NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBLAST.COM.BR



#128
AGO
2020

CC
BY NC ND

O DESENVOLVIMENTO DA FRANQUIA SPLATOON

SPLATOON 2: GUIA PARA GEARS PERFEITAS

ANÁLISE: SPLATOON 2 - OCTO EXPANSION

Estilo, tinta e sucesso

Depois de muitos anos sem uma nova IP, a Nintendo se reinventou e agraciou os jogadores com **Splatoon**. De quebra, ela inovou em um dos segmentos mais saturados dos videogames: o dos jogos de tiro. No título seguinte, a franquia veio ainda mais forte e se consolidou de vez, merecendo estar lado a lado com as principais séries da Big N: Mario, Zelda e Pokémon. Confira tudo que preparamos sobre os jogos, o **DLC Octo Expansion** e ainda aproveite nossas dicas para conseguir **gears perfeitas** e melhorar seu ranking. Boa leitura! - ***Alberto Canen***



DIRETOR EDITORIAL
Alberto Canen

SPLATOON
04 A reinvenção mais estilosa dos shooters



ANÁLISE
16 Splatoon 2: Octo Expansion (Switch)



SPLATOON 2
22 Pintamos os sete destaques sobre o universo dos Inklings



DICAS E TRUQUES
35 Splatoon 2: Guia para gears perfeitas



NINTENDO BLAST *Editorial*

DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO
Leandro Alves
Sérgio Estrella



DIRETOR DE PAUTAS
Farley Santos
Nicholas Wagner
Vinícius Veloso



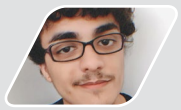
DIRETOR DE REVISÃO
Pedro Franco



DIRETOR DE ARTE/ CAPA
Leandro Alves



DIRETOR DE DIAGRAMÇÃO
João Pedro Sousa



REDAÇÃO
Gabriel Mattos
Patrick Pinheiro
Paulo vinícius
Renan Rossi



REVISÃO
Davi Sousa
Diego Franco
Júlio César
Vladimir Machado



DIAGRAMAÇÃO
Daniel Andrade
Felipe Castello
Leandro Alves



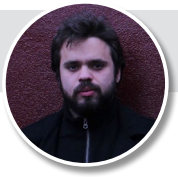
FAÇA SUA ASSINATURA
GRÁTIS
DA REVISTA
NINTENDO BLAST!

E receba todas as edições em seu computador, smartphone ou tablet com antecedência, além de brindes, promoções e edições bônus!

ASSINAR!



HQ Blast



"#$%@¨&"* por *Fernando Silveira*





por ***Renan Rossi***

Revisão: Vladimir Machado
Diagramação: Felipe Castello

A reinvenção mais estilosa dos shooters

Inovar dentro de um segmento extremamente saturado como são os jogos de tiro (*shooters*) é um feito digno de nota. Soma-se a isso a possibilidade de emplacar uma franquia inteiramente inédita entre as mais bem-sucedidas da Nintendo, colocando-a lado a lado com Mario, Zelda e Pokémon. A jogada de tinta causada por **Splatoon** (Wii U) em 2015 invadiu a indústria de games, coloriu os lares e corações de toda uma legião de fãs e alcançou com mérito a posição de *shooter* mais estiloso da última década.

As novas cores da Nintendo

Apesar de ter nascido em um console com baixa base instalada, como foi o Wii U, Splatoon representou uma mudança de perspectiva dentro da Nintendo no sentido de enfim lançar uma nova propriedade intelectual após passar anos a fio colhendo os frutos de suas franquias já consagradas. A cobrança era grande por um movimento da companhia nessa direção.

Não por acaso, o título saiu justamente da mente criativa dos funcionários mais jovens, que conseguiram vencer a desconfiança para desenvolver algo que até mesmo alterou a estrutura dos *shooters*. A ideia de colocar dois times numa disputa por domínio de território através de armas que disparam tinta pode não ser tão inovadora assim, mas inserir um multiplayer robusto com personagens que alteram entre formas humanas e aquáticas, quebrou as convenções das disputas em arenas, bem como estabeleceu novos recursos de jogabilidade até então nunca vistos.





Com suas mais de cinco milhões de cópias vendidas no Wii U, Splatoon saiu do anonimato para o sucesso tão rápido quanto a explosão de uma bomba de tinta, trazendo novas cores para o gênero de tiro e uma paleta inteira de diversão. Era o início da dominação dos Inklings no universo Nintendo.



Um *shooter* certeiro

Splatoon foi concebido para revitalizar um gênero no qual poucas mudanças eram feitas entre um lançamento e outro. Hoje inconfundíveis, os Inklings, seres antropomórficos do game, foram a base de uma grande mudança na jogabilidade dos *shooters* em terceira pessoa. Sua habilidade de alterar de forma entre humano e lula (*squid*) ofereceu novas mecânicas de combate e exploração de cenário.





Geralmente, os shooters com função multiplayer já possuem uma estrutura convencional baseada no confronto entre jogadores ou equipes de jogadores para ver quem elimina mais adversários no final. Vencer o inimigo significa derrubá-lo na arena.

Tudo muda com a chegada do título de Wii U, que apresenta uma nova visão sobre as disputas locais e online. Bem ao estilo guerra de tinta, o objetivo final não está na derrubada dos adversários, embora ela seja um fator importante, mas sim na cobertura do cenário para ver no final quem dominou mais áreas do território com a sua tinta. Denominadas Turf Wars, as partidas entre grupos formados por quatro jogadores adicionam aspectos de estratégia, trabalho em equipe, habilidades e funções distintas entre os membros na busca pela dominação do cenário.





Nas áreas pintadas pelo seu time, os personagens movimentam-se mais rapidamente ao nadar pela tinta em forma de lula, enquanto o efeito contrário acontece ao adentrar a sujeira inimiga. Junta-se a isso uma série de armamentos e habilidades especiais para causar uma verdadeira confusão colorida, extremamente carregada de humor.

Pintando um novo estilo

O resultado final alcançado por Splatoon, contudo, foi um processo bem cansativo, tendo início em 2013, logo após o lançamento do Wii U. Boa parte da equipe estava ocupada na primeira leva de títulos do console. O produtor **Hisashi Nogami** havia sido o responsável pela criação dos menus do aparelho, enquanto os diretores e programadores Tsubasa Sakaguchi e Shintaro Sato trabalharam, respectivamente, em Nintendo Land e Super Mario Bros. U.



O pontapé inicial foi dado quando Nogami orientou sua equipe no sentido de criar um game que não se preocupasse em fazer parte de um gênero já existente. A liberdade criativa foi total a ponto de reunir setenta ideias diferentes. Havia uma certa competitividade nessas reuniões, com um membro do time dizendo como trabalharia com a ideia trazida pelo parceiro, fator que gerava ainda mais possibilidades de desenvolvimento.

Entretanto, um grande obstáculo estava no caminho. O departamento no qual e equipe de Nogami desenvolvia o protótipo de Splatoon era o Nintendo EAD (*Entertainment Analysis & Development Division*), justamente o laboratório responsável pela manutenção de personagens e franquias já conhecidas. Não havia espaço para algo novo ali. O último título de uma série inédita desenvolvido pelo Nintendo EAD havia sido Pikmin, em 2001, para Game Cube.



"Mas no início nós não estávamos tentando criar um personagem. Estávamos tentando, em primeiro lugar, criar uma estrutura de jogo", afirmou Yusuke Amano, também um dos diretores responsáveis por Splatoon, em entrevista ao programa **Iwata Asks**, em 2015, quadro da Nintendo no qual o presidente à época, Satoru Iwata, se reunia com desenvolvedores da companhia.

Desenvolver a estrutura de jogo antes dos elementos estéticos ou da definição de personagens e enredo, é uma prática comum dentro da Nintendo, sobretudo o modo como funciona o laboratório EAD. "A ideia não vem do design, mas sim da função", disse Satoru Iwata na ocasião.


Hisashi Nogami


Tsubasa Sakaguchi


Shintaro Sato

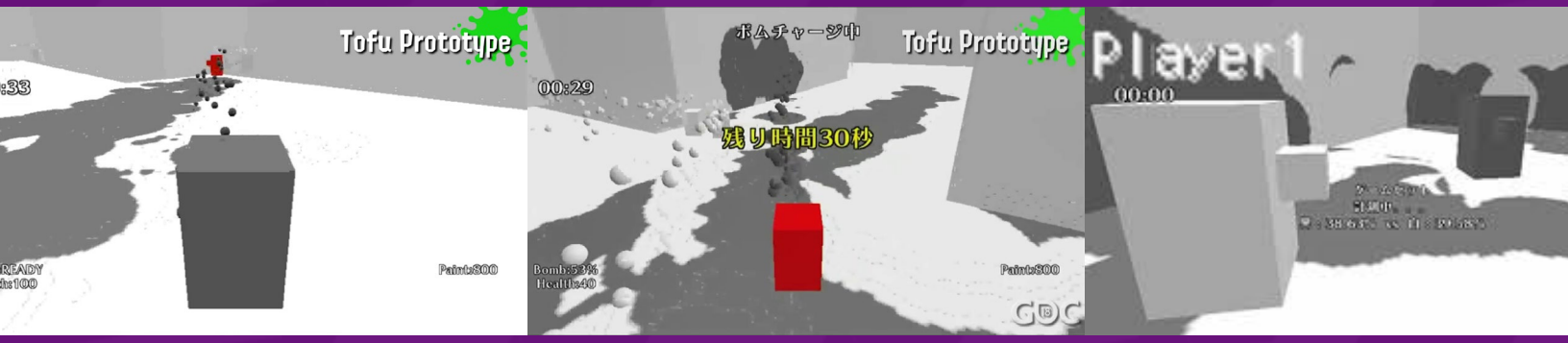

Seita Inoue


Yusuke Amano



Tofu, coelhos e desconfiança

A primeira *demo* constituiu-se de um cenário em forma de labirinto no qual dois pedaços de tofu, um branco e um preto, tentavam conquistar o território um do outro. Para isso, eles disparavam tinta pelo nariz, uma maneira um tanto quanto inusitada de diferenciar sua postura frontal e traseira quando se movimentavam. O conceito de multiplayer também já estava definido desde o início, com vários testes realizados em competições online quatro contra quatro. A diversão foi tanta que a equipe decidiu que essa seria a função principal do game.

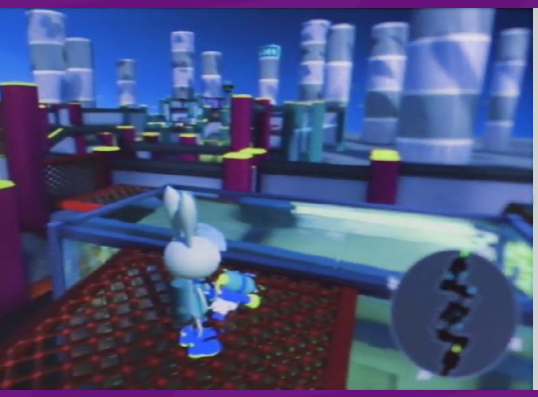


No entanto, a jogabilidade era um pouco diferente do que foi visto no produto final. O mapa do cenário, onde os jogadores analisavam a posição dos demais e o domínio de território, era mostrado na tela da TV enquanto a ação desenrolava-se no Gamepad do Wii U. Outro aspecto crucial de Splatoon, a possibilidade de camuflar-se para evitar ser visto pelos adversários, veio da ideia do tofu escondendo-se na tinta.

Por mais engraçada que fosse a experiência, a equipe concordou que, no fim das contas, usar um pedaço de queijo como personagem não seria uma ideia fácil de vender. Entre as tentativas de adaptar uma forma humanoide, Nogami e sua equipe cogitaram até mesmo em utilizar **Mario** como personagem, mas logo abandonaram a ideia, pois o objetivo era desenvolver um game sem agarrar-se a referências já consagradas.



Coelhos também tornaram-se uma opção, por terem um formato fácil de reconhecer, além das orelhas servirem de orientação para qual lado o personagem se movimentaria quando visto de cima. Estava pronta a primeira versão de Splatoon, mas o *feedback* não foi dos melhores.





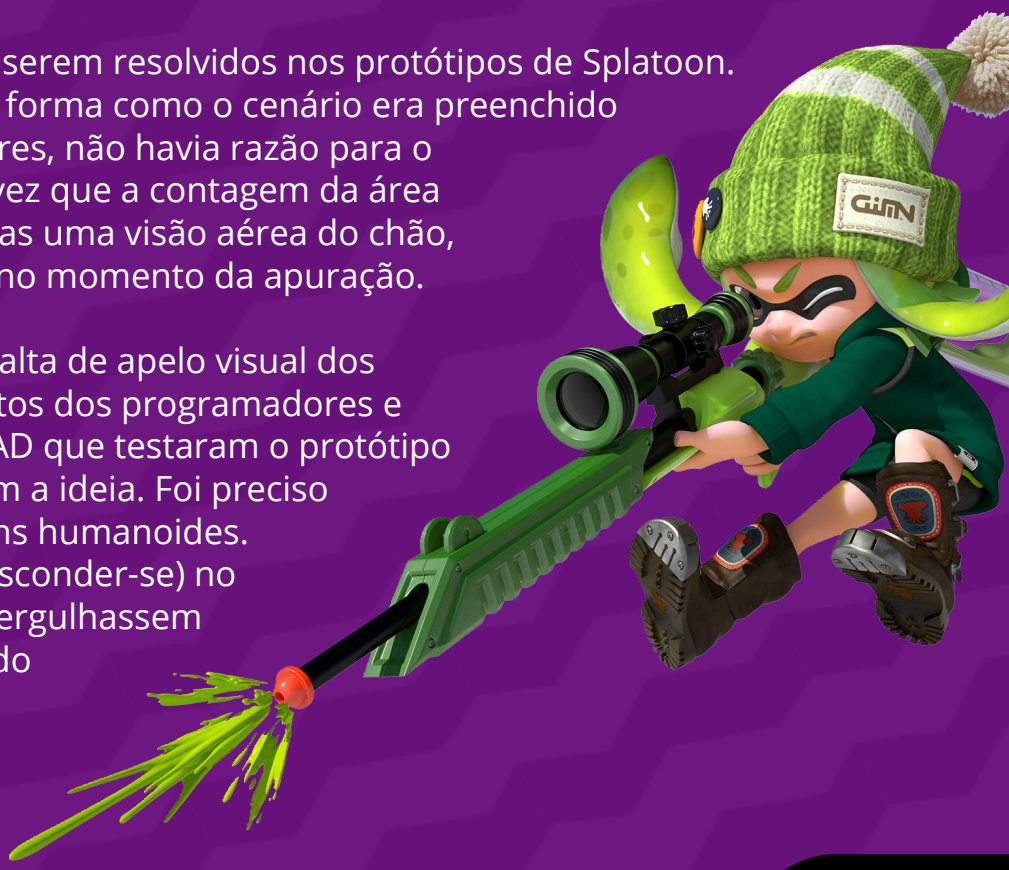


O período de "propaganda" do projeto nos corredores do Nintendo EAD enfrentou bastante resistência. Se o novo título de Nogami fosse para alguma série já conhecida, como Mario ou Zelda, certamente ele teria recebido auxílio. Entretanto, a ideia de Splatoon gerava olhares tortos e muita desconfiança. Parecia até mesmo que Nogami e Sato eram desconhecidos na companhia, mesmo sendo eles os diretores responsáveis por Animal Crossing, do primeiro título para N64, em 2001, até sua sequência para Wii, em 2008.

Um Inkling para dois problemas

Havia dois empecilhos cruciais a serem resolvidos nos protótipos de Splatoon. O primeiro deles dizia respeito à forma como o cenário era preenchido com tinta. Para os desenvolvedores, não havia razão para o jogador pintar as paredes, uma vez que a contagem da área dominada levava em conta apenas uma visão aérea do chão, tornando inútil a sujeira vertical no momento da apuração.

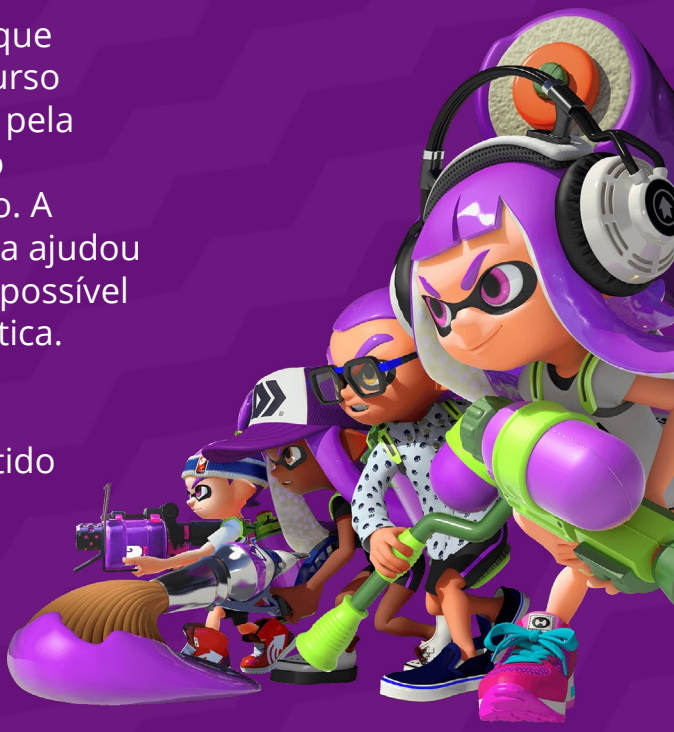
O segundo problema estava na falta de apelo visual dos coelhos como personagens. Muitos dos programadores e desenvolvedores do Nintendo EAD que testaram o protótipo não sentiram-se confortáveis com a ideia. Foi preciso voltar ao conceito de personagens humanoides. Contudo, a mecânica de cover (esconder-se) no cenário não permitia que eles mergulhassem completamente na tinta, limitando a camuflagem no cenário.



Foi nesse momento que a ideia de usar uma lula apareceu. Na verdade, ela já estava entre as dezenas de planos para uso futuro no game como um personagem adicional. “Nunca pensamos em dizer ‘vamos usar isso’, mas conversamos sobre torná-lo não apenas um personagem, mas algo que pudesse mudar entre a criatura de tinta e a forma humanoide”, revelou Nogami ao programa **Iwata Asks.**



Além de resolver a questão do apelo visual, uma vez que alterar de forma durante a partida provou-se um recurso extremamente divertido, a forma de lula podia nadar pela tinta e esconder-se completamente nela, tanto para o recurso de cover como para surpreender o adversário. A versatilidade da versão híbrida dos personagens ainda ajudou a solucionar o primeiro problema, uma vez que seria possível subir pelas paredes pintadas utilizando a forma aquática.



Chamados de Inklings, os protagonistas de Splatoon representaram não apenas um grande acerto no sentido de oferecer carisma, mas também contribuíram para a resolução de problemas técnicos, abrindo caminho para o restante do processo de desenvolvimento.

Entrada estilosa

Uma vez definida a transformação dos Inklings, os produtores mais uma vez deixaram a criatividade rolar solta. Entre as milhares de ideias desde o início da concepção de Splatoon, muitas delas ajudaram a retocar aspectos restantes, como as opções de customização e a trilha sonora disruptiva que, juntas, criaram um estilo único para o game.





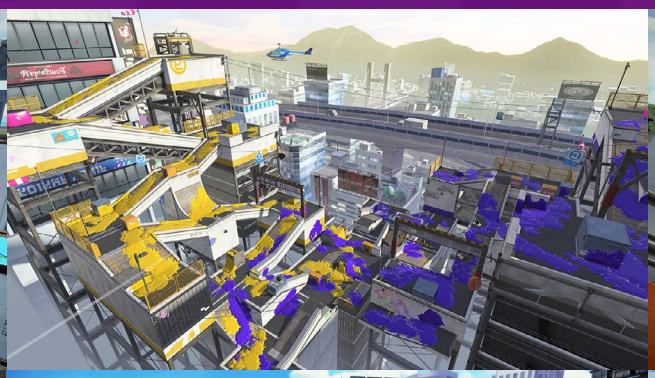


Segundo Nogami, como as disputas de território tinham uma atmosfera de rebelião e desordem, nada mais natural que adaptar o game a gêneros como rock, jazz e batidas eletrônicas. O sistema de customização de roupas e equipamentos também seguiu essa linha rebelde, com dezenas de possibilidades para o jogador adaptar o seu modelo de avatar revoltado.

Ao explorar Inkopolis, o mundo central do game, há inúmeras áreas para adquirir e melhorar equipamentos e roupas, que além da questão estética, também contribuem para balancear cada tipo de habilidade. A riqueza de detalhes é impressionante e muitas vezes paramos no meio da rua apenas para observar as referências visuais em cada prédio, uma mais ousada que a outra. A atenção especial aos detalhes foi uma estratégia para que qualquer pessoa que visse alguém jogando Splatoon também ficasse com vontade de jogar.



Cada arena ou área de jogo possui ambientações cheias de estilo. Mesmo com poucas variações na época do lançamento (situação resolvida com atualizações gratuitas que implementaram mais conteúdo ao game), Splatoon é um verdadeiro espetáculo de cores, tudo rodando suavemente a 60 quadros por segundo.





Confusão calculada

Para os mais reclusos e pouco adeptos do multiplayer online, Splatoon oferece também modos offline de jogo, como o Battle Dojo, com disputas de um contra um no qual um jogador utiliza a tela da TV e o outro o visor do Gamepad. Já o modo campanha (Octo Valley) traz uma história bem interessante sobre o universo dos Inklings e Octarians, reservando diversos desafios em plataforma e batalhas contra chefes, bem como a possibilidade de adquirir itens colecionáveis pelos cenários que abordam a narrativa por trás da aventura.



Tais modos servem como uma grande introdução das mecânicas de jogo, de modo a preparar o jogador para as partidas online, divididas em Splat Zones e Turf War. A primeira opção coloca dois times rivais para tentar controlar uma zona específica do cenário até o tempo se esgotar, enquanto o segundo modo segue a ideia principal de Splatoon de apresentar uma verdadeira guerra pela conquista de território.

As partidas giram em torno do uso de três tipos de arma: Shooter, para disparos balanceados; Roller, literalmente rolos de tinta que alcançam grandes áreas no chão a curto alcance; e Charger, armas especiais de longo alcance para disparos carregados com o tempo. Saber lidar com cada tipo de arma e movimentar-se de modo fluído com as duas formas dos Inklings é uma receita simples de jogabilidade, porém torna-se mais complexa conforme a aptidão de cada jogador.





Colorindo o mundo

A ideia de Splatoon refrescou a Nintendo em 2015, num momento em que tentar fazer algo diferente era crucial para impulsionar o Wii U no mercado. Infelizmente, o console não obteve êxito em criar uma base sólida de jogadores, fazendo do título desenvolvido pela equipe de Nogami uma das joias raras da geração.

Apesar de focar-se na experiência online, um ponto falho de Splatoon foi o pouco empenho nas interações entre jogadores, principalmente a falta de um sistema de *chat* por voz, o que poderia ajudar e muito na comunicação das equipes e estratégias de jogo.



Apenas dois anos depois, em 2017, a Nintendo lançou **Splatoon 2** no Switch como forma de manter em alta o sucesso da nova série. O segundo título, aliado ao enorme sucesso do console híbrido, já superou a marca das 10 milhões de cópias vendidas, figurando entre os grandes representantes do multiplayer online no aparelho. Uma resposta contundente de que a ideia pensada pela equipe de Nogami no Wii U é algo sólido o suficiente para consolidar-se entre as maiores franquias da Nintendo.



Guia N-Blast

Pokémon Let's GO: Pikachu!/Eevee!

Fire Emblem: Three Houses

Essas edições estão disponíveis na Amazon e Google Play Store!



COMPRAR NO Google play

COMPRAR NO Google play

Disponível na amazon.com

SWITCH



por **Gabriel Mattos**

Revisão: Diego Franco Gonçales
Diagramação: Leandro Alves

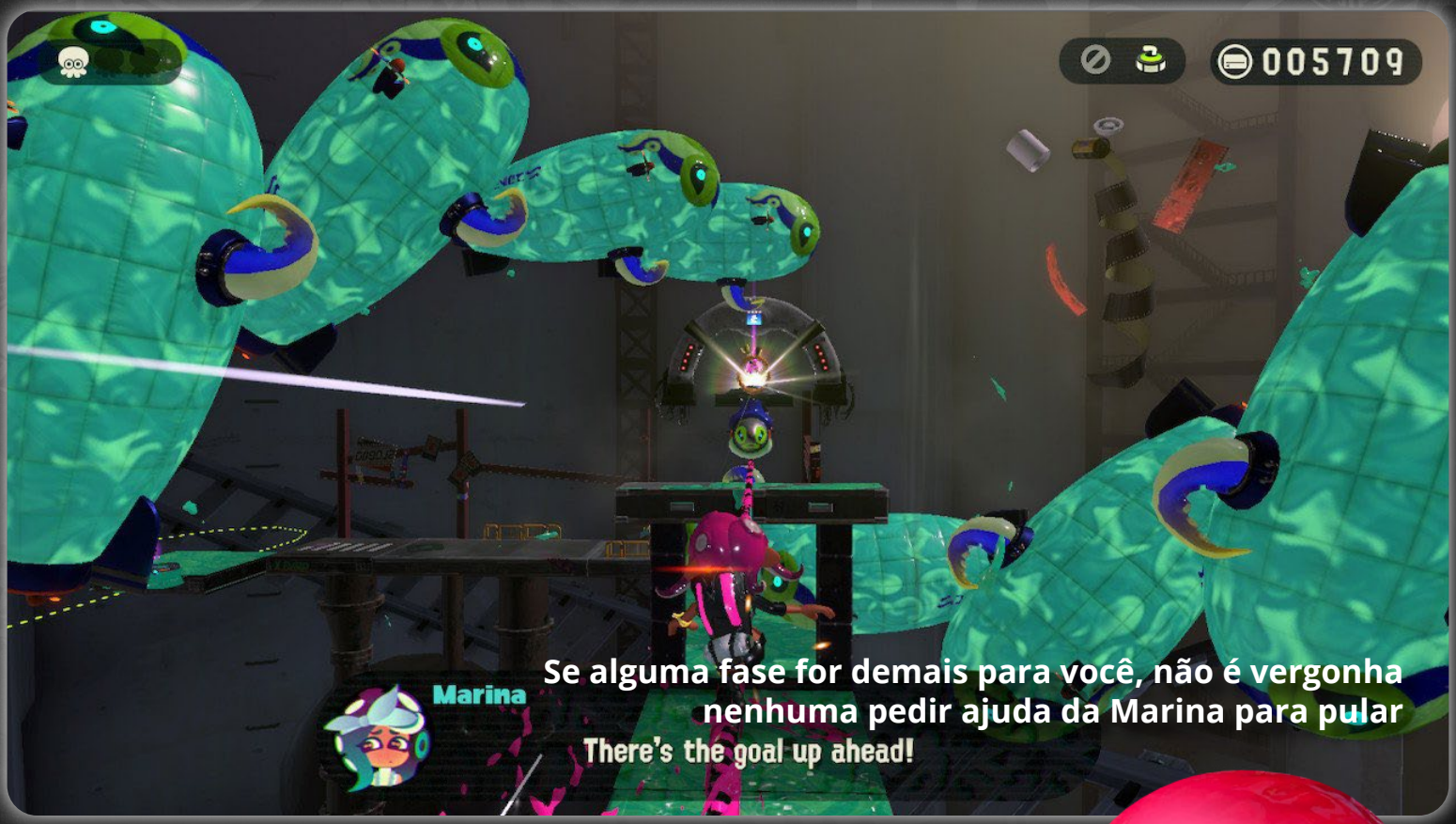
conheça os Octolings e desafie os seus limites

Splatoon 2: Octo Expansion (Switch) é apenas mais uma prova de que, apesar de ter começado bem mais tarde que a competição, a Nintendo sabe exatamente como fazer uma excelente DLC. A primeira expansão paga do jogo traz muita música, personalidade e desafio. Todas as fases vão testar os seus limites e te recompensar com um novo jeito de olhar o mundo de Splatoon. Além de introduzir uma nova raça no *multiplayer* — os exilados Octolings — Octo Expansion consegue revolucionar como Splatoon lida com o seu *single-player*, injetando uma necessária profundidade em uma franquia que aos poucos se consolida no imaginário dos nintendistas.

Não aguenta? Bebe leite!

O modo história de Splatoon 2 (Switch) fez um ótimo trabalho em diversificar o que foi feito no primeiro jogo, explorando todas as armas presentes no multiplayer de maneira criativa em 32 fases bastante longas. Mesmo com as novidades, o modo era extremamente similar ao visto em Splatoon para Wii U e é essencialmente uma experiência pensada para consoles de mesa.

Octo Expansion traz uma nova abordagem às missões, mais adequado à natureza híbrida do Nintendo Switch. Temos muito mais fases, mas todas são bem mais curtas. A dificuldade é brutal, mas o jogo não te prende por não conseguir acompanhar. Sempre é possível pular fases que você tenha falhado muitas vezes e, acredite em mim, você irá falhar.



Se alguma fase for demais para você, não é vergonha nenhuma pedir ajuda da Marina para pular

Ao invés de explorar todo potencial de cada arma como no jogo base, dessa vez somos convidados a explorar os caminhos que Splatoon é capaz de seguir. Uma fase focada no *stealth*? Por que não? Será que Splatoon funciona com Picross? Quem sabe? Cada fase traz um objetivo diferente e elaborado, desafiando as capacidades do próprio jogo. O resultado é uma campanha que não enjoa nem os mais exigentes dos jogadores e que se reinventa a cada novo caminho.



Estética e nostalgia

A história é bastante eficiente em expandir a mitologia da série ao mesmo tempo que explora melhor velhos personagens e amarra algumas pontas soltas. Desta vez a protagonista é **Agente 8**, uma Octoling que perdeu a memória numa batalha contra a **Agente 3** — protagonista de **Splatoon** (Wii U) — e acordou em uma misteriosa estação de metrô. Para retornar à superfície, Oito conta com a ajuda do **Captain Cuttlefish**, mentor do primeiro game, e das princesinhas do hip hop: Marina e Pearl.

Todos os personagens antigos tiveram uma repaginada no visual para combinar com o tema da DLC, que resolveu homenagear a cultura de rua dos anos 90. A estética noventista está em todos os lugares, desde os menus, tela de vitória, créditos do jogo e, é claro, no estilo dos personagens. Inclusive, Marina e Pearl tem roupas inspiradas nos rappers 2Pac e The Notorious B.I.G. respectivamente.



Não é só no visual que vemos um novo lado dos personagens. Antes de uma reviravolta perto do final da expansão, toda história do jogo é entregue por meio de um chat entre os ajudantes da Agente 8 e por meio desse chat descobrimos muita coisa legal sobre cada personagem. A interação entre os três é divertida, sincera e inusitada, levantando alguns temas inusitados como racismo, *gap* geracional e algumas fotos do passado das personagens. Temos um pequeno vislumbre da Grande Turf War sempre referenciada nos jogos e até descobrimos como Pearl e Marina se conheceram. Ah, tem também a Pearl ensinando o Cuttlefish a mexer no celular, o que é hilário. Realmente vale a pena conferir.

Na batida dos Octolings



Fadinhas do hip hop ao resgate!

A música é um espetáculo à parte. Se no primeiro jogo o tema era pop rock, Octo Expansion aproveita os octolings para mergulhar de cabeça na cultura negra. As novas trilhas são um hip hop bastante energético que ressoa bem com a experiência impactante presente por toda expansão. **Nasty Majesty**, a música tema da expansão, representa bem os octolings com sua batida forte que exala poder. Temos também o retorno de músicas populares do primeiro jogo, como **Splattack!** (Octo), cuidadosamente remixadas para se encaixarem melhor no jogo. Os remixes se encaixam muito bem e ajudam a fazer uma ponte entre as origens do Splatoon e os novos rumos da franquia.



Os octolings transpiram arte urbana e na música do jogo não seria diferente

A campanha que Splatoon 2 merecia

A Octo Expansion vai fundo na essência de Splatoon e consegue resgatar um potencial surpreendente para contar boas histórias. Nunca tivemos tantas cutscenes e elas ajudam a tornar seus personagens mais críveis e amáveis. O enredo em si tem várias reviravoltas e traz conceitos interessantes antes só explorados nos scrolls colecionáveis nas campanhas dos primeiros jogos.

Tudo na expansão é interligado de um modo tão orgânico com ela mesma e com os demais jogos de Splatoon que até parece que a história de Splatoon 2 serviu apenas como um prelúdio e que Octo Expansion é o prato principal. A imensa quantidade de conteúdo vai te entreter por umas boas horas e no final vai ficar aquela sensação boa de quero mais. Enquanto a Nintendo não faz Splatoon 3, o jeito é aguardar e voltar pro multiplayer, agora com os estilosos Octolings.



✓ *Prós*

• Dificuldade desafia até os mais experientes, sem impedir a progressão dos mais casuais;
• Estilo noventista dita o design de diversos aspectos trazendo unidade visual;
• Trilha sonora misturam novas músicas viciantes com remixes que detalham a cultura Octoling;
• Velhos personagens voltam mais divertidos que nunca;
História intrigante aprofunda mitologia e apresenta interessantes reviravoltas.

✗ *Contras*

• Preço pouco convidativo;

Splatoon 2: Octo Expansion - Switch
Desenvolvedor Nintendo EPD
Gênero Tiro em terceira pessoa
Lançamento 13 de junho de 2018

Nota **9.5**

Guias Blast

Super Smash Bros. Ultimate

The Witcher III: Wild Hunter

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!



COMPRAR NO Google play

COMPRAR NO Google play



por ***Patrick Pinheiro***

Revisão: Davi Sousa
Diagramação: Felipe Castello

Pintamos os sete destaques sobre o universo dos Inklings

Cinco anos após uma arrasadora estreia no Wii U, **Splatoon** tornou-se uma franquia consolidada no coração dos fãs da Nintendo. O sucesso do primeiro título foi uma surpresa até mesmo para a empresa, o que mostra como ela estava presa em um tradicionalismo e precisava se reinventar. A ideia, que nasceu das mentes de uma equipe de jovens desenvolvedores e quase se tornou um jogo do Mario, evoluiu em todos os aspectos até se tornar **Splatoon 2** e desfilar com muito estilo no Nintendo Switch.

1. Anúncio

Vamos relembrar os dois contextos em que os títulos foram anunciados. **Splatoon (Wii U)**, na E3 2014, dividiu opiniões por ser um jogo colorido e cartunesco logo no primeiro ano da nova geração de consoles. Sem falar que naquela época a Nintendo estava sendo fortemente criticada por suas decisões com o *hardware* do Wii U. Por outro lado, muitos acreditaram na nova aposta da empresa, já que fazia anos que a companhia não investia em criar uma nova IP tão carismática e original.



No ano seguinte, o título foi bem recebido pelo público logo no primeiro Splatoon Global Testfire! Após ser lançado oficialmente, o jogo foi um sucesso instantâneo (apesar da recepção negativa do Wii U) e pela primeira vez em muitos anos a Nintendo tinha inventado uma série inteiramente nova, como nos velhos tempos do NES e SNES.



A sequência foi anunciada durante o evento Nintendo Switch Presentation, em 2017, num contexto bem mais favorável e pegou a todos de surpresa. Era esperado apenas um *port* com algumas melhorias, como foi o caso de Mario Kart 8 Deluxe (Switch), mas a Nintendo se empenhou além da conta e entregou um jogo inteiramente novo. **Splatoon 2** foi recebido com muita alegria pelos fãs do primeiro e ainda chamou a atenção de quem não teve um Wii U.



2. Recepção

Em relação ao seu antecessor, Splatoon 2 foi um sucesso maior ainda, tanto de crítica como de vendas. Ainda na semana de lançamento, o título atingiu altas posições nas paradas de vendas de todo o mundo e, atualmente, já vendeu mais de 10 milhões de cópias, se tornando um dos 10 maiores sucessos do Nintendo Switch.

Além dos incríveis resultados comerciais, Splatoon 2 também conquistou a opinião da mídia especializada em videogames, recebendo ótimas avaliações nas análises. Em 2017, concorreu ao prêmio Melhor Jogo Multiplayer na *The Game Awards* e, no ano seguinte, recebeu o Prêmio Excelência na *Famitsu Awards*.

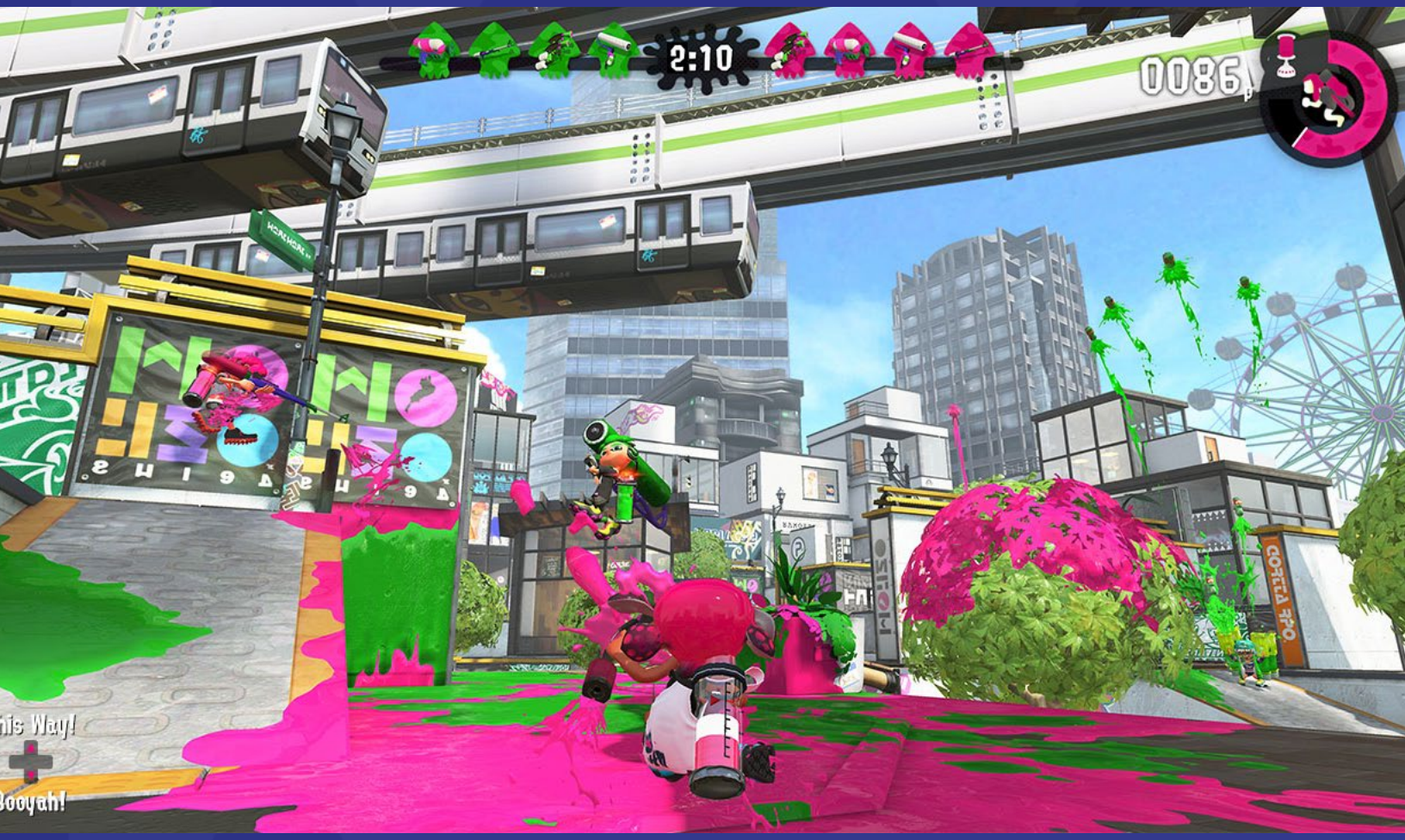


O público geral elogiou a qualidade gráfica e as melhorias na jogabilidade, principalmente a possibilidade de trocar o equipamento entre uma partida e outra. Para quem não sabe, no primeiro só era possível fazer alterações no lobby, obrigando os jogadores a deixar a partida apenas para fazer isso.



3. Evolução

Apesar de ter nascido em um console com baixa base instalada, como foi o Wii U, Splatoon representou uma mudança de perspectiva dentro da Nintendo no sentido de enfim lançar uma nova propriedade intelectual após passar anos a fio colhendo os frutos de suas franquias já consagradas. A cobrança era grande por um movimento da companhia nessa direção.



Aproveitando todas as possibilidades que o Switch oferece, Splatoon 2 trouxe uma tsunami de novidades como gráficos caprichados, a possibilidade de multiplayer local em modo portátil e *Rumble HD*. O título foi um dos primeiros a ser compatível com o aplicativo de chat de voz do *Nintendo Switch Online* e ainda implementou melhorias na jogabilidade, como a possibilidade de rolar para desviar, novos modos de jogo e armas inéditas.



O foco no *multiplayer* foi expandido. A maior adição foi o modo Salmon Run, que é um cooperativo para até quatro jogadores, gerenciado pela empresa fictícia Grizzco Industries (o nome é um trocadilho com os ursos *grizzly*, predadores naturais dos salmões). O desafio requer trabalho em equipe para coletar muitos Power Eggs e derrotar os Salmonids. Se o objetivo for concluído, todos os participantes receberão recompensas após o fim da expedição.





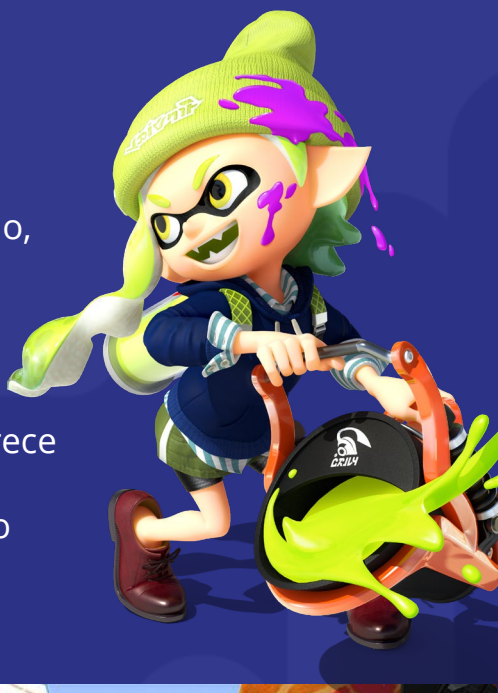




Apesar da grande evolução no *multiplayer*, a campanha *single player* não ficou devendo em nada. Apesar de o enredo e o design de algumas fases lembrarem o game antecessor, foram adicionadas várias mecânicas novas, como poder deslizar sobre tubos *à la* Sonic the Hedgehog, que fazem valer a pena cada segundo da aventura. É importante ressaltar as lutas contra os chefes, uma mais deliciosa que a outra, e com certeza a batalha final ficará na sua memória por um bom tempo.



4. A fórmula do sucesso



Diferente da maioria dos *shooters* da atualidade, Splatoon 2 conseguiu se destacar por ser um balde de tinta fresca sobre o gênero. A Nintendo conseguiu criar um jogo de ação tão divertido, intenso e único que até já se tornou natural alguém ver um game diferente do padrão e dizer: *"Uau! isso é tão Splatoon!"*.

Mas o que torna o mundo dos Inklings tão diferente assim? A resposta não está nas cores vibrantes de Inkopolis, mas ela aparece todas as vezes que o *software* é iniciado: o jogo fala com você. Desde o mini noticiário que informa os estágios disponíveis até o vendedor que insiste em contar todas as novidades da sua loja, a todo o momento quem está jogando é o centro das atenções.



O jogador nunca ficará alheio ao mundo de Splatoon e não é à toa que o seu avatar começa no centro da praça principal. Além disso, tudo foi pintado com uma jogabilidade simples em partidas rápidas, onde ganhar ou perder não tem nenhum peso no fator diversão — o que torna a experiência viciante.

Em suma, jogos coloridos são lançados todos os dias, mas poucos conseguem alcançar a qualidade e o sucesso de Splatoon 2 porque nem todos conseguem inserir o jogador em um mundo tão criativo, de forma tão eficiente, quanto esta querida franquia da Nintendo.

5. Cultura Inkling

O mundo dos Inklings possui mais profundidade do que aparenta. Por mais que Splatoon pareça apenas um joguinho de tiro em terceira pessoa, muitos segredos sobre a sociedade de Inkopolis são revelados por meio de pergaminhos coletáveis durante a campanha *single player*.



Os Inklings gostam de se reunir nas praças, socializar e comprar acessórios novos. A moda é uma parte importante da sociedade, a ponto de usarem o termo *fresh* para definir o status de totalmente moderno e descolado. *Fresh* pode ser aplicado a muitos outros aspectos da vida dos Inkling, como armamento e atitude. Atenção exagerada a equipamentos é algo comum entre eles, já que gastam muito tempo e dinheiro comprando roupas e sapatos novos.









A música é fundamental na vida dos Inklings; por isso que em todos os cantos da cidade é possível ouvir algum aparelho de som sendo tocado. Existem diversos gêneros musicais que são apreciados pela espécie. Desde o Rock dos Squid Squad ao Pop das Squid Sisters, a indústria da música é levada a sério em Splatoon.



Normalmente os Inklings são desatentos, porque eles vivem para se divertir. Tanto que ninguém se deu conta que o Great Zapfish foi capturado novamente e que os Octolings estavam retornando. Eles se esquecem facilmente das velhas tendências e mudam seu interesse pelo que é novo, algo que é facilmente percebido pelo foco em ser *fresh*.

Já foi confirmado que Inkopolis está em algum lugar do Japão, num futuro muito distante. É por isso que grande parte da arquitetura, moda e até as letras do idioma Inkling lembram os dias atuais de Tóquio. Embora grande parte de sua cultura tenha sido apropriada dos humanos, os Inklings possuem idéias culturais próprias, como considerar a Turf War um dos esportes mais importantes de todos.

A obsessão por guerra territorial está relacionada à origem de tudo. Os Inklings são uma espécie evoluída de lula que surgiu depois do aumento do nível do mar que afundou a civilização humana. Cerca de 2.000 anos antes dos eventos do primeiro Splatoon, os Inklings rastejaram até a pouca terra habitável que restou no planeta. A falta de espaço os forçou a lutar por qualquer território que pudessem encontrar, e assim a Turf War foi estabelecida como um conceito.





6. Splatfests

Um dos principais rolês de Inkopolis, as Splatfests embalam os finais de semana dos Inklings. O evento acontece mensalmente e sempre traz um tema polarizador, como “cães ou gatos”. Para entrar na festa, os jogadores devem escolher um dos lados para representar e assim serão formadas duas equipes, que se enfrentarão em batalhas no formato Turf War para decidir quem será o grande vencedor.









Durante a celebração, a praça principal e os estágios ficam decorados como um verdadeiro festival: luzes de neon, fogos de artifício e um show ao vivo com as estrelas da cidade, Marina e Pearl. Ainda é possível criar publicações, como mensagens ou desenhos, para serem exibidas em *outdoors* na plaza principal. Uma verdadeira festa.

As Splatfests mantêm a comunidade ativa e ainda têm uma função prática para quem joga. Após os resultados do evento serem divulgados, vários prêmios são oferecidos para todos os que participaram — até mesmo o time perdedor sai ganhando. Recompensar por apenas participar é uma das marcas registradas de Splatoon.



7. Customização

Splatoon 2 consegue ser mais customizável que o primeiro, permitindo que qualquer jogador possa ser representado no jogo. Além de novas variações de cabelos, cor de pele e olhos, há uma enorme quantidade de roupinhas para o seu personagem, fazendo ser muito raro encontrar avatares idênticos. Todos os acessórios tem influência na jogabilidade; alguns darão mais velocidade ou aumentarão o rendimento da tinta das armas, por exemplo.









Existem várias marcas diferentes de roupas e armas. Por incrível que pareça, os equipamentos de cada marca focam em determinados tipos de habilidades extras. Portanto, se houver uma habilidade da qual você goste, o ideal é equipar os acessórios com a mesma estampa. Isso significa que a preferência por uma determinada marca revela não apenas o estilo, mas também a estratégia de cada jogador.

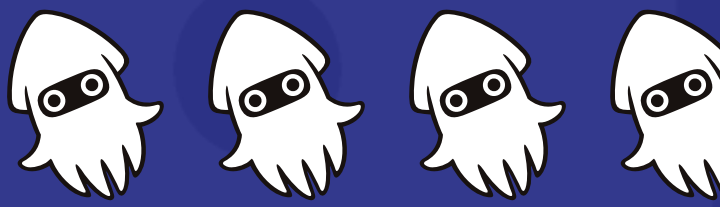
O futuro de Inkopolis



A expansão Octo mostrou que é possível levar a fórmula de Splatoon para mais além, provando que a franquia ainda tem muito pano pra manga. O que resta agora é esperar a Nintendo escolher quais serão os temas para as próximas aventuras — um *spin-off* mostrando mais detalhes sobre os Octolings ou a introdução de uma nova raça no universo do game são apenas algumas das possibilidades. **Splatoon 2** é um sucesso retumbante que vendeu mais de 10 milhões de cópias; portanto, uma continuação é mais do que óbvia.

Curiosidades

Durante a criação de conceitos para o jogo, os desenvolvedores não consideraram os Bloopers da série Super Mario Bros., apesar da grande semelhança entre eles e os Inklings.





Ao projetar os Inklings, a equipe de desenvolvimento criou primeiro a menina Inkling. A princípio, chegaram a cogitar não existir um menino Inkling. Eles enfatizaram que seria uma menina porque não havia muitas protagonistas femininas nos jogos da Nintendo. O menino Inkling foi criado mais tarde.

Enquanto o jogador está nadando em forma de lula, a música é abafada e sons de borbulhamento podem ser ouvidos.



Quando um jogador é atingido pela tinta de um inimigo e está perto de ser abatido, se ele conseguir voltar a mergulhar na tinta para se curar, é possível ouvir o Inkling gemendo baixinho de dor.







O Squid Research Lab, conta oficial da série no Tumblr, admitiu que os Inklings podem ser feitos inteiramente de tinta. Essa teoria explicaria por que eles se dissolvem na água, nadam por grades e se recriam com facilidade após serem abatidos.



Os Inklings podem ter vários corações, como sugerido pelo Cap'n Cuttlefish no início da expansão Octo. Isso pode ser uma referência às lulas do mundo real, que possuem três corações.



Durante um *Iwata Asks*, os desenvolvedores revelaram que Splatoon era um jogo em preto e branco que colocava duas equipes de blocos de Tofu para atirar tinta. Mais tarde, eles foram substituídos por coelhos e quase colocaram Mario e seus amigos.

Judd, o gato árbitro, é o único mamífero no mundo de Splatoon. De acordo com um dos pergaminhos secretos, o personagem existe desde a época dos humanos e foi criogenicamente congelado durante a grande inundação do mundo, permanecendo assim por 10.000 anos antes de continuar sua vida com os Inklings.



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



twitter.com/nintendoblast

Seguir



facebook.com/nintendoblast

Curtir



instagram.com/gameblast

Seguir



gameblast.com.br/podcast

Inscrever-se



nintendoblast.com.br/newsletter

Assine



por ***Paulo Vinícius***

Revisão: Júlio César
Diagramação: Daniel Andrade

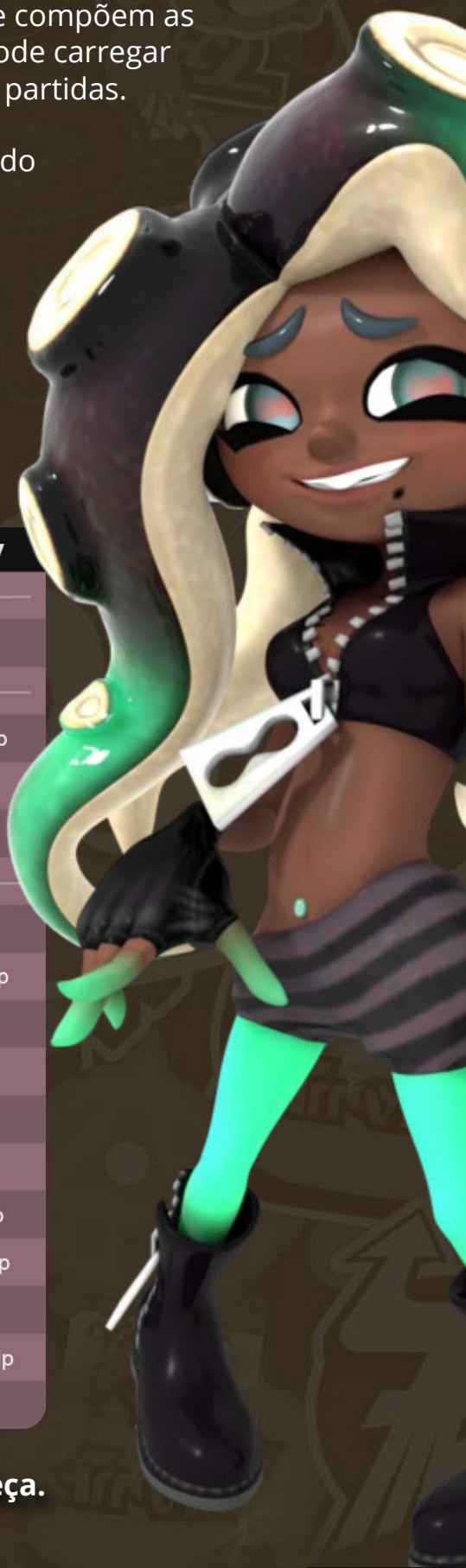
GUIA PARA GEARS PERFEITAS

Com o update para a versão 3.0, a introdução do Rank X – localizado após a conquista do rank S+10 – elevou o interesse competitivo de **Splatoon 2** que ainda possui muitos jogadores que não dominam a formação de gears perfeitas, tampouco o que são chunks e como funcionam. Caso você esteja interessado em saber mais sobre a importância de tais termos durante a jogatina ou dicas para te ajudar a ganhar X Power level, este guia é perfeito para você.

Mas afinal, o que são gears?

O termo é usado para descrever a combinação entre *headgear* (chapéus, máscaras, etc), *clothing* (camisetas) e shoes (sapatos) que compõem as vestimentas, ou equipamento, dos Inklings. Cada gear pode carregar vários tipos de habilidades que causam diferentes efeitos nas partidas.

Para isso, você pode conseguir comprando nas próprias lojas do jogo, fazendo pedidos do *SplatNet 2* (aplicativo para celular), usando amiibo, encomendando pelo Murch, ganhando como recompensa do Salmon Run ou através de promoções. Além disso, cada gear vem com uma marca que afeta a probabilidade de se destravar determinadas habilidades, sendo as *Common Abilities* mais favoráveis e as *Uncommon Abilities* as mais improváveis, informação fundamental para facilitar sua busca pelas combinações perfeitas.



Brand	Common Ability	Uncommon Ability
Amiibo	—	—
Annaki	Cold-Blooded	Special Saver
Cuttlegear	—	—
Enperry	Sub Power Up	Ink Resistance Up
Firefin	Ink Saver (Sub)	Ink Recovery Up
Forge	Special Power Up	Ink Saver (Sub)
Grizzco	—	—
Inkline	Bomb Defense Up	Cold-Blooded
Krak-On	Swim Speed Up	Bomb Defense Up
Rockenburg	Run Speed Up	Swim Speed Up
Skalop	Quick Respawn	Special Saver
Splash Mob	Ink Saver (Main)	Run Speed Up
Squid Force	Ink Resistance Up	Ink Saver (Main)
Takoroka	Special Charge Up	Special Power Up
Tentatek	Ink Recovery Up	Quick Super Jump
Toni Kensa	Cold-Blooded	Sub Power Up
Zekko	Special Saver	Special Charge Up
Zink	Quick Super Jump	Quick Respawn

Esta tabela poderá te poupar muitas horas de dor de cabeça.

E dá para colocar a habilidade que eu quiser?

A resposta é sim, mas não é tão simples assim. As três habilidades, destravadas com o passar das partidas online, aparecem de forma aleatória e que podem ser alteradas posteriormente, porém isso não é tarefa fácil. As gears são consideradas ideais quando a combinação da habilidade primária (inicial) é idêntica às outras três destraváveis – chamadas de **pure** – ou quando as três destraváveis são iguais.



Estes equipamentos são considerados ideais para um maior aproveitamento das habilidades.

Para isso, existem alguns macetes que podem te ajudar a conseguir as habilidades desejadas sem muitas complicações.

Crusty Sean e seus drinks exóticos

Crusty Sean, encontrado no food truck localizado na Inkopolis Square, vende uma seleção de drinks que temporariamente aumentam a probabilidade de seus equipamentos rolarem a habilidade desejada.





Contudo, para conseguir os tickets para as bebidas, você deverá ganhá-los no modo single-player – no Octo Canyon – ou através de bônus conquistados no Salmon Run. Caso você não consiga a combinação desejada, não se preocupe, pois isso é muito recorrente e existem outras opções para suas vestimentas perfeitas.

Murch e sua fama de faz-tudo

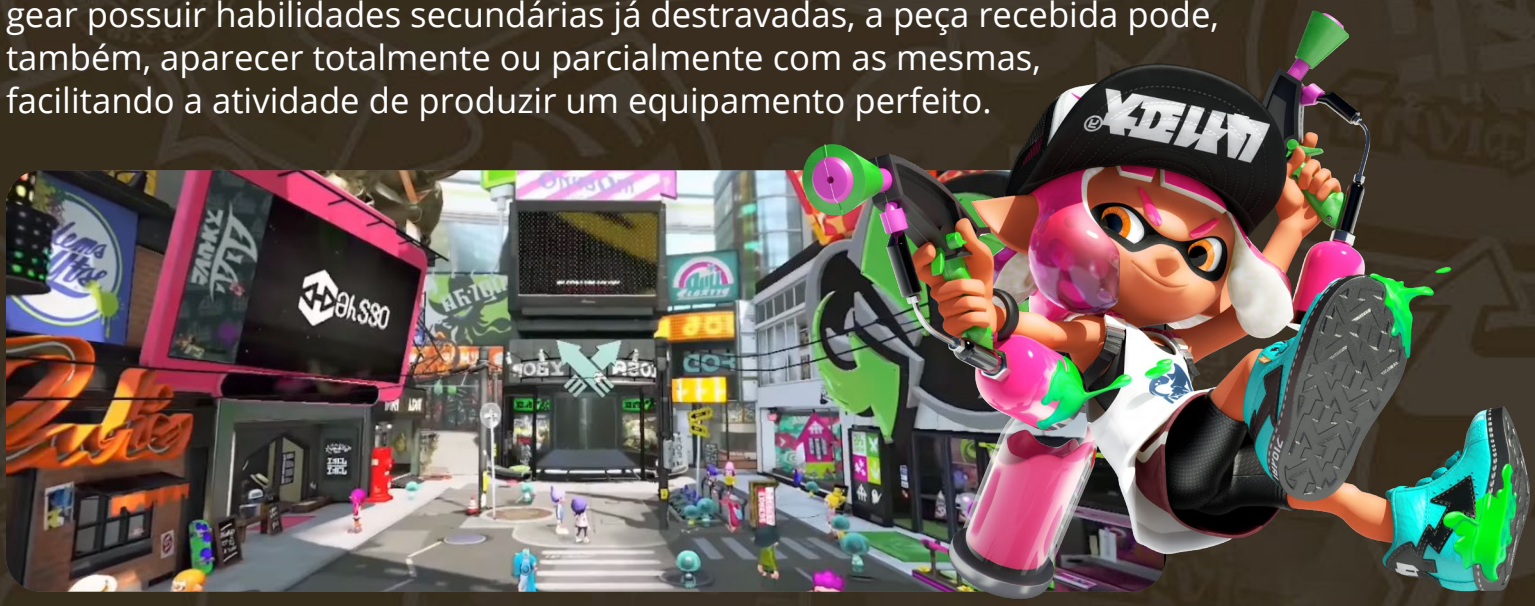
Se o seu problema for com gears e abilities em Splatoon 2, Murch será a resposta para quase todas as perguntas. Vou dividir as explicações de cada função do personagem em tópicos, facilitando, dessa forma, o entendimento.



Order Status

Quando você entra em contato com Inklings na Inkopolis Square, você pode visualizar suas gears e, com isso, encomendá-las. Para resgatá-las, basta selecionar essa opção ao conversar com Murch para pagar suas encomendas.

É interessante ressaltar que ao encomendar os equipamentos de outros Inklings, se a gear possuir habilidades secundárias já destravadas, a peça recebida pode, também, aparecer totalmente ou parcialmente com as mesmas, facilitando a atividade de produzir um equipamento perfeito.



Increase Slots/Reroll

Esta opção está diretamente ligada às Splatfests – que serão citadas mais abaixo – justamente pela dependência com as Super Sea Snails. Tais criaturas têm a capacidade de atualizar suas gears.

O primeiro uso é para o caso de você querer usar alguma gear específica que não tenha os três slots destraváveis, sendo que Murch poderá aumentar um slot em troca de uma Super Sea Snail.





A segunda opção é a chamada Reroll. Esta basicamente pegará os três slots personalizáveis (ou secundários) e, por uma Super Sea Snail por tentativa, lhe dará em forma de ability chunks – que serão explicadas posteriormente neste guia – e, aleatoriamente, formará novas habilidades secundárias que poderão, ou não, ser úteis para o equipamento.

Scrub Slots

Traduzindo para o sentido literal, Murch irá “raspar” seus equipamentos a fim de reiniciar o destravamento das habilidades e para que você fique com os “pedaços” de habilidades individuais guardados – também conhecidos como ability chunks.

Para isso, cada vez que Murch “raspa” seu equipamento, você precisa pagar 20,000 moedas para você receber habilidades secundárias de volta, que podem ser até três ao mesmo tempo, fundamental para uma futura montagem de um equipamento perfeito. Os eventos mensais – Splatfests – têm influência nessa opção com suas camisetas temáticas, que serão comentadas, também, mais abaixo.



Tais habilidades removidas serão essenciais para o próximo tópico sobre o Murch: o uso das Ability Chunks.

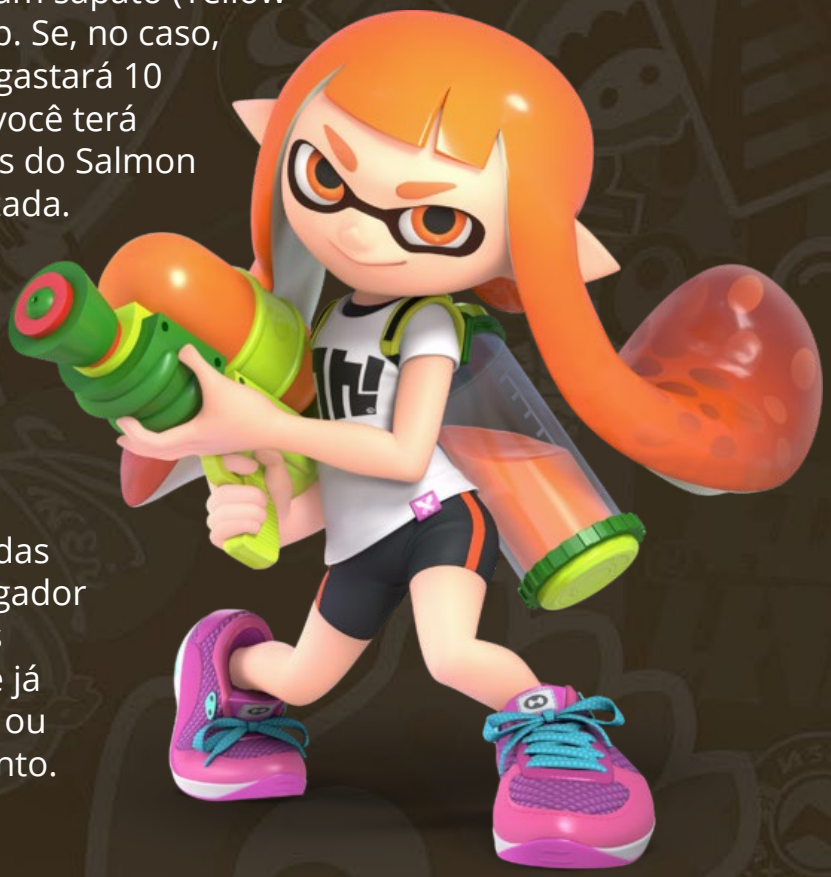
Use Ability Chunks

Essa opção é escolhida caso você queira adicionar uma habilidade específica sem depender da sorte e da aleatoriedade do destravamento natural. Para isso, você precisará de, no mínimo, 10 ability pieces da mesma habilidade a ser adicionada.



Entretanto não é tão simples. Vou explicar em uma situação hipotética:

Suponhamos que você queira adicionar a um sapato (Yellow-Mesh Sneakers) a habilidade Run Speed Up. Se, no caso, for realizado uma adição de I para II, você gastará 10 ability chunks de Run Speed Up – ou seja, você terá que 'raspar', conseguir por reroll ou através do Salmon Run – para que a transformação seja realizada.



Agora, se você quiser adicionar mais uma habilidade idêntica, como se fosse de II para III, Murch irá pedir 20 ability chunks dessa vez. Por fim, a somatória final, de III para IV, custará 30 chunks, o que, no final das contas, custará 60 peças no total caso o jogador opte por pagar pelas três. Portanto, é mais vantajoso para o jogador situações que ele já possua, destravando aleatoriamente, uma ou duas habilidades requeridas no equipamento.

SplatNet Order

Esse é mais um método de adquirir uma maior variedade de gears. Com o aplicativo Nintendo Switch Online (iOS/Android), o jogador poderá vincular sua conta e, assim, pedir roupas com habilidades diferentes daquelas encontradas nas lojas do jogo, com combinações exclusivas da loja virtual, e resgatá-las com Murch.



Splatfest e a camiseta especial

Eventos que normalmente ocorrem uma vez por mês, os chamados Splatfest possuem duas funções importantíssimas: a camiseta especial e as premiações.



Em primeiro lugar, as Super Sea Snails – premiação de participação do evento, que varia de 2 até 24 por vez dependendo da sua colocação – serão fundamentais caso seu objetivo seja ampliar a quantidade de habilidades destraváveis por gear ou conseguir ability chunks rapidamente. Como citado acima, Murch pedirá uma Super Sea Snail em troca de cada Reroll ou expansão das habilidades secundárias.

Além disso, as Splatfest Tees (camisetas temáticas) são ótimas para outra funcionalidade do Murch: scrub slots. Cada vez que Murch "raspa" seu equipamento, você precisa pagar 20,000 moedas para você receber habilidades secundárias de volta. Porém, quando você usa a Splatfest Tee, o preço cai de 20,000 moedas para 2,000, o que, durante o Splatfest, torna econômico e vantajoso essa atividade para o recolhimento de mais chunks.



Salmon Run também?

As recompensas do modo Salmon Run podem ser muito vantajosas. Além das moedas recebidas, o jogador pode também ganhar tickets para trocas no Crusty Sean e ability chunks aleatórias, facilitando dessa maneira a montagem de gears perfeitas durante a jogatina.

Habilidades únicas e secundárias

Ciente da definição sobre gears, brands (marcas) e ability chunks, é fundamental entender que cada habilidade trará mais vantagens para cada estilo de jogo e arma. Para tanto, a breve análise a seguir pode te ajudar a entender um pouco melhor sobre a atuação de cada uma durante uma partida.

Para facilitar o entendimento das descrições, as habilidades serão descritas na ordem apresentada pela imagem a seguir:





Habilidades Secundárias

Ink Resistance Up – Pode ser bem útil em partidas tensas. Essa habilidade reduz os problemas vindos ao andar na tinta do inimigo, melhorando sua mobilidade e sua

agilidade. Para isso, jogadores com armas de alcance menor e estilo de jogo mais agressivo podem se sobressair com tal habilidade.

Bomb Defense Up – Essa habilidade reduz o dano recebido de sub-weapons (como suction bombs) e special weapons (como inkjet). É sempre bem vinda nos mais variados estilos de jogo.

Ink Saver – Como o nome diz, Ink Saver reduz a quantidade de tinta gasta pela sua arma. Classes como aerospray e rollers, que gastam muita tinta, recebem muito bem esse tipo de habilidade.

Ink Recovery Up – Com essa habilidade, você pode preencher seu tanque de tinta mais rápido. É útil para todas as classes, principalmente chargers, da maneira mais óbvia possível, uma vez que evita que você fique muito tempo nadando na tinta a fim de recarregar sua arma.

Run Speed Up – Outra habilidade muito útil para alguns jogadores, Run Speed Up faz você andar rapidamente na forma de Inkling. Ela é mais recomendada para estilos de jogo que optem por usar menos o modo lula, como charger e splatling. Essa habilidade não afeta a velocidade dos rollers.

Swim Speed Up – Ela faz o inverso de Run Speed Up: aumenta sua movimentação no modo lula. A mudança de velocidade é altamente notável e é uma das habilidades mais recomendadas dentro do mundo competitivo.

Special Saver – Muitos jogadores experientes consideram essa habilidade pouco útil. Ela diminui significativamente menos a barra de carregamento da special weapon caso você seja morto durante a partida.



Special Power Up – Essa habilidade é um pouco mais complexa de explicar. Ela melhora a special weapon, porém de uma maneira diferente em cada uma. Para o Baller, ela aumenta a resistência da bola antes de explodir. Para Curling Bomb Launcher, Splat Bomb Launcher, Suction Bomb Launcher, Ink Armor, Inkjet, Inkstorm e Sting Ray ela proporciona um maior tempo de duração. Por fim, para o Splashdown, a habilidade aumenta o raio afetado.



Quick Respawn – Se você ainda estiver aprendendo a jogar e ser atingido pelo inimigo é sua filosofia de vida, essa habilidade pode ser útil. Seu respawn é mais rápido caso isso se torne algo frequente na partida. Para jogadores mais experientes, tal habilidade pode ser descartável.

Quick Super Jump – Essa habilidade faz com que seu super jump aconteça mais rápido. Mesmo sendo um movimento de risco em partidas movimentadas, o investimento em um super jump mais rápido pode ser um diferencial para uma vitória, da mesma forma que pular até a torre em Tower Control rapidamente pode ser decisivo.



Sub Power Up – Outra habilidade diferente para cada weapon. Ela aumenta a velocidade e o alcance das seguintes sub-weapons: Autobomb, Burst Bomb, Curling Bomb, Point Sensor, Splat Bomb, Suction Bomb, Sprinkler e Toxic Mist. Para Ink Mine, o raio e o tempo de rastreamento são melhorados. Splash Wall tem maior durabilidade e, por fim, o Squid Beakon melhorará o super jump de todos os jogadores, tornando-os mais rápido.

Cold-Blooded – Ela reduz o período de tempo que os rastreadores inimigos poderão funcionar em você. Se você se sente ameaçado por esses rastreamentos, tal habilidade pode ser útil durante a jogatina.

Special Charge Up – Essa é uma das habilidades mais pessoais. Digo isso pois depende do quão importante o jogador considera para sua forma de jogo o uso de special weapons e qual é a sua arma escolhida. Para partidas que usam muita tinta, como Turf War e Splatzones, Special Charge Up pode ser muito útil.



Habilidades Únicas

Last-Ditch Effort – Aumenta a recuperação de tinta e a eficiência da sua arma nos últimos 30 segundos de batalha.

Tenacity – Preenche sua barra de carregamento especial automaticamente caso seu time tenha menos jogadores ativos que do inimigo.

Comeback – Melhora temporariamente algumas de suas habilidades depois do respawn.



Ninja Squid – Te torna invisível enquanto você nada, mas reduz sua velocidade.

Haunt – Revela, só para você, a posição de quem te matou da última vez.

Stealth Jump – Esconde a posição de chegada do seu super jump de jogadores distantes.

Thermal Ink – Te permite rastrear jogadores depois de atirar tinta neles.

Opening Gambit – Aumenta sua velocidade nos 30 segundos iniciais de batalha.

Respawn Punisher – Aumenta o tempo de respawn e de punimento da barra especial tanto para o seu inimigo quanto para você, caso seja derrotado.

Object Shredder – Aumenta o dano em todos os alvos que não sejam jogadores (bubble blower, splash wall, etc).

Drop Roller – Te permite rolar depois de usar um super jump.

Com todos os eixos abordados, espero assim que esse guia seja útil para sua jornada em busca de posições cada vez mais avançadas nas partidas online.



Revista GameBlast 56

Neste mês de julho, a revista GameBlast traz todas as informações sobre a ilha de Tsushima em Ghost of Tsushima!



Trazemos os uma prévia de Ghost of Tsushima, falamos da desenvolvedora Sucker Punch Productions e muito mais.

Baixe já a sua!

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista