NINTENDO BLAST

BLAST.COM.BR



SPLATOON 3 E OS SPLATFEST:
ENTENDENDO OS EVENTOS DE SPLATOON

30 ANOS DE SUPER MARIO KART:
OS PRIMÓRDIOS DA FRANQUIA MAIS VELOZ DO ENCANADOR

#152 AGO 2022

CC BY NC ND

As Splatfests estão chegando

Splatoon 3 será o melhor título da série até agora? Saiba o que esperamos do novo título em nossa prévia. E se você chegou agora e ainda não sabe o que são as **splatfests**, não se preocupe: preparamos uma matéria explicando tudo sobre elas. Enquanto a nova aventura dos *Inklings* não chega, confira o que achamos de dois grandes lançamentos recentes: **Xenoblade Chronicles** 3 e a **expansão Sunbreak**, de **Monster Hunter Rise** — Spoiler: estão demais. E um dos jogos mais marcantes do Super Nintendo trintou: Viaje no tempo conosco para saber tudo sobre **Super Mario Kart**. Boa leitura! - **Alberto canen**



DIRETOR EDITORIAL
Alberto Canen

03 ANÁLISE
Splatoon 3 (Switch)



13 SPLATFEST
Entendendo os eventos de Splatoon



23 ANÁLISE
Xenoblade Chronicles 3 (Switch)



31 ANÁLISE
Monster Hunter Rise: Sunbreak (switch)



50 30 ANOS DE MARIO KART
Os primórdios da franquia mais veloz do encanador



NINTENDO BLAST *Editorial*

DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO
Leandro Alves
Sérgio Estrella



DIRETOR DE PAUTAS
Farley Santos
Nicholas Wagner



DIRETOR DE REVISÃO
Pedro Franco



DIRETOR DE ARTE/ CAPA
Leandro Alves



REDAÇÃO
Alan Murilo
Eduardo Comerlato
Ivanir Ignacchitti
Renan Rossi
Ruan B. Rodrigues



REVISÃO
Davi Sousa
Juliana P. Zapparoli
Thais Santos



DIAGRAMAÇÃO
Felipe Castello
Leandro Alves
Walter Nardone



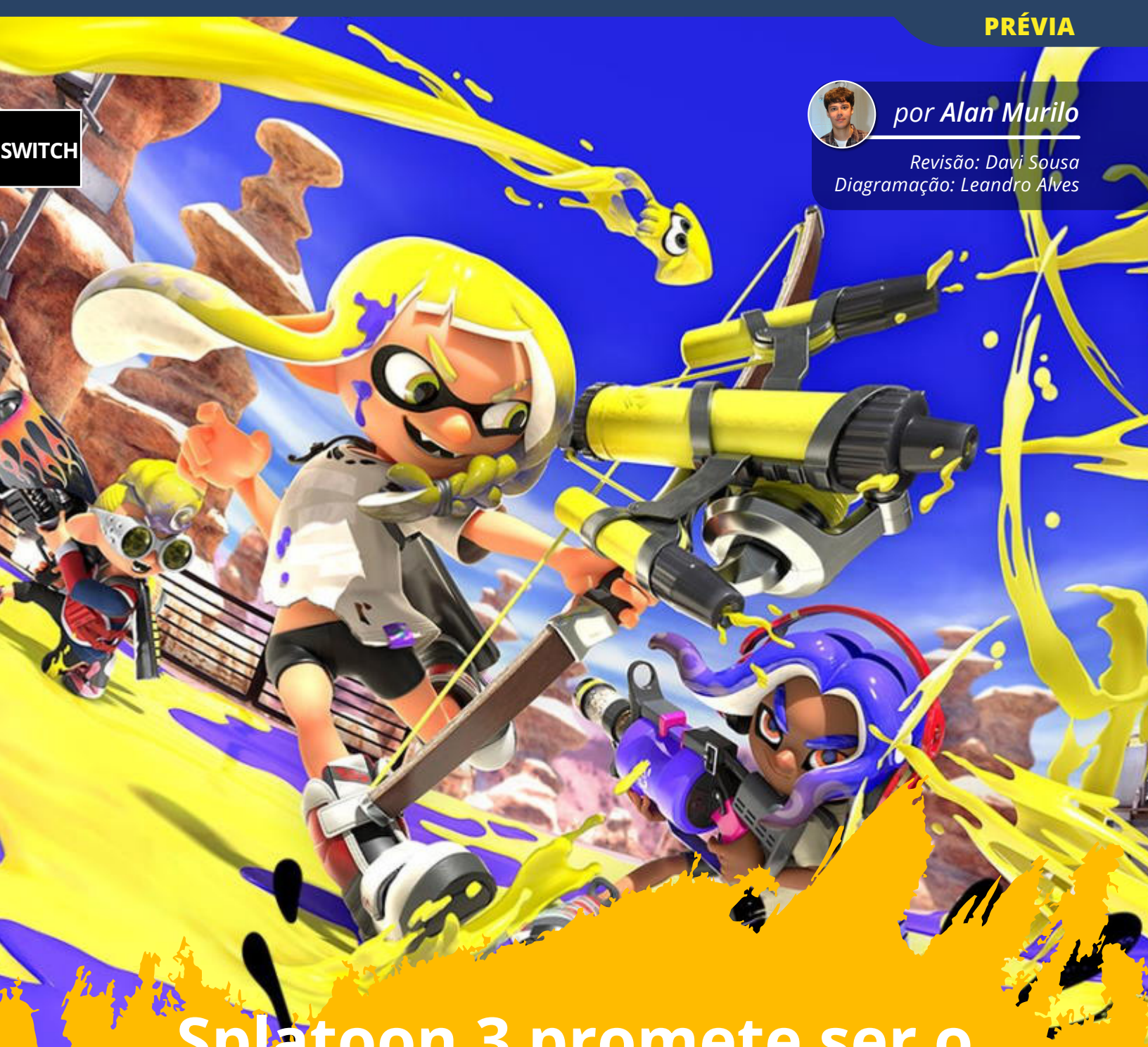
FAÇA SUA ASSINATURA
GRÁTIS
DA REVISTA
NINTENDO BLAST!

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

ASSINAR!



SWITCH



por **Alan Murilo**

Revisão: Davi Sousa
Diagramação: Leandro Alves

Splatoon 3 promete ser o melhor jogo da carismática franquia da Nintendo

Revelado como a grande surpresa do Nintendo Direct transmitido em fevereiro de 2021, **Splatoon 3** é a próxima versão de uma das franquias mais interessantes do passado recente da Nintendo. Com seu lançamento agendado para setembro, a terceira aventura dos Inklings promete trazer muita ação para os fãs do carismático *shooter*, que conquistou uma legião de seguidores desde a sua estreia no injustiçado Wii U. Confira o que você pode esperar do game em nossa prévia!

Três é demais?

Vamos começar abordando o "elefante na sala": apesar de seu status como um dos jogos mais aguardados do Switch, Splatoon 3 não se provou imune a polêmicas. Logo após a revelação do novo game, algo que chamou atenção e gerou debates entre os fãs online foi o suposto curto tempo de desenvolvimento entre o segundo e o terceiro lançamentos da franquia.

A questão levantada frequentemente era a mesma: estaria muito cedo para um Splatoon 3? Afinal, por mais que Splatoon 2 tenha sido lançado lá em 2017, o título continuou a receber atualizações constantes por mais alguns anos, incluindo uma campanha extra single-player, chamada Octo Expansion, e conteúdos menores, como armas e patches de balanceamento.

Esse questionamento foi reforçado pelo fato de que é comum que a Nintendo guarde as sequências de seus principais títulos para um novo console, aproveitando os avanços de hardware de cada geração para entregar experiências fundamentalmente distintas das anteriores. É assim, por exemplo, com Mario Kart e Smash Bros., que, excluindo DLCs, possuem apenas um lançamento por console.





Discussões a parte, é preciso lembrar que a Nintendo já manifestou diversas vezes seu desejo de manter o Switch vivo por mais tempo no mercado, uma ambição justificada quando se leva em conta a aceitação do console atual e os desafios inerentes ao desenvolvimento de uma nova plataforma. Além disso, shooters em geral possuem um calendário de desenvolvimento mais dinâmico que aventuras exclusivamente single-player; Call of Duty, por exemplo, possui lançamentos anuais.

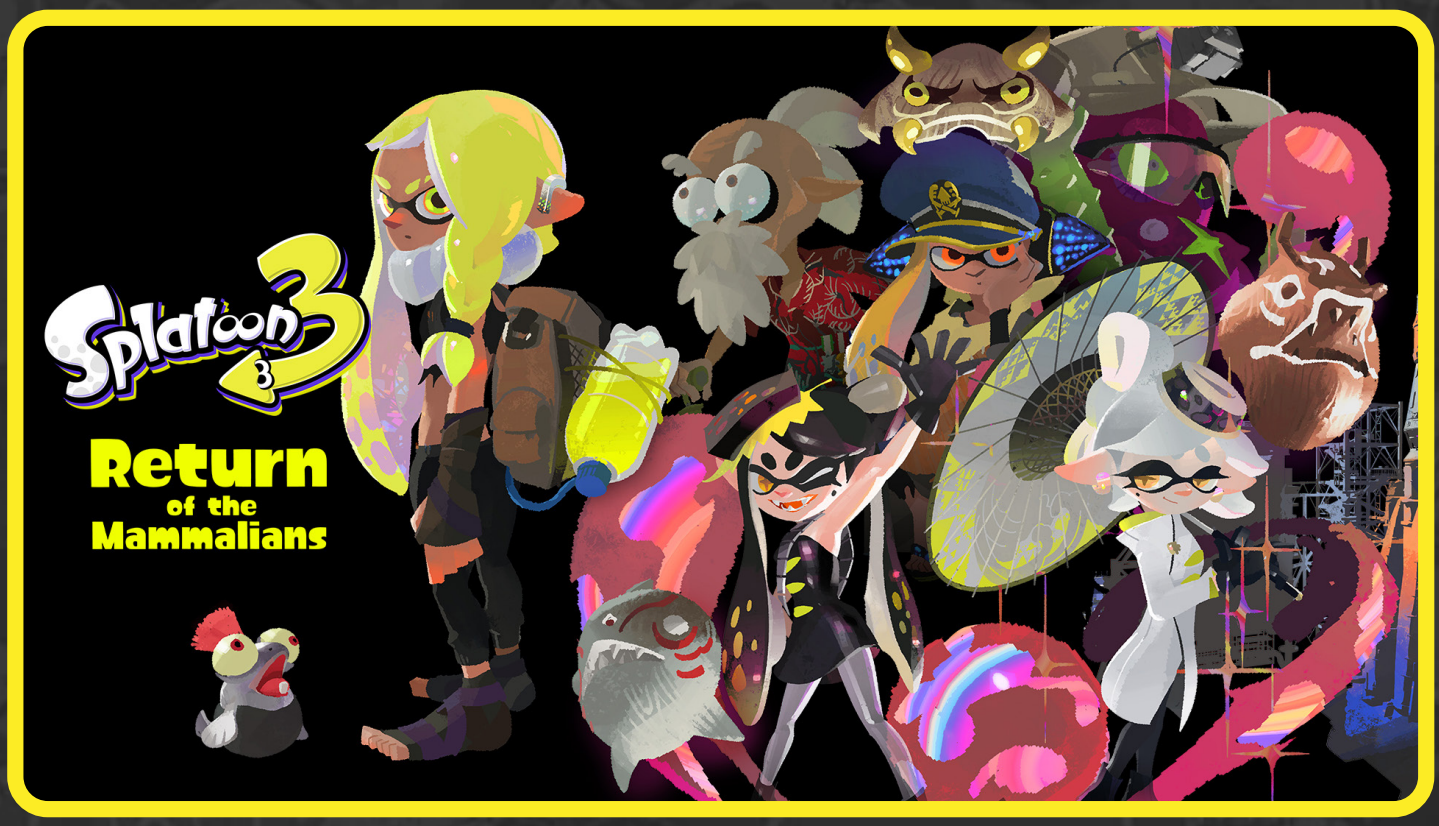
Portanto, encerrando de vez a polêmica: não, não é cedo para a chegada de Splatoon 3. E a seguir você verá ainda mais motivos para adicionar ou manter esta terceira aventura dos Inklings em sua lista de desejos.

De volta ao jogo



Splatoon 3 promete oferecer ainda mais da ação característica da franquia, só que com algumas novidades bem interessantes. Com tudo o que foi divulgado até agora, a promessa é de muita diversão tanto no modo campanha quanto no já tradicional multiplayer da série.

Vamos iniciar pelo single-player do jogo. A campanha recebeu o nome de “Retorno dos Mamíferos”, indicando a aparição em massa de uma nova espécie ao lado dos Octarianos. Com exceção de Judd e Li’l Judd, mamíferos são visões raras no mundo dos Inklings, então exatamente o que o retorno dessas criaturas irá causar ainda precisa ser descoberto.



No entanto, já sabemos uma novidade graças aos trailers pré-lançamento: os Octarianos estão ganhando pelos em uma estranha mutação que também afeta os Inklings, acabando com sua capacidade de se movimentar na tinta. Ao que tudo indica, uma substância desconhecida está causando esse intrigante fenômeno e, para piorar, há indícios de que o **DJ Octavio** esteja novamente envolvido com a situação.



Assim, caberá ao novo Agente 3 (você!) descobrir a realidade por trás desses acontecimentos. As pistas iniciais apontam para a misteriosa localidade de Alterna, importante para a civilização humana no passado. Acompanhado de sua fiel sardinha (chega de se aventurar sozinho!) e amparado por outros rostos conhecidos, você deverá solucionar esses mistérios e trazer novamente a paz para o mundo dos Inklings!

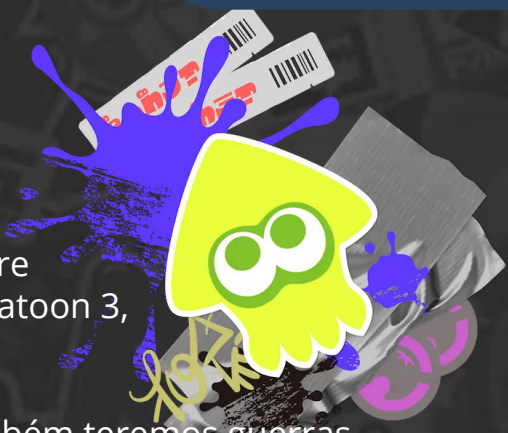


Embora a franquia Splatoon seja reconhecida principalmente por seu multiplayer viciante, é possível ver um esforço cada vez maior por parte da Nintendo para que a campanha individual dos títulos também esteja à altura das expectativas. Splatoon 2 trouxe uma aventura divertida e o DLC Octo Expansion complementou o que já era bom, adicionando uma boa dose de desafio para os jogadores que gostam de testar suas habilidades.

Com a experiência adquirida no desenvolvimento dos dois últimos títulos, a campanha de Splatoon 3 promete ser a melhor da série até agora, expandindo o universo *in-game* e provendo horas de diversão entre as sessões multijogador. A adição de uma nova espécie e a presença de um companheiro virtual por si só configuram motivos imperdíveis para checar aonde iremos desta vez, e a expectativa não poderia ser melhor!

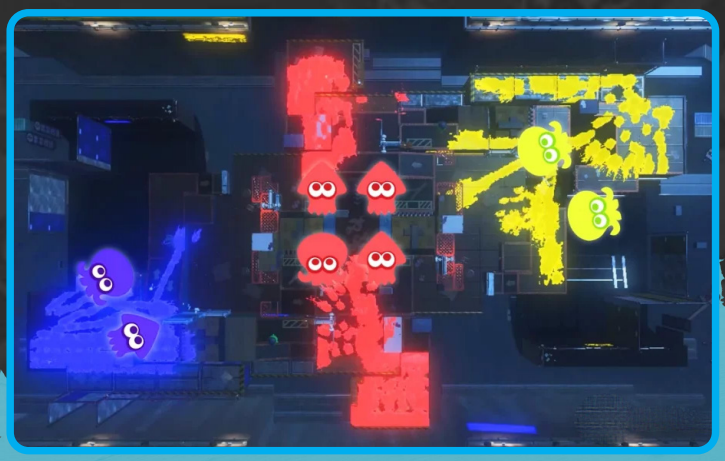


Quatro contra quatro... contra quatro?



No quesito multiplayer, as tradicionais e divertidas disputas entre equipes com quatro membros retornam com força total em Splatoon 3, mas adições substanciais prometem agitar o campo de batalha.

Primeiramente, fazendo jus ao “3” no nome do título, agora também teremos guerras por território entre três times! Essa modalidade especial fará sua estreia com as Splatfests, que já tiveram seu retorno confirmado com o tema “pedra, papel e tesoura”.





Nesse caso, os confrontos serão divididos em duas rodadas. A primeira seguirá o padrão 4 versus 4 e a segunda será no formato 4 versus 2 versus 2, com a equipe líder assumindo a posição central e tentando se sair vitoriosa contra os outros dois times ao mesmo tempo. A promessa é de muito caos e diversão!

Além disso, pelo que pudemos ver nos trailers divulgados, os novos especiais aparentam possuir um foco muito mais ofensivo se comparados aos dos jogos anteriores. Se essa suspeita se confirmará na prática, só saberemos com o game em mãos, mas a ênfase em uma jogabilidade mais agressiva deve dar margem para ainda mais reviravoltas durante uma partida.





Um arsenal de recursos



A movimentação dos personagens também recebeu atenção: uma vez submerso em tinta, será possível saltar rolando (*squid roll*) e subir superfícies rapidamente com um salto (*squid surge*). Interessantemente, ambas as manobras possuem uma janela de invencibilidade aos golpes inimigos.

Ainda não é possível determinar com precisão o quanto esses dois novos movimentos impactarão as partidas, mas o pouco que pudemos ver em ação mostra que Splatoon 3 será um daqueles jogos "fáceis de jogar, difíceis de dominar". Certamente será muito mais difícil acertar jogadores habilidosos que dominem o *squid roll*, e a velocidade do *squid surge* realmente impressiona nos trailers publicados.





Os jogadores também terão um enorme arsenal à disposição: todas as armas básicas dos títulos anteriores irão retornar em Splatoon 3, se juntando às diversas novas adições, como a balista Tri-Stringer e a bazuca Trizooka. Há até espaço para um robô em formato de siri e um aspirador capaz de absorver tiros para dispará-los com mais força!



Tudo isso poderá ser utilizado em doze arenas, com novos estágios como Scorch Gorge e Eeltail Alley se juntando aos favoritos do passado como o Museum d'Alfonsino, que retorna à série depois de um longo hiato. Além disso, foi confirmado pela Nintendo que mais locais de batalha serão adicionados ao jogo gratuitamente após seu lançamento, o que indica que Splatoon 3 logo deverá contar com o maior número de arenas da franquia.

Refinando o que já era bom

Splatoon 3 promove o retorno do divertido modo cooperativo para quatro jogadores Salmon Run, desta vez intitulado **Salmon Run: Next Wave** e disponível 24 horas por dia, 7 dias por semana. A premissa aqui é expandir o que foi visto no segundo jogo da saga, com novos e desafiadores chefes ampliando o elenco que retorna em sua totalidade do título anterior. Algumas das criaturas estreantes, como o **Fish Stick** e o **Flipper-Foppe**r, inclusive precisarão de um uso sábio das novas mecânicas para serem derrotadas.

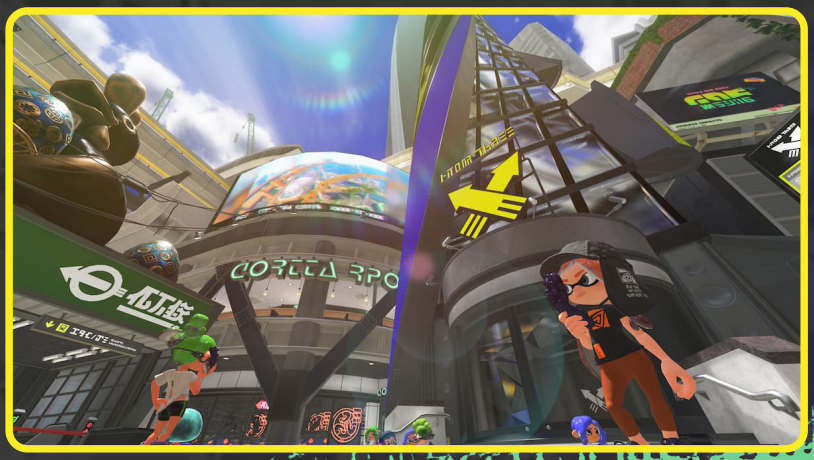




Os jogadores podem esperar um vasto número de itens visuais colecionáveis, como calças, chapéus e sapatos. Com a introdução de um armário onde será possível escolher emotes de vitória e a introdução de banners de usuário chamados de Splashtags, a tendência é que os entusiastas passem horas buscando itens para suas coleções virtuais.



Melhorias de qualidade de vida também se fazem presentes em abundância: agora será possível ver seus amigos no **lobby** e se juntar a eles mais facilmente. Também foi confirmada a possibilidade de gravar e ver replays das partidas, algo fundamental para quem quer evoluir no jogo, e será possível fazer *backup* do seu save na nuvem. Nada de perder o progresso se o seu console tiver algum problema! Há até espaço para a inclusão de um modo foto, com compartilhamento *in-game* e via redes sociais. Em um aceno aos veteranos, jogadores que já tenham se aventurado em Splatoon 2 vão receber uma série de conteúdos, como três armas à escolha e a possibilidade de entrar nas batalhas ranqueadas imediatamente.







A grande cereja do bolo, porém, aparenta ser o suporte pós-lançamento. A Nintendo confirmou um plano de pelo menos dois anos de intenso suporte a Splatoon 3, começando logo após o seu lançamento em setembro. Isso significa que o título receberá atualizações periódicas com armas, estágios, equipamentos e até um "DLC de larga escala", provavelmente uma expansão single-player como a de Splatoon 2.

Embora não seja possível prever o futuro, tudo aponta para que Splatoon 3, assim como Super Smash Bros. Ultimate, se torne uma celebração de sua franquia como um todo, encerrando com chave de ouro a estadia da série no Switch e fixando o lugar da mesma no primeiro escalão do portfólio da Big N.



Possivelmente, o melhor título da série até agora

Traçando uma sábia mescla entre nostalgia e novidade, Splatoon 3 se posiciona para entregar o melhor título da série até então, tanto para os antigos quanto para os novos fãs.

Passados mais de cinco anos após a estreia de seu antecessor, o prospecto de explorar novos estágios é realmente tentador, e tudo o que foi mostrado até então demonstra que esta terceira versão do shooter da Nintendo será mais um exclusivo de peso e um dos melhores jogos do ano. Falando nisso, será que setembro demora muito ainda?



Splatoon 3 (Switch)
Desenvolvedor Nintendo
Gênero Shooter em terceira pessoa
Lançamento 09 de setembro de 2022

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



por **Renan Rossi**

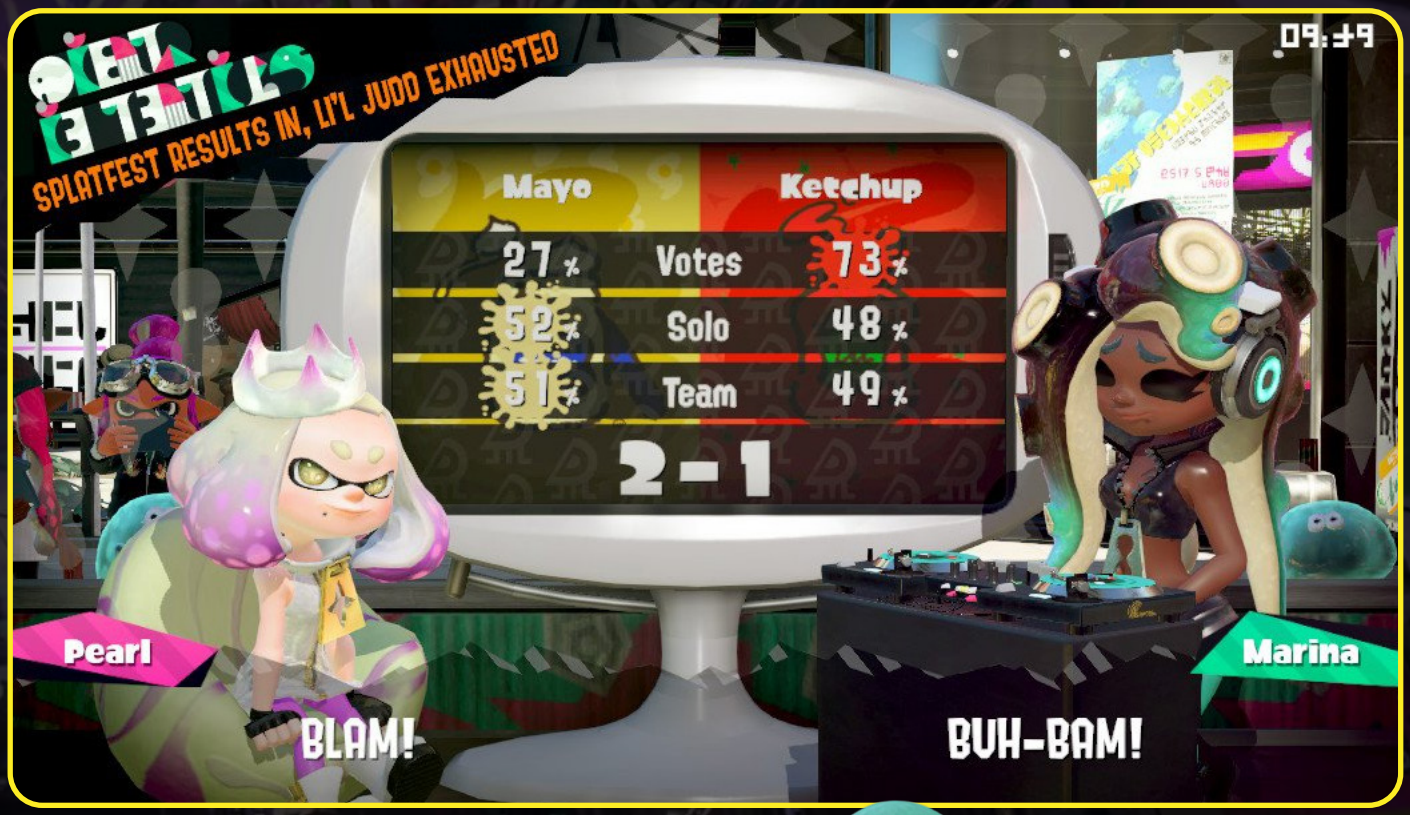
Revisão: Thais Santos
Diagramação: Leandro Alves

Entendendo o multiplayer caótico das Splatfests

Boa parte dos atiradores de tinta mais descolados dos games sente falta dos fins de semana regados a altas disputas temáticas oferecidas pelas **Splatfests**. Tanto Splatoon quanto Splatoon 2 movimentaram um verdadeiro contingente de defensores das mais variadas e nobres causas que provocam uma *turf war* em nossas convicções: ketchup contra mostarda, viagem no tempo contra teleporte, e até mesmo entre os apoiadores de montanha-russa, que insistem em dizer que elas são melhores que os toboáguas (jamais). A expectativa que fica é que as Splatfests voltem com tudo em Splatoon 3.

Diversão acima de tudo

Envoltas num ambiente pra lá de descontraído, as Splatfests realçam o já divertido multiplayer online de Splatoon. O diferencial está justamente nesse clima de gincana que divide a comunidade de acordo com as escolhas dos jogadores entre dois temas aleatórios. Elas não duram mais que um fim de semana, de uma a duas vezes ao mês, mas sua repercussão permanece por meses na memória. Mesmo antes de começarem para valer, as Splatfests criam uma atmosfera especial de conflito, oferecendo os tradicionais trajes temáticos para que os jogadores literalmente vistam a camisa e desfilem pelos lobbies de Splatoon mostrando aos demais o lado que defenderão na disputa. O negócio é levado tão a sério que um dos quesitos finais de avaliação é justamente qual foi o tema mais popular entre a comunidade. Muitas vezes, apesar de se darem melhor nos embates online, alguns times não alcançam a vitória no final por não terem sido tão populares nas interações e votações.



As avaliações levam em conta a popularidade, performance dos times e desempenho individual dos jogadores. Portanto, para vencer uma Splatfest, é preciso unir habilidade e muito carisma.

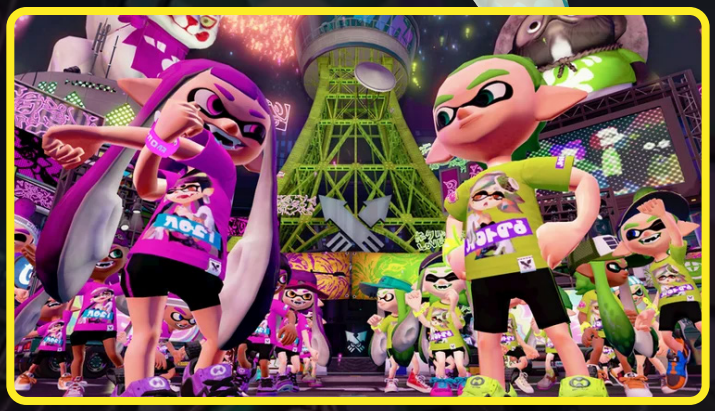


Disputas e muito engajamento



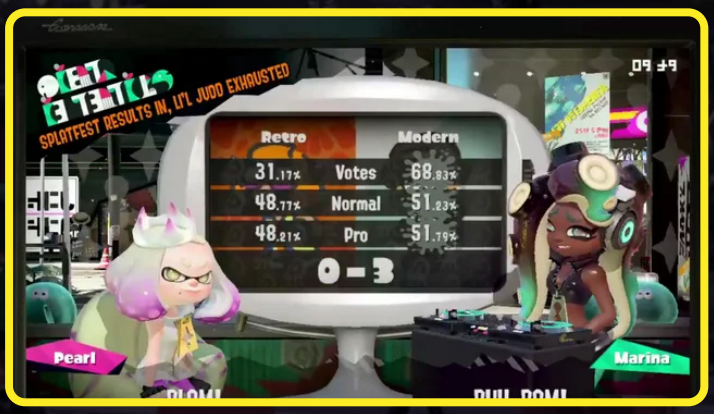
No primeiro Splatoon, de Wii U, as Splatfests contavam com a participação das Squid Sisters **Callie** e **Marie**. Eram elas quem apresentavam os temas da semana para a comunidade e ficavam dançando durante todo o período do evento com a música intitulada City of Color.





As decorações dos estágios e da Inkopolis Plaza recebiam uma verdadeira avalanche de desenhos, posts, banners e fogos de artifício inspirados nas criações dos próprios jogadores na comunidade de Splatoon que havia no hoje extinto Miiverse, a rede social criada pela Nintendo para engajar os fãs.

Já em Splatoon 2, as anfitriãs eram as integrantes do Off the Hook, a popular dupla de Idols formada por **Pearl** e **Marina**. Com a impossibilidade de adaptar as funções do Miiverse no Switch, a solução foi oferecer um modo de desenho dentro do jogo, cujas artes produzidas pelos jogadores podiam ser enviadas para aparecer nas decorações da Inkopolis Square na forma de sinais de neon, grafites e fogos de artifício. Além disso, os desenhos também podiam ser enviados para as redes sociais de Splatoon 2 na internet.





Entre julho de 2015 e julho de 2016, o primeiro Splatoon foi palco de 16 eventos da Splatfest, enquanto Splatoon 2 recebeu 27 edições do festival, entre julho de 2017 e julho de 2019. Denominada **Final Fest: Splatocalypse**, a disputa selou o derradeiro embate entre os times Ordem e Caos, com vitória dos últimos.





No entanto, a Nintendo trouxe outras quatro Splatfests adicionais para engajar a comunidade durante a pandemia da Covid-19. Os eventos ocorreram de maio de 2020 a janeiro de 2021, reeditando três festivais do passado, além de um inédito com a temática Super Mushroom vs Super Star.



Como quase tudo que acontece em Splatoon faz parte do universo narrativo da série, as Splatfests também levam a história adiante. Todas as edições são consideradas canônicas, com exceção dos quatro festivais adicionais.

Que comece a guerra!

As batalhas durante as Splatfests eram comumente divididas em dois modos: Solo e Team. No primeiro, o jogador era automaticamente pareado com outros três jogadores aleatórios para enfrentar grupos também aleatórios. Ao terminar a disputa, podiam se reagrupar no lobby para agilizar a próxima partida. O objetivo era vencer o time adversário numa disputa que envolvia colorir e dominar a maior parte do mapa.



Em Splatoon 2, foi desabilitada a função de pareamento automático. Contudo, a partir da versão 4.0.0, o segundo game resgatou a atribuição e alterou os modos de jogo para Normal e Pro. Ao acessar o multiplayer em modo Normal, era possível iniciar disputas sozinho ou em grupo com opção de pareamento automático ao final da batalha para reencontrar os amigos no lobby. Já o modo Pro colocava o jogador em uma sala aleatória que mudava a cada nova partida.



Outra mecânica incorporada a partir da versão 2.6.0 do primeiro Splatoon foi o medidor **Splatfest Power**, que funcionava como uma maneira de rastrear jogadores com nível de habilidade semelhante.
O medidor podia subir ou descer de acordo com o progresso do jogador nas disputas. Além disso, até mesmo um ranking com os cem melhores jogadores da Splatfest era disponibilizado no site da Splatnet e nas redes sociais de Splatoon.



A ideia retornou em Splatoon 2, porém com uma métrica que indicava o nível do Splatfest Power de acordo com a performance do jogador nas sete primeiras partidas. O segundo título também trouxe a mecânica chamada **Clout**, que alterou profundamente as probabilidades de conquista da Splatfest levando em conta apenas a taxa de vitórias.

Dali em diante, não bastava apenas ser o melhor time nas arenas. Era preciso também ser o melhor time em estilo e com altos fatores de Synergy Bonus, adquiridos ao combinar desde os mesmos estilos visuais (roupas, cabelo, espécie, gênero, nome do grupo) entre os membros do time, assim como armas semelhantes.
A cada combinação, o multiplicador de performance subia 0,2 ponto, podendo chegar até o limite de multiplicação por 2. As batalhas também contavam com fatores de multiplicação por 10 ou por 100, que ocorriam ocasionalmente.



Vale tudo pelas Super Sea Snails

A grande cereja do bolo ao participar de uma Splatfest certamente era a possibilidade de ganhar as tão famigeradas **Super Sea Snails**, que nada mais eram que lesmas ou caracóis com propriedades especiais, utilizadas para fazer upgrades nos equipamentos. Extremamente difíceis de serem encontradas nos demais modos de jogo, era nas Splatfests que os jogadores apostavam todas as fichas, e o lado bom é que o time perdedor também tinha chances de ganhá-las.

Tanto em Splatoon quanto em Splatoon 2, as Super Sea Snails precisavam ser levadas a personagens específicos, no caso **Spike** e **Murch**, respectivamente.Eles adaptavam as Super Sea Snails para que elas concedessem habilidades secundárias aos equipamentos ou unificavam essas habilidades para criar uma peça diferente. Para se ter uma ideia do quão complexa a brincadeira podia se tornar, eram necessárias 322 Super Sea Snails para preencher todos os espaços de habilidade dos equipamentos presentes em Splatoon, e outras 559 para fazer o mesmo em Splatoon 2.
Haja disposição!



Spike

Murch

Splatfests retornam em Splatoon 3

Confirmadas pela Nintendo durante o último Splatoon Direct de 10 de agosto, as Splatfests retornam com tudo no terceiro título, organizadas por um novo trio de personagens: **Frye**, **Shiver** e **Deep Man**, membros do grupo Deep Cut e apresentadores do programa Splatcast. Serão eles quem anunciarão os temas dos festivais, além de darem aquela palhinha em shows musicais por toda Splatsville.

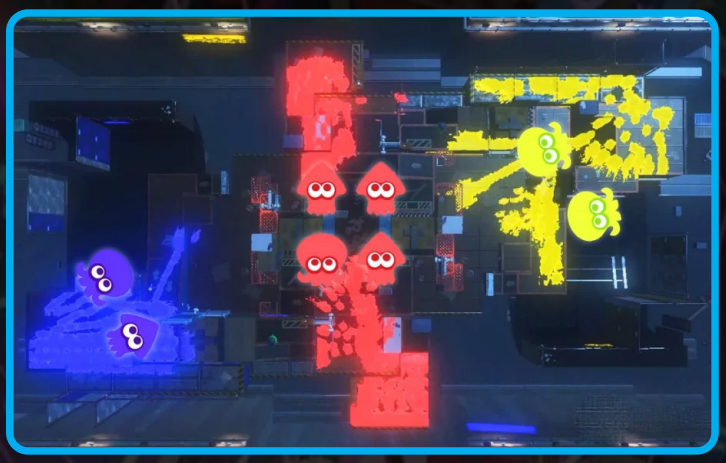
Desta vez, as Splatfests serão divididas em três temas distintos para o jogador escolher. Já divulgada pelo Deep Cut , a primeira disputa envolverá simpatizantes do clássico jo-ken-po (pedra, papel, tesoura) em uma Splatfest de boas-vindas a ser realizada em 27 de agosto, possibilitando aos jogadores experimentar o festival antes mesmo do lançamento de Splatoon 3, em 9 de setembro.



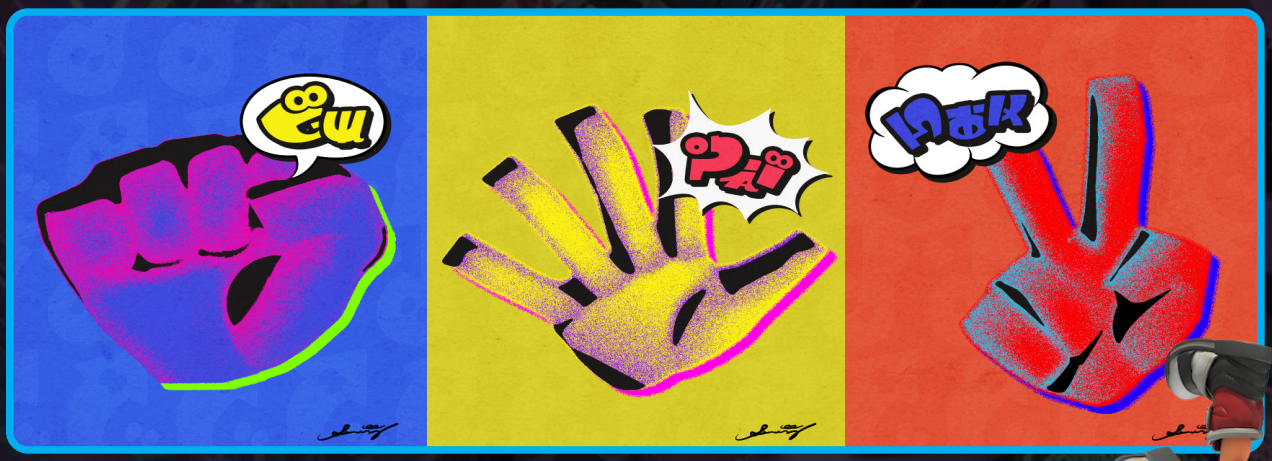




O evento será dividido em duas etapas, sendo a primeira delas a tradicional batalha em modo Turf War 4-v-4. Já a fase seguinte inaugura a inédita Tricolor Turf War em modo 4-v-2-v-2, na qual o time vencedor será encurralado na arena por outros dois times para disputar quem preenche mais território.







Uma coisa é certa: as Splatfests trouxeram mais vida a Splatoon e Splatoon 2, engajando toda a comunidade, seja pela diversão, pelo trabalho em equipe ou como meio para conseguir itens especiais. O multiplayer, que já é muito divertido, só tem a ganhar com elas. E com todo esse clima já criado para a primeira Splatfest de Splatoon 3, estamos mais do que prontos para defender nossas escolhas com tintas e dentes.



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

SWITCH



por ***Ivanir Ignacchitti***
Revisão: Juliana Paiva Zapparoli
Diagramação: Felipe Castello

Xenoblade Chronicles 3™

DISCUTE SOBRE O SENTIDO DA VIDA EM UM JRPG ESSENCIAL

Desde o lançamento de Xenoblade Chronicles: Definitive Edition no Switch, os fãs da franquia estavam ansiosos para ver o que o futuro lhes reservava. Chegando até alguns meses antes do que era previsto em seu anúncio original, **Xenoblade Chronicles 3** é a obra que celebra todos os esforços da Monolith Soft e do criador Tetsuya Takahashi com a meta-série Xeno. Trata-se notavelmente do apogeu de todo o aprendizado da equipe como desenvolvedores de RPGs.



Peões de uma guerra infinita

A história de Xenoblade Chronicles 3 se passa em Aionios, um mundo repleto de belezas naturais, mas a sua população vive em guerra e não consegue aproveitar isso. Presos em uma lógica de existir apenas para batalhar, os personagens vivem os míseros dez anos de sua existência em função dessa disputa.

Como peças de um xadrez macabro, temos, de um lado, Keves e suas vestimentas pretas; do outro, Agnus e suas vestimentas brancas. Em um constante ciclo de violência, o senso comum leva à impossibilidade de escapar da presença constante da morte. No fim das contas, não há vencedores, apenas cordeiros explorados em busca de ter, pelo menos, uma “morte honrada”.

Desde os trechos iniciais, Xenoblade Chronicles 3 é uma história visceral e consegue trabalhar a crueldade do seu mundo de forma sensível e emocionante. Chorei em vários momentos com a sensação de uma normalidade opressiva da vida e com os diálogos em que os personagens refletem sobre a sua própria existência.

Além de toda a discussão temática bem executada, o título consegue apresentar um elenco de personagens curiosos e carismáticos. Especialmente relevante é o fato de que temos inicialmente duas equipes opostas: Noah, Lanz e Eunie, advindos de Keves, e Mio, Sena e Taion, de Agnus. Cooperar e montar uma equipe coesa é uma grande mudança de paradigma para os personagens, que mesmo depois ainda têm divergências de posicionamento.

Evitando o apagamento das personalidades individuais, a obra consegue retratar as suas perspectivas e relacionamentos de uma forma crível e envolvente, formando um elenco plural que cresce em conjunto. Um possível ponto negativo da história é a tendência intencionalmente caricata dos vilões, que provavelmente incomodará jogadores muito exigentes.



Em busca de um novo sentido para a vida

Após os eventos iniciais da trama, a equipe precisa deixar para trás a guerra e tem um novo objetivo: chegar a Swordmarch. Para isso, eles terão que viajar pelo mundo expansivo de Aionios e, como já tradicional da franquia, o que temos aqui são áreas enormes que convidam o jogador a desbravar todos os seus cantos. Cada nova localidade traz a recompensa de mais experiência para os personagens, uma mecânica simples que valoriza esse esforço.

Além de vários monstros, as áreas são recheadas de materiais e itens relevantes para os sistemas de crafting do jogo. Com eles, é possível cozinhar, ganhando boosts temporários em parâmetros, como ganho de experiência ou probabilidade de obter mais itens derrotando os monstros, ou ainda criar gemas para equipar e aumentar os atributos (ataque, defesa, agilidade, etc.) dos seus personagens.

A exploração também é marcada pela descoberta de novas colônias e a realização de quests, que podem envolver viagens a pontos específicos do mapa e batalhas. Com elas, o jogador aprende mais sobre o mundo e também é recompensado com experiência, dinheiro e itens. Algumas quests envolvendo apenas a entrega de itens podem até ser resolvidas pelo próprio menu de forma conveniente.







Um combate de classe

Xenoblade Chronicles 3 mantém o paradigma da série de combates em tempo real em que os personagens atacam automaticamente quando estão próximos dos inimigos em um ritmo que se assemelha a turnos. Com a possibilidade de ativar habilidades com cooldown variado, cabe ao jogador se movimentar e escolher bem as suas ações, podendo alternar entre os personagens jogáveis a qualquer momento.





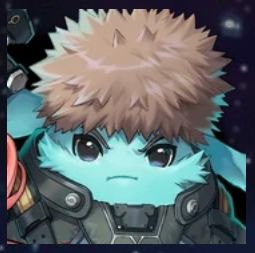
Uma coisa que chama a atenção em particular no jogo é a presença constante dos protagonistas em combate. Apenas os “convidados” adicionais (que não podem ser controlados diretamente) ficam na reserva, fazendo com que a equipe mantenha sete personagens simultâneos da tela. Mesmo com o caos de ter tantos personagens ativos, a performance no Switch consegue se manter consistente o jogo todo na dock e no modo portátil.

Há também alguns elementos importantes para se levar em consideração para o planejamento de estratégias. Primeiramente, existem várias classes para os personagens, sendo possível desbloquear novas opções ao realizar as chamadas “Hero Quests”, que também adicionam novos convidados à equipe.

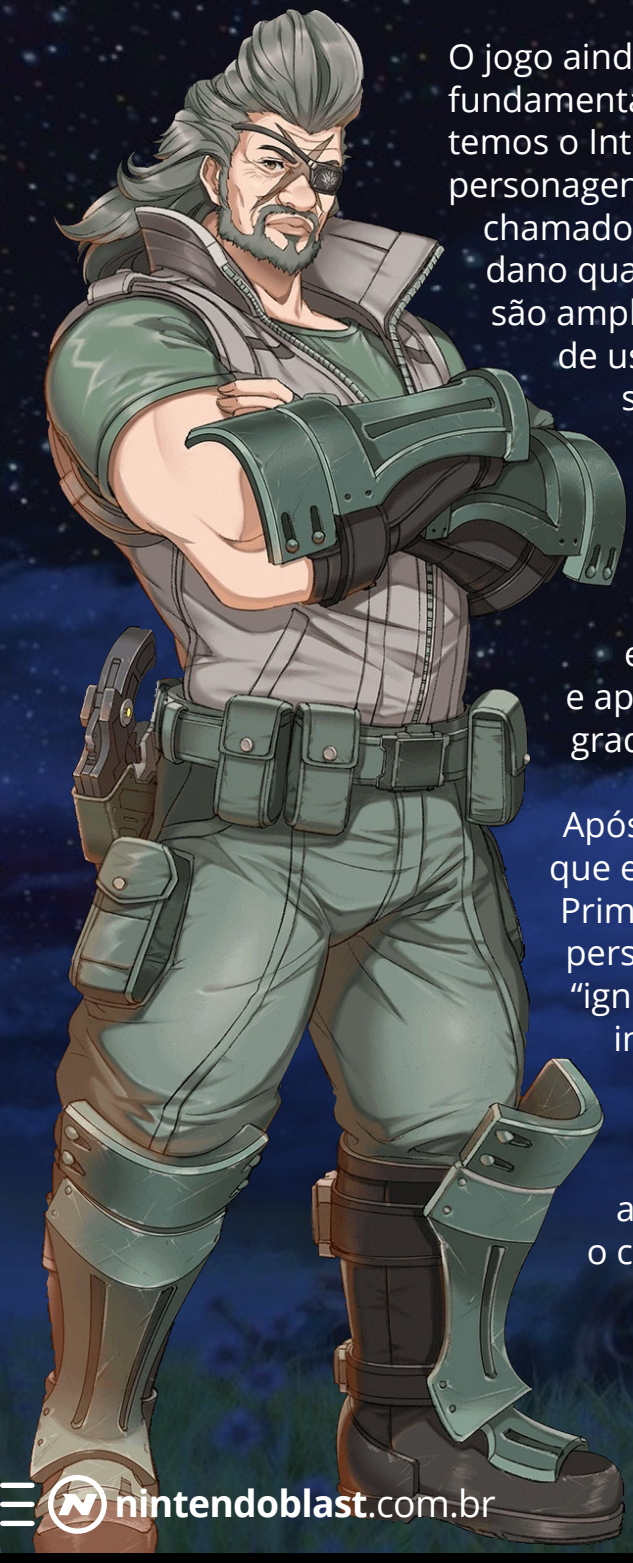


As classes são divididas em três grandes grupos (Attacker, Defender e Healer), cujo foco em combate é diferente. A ideia é que o Defender foque em atrair a atenção do inimigo, centralizando os ataques em si e seu HP mais alto, ou seja, um comportamento de “tank”. Com bons Defenders, o Attacker fica livre para causar muito dano, enquanto o Healer oferece suporte e cura para os aliados ao redor.

O ideal é buscar um equilíbrio constante da equipe para poder lidar com inimigos mais poderosos. Além disso, novas habilidades são aprendidas com o uso dessas classes e podem ser equipadas para alterar a sua build. É possível combinar golpes e se aproveitar de passivas para criar uma combinação própria, valorizando a experimentação do jogador.



Unidos somos mais fortes



O jogo ainda conta com dois poderes especiais coletivos de fundamental importância durante o combate. Primeiramente, temos o Interlink: uma transformação que funde dois personagens em uma espécie de grande mecha ultrapoderoso chamado Ouroboros. Além de ficar invencível, tanto o dano quanto a capacidade regenerativa dessa criatura são ampliados consideravelmente. Porém, o seu tempo de uso é limitado, retornando os personagens às suas formas originais após superaquecer.

Além disso, temos o Chain Attack, que na prática pausa o combate para que o jogador possa realizar ataques especiais prolongados. Para liberar esse poder, é necessário explorar os estilos de combate de cada classe, realizar combos e aproveitar bem a estratégia ganhando pontos que gradualmente enchem a barra de Chain Attack.

Após carregar totalmente a barra, o jogador ainda tem que escolher de que forma montar o seu próprio combo. Primeiramente, é necessário escolher entre três cartas de personagens que podem ativar poderes especiais como "ignorar a defesa do inimigo" ou "reduzir a chance do inimigo atacar aliados Healer e Attacker". Depois, o jogador deve selecionar a sequência de golpes ideal para preencher uma nova barra e atingir valores acima de 100%. Ao passar dessa marca, um ataque especial é ativado e a porcentagem de dano aumenta, reiniciando o ciclo com os personagens que ainda não atacaram.

Dependendo da ordem selecionada e de vários fatores específicos, é possível fazer com que esse combo seja mantido até uma quantidade estratosférica de dano ser causada ao inimigo. Além disso, dominar os vários pequenos detalhes dessa mecânica permite ganhar mais experiência, já que o overkill (ato de causar dano depois que a morte do inimigo já foi declarada) permite alcançar valores superiores a 900% de experiência.

Além de toda a grande diversidade mecânica, Xenoblade Chronicles 3 inclui tutoriais rápidos e simples. Conforme o jogador avança na história, novas opções de combate vão sendo liberadas aos poucos, permitindo que cada nova adição tenha um período de aprendizado até se tornar algo natural da experiência.

Dessa forma, ao contrário de outros jogos da franquia, este é um ponto ideal de entrada para novatos, explicando com calma tudo o que deve ser feito. O único porém a ter em mente é que, mesmo na dificuldade mais fácil, o RPG exigirá uma exploração mais lenta do mundo e um domínio dos sistemas que não permite uma experiência casual muito rápida, que jogadores pouco experientes com RPGs poderiam desejar para o título.

Por fim, vale destacar a alta qualidade da trilha sonora e do design de personagens. Além dos artistas ilustres que já estavam presentes na série anteriormente, há um senso de maior coesão na sua estrutura. Tudo que está presente no jogo em seus elementos audiovisuais serve para elevar ainda mais a proposta: seja o uso de flautas para evocar a sensitividade e espiritualidade de sua temática sobre a vida e a morte, seja o design de personagens mais sério e ao mesmo tempo carismático dentro da estética japonesa usualmente associada a animes.



Um RPG singelo e especial

Xenoblade Chronicles 3 é um dos pontos altos da biblioteca de jogos do Switch, que continua nos presenteando com RPGs de alta qualidade. Sem sombra de dúvidas, este é um marco da série Xeno, encerrando um ciclo na carreira de Tetsuya Takahashi para que ele possa dar o próximo passo com a Monolith Soft. É um jogo essencial não apenas para quem já acompanhou as obras até aqui, mas também para quem tem interesse em conhecer o que há de melhor no gênero RPG.

✓ Prós

- História construída de forma bastante meticulosa em torno de uma discussão sobre vida, guerra e o sentido da existência;
- Combate em tempo real com grande diversidade de elementos para o jogador explorar estrategicamente;
- Tutoriais simples e introdução gradual das mecânicas tornam o título ideal para novatos;
- Áreas expansivas e recheadas de monstros e itens para encontrar;
- Grande variedade de quests para conhecer mais a fundo o mundo e os personagens que o habitam;
- Personagens carismáticos cujas diferenças e similaridades ajudam a criar relações instigantes;
- Performance consistente tanto na dock quanto no modo portátil.

✗ Contras

- Mesmo na dificuldade mais fácil, o jogo não é indicado para quem tem pressa para avançar na história;
- Elementos caricatos de vilania podem enfraquecer o peso da trama para alguns jogadores mais exigentes.



Xenoblade Chronicles 3 (Switch)
Desenvolvedor Monolith Soft
Gênero RPG
Lançamento 29 de julho de 2022

Nota **10**

Guia N-Blast

Pokémon Let's GO Pikachu!/Eevee! e Pokémon GO (Mobile)

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!



E-BOOK POKÉMON LET'S GO R$ 1,99



E-BOOK POKÉMON GO GRÁTIS

COMPRAR NO Google play

BAIXAR NO Google play

SWITCH



por **Ruan Bastos Rodrigues**

Revisão: Thais Santos
Diagramação: Walter Nardone

Monster Hunter Rise Sunbreak (Switch) acerta em cheio na sua presa

Já está aberta mais uma temporada de caça aos monstros com a chegada da expansão **Sunbreak** de **Monster Hunter Rise** (Switch). Trazendo novidades que facilmente justificariam um lançamento separado, o enorme DLC do RPG de ação da Capcom pega a base de ideias do título original, trabalha em cima dos acertos, e reorganiza tudo com o propósito de oferecer uma experiência muito mais completa e viciante.

Sem medo de tomar decisões difíceis para poder inovar, Sunbreak introduz uma grande leva de conteúdos desafiadores, uma campanha inédita com personagens carismáticos, mecânicas refrescantes para todas as armas e novas espécies de monstros que efetivamente duplicam o tempo de vida do jogo. Não dá para negar que a Capcom tentou fazer tudo que podia para atender aos desejos dos fãs, mas será que esse empenho foi o bastante para oferecer uma experiência que rivaliza de frente com os melhores títulos da franquia?

Um toque de personalidade



Monstro “Apex”.

Logo de início, é interessante observar como a proposta de Sunbreak não tem medo de fugir completamente para fora da caixinha dos elementos do jogo base. Por exemplo, a mecânica das “Rampage Quests” e os monstros “Apex” foram completamente deixadas para trás. Esse infame modo de missões de cerco e seus monstros exclusivos não estão presentes em nenhum lugar nos conteúdos da expansão. Tendo em vista a recepção extremamente negativa do modo pela comunidade de fãs, pode-se considerar que a Capcom foi certeira com essa decisão. E é justamente por seguir a fundo essa filosofia de “grandes mudanças” que o DLC consegue proporcionar uma experiência completamente refrescante.

Um ótimo exemplo disso são as diferenças na inspiração artística da temática do jogo base e da expansão. Se Rise é completamente baseado no Japão Feudal e a mitologia dos Yokais (espíritos do folclore popular japonês), Sunbreak, por outro lado, carrega uma forte influência da Europa medieval e as famosas lendas de terror do folclore Ocidental, como Conde Drácula, Frankenstein e Lobisomem.

Desta vez na história, o nosso caçador se vê diante de uma imigração repentina de monstros agressivos de outra região, causando caos no ecossistema de Kamura. Através da cavaleira real Fiorayne, descobre-se que esse fenômeno está acontecendo por causa da aparição do lendário monstro **Malzeno** na fronteira do país de Kingdom (Reino). Disposto a ajudar com o problema, o caçador então embarca junto com Fiorayne para o posto de operações de Elgado, onde deverá trabalhar em conjunto com a equipe de pesquisa dos cavaleiros reais para solucionar este mistério.





Começando diretamente após os eventos da história do jogo base, a campanha de Sunbreak rapidamente deixa para trás a vila de Kamura e seus respectivos personagens para dar espaço aos novos horizontes de Elgado. Eventualmente os personagens antigos também recebem um pouco atenção, mas não é quase nada perto do holofote destinado aos novos companheiros.



Tratando-se de personagens, talvez esse seja o Monster Hunter que mais acerta em cheio na hora de construir um elenco de personagens carismáticos e interessantes que, pela primeira vez na série, realmente parecem agir como pessoas vivas. Por trás dos diálogos, é possível notar que grande parte do elenco principal nutre entre si relações de amizades com nuances reais sem parecer algo forçado.

Individualmente, os principais personagens de Elgado apresentam seus próprios conflitos internos e arcos de desenvolvimento com começo, meio e fim estabelecido. Até mesmo os NPCs menos importantes, como o amigato nômade Supy, são desenvolvidos de forma sucinta, mas eficiente, por meio dos diálogos casuais que vão mudando a cada avanço feito na história.

Apesar de ser tudo muito simples e sem grande profundidade, esses pequenos caprichos no desenvolvimento dos personagens vão se acumulando de pouco em pouco até fazer com que os jogadores passem a se importar com cada um deles de forma muito mais pessoal do que em qualquer outro jogo da série.



No entanto, o aspecto que mais realça a importância dos NPCs em Sunbreak se encontra, ironicamente, durante as caçadas fora de Elgado. Estreando como um novo modo de jogo da expansão, as "**Follower Quests**" são um conjunto de missões no qual os principais personagens de Elgado e Kamura participam ativamente das caçadas ao seu lado.



Superficialmente, as Follower Quests funcionam como as caçadas multiplayer, só que com o diferencial de que aqui os companheiros são controlados por uma inteligência artificial extremamente bem-feita. Olhando assim não parece nada demais, porém esse modo se destaca pelo excelente trabalho na hora de caracterizar e aproximar a relação dos personagens com o jogador, fazendo com que você sinta que eles realmente estão ali como seus amigos em uma caçada.



Chega a ser impressionante o nível de detalhes e caprichos que a Capcom incluiu na programação específica de cada um dos dez companheiros disponíveis. Começando pelos ocasionais diálogos durante as caçadas que costumam transbordar traços únicos das suas respectivas personalidades. Esses diálogos também podem variar dependendo da combinação de personagens que você escolheu para te acompanhar. Outro detalhe divertido é que eles reagem de forma diferente com relação a cada emote de reação usado pelo jogador.

Além disso, os personagens apresentam tendências específicas que ditam como cada um vai agir durante as situações de combate de acordo com suas personalidades. Por exemplo, a Fiorayne é séria e profissional, logo, seu estilo de combate é eficientemente balanceado entre o suporte, a defesa e o ataque de acordo com o que a situação pede. Por outro lado, a Luchika é uma personagem bem fechada que acaba se transformando em uma "maníaca" durante as caçadas. Ela ataca loucamente os monstros e não para nem mesmo para se curar. Dessa forma, todos os companheiros ganharam seus próprios estilos individuais que os separam do resto.



Luchika.



Fiorayne.

Gosto muito de lembrar que, quando o jogador recebe qualquer tipo de stun, todos os companheiros com exceção da Luchika tentam te dar um simples tapinha com o intuito de te tirar do transe. A "maluquinha" é a única que foge dessa regra ao arremessar uma enorme bomba em cima de você. São justamente momentos específicos como esses que ajudam a trazer muito mais vida e identidade para os personagens, seja dentro ou fora das caçadas. Ao permitir que você vivencie momentos marcantes e engraçados da sua jornada ao lado desses personagens, Sunbreak acaba naturalmente forjando um forte laço emocional que dificilmente outros títulos do gênero chegam perto de replicar.



Um novo mundo de desafios



Acostumado a ser rebaixado nas constantes comparações feitas com **Monster Hunter World: Iceborne** (Multi), é fato que a versão base de Rise sofreu muito com a falta de conteúdo instigante no pós-game e pouquíssimos desafios em relação ao seu primo mais velho. Diante desse contexto, Sunbreak surge como um basta definitivo para essa discussão.

A primeira grande solução oferecida pelo DLC se trata da chegada do **Ranque Mestre** (também conhecido como G-Rank nos jogos antigos). Nessa nova classe de missões avançadas, a dificuldade média dos confrontos recebe um aumento significativo, e o pós-game também passa a esconder algumas surpresas bem-vindas para os jogadores sedentos por novos desafios. Além de se tornarem muito mais agressivos, rápidos e resistentes, todos os monstros do Ranque Mestre também passam a utilizar golpes inéditos no seu moveset.

Por sinal, a introdução de novos comportamentos e combos únicos para os monstros de Ranque Mestre fez com que diversas espécies antigas ganhassem muito mais destaque em Sunbreak. Alguns chegaram até mesmo a oferecer confrontos substancialmente diferentes a ponto de fazê-los parecerem um monstro completamente novo, como é o caso do Basarios, Tetranodon, Lagombi e muito mais.

As armas e equipamentos ganharam novos modelos para acompanhar a crescente escala de poder dos desafios, porém, isso não fará mais tanta diferença como antes. A dificuldade do Ranque Mestre demora um pouco para “bater”, mas o momento que ela “bate” é muito mais forte e impactante. Isto é ainda mais evidente para quem resolve jogar as missões sozinho.





Até mesmo no ambiente das partidas online vem sendo corriqueiro se deparar com jogadores que já zeraram o jogo, mas que ainda morrem de forma casual enquanto ostentam suas armaduras com defesa altíssima. Não me entendam errado. A dificuldade aqui está longe de ser brutal como nas primeiras gerações da franquia, porém ela também não deixa de ser muito mais desafiadora e recompensadora do que a campanha original de Rise.



Sendo um veterano que acompanha a série de perto desde **Monster Hunter 3 Ultimate** (3DS/WiiU), pessoalmente eu diria que a dificuldade de Sunbreak se encontra na medida perfeita. Não é um obstáculo injusto a ponto de assustar jogadores casuais, mas também está longe de ser um completo passeio no parque. Fazendo uso de um design inteligente, o nível de dificuldade vai aumentando progressivamente conforme o jogador vai se familiarizando aos poucos com as novas mecânicas e habilidades introduzidas na expansão.

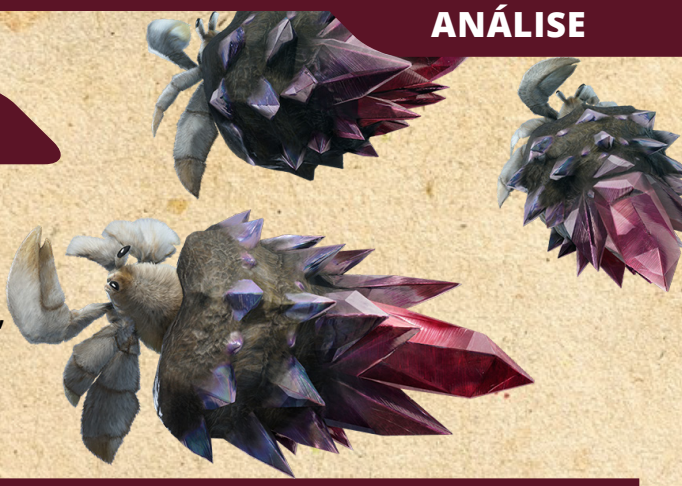
Todas as 14 classes de armas diferentes têm acesso a excelentes opções defensivas e ofensivas para qualquer situação, portanto, o desafio nunca parece injusto por mais opressivo que um monstro possa ser. Sempre há uma solução para enfrentar e neutralizar qualquer obstáculo que possa te dar dor de cabeça no combate.

Pode acabar precisando de um pouco mais de tempo e esforço do que para concluir o jogo base, porém qualquer tipo de jogador, seja ele casual ou não, pode ter a garantia de que vai conseguir aproveitar tudo que Sunbreak oferece sem grandes dores de cabeça. Se no fim de tudo a frustração falar mais alto, também é possível encarar as missões com a ajuda de até outros três caçadores no modo multiplayer online ou local.

Aliás, o multiplayer online continua funcionando de forma eficiente, sem nenhum lag aparente ou desconexões irritantes. O único destaque negativo é a ausência das funcionalidades de crossplay e crossave entre as versões de PC e Switch. Não é algo tão difícil de implementar e faria uma diferença tremenda na experiência de muitos jogadores que não podem jogar junto com os amigos simplesmente por estarem jogando o mesmo jogo em plataformas diferentes.



Monstruosidades aterrorizantes



Por falar em desafios, é claro que não poderíamos esquecer de abordar com mais profundidade os verdadeiros protagonistas de Monster Hunter. Afinal, o ato de caçar monstros não seria nada divertido se esses tais monstros não fossem interessantes e empolgantes de se enfrentar, não é mesmo?

Até o momento, Sunbreak introduz cerca de **16 monstros** de grande porte nas caçadas de Ranque Mestre, sendo que apenas metade desse número são destinados a espécies ou subespécies inéditas na história da franquia, sem levar em conta que a Capcom anunciou que pretende adicionar diversos novos monstros em quatro grandes atualizações de conteúdo gratuitas que serão disponibilizadas até o fim 2023.

É normal considerar que o número de monstros adicionados aqui é muito pequeno até para os padrões dos jogos antigos da franquia. De fato, é. Não dá para negar isso, porém, também é importante ressaltar que Sunbreak claramente preferiu focar na qualidade ao invés da quantidade. Sem nenhuma exceção, todas as adições ao catálogo de criaturas apresentam batalhas divertidas, com movesets criativos e bem variados, ecologias interessantes, músicas marcantes e uma identidade visual muito bem executada.

Como já era esperado, o principal destaque entre os novos monstros ficou para os três lordes do Reino, um trio de criaturas estreantes que são apresentados como os grandes “garotos propaganda” dessa expansão. Os três são inspirados em diferentes mitos do folclore de terror clássico, sempre com um leve “twist” em seus respectivos designs para diferenciá-los dos demais.

Malzeno, o dragão ancião com poderes vampíricos que protagoniza a capa de Sunbreak, é tido como a grande ameaça da história. Ele anda por aí sugando a energia de outros seres vivos fazendo o uso de enigmáticos insetos vermelhos que aparentemente possuem uma relação de simbiose com o dragão. A batalha contra ele é facilmente um dos ápices da jornada, tanto pelo desafio proporcionado quanto pelo mistério interessante envolta da sua ecologia.





Os outros lordes também não ficam muito para trás ao oferecer batalhas e conceitos igualmente interessantes, porém exercendo bem menos influência na história. Entre eles, o meu preferido é o **Lunagaron**, um estiloso lobo que cobre seu corpo com um revestimento de gelo durante as luas cheias. Nem preciso dizer que ele é inspirado nas figuras míticas do Lobisomem e do Abominável homem das neves, né? A batalha contra essa criatura é uma das mais divertidas por conta da agilidade em seus movimentos ofensivos e a utilização criativa do gelo nos seus golpes. As armas e equipamentos forjadas com os seus respectivos itens também se destacam com diversos designs esteticamente belíssimos.



Por último temos o **Garangolm**, um enorme primata que mistura em seu design características do Frankenstein com o conceito dos Golems de Pedra. O macacão tem uma natureza calma, porém ele se irrita com muita facilidade. Sua presença se torna ainda mais ameaçadora quando ele arranca revestimentos elementais do chão e começa a disparar socos com propriedades de fogo e água, sendo um elemento para cada punho.

Com exceção do chefe final, o resto dos monstros estreantes são subespécies de criaturas que foram introduzidas na versão base de Rise. Obviamente, essas subespécies derivativas não são tão legais quanto os monstros realmente novos, porém ainda há muita coisa positiva para se destacar aqui. Todos os confrontos contra as novas variantes se expandem em cima dos conceitos originais, mas sempre fazendo questão de adicionar alguma mecânica criativa que consegue renovar a experiência de modo que parece que aquele é um monstro inteiramente novo.

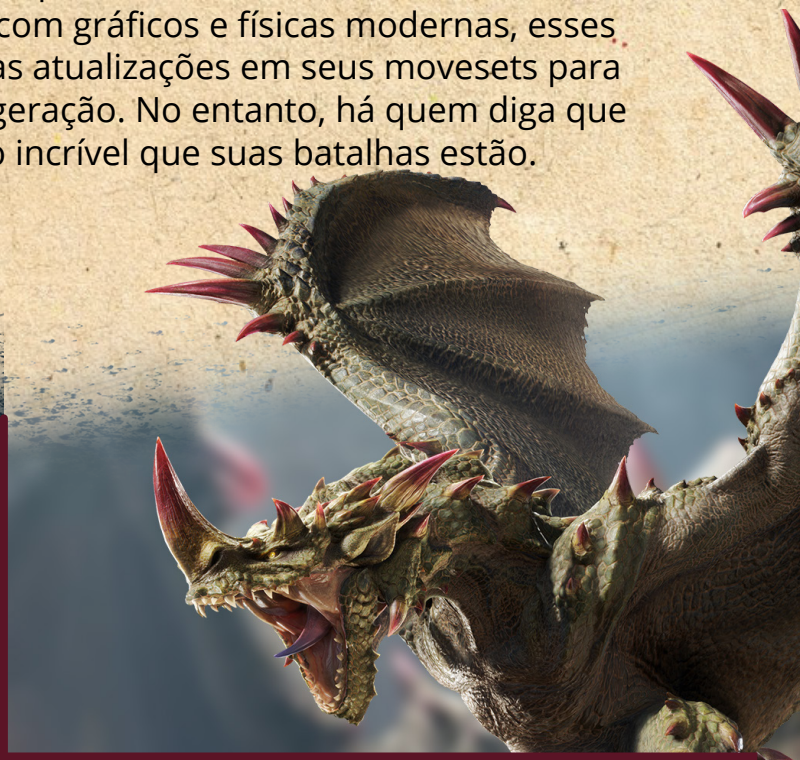
Por exemplo, o Blood Orange Bishaten, na minha opinião, é uma amostra perfeita de como se fazer uma subespécie duas vezes mais marcante e divertida de enfrentar do que a sua forma original. No lugar de frutas variadas, a nova variante arremessa pinhas explosivas que rodam pelo chão como verdadeiros peões descontrolados. Apenas essa mudança já faz a dinâmica da luta virar de cabeça pra baixo e o mesmo também pode ser dito para as outras subespécies.



Quando o assunto são os monstros clássicos da franquia que retornam no DLC, é possível afirmar com toda a certeza do mundo que a Capcom entregou um prato cheio para os jogadores de longa data, e esse prato é ainda melhor para os novatos que vão poder conhecer de perto diversos monstros incríveis pela primeira vez.

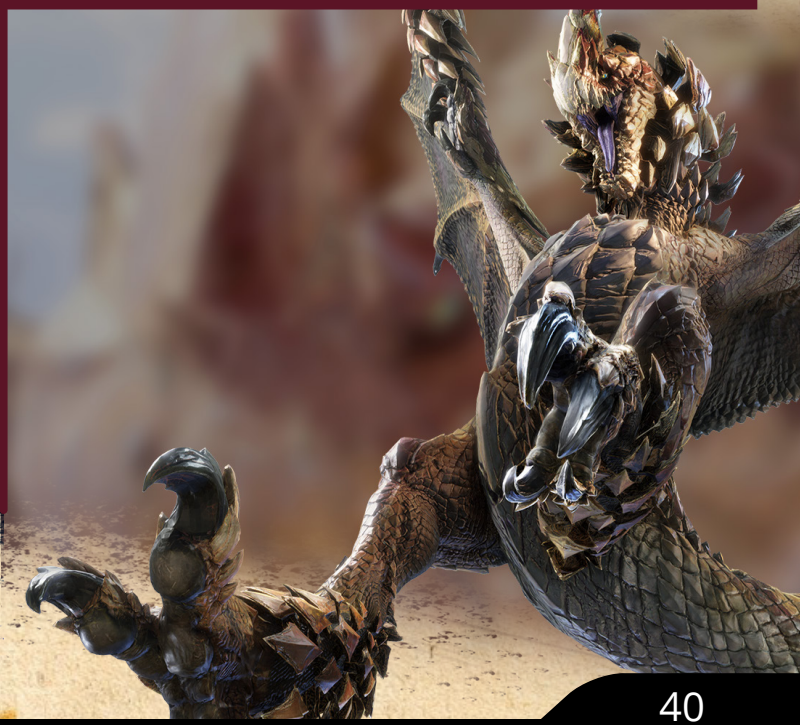
Gore Magala, Seregios, Astalos, Espinas, Shogun Ceanataur e outras criaturas icônicas que fizeram história nos jogos clássicos da franquia retornam em Sunbreak com força total. Pela primeira vez em uma engine com gráficos e físicas modernas, esses queridinhos dos veteranos receberam diversas atualizações em seus movesets para encaixá-los no padrão de qualidade da atual geração. No entanto, há quem diga que eles ficaram acima de qualquer padrão de tão incrível que suas batalhas estão.





Apesar de ainda preferir o Gore Magala ou o Seregios, o meu destaque entre a lista de monstros que retornam fica para o surpreendente Espinas. Até então essa preguiçosa serpe de casca dura só podia ser encontrada em **Monster Hunter Frontier** (PC/Multi), um MMORPG de assinatura paga lançado exclusivamente no Japão e que, nos dias atuais, está descontinuado e os seus servidores totalmente desativados.









Indo além das monstruosidades, outra novidade de Sunbreak foi a introdução de dois novos habitats de caça. O primeiro é a **The Citadel** (O Forte), uma vasta região que faz fronteira com o posto de Elgado e apresenta um dos ambientes mais únicos de toda a série, efetivamente reunindo diversos tipos de habitats e estruturas, como ruínas de cidades medievais, bosques com pântanos, montanhas geladas e túneis subterrâneos.





Por último, temos o habitat da **Jungle** (Selva), uma pequena ilha praiana preenchida por uma floresta tropical que floresceu acima das ruínas de uma civilização ancestral. Assim como Flooded Forest e Sandy Plains na versão base, a Jungle de Sunbreak é um "remake" de um mapa clássico da franquia que estreou originalmente em **Monster Hunter Dos** (PS2).

Ambos os mapas são recheados por uma natureza exuberante e visuais ricos nos mais pequenos detalhes. São inúmeras rotas para explorar, novas formas de vida endêmica para interagir e passagens escondidas aos montes para descobrir. Por mais que os cenários sejam bem menores do que os ambientes massivos e imersivos de Monster Hunter World: Iceborne, todos compensam trazendo uma maior densidade de lugares marcantes e coletáveis importantes espalhados em cada canto.

Graças à mobilidade aérea extremamente fluida do Cabinseto e a verticalidade criativa no level design dos cenários, o simples ato de explorar casualmente e se balançar por aí que nem o "Homem-aranha" continua sendo uma atividade extremamente divertida que ainda consegue me proporcionar várias surpresas mesmo após mais de 60 horas de jogatina.

Um dia da caça, outro do caçador

Apesar do alto número de novidades, o ritmo mais lento no início da expansão acaba sendo marcado de forma negativa pela longa demora em apresentar novidades de forma consistente ao jogador. Isso é problemático, pois as primeiras 4 a 6 horas de jogatina são destinadas a enfrentar os mesmos monstros de porte médio que todo jogador já teve que encarar milhares de vezes no jogo base.



É claro que muitos desses confrontos estão bem mais frenéticos e refrescantes do que nunca por causa das mudanças proporcionadas pelo Ranque Mestre, mas apenas isso não é o bastante para saciar a vontade dos jogadores que se encontram ansiosos para encontrar os grandes aperitivos da expansão.

Com exceção do caranguejo Daimyo Hermitaur, a primeira grande sequência de monstros novos da expansão só vai aparecer pela primeira vez lá pelas missões de 3 estrelas. Durante esse longo período inicial, é importante lembrar que as follower quests ainda não foram introduzidas, o número de novos equipamentos e acessórios para forjar ainda está super limitado e dois tipos de Switch Skills inéditos para cada arma também não estão liberados.





Com essas novidades sendo introduzidas de forma tão espaçada, fica parecendo que Sunbreak está enrolando e reciclando conteúdo quando, na realidade, era perfeitamente possível que a Capcom fosse alimentando os jogadores com doses de novidades de pouco em pouco desde o início.

Depois de um tempo, a campanha finalmente consegue engatar de vez por volta das missões de 4 estrelas. Agora com novos conteúdos liberados de forma constante para manter o engajamento, a metade final de Sunbreak se mostra como um verdadeiro exemplo de como fazer para ocupar 100% do tempo livre dos seus jogadores. A progressão fica deliciosa, os desafios vão escalando e o desenrolar da história consequentemente também vai ficando cada vez mais interessante até culminar no melhor clímax de toda a franquia.

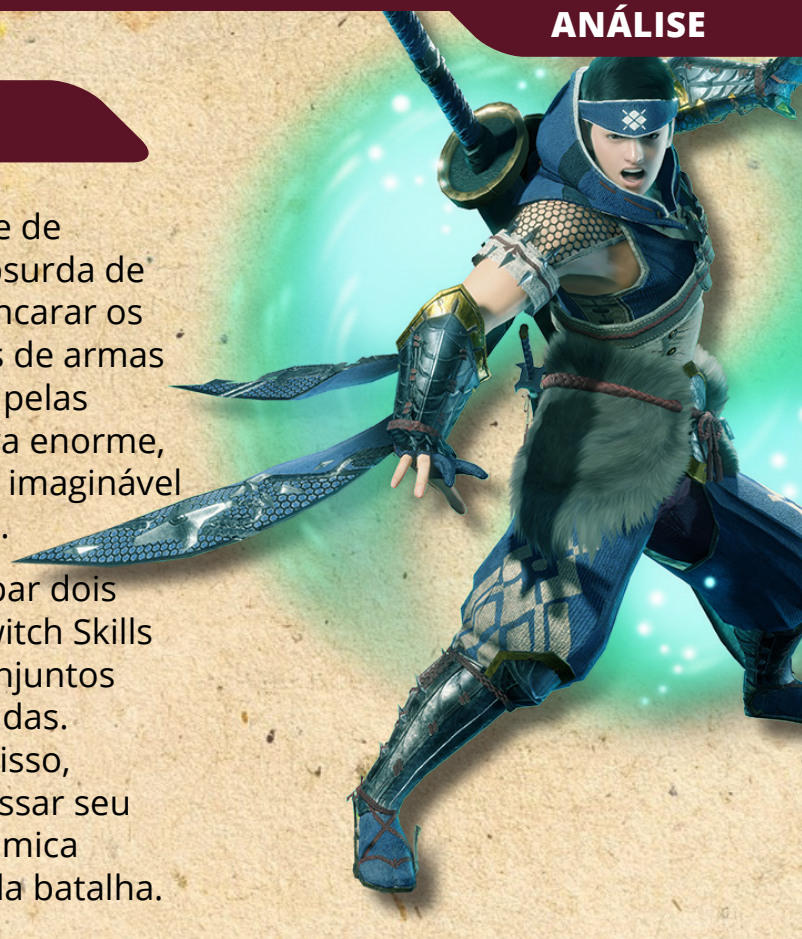


Definitivamente não é difícil se viciar em Sunbreak. Muito pelo contrário. Há muitas chances de que isso seja parte efetiva da experiência que a maioria dos jogadores vão ter com a expansão. Pessoalmente, confesso que faz anos que eu não ficava com tanta vontade de virar a noite jogando algum videogame da mesma forma que aconteceu com essa expansão. Eu lembro de dizer para um amigo que "jogaria só mais uma missão", mas no final das contas nunca conseguia parar. Estava divertido demais para justificar qualquer pausa.





Focado na própria identidade

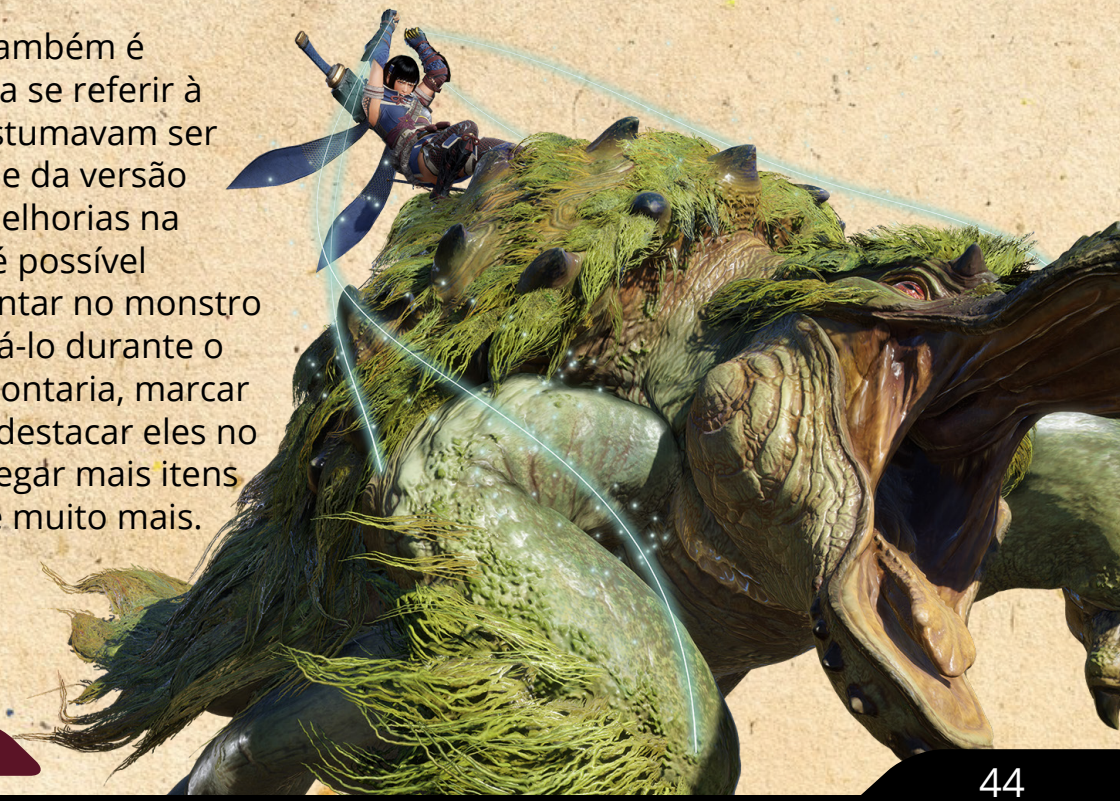


Um dos principais motivos para a jogabilidade de Sunbreak funcionar tão bem é a variedade absurda de maneiras criativas com que o jogador pode encarar os confrontos com com cada uma das 14 classes de armas diferentes. Se a customização proporcionada pelas **Switch Skills** e **Silkbind Attacks** de Rise já era enorme, então Sunbreak extrapola todos os limites do imaginável com a nova mecânica da **"Switch Skill Swap"**.

Em resumo, a Switch Skill Swap permite equipar dois conjuntos com diferentes combinações de Switch Skills para cada arma e alternar entre ambos os conjuntos em tempo real a qualquer momento nas caçadas. Oferecendo as ferramentas necessárias para isso, essa mecânica naturalmente te induz a expressar seu próprio estilo de jogo de forma criativa e dinâmica dependendo do momento a momento de cada batalha.

Com tantas possibilidades ao seu dispor, o jogador inconscientemente precisa tomar decisões sobre qual tipo de conjunto de habilidades será mais efetivo naquele momento específico. O monstro foi derrubado no chão em estado vulnerável? Aproveite a oportunidade para atacar ele com uma Silkbind Skill poderosa, porém tão lenta que normalmente você não usaria por ser situacional demais. Sua estratégia de aproximação e seus ataques lentos não estão conseguindo acompanhar a velocidade do monstro? Mude para um moveset que te permite atacar e esquivar com mais agilidade. Tudo isso com a facilidade de um clique.

"Facilidade", nesse caso, também é um termo apropriado para se referir à diversos aspectos que costumavam ser antiquados na jogabilidade da versão base. Graças a diversas melhorias na qualidade de vida, agora é possível escolher se você quer montar no monstro automaticamente ao atacá-lo durante o estado de animação da montaria, marcar talismãs específicos para destacar eles no meio da sua coleção, carregar mais itens na mochila do Palamute e muito mais.





Outra mudança simples, mas que no final faz uma tremenda diferença, é o fato de que agora é possível começar a escalar paredes apenas correndo contra a direção delas sem que seja necessário gastar uma carga de Wirebugs (Cabinsetos). Graças a essa pequena atualização na mecânica, também passa a ser possível agarrar-se nas paredes após realizar uma esquiva aérea.



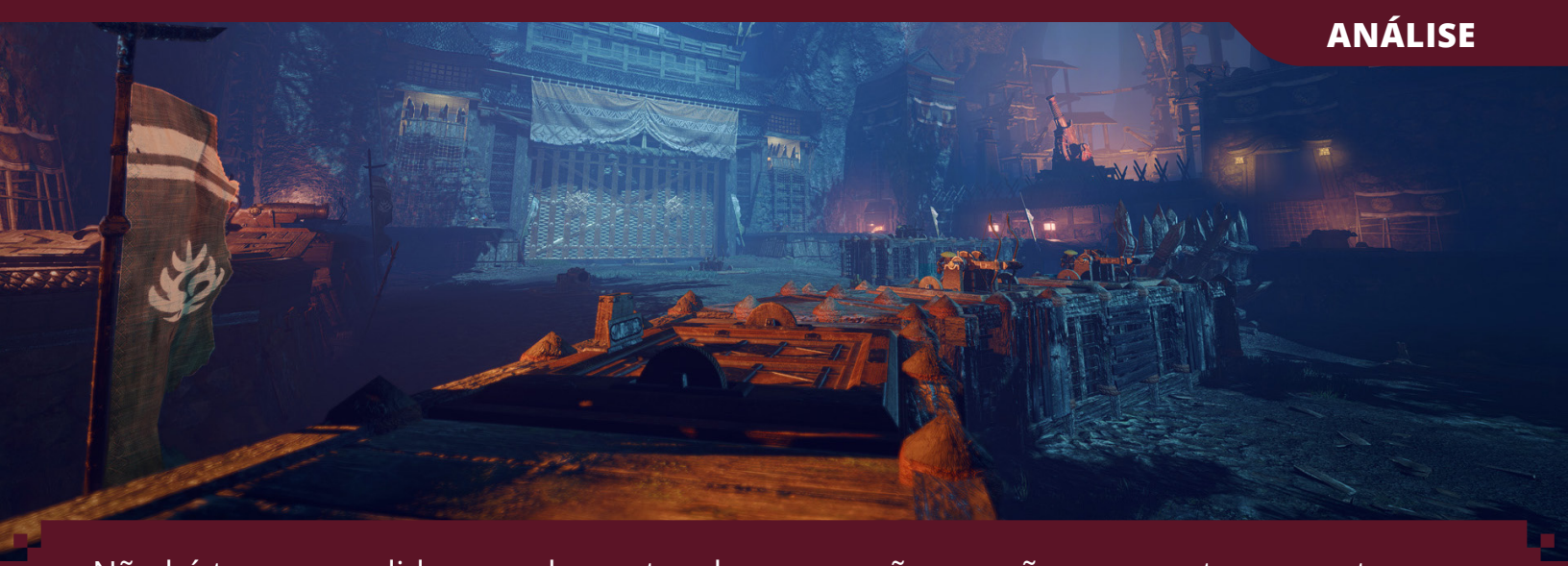
Em outros termos, isso significa que a movimentação pelos cenários se tornou extremamente mais fluida e livre, com bem menos momentos chatos em que é preciso esperar a recarga dos insetos. Pelo mesmo motivo, correr pelas paredes durante os combates também se torna uma estratégia muito mais acessível e eficaz quando o assunto é se esquivar dos monstros, ajudando a estabelecer mais uma nova oportunidade para se expressar de maneiras criativas durante os combates.

Acrescente tudo isso ao sistema de combate que, por si só, já era extremamente dinâmico, com todas as 14 classes de armas no título base, e adicione habilidades que oferecem buffs temporários após o jogador trocar de conjunto de Skills. Pronto! O resultado final é um dos combates mais fluidos, dinâmicos e divertidos de toda a história dos videogames.



Por mais polêmico que esse assunto seja dentro da comunidade de fãs da franquia, Sunbreak definitivamente acerta em cheio ao reconhecer que o seu grande ponto forte está justamente nesse combate dinâmico e na deliciosa movimentação livre, por mais que isso acabe fugindo do que é esperado em um Monster Hunter mais tradicional.





Não há tempo perdido com elementos de preparação que são recorrentes em outros títulos com pegada mais “realista” dentro da série ou até mesmo experimentações com modos de jogo mais lentos. A própria decisão de descontinuar as massantes “**Rampage Quests**” (Missões de Frenesi em português) introduzidas no jogo base foi uma grande prova de que Sunbreak está completamente focado em expandir em cima dessa filosofia de jogabilidade rápida e direta à moda “arcade”.



Existem muitos fãs que preferem quando Monster Hunter segue pelo caminho mais “estratégico e pé no chão”, porém isso não significa que a jogabilidade de Rise e sua expansão sejam ruins por se diferenciar desse estilo clássico. Independentemente da sua preferência pessoal, esses dois tipos de jogabilidade possuem apelos e objetivos completamente diferentes que podem coexistir ao mesmo tempo sem que seja necessário definir um estilo superior ou inferior ao outro.

Construindo um novo amanhecer

Muito mais que uma simples expansão, Sunbreak é praticamente um título à parte de Rise. Entregando tudo o que prometeu e mais um pouco, a expansão consegue capturar perfeitamente a essência que transformou a franquia de caçar monstros no sucesso mundial que ela é hoje. Apesar de não ser colossal como em **Monster Hunter Generations Ultimate** (Switch), o conteúdo presente aqui poderia facilmente valer mais do que o preço de muitos lançamentos recentes da indústria.

Carismático, dinâmico e cheio de conteúdo: Monster Hunter Rise: Sunbreak é um dos maiores destaques do Nintendo Switch em 2022 e definitivamente se enquadra como um dos melhores RPGs de ação da atual geração de videogames.

Com a confirmação de que ainda mais conteúdo será adicionado ao jogo por meio de DLCs grátis, só resta esperar que as atualizações futuras possam extrair ao máximo o enorme potencial que Sunbreak tanto ostenta.





✓ Prós

• Follower Quests e personagens secundários são bem trabalhados,
• Conteúdo mais completo e variado,
• Switch Skill Swap abre um leque absurdo de possibilidades,
• Monstros que priorizam qualidade ao invés de quantidade,
• Dificuldade acentuada no ponto certo,
• Mapas densos e belíssimos,
• Jogabilidade mais dinâmica e divertida do que nunca.

✗ Contras

• Ritmo muito lento no começo,
• Sem crossplay com a versão de PC.

Monster Hunter Rise: Sunbreak (Switch/PC)
Desenvolvedor Capcom
Gênero RPG, Aventura, Luta e Tiro
Lançamento 14 de junho de 2022

Nota **9.0**

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 **Eduardo Comerlato**
Revisão: Juliana Paiva Zapparoli
Diagramação: Felipe Castello

30 anos de Super Mario Kart: os primórdios da franquia mais veloz do encanador

Neste ano de 2022, o jogo que marcou a estreia da série de corrida mais famosa do mundo está completando três décadas de vida: **Super Mario Kart,** lançado para o SNES em 27 de agosto de 1992. Apresentando disputas de velocidade em pistas temáticas com toda a diversão da turma do Reino do Cogumelo, o título originou uma das maiores franquias de spin-off da Nintendo e revolucionou o nascente gênero dos *kart racing games*. Para comemorar essa data, preparamos uma matéria especial relembrando todos os detalhes do que foi um dos maiores lançamentos do saudoso Super Nintendo.

Olhares atentos ao retrovisor do passado



Diante do crescente sucesso do SNES no início da década de 1990, a Nintendo decidiu expandir os horizontes de sua principal mascote para além das clássicas aventuras de plataforma. Assim, embora Mario já tivesse figurado em outros títulos esportivos, como em NES Open Tournament Golf, seria apenas em Super Mario Kart que o encanador teria uma série paralela e festiva para chamar de sua.



Curiosamente, o título precursor da franquia teve o seu desenvolvimento bastante ligado a outro *racing game* do SNES, que não contava com a presença do bigodudo: **F-Zero,** publicado no Japão em 1990. Apesar de ter uma recepção positiva durante o período de lançamento, o jogo protagonizado por Captain Falcon tinha uma lacuna caracterizada pela ausência de multiplayer.

Então, foi a partir dessa constatação que a Nintendo começou a trabalhar em um novo título de corrida que pudesse ser disputado com a família e os amigos no Super Nintendo. Primeiro, porém, seria necessário otimizar o desempenho do console 16-bit; afinal, esse tinha sido um dos fatores que havia impedido o multiplayer em F-Zero, que apresentava pistas abrangentes e muitos detalhes gráficos.

Em uma **recente entrevista,** o produtor Shigeru Miyamoto, que trabalhou ao lado dos diretores Hideki Konno e Tadashi Sugiyama no desenvolvimento de Super Mario Kart, revelou que foi preciso tornar os estágios e os participantes mais compactos e adequados para o gameplay *split-screen,* o que então originou a ideia do novo jogo ser disputado com os pequenos *karts.*









Até então, os personagens presentes no nascente jogo de corrida eram simples pessoas vestidas com macacões esportivos. Foi apenas após alguns meses de trabalho que a equipe teve a ideia de adicionar os personagens da série Super Mario para as corridas. Junto a isso, também veio o conceito de que os itens anteriormente pensados para o jogo, que eram comuns e livres de temáticas, como barris de óleo, fossem trocados por elementos do Reino do Cogumelo. Daí para frente, o desenvolvimento acelerou e tomou um rumo definitivo até o dia histórico de sua chegada às prateleiras das lojas de videogames.



As propostas e os pilotos que marcaram época no SNES

Com um lançamento regional e fragmentado, como era recorrente nas gerações passadas, Super Mario Kart chegou ao Japão em 27 de agosto de 1992, para depois ser publicado nos Estados Unidos, em 1º de setembro daquele ano, e na Europa, em 21 de janeiro de 1993.

Olhando para trás, podemos notar que grande parte do sucesso do jogo partiu da originalidade da fórmula de gameplay, a qual hoje, após múltiplos lançamentos em diversas plataformas, já conhecemos muito bem: no título, os jogadores devem escolher entre os personagens do Reino do Cogumelo para apostar corridas acirradas em pistas repletas de itens, uma divertida proposta que foi aplicada com maestria desde os primórdios.





Em Super Mario Kart, o rol de pilotos era composto por Mario, Luigi, Peach, Yoshi, Bowser, Donkey Kong Jr., Koopa Troopa e Toad. Divididos por categorias, eles apresentavam particularidades que viriam a influenciar diretamente no gameplay. Por exemplo, enquanto os irmãos encanadores eram os mais balanceados, a princesa da série tinha uma das maiores acelerações e Bowser e Donkey Kong Jr. eram os mais pesados. Nota-se, assim, que essa é uma das propriedades remanescentes na franquia desde os tempos do SNES, sendo aprimorada com a chegada de novos pilotos e veículos nas entradas subsequentes.



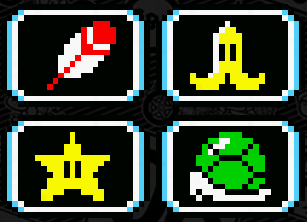
Após a escolha dos protagonistas, eis os modos de jogo elegíveis: Mario Kart GP, caracterizado pela disputa de campeonatos de cinco corridas dentro de um sistema de dificuldade com as cilindradas 50cc, 100cc e 150cc; Time Trial, com o objetivo de conseguir os melhores tempos nas pistas; Match Race, que consiste em simples corridas para dois jogadores; e o Battle Mode, também exclusivo para multiplayer, mas que trouxe uma fórmula singular, na qual a missão é estourar os balões adversários através do uso de itens, em um formato que se tornou um dos grandes queridinhos da franquia desde então.

Cenários e itens diretamente do túnel do tempo

Dentro do imponente modo Mario Kart GP, o formato de quatro copas foi oferecido pela primeira vez, apresentando a Mushroom Cup, Flower Cup, Star Cup e Special Cup. Somando 20 pistas ao todo, esses estágios já seguiam temáticas que eventualmente contavam com mais de uma edição para cada uma de suas ambiências: Mario Circuit, Donut Plains, Ghost Valley, Bowser Castle, Choco Island, Koopa Beach, Vanilla Lake e a inigualável Rainbow Road, um eterno terror dos pilotos inexperientes.



Ao longo dos cenários, outro dos charmes do novo título era exibido de maneira sutil: o uso do recurso gráfico Mode 7. Este, também presente em F-Zero e muitos outros jogos da era SNES, foi capaz de conceder uma impressão de gráficos tridimensionais a partir do posicionamento de camadas e do mapeamento de texturas, resultando em um efeito de perspectiva e profundidade. Assim, os cenários carregavam uma tridimensionalidade, quando, na verdade, eram bidimensionais e adequados ao poderio gráfico dos 16-bit.



Diante disso, podemos perceber que uma das grandes proezas de Super Mario Kart não estava presente no simples uso do Mode 7, uma vez que ele já era muito explorado no período, mas sim na capacidade de utilizar o recurso e, ao mesmo tempo, poder oferecer partidas multiplayer em cenários com uma notável qualidade visual para os padrões da época.

Além do mais, se pensarmos na predisposição multijogador do título, nota-se que essa qualidade também foi impulsionada com a implementação dos itens, que chegavam para bagunçar de vez as corridas. Com ícones como as cascas de banana, os cascos de tartaruga, os cogumelos e companhia, esses elementos fizeram a diferença e revolucionaram o modelo de *power-ups*, aplicado amplamente no gênero dos *kart racing games* a partir de então. Esses elementos, por sua vez, se tornaram marca registrada da franquia Mario Kart, colaborando para o sucesso do *spin-off* mais veloz do encanador.

Da linha de chegada para a eternidade



De maneira inegável, Super Mario Kart foi um sucesso comercial no SNES. Hoje, estima-se que o título tenha vendido cerca de 8,7 milhões de unidades ao redor do globo, o que o coloca como quarto jogo mais comercializado do console, atrás apenas de Super Mario World (20,6 milhões), Super Mario All-Stars (10,5 milhões) e Donkey Kong Country (9,3 milhões). Seu sucesso, entretanto, não parou por aí: o jogo instaurou uma das franquias mais famosas no universo dos games até a atualidade, algo evidenciado pelo fato de que Mario Kart 8 Deluxe figura enquanto o jogo mais vendido do Switch nos dias de hoje.

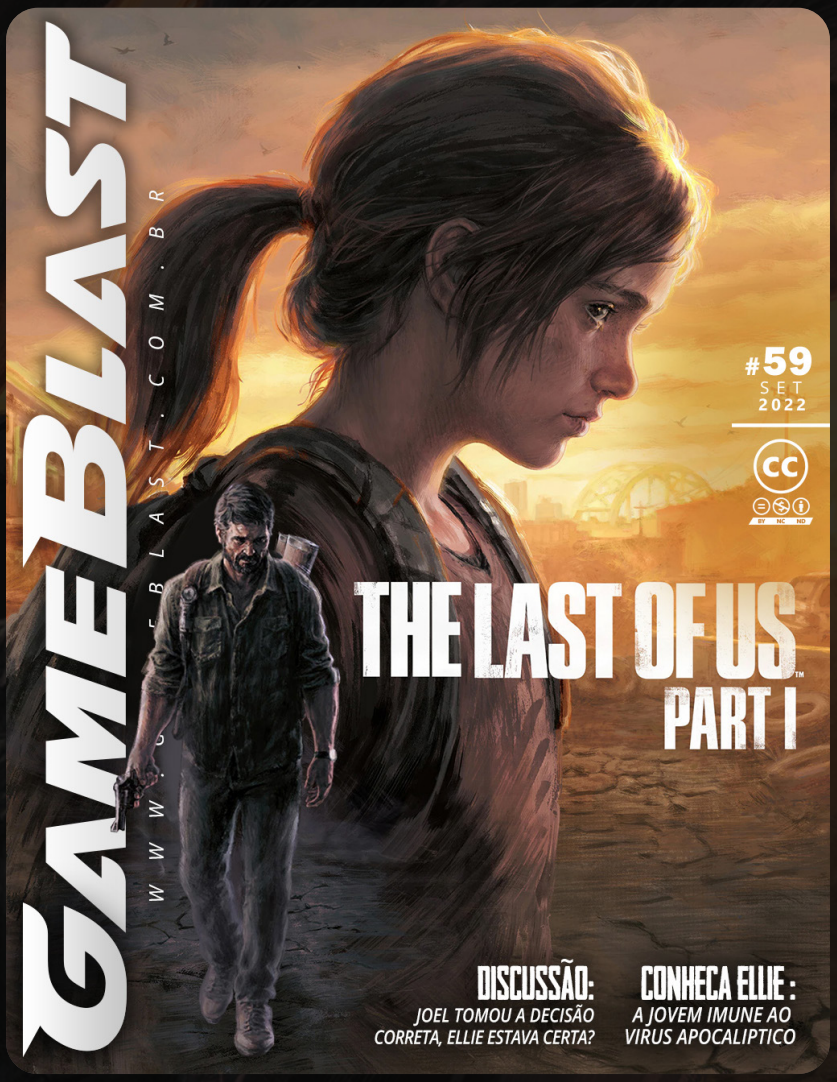
Do mesmo modo, também foi a partir de sua característica inédita de oferecer a possibilidade de jogar com os amados personagens do Reino do Cogumelo que Super Mario Kart permitiu que novas empreitadas fossem pensadas. Entre elas, temos as franquias Mario Tennis, Mario Party, Mario Golf e até mesmo Super Smash Bros., em uma onda de *spin-offs* que ajudaram o encanador a ir muito mais longe de suas tradicionais aventuras de plataforma.

Desenvolvido através da figura do multiplayer, o que explica o uso da *split-screen* até mesmo quando jogamos sozinhos, o título do SNES elevou os conceitos de disputa entre amigos e familiares, que ganhavam a inédita capacidade de incorporar os personagens clássicos da franquia do encanador. Assim, além de contribuir para a história da mascote mais famosa da Nintendo, **Super Mario Kart** foi um precursor no gênero *kart racing,* incrementando as disputas de velocidade com a presença de itens e de multiplayer. Uma qualidade que, hoje, 30 anos depois, nos permite observar como o jogo literalmente acelerou e cruzou a linha de chegada para entrar de maneira definitiva na história dos videogames.



Revista GameBlast 59

Em Setembro, a revista GameBlast trará todas as informações sobre o remake de The Last of Us Part I (PS5)!



Contamos tudo sobre o game, ainda temos discussões sobre as decisões do Joel e da Naughty Dog e muito mais!

Baixe já a sua!

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista