NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBLAST.COM.BR



BRAVELY DEFAULT® II

#133 JAN 2021

CC BY NC ND

Bravos Heróis da Luz

Bravely Default II promete continuar o RPG de 3DS por um novo viés, e trazemos tudo que sabemos até o momento sobre este grande título de Switch. E para entrarmos de vez no clima, preparamos um especial com todos os jogos anteriores da franquia, inclusive os menos conhecidos para mobile. Também não esquecemos **Final Fantasy: The 4 Heroes of Light** (DS) — você saberá mais sobre esse game incrível e como ele estabeleceu as bases para o que veríamos no primeiro **Bravely Default**. Boa leitura! - ***Alberto Canen***



DIRETOR EDITORIAL
Alberto Canen

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



REDAÇÃO
Eduardo Comerlato
Ivanir Ignacchitti
Renan Rossi



REVISÃO
Davi Sousa
Felipe Fina Franco
Icaro Sousa
Mariana Mussi S. Infanti



DIAGRAMAÇÃO
Daniel Andrade
Felipe Castello
João Pedro Souza
Leandro Alves



PRÉVIA
03 Bravely Default II: traz o brilho de uma franquia classica e moderna



PRÉVIA
16 Super Mario 3D World + Bowser's Fury



BRAVELY DEFAULT
27 Uma pequena e notável série de JRPGs



BLAST FROM THE PAST
37 Final Fantasy: The 4 Heroes of light



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!



SWITCH



por ***Ivanir Ignacchitti***

Revisão: Davi Sousa
Diagramação: Leandro Alves

traz o brilho de uma franquia clássica e moderna para o console híbrido da Nintendo

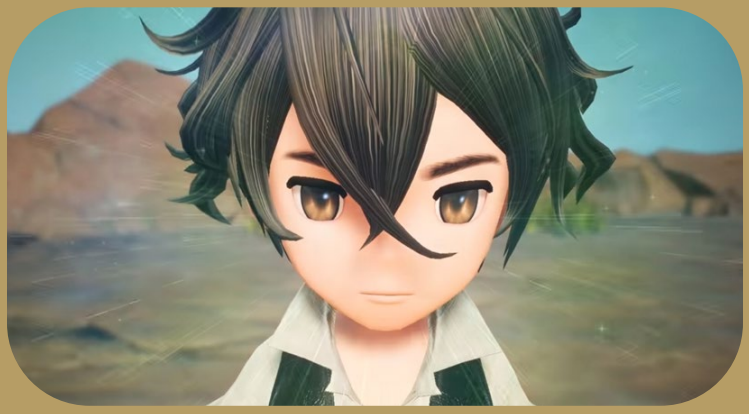
Anunciado no dia 12 de dezembro de 2019, Bravely Default II traz a proposta de continuar o bem-sucedido RPG de 3DS por um novo viés. Enquanto Bravely Second: End Layer (3DS) é uma sequência direta de Bravely Default, o novo jogo apresenta um novo mundo e a promessa de expandir a série a novos horizontes. Neste texto, irei discutir o que se sabe da sua proposta e as expectativas com base nas informações divulgadas e nas duas demos que já foram liberadas.

Quatro novos heróis em uma jornada por um novo mundo

Bravely Default II apresenta o continente de Excillant, que é dividido em cinco países poderosos que coexistem. A harmonia entre eles era mantida por Musa, um reino que controlava os quatro cristais elementais e os utilizava para observar a paz do mundo. No entanto, um dia os cristais foram roubados e o país rapidamente caiu em ruína.
A princesa Gloria foi forçada a fugir de sua própria nação junto com o leal espadachim Sloane, conhecido como "The Blue Forest" (A Floresta Azul). Famoso e admirado no continente por sua grande habilidade, ele acompanha Gloria ao país vizinho, Halcionia, um reino rico em belezas naturais e famoso por seus quitutes. O lugar é comandado pelo Rei Placido, famoso por ser um grande soldado. Vale a pena destacar que o reino havia sido parte de Musa anteriormente, mas obteve sua independência há 400 anos.



Já fora de Musa, Gloria e Sloane esbarram no protagonista, **Seth**, que naufragou em uma das praias do continente. Ele é um jovem marinheiro e, após descobrir a situação complicada que aflige Gloria, decide aliar-se a ela para a árdua jornada de recuperar os cristais, cujo paradeiro exato não é conhecido.



Seth e Gloria também encontram Elvis Lazlow e Adelle Ein, fechando o grupo de quatro heróis da jornada. No entanto, a motivação dos outros dois é um pouco diferente. Elvis é um acadêmico e ganhou um misterioso livro de sua mestre. Para decifrá-lo, ele procura pelas pedras conhecidas como Asterisks. Já Adelle é uma mercenária que trabalha como sua guarda pessoal nessa busca.



A jornada irá levá-los por todo o continente. Além de Halcionia, Savalon e Wiswald serão importantes locais para a aventura. Em particular, Savalon é o país em que as duas demos se passam. 200 anos atrás o desmatamento e as guerras destruíram os recursos do país, que agora é um grande deserto. Lençóis freáticos foram descobertos recentemente, porém isso resultou na inundação de boa parte da principal cidade do reino, que também conta com a presença de um luxuoso cassino, propriedade do famoso conselheiro Bernard.

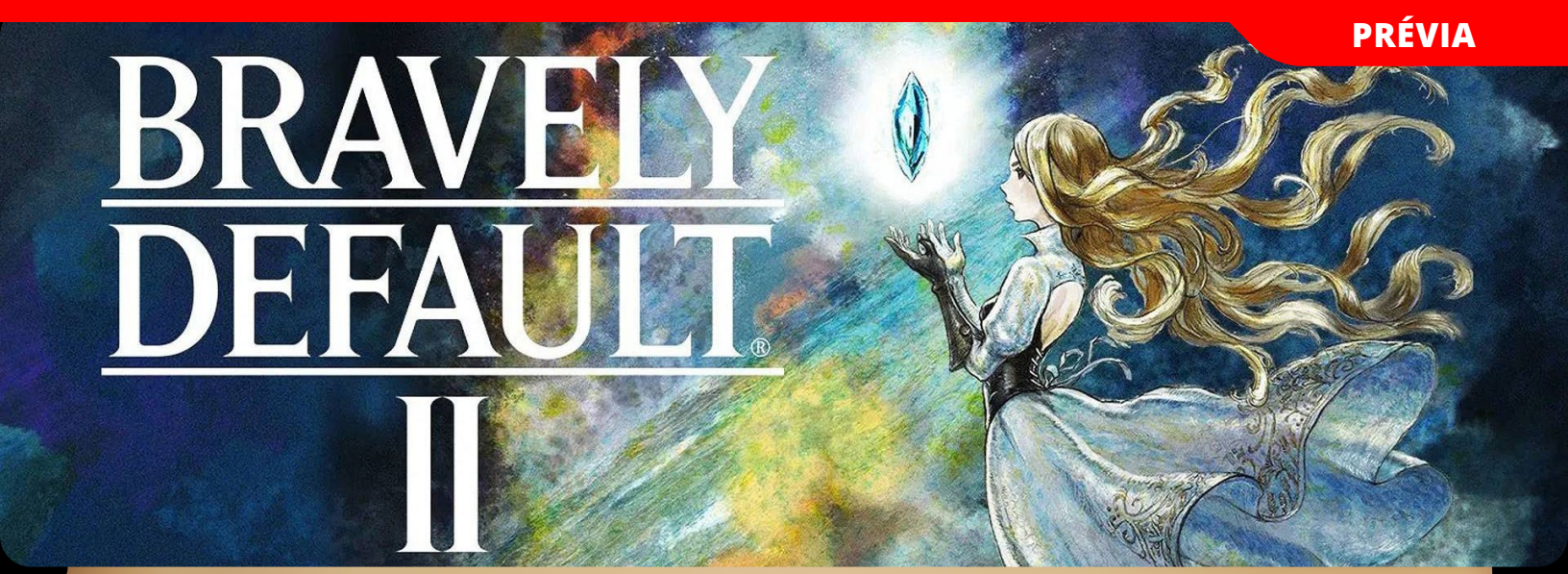




Já **Wiswald** é um país de magos criado há apenas 50 anos e que era comandado por Emma Odilia, a mestra de Elvis. A personagem era conhecida por ser uma maga imparcial que tentava sempre ser justa e equilibrada em suas decisões. Após sua morte, Wiswald passou a ser comandado pelo líder do Magic Research Institute, Rody Grenadine.

Enquanto viajam pelos países do continente, os quatro personagens terão que enfrentar uma variedade de desafios, incluindo os Asterisk Holders, pessoas que possuem as pedras já mencionadas. Elas são uma parte fundamental da série, sendo responsáveis pelo sistema de *jobs* (classes) do RPG. Mais do que um *gimmick*, a existência concreta desses itens será provavelmente relevante para a história, assim como a sua relação com o livro de Elvis.





De olho nos *jobs*

Pensando no que a série já ofereceu em seus jogos de 3DS, existem determinados elementos já estabelecidos que são fundamentais para o novo título e foram alguns dos primeiros detalhes a ser divulgados. O primeiro aspecto é o sistema de *jobs* e sua associação com as pedras Asterisks. No universo de Bravely Default, misteriosas pedras chamadas Asterisks concedem poder aos seus usuários na forma de *jobs*, nome tradicional de classes utilizado em títulos da série Final Fantasy, como o terceiro e o quinto jogos numerados a sair no Japão.

O conceito é que todos os personagens podem utilizar uma vasta quantidade de opções, como Warrior, White Mage, Black Mage, Red Mage, Monk e Thief. Ao invés de fixar a classe escolhida, o jogo permite alternar entre eles a qualquer momento no menu. Assim como os níveis de personagem, cada *job* possui o seu próprio nível, que aumenta conforme os protagonistas participam de batalhas ganhando JP (*job points*). Fortalecê-los implica no aprendizado de habilidades, algumas das quais podem ser equipadas como passivas, mantendo sua utilidade mesmo após trocar de classe.



Com isso, a série Bravely Default apresenta um sistema fascinante e maleável em que o jogador pode combinar habilidades e classes para criar suas próprias estratégias. Em particular, além da manutenção de passivas equipadas, cada personagem possui um Main Job e um Side Job. Certas classes têm maior sinergia com outras, mas é permitido ao jogador experimentar e escolher a sua abordagem. Graças a essa funcionalidade, é possível, por exemplo, fazer um Black Mage que também sabe usar habilidades de Thief ou um Monk com White Magic, mesmo sendo terrível usar magia com um personagem focado em dano físico.







Até o momento, são conhecidos os seguintes *jobs*: Freelancer, White Mage, Black Mage, Vanguard, Monk, Thief, Bard, Beastmaster, Gambler, Berserker, Red Mage, Hunter, Shieldmaster e Pictomancer. Os oito primeiros podem ser experimentados nas demos, enquanto os outros foram revelados apenas no Japão, sendo possível que os seus nomes mudem um pouco para a versão ocidental.

Freelancer é a classe básica de todo personagem, quando eles não estão equipados com nenhum Asterisk. Apesar de não acentuar nenhum tipo de vantagem, um Freelancer pode aprender algumas habilidades versáteis para usar durante a aventura, como aumentar o JP obtido em batalha, primeiros-socorros e a possibilidade de examinar as fraquezas dos inimigos.



White Mage é uma classe focada no uso de magias regenerativas. Além de recuperar HP, eles são capazes de invocar escudos individuais para reduzir o dano que os personagens recebem de ataques físicos ou mágicos (Protect e Shell, respectivamente) ou curar *status* negativos como paralisia, sono e envenenamento.



Black Mages são focados no espectro oposto, sendo prioritariamente ofensivos. Suas magias, como Fire, Blizzard e Thunder, são formas fundamentais de explorar fraquezas dos inimigos, mas eles também podem tentar causar *status* negativos nos oponentes, com habilidades como Poison.



Vanguard consegue equipar armaduras e escudos e atrair a atenção dos inimigos, sendo focado em ataque e defesa física. Na demo final, a classe consegue usar escudos sem receber penalidades para velocidade, precisão e evasão.



Monk é o já tradicional *job* focado em ataques com os próprios punhos. Em termos de causar dano físico aos oponentes, ele pode ser bastante poderoso. Suas artes marciais incluem também técnicas de recuperação de HP e MP.



Thief também é uma opção clássica. Bastante ágeis, ele pode usar isso a seu favor em batalha. Porém, a sua habilidade mais fundamental é obviamente a capacidade de roubar dinheiro e itens dos inimigos.



Bard é uma classe focada em suporte. Com habilidades que afetam a equipe inteira, ela pode modificar os vários atributos dos personagens rapidamente, mesmo que apenas por um número limitado de turnos.



Beastmaster permite capturar criaturas após enfraquecê-las em batalha. Essa técnica não funciona em humanos nem em inimigos muito poderosos, mas deve funcionar com boa parte dos bichos comuns. Após a captura, é possível invocá-los para atacar, libertando-os em seguida.



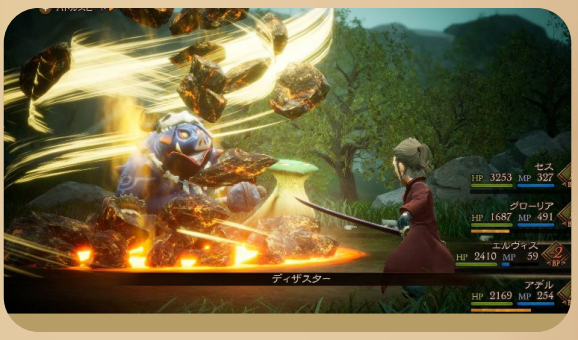
Gambler é uma classe baseada em sorte. Suas habilidades sempre envolvem um padrão de risco e recompensa. Se por um lado isso pode levar o jogador a uma situação desfavorável, por outro é esperado que os ganhos de ser bem-sucedido sejam tentadores.



Berserker é uma classe focada em ataques ferozes e brutais. Com grande poder de ataque, ele pode pulverizar os inimigos com o seu machado, arma com a qual tem maior afinidade. É esperado que as suas habilidades girem em torno do uso ostensivo de sua força física.



Red Mage é um mago que equilibra o uso de magia para ataque e defesa. Tradicionalmente ele representa um caminho entre White Mage e Black Mage sem se especializar em nenhum dos dois.



Hunter é uma classe cuja arma principal é o arco-e-flecha. Suas habilidades estão ligadas à descoberta de pontos fracos e à exploração dos mesmos com suas flechas. O seu equivalente no primeiro jogo da série seria o Ranger, mas ainda não se sabe detalhes mais específicos de suas habilidades para saber se o paralelo realmente funciona para além da descrição dos *jobs*.



Shieldmaster é um *job* defensivo. Com seus escudos e armaduras, a classe é uma verdadeira fortaleza capaz de proteger seus aliados. Ela também possui bastante HP para sobreviver ao dano dos inimigos.



Por fim, **Pictomancer** é um artista em batalha. Essa nova classe utiliza tintas de várias cores para ativar *debuffs* nos oponentes, enfraquecendo os seus atributos para facilitar o trabalho do resto da equipe.



É bastante possível que ainda haja outras classes não anunciadas. Mesmo com as poucas informações divulgadas, já é possível pensar em combinações específicas para testar no jogo.

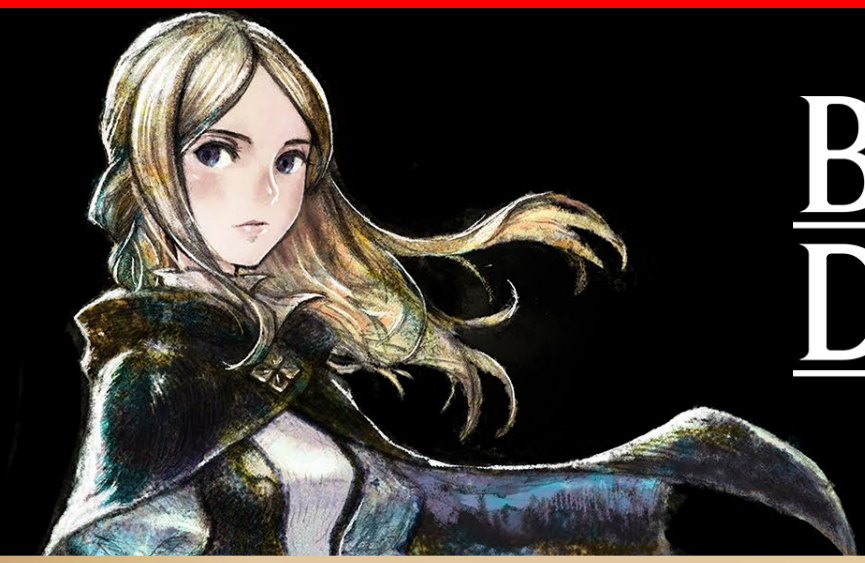


Brave e Default: controlando o ritmo da batalha

Apesar desta prévia ter dado destaque ao sistema de *jobs*, que é fundamental para a variabilidade estratégica que oferece riqueza à série, ainda não tocamos no elemento mais sensível em si: as batalhas. Bravely Default é uma franquia de RPGs baseados em turno e a sua característica mais fundamental também dá nome ao jogo: os sistemas de Brave e Default.

O jogador não está restrito a usar apenas uma vez os seus ataques, habilidades e itens nos turnos. O sistema de Brave permite até quatro ações por personagem, porém com o custo de gastar BP (**Brave Points**) para cada movimento extra. Por outro lado, é possível salvar um turno utilizando Default, o que funciona como uma defesa simples e aumenta o estoque de BP (até um limite de 3 BP).

Isso permite um controle do ritmo da batalha, o que é especialmente importante em níveis maiores de dificuldade. Apenas gastar Braves seguidos pode deixar o jogador vulnerável por vários turnos se ele não conseguir acabar com os oponentes de uma só vez. Afinal, caso não tenha BP acumulado, o personagem fica negativado, não podendo agir até que seus pontos estejam em 0.



BRAVELY DEFAULT® II

A coordenação de *jobs* é uma das formas de lidar com o sistema, criando combos especializados na obtenção de BP ou que causam quantidades absurdas de dano rapidamente. A liberdade do jogador para testá-las implica na possibilidade de criar técnicas que variam de pessoa para pessoa. Mesmo veteranos da série terão que reaprender a mecânica, já que até as classes que se repetem são fundamentalmente diferentes, com novas habilidades e modificações que alteram o seu balanceamento.

Além disso, é importante destacar algumas das novidades do jogo em relação ao gameplay. Primeiramente, Bravely Default II conta com criaturas visíveis em campo, ao contrário do sistema de batalhas aleatórias. Isso implica que a exploração também pode significar fugir de criaturas ou correr atrás delas.

Quando um inimigo é fraco, ele irá fugir com uma indicação visual de que está assustado. Porém, se ele for mais forte, irá correr atrás do jogador. Além disso, é possível aproveitar a movimentação para agrupar criaturas. Isso permite batalhas consecutivas em um sistema similar ao de Bravely Second. Porém, todo esse sistema reduz o controle do jogador, uma das características que tornava a experiência de seus antecessores bastante confortável.

Outra mudança é a forma como os turnos são estruturados. Nos jogos anteriores, os ataques de todos os personagens eram escolhidos juntos, mas em Bravely Default II, os turnos são individuais e acessados com base nos atributos dos personagens (em particular, agilidade).

Na demo final, os botões também foram alterados em relação aos jogos de 3DS. O Default não tem mais o botão associado (L) por padrão, mas ainda é possível ativá-lo no menu. O cancelamento de Braves também mudou de botão para o ZR, aproveitando a existência de mais gatilhos no Switch.

Resta saber como essas pequenas mudanças irão impactar a usabilidade no jogo final, já que a série tradicionalmente se preocupa em garantir uma experiência fluida de gameplay para um estilo clássico de RPG. Bravely Default é exatamente sobre essa confluência entre tradição e modernidade, trazendo uma pegada extremamente fresca para estereótipos e modelos já enraizados no gênero.

A expectativa de uma
jornada encantadora por Excillant

Além da história e do gameplay, existe uma óbvia diferença de qualidade técnica entre os jogos. Enquanto Bravely Default e Bravely Second estavam restritos à resolução de 400×240 pixels, o novo jogo pode assumir 720p em sua tela no modo portátil. A mudança de *engine* para a Unreal 4 também permitiu que a Claytechworks pudesse criar um mundo que aparenta ser mais vibrante, com modelos detalhados e uma iluminação que chamam a atenção, mesmo com personagens superdeformados no estilo *chibi*.

Em termos sonoros também contamos com o retorno de Revo, compositor de Bravely Default que estava ausente em Bravely Second. Parte do grupo musical Sound Horizon, ele já atuou na composição das aberturas de Atelier Iris 3: Grand Phantasm (PS2) e Chaos Wars (PS2), assim como a primeira das que estão presentes no anime Attack on Titan.

Junto com a sua equipe, ele usualmente trabalha em torno de um conceito de música medieval cujos instrumentos realmente remetem à época, oferecendo um charme bastante peculiar às suas composições. Mesmo nas pequenas extensões das demos, já é clara a sua presença, em uma volta muito bem-vinda tendo em vista que uma das reclamações comuns em relação a Bravely Second foi a mudança de direção sonora, com músicas usualmente menos memoráveis.

Resta esperar para ver se a nova jornada realmente trará o encanto dos jogos anteriores para o Switch. Com um novo mundo e novos personagens, fica a expectativa de mais um grande RPG para o sistema, que a esta altura já conta com vários títulos interessantes para os fãs do gênero.



Bravely Default II (Switch)
Desenvolvedor Claytechworks
Gênero RPG
Lançamento 26 de fevereiro de 2021

Expectativa
4

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 ***Eduardo Comerlato***

Revisão: Mariana Mussi S. Infanti
Diagramação: Felipe Castello

É HORA DO ENCANADOR VIRAR GATO NO SWITCH

Assim como no ano passado pudemos relembrar três clássicos de Mario no Switch, em 2021 também poderemos viver mais um grande retorno do bigodudo ao console: **Super Mario 3D World**, que será lançado com o misterioso **Bowser's Fury** no pacote. Considerando que 12 de fevereiro está quase aí, preparamos uma prévia especial para manter todo mundo devidamente preparado, quer você tenha jogado-o no Wii U ou não. Com as garras afiadas e os instintos aguçados, chegou a hora de se aventurar como um gato extremamente adorável no Switch.

Conhecendo as fadas Sprixies e o seu reino

Lançado para o Wii U em 2013, Super Mario 3D World se inicia com Mario e sua turma encontrando um cano transparente no Reino dos Cogumelos; e quando menos esperavam, o objeto libera uma fada Sprixie. Ela nos conta que outras seis princesas de sua espécie foram raptadas por Bowser, que as aprisionou em pequenas garrafas de vidro – bem como Link faz em The Legend of Zelda. Então, a fada esverdeada pede ajuda e leva os heróis ao Sprixie Kingdom através do tubo transparente.



Em um reino com fases de campos, colinas e castelos, a aventura segue de uma maneira que já estamos familiarizados. Como veremos, ela tem a fórmula de um clássico Nintendo, e não à toa se tornou um dos jogos mais vendidos do Wii U. Sem sombra de dúvidas, sua grande proeza é a capacidade de combinar elementos antigos com novidades caprichadas – as quais trataremos agora.









Entre gatos e sinos amarelos

Para abordar a lista das estreias em Super Mario 3D World, começaremos pela principal: a *cat suit*, que é destaque até mesmo na capa do jogo. Representada pelo Super Bell, que é um sino amarelo com olhos, a roupa de gato é uma das coisas mais adoráveis já vistas na franquia.



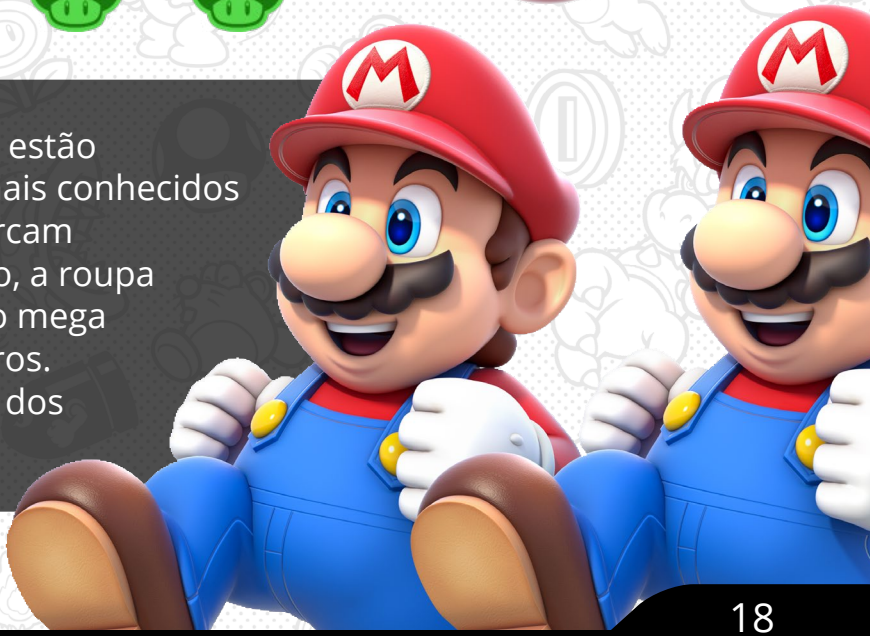


Quando coletamos o sino, o encanador se transforma em Cat Mario, tornando-se capaz de escalar paredes e arranhar inimigos, com giros e investidas ligeiras. Embora o *power up* já tenha aparecido no Switch em Super Mario Maker 2, a vestimenta é muito mais engenhosa e divertida de se usar em Super Mario 3D World – afinal, muito do jogo foi feito pensando nela. Fofa e felpuda, é um dos atrativos que encanta facilmente.

Outra cereja do bolo é a chegada da Double Cherry, que é capaz de gerar um clone do personagem que a coleta. Ela possibilita que *puzzles* sejam resolvidos conforme nos multiplicamos, além de quebrar um galho nos combates. Embora pareça difícil de se controlar, ela funciona bem e é uma adição divertida à série.



Mas não pense que essas habilidades estão sozinhas no jogo, pois os *power ups* mais conhecidos não ficaram de fora. Entre os que marcam presença no jogo, temos a flor de fogo, a roupa tanooki, a estrela da invencibilidade, o mega cogumelo (que andava sumido) e outros. Com tanta variedade, o título tem um dos melhores guarda-roupas da série.



Quando o 2D encontra o 3D



Mesmo enfatizando a tridimensionalidade até no nome, Super Mario 3D World apresenta muitas similaridades aos jogos de plataforma lateral da franquia. A principal delas é o fato das fases serem lineares e cronometradas: ao entrarmos nelas, nosso objetivo é correr contra o relógio para chegar ao final do cenário, que é representado com o mastro icônico da série.

Ou seja, é uma progressão tradicional e limitada, bem como são os títulos 2D da série. Assim, ele se difere de outras experiências tridimensionais do encanador, como Super Mario 64 e Odyssey, que apresentam mundos abertos e livres de cronômetros. Para níveis de comparação, o jogo que será portado ao Switch é sucessor espiritual de Super Mario 3D Land, do Nintendo 3DS, que também conta com todas essas delimitações.









Mas nem tudo em Super Mario 3D World é tão restrito assim. Os estágios permitem uma circulação livre dentro deles, mesmo que modestamente. O principal conceito que nos incentiva a explorar as fases são as estrelas verdes. Elas são três em cada nível, e quando coletadas, podem liberar estágios novos. Logo, se você quiser atingir os 100% do título, será preciso encontrá-las por aí.

A grande surpresa é que para coletar essas estrelas verdes e encerrar as fases com saltos majestosos no Goal Pole, Mario não estará sozinho. Com a companhia de Luigi, Peach e Toad, Super Mario 3D World é o primeiro título tridimensional da série a oferecer a opção de controlar outros personagens.



Unidos venceremos

Um dos atrativos de Super Mario 3D World vem de Super Mario Bros. 2, de 1988, que é a possibilidade de controlar outros protagonistas. Assim, em ambos os títulos, cada personagem apresenta particularidades que incrementam a jogatina. Para você já ir se inteirando das qualidades, olha só como eles se apresentam:





Mario - assim como em Super Smash Bros. e Mario Kart, o italiano é o mais equilibrado. Muito seguro e fácil de se controlar, ele pode quebrar um galho nas horas de apuros que demandam precisão e saltos efetivos.



Luigi - com o pulo mais alto, consegue facilmente alcançar plataformas mais elevadas. Ele é lento nas quedas, pois agita suas pernas no ar (quase como Yoshi), e pode ser melhor controlado. No entanto, Luigi se mostra muito escorregadio quando está no chão, além de levar um tempo até atingir uma boa velocidade de corrida.







Peach - com uma das melhores habilidades, a princesa é capaz de flutuar por alguns segundos após saltar, o que ajuda bastante nas fases com muitas plataformas e adversidades. Embora ela tenha uma boa arrancada, é a mais lenta entre os quatro.



Toad - assim como nos *crossovers*, é o personagem mais rápido. Se você gosta de bater recordes de velocidade, certamente é uma boa escolha. Mas tome cuidado, o apressadinho se atrapalha em outros atributos, contando com um pulo bem baixo e uma queda muito rápida.





Com os heróis apresentados, se prepare para a melhor notícia: Super Mario 3D World é o primeiro jogo tridimensional da série a permitir um multiplayer completo, tanto localmente como online. Sim, isso mesmo, com até quatro jogadores controlando o quarteto ao mesmo tempo. Portanto, separe os *joy-cons* e chame os amigos para encarar a campanha. A briga para ver quem consegue chegar ao topo do mastro final promete ser divertida.



Os que estão sempre presentes e as boas vindas

Independentemente da escolha entre Mario, Luigi, Toad e Peach, os estágios de Sprixie Kingdom irão te desafiar com muitos inimigos. Não se preocupe, a maioria você já conhece – como os Goombas, Koopa Troopas, Piranha Plants, Bullet Bills e o meu preferido, Chargin' Chuck. O jogador de futebol americano não aparecia desde Super Mario World, e essa é a sua primeira apresentação em 3D.



Além dos nostálgicos, o Sprixie Kingdom também reserva inimigos nunca vistos anteriormente, como os Skipsqueaks. Os ratinhos queridos gostam muito de correr e saltar nas plataformas rolantes. Em outros tipos de fase, também ganharam uma versão que possui espinhos nas costas, exigindo cuidado nas batalhas. Só para mencionar outras duas adições graciosas, temos os Conkdors, que é uma ave de pescoço longo e que ataca com o bico, e as Ant Trooper, que são formigas resistentes aos nossos pulos.

Mas queria destacar aqueles que, assim como Mario, também se transformam em felinos no jogo, como Cat Goomba e Cat Bullet Bill. Eles ganharam detalhes de gato em suas estruturas, como um rabo longo e orelhas pontudas. Perigosos, mas fofos, podem liberar um Super Bell quando derrotados.





Aliás, se estamos falando de fofura, então acho justo apresentar de uma vez **Plessie**, que é um dinossauro amável presente em algumas fases aquáticas. Os estágios com o estreante geralmente consistem em controlá-lo rio abaixo com a turminha em suas costas, se esquivando dos obstáculos.





Outro reforço de peso é Captain Toad, que pela primeira vez na saga pode ser controlado devidamente – embora apenas em fases específicas. Os seus *levels* são muito estratégicos, e consistem em resolver *puzzles* para coletar as cinco estrelas verdes de certos ambientes. Controlar o personagem é tão divertido que ele até ganhou um jogo exclusivo com essa mecânica, o **Captain Toad: Treasure Tracker**.

E por fim, espere batalhas engenhosas contra chefões, como já é habitual na franquia. Entre eles, temos Boom Boom, de Super Mario Bros. 3, e sua versão feminina chamada Pom Pom, que atira shurikens e está estreando na série. Além deles, destaque para a serpente roxa Hisstocrat, o pedregulho gigante Brolder e o prateado Prince Bully.











E Bowser? Bem, o bichano aparenta estar mais feroz e imprevisível do que nunca, prometendo batalhas empolgantes. Mas se alguém estiver se perguntando o motivo do Rei Koopa ter sido um dos últimos abordados nesta prévia, é porque o anúncio do *port* nos deixou bem encucado: oras, o que é Bowser's Fury?



Uma nova aventura em Bowser's Fury

Desde setembro de 2020, quando o port de Super Mario 3D World foi anunciado, Bowser's Fury manteve-se em mistério, sem receber qualquer tipo de informação. Para nossa alegria, recentemente fomos agraciados com a publicação de um vídeo que introduziu a aventura nova, que parece estar exuberante.



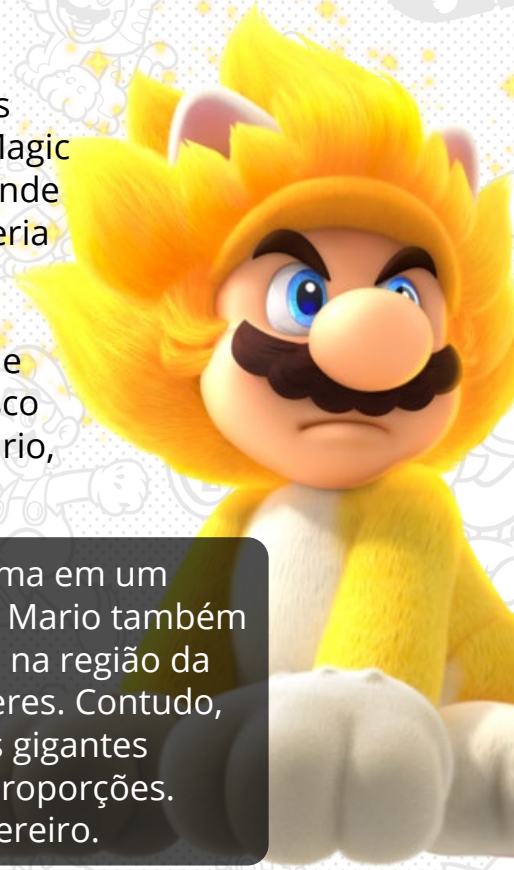
No trailer, é possível ver que ele se passa em uma área de águas cristalinas e cores vibrantes, disponibilizadas em ângulos mais abertos. Mario aparece vestido com a cat suit, saltando e arranhando tudo com seus movimentos clássicos e habituais. No entanto, uma situação anormal imediatamente chama a atenção: ao lado do encanador, eis que surge a figura de Bowser Jr. como ajudante.





Em seu Jr. Clown Car, o herdeiro Koopa segue Mario por todos os lados, esmagando inimigos e até auxiliando a coletar versões felinas de Shine Sprites. Ele também carrega em suas mãos o Magic Paintbrush, exatamente como em Super Mario Sunshine. O grande detalhe é que ainda não sabemos sobre o contexto dessa parceria inusitada, mas estamos bem animados para vê-la em ação!

Agora, o bicho realmente pega nos minutos finais do trailer, e de maneira grandiosa. De alguma forma, Bowser aparece gigantesco e feroz, o que poderia complicar muito a tarefa do pequeno Mario, certo? Mas é aqui que as coisas ficam ainda mais interessantes.



Com a ajuda de um Super Bell grande, o encanador se transforma em um felino enorme, praticamente do tamanho de seu inimigo. O Cat Mario também recebe algumas texturas em sua roupa de gato, principalmente na região da cabeça, deixando o mistério se ele poderia receber outros poderes. Contudo, o trailer se encerra por aí, no auge, com uma encarada entre os gigantes Mario e Bowser, no que promete ser uma batalha de grandes proporções. Aguardamos ansiosamente para encará-la a partir de 12 de fevereiro.

Assim, seja para reviver um clássico ou para encarar uma aventura nova, sabemos que **Super Mario 3D World + Bowser's Fury** será uma maneira excelente de iniciar 2021. Por isso, prepare a roupa de gato e os *joy-cons*, pois chegou a hora do Switch conhecer outra obra fantástica da franquia mais querida de todas.



Super Mario 3D World + Bowser's Fury (Switch)
Desenvolvedor Nintendo
Gênero Plataforma, Ação
Lançamento 12 de fevereiro de 2021

Expectativa 5

Guias Blast

Super Smash Bros. Ultimate

The Witcher III: Wild Hunter

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!



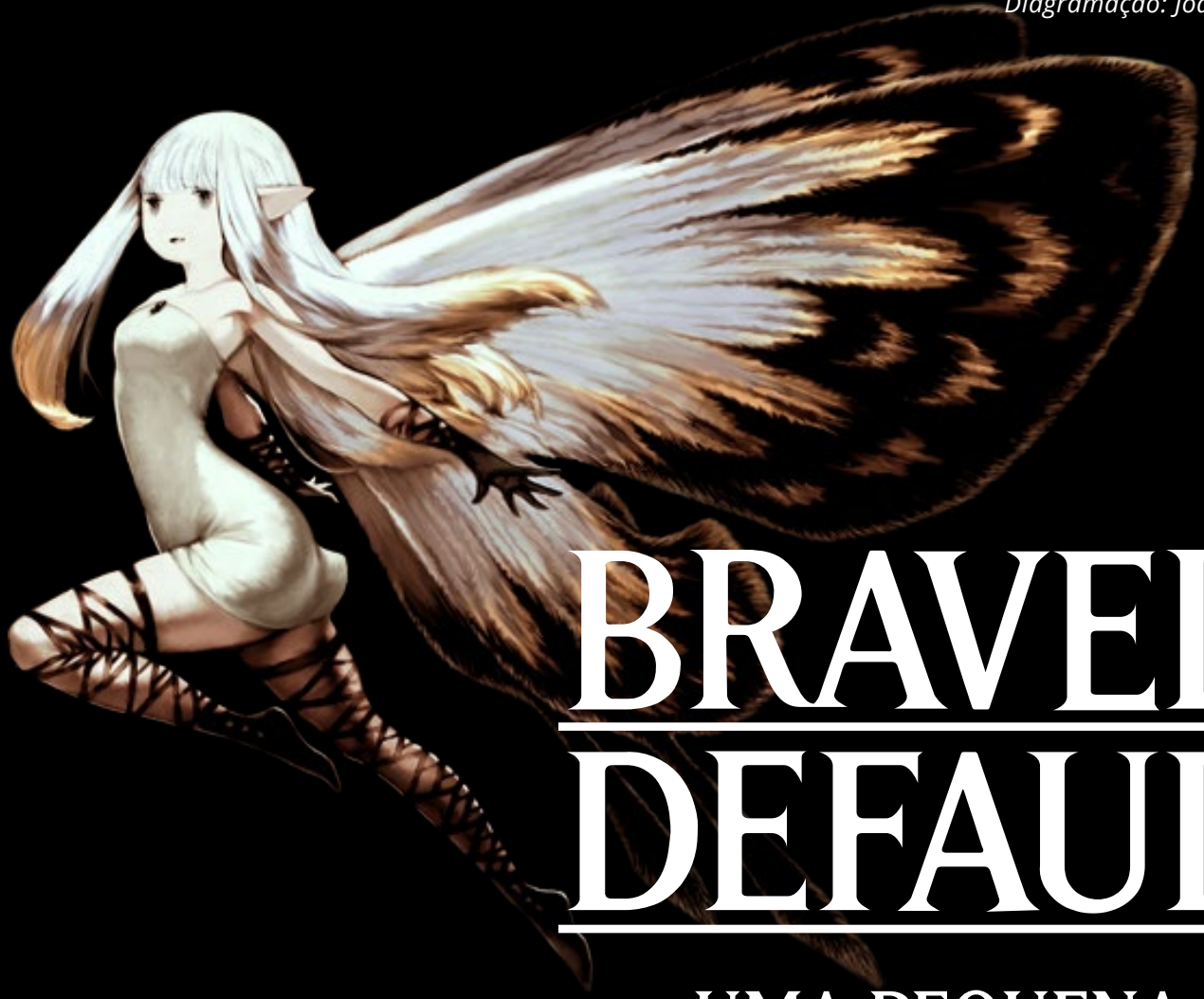
COMPRAR NO Google play

COMPRAR NO Google play



por Ivanir Ignacchitti

Revisão: Icaro Sousa
Diagramação: João Pedro Souza



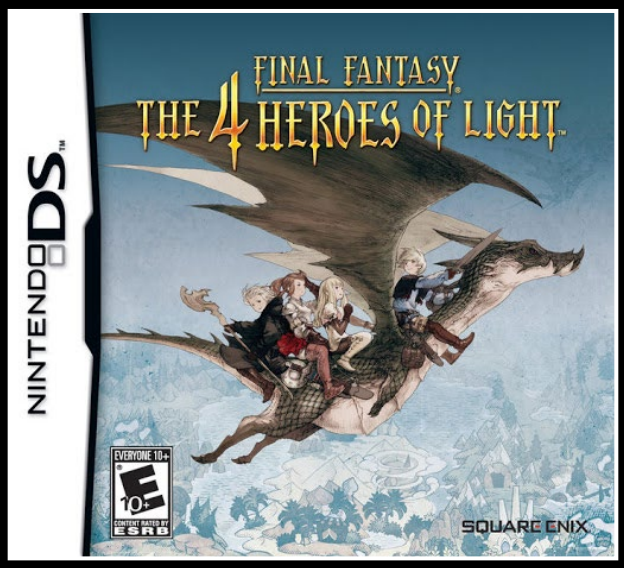
BRAVELY DEFAULT®

UMA PEQUENA E NOTÁVEL SÉRIE DE JRPGS

Tudo começou em setembro de 2011. Durante uma apresentação japonesa da Nintendo, uma variedade de jogos como Monster Hunter 4, Fire Emblem: Awakening (na época ainda sob o título provisório de apenas Fire Emblem) e Hatsune Miku: Project Mirai foram revelados. Uma das revelações foi **Bravely Default: Flying Fairy.** Nesse momento, a Square Enix nem tinha planos para o seu lançamento ocidental deixando o público a se questionar sobre o silêncio da empresa por quase dois anos.

BRAVELY DEFAULT (3DS): UM RPG QUE NASCEU CLÁSSICO

Iniciado como uma sequência de **Final Fantasy: The 4 Heroes of Light (DS)**, ainda na pré-produção o jogo logo tomou novos contornos. A equipe de desenvolvimento decidiu fazer algo próprio, com mais liberdade de experimentação e projetou os sistemas de Brave e Default, que se tornariam a base da série. Isso também permitiu experimentar elementos fora do lore da grande franquia da Square, como summons que não precisariam seguir exatamente os mesmos moldes.





Em 2012 foram lançadas cinco demos para introduzir os conceitos do jogo e avaliar a recepção do público. Além de testar elementos de realidade aumentada, as demos serviram para que a equipe da Square Enix, atualmente conhecida como Team Asano, obtivesse feedback. Com isso, vários elementos foram ajustados antes do lançamento, como a velocidade em que os personagens andam pelos mapas, por exemplo.

Seu lançamento no Japão ocorreu no dia 11 de outubro de 2012, mas a Square Enix não demonstrava interesse em sua publicação ocidental. Veículos de mídia internacionais variados citavam o jogo como um dos títulos essenciais de 3DS que deveriam ser lançados no Ocidente. Fãs de RPGs tradicionais e crítica especializada permaneceram na expectativa de que o jogo chegasse ao resto do mundo e rumores de sua localização circulavam pela internet.

Em abril de 2013, finalmente a Square Enix revelou que Bravely Default teria um lançamento ocidental com data marcada para 2014. Ainda no mesmo ano, em agosto, a empresa anunciou no Japão uma versão atualizada do jogo enquanto oferecia expectativas de uma sequência a ser lançada em breve.



A nova versão seria intitulada **Bravely Default: For the Sequel** e implementaria várias melhorias de qualidade de vida e balanceamento, além de testar mecânicas para o novo jogo. Em particular, o Bravely Second, função que permitiria parar o tempo nas batalhas ao custo de SPs, pontos que poderiam ser acumulados mantendo o jogo aberto no Sleep Mode ou consumindo SP Drinks. Seria essa a versão a chegar ao ocidente, incluindo múltiplas línguas no cartucho japonês, apesar do region lock do portátil tornar a prática virtualmente irrelevante.





No Ocidente, o jogo foi publicado pela Nintendo após uma demo no dia 15 de novembro de 2013 que permitia explorar um pouco do gameplay sem elementos de história para evitar spoilers. Com o título ocidental de apenas **Bravely Default** (apesar do menu principal utilizar o subtítulo **Where the Fairy Flies**), o lançamento do jogo completo ocorreu entre 6 de dezembro de 2013 na Europa (apenas um dia após o lançamento japonês de For the Sequel) e 7 de fevereiro de 2014 nos Estados Unidos.



A jornada de **Tiz**, Agnès, Edea e Ringabel pelo mundo de Luxendarc teve repercussão positiva de forma geral. Em particular, vale destacar que ela mostra muito bem como um sistema tradicional de RPG baseado em turnos poderia ser elegante, estrategicamente instigante e confortável graças a uma variedade de escolhas de design modernas que favoreciam a sua qualidade de uso. Um bom exemplo disso é o slider de combate, que permite aumentar ou reduzir a quantidade de encontros com inimigos.





A história de autoria de **Naotaka Hayashi** (Steins;Gate) também oferecia uma intrigante e moderna interpretação de temas clássicos do gênero. No entanto, muitas críticas foram feitas quanto aos seus trechos repetitivos de narrativa, que acabam enfraquecendo a experiência para muitos jogadores.



Outros elementos que chamavam a atenção eram o visual e a trilha sonora. Os modelos 3D dos personagens eram baseados nos designs de **Akihiko Yoshida** (Final Fantasy Tactics, Final Fantasy XII) e os mapas eram desenhados à mão e aproveitavam a tecnologia para oferecer um efeito de livro de fábulas que salta aos olhos. Já a trilha sonora era composta por **Revo**, cujas músicas ofereciam um ar de fantasia medieval tradicional muito vibrante, sendo particularmente elaboradas as músicas de batalha.



BRAVELY SECOND (3DS)
E A DIFICULDADE DE DAR SEQUÊNCIA AO ORIGINAL



Em dezembro de 2013, a Square Enix anunciou o jogo Bravely Second, cujo teaser estava presente no fim da edição For the Sequel do seu antecessor. Ele continuaria diretamente os eventos de Bravely Default, introduzindo uma misteriosa nova personagem chamada Magnolia, que assumiria o papel de heroína principal.

Após uma demo, o jogo, cujo nome completo era **Bravely Second: End Layer**, foi lançado no Japão em 23 de abril de 2015. Nesse momento, circulavam boatos de que o jogo era inferior ao seu antecessor, especialmente nos quesitos história e música. O escritor do original não estava mais envolvido no projeto, assim como Revo foi substituído por Ryo da banda japonesa Supercell.

Em junho de 2015, a Nintendo liberou uma Mini Direct em que a localização do jogo era revelada para 2016, sendo lançado na Europa em 26 de fevereiro e nos Estados Unidos em 15 de abril. Uma demo foi liberada no dia 11 de fevereiro, sendo possível conhecer os personagens e obter recompensas para a versão completa.

Em particular, Bravely Second introduz dois novos protagonistas, Yew Geneolgia e Magnolia Arch. Enquanto Yew é um cavaleiro que atua como líder dos Three Cavaliers, Magnolia é uma Ba'al Buster. **A equipe principal** é composta por eles, Tiz e Edea (protagonistas do anterior), cuja jornada irá levá-los a interagir com personagens conhecidos do título anterior, mas também a enfrentar outras situações completamente novas.







Em termos do gameplay, uma das principais novidades é o sistema de batalhas consecutivas, fazendo com que o jogador precise ter mais cautela no planejamento de turnos se quiser aproveitá-lo. Além disso, os eventos de obtenção de novos asterisks (pedras capazes de atribuir aos personagens jobs como Black Mage, Monk, entre outros) envolvem escolhas. Graças a isso, a disposição de quando as classes são obtidas pode variar bastante.

As adições foram bem-vindas, porém no departamento de história, o jogo realmente deixava a desejar. Em geral, a narrativa é mais leve, reduzindo um pouco os conflitos esperados após o antecessor. A música também foi realmente menos memorável.

Em entrevista à Famitsu, o produtor Tomoya Asano chegou a pedir desculpas pelo jogo não ter atendido às expectativas dos fãs em vários pontos. De acordo com ele, o reconhecimento das falhas motivou a equipe nos seus projetos posteriores, incluindo o atual Bravely Default II. A escolha do nome foi algo surpreendente para os fãs, que esperavam que o próximo jogo se chamasse Bravely Third ou algum título similar, mas a equipe decidiu criar um novo mundo.



ALÉM DO 3DS: UNIVERSOS FREE-TO-PLAY INTOCÁVEIS

Além dos jogos de 3DS e o futuro lançamento para Switch, a franquia Bravely também se aventurou pelo PC e pelo Mobile. O primeiro jogo a ser lançado fora do 3DS foi **Bravely Default: Praying Brage**, um jogo free-to-play para PC via browser cujo beta foi iniciado em novembro de 2012 exclusivamente no Japão.

Ele contava uma história que se passa 200 anos após Bravely Default e utilizava um sistema de jobs que permitia combinações como, por exemplo, obter o asterisk de Red Mage misturando White Mage e Black Mage. Infelizmente, o serviço do jogo acabou em 24 de abril de 2019.



Outro título foi **Bravely Archive (Mobile)**, uma história alternativa no mundo de Luxendarc em que o protagonista é um bibliotecário que busca memórias nos cristais selados. Lançado em 15 de janeiro de 2015 no Japão, o jogo chegou a ser disponibilizado no Ocidente após o período de encerramento do serviço japonês. No entanto, só foi possível aproveitá-lo entre outubro de 2018 e agosto de 2019 devido a questões associadas à manutenção.





Por fim, o título mais recente foi **Bravely Default: Fairy's Effect (Mobile)**. Ele se passava 8000 anos após os eventos dos jogos de 3DS, em um período no qual o poder dos cristais estava profundamente enfraquecido e o mundo passava por um evento chamado de Grande Colapso. Um detalhe interessante é que o sistema de jobs desse jogo possuía o chamado Asterisk Board, permitindo ao jogador escolher como desenvolver as suas classes. O serviço estava no ar exclusivamente em japonês entre março de 2017 e agosto de 2020.

Infelizmente, todos os jogos free-to-play da série já tiveram seu serviço encerrado, sendo impossível explorar as suas propostas atualmente. Além disso, apenas um deles foi disponibilizado em inglês, dificultando o seu acesso.

BRAVELY DEFAULT II (SWITCH): UMA NOVA CHANCE

A repercussão negativa de Bravely Second fez com que a equipe se sentisse desmoralizada para continuar a história e investisse na criação de um título isolado, Octopath Traveler (Switch). No entanto, o lançamento de Fairy's Effect para Mobile teve grande popularidade no Japão, o que fez com que o Team Asano se sentisse mais confiante para investir em uma nova história para a franquia Bravely.

Com um novo mundo e novos personagens, ele apresenta uma nova chance para uma série que combina tradição e modernidade de forma encantadora. Resta esperar o lançamento mundial de Bravely Default II no dia 26 de fevereiro de 2021 e ver quais serão os próximos passos dessa notável franquia da Square Enix.



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 ***Renan Rossi***

Revisão: Felipe Fina Franco
Diagramação: Daniel Andrade

FINAL FANTASY® THE 4 HEROES OF LIGHT™

É A PONTE ENTRE O VELHO E O NOVO NOS RPGS

Em 2009, a Square Enix, em parceria com a Matrix Software, levou ao Nintendo DS uma verdadeira viagem de volta às eras 8 e 16-bit, com um título que contribuiu muito em como trabalhar a nostalgia junto aos avanços tecnológicos. Ao revisitar as experiências do passado, **Final Fantasy: The 4 Heroes of Light** iluminou o caminho para os novos/velhos RPGs e estabeleceu as bases para o que veríamos posteriormente em outras franquias, principalmente **Bravely Default**.

Muito além da primeira impressão

É completamente possível afirmar que 4 Heroes of Light tenha sido o grande laboratório das ideias que tornaram seu sucessor tão popular no 3DS. Inclusive a previsão original era que Bravely Default fosse uma sequência direta do game. Todo o estilo *old school* contrastava num momento em que os RPGs buscavam novos horizontes visuais e técnicos.



Apesar de simplificar alguns elementos para atingir novos públicos 4 Heroes of Light bebia muito da fonte dos RPGs de NES e SNES para também proporcionar grandes desafios e horas e mais horas de treinamento para evoluir os personagens. Se enganava quem via apenas o visual *chibi* dos heróis como um convite à facilidade. Pelo contrário, já nas primeiras dungeons o jogador deparava-se com inimigos bastante fortes e sem tutorial algum.



A premissa era de um bom e velho RPG: quatro heróis devem cumprir seu destino de salvar o mundo da escuridão. Contudo, a narrativa reservava inúmeras reviravoltas, principalmente a relação conturbada entre os protagonistas Brandt, Aire, Yunita e Jusqua. Os arcos da história são inspirados em **Final Fantasy IV**, clássico dos anos 1990 e um dos primeiros RPGs a apresentar narrativas mais densas e personagens com individualidades marcantes.

A epopeia dos quatro heróis





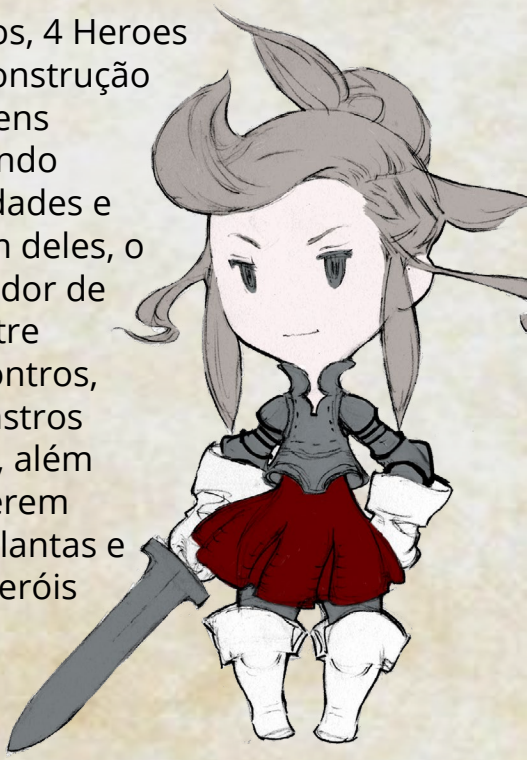




Morador da cidade de Horne, Brandt, um garoto de apenas 14 anos, é enviado para presentear o rei e cumprir seu ritual de passagem para a vida adulta. A jornada o faz encontrar-se com a princesa Aire após um pedido do monarca para salvá-la da bruxa do norte. No caminho, Brandt recebe a ajuda de seu amigo Jusqua e da guarda-costas real, Yunita. Porém, o que parecia um compromisso bem-sucedido logo se transforma em pesadelo.

Ao voltarem para a cidade, todos os habitantes estão petrificados por uma maldição lançada pela bruxa e não há pistas sobre o paradeiro do rei. É nesse momento que a união dos personagens se desfaz. Brandt e Yunita querem restabelecer a integridade do povo, mas Jusqua foge de medo e leva consigo a princesa Aire para a cidade de Liberte.

Em muitos momentos, 4 Heroes of Light trabalha a construção moral dos personagens principais, evidenciando condutas, personalidades e emoções de cada um deles, o que aproxima o jogador de suas motivações. Entre encontros e desencontros, batalhas contra monstros e entidades místicas, além dos protagonistas serem transformados em plantas e animais, os quatro heróis enfim chegam à ilha flutuante de Spelvia.



Seu governante, Rolan, dominado pela solidão e amargura perante os humanos, reage com violência, mas é salvo com a ajuda da bruxa dos céus. Contudo, ao dissipar a influência sobre Rolan, o selo que prendia Dark Lord também se quebra, o que faz com que a própria realidade se fragmente, enviando os quatro heróis vários anos de volta ao passado. É aí que começa a verdadeira jornada do game, com os protagonistas incumbidos de encontrar as chamadas armas da luz, para salvar a cidade de Horne e todo o mundo da malevolência.



Inspirações e aspirações

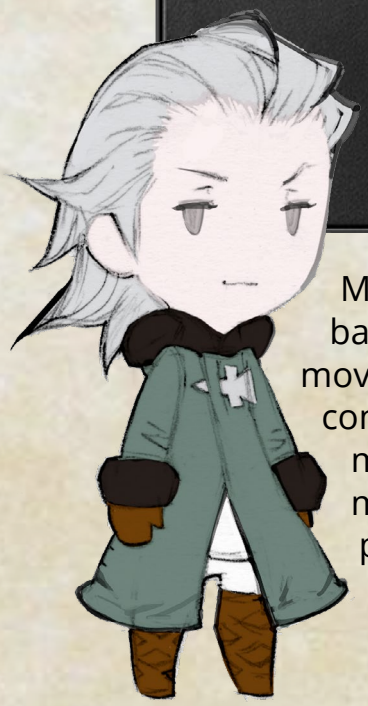
Como todo bom representante dos RPGs *old-school*, 4 Heroes of Light traz muitas referências de jogabilidade herdadas de títulos do passado, sobretudo as franquias Final Fantasy e **Dragon Quest** (visão superior, sistema de batalha por turnos, cidades com dezenas de personagens para interagir, baús escondidos, armas e acessórios).



Um dos principais elementos incorporados ao game foi o *job-system* de **Final Fantasy III**, agora denominado *crown system* (sistema de coroas), em que as habilidades de cada herói são definidas de acordo com os adornos equipados na cabeça. Utilizá-las concede habilidades e visuais únicos, cabendo ao jogador definir seus usos e trocas de acordo com a necessidade em batalha. Elas também podem subir de nível através de diversos tipos de gemas deixadas pelos inimigos, o que consequentemente permite a obtenção de novas habilidades. O mesmo procedimento acontece com as armas, que também sobem de nível através do uso de gemas.

Ao todo, o game oferece 28 coroas diferentes, cada uma representando um tipo específico de classe, num formato que abrange magos de magia branca ou negra, arqueiros, elementais, lutadores e os tradicionais guerreiros. No entanto, não há um tutorial que explique seu funcionamento de modo rápido e fácil. É preciso estar atento para momentos quando algum herói deixa a equipe. Se for de uma classe importante para seu gameplay, é preciso adaptar o time.





Mas o maior destaque está no *Battle Point System*, mecânica de batalha que utiliza os chamados *action points* (AP). Para cada movimento do personagem (ataque ou habilidades), um ponto de ação é consumido, o que torna o confronto mais estratégico, já que as técnicas mais avançadas em ataque e magia requererão o uso de um ou mais pontos. Isso cria situações nas quais é preciso acumular pontos para o uso de ataques mais poderosos, ao mesmo tempo em que outros personagens do grupo deverão focar-se em movimentos mais rápidos ou proteger aliados enquanto estes não tomam ação.

Muitas vezes, o jogo nos obriga a estagnar para treinar a equipe, pois um chefe recentemente derrotado não será praticamente nada em comparação ao próximo. Jogadores pouco acostumados a dedicar tempo para a elevação de níveis, armas e habilidades, certamente sofreram no DS por não conseguirem avançar no game com seus times pouco fortalecidos, sobretudo na obtenção de gemas para coroas e armas.





A ideia aplicada em 4 Heroes of Light é o que move a jogabilidade de seus sucessores no 3DS, **Bravely Default** e **Bravely Second: End Layer** e também no Switch em **Octopath Traveler**. Tal aspecto também fará parte do sistema de batalha de **Bravely Default 2**, com lançamento previsto para 26 de fevereiro de 2021 no console híbrido da Nintendo.

Você não está sozinho

Toda a nostalgia de um RPG das antigas combinava muito bem com as funcionalidades únicas do DS. 4 Heroes of Light utilizava bem os demais recursos do portátil, como a ação dividida em duas telas, concentrando a batalha na tela superior e os comandos de jogo na tela touchscreen. Já durante a exploração de cenários, a tela inferior mostrava os heróis no mapa enquanto a tela superior servia de informativo sobre status, como condições do HP, nível ou o número de AP acumulados pelos personagens.



Outra característica marcante do game foi o multiplayer local com até quatro jogadores para a conclusão de missões paralelas. Ao reunir-se com os amigos para cumprir determinados objetivos ou derrotar chefes, todos eram recompensados com battle points, utilizados como moeda de troca para a obtenção de itens e equipamentos mais poderosos, alguns deles praticamente impossíveis de serem encontrados na campanha regular.

Caso o jogador sentisse dificuldade logo no início do game, bastava visitar uma cidade e interagir com o Wireless Hub para iniciar uma jogatina cooperativa local e fortalecer os equipamentos. Já que o sistema de coroas possibilitava inúmeras combinações de classes e habilidades, o modo cooperativo também servia como um campo de testes para novas formações de grupo e estratégias de batalha.



Dentro do gênero RPG e com uma proposta de mesclar nostalgia e inovação, Final Fantasy: The 4 Heroes of Light certamente foi um dos títulos indispensáveis do DS, contribuindo para o resgate do que de melhor havia no passado visando à abertura de novos caminhos no futuro. Se você é fã de Bravely Default ou Octopath Traveler, vai se identificar muito com uma viagem no tempo para fazer parte da incrível aventura dos quatro guerreiros da luz.

Revista GameBlast 57

Neste mês de Novembro, a revista GameBlast traz todas as informações sobre o futuri em Cyberpunk 2077 (Multi)!



Contamos o que acontecerá de melhor na metrópole futurista Night City e sobre o RPG de mesa Cyberpunk 2.0.2.0 e muito mais

Baixe já a sua!

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista