NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBLAST.COM.BR



#143 OUT 2021

CC BY NC ND

POKÉMON BLAST

EVOLUINDO A CADA GERAÇÃO - POKÉMON DIAMOND/PEARL/PLATINUM

Retorno a Sinnoh

Lançados originalmente para o Nintendo DS, **Pokémon Brilliant Diamond** e **Shining Pearl** vão nos proporcionar um retorno a Sinnoh em breve, mas será uma experiência apenas de pura nostalgia ou uma adição de peso à franquia? Além disso, como **Pokémon Diamond/Pearl/Platinum** marcaram a geração e os jogos posteriores? Outros dois títulos estão chegando ao Switch e têm propostas diferentes: **Shin Megami Tensei V** promete modernizar e popularizar a série, enquanto **Mario Party Superstars** quer trazer o melhor da época de ouro da franquia — saiba o que achamos. Boa leitura! - ***Alberto canen***



DIRETOR EDITORIAL
Alberto Canen

04 PRÉVIA
Pokémon Brilliant Diamond/Shining (Switch)



16 PRÉVIA
Mario Party: Superstar (Switch)



23 PRÉVIA
Shin Megami Tensei V (Switch)



31 POKÉMON BLAST
Pokémon D/P/P: Evoluindo a cada geração



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
Davi Sousa
Ivanir Ignacchitti
Vitor M. Costa
Victor Carreta



REVISÃO
Juliana Paiva Zapparoli
Felipe Fina Franco
Icaro Sousa



DIAGRAMAÇÃO
Felipe Castello
Felipe Dantas
Leandro Alves



ILUSTRAÇÃO
Lucas Mathias



FAÇA SUA ASSINATURA
GRÁTIS
DA REVISTA
NINTENDO BLAST!
ASSINAR!

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



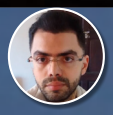
Ilustra Blast



"Antiga nova jornada!" por ***Lucas Mathias***



SWITCH



por ***Ivanir Ignacchitti***

Revisão: Felipe Fina Franco
Diagramação: Leandro Alves



Pokémon Brilliant Diamond/Shining Pearl busca uma restauração modesta do esplendor da quarta geração

Lançados originalmente em 2006 no Japão e 2007 no Ocidente, Pokémon Diamond/Pearl marcaram a entrada dos RPGs dos monstrinhos de bolso no DS. Tratava-se de um início da transição da série para o 3D, que só iria se consolidar por completo em Pokémon X/Y (3DS). Considerando a tradição de relançamentos, os fãs da quarta geração dos monstrinhos de bolso já esperavam ansiosamente por revisitar Sinnoh desde o lançamento de Omega Ruby/Alpha Sapphire no 3DS. Mas o que esperar de Brilliant Diamond/Shining Pearl?

Na época do DS

O ano era 2004 quando um novo portátil da Nintendo veio ao mundo. Sucedendo o Game Boy Advance, o Nintendo DS trazia uma nova e ousada proposta. Com duas telas, a de baixo sensível ao toque, e conexão Wi-Fi, o sistema teve um impacto significativo no mercado. No mesmo período do lançamento, uma variedade de jogos foram anunciados, entre eles já estava a próxima geração de Pokémon.

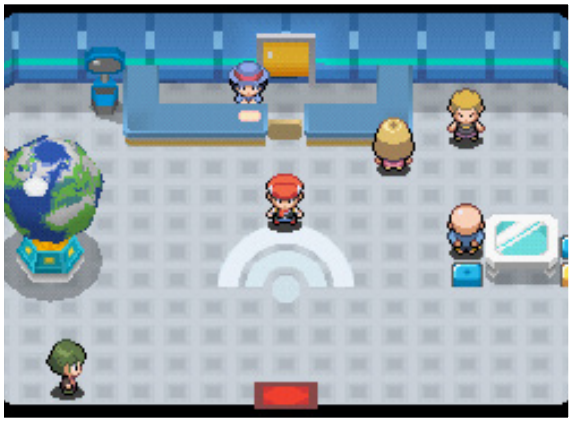
Pokémon Diamond/Pearl prometia explorar as funcionalidades do DS para trazer uma experiência além dos jogos anteriores. E quando se fala de Pokémon, um aspecto muito importante é a sua conectividade para o multiplayer. Enquanto os jogos anteriores dependiam do uso do cabo link ou um adaptador wireless, era possível usar a internet para realizar trocas e batalhas.

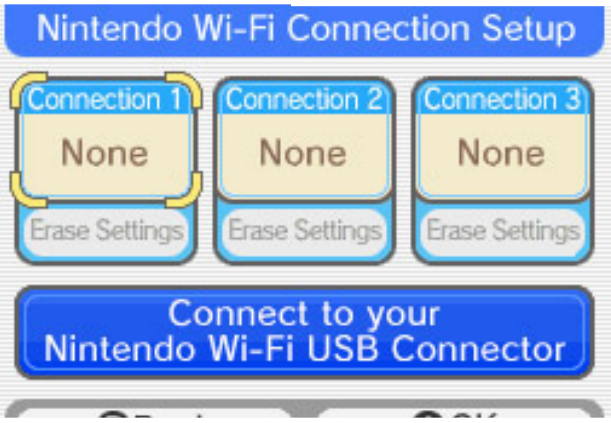
Além de introduzir os Friend Codes ao mundo de Pokémon, Diamond e Pearl já incluía também métodos de batalhar e trocar criaturas com qualquer pessoa. Graças ao Global Trade Station, se tornava muito mais fácil realizar trocas, especialmente para quem buscava completar a Pokédex.

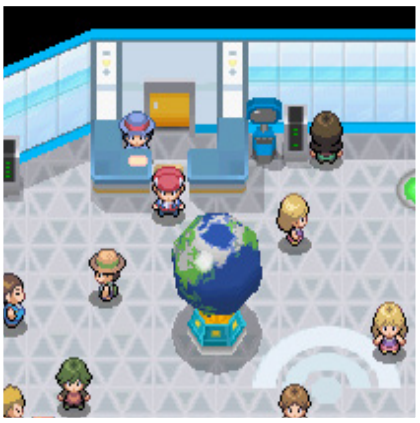








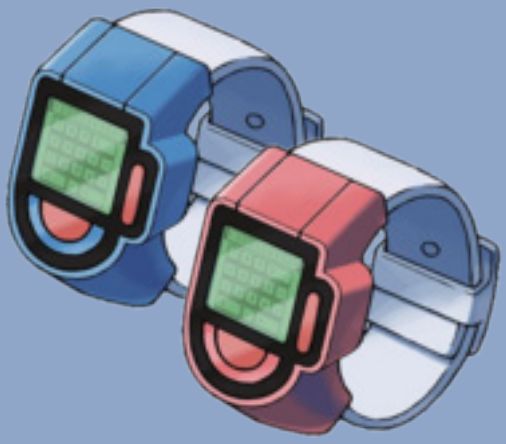




E por falar na Dex, toda geração traz consigo a expectativa de novos Pokémon. Foram adicionadas 107 criaturas, levando o total da série para 493. Para transferir sua equipe dos jogos de GBA para o DS, era possível usar o slot secundário do portátil para o outro jogo. Trocas podiam ser realizadas com os jogos posteriores, Platinum, Heartgold e Soulsilver também.



Aproveitando a tela de toque do DS, Diamond/Pearl introduziu o Pokétch. Esse aparelho com formato de relógio ocupava a tela de baixo para realizar uma variedade de funções. A qualidade e relevância delas variava bastante, com opções como uma moeda para tirar cara ou coroa, um pedômetro, o mapa de Sinnoh com marcadores, um app que checa a compatibilidade para cruzamento, etc. Cabia ao jogador inclusive procurar por alguns desses aplicativos.



Outro elemento que fez uma grande diferença para a série foi a separação de ataques físicos e especiais baseado em contato físico. Anteriormente, os golpes eram separados apenas pelo tipo. Ou seja, qualquer ataque de fogo era especial e qualquer ataque do tipo lutador era físico. Essa mudança abriu um grande leque de possibilidades para a criação dos Pokémon, impactando drasticamente o aspecto competitivo.





Também gostaria de destacar que o jogo contava com uma área especial conhecida como Underground. Embaixo de Sinnoh, existem vários túneis e o jogador pode explorá-los. A principal atividade dessa área é a escavação de paredes. Cabe ao jogador utilizar ferramentas para quebrar as pedras e extrair objetos. Os mais comuns de se obter são as esferas, que servem como moeda de troca no Underground. Outros itens que podem ser obtidos incluem fósseis, pedras evolutivas e itens que o Pokémon pode segurar.



A criação de bases secretas, funcionalidade introduzida em Ruby/Sapphire, também faz parte do Underground. É possível comprar mobílias utilizando as esferas já mencionadas. Além disso, um minigame de pega-bandeira podia ser jogado aproveitando o fato de que o Underground contava com conectividade Wireless para múltiplos jogadores.



Retornando a Sinnoh

Com Pokémon Brilliant Diamond/Shining Pearl, teremos a chance de revisitar Sinnoh agora no Switch. O título foi anunciado em 26 de fevereiro de 2021 durante uma apresentação Pokémon Presents que comemorava o aniversário de 25 anos da franquia dos monstrinhos de bolso. Além dele, foi revelado o RPG Pokémon Legends: Arceus (Switch), que também se passa em Sinnoh, mas há muitos tempos atrás, quando a região ainda era conhecida como Hisui.



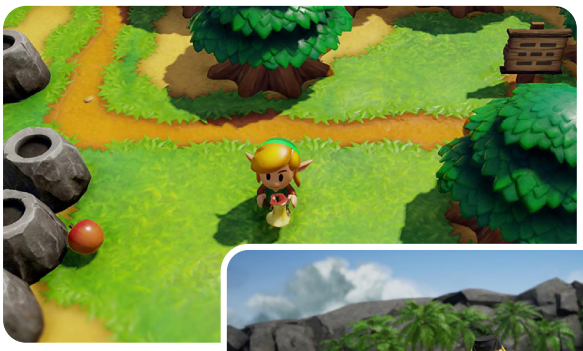
As primeiras impressões do jogo foram um tanto polarizadas. O título é o primeiro remake a não ser produzido pela Game Freak, que agora está trabalhando em Legends: Arceus. No lugar dela, a desenvolvedora ILCA, cuja experiência sempre foi mais de suporte a outras empresas. Ela já havia auxiliado no desenvolvimento de jogos como NieR: Automata, Dragon Quest XI, Code Vein e jogos mobile como SiNoAlice. Ela também já havia trabalhado com a Pokémon Company para a criação do aplicativo Pokémon Home.

Porém, o que mais chamou a atenção não foi a mudança de empresa, mas os gráficos de Pokémon Brilliant Diamond/ Shining Pearl. Já não é de hoje que são realizadas críticas a esse aspecto dos jogos, tendo sido um dos pontos de crítica mais comuns a Pokémon Sword/Shield (Switch), junto com a redução da Pokédex. Diferentemente de remakes anteriores, é notável o fato de que o retorno a Sinnoh não segue o estilo gráfico dos títulos mais recentes da série na movimentação. Ao contrário, a obra opta por representar a exploração dos ambientes de forma bem fiel ao jogo original. Em particular, os designs de personagens segue o estilo Super Deformed, também conhecido como Chibi, no qual as proporções anatômicas são propositalmente deformadas valorizando a cabeça em detrimento do resto do corpo. O visual chibi não é algo estranho aos jogos, especialmente aqueles com gráficos 2D, tendo sido utilizado em vários títulos da franquia. Por um lado, alguns jogadores sentem que a escolha apela para a nostalgia dos títulos e possui um nível de fofura. Por outro, há também quem considere uma pena que a franquia não mantenha uma evolução gráfica mais consistente, especialmente tendo em vista que o jogo custa R$ 299,00.









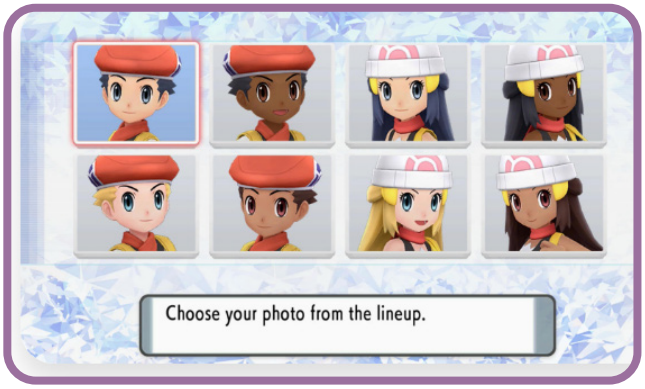


Pessoalmente, diria que a questão não é nem exatamente a escolha de design pelo chibi. Afinal, é fácil apontar jogos que usam essas proporções para montar estilos gráficos formidáveis e encantadores, como The Legend of Zelda: Link's Awakening (Switch) e Bravely Default II (Switch). Porém, quando comparados com esses jogos que mencionei, os vídeos e imagens divulgados não parecem ter uma direção artística tão instigante, algo impactante que pudesse contribuir na renovação do brilho de Sinnoh.



Essa estética também acaba entrando em conflito com o visual das batalhas, que seguem a evolução visual da franquia com gráficos 3D mais detalhados e em proporções mais realistas. Durante o combate, tanto os treinadores quanto os seus Pokémon são visíveis e é possível observar vários objetos nos ambientes como árvores, rochas, gramas e neve.

Novidades e incertezas

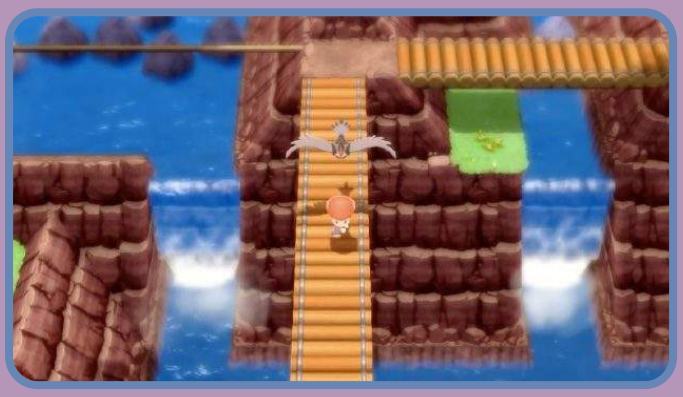


Ao descrever o jogo, a Pokémon Company afirma que a história original foi fielmente reproduzida, mas que algumas comodidades modernas foram adicionadas em comparação com o jogo de DS. A empresa não deu mais informações sobre quais seriam esses benefícios de qualidade de vida importados dos jogos mais recentes. De forma geral, no entanto, parece ser válido afirmar que a intenção do remake é ser um retorno fiel à jornada pela região de Sinnoh. Apesar disso, o título promete trazer algumas novidades em relação a Diamond/Pearl. Uma delas é o fato de que Brilliant Diamond/Shining Pearl contará com a opção de customizar o visual do protagonista. Será possível escolher o tom de pele e cor de cabelo já no início do jogo. Além disso, será possível mudar as roupas e o corte de cabelo, o que irá refletir tanto no modelo chibi quanto no que é utilizado no combate. Esse aspecto estético foi adicionado originalmente em Pokémon X/Y (3DS) e visto também em Sun/Moon (3DS) e Sword/Shield (Switch).

O sistema de decoração das Pokébolas presente no original está de volta, mas agora será possível fazer a edição em 3D para ajustar minuciosamente a posição dos adesivos ou em um sistema simplificado em 2D. Serão ao todo 90 *stickers* diferentes, cujos efeitos visuais podem ser vistos tanto durante a batalha quanto durante os Super Contests. Além de comprá-los em lojas, será possível obtê-los derrotando alguns líderes de ginásio e conquistando vitórias em concursos. As opções incluem pétalas de flores, chamas, raios elétricos, entre outras.



Uma adição que provavelmente irá agradar vários fãs é a possibilidade de ter um Pokémon seguindo o jogador. A primeira vez em que a série experimentou adicionar um parceiro visível na exploração foi em Pokémon Yellow (GBC), no qual apenas o Pikachu inicial tinha essa habilidade. Isso também estava presente em Pokémon HeartGold/SoulSilver (DS) com quaisquer parceiros, assim como em Let's Go! Pikachu/Eevee (Switch) e nos DLCs de Sword/Shield.



A função de um parceiro que segue o jogador estava presente em Pokémon Diamond/Pearl/Platinum apenas para alguns Pokémon específicos e era restrita à área do Amity Square. Ter um aliado sempre seguindo o jogador é um pequeno agrado que não deve trazer grande diferença para o gameplay, mas é bem vindo esteticamente.







Em termos do multiplayer local e online, as Union Rooms estão de volta. Será possível realizar trocas e batalhar com outros treinadores que estão próximos ou através das capacidades online do Switch. A segunda opção depende do jogador ser assinante do Nintendo Switch Online. Porém, é importante destacar que os jogos não contarão com backup no Save Data Cloud, assim como os outros Pokémon de Switch.

De acordo com as imagens divulgadas, será possível assumir a forma dos NPCs para aproveitar as Rooms. Essa habilidade também fazia parte de Diamond/Pearl, sendo possível alterar a aparência conversando com um personagem em Oreburgh. Ainda não se sabe se a escolha será feita da mesma forma e se serão aplicadas as restrições que existiam originalmente (apenas 4 opções de acordo com o ID do treinador).



Por fim, vale destacar que duas funções do jogo original ganharam grandes melhorias. Primeiramente, os Super Contests presentes em Diamond/Pearl agora estão em 3D. Seguindo o estilo visual das batalhas, eles são uma reimaginação glamurosa de como os concursos de Diamond/Pearl/Platinum funcionavam. Cada Pokémon pode ser avaliado em cinco critérios (Coolness, Cuteness, Beauty, Toughness e Cleverness) e as competições seguem os ranks Normal, Great, Ultra e Master.



Durante o Super Contest Show, o Pokémon escolhido pelo jogador será avaliado em três fundamentos. Primeiramente, o aspecto visual, que depende dos valores já treinados dos cinco critérios mencionados anteriormente, assim como quais stickers são usados na Pokébola. A segunda etapa é a dança, que é um minigame de ritmo no qual o jogador obtém Hype Points batendo no ritmo correto. Por fim, os golpes são avaliados, sendo importante escolher aqueles que melhor se adequam não apenas ao tema, mas também ao seu timing em relação aos outros competidores.

O outro sistema que está de cara nova é o Underground, que agora é chamado de Grand Underground. Como acontecia no jogo de DS, será possível escavar fósseis e outros itens, criar sua própria base secreta sozinho, em multiplayer local ou online. Porém, esses túneis agora também permitem encontrar Pokémon.



O Grand Underground conta com Pokémon Hideaways, áreas nas quais é possível encontrar vários tipos de Pokémon. Pelo que é mostrado nos trailers, os Hideaways são como salas de uma dungeon. Elas podem ter terrenos variados, sendo algumas de neve, lava, entre outros tipos. As estátuas que o jogador utiliza no seu Secret Room irão definir quais Pokémon podem aparecer.



Um detalhe que chama a atenção é a possibilidade de ver as criaturas andando pelos Hideaways. Apesar de ter os Pokémon visíveis no mapa não ser uma novidade para a série, as batalhas contra criaturas comuns na superfície de Sinnoh seguem o velho estilo de encontros aleatórios. O funcionamento mais moderno dos combates no Underground dá ao jogador uma opção muito útil de escolher quais batalhas enfrentar.
De todas as adições reveladas, diria que a expansão do Underground é definitivamente a que mais chama a atenção. Existe um grande potencial de adicionar exploração para o jogador e seria interessante se ele fosse utilizado para diversificar a Pokédex básica de Sinnoh. Como uma pessoa que jogou o título original e já considerava os túneis subterrâneos uma das minhas partes preferidas da experiência, me vejo aproveitando ainda mais a versão do remake.





No entanto, fica a questão de se essas pequenas adições e a comodidade de poder jogar a nova versão de Diamond e Pearl no Switch com opções de online funcionais justificam esse remake. Tendo em vista o histórico da série, os remakes sempre tiveram a chance de trazer uma experiência que é tanto familiar quanto diferente o suficiente para valer a jornada. No caso de Brilliant Diamond/Shining Pearl, a sensação que todos os materiais promocionais passam é a de que o jogo irá ousar menos do que o normal.



Mantendo as expectativas baixas

Resta aguardar o lançamento no dia 19 de novembro de 2021 para saber se o retorno a Sinnoh será uma experiência apenas de pura nostalgia ou uma adição de peso à franquia. Com as atuais informações, eu diria que o melhor é ter expectativas moderadas quanto a Pokémon Brilliant Diamond/Shining Pearl.



Pokémon Brilliant Diamond/Shining Pearl (Switch)
Desenvolvedor ILCA
Gênero RPG
Lançamento 19 de novembro de 2021

Expectativa
4

Seleção N-Blast /GameBlast

É designer e gostaria de fazer parte da equipe?

Você tem experiência em design/diagramação, é apaixonado por jogos e sempre sonhou em produzir conteúdo para revistas especializadas em games? Então chegou o seu momento! Clique no link abaixo e vanha fazer parte da equipe GameBlast/Nintendo Blast.

DIAGRAMADOR* - Responsável pela diagramação das páginas das revistas.
Necessária experiência com o software Adobe InDesign e boa noção de design.
*Não remunerado.



INSCREVA-SE AQUI!

SWITCH



por Davi Sousa

Revisão: Icaro Sousa
Diagramação: Felipe Castello

NÃO INOVA, MAS PARECE RETOMAR O CAMINHO DAS BOAS FESTAS

Ninguém gosta de ver sua franquia ou série favorita se distanciar negativamente do que a fez ser o que é. Por outro lado, é muito satisfatório vê-la dar a volta por cima e retomar a boa forma, e os fãs de party games certamente torcem para que esse seja o caso de Mario Party Superstars. Anunciada para 29 de outubro durante a apresentação da Nintendo na E3 2021, a próxima entrada das caóticas disputas de tabuleiro no Reino dos Cogumelos aparenta finalmente ir em uma direção mais próxima dos seus primeiros antecessores de sucesso.

Uma luz no fim do cano



A franquia Mario Party tomou diversos rumos ao longo de sua trajetória de mais de vinte anos, dos quais os mais recentes desagradaram muita gente. A desenvolvedora japonesa NDcube fez escolhas que desviaram bastante de alguns conceitos básicos que consagraram as disputas festivas de Mario e seus convidados.

Notadamente, a decisão de trocar elementos centrais de gameplay, saindo dos tabuleiros tradicionais e do sistema de moedas e estrelas, e indo para trajetos completamente lineares que todos os jogadores percorrem juntos em um veículo enquanto coletam mini-estrelas, é apontada como a maior responsável por esse declínio na qualidade.

Um raiozinho de esperança caiu em 2018 na forma de **Super Mario Party**, mas a estreia da série no Switch foi apenas mais uma de muitas decepções, com uma quantidade baixíssima de tabuleiros pouco criativos; uma irritante obrigação de usar os Joy-Con por causa de minigames com controles de movimento; mecânicas sem inspiração ou desbalanceadas, como o sistema de aliados; e um modo online incompleto, que demorou quase três anos para receber uma atualização que incluísse as partidas em tabuleiros.





Eis que chegamos a Mario Party Superstars. Além do trailer de anúncio na E3, tivemos uma Nintendo Treehouse focada no game, um trailer na Nintendo Direct de setembro deste ano e uma atualização do site oficial japonês, que incluiu vídeos demonstrativos de todos os 100 minigames. E o que foi mostrado é inesperadamente promissor.



A volta dos que nunca deveriam ter ido embora

Os dois principais elementos de todo Mario Party são os tabuleiros e os minigames, e nesse aspecto é bom deixar claro desde já que Superstars não será exatamente uma experiência inédita. O jogo terá cinco estágios vindos da era Nintendo 64, que inclui os três primeiros títulos, e os minigames foram selecionados dentre o catálogo que vai até Mario Party 10.



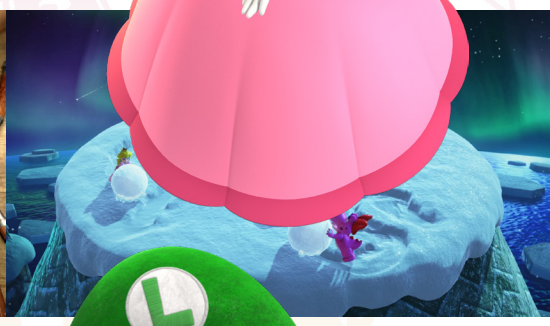




É claro que nos dias de hoje sempre há a possibilidade de atualizações futuras e DLCs, mas a tendência aqui é manter um padrão de conteúdos retrô sendo adicionados, até porque muitos tabuleiros e minigames clássicos ficaram de fora. Só nos resta esperar que eles venham gratuitamente e que não demore tanto quanto demorou no caso de Super Mario Party.







Todo o conteúdo do jogo vai estar disponível no modo online desde o começo, o que já é uma melhora concreta, e será possível ainda pausar e salvar uma partida caso ela esteja sendo jogada entre amigos. Infelizmente para os aficionados pelas verdadeiras maratonas que eram as jogatinas de 50 turnos, Superstars parece ter limitado os festejos a um máximo de 30 rodadas, o que não deixa de ser uma quantidade respeitável.

Os tabuleiros que farão seu retorno triunfal são Peach's Birthday Cake e Yoshi's Tropical Island, do primeiro Mario Party; Space Land e Horror Land, de MP2; e Woody Woods, de MP3. Além de um visual repaginado, que mantém a estética de Super Mario Party, os mapas receberam modificações naturais em aspectos como quantidade de espaços, arquitetura e localização de espaços especiais (bancos, Boos, etc).





Foram implementadas também alterações em mecânicas específicas de alguns dos estágios. Peach's Birthday Cake, por exemplo, tem em seu Happening Space original um espaço para plantar uma semente ao custo de 30 moedas, gerando uma Piranha Plant que rouba uma estrela do adversário que parar nesse espaço. Em Superstars, foi acrescentada a opção de pagar cinco centavinhos para plantar uma semente menor, que tira apenas moedas.

Space Land, por outro lado, não teve mudanças no assustador Bowser Coin Beam e nas perseguições entre a Snifit Patrol e os bandidos espaciais. Também permaneceram intactos o Big Boo de Horror Land, que rouba uma estrela de todos os rivais do jogador que chegar a ele; a troca de lugares entre Toad (agora Toadette) e Bowser em Yoshi's Tropical Island; e o travesso Monty Mole mudando placas de direção em Woody Woods.



O resultado do trato na aparência dado a esses cenários ficou sensacional, e o cuidado com o material original não fica só no visual. Muitos dos recursos que foram saindo da franquia, principalmente após a era 64, estão de volta, como os Espaços de Banco; a numeração até 10 nos dados; o custo de 20 moedas por estrela; itens como a Skeleton Key; e o caótico Chance Time, evento que permite trocas de estrelas e moedas entre os jogadores.



Lições aprendidas e uma montanha recheada de ação escolhida a dedo



Se há em Mario Party Superstars uma evidência de que a NDcube aprendeu ALGUMA coisa com o passado, é a proporção de minigames por console entre os 100 selecionados. Como a intenção é trazer de volta o período de maior sucesso da franquia, não deve ser um choque para ninguém que as três primeiras entradas representem mais da metade do pacote, com 55 minigames. Também não é nenhuma surpresa que os games de Wii e Wii U somem míseros 9, enquanto a era GameCube conta com 36.

Essa distribuição ilustra fielmente o trajeto cronológico que Mario Party percorreu, com um cansaço natural da sua fórmula e algumas tentativas malsucedidas de alterá-la. Obviamente, uma ou outra escolha vai gerar maiores discordâncias — afinal, é impossível agradar a todo mundo —, mas, de maneira geral, o espírito competitivo e muitas vezes divertidamente aleatório dos minigames disputados entre turnos está bem representado.

Como não poderia deixar de ser, uma opção focada nesses curtos embates está inclusa, o Mt. Minigames (Monte Minigames). Para quem cansou das partidas em tabuleiros ou simplesmente quer curtir apenas o gameplay mais dinâmico dos minigames, esse modo coloca jogadores do mundo todo em confrontos ambientados em uma mina.

A bordo de um carrinho sob trilhos, os competidores podem escolher entre sete pistas para batalhar pelas maiores sequências de sobrevivência ou aventurar-se em duplas na variante cooperativa Tag Match. Ainda não se sabe muito sobre essas pistas, mas já podemos prever boas horas de jogo frenético para quem curte bater recordes e liderar rankings.



Soprando os dados e torcendo pelo melhor



Apesar de não trazer novidades em termos de tabuleiros e minigames, Mario Party Superstars dá a impressão de ser o resultado de um processo de amadurecimento da NDcube após tanto tempo com um dos maiores multiplayers da história dos videogames em mãos.

Esse zelo da desenvolvedora me deixou esperançoso de um jeito que eu não me sentia há muito tempo com um Mario Party. O retorno de todo esse conteúdo da época de ouro da franquia serve tanto de nostalgia aos que viveram esse período mágico quanto de introdução a quem não teve o prazer de surrupiar uma vitória no último turno ao roubar todas as estrelas de um amigo no Chance Time. Controlem os nervos e que vença o mais habilidoso — ou o mais sortudo.



Mario Party Superstars (Switch)
Desenvolvedor NDcube
Gênero Party Game
Lançamento 29 de outubro de 2021

Expectativa 5

Guia N-Blast

Pokémon Let's GO Pikachu/Eevee

Fire Emblem: Three Houses

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!



E-BOOK POKÉMON LET'S GO R$ 1,99

E-BOOK FIRE EMBLEM: THREE HOUSES R$ 5,99

COMPRAR NO Google play

COMPRAR NO Google play

Disponível na amazon.com

SWITCH



por Vitor M. Costa

Revisão: Juliana Paiva Zapparoli
Diagramação: Felipe Dantas

Shin Megami Tensei V terá muitos elementos de seus dois últimos antecessores, mas tudo indica que estará mais moderno e popular do que nunca

Desenvolvido pela Atlus e publicado pela mesma empresa no Japão, e pela Sega e Nintendo no resto do mundo, Shin Megami Tensei V é um JRPG pós-apocalíptico de subgênero *dungeon crawler* ambientado em uma Tóquio moderna. O jogo é contextualizado por temas filosóficos, políticos e religiosos atuais intimamente relacionados a árvores de diálogo e interações com criaturas mitológicas (em geral, denominadas “demônios”) que determinam alinhamentos morais para o protagonista e diferentes finais para o destino do mundo.

Shin Megami Tensei



A série Shin Megami Tensei, reboot da série Megami Tensei, pode, como um todo (ou seja, também incluindo *spin-offs*), ser caracterizada por enredos que tratam de temas sensíveis e controversos; estilo visual inspirados em animes; ambientação geralmente em locais reais do Japão; combates com sistema de turnos; e interação com criaturas mitológicas de diversas origens.

Do ponto de vista de level design, a série principal Shin Megami Tensei é essencialmente um RPG focado em exploração de *dungeons* que requer paciência e persistência para a investigação e resolução de enigmas para progredir nos mapas. Além disso, exige domínio de sistemas de combate e de efeitos negativos e positivos sob pena de acabar se tornando, para amadores, um jogo extremamente difícil e dependente de *grinding* para avançar na trama, especialmente para derrotar chefes.

Pelo que sabemos do produtor e do diretor de SMT V, e também pelos *trailers* até agora publicados, devemos esperar uma experiência híbrida de jogabilidade dos dois títulos principais que o precederam, SMT III e IV. Portanto, aplicações ou variações das características acima descritas devem estar presentes no próximo jogo da série.

executem todas as suas ações disponíveis dentro dos turnos normais.

A série principal possui um foco maior no aperfeiçoamento das habilidades dos demônios e na flexibilidade das fusões e criações dessas criaturas. Os demônios ainda podem ser conquistados para sua equipe de formas variadas, seja por meio de lutas, diálogos durante a campanha, negociações muito específicas ou até mesmo por acaso.



As mecânicas de combate desde SMT III são aplicações ou aperfeiçoamentos do sistema Press Turn, que faz com que qualquer ação (atacar, usar habilidades, itens...) custe um turno completo, mas prevê muitas regras específicas que fazem com que a batalha seja mais dinâmica e estratégica e não simplesmente um bate-espera convencional.

Por exemplo: se um ataque cura um inimigo, todos os turnos restantes são perdidos; se alguém acertar um golpe crítico, em circunstâncias que podem ser previstas pela habilidade Analyse, explorará a fraqueza de seu oponente, de tal modo que o jogador ganhe um turno adicional. Os turnos adicionais permitem, entre outras implicações, que os personagens

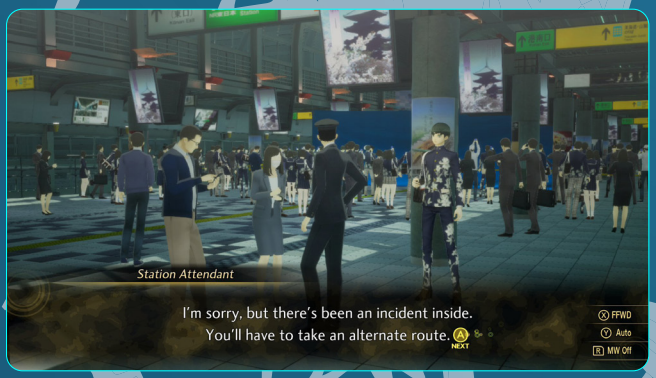




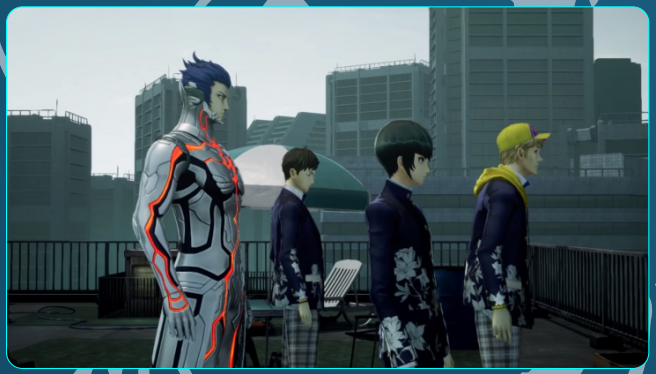
Um novo universo pós-apocalíptico abandonado por seu criador

Dirigido por Shigeo Komori — um dos principais diretores da série Etrian Odyssey e antigo designer e escritor de cenários de Shin Megami Tensei III: Nocturne (PS2) — e produzido por Kazuyuki Yamai — diretor do antecessor da série no 3DS —, Shin Megami Tensei V promete trazer um design híbrido entre SMT III e IV, conservando a profundidade contextual do terceiro título da série e a jogabilidade aperfeiçoada de criar e fundir demônios do quarto. Além disso, do ponto de vista do enredo, abordará diversas questões sociais da atualidade, como desemprego, problemas com aposentadoria, terrorismo e armas nucleares.

Sabe-se, até o momento, que o jogador assumirá o controle de um estudante de ensino médio, que é inesperadamente levado a investigar rumores sobre demônios em um túnel. Desse acontecimento, segue-se um misterioso terremoto e o jogador fica inconsciente.











Quando acorda, o estudante se vê sozinho em algum lugar chamado "Da'At", uma versão alternativa e apocalíptica de Tóquio em meio a uma batalha entre anjos e demônios. Aparentemente, o mundo é invadido por demônios e está prestes a se deteriorar, mas pode ser salvo pelo protagonista e por um ser chamado Aogami.

Juntos, eles se fundem no Nahobino, um ser que não é propriamente nem humano nem divino, assemelhando-se ao Demi-Fiend de SMT III, um ente meio-humano e meio-demônio.

Com o passar da trama, enquanto o protagonista possui seus poderes como Nahobino, seus amigos aprendem a invocar demônios. Eventualmente, o estudante colegial se reúne com seus amigos e o grupo é enviado por anjos para Betel, no Japão. O local parece ser um setor de esforços internacionais para manter o que sobrou da humanidade fora da guerra entre anjos e demônios. Ao menos inicialmente, os estudantes decidem cooperar com o grupo internacional para poderem voltar à Tóquio de onde vieram.

Durante a volta à Tóquio original, os demônios de Da'At começam a invadir a cidade. O jogador, como Nabohino, em meio a um limiar entre o apocalipse e o pós-apocalipse, terá que ascender à Divindade e reivindicar seu trono, enquanto decide o que salvar e o que sacrificar em um mundo sem criador.





A trajetória de desenvolvimento

O jogo, a princípio denominado Shin Megami Tensei: Brand New Title, foi inicialmente revelado em janeiro de 2017 em um *teaser* muito curto, que mostrava nada além de um prédio comercial destruído e vários demônios já conhecidos pelos fãs. Contudo, o jogo só teve confirmação de lançamento internacional em novembro daquele ano.

O título final, Shin Megami Tensei V, foi anunciado em outubro do mesmo ano, a fim de coincidir com o 25º aniversário do primeiro jogo da série. Ainda em 2017, foi divulgado um *trailer* que mostrava uma estação de trem moderna de Tóquio e uma cena pós-apocalíptica da cidade.

Durante o Nintendo Direct de julho de 2020, foi exibido um *trailer* mais robusto e na E3 de 2021 foi anunciada a data de lançamento de Shin Megami Tensei V, em 11 de novembro deste ano no Japão e lançamento um dia depois. Inclusive, o jogo já está com pré-venda aberta na eShop.

Ao que tudo indica, o jogo pode ser um dos RPGs mais bonitos no console híbrido da Nintendo até agora e tem tudo para ser o mais popular da série principal SMT. Devido às características de Shin Megami Tensei V, o jogo promete alcançar um público ainda maior que aquele de seus antecessores, e, ao mesmo tempo, satisfazer os fãs da série, ao menos aqueles que têm acompanhado a franquia nos últimos dois títulos numerados.

Shin Megami Tensei V (Switch)
Desenvolvedor Atlus
Gênero RPG estilo *dungeon crawler*
Lançamento 11 de novembro 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



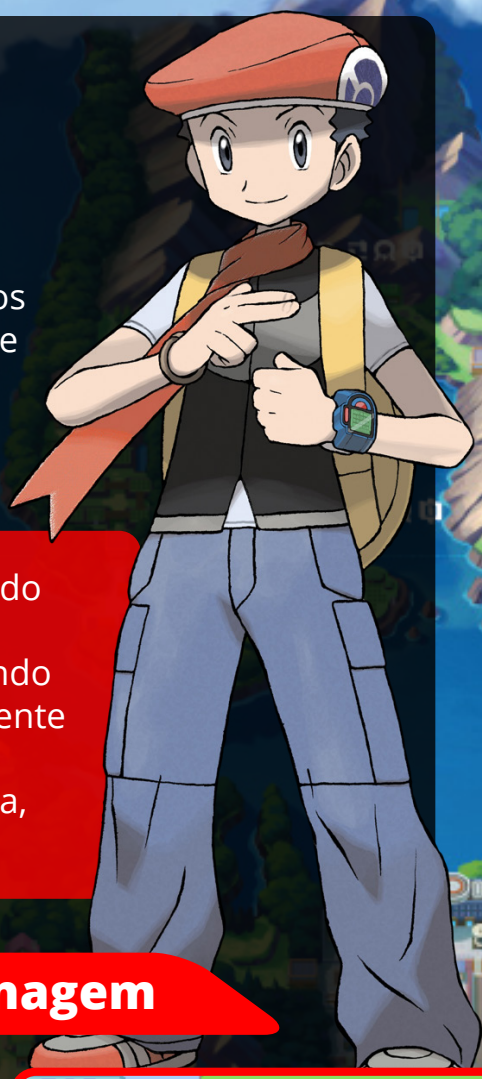
por Victor Carreta

Revisão: Felipe Fina Franco
Diagramação: Felipe Castello

EVOLUINDO A CADA GERAÇÃO

Nem parece que foi há tanto tempo, mas o Nintendo DS foi lançado em 2004. Nesse ano, ainda nem existia um jogo da linha principal da franquia para o console. Mas eis que surge a luz no fim do túnel: em 2005 são lançadas as versões Diamond/Pearl, que até pouco tempo atrás ocupavam o terceiro lugar na lista dos mais vendidos, com incríveis **17.67 milhões de unidades.** Pode soar estranho, mas essas duas versões foram tão importantes para a franquia que não podemos imaginar como o jogo é feito hoje, sem que essas versões estivessem presentes. A seguir, veja o que marcou tanto essa geração, que é para esse que vos escreve, a melhor de todas.

Duas telas, uma paixão



Pokémon Diamond e Pearl trouxeram ao Nintendo DS 107 criaturas novas, totalizando 493 monstrinhos. O resultado dos jogos agradou tanto os fãs como até mesmo funcionários da Big N. Logo, era de se esperar que, com apenas uma década de existência, o game se transformasse num dos maiores clássicos dos videogames. Hoje, 15 anos depois, estamos a poucos meses do remake, que promete uma boa dose de nostalgia.

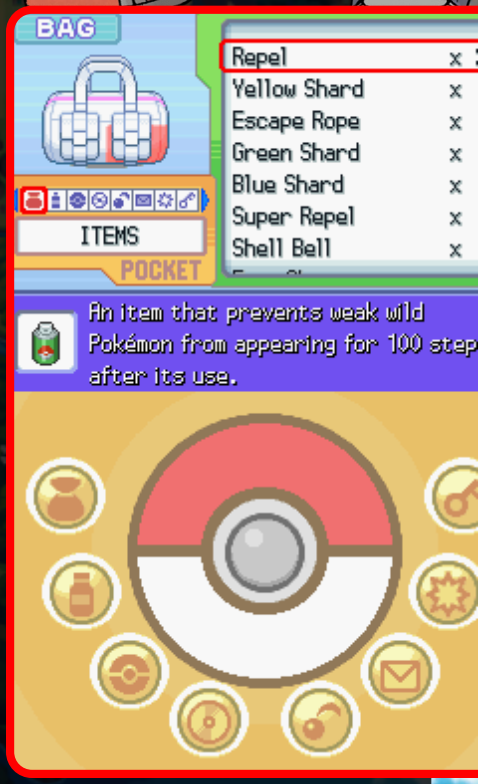
Nossa aventura se passa no continente de Sinnoh, que foi inspirado na ilha japonesa Hokkaido. Tudo começa quando o personagem central da história (ou seja, você) está no conforto de casa assistindo a uma reportagem na televisão, quando é anunciada repentinamente uma notícia sobre um Gyarados vermelho que está causando muita confusão num lago próximo. O resto, todos já sabem. Agora, vejamos o que a quarta geração trouxe de bom para a franquia.

Reformulação da mochila do personagem



Os jogos de RPG em sua essência são obras que primam pelos detalhes. Todo bom joguinho desse gênero é riquíssimo em detalhes e com Pokémon, não poderia ser diferente. Companheiras desde as primeiras versões (e parece que sempre estarão junto de nós), as mochilas dos personagens carregam os itens que irão nos ajudar ao longo de nossas jornadas. Contudo, nem sempre pudemos carregar tudo nelas: alguns itens tinham que ficar de fora, ou seja, isso meio que instiga os treinadores a levarem apenas o necessário para suas aventuras.



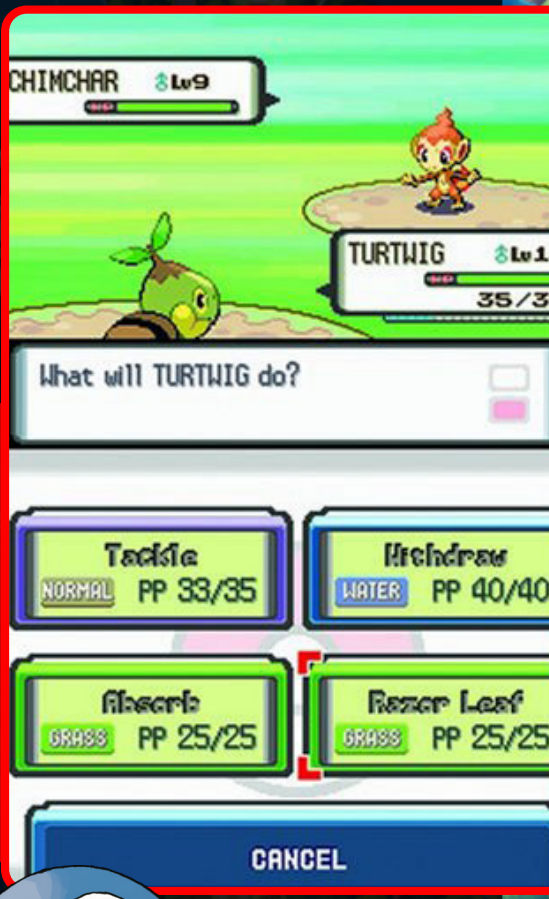


Os anos se passaram e a cada nova geração, novos itens chegaram e o espaço disponível ficou apertado. Sem falar na quantidade, apenas 99 de cada item. Isso mesmo, 99, você não leu errado. Com a chegada da quarta geração, não só tivemos esse limite aumentado para 999 - que segue até hoje - como também a capacidade de levar todos os itens existentes no jogo dentro da mochila. **Todos**, sem exceção. Dessa forma, não temos mais que "perder tempo" selecionando aqueles que queremos levar e depositar o resto no PC do Centro Pokémon.



HUD de batalha interativo

Outro detalhe super importante e que segue até os dias de hoje. Até a era GBA, os comandos de batalha ficavam em uma única caixa de texto, que era manipulada de acordo com a primeira opção selecionada. Com a chegada do Nintendo DS, todo o HUD ou *Heads-Up Display* (traduzido como Tela de Alerta) foi transferido para a segunda tela, que ganhou vida ao receber colorações com significados.



O próprio diretor dos jogos, Junichi Masuda, chegou a comentar essa questão após o lançamento dos mesmos. Por ser *touchscreen*, a tela de baixo do DS foi feita para ser usada em conjunto da Stylus, a charmosa "canetinha" do console. Porém, não estava sendo 100% funcional para as crianças, que poderiam manusear de forma incorreta/imprecisa esse recurso. Então, foi decidido que os botões seriam grandes e coloridos, a fim de que os baixinhos usassem os dedos para selecionar as opções.

Ainda, os golpes também receberam uma atenção especial ao terem o fundo de suas caixas de texto preenchidos com a cor de seu tipo. Isso facilita muito na questão cognitiva, pois auxilia os jogadores mais novos na hora de selecionar a melhor opção apenas pela cor, sem a necessidade de tirar os olhos da tela de cima.



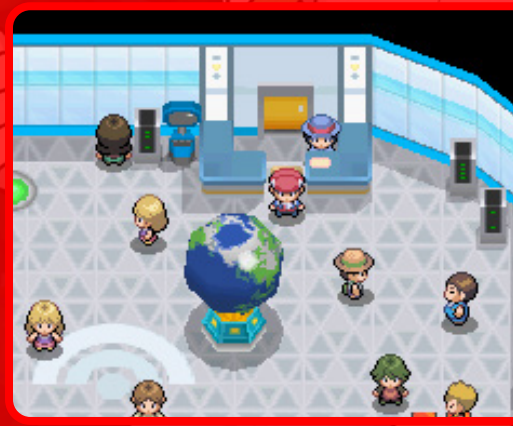
Dessa forma, golpes do tipo **STEEL** tem uma coloração **cinza-esverdeado**, enquanto que golpes do tipo **WATER** são mais próximos ao **azul cerúleo** (referência à cidade, talvez?), permitindo uma associação mais rápida por parte dos jogadores.

Conectividade



Essa palavra é sinônimo da quarta geração. Antigamente (nossa, parece velho falando), as batalhas e trocas eram feitas através do cabo Game Link, que foi parcialmente substituído na terceira geração pelo Wireless Adapter, contido em algumas edições especiais das versões Fire Red e Leaf Green. A partir de Diamond/Pearl, a conexão por cabos foi extinta, já que o Nintendo DS possui, nativamente, o modo *wireless*. Imagine um grupo de amigos de um condomínio podendo jogar juntos, sem aquele monte de fio pendurado. Não há coisa melhor!

Agora, não pense que foi só isso não: a grande jogada foi a capacidade de realizarmos trocas e batalhas online utilizando a Nintendo Wi-Fi Connection, elevando a franquia a um novo patamar. Não importa se você está em São Paulo e seu amigo no Rio de Janeiro, ou se você está no Brasil jogando contra uma pessoa que mora na Inglaterra: é possível batalhar com pessoas de todo o canto do mundo, desde que tenham o Friend Code um do outro. Olha, era legal...





Incontáveis torneios de fóruns especializados em Pokémon Competitivo foram disputados, amizades foram criadas, grupos foram estabelecidos e falo, por experiência própria, que a conectividade do Nintendo DS me rendeu diversas amizades (até hoje inclusive) e me prendeu de um jeito na franquia que nenhuma outra geração teria conseguido.

GTS - Global Trade System



As trocas de Pokémon entre treinadores existe desde a primeira geração e é uma das funções básicas dos jogos, pois permite que os jogadores possam completar suas Pokédex com os monstrinhos exclusivos das versões opostas. Com o advento do wireless, esse procedimento foi facilitado, e muito. Contudo, a Game Freak foi além e explorou ao máximo a Nintendo Wi-Fi Connection e criou o GTS - Global Trade System.

Na cidade Jubilife, há um grande prédio com o símbolo característico do sinal de rede do computador chamado Global Trade Station (faltou criatividade aqui hein), que direcionava o jogador para uma sala online a qual permite a escolha de determinado Pokémon, de um determinado sexo ou até mesmo de um determinado nível.



Assim que as condições são atendidas, a troca é feita automaticamente, sem a necessidade de uma interação do jogador. Ou seja, eu estou procurando um Purugly, fêmea, de Lv.40 ou superior em troca do meu Skuntank, macho, de Lv.40. Se algum outro jogador estiver procurando pelo gambá roxo de Sinnoh com esses parâmetros, a troca é feita e até um e-mail pode ser disparado na versão Platinum.



A partir dessa inovação, surgiu o Masuda Method, quando dois Pokémon de línguas diferentes são depositados no Day-Care, aumentando as chances de chocarmos um ovo contendo um Pokémon shiny. Dessa forma, ao recebermos um Garchomp de uma versão italiana, podemos utilizá-lo em conjunto do nosso Garchomp da versão americana (ou qualquer outra que não seja a italiana) para obter um Gible shiny com maior facilidade.

Divisão de categorias

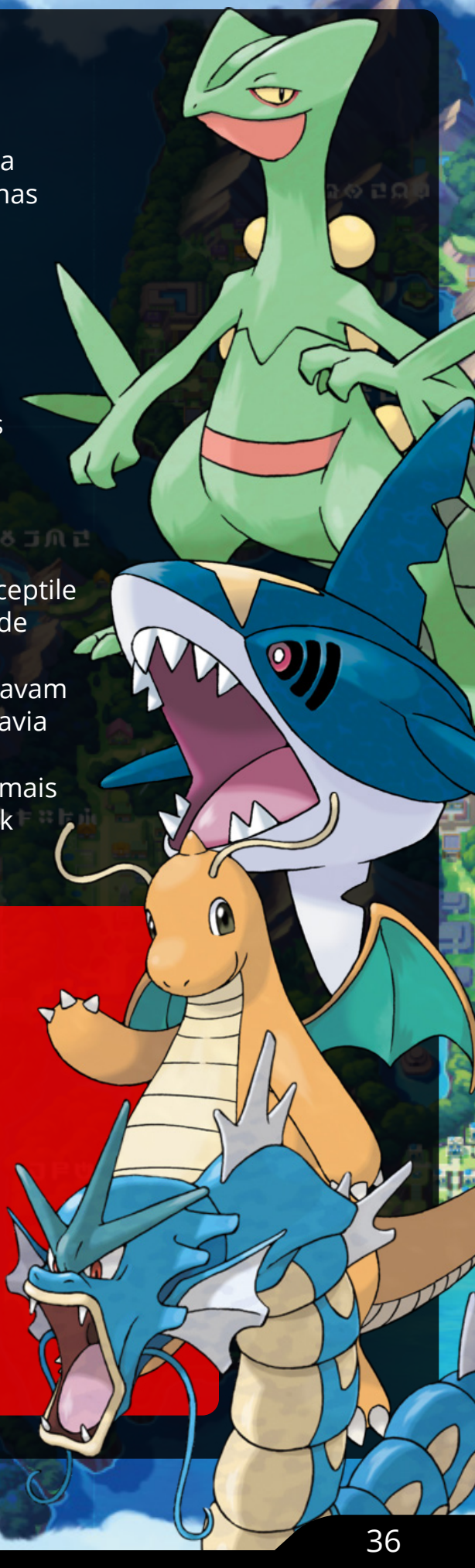
Talvez essa seja a mudança que mais impactou na história da franquia. A cada nova geração, novas mecânicas internas são desenvolvidas para deixar o jogo mais estratégico e balanceado, a fim de que nenhum arquétipo seja muito dominante. Tivemos algo parecido na terceira geração, mas que ainda precisava de um certo polimento.

Novamente, até a região de Hoenn, as mecânicas de categoria eram divididas por tipo, ou seja, parte dos tipos aplicava dano físico e a outra especial, que podemos exemplificar como "à distância". Não havia uma terceira divisão para golpes como Recover ou Toxic.

Em Ruby/Sapphire, para quem não se lembra, caso um Sceptile utilizasse o golpe Leaf Blade em um Sharpedo, a habilidade Rough Skin do tubarão era ativada. No entanto, era meio controverso já que os golpes do tipo **GRASS** sempre causavam dano Special e a habilidade era ativada apenas quando havia contato físico. Outro fator interessante sobre isso é que, certos monstrinhos, como o próprio Sceptile, aplicavam "mais dano" em virtude dessa mecânica, pois sua base de Attack é 85, enquanto que sua base de Special Attack é 105.

A partir de Diamond/Pearl essa mecânica foi refeita e mudou da água para o vinho: agora não é mais o tipo que determina a sua categoria e sim, o próprio golpe. Com isso, Fire Punch, que antes era um golpe Special por ser do tipo **FIRE**, é na verdade um golpe físico e utiliza como base para cálculo o Attack do monstrinho.

Isso fez com que Pokémon como Gyarados e Dragonite se transformassem em verdadeiras máquinas de nocaute, pois com a mudança, golpes como Waterfall e Outrage, que seriam classificados como golpes Special, na verdade são físicos, apoiados pelas imensas bases de Attack (125 e 134) de ambos.



Platinum e o mundo reverso

A última terceira versão dos jogos a ser lançada na franquia foi Platinum, chegando aos nossos consoles dois anos depois de Diamond/Pearl, trazendo alguns ajustes necessários para a série, como a velocidade aumentada do Surf e alguns prédios característicos remodelados para entrarem em sinergia com a temática do jogo.



Tivemos também a adição do Distortion World e a forma alternativa de Giratina, impactando diretamente na história. Para quem não jogou, não sabe o que está perdendo. Em um determinado momento, a física do jogo é totalmente alterada e o jogo de câmeras empregado foi magistral. Tem até uma cachoeira ao contrário, completamente destacada pelo jogo por ser um momento único.



No pós-jogo, fomos agraciados com a última Battle Frontier da franquia e que deixa saudades até hoje para os fãs. Cinco especialidades estão espalhadas pela localidade, garantindo boas horas de jogo e desafios à altura de um mestre Pokémon. Será que teremos a volta da Battle Frontier algum dia?



O que Brilliant Diamond e Shining Pearl reservam

Depois dessa “pequena” sessão nostalgia, deu vontade de jogar a quarta geração? Com certeza! O carinho que sentimos em relação às versões Diamond/Pearl/Platinum é enorme, maior que um Regigigas. Todas as funcionalidades aqui citadas perduram até a atualidade e marcaram uma geração. E você, querido leitor e amante de Pokémon, o que acha dessa geração? Se ainda não jogou, os remakes serão uma boa oportunidade de conhecer a incrível região de Sinnoh!



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!

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

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista