NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBLAST.COM.BR



Animal Crossing

DETALHAMOS O ÚLTIMO GRANDE UPDATE GRÁTIS DE NEW HORIZONS

Prévia

SAIBA TUDO SOBRE O REMAKE DE ADVANCE WARS 1+2: RE-BOOT CAMP

#144 NOV 2021

CC BY NC ND

Novos horizontes em Animal Crossing

Há algum tempo sem uma mudança relevante, **Animal Crossing: New Horizons** recebeu uma atualização robusta, que trouxe várias melhorias pedidas há tempos pelos fãs, além de algumas surpresas bem-vindas — comentamos todas para você. Saiba também como é o *DLC* **Happy Home Paradise**, que transforma o jogador em um verdadeiro designer/arquiteto em busca da casa de férias perfeita para cada villager. Além disso, saiba o que esperar de **Advance Wars 1+2: Re-Boot Camp**, uma das mais aclamadas franquias de estratégia, e por que **Shin Megami Tensei V** promete ser um dos melhores *RPGS* do ano. 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



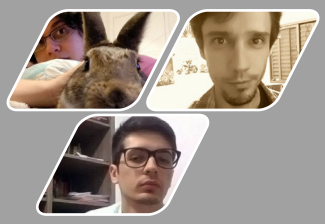
DIRETOR DE REVISÃO
Pedro Franco



DIRETOR DE ARTE/ CAPA
Leandro Alves



REDAÇÃO
Juliana P. Zapparoli
Renan Rossi
Vitor M. Costa



REVISÃO
Davi Sousa
Icaro Sousa
Janderson Silva
Thais Santos



DIAGRAMAÇÃO
Felipe Castello
Felipe Dantas
Leandro Alves
Walter Nardone



ILUSTRAÇÃO
Lucas Mathias



04 HAPPY HOME PARADISE
New Horizons eleva experiência a outro nível



11 NEW HORIZONS 2.0
Última atualização gratuita refresca a rotina dos fãs



20 PRÉVIA
Advance Wars™ 1+2: Re-Boot Camp (Switch)



28 SHIN MEGAMI TENSEI V
Shin Megami Tensei V é a aposta da Atlus para o Switch



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!



Ilustra Blast



"Hora do café!" por ***Lucas Mathias***





por ***Renan Rossi***

Revisão: Thais Santos
Diagramação: Felipe Castello

EXPANSÃO DE NEW HORIZONS ELEVA EXPERIÊNCIA A OUTRO NÍVEL

Anunciada em outubro na transmissão oficial da Nintendo, juntamente com o update gratuito da versão 2.0, a nova expansão paga de **Animal Crossing: New Horizons** praticamente transforma o simulador de vida social em um novo game com uma gama gigantesca de conteúdos inéditos. Em **Happy Home Paradise,** todos os limites da franquia serão rompidos. A experiência irá praticamente colocar o jogador na vida de um designer/arquiteto cujo objetivo será tornar realidade o sonho de muitos personagens da série na busca pela casa de férias perfeita.

O novo modo Paradise Planning



Disponível a partir de 5 de novembro, Happy Home Paradise expande o já robusto universo de possibilidades dentro de New Horizons, com potencial de elevar o processo criativo a outro nível. Se, ao longo dos anos, registramos mudanças profundas em termos do que fazer em um simulador de vida social a cada Animal Crossing lançado, o novo DLC para o título de Switch dá um salto meteórico na experiência de jogo.



Contratado pela agência que dá nome à nova mecânica trazida pela expansão, a **Paradise Planning**, o jogador terá em seu horizonte uma enorme área explorável separada da ilha principal do game. No novo arquipélago, composto por várias pequenas ilhas, cada habitante solicitará serviços de design de interiores para construir casas de férias que atendam a seus desejos.

As ilhas diferenciam-se por clima e flora, exigindo atenção especial no momento de decidir em qual delas será construída a moradia de um cliente. Um exemplo dado na transmissão da Nintendo foi a personagem Maple, que revela o seu desejo em possuir uma casa repleta de ursos. Algumas peças de mobiliário recomendadas já estarão disponíveis enquanto outras precisarão ser construídas dentro de um grande leque de possibilidades que vem junto com a nova expansão.







Com muito trabalho pela frente, os processos de customização foram agilizados, tornando bem mais prática a construção e decoração de cenários internos e externos. A ênfase no modo de gerenciamento das novas ilhas é notável e o jogador se sentirá mais confortável no momento de personalizar ambientes.



Um salto na personalização

À medida que novas casas de férias são construídas, **Lottie**, a representante da Paradise Planning, libera ao jogador mais técnicas de design que transformarão a experiência de jogo. Além da possibilidade de dimensionar a área interior por comprimento e largura, as recompensas pelo trabalho duro garantem ainda novas opções para iluminação do ambiente, bancadas de diferentes alturas e até mesmo a divisão dos espaços por paredes e pilares de sustentação.



Isso garante uma enorme gama de possibilidades para transformar cada ambiente num espaço distinto dentro de uma mesma residência. As recompensas também incluem opções para incorporar sons de fundo e polimento de peças de decoração para trazer aquele brilho de acabamento especial aos móveis e objetos.





É possível, por exemplo, criar um quarto todo estilizado em tons escuros e clima pesado, contrastando com uma sala com papéis de parede floridos, alta iluminação e um grande tapete para acomodar personagens que prezam pela paz e tranquilidade. Muitos clientes podem requisitar casas de férias em conjunto, porém com gostos diferentes, justamente para trabalhar o processo criativo dos jogadores em criar ambientes distintos num mesmo local.



Todo o trabalho para torná-lo num verdadeiro profissional do design e arquitetura será revertido em moedas especiais chamadas Poki, utilizadas para adquirir peças de mobiliário raras, disponíveis de acordo com a requisição e conclusão de novas demandas pela Paradise Planning. As técnicas e objetos adquiridos no arquipélago poderão, inclusive, ser levados à ilha principal de New Horizons para que o jogador também atualize sua residência.

Essa opção vale tanto para quem adquirir a expansão de forma separada quanto para aqueles que optarem pela versão complementar da assinatura do Nintendo Switch Online, que inclui, além dos títulos de N64 e Mega Drive, também o conteúdo do DLC Happy Home Paradise. De acordo com a Nintendo, em caso de cancelamento da assinatura, ocorrerá a perda de acesso do jogador ao novo arquipélago, porém serão mantidos os itens já adquiridos.



Escolas, hospitais e restaurantes

Além de oferecer clientes interessados em construir suas casas dos sonhos no arquipélago, a agente Lottie é proprietária de uma ilha com diversos imóveis vazios, contando com a sua ajuda para torná-los novamente utilizáveis.

As opções abrem um verdadeiro leque de atividades, com a possibilidade de projetar o design completo de um hospital, com suas macas, salas de enfermaria e consultórios. Também é possível decorar uma escola com tudo que uma instituição dessas pode oferecer, desde salas de aula, mesas, carteiras até áreas externas. O mesmo vale para restaurantes e seus ambientes repletos de mesas, bancadas e a tradicional cozinha do chef.



Conforme a inauguração e rotina dos novos estabelecimentos, os residentes da ilha no game passarão a visitá-los como parte de suas atividades diárias. Outra novidade é o aplicativo Happy Home Network, presente no Nook Phone, que permite o registro fotográfico de cada ambiente decorado. Assim, os projetos concluídos serão documentados no álbum da Paradise Planning.

A mecânica serve para revisitar clientes antigos e sugerir novas mudanças de design em suas residências, uma vez que o avanço em Happy Home Paradise abrirá mais opções de customização com o tempo. Até mesmo os residentes de sua ilha que já receberam algum tipo de presente podem se interessar em visitar o arquipélago para solicitar uma casa de férias, assim como aqueles que permanecerem na ilha também estarão abertos a receber sugestões para mudanças no design de suas casas.



Funções online e Amiibo



Além de manter um registro completo de suas atividades como designer, o conteúdo Happy Home Paradise permitirá o compartilhamento de projetos pelo multiplayer online em uma rede na qual todos os jogadores ao redor do mundo poderão visualizar os trabalhos uns dos outros.

Ao interagir com projetos de outras pessoas, haverá opções para curtir e compartilhar, bem como para salvar as imagens consideradas mais interessantes e que possam servir de inspiração para novos designs em sua própria ilha.

Os cartões Amiibo de Animal Crossing também retornam com a funcionalidade de convidar personagens específicos que o jogador queira que visitem o arquipélago, tornando-se potenciais clientes da agência Paradise Planning.



Para fãs e quem mais quiser



Após diversas atualizações de conteúdo desde seu lançamento, Animal Crossing: New Horizons consegue manter o fôlego e alcança agora novos patamares com a chegada de Happy Home Paradise. É praticamente como se a Nintendo colocasse um novo jogo dentro de um título já conhecido por sua vasta gama de possibilidades.

As adições trazidas fazem jus à expansão e proporcionam uma incrível experiência para os fãs da série, renovando conceitos e introduzindo mecânicas que certamente farão a comunidade passar centenas de horas no novo arquipélago. Um complemento de peso para quem já possui o game e um convite quase que irrecusável para aqueles que ainda não conhecem o universo de possibilidades de Animal Crossing no Switch.



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!



por ***Renan Rossi***
Revisão: Janderson Silva
Diagramação: Leandro Alves

Última atualização gratuita refresca a rotina dos fãs







O anúncio de que **Animal Crossing: New Horizons** receberia um evento digital em separado para anunciar novidades causou certo receio entre os fãs. Porém, após a apresentação de 15 de outubro, enfim pudemos ter uma ideia dos novos conteúdos e, sim, a realização de uma robusta transmissão à parte supriu todas as expectativas. A primeira leva de adições, intitulada versão 2.0, lançada no início de novembro e de forma gratuita, trouxe uma série de atualizações, mecânicas e expansões para a ilha que refrescam a rotina da comunidade.

O retorno de velhos amigos



Logo de cara, o que mais chama a atenção é o retorno de velhos conhecidos. Ao acessar o Museu, os jogadores podem dirigir-se ao **Roost Café** para tomar alguns bons drinks enquanto interagem com **Brewster**, o popular barman da franquia. Com seus óculos redondos e bigode pra lá de característico, o pombo elegante apareceu pela primeira vez em **Animal Crossing: Wild World** (2005), e seu aniversário foi justamente no dia da transmissão dos updates de New Horizons, em 15 de outubro. Quer presente melhor que este?

Outros residentes da ilha também podem aparecer no Roost Café, assim como será possível utilizar figuras e cartões Amiibo de Animal Crossing para convidar qualquer personagem para uma bebida juntos. As interações ainda abrangem o multiplayer online, permitindo a visita de vários jogadores ao mesmo tempo.







Para os que estavam com saudade das viagens de barco, **Kapp'n** também marca seu retorno triunfal em New Horizons. O marinheiro tartaruga (*Kappa*, no original japonês), presente na franquia desde o primeiro **Animal Crossing** (2001), irá levá-lo em aventuras oceânicas por ilhas que somente ele conhece. Nesses locais, o jogador se deparará com ambientes desconhecidos, diferentes tipos de flora e locais com clima fora de época.



Kapp'n



Entre as ilhas a serem visitadas está a **Harv's Island**, sede do estúdio de fotografia onde **Harv** e **Harriet** oferecem novas atividades. O objetivo da dupla é criar uma praça com todos os tipos de loja, o que fará com que vendedores ambulantes deem as caras periodicamente. A ajuda recompensa o jogador com itens de mobiliário, que só podem ser adquiridos com estes comerciantes.





Os reencontros também reservam boas doses de nostalgia com a vidente **Katrina** e o prefeito **Tortimer**, afastando muitas teorias de fãs que acreditavam que a velha tartaruga, introduzida na série desde o título original de Game Cube, pudesse não estar mais entre nós. Além destes, diversos outros personagens retornaram em New Horizons. Por fim, não podemos nos esquecer das apresentações de **K.K. Slider**, o Cão cantor mais famoso dos games, que lançará 12 novas músicas para suas exibições aos sábados.









Novas mecânicas e facilidades



Para os mais ativos, a versão 2.0 traz uma série de atividades físicas realizadas na praça do game para reunir tanto os residentes da ilha quanto outros jogadores. Os exercícios podem ser feitos com o simples apertar de botões ou, se preferir, por meio dos sensores de movimento dos Joy-Con, simulando uma verdadeira academia de ginástica ao ar livre.





Já para aqueles mais interessados em decisões que podem afetar toda a rotina da ilha, a mecânica de decretos, presente em títulos anteriores, retorna a New Horizons. De posse de caneta e papel timbrado à mão, o jogador pode decretar diversas situações cotidianas, como o decreto Early Bird, que faz com que todos os moradores iniciem suas atividades logo pela manhã.



A exploração ganha mais agilidade com duas novidades muito bem-vindas. A primeira delas é a escada de madeira, disponível como ferramenta na **Nook's Crany**. O objeto pode ser colocado de forma permanente em vários pontos da ilha, facilitando a locomoção por passagens elevadas. Já nos ambientes internos, os personagens conseguem se esgueirar pelos móveis e decorações, agilizando sua passagem por lugares apertados.

A segunda novidade é o sistema de armazenamento remoto, no qual o jogador pode fixar um armário em qualquer local da ilha para gerenciar seus itens sem a necessidade de retornar para casa. O mesmo acontece com os caixas eletrônicos.





Gyroids e mais personalização

Requisitados pelos fãs desde o lançamento de New Horizons, os **gyroids** enfim estão de volta no título de Switch. Introduzidos desde o game original, eles são como estátuas das mais variadas formas, cores, e que podem ser utilizados como mobília ou item de decoração. Sua particularidade está justamente no som emitido por cada um e a forma de obtenção. Isso os transformou em peças essenciais para qualquer fã, que busca em todo novo game completar a coleção de gyroids disponíveis.

Extremamente únicos e repletos de particularidades, seus fragmentos podem ser escavados na ilha de New Horizons e plantados para tornarem-se novos gyroids. Cada um deles emitirá sons específicos, garantindo ótimas opções de decoração.







Falando em decoração, a versão 2.0 aumenta os limites de personalização para várias opções de jogo, a começar pelo aumento de 2400 para até 5000 objetos de mobiliário para dar aquela repaginada na decoração da casa. O *update* também trouxe uma nova lista de conteúdos a serem trocados por Nook Miles.

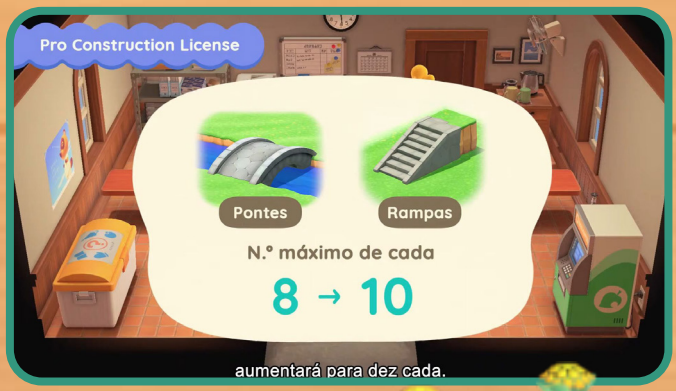


Fãs de *Do It Yourself* (D.I.Y) também podem demonstrar seus dotes culinários em receitas feitas com os ingredientes cultivados na horta. No quesito estilo e vestuário, os *custom designs* podem ser utilizados como decoração interna de paredes ou transformados diretamente em roupas, combinando assim com as 11 novas opções de corte de cabelo e novas reações para os personagens.





Por último, construtores de plantão tiveram o seu leque ampliado com novos limites para a implantação de rampas e pontes, de oito para dez, assim como novos tipos de vedações e cercas. O design de interiores permite ainda a inclusão de decorações de teto e distinção de uma parede para outra, contribuindo para a criação de diversos tipos de ambiente na mesma casa.



Conteúdo gratuito convincente

As novas opções alteram a dinâmica de design de New Horizons, abrindo mais possibilidades de interação com a ilha, seus habitantes e objetos. Jogadores que já haviam criado a casa dos sonhos, ou aguardavam a adição de conteúdos extras, estão outra vez com as portas da criatividade abertas para renovar a imaginação e repaginar suas ilhas.

Ao oferecer o reencontro com velhos amigos, o convite para personagens favoritos e outros jogadores visitarem o seu lar, a versão 2.0 traz um conteúdo pra lá de convincente e além das expectativas. Segundo a Nintendo, esta é a última atualização gratuita de Animal Crossing: New Horizons, o que nos deixa um pouco tristes, mas, ao mesmo tempo, cheios de inspiração para aproveitar o game por mais um bom tempo.



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

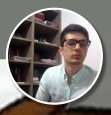
E-BOOK FIRE EMBLEM: THREE HOUSES R$ 5,99

COMPRAR NO Google play

COMPRAR NO Google play

Disponível na amazon.com

SWITCH



por *Vítor M. Costa*

Revisão: Davi Sousa
Diagramação: Walter Nardone

Prévia: Advance Wars™ 1+2: Re-Boot Camp é o retorno de uma das mais aclamadas franquias de estratégia e pavimenta o caminho para futuros títulos da série!

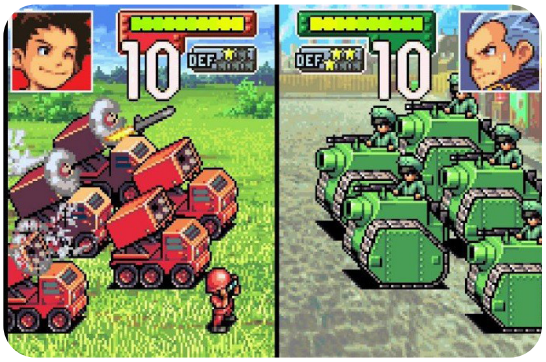
Desenvolvida pela WayForward e publicada pela Nintendo, Advance Wars™ 1+2: Re-Boot Camp é uma cole tânea que refaz para o Switch Advance Wars e Advance Wars 2: Black Hole Rising, os dois primeiros títulos de uma clássica e influente série de jogos táticos. Essa amada franquia não recebia nenhum lançamento desde Advance Wars: Days of Ruin (DS), de 2008. Assim, ReBoot Camp dá a oportunidade de novos jogadores ingressarem cronologicamente na série e também traz esperanças de novos jogos de Advance Wars pela frente.

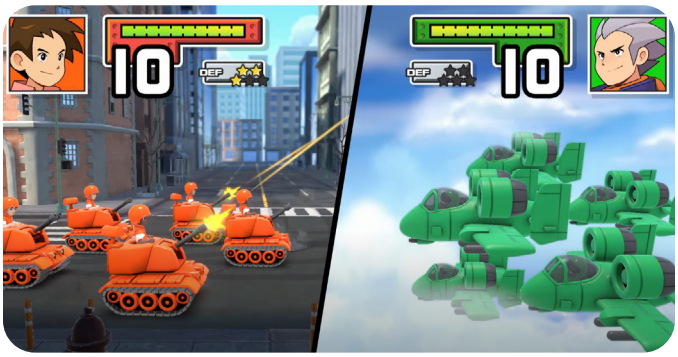
Nintendo Wars

Se você já teve um Game Boy Advance, é provável que tenha ouvido falar de Advance Wars, de 2001. Em sua época, ele foi um grande sucesso crítico — com média de 92/100 no Metacritic —, influenciando na chegada de outros jogos do gênero em portáteis. Embora não tenha chegado a 1 milhão de unidades vendidas, ele teve um ótimo impacto comercial para seu gênero, a ponto de receber várias sequências, algumas das quais até para um console de geração seguinte, o DS, algo que nunca havia ocorrido na franquia.



Sim, há outros jogos da franquia antes do primeiro Advance Wars. Toda a série é, na verdade, uma subsérie da franquia Wars ou, como também é chamada, Nintendo Wars. Esse último nome se deve ao fato de que as entradas tradicionalmente recebem o primeiro nome do console em que são publicados, como Famicom Wars, Game Boy Wars e Super Famicom Wars.





O primeiro título da série, Famicom Wars, publicado pela Nintendo em 1988, foi o primeiro de muitos da franquia desenvolvidos pela Intelligent Systems, mesma empresa responsável por Fire Emblem. A proposta — que se tornou central na franquia em geral — era simular guerras modernas em pequenos campos de batalha de forma bem controlada, convincente, desafiadora e divertida do ponto de vista de um comandante, o que acabou por gerar uma das obras pioneiras do que hoje chamamos de TBT, jogo tático por turnos.



As mecânicas táticas de Advance Wars



Turn-based tactics (TBT) ou tactical turn-based (TTB) é um subgênero de estratégia que não deve ser confundido nem com jogos de estratégia em tempo real, como os da série Age of Empires, nem com as usuais peças de estratégia por turno, os turn-based strategy (TBS), mesmo que estejam todos dentro do grande gênero estratégia e que os de TBS também usem ações por turno.



Acontece que títulos de TBS, como os das séries Civilization e Crusader Kings, envolvem muitas variáveis econômicas, políticas, etc. fora dos campos de batalha e se passam em grande escala, frequentemente em âmbito global. Por outro lado, os títulos de TTB passam-se em pequena ou média escala, englobando exclusivamente (ou quase exclusivamente) o campo de batalha, durante o gameplay.



Por outro lado, especificamente no Advance Wars de 2001, as batalhas envolvem de dois a quatro exércitos, cada qual comandado por um CO (Comanding Officer), e em cada turno o comandante (não representado no campo de batalha) controla o movimento de suas unidades e gerencia a sua economia para gerar diferentes tipos de soldados e veículos em construções que estão sob sua posse. O objetivo principal dos combates é destruir todas as unidades inimigas ou capturar o quartel-general adversário, e é opcional capturar propriedades neutras ou inimigas, como cidades, portos e aeroportos.

O que há de desafiador nos títulos da duologia de GBA que recebe remake nesta coletânea é o aproveitamento estratégico dos espaços aquático, terrestre e aéreo em diferentes cenários, tendo que se considerar unidades que possuem vantagens e desvantagens em cada caso.

Cada unidade se movimenta em uma quantidade diferente de casas/células, que varia conforme o terreno; além disso, algumas unidades têm vantagens sobre outras, atacando com um alcance limitado (curta, média ou longa distância), e os veículos bélicos precisam de munição para atacar, enquanto outros servem apenas como veículos de transporte, mas ainda gastam combustível para se movimentar.



O começo de uma longa e árdua guerra



Advance Wars foi o primeiro da série a ter um modo campanha com uma narrativa bem-definida. O jogo conta a história de uma nação chamada Orange Star, que está em guerra contra sua vizinha, Blue Moon, que tem Olaf como CO de sua força armada. Ainda no começo da narrativa, a líder dos COs da Orange Star, Nell, incumbe o jogador de ser um conselheiro tático para o exército do país.





A partir de então, você começa por ser apresentado ao CO protagonista, Andy, e poderá escolher ainda Max ou Sami para te acompanhar. Cada CO possui vantagens e desvantagens em confronto, a depender do cenário, da missão e da disposição das tropas aliadas e/ou inimigas em campo. No decorrer da trama, a escolha por um ou outro CO nos combates terá impacto nas linhas de diálogo, mas não decisivamente no fluxo da história.



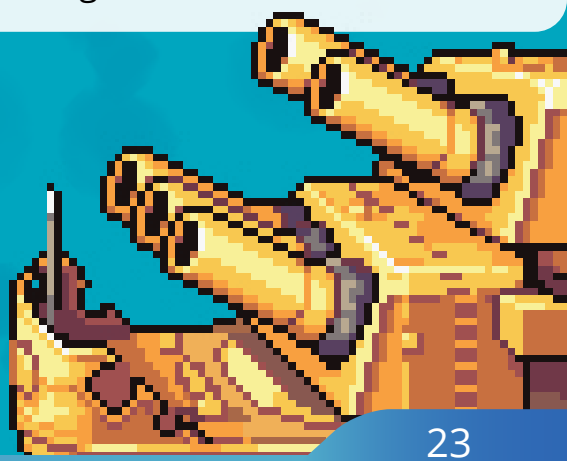






Já em Advance Wars 2: Black Hole Rising, há uma campanha em que podemos selecionar missões de uma forma não linear, mas que ainda resultará no mesmo final e nos mesmos pontos-chave da trama. O jogo é focado no confronto contra a Black Hole em cinco diferentes continentes, cada qual com várias missões para escolher. Após certos requisitos serem cumpridos, novas missões são disponibilizadas gradualmente.





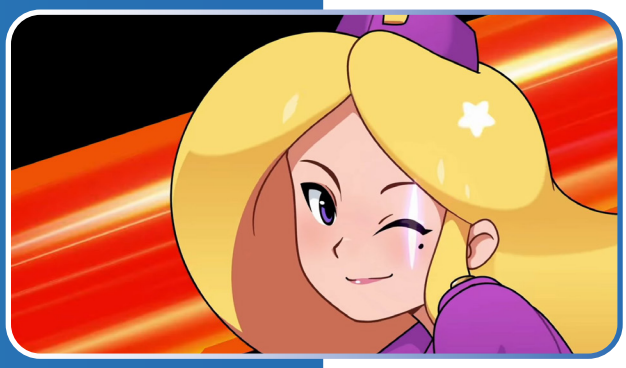
Novos visuais com modelos em 3D!

Embora curiosamente os títulos da duologia tenham sido exclusivos do Ocidente, eles chegaram mais tarde ao Japão por meio da coletânea Game Boy Wars Advance 1+2, de 2004. Esse remake dos dois games alude à compilação dos jogos de Game Boy Advance e busca trazê-los a um novo público, uma geração que não pôde experimentar os originais, mas também tentará agradar à sedenta base de fãs que espera há mais de uma década por algum lançamento da série.

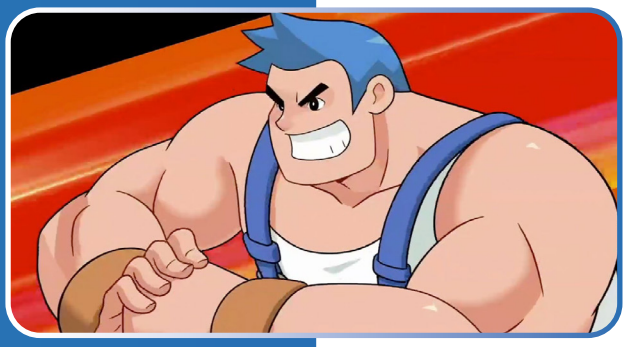


Os gráficos de Re-Boot Camp fazem uso de modelos 3D das unidades, substituindo a pixel art original. A escolha de arte é questionável, haja vista que modernamente jogos como o indie Wargroove (Multi) provaram que o design pixelado à moda clássica das séries da Intelligent Systems ainda funciona melhor do que nunca e belamente. Ademais, pelo que foi visto até agora, o polimento nas proporções e texturas dos modelos não parece dos melhores.



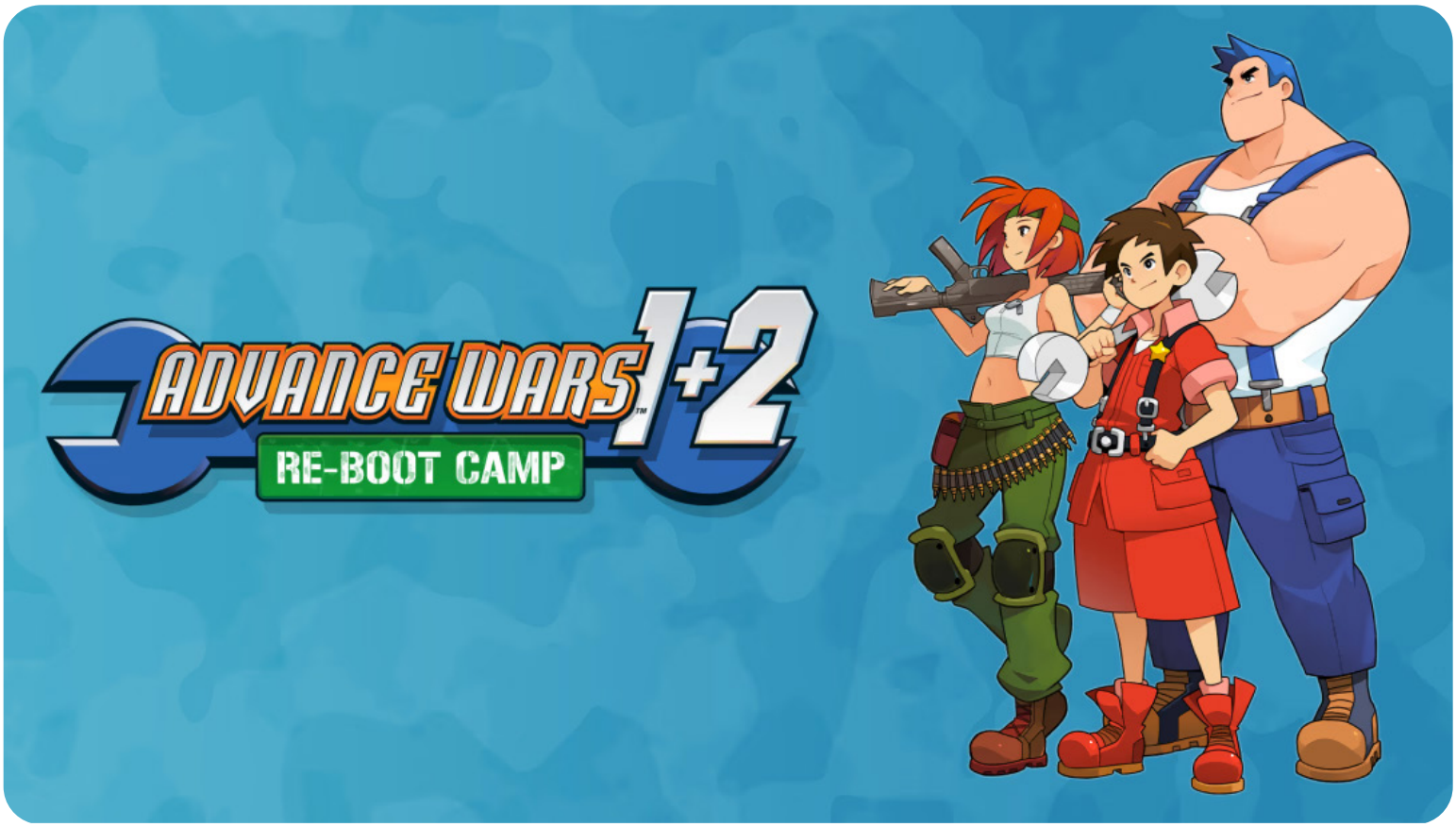


Os mapas parecem fortemente inspirados nos modelos antigos, em perspectiva fixa, mas agora com maior detalhamento e alguns efeitos. As animações também foram refeitas, outras foram acrescentadas, e ao menos parte das músicas foram rearranjadas. As animações têm pontos altos e são cativantes, mas não parecem muito fluidas. Por fim, alguns cenários de batalha são pouco detalhados e apresentam algumas quedas de fps durante essas cenas de combate.



Até o momento, a coletânea parece preservar o gameplay e trazer o conteúdo original de dois jogos incríveis tanto por sua qualidade facilmente aproveitável até hoje quanto pelo seu valor histórico para o subgênero TBT. Contudo, os fãs continuam à espera de um sucessor da série principal, e seria interessante que esse lançamento servisse como ponte para sua vinda.

Tecnicamente há tempo ainda para mexerem no jogo, e não sabemos ao certo o que ainda será aprimorado em gráficos e performance, mas Advance Wars 1+2 Re-Boot Camp certamente é uma coletânea que não deve passar despercebida aos olhos dos fãs da série ou de games de estratégia em geral.



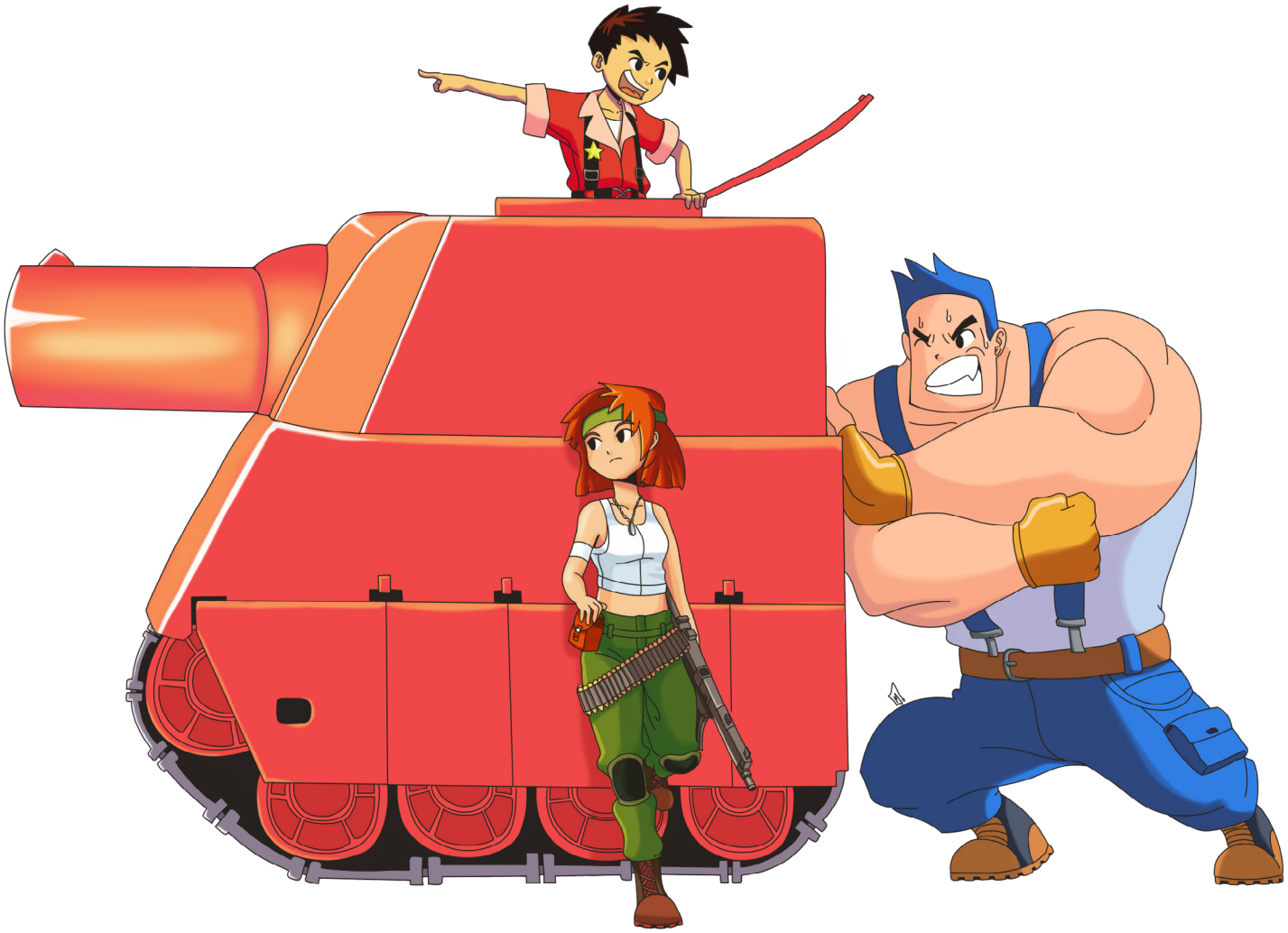
Advance Wars™ 1+2: Re-Boot Camp (Switch)
Desenvolvedor WayForward
Gênero Tático
Lançamento 2022

Expectativa 4

Ilustra Blast



"Empurra!" por *Lucas Mathias*



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 *Juliana Paiva Zapparoli*

Revisão: Icaro Souza
Diagramação: Felipe de Oliveira Dantas

Cinco vezes mais demônios

Shin Megami Tensei V é a aposta da Atlus para o Switch, depois de quatro anos de espera desde seu anúncio em novembro de 2017. Em julho de 2020, o jogo foi novamente mencionado durante uma transmissão do Nintendo Direct Mini e, finalmente, em 2021 sua data de lançamento foi anunciada na apresentação da Big N na E3. SMT V tem de tudo para ser um dos melhores RPGs do ano — e a gente pode provar isso. Se você nunca teve contato com a franquia, a hora é agora!

Afinal, o que é Shin Megami Tensei?

A série teve origem em 1992, ainda na época do SNES, mas também fez sua aparição no PC Engine e no Sega CD. Shin Megami Tensei faz parte de uma franquia ainda maior, na qual estão inseridas outras séries de sucesso da Atlus, como Persona e Devil Survivor. Shin Megami Tensei V é o segundo jogo anunciado — e o primeiro exclusivo — para Switch e, mesmo que tenha sido precedido por Shin Megami Tensei III: Nocturne HD Remaster, pode ser jogado de maneira independente, sem depender de conhecimento prévio dos acontecimentos dos títulos anteriores.







Com a palavra, Masayuki Doi

Na edição 1713 da revista japonesa Weekly Famitsu, de setembro de 2021. Masayuki Doi, diretor de arte e designer de personagens de SMT V, comentou um pouco mais sobre o protagonista do jogo, seu parceiro, Aogami, e a fusão entre os dois, denominada Nabohino.

“Eu criei o personagem em meados de 2016, tendo em mente as Olimpíadas de Tóquio. O jogo, a princípio, estava planejado para ser lançado ainda em 2020, então tínhamos a ideia de que o resto do mundo começaria a ter grande interesse pelo Japão. O design do protagonista carrega esse conceito de cultura japonesa e, desse modo, ele poderia se tornar popular ao redor do globo.”

A escolha do uniforme escolar azul-marinho com detalhes de pele de tubarão e florais também é outra visão que o mundo tem a respeito do Japão, mas é melhor explicada após jogar SMT V, de acordo com Doi. Sem spoilers por aqui!

Sobre Aogami, o designer explica: “Sua identidade é encoberta por mistérios, assim como sua relação com o protagonista e a fusão dos dois como Nabohino. ‘Aogami’ era uma piada interna durante o período de desenvolvimento do jogo, mas o nome foi oficialmente aprovado no final. É claro que seu nome e a cor de seu cabelo têm seus próprios significados, mas isso ainda é um segredo.”





A fusão do protagonista com Aogami, Nabohino, também esconde significados importantes. Além de ser o personagem principal de SMT V, é também um deus da singularidade, então criar um design distintivo para essa entidade se provou um grande desafio. No final, foi escolhido um conceito original.

“As curvas brancas no corpo representam o ambiente, também usadas como símbolo na religião pré-cristianista ao redor do mundo. É uma escolha apropriada para o deus da união e expressa a força vital primordial.” Os significados por trás da fusão não acabam por aqui: “Os cabelos longos são uma manifestação da força vital de Nabohino. O cabelo sempre foi considerado sagrado desde tempos antigos, uma fonte de vitalidade com habilidades transcendentais, mas existe outro motivo, relacionado ao fluxo da água, que não posso explicar agora.”

Doi ainda lançou um desafio. “Espero que os jogadores tentem adivinhar a origem de Nabohino. As linhas azuis em seu corpo também estão relacionadas ao fluxo da água, então podemos dizer que a entidade tem certa conexão com esse elemento...”



O design de Nabohino foi pensado no contraste entre o protagonista, que possui feições femininas e grande senso de estética, e Aogami, de porte masculino mais maduro, além de passar a impressão de um exímio lutador. Como resultado dessa fusão, Doi conseguiu criar um personagem de personalidade única, característica típica da série Megaten.

O que muda em Shin Megami Tensei V?

SMT V continua com os elementos principais da série — pode-se dizer, inclusive, que a jogabilidade do quinto título é uma mescla entre as mecânicas introduzidas em SMT III e IV. No mais, SMT V é um RPG estilo dungeon crawler com batalhas em turnos que requer bastante grinding e paciência, sobretudo para decorar os sistemas de efeitos negativos e positivos, bem como as afinidades elementais dos demônios.



No entanto, o mais novo jogo da franquia traz suas próprias características, como o retorno do sistema de Moon Phase e a possibilidade de inimigos aparecerem diretamente no submundo, não mais como silhuetas; esses adversários também podem derrubar suas próprias Essências, permitindo que o protagonista implemente suas habilidades e afinidades em si mesmo ou em seus aliados.



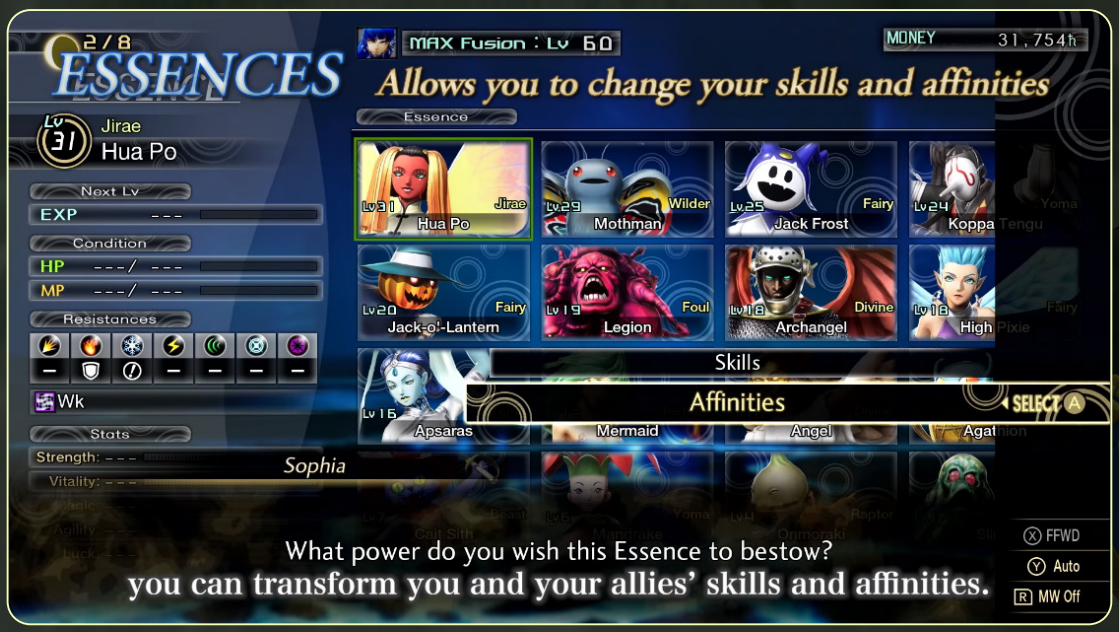
As habilidades Magatsuhi são técnicas que dependem do medidor Magatsuhi para serem executadas e só estão disponíveis em certas raças de demônios. Miracles também são habilidades especiais que garantem vários benefícios, e cada uma delas é desbloqueada separadamente em troca de Glory, que pode ser obtida de várias maneiras em Da'at, como encontrando os Miman espalhados pelos locais.



Buffs e debuffs, como Tarukaja, agora duram apenas três turnos e foram separados entre alvo único (single target) e múltiplos alvos (AoE), mas seus efeitos ainda são cumulativos. As habilidades dos tipos Hama e Mudo causam dano normal, com uma chance de causar morte instantânea (instant kill) em inimigos que são fracos aos seus respectivos elementos.



O sistema Skill Potential, uma espécie de sucessor espiritual de Skill Affinities (SMT IV Apocalypse) também se aplica ao protagonista, e não apenas aos demônios. Por fim, um novo efeito negativo foi adicionado, chamado Illusion.



Durante a exploração em Da'at, é possível encontrar Demon Statues que aumentam os níveis dos demônios aliados. Abscesses são um novo tipo de obstáculos no submundo dos quais poderosos inimigos surgem. Ao serem destruídos, um novo caminho para exploração é aberto e o protagonista recebe habilidades Magatsuhi e novos Miracles como recompensa.





A escolha está em suas mãos

Shin Megami Tensei V continua com uma história fundada em filosofia e política — marca registrada e legado da série — e, como esperado, o jogador deve fazer escolhas durante a aventura em Da'at. Com os finais do jogo estritamente relacionados às respostas dadas, é lançada a pergunta: qual será o destino do seu mundo?

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

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