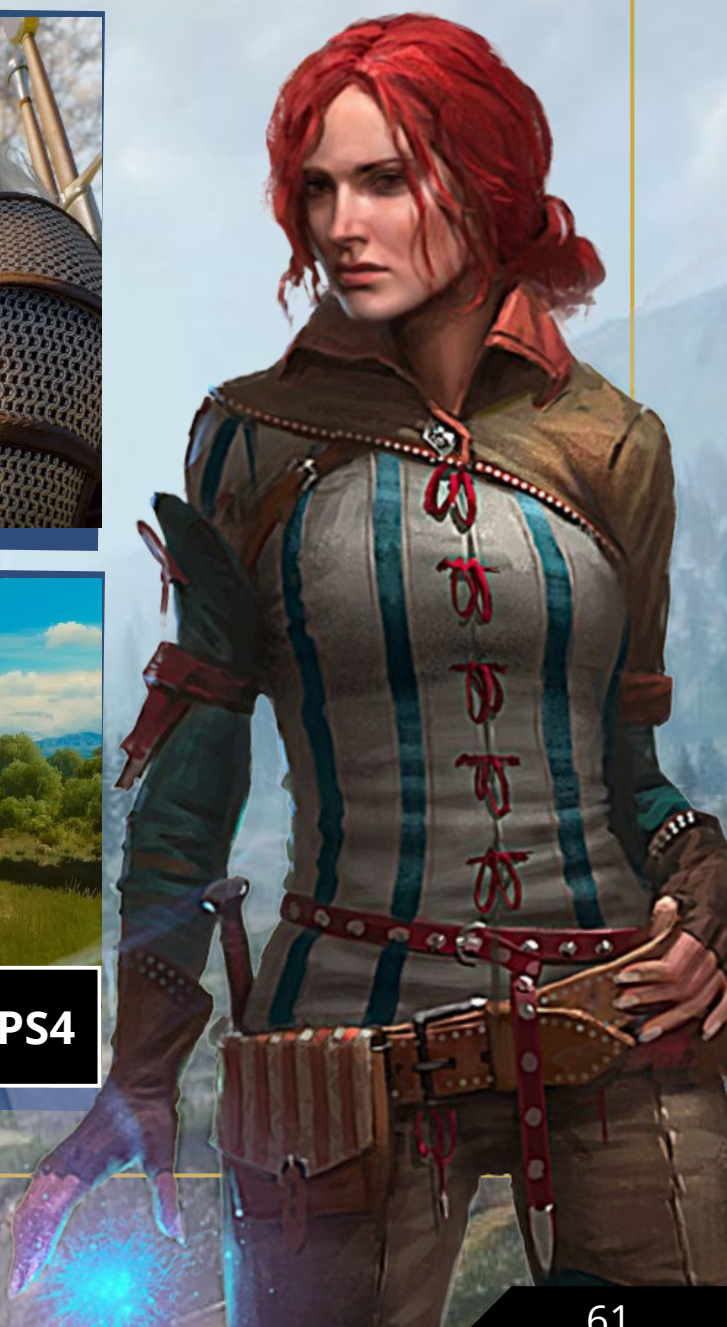
Todos eles levaram a sensação de poder explorar um vasto universo e aproveitar cada uma de suas características aos jogadores, e não é diferente com **The Witcher 3: Wild Hunt**. Indicado e vencedor da categoria jogo do ano em 2015, e com um DLC vencendo a categoria Melhor RPG em 2016, o título com certeza garante uma dessas aventuras que estão em alta, mas que fazem falta no Nintendo Switch.





Até agora, foi fácil citar tantos títulos de qualidade com mundo aberto e exploração como focos, inúmeros deles indicados como jogo do ano. Você deve ter percebido, ao longo dos últimos parágrafos, que somente um deles está na lista de jogos do Nintendo Switch, e justamente por isso The Witcher 3 passa a ser recebido pelos usuários da plataforma com tanto entusiasmo.

Nesse ponto, que passamos a nos questionar o porquê de títulos como esse estarem em falta na biblioteca do Switch, fica claro que um dos principais limitadores é o menor poder de processamento gráfico do console híbrido. Jogos desse tipo exigem grande poder do motor gráfico, grandes espaços em memória e são melhor aproveitados nas mais altas resoluções de tela. Assim, para que um port desses seja possível, é necessário abrir mão de qualidade gráfica e funções dentro do jogo. Isso não é impossível e The Witcher 3 está aí para nos provar do que o pequeno videogame é capaz



Do conteúdo que foi apresentado até o momento do título de mundo aberto, muito impressionaram os resultados. Apesar disso, as diferenças para as principais plataformas concorrentes é clara: texturas de menor qualidade, sólidos com serrilhado, sombras pouco acuradas e distância de renderização reduzida. De qualquer forma, as perdas no campo dos gráficos não são suficientes para deixar um usuário do Switch desapontado, que conhece as limitações da plataforma e poderá aproveitar a experiência em qualquer lugar.



Um console para todos os públicos

Mesmo com todos os motivos já citados para que The Witcher 3 seja uma fonte de hype e faça sucesso no Switch, certamente os executivos da publicadora, durante a super séria reunião de planejamento estratégico, devem ter exigido motivos mais concretos para a empreitada de portar um de seus maiores títulos para o console da Nintendo, certo? E, com certeza, não faltam motivos. O console da empresa japonesa tem reunido, como nunca antes na comunidade gamer, um público diferenciado e dos mais diversos locais, dentre eles os fãs da Nintendo, os jogadores “das antigas” que retornam agora ao mundo dos jogos e os entusiastas de uma experiência portátil.

Aqueles que são fãs da Nintendo sabem, há um longo tempo, que os consoles da empresa têm recebido poucos lançamentos de franquias aclamadas, se assemelhando a um “universo paralelo” entre os consoles principais. Esse cenário teve muita força nos anos finais do Wii e durante toda a vida do Wii U, mas agora se reverte e faz com que ports de inúmeros jogos não tão recentes façam sucesso no Switch por não terem sido aproveitados nos consoles anteriores, como foi com **Skyrim** e **Dark Souls**, por exemplo.




Não só para os amantes da Big N, mas também para aqueles que muito jogavam no início dos anos 2000, o Switch tem feito sucesso com a possibilidade de títulos de qualidade disponíveis em qualquer lugar do dia-a-dia. E, para essas pessoas, a nostalgia pode ser forte quando referências dos “bons tempos” surgirem, como foi com **Crash Bandicoot N’Sane Trilogy**.

Por fim, ainda mais entusiasmados estão os novos jogadores, aqueles que não gostavam de *games*, mas acreditaram no Switch e decidiram investir nessa nova experiência. Assim como o Wii, a plataforma híbrida tem trazido ao mundo dos jogos muitas pessoas que não conhecem a grande maioria dos jogos que estão sendo relançados. Para os aventureiros, que gostam mais de RPGs, The Witcher 3 com certeza será uma bela adição à lista de jogos, sendo amigável tanto para novos jogadores como para os experientes.





Dessa forma, não restam dúvidas: The Witcher 3: Wild Hunt será um sucesso tremendo no Switch e é extremamente aguardado por todos os jogadores. Seja por ser aclamado entre a crítica e os jogadores, seja por trazer ao console uma nova experiência em mundo aberto ou por apelar a um público que nunca teve a oportunidade de jogá-lo. Títulos de qualidade como esse têm e sempre terão sua casa no Nintendo Switch. Por isso, sejam bem-vindos e fiquem à vontade! Que muitas caravanas de títulos de sucesso possam vir ao nosso reino, pois desfrutarão de boa estadia, bom vinho e uma comunidade acolhedora. 



Guia N-Blast

www.nintendoblast.com.br



Adquira o seu aqui:



por Vinícius Veloso

Revisão: André Carvalho
Diagramação: Leandro Alves

Da customização ao acampamento Pokémon: as novidades de Sword/Shield no Nintendo Direct de setembro

Conforme o lançamento de Sword/Shield se aproxima, detalhes inéditos sobre a chegada da série principal ao Switch são divulgados. Na mais recente edição do Nintendo Direct, apresentada no início de setembro, foram mostradas três interessantes mecânicas do game, além de outros dois monstros que estreiam em Galar. Continue a preparação para sua próxima jornada Pokémon se atualizando com as últimas novidades reveladas.

Customização de treinadores

Criada em Pokémon X/Y e reaproveitada em Sun/Moon, a customização visual do treinador em Sword/Shield atingirá um nível ainda maior. Além da possibilidade de alterar praticamente todas as peças do vestuário, como camisetas, calças, toucas e até luvas, existirá a opção de modificar cortes de cabelo, maquiagem, lentes de contato, entre outras características. As combinações prometem ser diversas, tornando cada personagem único.



Pokémon Camp

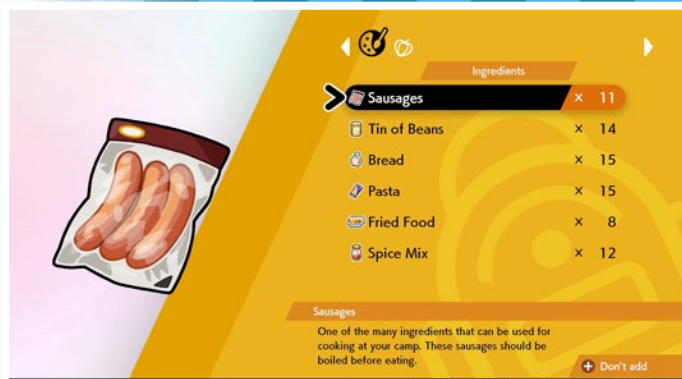
Interagir com os monstros de bolso é outra particularidade que sempre esteve presente na franquia, e com o Pokémon Camp o jogador poderá literalmente acampar nas **“Wild Areas”**, relaxando na companhia de seus queridos parceiros. Usando esse novo recurso, será possível conhecer melhor as criaturinhas enquanto brincamos com elas, melhorando assim o desempenho em batalha. As barracas de outros treinadores que estiverem por perto estarão visíveis e aceitarão visitas, sendo possível até levar um Pokémon do nosso próprio time para interagir com até três outros jogadores.



Curry on Rice

Brincar com os Pokémon nos acampamentos gastará muita energia e para recarregar as baterias nada como um lanchinho, ou melhor, uma refeição completa.

Curry on Rice é o prato típico da região de Galar e há mais de 100 receitas possíveis, que variam de acordo com as berries utilizadas, ingredientes “**secretos**” e, claro, o amor que cada um colocará no preparo das receitas.

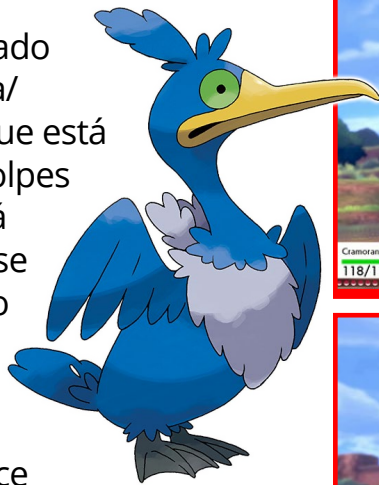


Novos Pokémon

Durante o Nintendo Direct, houve a revelação de dois novos Pokémon. O primeiro foi **Polteageist**, do tipo Fantasma. É uma clara referência ao famoso filme “Poltergeist”, porém com a palavra “Tea” incorporada — que significa chá. O trocadilho faz todo sentido, afinal, o monstrinho tem forma de chaleira. Sua habilidade especial é **Weak Armor**, referenciando a fragilidade de uma peça de porcelana.




O segundo Pokémon mostrado foi **Cramorant**, do tipo Água/Voador e que engole tudo que está à sua vista. Caso utilize os golpes Surf ou Dive, um peixe ficará preso na boca dele (seria esse outro novo Pokémon?). Caso receba dano enquanto estiver engasgado, o peixe será atirado no adversário, causando dano. Isso acontece por conta de sua nova e exclusiva habilidade, o **Gulp Missile**.



Treinador bombado

O Nintendo Direct revelou que o próximo convidado que integrará a lista de personagens de Super Smash Bros. Ultimate será **Terry Bogard**, uma das estrelas de Fatal Fury e The King of Fighters. No entanto, os japoneses mais jovens parecem não conhecer o lutador e começaram a compará-lo com o **Pokémon Trainer**. Rapidamente, o assunto virou tendência nas redes sociais nipônicas e Terry Bogard ficou conhecido como o "Pokémon Trainer bombado" graças às semelhanças entre as roupas dos dois.



Pokémon Sword/Shield chegará ao Switch no dia 15 de novembro. 



CAPITÃO JOHN PRICE:
O MAIOR PROTAGONISTA
DE CALL OF DUTY

CODE VEIN:
VAMPIROS LUTAM EM UMA
MUNDO PÓS-APOCALÍPTICO

INDIE BLAST:
JOGOS INDEPENDENTES
RECÉM-LANÇADOS

Revista GameBlast 51

Este mês, a Revista GameBlast traz pra você tudo que gostaria de saber sobre o novo CoD - Modern Warfare...



#51
SET
2019



Teremos também um pouco da trajetória do Cap. Price, o mundo vampiresco e pós-apocalíptico de Code Vein, recomendação de novos jogos indies e muito mais... Você não vai perder, vai?

Baixe já a sua!

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista