NINTENDO BLAST

E N C . B R

MARIO + RABBIDS SPARKS OF HOPE

#153 SET 2022

CC BY NC ND

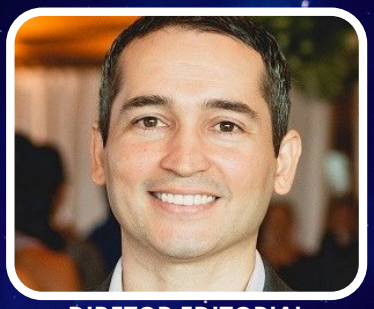
POKÉMON BLAST: POKÉMON PRESENTS
PROMETE AO ATERRISSAR NO PLANETA SWITCH

PRÉVIA: NO MAN'S SKY
PROMETE AO ATERRISSAR NO PLANETA SWITCH

BOOST COURSE PASS: WAVE 2
DESAFIE A GRAVIDADE NA WAVE DE MARIO KART 8 DELUXE

Os coelhos malucos estão de volta

Mario + Rabbids é uma junção que veio para ficar. Por isso, estamos ansiosos por **Mario + Rabbids Sparks of Hope**, e falamos sobre as mudanças que essa sequência trará. E se você gostou do gênero, aproveite para conhecer os **dez melhores jogos de estratégia** por turnos disponíveis para o Switch. A segunda wave do **Booster Course Pass de Mario Kart 8 Deluxe** está melhor que a primeira? Confira nossa opinião. Depois de tantos altos e baixos, **No Man's Sky** está chegando ao Switch — será que ainda vale a pena? Saiba ainda o que está em evidência no **universo de Pokémon**. Boa leitura! - **Alberto canen**



DIRETOR EDITORIAL
Alberto Canen

03 **PRÉVIA**
Mario + Rabbids: Sparks of Hope (Switch)



09 **TOP 10**
Jogos táticos do Switch



17 **PRÉVIA**
No Man's Sky (Switch)



24 **MARIO KART 8 DELUXE**
Segunda wave de pistas do Booster Course Pass



31 **POKÉMON BLAST**
Tudo o que rolou na Pokémon Presents



NINTENDO BLAST *Editorial*

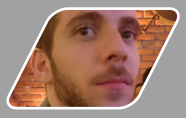
DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO
Leandro Alves
Sérgio Estrella



DIRETOR DE PAUTAS
Farley Santos
Nicholas Wagner



DIRETOR DE REVISÃO
Vitor tibério



DIRETOR DE ARTE/ CAPA
Leandro Alves



REDAÇÃO
Davi Sousa
Juliana P. Zapparoli
Renan Rossi
Ruan B. Rodrigues
Victor Hugo carreta



REVISÃO
Davi Sousa
Juliana P. Zapparoli
Vitor Tibério



DIAGRAMAÇÃO
Felipe Castello
Leandro Alves
Walter Nardone



FAÇA SUA ASSINATURA
GRÁTIS
DA REVISTA
NINTENDO BLAST!
ASSINAR!

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



SWITCH



por Davi Sousa
Revisão: Juliana P. Zapparoli
Diagramação: Leandro Alves

Mario + Rabbids Sparks of Hope tenta ser maior e melhor que seu antecessor

Mario + Rabbids: Kingdom Battle foi uma grata surpresa logo no primeiro ano de vida do Nintendo Switch. A inusitada parceria entre as franquias do bigodudo e dos coelhos extravagantes, em um jogo de estratégia no melhor estilo XCOM, foi uma combinação que deu inesperadamente certo. Agora, com Mario + Rabbids Sparks of Hope, a Ubisoft parece querer dobrar a meta para emplacar o segundo sucesso na franquia.

Uma viagem intergaláctica
abastecida por novidades

Tivemos bastante conteúdo revelado para Sparks of Hope desde o seu anúncio inicial durante o Ubisoft Forward na E3 2021, em junho. Já sabemos detalhes sobre o enredo, o elenco completo de personagens jogáveis e muitas mecânicas novas ou repaginadas. A trama do jogo gira em torno da jornada de Mario e amigos para derrotar a entidade Calamita (em inglês, Cursa), que planeja consumir a energia dos Sparks, híbridos de Lumas e Rabbids, e cobrir a galáxia composta pelos mundos do Mario e dos Rabbids com uma substância conhecida como Malumbra (em inglês, Darkmess). No caminho, novos aliados vão surgindo para somar e ajudar a conquistar os três pontos, ao passo que velhos inimigos (leia-se Bowser, que teve seu exército possuído por Calamita) se juntam à equipe. Ao todo, nove personagens estarão disponíveis, cada um com seu estilo próprio de combate.





É um novo mundo de aventuras
táticas, e a estratégia é bem maior

Dentre tudo que foi mostrado até agora, as principais novidades de Sparks of Hope sem dúvida estão no sistema de combate e na exploração dos cenários. Eles foram modificados para acrescentar um elemento de mundo aberto e abranger os aspectos táticos que Kingdom Battle já estreou tão bem, além dos seus quebra-cabeças que cumprem o papel de evitar a repetitividade de entrar em várias batalhas consecutivas.

Os confrontos em turnos permanecem, mas a movimentação por cenários em grade foi substituída por um deslocamento aberto pelo campo de batalha, nos dando total liberdade para planejar nossas ações sem restrições geográficas. Com essa mudança, o jogo entra no território da estratégia em tempo real, o que certamente é intrigante de imaginar em uma franquia como Mario + Rabbids.





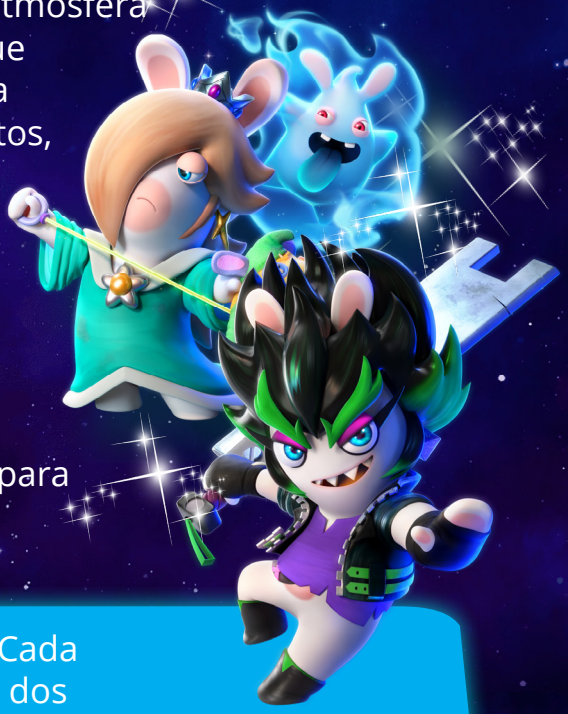
Por sua vez, os mundos explorados durante as aventuras espaciais dos nossos heróis receberam um aumento generoso de escopo. A trama de Sparks of Hope ainda é bem básica, mas aparenta ser bem menos linear que o hub world de Kingdom Battle, que nos dá pouquíssima escolha além dos já citados puzzles em cada grande área do caótico Reino do Cogumelo que encontramos no primeiro game.



Algumas figurinhas novas, outras
nem tanto, todas de primeira



Os personagens seguem sendo um ponto positivo de humor e carisma, e os recém-chegados devem contribuir para fortalecer ainda mais a atmosfera caótica exalada pelos membros de ambas as franquias que compõem a parceria Mario + Rabbids. Naturalmente, uma campanha inédita com novos mundos significa novos rostos, tanto de NPCs quanto de membros do nosso esquadrão.



Além do retorno óbvio de Mario, Luigi e Peach com suas versões Rabbid e do Bowser mais uma vez mudando temporariamente de lado, temos a estreia de Rabbid Rosalina, que aparentemente não terá a companhia da personagem que a inspirou, e a chegada de Edge, uma guerreira Rabbid que se junta ao grupo unicamente para ajudar na missão de resgatar os Sparks e salvar a galáxia.

A variedade é ainda maior do que em Kingdom Battle. Cada membro da equipe ostenta um arquétipo bem distinto dos demais, com suas individualidades destacadas pelas armas que empunham e pelo uso que fazem da energia dos Sparks, que abrem mais possibilidades de personalização de estilos de combate.



Fechando o pacotão de novidades, Sparks of Hope terá uma equipe da melhor qualidade na composição da trilha sonora, com nada mais, nada menos que Grant Kirkhope, veteraníssimo da Nintendo; Yoko Shimomura (Kingdom Hearts, Mario & Luigi, Xenoblade Chronicles); e Gareth Coker (franquia Ori).



Não foi preciso muito esforço para convencer

Por tudo que a Ubisoft nos mostrou até então, Mario + Rabbids Sparks of Hope mantém as raízes do seu antecessor, mas acerta nas inovações implementadas. Ele não parece tentar ser muito ambicioso em relação a Kingdom Battle, buscando evoluir o suficiente para justificar sua existência, o que por si só já me deixa animado para experimentar na prática os rolezinhos espaciais táticos em tempo real.



Mario + Rabbids Sparks of Hope (Switch)
Desenvolvedor Ubisoft Milan e Ubisoft Paris
Gênero Estratégia
Lançamento 20 de outubro de 2022

Expectativa
4

Seleção N-Blast /GameBlast

É designer e gostaria de fazer parte da equipe?

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

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



INSCREVA-SE AQUI!



por *Juliana P. Zapparoli*
Revisão: Davi Sousa
Diagramação: Leandro Alves

Deseja encerrar seu turno?

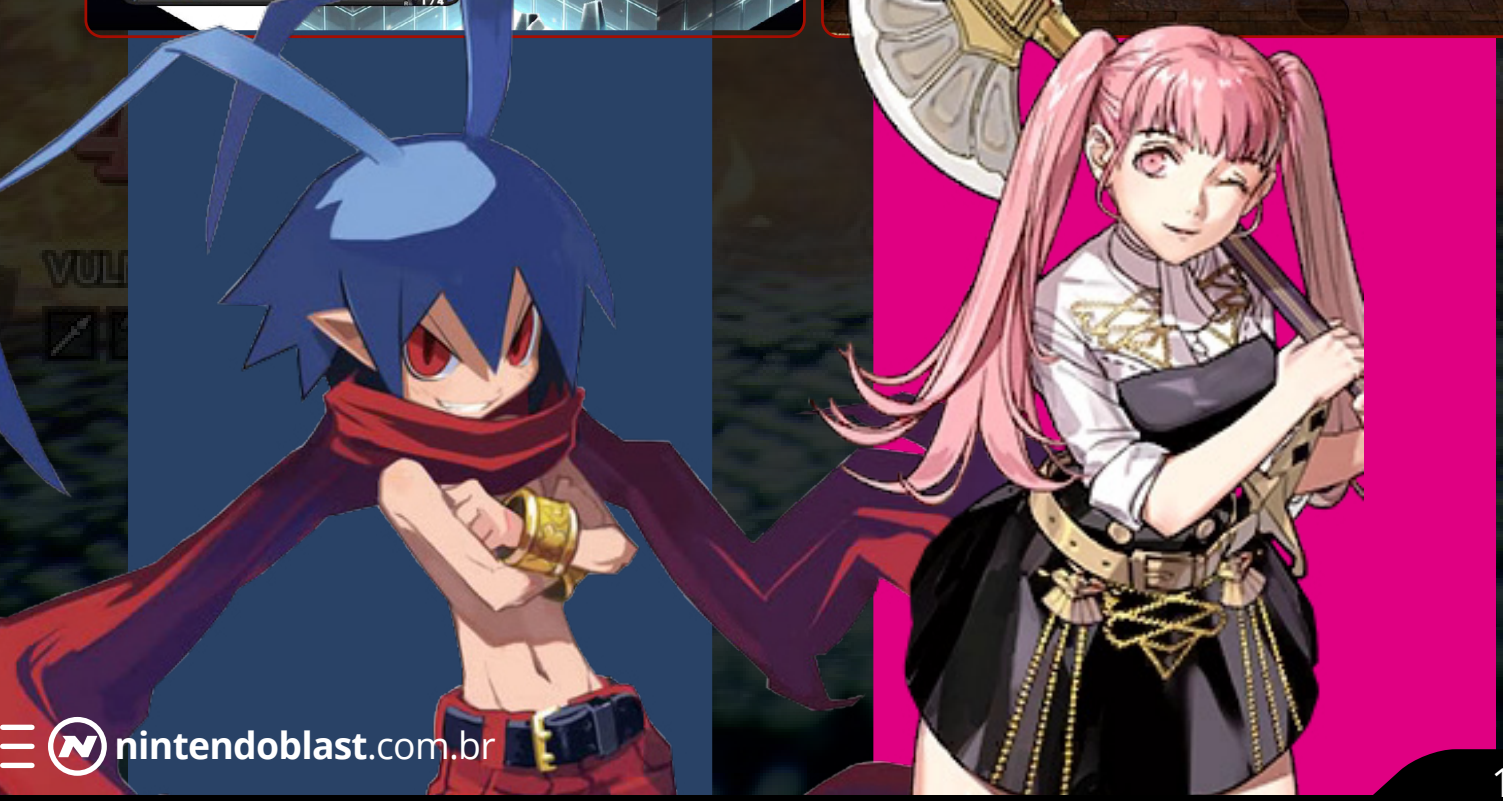
Que o Switch é versátil, isso já sabemos. Podemos aproveitar os jogos no conforto de nossa casa ou até mesmo *on the go*, isso sem mencionar a vasta biblioteca disponível na eShop, com títulos para todos os públicos e gostos. Com o lançamento de Mario + Rabbids Sparks of Hope chegando, pegamos carona no hype e separamos os **10 melhores jogos de estratégi**a por turnos disponíveis no console híbrido, pensando especialmente em quem gosta de planejar os mínimos detalhes antes de agir.

Estratégia ou tática?
Qual é a diferença?

Embora similares em conceito, estratégia e tática diferem em execução. Para entender as particularidades entre um termo e outro, o mais fácil é pensarmos em “macro” e “micro”: a tática é parte da estratégia, mas o oposto não se aplica. Para exemplificar, usaremos as séries Disgaea e Fire Emblem. Em Disgaea, que é um RPG estratégico, nosso objetivo é concluir o mapa para avançar na história. Não precisamos pensar muito em como alcançar esse objetivo — o macro —, ou seja, podemos mudar o plano estratégico no meio do caminho, desde que cheguemos ao resultado previsto. Já em Fire Emblem, um RPG tático, temos a predominância da tática — ou micro. Isto é, para atingir nosso objetivo, precisamos pensar minuciosamente em como posicionar nossas unidades e também nas possíveis consequências das nossas ações. Caso um de nossos personagens seja derrotado devido a um movimento mal-calculado, pode ser que não consigamos chegar ao nosso objetivo. Feitas as devidas explicações, vamos à lista.







Critério de classificação

Os jogos listados a seguir estão classificados por ordem cronológica de lançamento, do mais antigo para o mais recente. A definição de um critério é importante a fim de evitar maior influência sobre quem está lendo. Além disso, deixamos de lado escolhas óbvias, como títulos da Square Enix e até mesmo a franquia Fire Emblem, que já criaram um legado no cenário de jogos táticos.



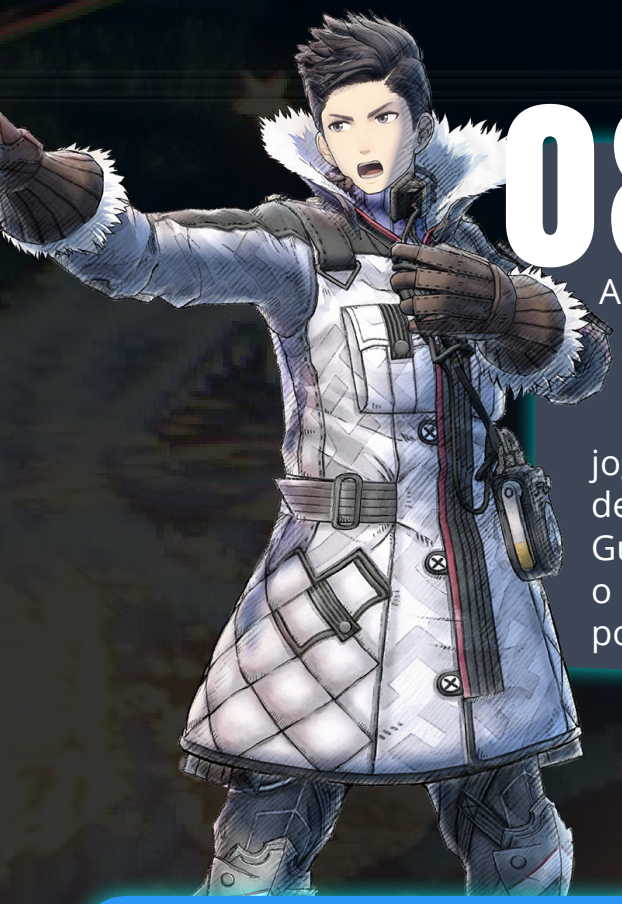
10 Mario + Rabbids: Kingdom Battle (2017)

Parceria inusitada entre Nintendo e Ubisoft, o jogo traz um misto de tática e humor com personagens das franquias Mario e Rabbids para ninguém colocar defeito. Apesar de contar com poucos mapas para explorar, as fases são complexas e exigem um bom planejamento antes de cada ação, no melhor estilo XCOM.

09 Shining Force (2018)

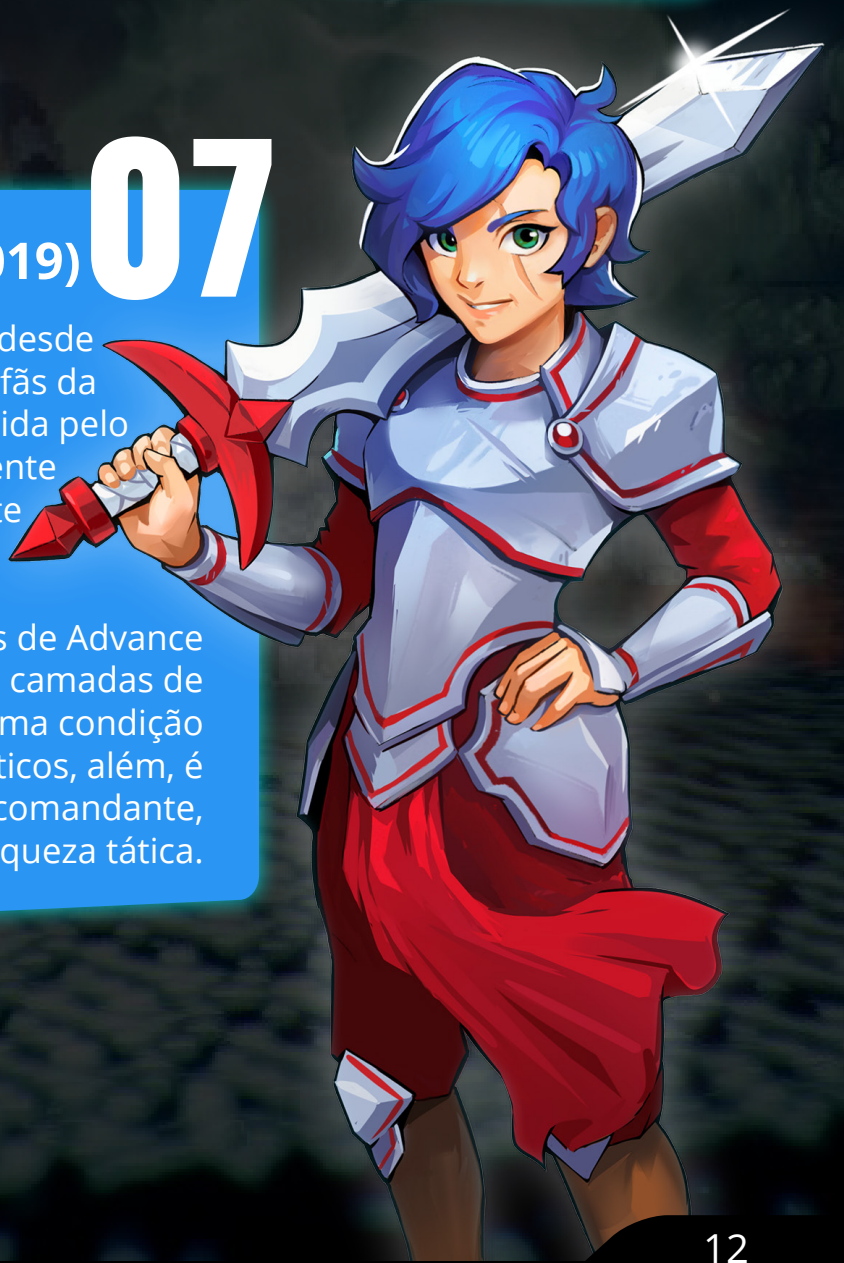
A estreia de Shining Force pode ter sido no Mega Drive, na década de 90, mas donos do Nintendo Switch podem jogar este clássico tático graças à coletânea Sega Genesis Classics. Em um cenário medieval fantasioso, o herói se junta a criaturas fantásticas como centauros, elfos e até mesmo homens-fera na missão de evitar que o vilão Darksol traga para o mundo o Dark Dragon. Embora extremamente difícil e com muitas especificidades para o recrutamento de novos personagens, Shining Force teve uma boa receptividade pelo público, rendendo mais duas continuações.





08 Valkyria Chronicles 4 (2018)

Após dois jogos decepcionantes, Valkyria Chronicles 4 é o sucessor que os fãs do primeiro título da série esperavam. Com uma combinação única de RPG tático por turnos e ação em tempo real, o jogo reconta, de maneira emocionante, os eventos de uma Europa fictícia nos tempos das grandes Guerras Mundiais. Aqui, cada personagem é único, o que faz com que as mortes — permanentes, por sinal — sejam ainda mais dolorosas.



07 Wargroove (2019)

A série Advance Wars não dá as caras desde o Nintendo DS, deixando uma legião de fãs da série órfãos. Essa lacuna pode ser preenchida pelo excelente Wargroove, que é praticamente um sucessor espiritual da dormente franquia da Intelligent Systems.

As mecânicas e até mesmo o visual de Wargroove são muito familiares aos de Advance Wars, acrescentando, porém, novas camadas de estratégia: cada tipo de unidade possui uma condição específica para realizar ataques críticos, além, é claro, dos poderes especiais de cada comandante, que trazem muita diversão e riqueza tática.



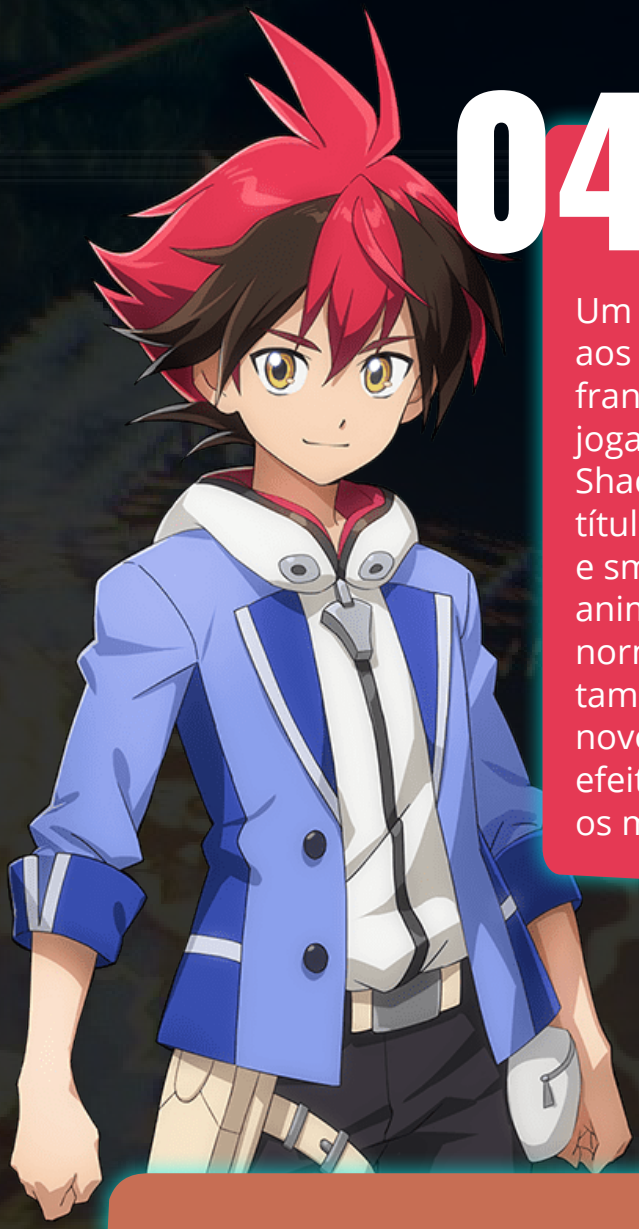
06 Brigandine: The Legends of Runersia (2020)

Sucessor de Brigandine: The Legend of Forsena, Runersia permite que as pessoas tenham liberdade para moldar sua própria experiência durante a campanha, definindo que tipo de desafio querem enfrentar. O combate lembra o de Final Fantasy Tactics, mas com espaços ditados por hexágonos, alterando o estilo de movimentação dos personagens, e cada batalha tem como objetivo derrotar os inimigos ou fazê-los recuar.

05 Banner of the Maid (2020)

Em Banner of the Maid, acompanhamos Pauline, irmã de Napoleão Bonaparte, em uma França que tenta se adaptar aos conceitos da Revolução Francesa e também à realidade de guerras da época. O jogo oferece missões paralelas e objetivos adicionais durante as missões, como terminar a batalha em um determinado número de turnos. A semelhança com Fire Emblem é grande, mas Banner of the Maid consegue entregar com maestria suas particularidades.





04 Shadowverse: Champion's Battle (2021)

Um TCG com elementos de RPG bastante amigável aos novatos e que, diferentemente de outras franquias do gênero, é acessível a todos os tipos de jogadores, sejam eles familiarizados ou não com Shadowverse e suas regras. Ao mesmo tempo, o título consegue se manter fiel à versão para PC e smartphones, e conta com o atrativo do "estilo anime", quebrando a seriedade que os TCGs normalmente possuem. Dessa forma, o jogo acaba também dialogando com um público-alvo mais novo, graças ao carisma dos personagens e aos efeitos especiais em cada duelo, mas sem deixar os mais veteranos e complecionistas de lado.



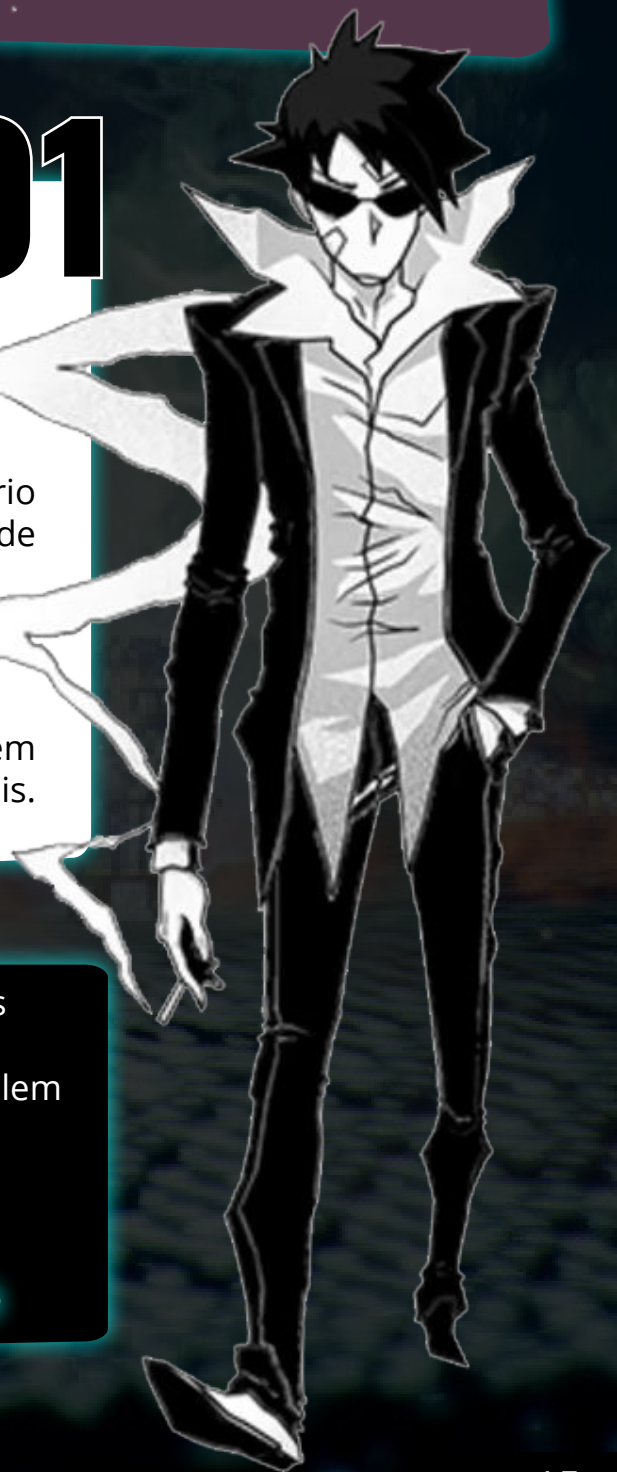
03 Digimon Survive (2022)

Uma mescla de *visual novel* com batalhas por turnos, Digimon Survive apresenta um novo viés para uma das franquias mais famosas dos anos 1990. Com um elenco carismático, a narrativa aborda o conceito de amizade de maneira mais madura, fazendo com que o título traga temas melancólicos, por vezes cruéis, mas sempre procurando a luz no fim do túnel.



02 Reverie Knights Tactics (2022)

Com grandes inspirações nos universos de Holy Avenger e Tormenta, Reverie Knights Tactics é um estreante brasileiro e traz uma arte única. Sua história é rica em detalhes e conta com personagens interessantes, além de oferecer um bom nível de desafio tático para fãs do gênero.



01 Wolfstride (2022)

Mais um brazuca na lista, Wolfstride traz ao Switch uma aventura singular que mistura gerenciamento de recursos e combate por turnos. As batalhas são emocionantes confrontos entre robôs gigantes e é necessário estudar suas resistências e fraquezas antes de agir. O grande destaque deste título, — além de muito humor brasileiro, claro —, é a escolha artística: as artes em preto e branco não apenas dão um charme único ao jogo, mas também contemplam pessoas que sofrem de daltonismo sem prejudicar as demais.

A biblioteca do Switch é vasta e conta com diversos jogos de estratégia por turnos. Como comentado, títulos da Square Enix e jogos da franquia Fire Emblem foram propositalmente deixados de lado para que títulos menores ou pouco conhecidos possam ter sua chance de brilhar. A lista não é perfeita, claro, mas abrange vários jogos dentro do nicho tático, de RPG a TCG, que valem a pena ser conferidos.

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 ***Renan Rossi***
Revisão: Juliana Paiva Zapparoli
Diagramação: Felipe Castello

NO MAN'S SKY PROMETE AO ATERRISSAR NO PLANETA SWITCH

Desde quando foi anunciada no Nintendo Direct de fevereiro deste ano, a versão para Switch de **No Man's Sky** vem sendo tratada como mais um integrante de peso no time dos grandes jogos adaptados para rodar no console híbrido. De Metro Redux, Doom Eternal, Skyrim, The Witcher 3, Wolfenstein II: The New Colossus, passando também por The Outer Worlds, Alien: Isolation, Dying Light e Warframe, o Switch coleciona uma mistura de ports bem-feitos e outros nem tanto. A ambição da Hello Games em trazer a imensa aventura de exploração espacial para a palma de nossas mãos passará agora pela mesma balança julgadora.

Versão atualizada



Previsto para ser lançado em 7 de outubro, No Man's Sky chegará ao Switch com todas as vinte atualizações e patches de correção disponibilizados desde o lançamento original, em 2016. A Hello Games também já confirmou que essa versão receberá ainda os conteúdos futuros planejados pela desenvolvedora.

"Eu acredito que as pessoas ficarão deslumbradas quando finalmente jogarem esse jogo em um dispositivo pequeno. É realmente um universo inteiro na palma da mão. Foi um enorme empreendimento, mas muito recompensador para nossa pequena equipe, e eu estou muito orgulhoso do resultado", chegou a afirmar Sean Murray, fundador da Hello Games, nas várias atualizações de conteúdo postadas no **site** oficial do jogo.

E Murray tem razão. A possibilidade de experimentar uma aventura colossal em termos de exploração em um universo gerado proceduralmente foi o grande apelo comercial de No Man's Sky no passado. Agora, com as devidas atualizações e adaptações, observar tudo isso rodando no Switch beira o inimaginável.



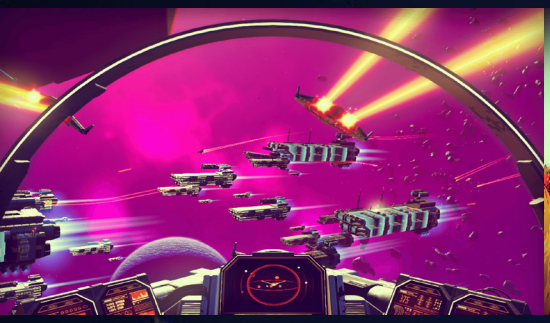





O universo em nossas mãos

A principal ideia por trás de No Man's Sky é justamente nos colocar no papel de um explorador espacial, chamado de Viajante, que desperta em uma das bordas do universo, portando ferramentas que o ajudarão na missão de vasculhar os inúmeros planetas e estações do cosmos para então alcançar o centro deste universo.

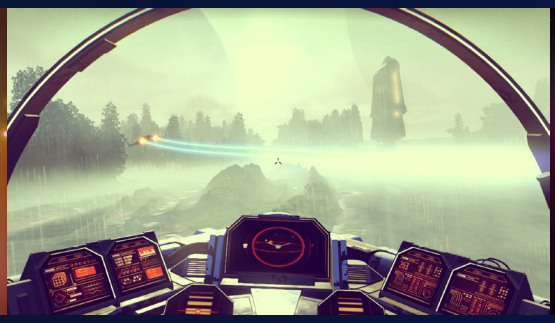
Influenciado pelos filmes de exploração espacial dos anos 1970 e 1980, Sean Murray quis trazer essa sensação de imensidão aos jogadores, como se eles fossem apenas grãos de areia se comparados à grandiosidade do infinito.





É aí que entra o diferencial do título da Hello Games. Cada jogador encontrará planetas, cenários, fauna e flora diferentes, pois No Man's Sky trabalha com a geração procedural de um universo aberto. Por meio de algoritmos, o título constrói em tempo real cada um desses elementos de forma distinta e inovadora, o que gera um macrocosmo de mais de 18 quintilhões de planetas.

Tratado como um jogo de sobrevivência com elementos de ação e aventura, No Man's Sky deixa isso bem claro logo em seu início. Equipado com um traje espacial acoplado a um jetpack, o Viajante possui em suas mãos um tipo de ferramenta multitarefas para ações de coleta, reparo, construção de objetos e que também funciona como armamento para o combate contra espécies hostis.


Por meio da coleta de recursos, é possível reabastecer sua nave espacial e viajar para outros planetas onde haverá recursos, fauna e flora totalmente distintos do anterior. Todos os registros são catalogados por uma inteligência denominada O Atlas, que, por sua vez, guia o Viajante em direção ao centro da galáxia. Apesar de haver esse tipo de indicação, o título é aberto à exploração, permitindo seguir para qualquer ponto do cosmos.

Performance no Switch

Com tantas possibilidades visuais e de gameplay extremamente aberto, a grande dúvida que fica é se a versão de No Man's Sky para Switch rodará de modo satisfatório. Sobre isso, Sean Murray afirma, nos diversos textos publicados no site oficial do game, que a adaptação para o console híbrido vinha sendo desenvolvida já há alguns anos por um pequeno time de profissionais dentro da Hello Games.

No entanto, segundo ele, a própria equipe estava convencida de que seria impossível transportar o jogo para o Switch, uma vez que a geração procedural de elementos utiliza o processamento de hardware ao máximo. Havia dias em que os funcionários voltavam para casa frustrados para então, no dia seguinte, retornarem com novas soluções técnicas. O maior cuidado foi justamente com a performance no modo portátil, que recebeu atenção especial, de acordo com o líder da Hello Games.



É natural essa preocupação, já que os primeiros anos de No Man's Sky em outras plataformas tornaram-se um pesadelo para a desenvolvedora. Desde 2016, o título passou por uma série de atualizações de conteúdo para corrigir os diversos bugs e falhas de performance, bem como as críticas recebidas pela falta de modos de jogo prometidos nas campanhas comerciais e que não estavam presentes na versão final.





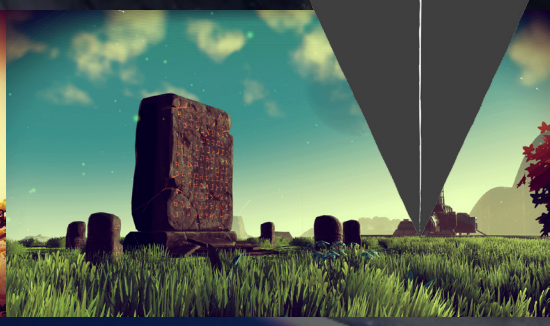
No Man's Sky de 2016 a 2022

Todos os problemas apontados no lançamento original foram corrigidos aos poucos com a chegada de conteúdos gratuitos que acrescentaram novas funções, como a construção de bases em cada planeta, opção para teleporte entre elas, modo sobrevivência para os mais aventureiros, efeitos causados pela atmosfera, criação de novos tipos de veículo e aumento da campanha principal com a adição de mais de 30 horas de conteúdo narrativo.

O multiplayer foi consideravelmente expandido a partir de 2018 com a customização de avatares, exploração conjunta de sistemas estelares, PVP (player vs player) e conteúdos semanais com eventos temáticos que concedem moedas dentro do jogo para a aquisição de itens específicos.







Outra evolução foi a criação da área chamada Nexus, que funciona como um ponto de encontro entre os jogadores para formação de grupos, melhoria dos equipamentos e recrutamento em missões. A jogatina multiplataforma foi adicionada em 2020, unindo jogadores de consoles e PC.

Já em 2021, a expansão Frontiers trouxe assentamentos alienígenas aos planetas, melhorias na administração dos acampamentos, enquanto a expansão Sentinel, de fevereiro de 2022, atualizou as mecânicas de combate. Até o momento, a última atualização é a Endurance, de julho deste ano, que ofereceu mais recursos para a construção de bases e navios de carga.



Passados seis anos do lançamento original, Sean Murray acredita que No Man's Sky atende agora às expectativas geradas no passado, convergindo com a ideia proposta em 2016. Todos esses conteúdos estarão presentes na versão de Switch, com exceção de um.

Sem multiplayer no início

Implementado em 2018 nas demais plataformas, o multiplayer de No Man's Sky enfim trouxe as tão aguardadas expedições, batalhas competitivas e formação de esquadrões entre os jogadores, elevando a experiência do simulador espacial. Contudo, nada foi dito pela Hello Games sobre a vinda desse modo de jogo ao Switch. O que se sabe até o momento é que a opção não estará disponível no lançamento.

Tanto o estúdio quanto seu fundador, Sean Murray, afirmam que a versão de Switch continuará recebendo expansões de conteúdo no futuro, mas sem confirmar se o multiplayer estará entre elas. Apesar de No Man's Sky oferecer doses colossais de jogatina single player, a dúvida que fica é se o Switch suportará, de forma satisfatória, essa modalidade ou se os jogadores se contentarão apenas com a experiência offline.

Trazer No Man's Sky ao Switch já é uma grande conquista por si só, nos deixando cheios de expectativa. O título é mais uma prova do enorme apelo que o aparelho possui para as pretensões das desenvolvedoras third party. Agora, se a versão híbrida do título espacial aterrissará sem turbulências no planeta Nintendo, apenas o tempo dirá.



No Man's Sky (Switch)
Desenvolvedor Hello Games
Gênero Ação, Aventura, Sobrevivência
Lançamento 7 de outubro de 2022

Expectativa 4

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 **Rhuan Bastos***
Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Felipe Castello

Desafie a gravidade na segunda wave de pistas do Booster Course Pass em Mario Kart 8 Deluxe (Switch)

Após uma longa espera de quatro meses desde o lançamento da primeira leva da Booster Course Pass em Mario Kart 8 Deluxe, os fãs finalmente foram agraciados com a segunda parte do DLC que traz mais oito pistas caóticas ao jogo do bigodudo. Dessa vez o pacote conta com uma pista totalmente nova, além das outras sete remasterizações de circuitos antigos da franquia.

Recuperando-se da largada conturbada



Ao longo dos últimos meses, a primeira seleção de pistas do DLC foi bastante criticada pela falta de qualidade em suas texturas e por apresentar um estilo gráfico que destoa bastante daquele utilizado nos visuais do jogo base. Em relação a esses problemas, pode-se dizer que a segunda leva da Booster Course Pass foi agraciada com bem mais capricho na hora de portar as pistas para o título de Switch.

As duas novas copas, a Turnip Cup e a Propeller Cup, contam com diversos estágios memoráveis da série, passando pelo Super Mario Kart, de Super Nintendo, até o mais recente Mario Kart Tour, para dispositivos Mobile. Com exceção de algumas mudanças questionáveis, a maioria das pistas mantém o nível de carisma que se espera da franquia. O grande destaque dessa leva, porém, fica para a açucarada pista inédita Sky-High Sundae. Confira mais sobre elas logo abaixo:



Turnip Cup

New York Minute (Tour)
Dirigir em Nova York nunca foi tão divertido. O circuito sediado nas ruas da famosa cidade americana conta com diversos caminhos alternativos e recriações simpáticas de pontos turísticos famosos, como o Central Park e a Broadway. Apesar de aparecer como uma pista de aprendizado em Mario Kart Tour, o circuito da cidade que nunca dorme tem um design cheio de curvas e que muda o seu layout gradativamente a cada volta. Os visuais também ficaram mais belos em relação ao jogo de celular, com texturas mais adequadas para a maior resolução do Nintendo Switch.







Mario Circuit 3 (SNES)

“Simplicidade em sua forma mais pura” é a melhor maneira de definir as qualidades de Mario Circuit 3 (SNES). O nostálgico circuito do Super Nintendo é uma das pistas mais básicas e diretas ao ponto da série. Aqui não tem obstáculos gigantes, mecânicas complicadas ou rampas espalhafatosas. O layout é plano e poderia existir como uma pista de kart na vida real, porém isso não significa que as corridas sediadas por aqui são sem graça. Muito pelo contrário, a falta de grandes distrações acaba servindo para destacar elementos que ficam em segundo plano nas corridas mais caóticas, como por exemplo o foco na execução das curvas acentuadas e o uso de itens estratégicos, como bananas e cascos.









Kalimari Desert (N64)

Uma pista que marcou gerações no Nintendo 64 e que agora está de volta trazendo uma “surpresa” inesperada em seus trilhos. Kalimari Desert se tornou um clássico por causa do icônico trem que ocasionalmente passa por cima do percurso da pista e bloqueia o avanço dos jogadores para a próxima parte do vasto deserto. A chance aleatória do trem bloquear o caminho trazia um dinamismo nunca antes visto para as corridas e isso continua presente de uma forma ainda mais divertida na versão do Booster Course Pass. Agora o layout da pista muda a cada volta e em certo momento os corredores precisam dirigir em cima da linha do trem, correndo ainda mais risco de bater de frente com a locomotiva.









Waluigi Pinball (DS)
Waluigi Pinball está de volta. Precisa dizer algo além disso? Considerada uma das pistas mais amadas pelos fãs de Mario Kart, a máquina de Pinball do Waluigi apresenta um conceito criativo, belíssimos visuais, curvas divertidas, obstáculos dinâmicos e uma trilha sonora marcante.



O circuito que estreou no Nintendo DS se passa dentro de uma mesa de pinball gigante que simula o funcionamento de uma máquina real e incorpora isso de maneira natural no layout da pista. Os jogadores devem desviar das bolas, bumpers e muito mais em uma descida tão eletrizante quanto uma montanha russa. O estilo visual mais cartunesco do Booster Course Pass também combinou bastante com a pista, que agora se encontra mais brilhante e atrativa do que nunca.







Propeller Cup

Sydney Sprint (Tour)
As pistas inspiradas em cidades do mundo real foram criadas para ser o principal chamativo de Mario Kart Tour. Enquanto algumas delas basicamente se resumem a um passeio pelas ruas mundanas de uma cidade, as melhores pistas desse conceito são aquelas que trazem uma variedade de cenários e apresentam seções memoráveis sem depender das referências culturais.

Um exemplo perfeito de como executar bem essa ideia é a pista Sydney Sprint, o circuito sediado na capital da Austrália. Ao longo do trajeto que se modifica a cada volta, nota-se que não é preciso conhecer as nuances de Sydney na vida real para se apaixonar pela identidade única dessa pista que engloba grandes pontes, casas de ópera e pequenos parques de caminhada ao lado do mar.







Snow Land (GBA)
Apesar de oferecerem conceitos criativos, as pistas de Mario Kart: Super Circuit, do GBA, costumam usar layouts mais simples e planos por causa das limitações do hardware portátil. A friorenta Snow Land não é uma exceção a essa regra, mas a sua remasterização para o Booster Course Pass foi alvo de uma enorme repaginada que efetivamente conseguiu trazer uma vibe totalmente diferente para o circuito.

Agora com muito mais personalidade, a nova Snow Land conta com moedas que se movem em caminhos predefinidos pela pista, pinguins que andam em bando pelo trajeto e novas adições ao cenário, como rampas e atalhos pela neve. O novo remix da música é a cereja no bolo e ajuda a trazer uma sensação que remete ao clima frio do inverno.





Mushroom Gorge (Wii)
Uma das pistas mais memoráveis de Mario Kart Wii, Mushroom Gorge é o palco perfeito para reviravoltas envolvendo cascos azuis e cogumelos gigantes com propriedades elásticas. Como era de se esperar, ainda é extremamente divertido quicar em cima dos cogumelos para realizar manobras aéreas.



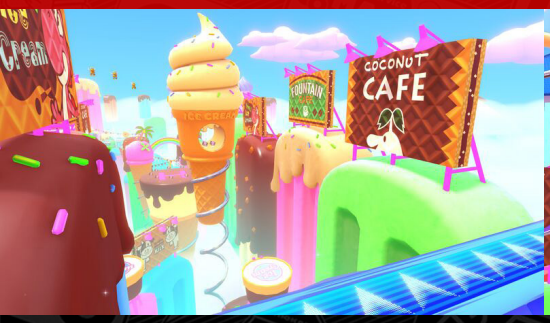
O trajeto começa em uma área montanhosa envolta de grama e termina com um pequeno passeio dentro de uma caverna cristalizada com muitos fungos para usar de cama elástica. A fase pode não ter passado por grandes mudanças visuais, porém ela ainda cumpre muito bem o seu papel de protagonizar corridas acirradas e memórias marcantes.






Sky-High Sundae (Original)
A Sky-High Sundae é uma pista completamente nova que faz uso da mecânica de antigravidade pela primeira vez neste pacote de DLC. A fase se passa acima das nuvens, ao longo de um delicioso paraíso de doces gigantes, como sorvetes, biscoitos e waffles de dar água na boca. O trajeto é desafiador e conta com muitas oportunidades para cair das plataformas durante as curvas mais estreitas.

Ausente na primeira leva do Booster Course Pass, a mecânica de antigravidade foi implementada aqui para permitir que o controle do veículo se torne mais "flutuante" na hora de cruzar terrenos com elevações em formato de rampa e descidas verticais. Também temos partes com corrimões que proporcionam boosts ao veículo na antigravidade, algo que é sempre bem-vindo no meio da confusão das corridas.






Voltando ao pódio

A segunda leva do Booster Course Pass mostrou uma melhora considerável na hora de adaptar as pistas clássicas da franquia para dentro de **Mario Kart 8 Deluxe.** As texturas estão mais detalhadas, o estilo visual está menos destoante do resto das pistas e os remixes das músicas continuam excelentes. A seleção de circuitos clássicos incluídos nessa leva também foi ótima e conseguiu agradar à maioria dos fãs ao trazer algumas das melhores pistas da história da franquia.

No entanto, ainda há bastante espaço para melhorar nas próximas levas do DLC, especialmente quando se trata do design das pistas que ainda continuam reutilizando a mesma base do port feito para Tour e, deste jeito, desperdiçam as possibilidades únicas oferecidas pela engine do Mario Kart 8 Deluxe. Espera-se que a inclusão de uma ótima pista inédita e, junto com ela, a volta da mecânica de antigravidade sejam sinais de que as coisas só vão melhorar daqui para a frente.



Guia N-Blast

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

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!



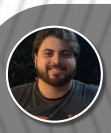
E-BOOK POKÉMON LET'S GO R$ 1,99



E-BOOK POKÉMON GO GRÁTIS

COMPRAR NO Google play

BAIXAR NO Google play



por Victor Carreta

Revisão: Davi Sousa
Diagramação: Walter Nardone

Pokémon Presents

No começo do mês de agosto, foi exibido um trailer com notícias sobre a franquia Pokémon. Nessa apresentação, diversos jogos e produtos receberam atualizações em relação aos próximos passos que cada um deles terá até o final deste ano. Pensando nisso, faremos uma revisão dos principais temas que estão em evidência no universo Pokémon.

Pokémon Worlds 2022

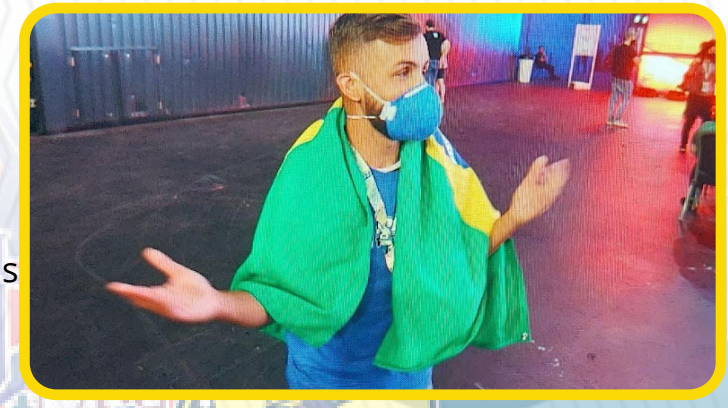
Ainda em agosto, tivemos o campeonato mundial de Pokémon disputado em Londres, que engloba as mais diversas frentes de jogos da franquia: TCG, VGC, Pokémon GO e o recém-adicionado Pokémon Unite. Curiosamente, a oitava geração foi baseada no Reino Unido...

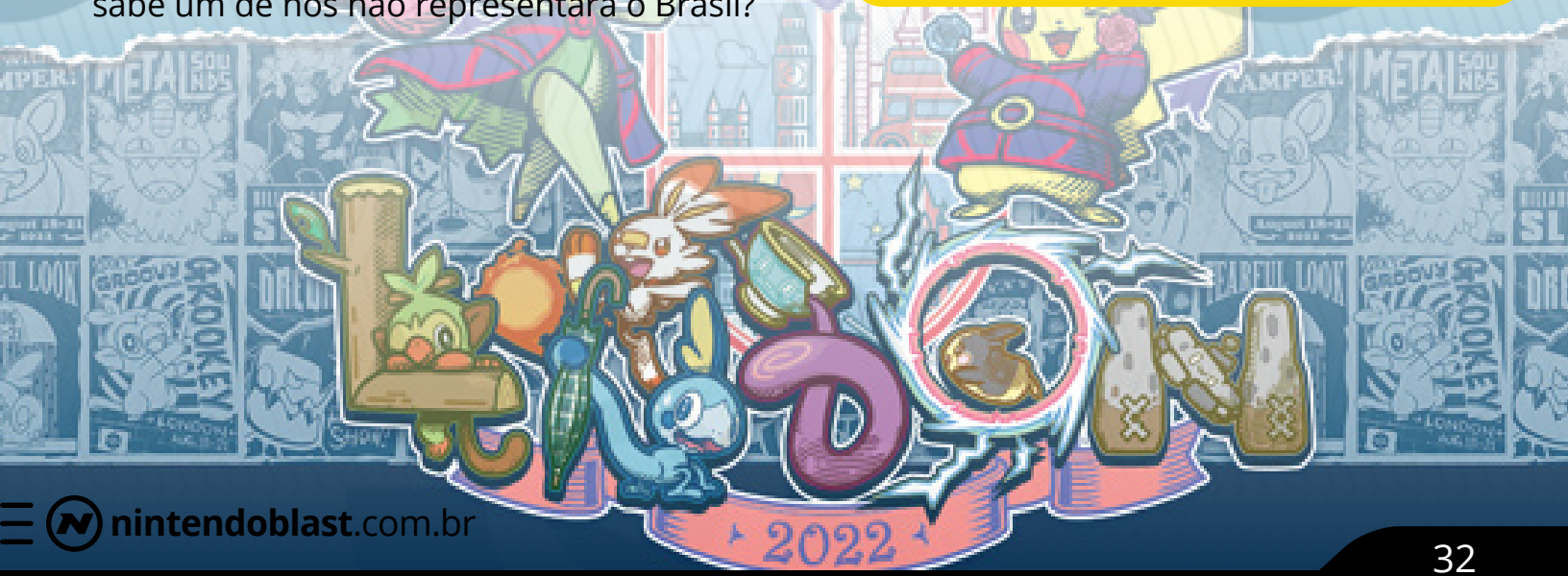
Diversos brasileiros fizeram parte do campeonato, mas infelizmente nenhum deles foi campeão em suas respectivas categorias. Nossa maior chance de trazer uma taça às terras tupiniquins era a equipe XIS OG Life, que disputou o torneio de Pokémon Unite, sendo considerada uma das favoritas ao título. Entretanto, não foi dessa vez: o time acabou eliminado ainda na primeira fase.



Contudo, gostaríamos de destacar que o campeonato mundial de 2022 é muito mais do que um simples torneio: por conta da pandemia da COVID-19, não houve competições nos anos de 2020 e 2021; logo, este ano celebrou o retorno de um dos eventos mais importantes na temporada Pokémon.

A melhor colocação de um brasileiro foi com a campanha histórica de Gustavo "Zarddy". O jogador de Pokémon GO terminou na sexta colocação mundial e faturou uma premiação de US$ 3 mil (cerca de R$ 15 mil na cotação atual). Isso mostra que estamos preparados para disputar as primeiras colocações em outras modalidades. No ano que vem, o mundial será disputado em Yokohama, no Japão. Quem sabe um de nós não representará o Brasil?





Pokémon GO



As Ulltra Beasts foram liberadas durante o mês de agosto em diversas localidades do mundo, no evento que ficou conhecido como GO Fest 2022. Pokémon como Nihilego, Buzzwole, Pheromosa e Xurkitree estiveram disponíveis durante o evento em raids de cinco estrelas.



No final do mês, um super evento reuniu as quatro bestas em um mesmo dia; assim, todos puderam aproveitar essa oportunidade e capturar as Ultra Beasts. Eu peguei todas, e vocês?





Além disso, através de uma pesquisa especial, o Pokémon mítico Shaymin, da região de Sinnoh, também pôde ser capturado após completarmos as missões. E não para por aí: um incenso diário com duração de 15 minutos foi disponibilizado, e os Pokémon que aparecem em virtude desse item podem não pertencer à sua localização. Ah, e quem sabe você não encontra um dos pássaros lendários de Kanto em suas formas de Galar?



Pokémon Unite



Em comemoração ao primeiro aniversário do game no Nintendo Switch, três novos Pokémon foram adicionados ao elenco de personagens jogáveis: Glaceon, Buzzwole e Tyranitar.



Tempos de festa pedem novos modos e com isso, um deles foi desenvolvido especialmente para a ocasião: Pika Party. Aqui, todos os personagens são Pikachu, não importando se são os jogadores ou Pokémon selvagens. No centro do mapa, em vez de um Zapdos, um Pikachu Gigantamax assume o posto.



No mês de setembro, a celebração continuará com o primeiro ano de lançamento para dispositivos mobile e teremos mais três Pokémon: Mew, Dodrio e Scizor se juntarão ao elenco. Esperamos ansiosos por estas novas adições, que prometem mudar bastante a forma como o jogo será praticado no futuro!



Pokémon Scarlet/Violet

Os novos títulos da franquia principal receberam um trailer recheado de novidades. Finalmente tivemos uma pequena amostra do que será a 9ª geração: a região de Paldea é uma combinação de Galar com Hisui, com diversos elementos da Wild Area e mecânicas de movimentação similares ao que vimos em Legends: Arceus.

A aventura será em mundo aberto e não há uma ordem certa para seguirmos com os desafios de ginásio. Esperamos que isso não afete negativamente a campanha, já que a ideia de disputa em qualquer ordem implica no balanceamento automático conforme o nosso progresso; ou seja, se estamos com a equipe em torno do Lv.30, nosso próximo desafio não pode estar abaixo, do contrário prejudica a experiência.

Há três histórias em vez de uma só, e como faremos para avançar em cada uma delas depende exclusivamente do jogador. Uma nova forma para o Pokémon Wooper foi apresentada, mudando seu tipo para **POISON**/**GROUND** em vez de **WATER**/**GROUND**. A renovação de Pokémon já conhecidos com formas regionais ajuda não só a relembrar alguns Pokémon, como também na diversidade de Pokémon em uma determinada região.









As mascotes das versões, Koraidon e Miraidon, serão nosso meio de transporte pela região. Temos aqui uma herança de Alola, que também usa os Pokémon para facilitar as tarefas de locomoção. Os Centros Pokémon agora lembram postos de combustível, já que as mascotes são visivelmente semelhantes às motocicletas que temos no mundo real.



Uma pequena curiosidade para vocês: o termo “korai” em japonês significa algo tradicional, clássico, enquanto que o termo “mirai” significa “futuro”. Isso reflete diretamente na forma desses dois Pokémon, já que Koraidon parece mais uma moto *Chopper*, ao passo que o Miraidon tem uma visão futurista do que seria o veículo, com propulsores hiper jato.





A cereja do bolo, no entanto, sempre fica para o final. A nova mecânica única foi revelada: a Terastalização, ou Terastallize, como foi mostrado na apresentação. Ela permite que o Pokémon passe por uma transformação (mais uma...) que potencializa um tipo único, lembrando bastante as Gems da quinta geração.

Todos os Pokémon da região podem passar pela transformação e cada um possui um tipo específico de terastalização, digamos assim. Por exemplo: um Eevee padrão receberia um aumento no tipo NORMAL; contudo, se o Tera-Type do Eevee for **WATER**, seu tipo será alterado para este, e assim em diante, trocando de tipo até a batalha acabar.



Ou seja, as opções que teremos daqui para frente serão inúmeras e o conceito de fraquezas e vantagens será ainda mais importante quando estivermos montando nossas equipes. Pokémon como Charizard, que possui fraqueza quádrupla ao tipo **ROCK** pode tornar-se apenas do tipo **FIRE**, reduzindo pela metade o dano sofrido.

Ano 2022, modelo 2023

A temporada 2022 de Pokémon foi bem movimentada com a volta do campeonato mundial e diversos eventos nas principais frentes da franquia. A expectativa é que mais novidades sejam lançadas, como novos Pokémon em Unite e as novas versões Scarlet/Violet. Para o ano que vem, com a nona geração em atividade e renovação do VGC, teremos uma nova visão de como as competições serão disputadas e voltaremos a torcer para que os brazucas estejam entre os competidores do Mundial



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 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