NINTENDO BLAST

.COM.BR



#154 OUT 2022

CC BY NC ND

PRÉVIA: BAYONETTA 3
PROMETE FECHAR A TRILOGIA COM MUITA AÇÃO E ESTILO

PRÉVIA: SONIC FRONTIERS
TRAZ UMA MISTURA DE MUNDO ABERTO COM ALTA VELOCIDADE

ANÁLISE SPLATOON 3:
RETOCA OS DIVERTIDOS TRAÇOS E CORES DA FRANQUIA

Próxima parada: Paldea

A próxima geração de monstrinhos de bolso será na região de Paldea, com vastas áreas de mundo aberto. Será que o aprendizado da Game Freak nos dois jogos anteriores será suficiente para criar uma experiência memorável em **Pokémon Scarlet/Violet**? Depois de alguns vídeos de gameplay, **Sonic Frontiers** deixou muitas incertezas — saiba como está a nossa expectativa para o jogo. Fechando as prévias, venha partilhar da nossa empolgação por **Bayonetta 3**, exclusivo para Switch. Confira ainda o que achamos de **Splatoon 3**. Será que ele trouxe grandes novidades em relação ao seu antecessor? Boa leitura! - **Alberto canen**



DIRETOR EDITORIAL
Alberto Canen

PRÉVIA 04 Pokémon Scarlet/ Violet (Switch)



PRÉVIA 27 Bayonetta 3 (Switch)



PRÉVIA 36 Sonic Frontiers (Switch)



ANÁLISE 44 Splatoon 3 (switch)



NINTENDO BLAST *Editorial*

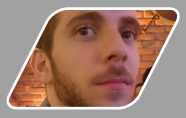
DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO
Leandro Alves
Sérgio Estrella



DIRETOR DE PAUTAS
Farley Santos
Nicholas Wagner



DIRETOR DE REVISÃO
Vitor tibério



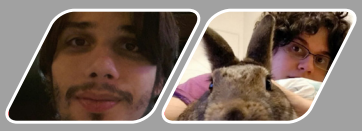
DIRETOR DE ARTE/ CAPA
Leandro Alves



REDAÇÃO
Alan Murilo
Eduardo Comerlato
Guilherme Lima
Ivanir Ignacchitti



REVISÃO
Davi Sousa
Juliana P. Zapparoli



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!

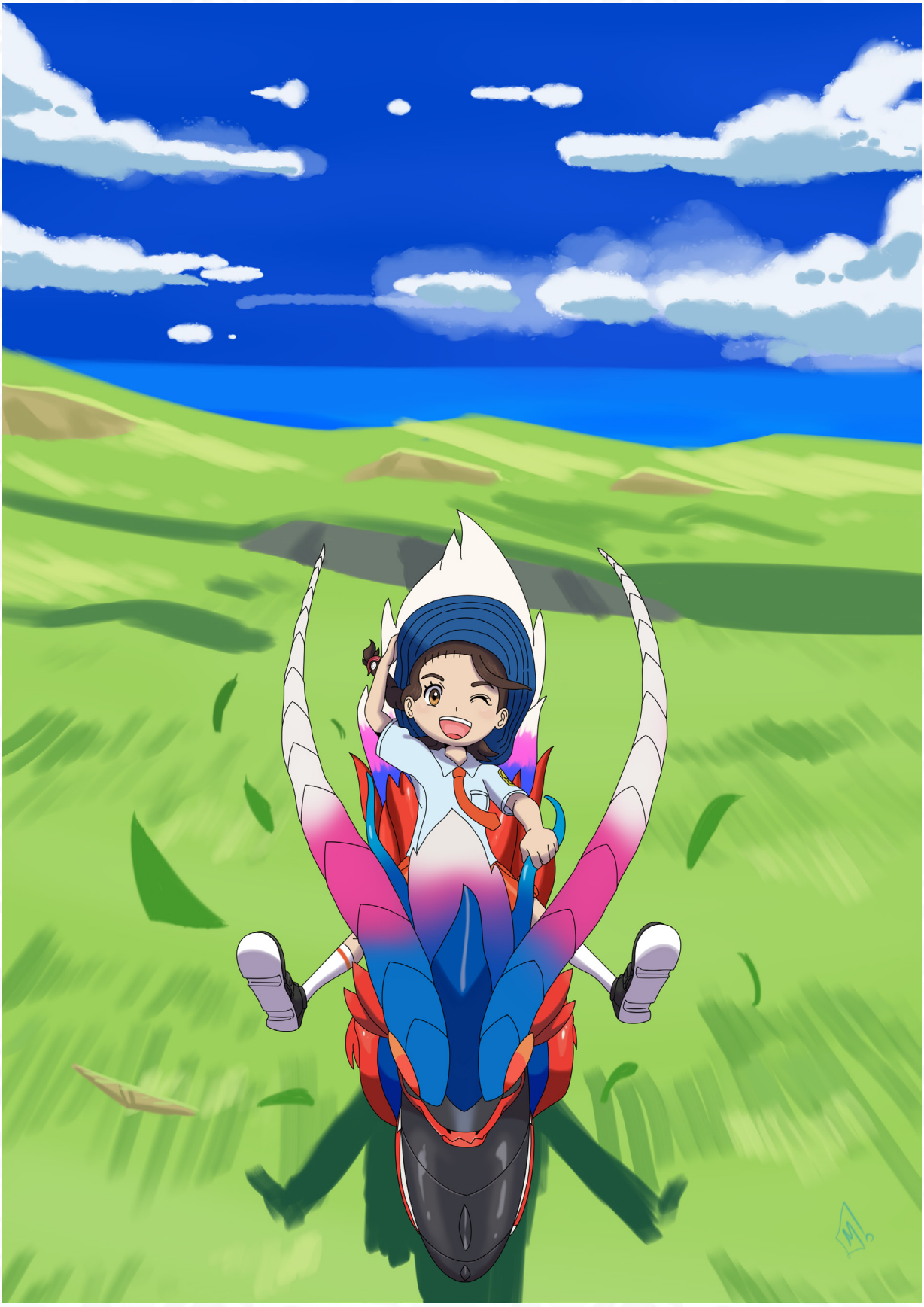
ASSINAR!



Ilustra Blast



"Open World" por ***Lucas Mathias***



SWITCH



Ivanir Ignacchitti
Revisão: Juliana P. Zapparoli
Diagramação: Leandro Alves

PROMETE UMA JORNADA MAIS LIVRE NO MUNDO DOS MONSTRINHOS DE BOLSO

Três anos já se passaram desde o lançamento de Pokémon Sword/Shield no Switch e cá estamos nós na expectativa da próxima geração dos monstrinhos de bolso. Inspirado na Península Ibérica e com um foco em dar mais liberdade ao jogador, **Pokémon Scarlet/Violet** promete ser um passo importante para a evolução da franquia de RPGs.

De volta à escola

Pokémon Scarlet/Violet se passa na região de **Paldea**, cujas áreas vastas e abertas são um grande atrativo. Inspirada na Península Ibérica, com especial destaque para a Espanha, Paldea é uma região bastante colorida e repleta de belezas naturais. Além disso, ela conta com vilas pequenas, uma cidade portuária marcada pelo seu mercado movimentado, entre outros pontos turísticos.

Tudo começa em **Mesagoza**, uma grande metrópole na área central de Paldea. Lá temos a instituição de ensino mais antiga da região: **Academia Naranja** em Pokémon Scarlet e **Academia Uva** em Violet. Como um dos estudantes dessa escola de prestígio, o jogador fará amizades com outros treinadores Pokémon e aprenderá mais sobre o mundo, a biologia dos monstrinhos e também o funcionamento das batalhas entre eles.





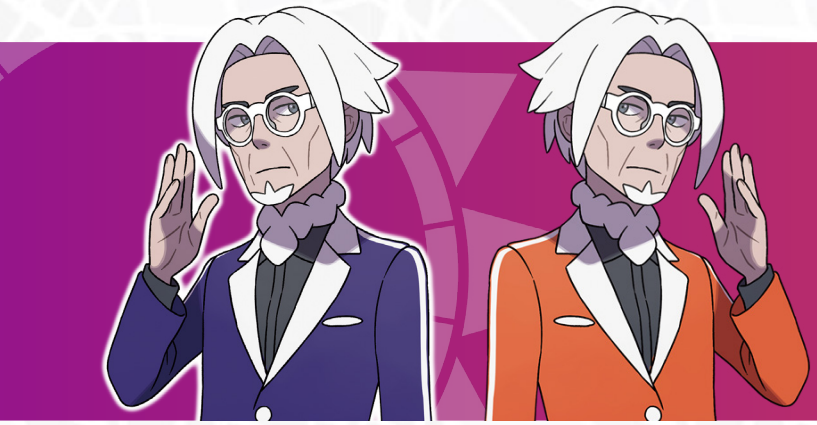


Protagonista

Um jovem estudante que acaba de chegar à academia mais conceituada de Paldea. A sua aparência é customizável e pode ser mudada ao longo da jornada.

Como parte dos estudos, todos os membros da Academia recebem uma grande missão do diretor Clavell: a Caça ao Tesouro. Com esse objetivo em mente, cabe ao jogador explorar toda a região no seu próprio ritmo em busca de uma forma de concluir a tarefa. Será possível ir para qualquer lado, montando a sua própria ordem de travessia sem as tradicionais restrições da série.





Clavell

Como diretor, Clavell se esforça para ensinar a todos os novos estudantes os detalhes da Academia. Apesar de ser bastante exigente, ele também possui um lado gentil. Ele parece ser amigo dos Professores Sada e Turo.



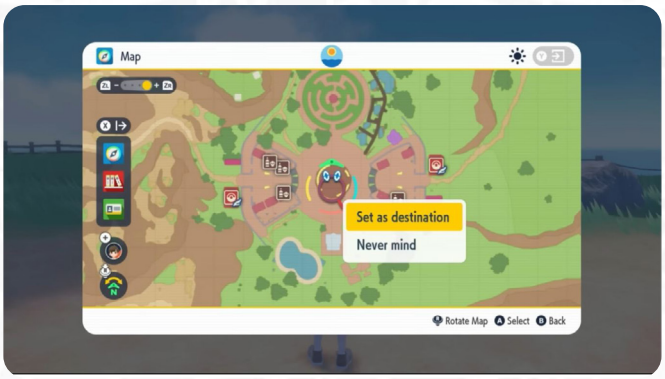




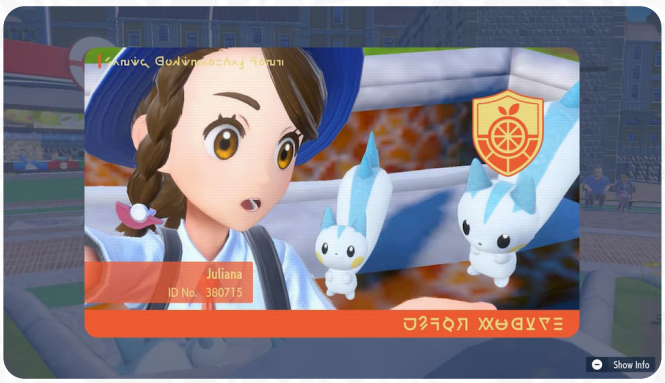
Rotom Phone

Antes de embarcar na jornada, o jogador recebe um **Rotom Phone**, um aparelho que já conta com várias funcionalidades essenciais e parece ser uma versão atualizada do telefone de Sword/Shield. Além de permitir acessar a Pokédex, esse celular especial traz um mapa com informações detalhadas sobre a área, cidades próximas, centros Pokémon ao ar livre (uma característica especial de Paldea), uma lista de Pokémon selvagens, etc.

Com a câmera do Rotom Phone, o jogador também pode tirar fotos de vários estilos, inclusive selfies para o seu perfil pessoal. A foto irá refletir detalhes da customização de personagem e é possível brincar com ambientes, filtros e parceiros Pokémon para criar uma foto única e especial. Em comparação com as opções do League Card de Sword/Shield, a expectativa é que as opções sejam muito mais vastas.











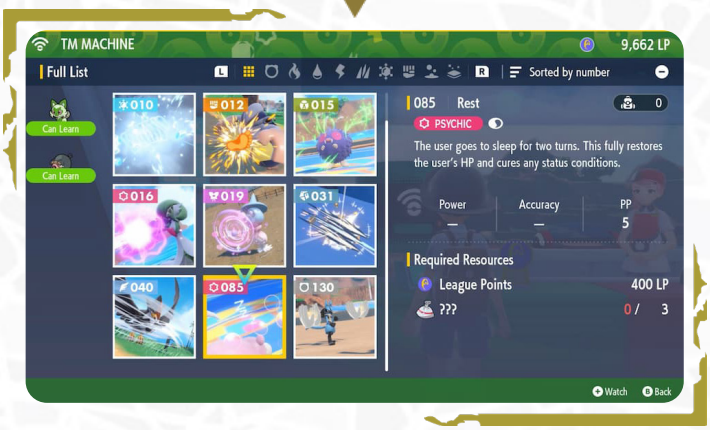
Jacq

Especializado em biologia, Jacq é o professor de referência para a classe do protagonista. Com o seu grande conhecimento sobre as espécies, foi ele o responsável pela criação do app da Pokédex para o Rotom Phone. Um pouco desastrado, Jacq tem uma nítida paixão por sua pesquisa e frequentemente fica focado demais nela.



Uma novidade de Scarlet/Violet são as **TM Machines**, que permitem a compra desses tradicionais itens da franquia. Para adquiri-los, será necessário usar materiais específicos obtidos nas batalhas com os Pokémon e os novos ***League Points***, que podem ser conseguidos avançando a história ou revendendo materiais. Além de ter uma seleção limitada de acordo com o seu progresso, cada TM só poderá ser usada uma vez como era até os jogos da quarta geração.





Vale destacar que o sistema de acampamento de **Pokémon Sword/Shield** também retorna como um piquenique. Além de brincar com as criaturas e limpá-las, é possível encontrar ovos de Pokémon e fazer sanduíches. De acordo com o vídeo, os efeitos dessas comidas incluem atrair mais criaturas e facilitar a captura de tipos específicos. É possível aproveitar o piquenique com os amigos em multiplayer também.






Pokémon SCARLET
Pokémon VIOLET



Penny

Uma colega de classe do protagonista, mas ela acaba não indo muito à aula por algum motivo. Um pouco tímida, a garota é apaixonada pela bolsa fofinha em formato de Eevee que carrega para todo lado.

Nemona

Nemona é uma amiga do protagonista e está sempre de bom humor, além de amar batalhas Pokémon. Já experiente, ela será de grande ajuda para a sua aventura. Curiosamente, apesar de sua habilidade em batalha, Nemona parece não ser muito boa em atirar Pokébolas.



Três grandes jornadas

De acordo com a Pokémon Company, Pokémon Scarlet/Violet conta com **três histórias paralelas** e é possível progredir nelas a qualquer momento e em qualquer ordem. Dessa forma, as pequenas tarefas que tradicionalmente funcionam como exigências para avançar na trama são divididas em linhas de quest distintas para que o jogador tenha liberdade de fazer o que deseja no seu próprio ritmo.

A primeira linha de história é a **Victory Road**, que implica na tradicional busca pelos ginásios espalhados por toda a região para alcançar o ranking supremo de campeão. Apesar do conceito ser basicamente a fórmula tradicional da série, chama a atenção a ausência de uma ordem fixa, dando ao jogador a liberdade para desafiá-los como quiser.

Até o momento, apenas a **campeã Geeta** e três ginásios foram revelados: Glaseado, cujo líder Grusha é especializado em Pokémon do tipo gelo; Artazon, cujo líder Brassius domina o tipo planta como ninguém; e Levincia, cuja líder Iono é especialista no tipo elétrico.







Grusha

Grusha costumava ser um atleta profissional de snowboarding, mas acabou abandonando o esporte para assumir o Ginásio de Glaseado em tempo integral. Especializado no tipo gelo, o seu parceiro principal é um Cetitan. Ele costuma manter a cabeça fria, mas durante o calor das batalhas, acaba se mostrando uma pessoa bastante emocionada.

Brassius

Conhecido como o Verdant Virtuoso, Brassius é um líder especializado no tipo planta. Contrastando com o seu olhar sem vida, a cidade de Artazon (onde está o seu ginásio) é cheia de vida graças às flores e à dedicação de seus habitantes às artes.





Iono

Uma streamer e influencer famosa de Paldea, Iono é especializada no tipo elétrico e comanda o ginásio de Levincia. Apesar de usar um acessório no cabelo com formato de Magnemite, o seu parceiro principal é o sapo elétrico Bellibolt.

Geeta

Além de ser a treinadora mais habilidosa da região até mesmo entre todos os campeões de Paldea, Geeta é a presidente do comitê da Liga Pokémon. É graças a essa organização que os torneios funcionam.

Já em Path of Legends, o jogador deve acompanhar um de seus colegas, Arven, que deseja encontrar ingredientes raros conhecidos como Herba Mystica. Para isso, será necessário derrotar Titans, Pokémon gigantescos e poderosos. A ideia de inimigos formidáveis maiores que o comum já tem sido explorada desde os Totem Pokémon em Sun/Moon (3DS) e agora ganha uma narrativa própria.







Arven

Um estudante mais velho da academia que acaba pedindo ajuda para o jogador por não ser muito bom em batalhas Pokémon. Graças à sua habilidade para cozinhar, o rapaz está sempre pesquisando novas receitas saudáveis para ajudar os monstrinhos.




Pokémon
SCARLET
Pokémon
VIOLET

Por fim, temos também a história **Starfall Street**, que é focada na equipe de vilões da vez. O Team Star é um grupo de alunos que se rebelaram contra a Academia e decidiram montar os seus próprios esquadrões, e cabe ao jogador invadir as suas bases e tentar acabar com as suas ambições. Além de lutar contra os líderes que parecem ficar em cima de uma espécie de trio elétrico, é necessário lidar rapidamente com os inimigos comuns para não ultrapassar o tempo-limite.













Mela

Mela é a líder do Schedar Squad do Team Star. Com uma equipe especializada no tipo fogo, ela costuma ser um tanto agressiva, mas a sua nítida determinação conquista a confiança de vários aliados. Conhecida como a pessoa com o poder mais equilibrado da equipe, Mela resolve qualquer coisa, mas os seus métodos usualmente envolvem o uso de força bruta.

Vários Pokémon de gerações anteriores, como **Larvitar** e **Stonjourner** (exclusivos de Scarlet) ou **Bagon** e **Eiscue** (exclusivos de Violet), já foram confirmados. Porém, não poderiam faltar novas criaturas para encontrar durante a jornada. Até o momento, já foram reveladas 20 novas opções para o time.

Sprigatito (Planta)

Habilidade: Overgrow

Um gatinho cheio de caprichos que fica bravo se o seu treinador dá mais atenção para outro Pokémon.





Fuecoco (Fogo)

Habilidade: Blaze

Um bebê crocodilo tranquilo que gosta de fazer as coisas no seu próprio ritmo. Ele ama comer e sai em disparada quando vê alguma comida gostosa.

Quaxly (Água)

Habilidade: Torrent

Um patinho sério que segue o seu treinador e gosta de se manter limpinho. Odeia que o seu penteado fique bagunçado ou sujo.





Koraidon (???)

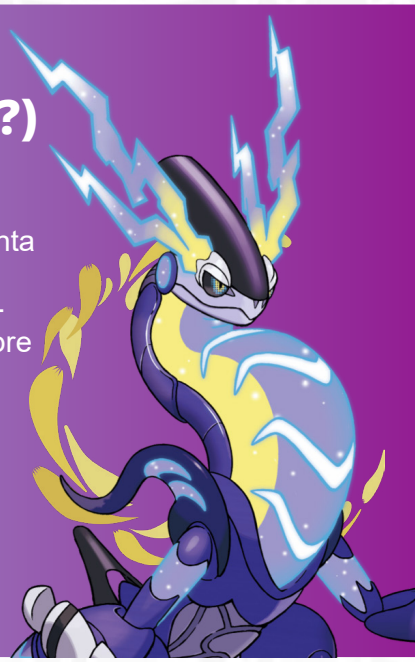
Habilidade: ???

O lendário que representa Pokémon Scarlet. Pouco se sabe sobre ele além do fato de ser bastante poderoso.

Miraidon (???)

Habilidade: ???

O lendário que representa Pokémon Violet. Assim como no caso de Koraidon, pouco se sabe sobre ele além do fato de ser bastante poderoso.



Armarouge (Fogo/Psíquico)

Habilidade: Flash Fire

Obtendo seus poderes psíquicos da armadura de um guerreiro habilidoso, Armarouge possui um forte senso de justiça. Conta com uma nova habilidade chamada Armor Cannon que atira a sua própria armadura como um projétil reduzindo sua defesa.





Ceruledge (Fogo/Fantasma)

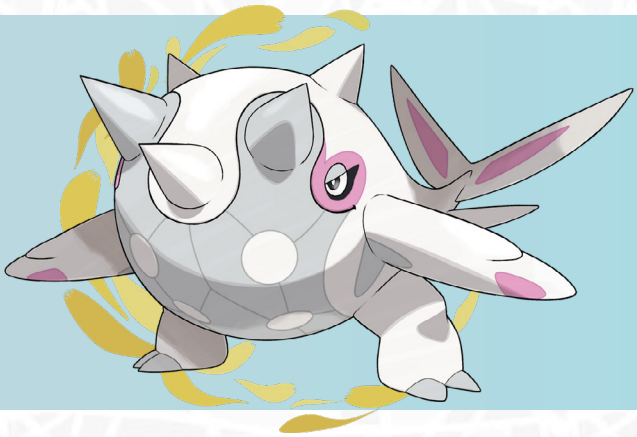
Habilidade: Flash Fire

Ceruledge carrega uma armadura marcada por bastante rancor, o que potencializa sua força como fantasma. Explorando ao máximo sua agilidade, o Pokémon consegue usar uma nova habilidade chamada Bitter Blade, que absorve metade do dano causado ao oponente.

Cetitan (Gelo)

Habilidade: Thick Fat / Slush Rush

Uma baleia que vive em terra firme, sustentando o seu corpo com pernas muito fortes. Os seus chifres coletam energia e congelam os seus arredores.





Cyclizar (Dragão/Normal)

Habilidade: Torrent

Utilizado como montaria em Paldea desde muito antigamente, Cyclizar consegue correr mais de 100km/h com um humano. Possui um ataque novo chamado Shed Tail que permite que ele crie um substituto antes de trocar de lugar com outro aliado.

Farigiraf (Normal/Psíquico)

Habilidade: Cud Chew / Armor Tail

A evolução do Girafarig combina as duas cabeças da girafa, ampliando os seus poderes psíquicos. As suas duas habilidades são novas para a série, com a primeira duplicando o efeito da Berry na próxima rodada após o seu uso e a segunda impedindo ataques do inimigo que teriam prioridade em batalha.





Fidough (Fada)

Habilidade: Own Tempo

Um cachorrinho que fermenta as coisas ao seu redor. Com sua pele elástica, ele pode expandir para intimidar inimigos.

Grafaiai (Veneno/Normal)

Habilidade: Unburden / Poison Touch

Um Pokémon temperamental que costuma andar sozinho. À noite, ele marca o território com a sua saliva venenosa que atrai presas como Pokémon insetos.





Klawf (Pedra)

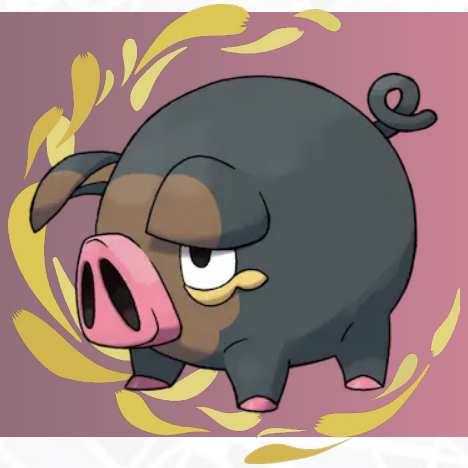
Habilidade: Anger Shell / Shell Armor

Um caranguejo com garras poderosas e olhos giratórios. A sua primeira habilidade, Anger Shell, reduz a defesa e defesa especial do Pokémon e aumenta o ataque, ataque especial e velocidade quando o HP está abaixo de 50%.

Lechonk (Normal)

Habilidade: Aroma Veil / Gluttony

Um porco tímido cuja habilidade para encontrar berries é sem precedentes. Por conta do que Lechonk come, o cheiro dele acaba afastando Pokémon insetos.





Paldean Wooper (Veneno/Terra)

Habilidade: Poison Point / Water Absorb

A versão regional do Wooper acabou sendo forçada a viver em pântanos. A espécie local passou a ter um película de veneno revestindo o seu corpo.

Pawmi (Elétrico)

Habilidade: Static / Natural Cure

Além dos bolsões de eletricidade em suas bochechas, Pawmi é capaz de soltar eletricidade com as suas patas e guardar energia em seus pelos.





Smoliv (Planta/Normal)

Habilidade: Early Bird

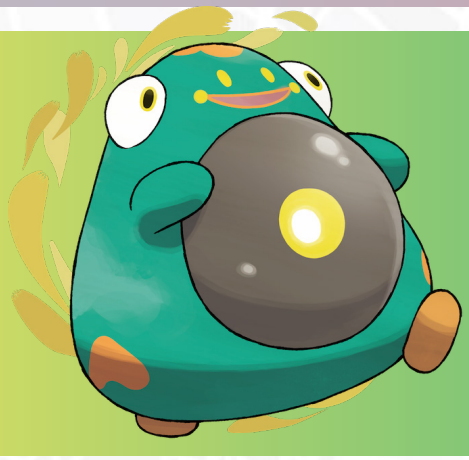
Uma pequena oliva que acaba soltando um óleo amargo quando está assustada. Consegue realizar fotossíntese e ficar longos períodos de tempo sem comer em áreas ensolaradas.

Wiglett (Água)

Habilidade: Gooey / Rattled

Apesar de parecer um Diglett, Wiglett é um Pokémon completamente diferente baseado na espécie enguia-de-jardim. Com o seu olfato apurado, ele se esconde na areia quando sente outra criatura se aproximando.





Bellibolt (Elétrico)

Habilidade: Electromorphosis /Static

Um sapo elétrico capaz de acumular energia na sua barriga. Apesar de serem confundidos com olhos, as protuberâncias nas laterais da sua cabeça servem para descarregar eletricidade. A sua habilidade Electromorphosis é nova, tendo o efeito de fortalecer o próximo ataque elétrico da criatura sempre que é atingida pelo oponente.

Greavard (Fantasma)

Habilidade: Pickup

Um cachorro fantasma com uma mandíbula poderosa capaz de destruir ossos com uma mordida. Durante boa parte do tempo, ele se esconde debaixo da terra deixando apenas a vela no topo da sua cabeça para fora. Apesar de ser bem amigável, ele absorve a força vital daqueles que estão por perto.



Passado e futuro colidem

Um detalhe curioso para ficar de olho em Scarlet/Violet é a forma como o jogo brinca com a temática de passado e futuro. Paldea é uma região de tradições fortes e, ao mesmo tempo, demonstra ser ainda mais moderna do que as áreas já visitadas da série. Essa ideia também parece impactar pelo menos dois pontos já revelados da narrativa.

Primeiramente, temos os professores Sada e Turo, em referência a “passado” e “futuro”, respectivamente. Cada um deles está associado a um jogo diferente, com Sada sendo a pesquisadora de Pokémon Scarlet e Turo o representante de Violet. Ambos estão pesquisando elementos mitológicos da região e até mesmo o estilo de suas roupas reforça o conceito de eras diferentes: Sada parece vestir roupas de comunidades rústicas, enquanto Turo usa uma vestimenta futurista.

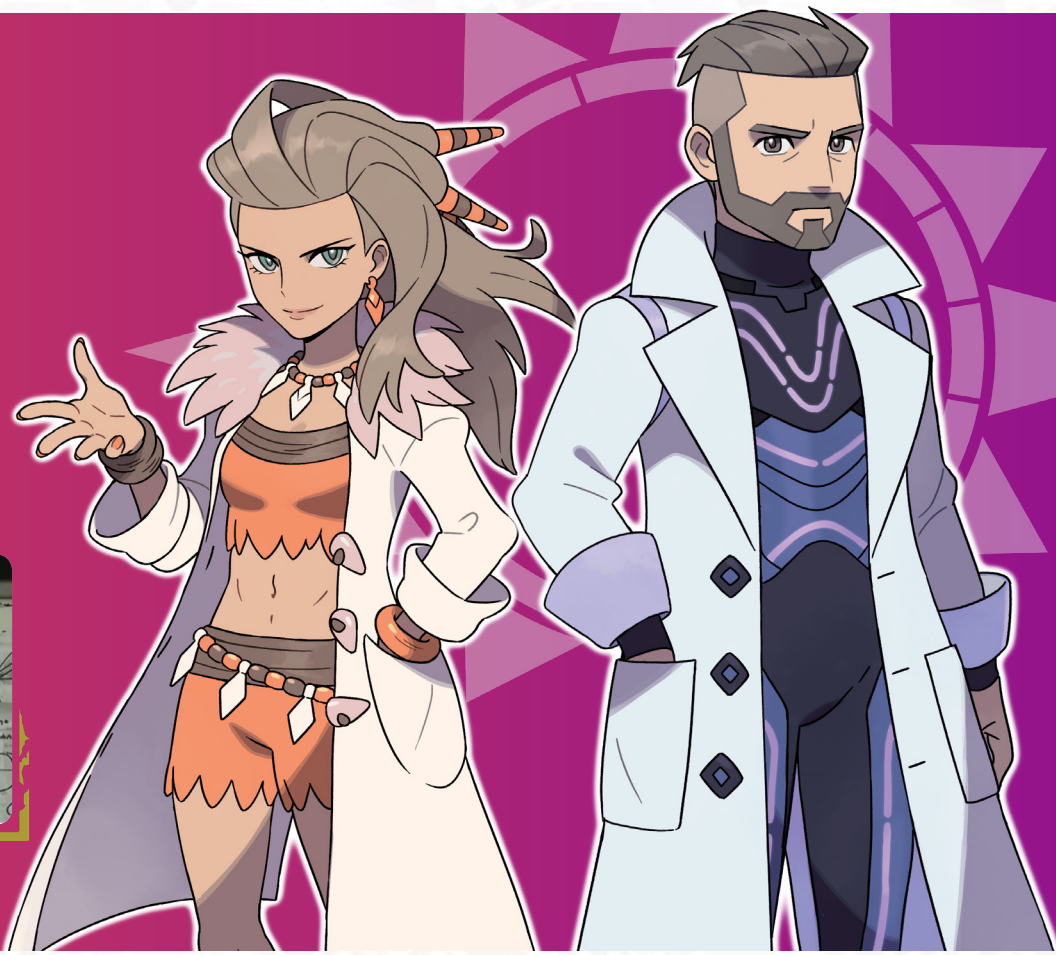

Pokémon
SCARLET


Pokémon
VIOLET

Professora Sada
e Professor Turo

Uma das novidades de Pokémon Scarlet/Violet é a presença de dois professores diferentes pesquisando os mitos da região de Paldea. A pesquisa de ambos está relacionada ao efeito de Terastalização, nova mecânica do jogo.





A mesma temática também se aplica aos lendários da capa do jogo e que serão fundamentais para a travessia pelo mundo aberto de Paldea. Apesar de ambos os lendários assumirem a forma de motocicletas, o estilo de cada uma e o seu nome também estão associados à temática geracional.

De um lado temos **Koraidon**, cujo nome “Korai” está ligado à ancestralidade. Ele parece ser uma criatura mais primitiva e até acaba usando as próprias patas em vez das rodas para se locomover. Já **Miraidon** vem do termo “Mirai”, que significa futuro em japonês, e lembra uma moto bem futurista, com jatos traseiros e rodas que brilham. Ambos poderão ser usados para várias formas de travessia (em terra, água e ar), sendo um elemento muito importante de gameplay.




Pokémon
SCARLET
Pokémon
VIOLET

O fenômeno Terastal



Assim como acontece com os jogos desde X/Y, Pokémon Scarlet/Violet introduz uma nova mecânica para mexer com as batalhas: a **Terastalização**. Paldea é uma terra de pedras preciosas e as gemas da região exibem um poder curioso que pode ser utilizado para transformar os Pokémon, adicionando-lhes uma espécie de coroa e brilho especial.

Essa transformação pode ser usada por todas as criaturas de Paldea, aumentando o dano dos seus ataques. Além desse ganho de poder, é possível encontrar formas Tera diferentes para as mesmas criaturas, alterando o seu tipo. Assim como os tipos base, são ao todo 18 tipos Tera e, de acordo com o que foi informado, é possível aproveitar o efeito **STAB** (dano extra para golpes do mesmo tipo do Pokémon) e o bônus equivalente do Tera juntos para fazer os ataques serem ainda mais devastadores.

Para ativar o novo poder, é necessário ter um **Tera Orb** carregado. A obtenção desse item parece ser reservada apenas para treinadores especiais e o uso da Terastalização implica na perda da energia do orbe. Para poder restaurar o seu brilho, cabe ao jogador procurar cristais brilhantes espalhados por todo o mundo.

Outro elemento importante é a **Tera Raid**, em que é possível lutar contra Pokémon selvagens terastalizados junto com outras três pessoas. As batalhas possuem um limite de tempo e os jogadores não precisam esperar os aliados para agir, sendo possível também usar uma mecânica de torcida para aumentar os parâmetros de todos os Pokémon aliados. Uma vez que os inimigos foram derrotados, é possível capturá-los com Pokébolas.









Explorando com os amigos e Pokémon

Além de toda a liberdade proposta para o single player, Pokémon Scarlet/Violet promete deixar que a exploração do mundo seja feita com até três amigos. Além das batalhas e trocas que são uma parte fundamental da experiência da franquia, a ideia é realmente invocar aliados para andar junto pelo mundo.

Nos vídeos promocionais, é possível ver vários jogadores montados nos lendários Koraidon e Miraidon. A expectativa é de uma experiência multiplayer ainda mais imersiva com a possibilidade de uma jornada com mais aliados humanos em tempo real.





Assim como em alguns títulos anteriores da franquia, é possível escolher um Pokémon e colocá-lo para passear ao seu lado, mas o novo jogo não para por aí. Agora é possível enviar um Pokémon em uma direção qualquer com o comando Let's Go. Ao fazer isso, o monstrinho pode retornar com itens e batalhar com criaturas selvagens automaticamente.

O seu parceiro pode, inclusive, encontrar esses inimigos por conta própria ao ser enviado para uma direção caso eles estejam nas proximidades. Com essa nova funcionalidade, o jogador pode explorar do jeito que quiser enquanto o seu parceiro está batalhando sem a necessidade de comandos. A mecânica é especialmente indicada para agilizar as invasões das bases do Team Star.





O potencial gostinho de liberdade

Pokémon Scarlet/Violet promete trazer um pouco do aprendizado da Game Freak em Sword/Shield e Legends: Arceus (Switch) para criar um vasto mundo explorável com bastante liberdade. Resta agora esperar novembro para ver se a nova região conseguirá apresentar uma jornada refrescante para a franquia tradicional de RPGs de monstrinhos.



Fontes: Site oficial do jogo, Serebii

Pokémon Scarlet/Violet (Switch)
Desenvolvedor Game Freak
Gênero RPG
Lançamento 18 de novembro de 2022

Expectativa 5

Surpresa! A revista Nintendo Blast distribui papéis de parede para seus leitores

Pokémon Scarlet e Pokémon Violet são temas dos papéis de parede que a revista distribui gratuitamente.

Os próximos jogos da amada franquia de monstrinhos de bolso, **Pokémon Scarlet** e **Pokémon Violet**, estão quase entre nós, com lançamento previsto para o dia 18 de novembro de 2022. Enquanto todos nós aguardamos por este grande evento, que tal abastecer a expectativa com lindos papéis de parede que a equipe da revista Nintendo Blast preparou?

Temos uma imagem para cada um dos principais Pokémon lendários de cada jogo, **Koraidon** e **Miraidon**, além de um papel de parede com ambos, ótima pedida para quem ainda não decidiu sua versão favorita. Por fim, o **mapa da região Paldea** em alta definição.

Para fazer o download de cada papel de parede, basta **clicar na Pokéball abaixo** correspondente. Cada um está na resolução 1920x1080p e todos podem ser baixados gratuitamente.



SWITCH



por *Alan Murilo*

Revisão: Davi Sousa
Diagramação: Walter Nardone

Bayonetta 3 (Switch) promete fechar a trilogia da bruxa mais amada dos games com muita ação e estilo.

Revelado ao mundo através de um teaser trailer no longínquo The Game Awards de 2017, **Bayonetta 3** é o novo jogo da bruxa mais sedutora e perigosa do mundo dos games e um dos títulos mais aguardados de todos os tempos para o Nintendo Switch. Em nossa prévia, vamos conferir todos os detalhes já divulgados desse lançamento exclusivo, que aparentemente possui todas as qualidades necessárias para integrar o panteão dos melhores títulos de ação da história!

A cronologia do hype



Para entender um pouco do hype em torno de Bayonetta 3, talvez seja necessário voltar um pouco no tempo, mais precisamente para 2009, quando o primeiro jogo da série foi lançado para PlayStation 3 e Xbox 360 como um dos projetos iniciais da recém-formada desenvolvedora PlatinumGames.

Liderada por mentes brilhantes como as dos ex-funcionários da Capcom Shinji Mikami e Hideki Kamiya, cujo portfólio envolvia obras como Okami e Resident Evil 4, a PlatinumGames logo ganhou a atenção da crítica especializada com obras criativas como MadWorld, Vanquish e o primeiro Bayonetta, que se destacava por sua bela e voluptuosa protagonista, uma temática risqué e muita ação acelerada com pitadas de Devil May Cry.

De fato, todos os elementos de Bayonetta pareciam descrever a receita perfeita do sucesso, mas o resultado foi um fracasso comercial que não casava com as boas notas recebidas e a larga base instalada dos consoles da Sony e da Microsoft na época. Como os outros jogos lançados pela desenvolvedora tampouco foram bem financeiramente, logo a SEGA (que havia publicado o primeiro título) desistiu de investir em uma sequência da bruxa, colocando em sério risco a existência da franquia como um todo.



Esse cenário negativo permaneceu até meados de 2012, quando Bayonetta 2 foi anunciado como um lançamento exclusivo para o Nintendo Wii U. Com o envolvimento direto da Nintendo, que financiou o desenvolvimento da obra e trabalhou em conjunto com a PlatinumGames, a franquia finalmente alcançou seu potencial, entregando aquele que é possivelmente um dos melhores games de ação e hack and slash de todos os tempos.



Justamente por isso, o anúncio de Bayonetta 3 foi tão celebrado pelos jogadores. Após anos de espera, temos aqui uma sequência com grande potencial de superar seus antecessores, especialmente se considerarmos o longo tempo de desenvolvimento e a aproximação crescente da Nintendo e da Platinum ao longo dos anos, que gerou um título exclusivo (Astral Chain), ports de The Wonderful 101 e da série Bayonetta para Switch e a aparição da bruxa em Super Smash Bros. Alguém falou em química perfeita?



O retorno de Bayonetta e uma nova ameaça

De acordo com todo o material divulgado até agora, Bayonetta 3 promete continuar a tradição da série de entregar o que a PlatinumGames define como Climax Action: momentos de ação caótica em sequência onde o jogador, no controle da protagonista, mal tem tempo de respirar antes que os desenvolvedores apresentem a próxima surpresa.

Após enfrentar tanto anjos quanto demônios de diversos tamanhos ao longo dos dois primeiros jogos, no terceiro somos apresentados a uma nova ameaça conhecida como Homunculi, seres misteriosos aparentemente criados pela humanidade para funcionar como armas biológicas.



Pouco é sabido sobre a sua verdadeira origem ou principal responsável, mas essas formas de vida estão invadindo diversas partes do mundo e de outras realidades, colocando todo o fundamental equilíbrio existente entre Paradiso, Inferno e o mundo humano em xeque.

É justamente essa ameaça às três realidades que faz com que Bayonetta acabe se envolvendo na luta contra esses seres. Armada com magia, combos e os seus leais Demônios Infernais, a onipotente bruxa retorna à ativa após os eventos do segundo game e os jogadores podem esperar mais da mesma jogabilidade ágil e viciante da série, com combos fáceis de aprender, mas difíceis de dominar, e desafios que precisarão de muita prática até que seja possível obter o cobiçado selo Pure Platinum, símbolo do desempenho perfeito em uma seção.

Novos rostos e recursos



Novos problemas comumente requerem novas soluções, e no caso de Bayonetta 3, há uma série de adições que fazem com que — palavras dos desenvolvedores — a aventura supere a escala de tudo o que foi feito nos seus predecessores.

Para deter os Homunculi, além de habilidades especiais como o Witch Time, que possibilita desacelerar o tempo; e o Torture Attack, que pune os inimigos de forma sensual; a protagonista agora conta com novos recursos. Um deles é o Demon Masquerade, que a permite que ela se funda com um de seus demônios, como Gomorrah, para se movimentar pelo mapa nas seções de plataforma ou ajudar no combate.





Outra novidade é o Demon Slave, por meio do qual Bayonetta consegue invocar e controlar livremente demônios a distância. Considerando que parte dos confrontos ocorrerão em metrópoles do mundo humano em que há Homunculi de grandes proporções, esta habilidade possibilitará confrontos em larga escala nunca antes vistos na série, gerando muita expectativa sobre o que enfrentaremos a partir do dia 28 de outubro.

Além do retorno de rostos conhecidos como Rodin, Jeanne e Luka, também temos a chegada de novos personagens ao universo da saga. Desses, os destaques ficam com Viola, uma jovem bruxa em treinamento que promete desempenhar um papel central na história e na guerra contra os Homunculi; e Sigurd, cientista apontado por Viola como o grande responsável pela criação de tais seres.



Viola, em especial, será uma personagem jogável. Por estar em treinamento, a jovem não possui os mesmos recursos que Bayonetta, o que afetará consideravelmente a gameplay, mas com uma katana, facas e um novo demônio — Cheshire — à disposição, não faltarão modos de enfrentar os inimigos tentando fazer combos cada vez maiores.





Tanto os novos recursos quanto a chegada de mais personagens prometem amplificar toda a experiência da franquia, que sempre se destacou por seu sistema de combate criativo e situações tão cinematográficas quanto absurdas (em um bom sentido). Mesmo que seja perceptível que a maioria das informações ainda esteja guardada a sete chaves com a Nintendo e a Platinum, todos os sinais apontam para que este seja o maior e melhor título da série até então em todos os aspectos.

Mas há ainda uma novidade significativa que precisa ser mencionada: trata-se da inclusão do Naive Angel Mode. Quando este modo for ativado, as cenas e os movimentos mais sensuais de Bayonetta serão contidos e a personagem poderá ganhar algumas peças de roupa a mais, dependendo do que está sendo mostrado na tela.

Sendo sincero, embora a sensualidade seja um dos principais aspectos da franquia, é bom ver os desenvolvedores pensando em agradar a todos os tipos de públicos. No mínimo, ficará bem mais fácil jogar Bayonetta 3 na TV da sala no domingo à tarde.



Motivos para se preocupar?

Feitos todos os elogios, é preciso mencionar dois pontos em que Bayonetta 3 pode causar uma certa preocupação para quem deseja que de fato a obra seja um dos melhores jogos do ano e da biblioteca do Switch.

O primeiro diz respeito à produção da PlatinumGames nos últimos anos. Desde o exclusivo Astral Chain em 2019, o estúdio não emplacou mais nenhum sucesso, recorrendo à plataforma de financiamento coletivo Kickstarter para o lançamento multiplataforma de The Wonderful 101 e tendo que se contentar com as recepções no mínimo mornas de títulos como Sol Cresta e World of Demons.

Além disso, a desenvolvedora ainda teve que enfrentar o cancelamento de Scalebound e talvez o maior fracasso da sua história com Babylon's Fall (PC/PS4), cujos servidores serão desligados em fevereiro de 2023, tornando o game inacessível até para quem o comprou em março deste ano.



São situações no mínimo preocupantes, mas seu impacto real — se é que haverá algum, sendo honesto — em Bayonetta 3 é impossível de prever. Ao que tudo indica, a nova aventura da bruxa possui novamente um envolvimento muito grande da Nintendo, o que deve ser o bastante para garantir uma aventura de qualidade em todos os aspectos.

Já o segundo foco de preocupação aborda a performance do jogo no Switch. Nos trailers divulgados até então, é possível perceber algumas quedas na taxa de quadros quando há muitas coisas acontecendo na tela ao mesmo tempo. Finalizando o seu sexto ano no mercado, é sabido que o console da Nintendo está enfrentando dificuldades técnicas em títulos mais "pesados" graficamente, e a obra supervisionada por Hideki Kamiya não é uma exceção, pelo que foi visto até agora.

Com a confirmação recente de que Bayonetta 3 usará uma resolução dinâmica a exemplo de Super Mario Odyssey e Xenoblade Chronicles 2, fica a esperança de que a Platinum utilize o tempo restante até o lançamento para entregar uma aventura polida e que não sofra com problemas de imagem ou na taxa de quadros. Dada a espera por seu novo título, tanto Bayonetta quanto os jogadores merecem o melhor.

Motivos para se preocupar?

Por tudo o que foi demonstrado até agora e pela qualidade dos jogos anteriores, **Bayonetta 3** merece os olhares sobre si. A adição de novos recursos de combate, uma nova personagem jogável e uma ameaça de proporções nucleares promete melhorar ainda mais a já conhecida Climax Action da série, com momentos contínuos de ação capazes de tirar o fôlego de qualquer jogador em busca de combos cada vez melhores e mais estilosos.

Faltando poucas semanas, o hype não poderia ser maior, pois tudo indica que teremos aqui o retorno triunfal de uma das franquias mais interessantes da indústria e o fechamento de uma trilogia essencial para todo fã do gênero. O resultado é que, do Paradiso ao Inferno, todas as realidades agradecem



Bayonetta 3(Switch)
Desenvolvedor Nintendo
Gênero Ação, Hack and Slash
Lançamento 28 de outubro 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

SWITCH



por ***Guilherme Lima***
Revisão: Davi Sousa
Diagramação: Felipe Castello

SONIC™ FRONTIERS

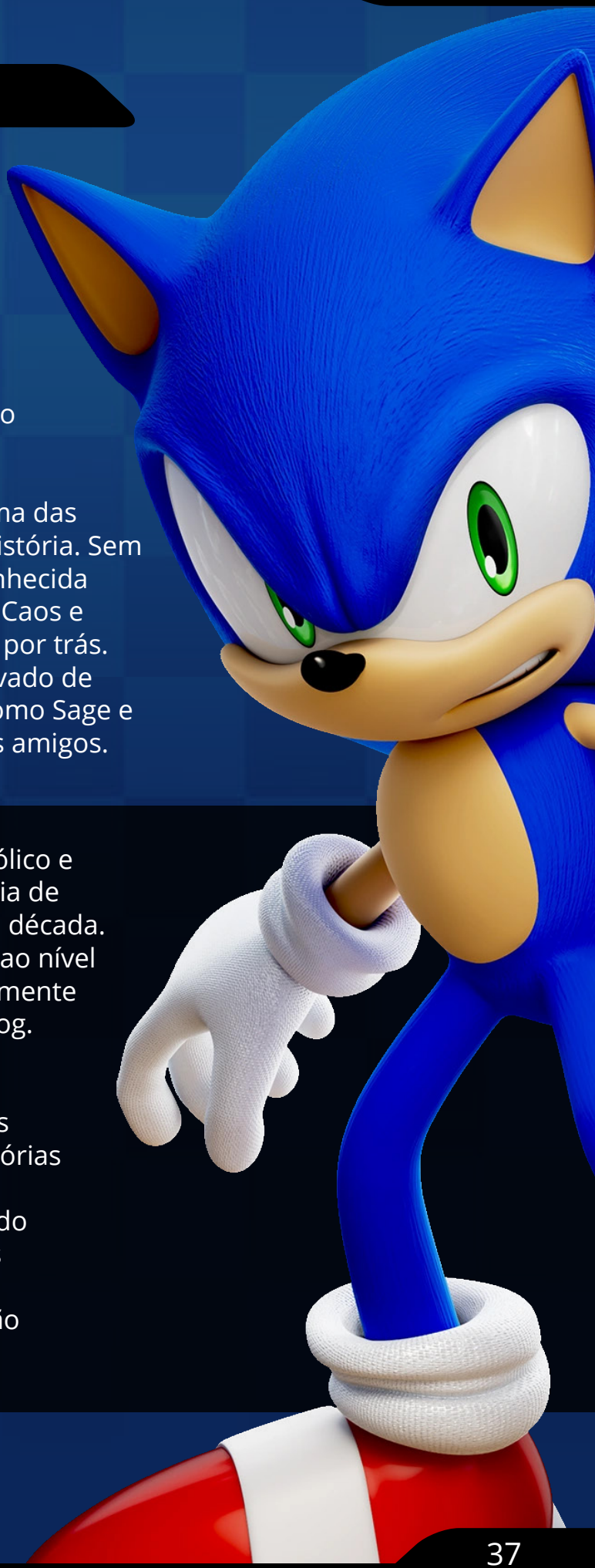
TRAZ UMA MISTURA DE MUNDO ABERTO COM ALTA VELOCIDADE

O sucesso de Sonic aumentou recentemente com a chegada do ouriço às telonas e **Sonic Frontiers** será o primeiro jogo principal da série a ser lançado após esse boom de popularidade. A tarefa que o título tem a cumprir envolve aproveitar deste sucesso e limpar a imagem da série que foi degradada por seu antecessor de 2017, **Sonic Forces**, mas será que ele conseguirá cumpri-la?

Os mistérios das Ilhas Starfall

Sonic Frontiers começa com um dia comum na vida de Sonic, Tails e Amy, que estão viajando no famoso avião do ouriço em busca das Esmeraldas do Caos. A jornada é prejudicada quando eles misteriosamente são sugados por um portal e levados para um outra dimensão conhecida como Ciber Espaço, um local misterioso definido como um “depósito mundial de memórias”.

Sonic é o único a conseguir escapar e cai em uma das misteriosas Ilhas Starfall, cenário principal da história. Sem muita direção, ele é guiado por uma voz desconhecida que lhe aconselha a ir atrás das Esmeraldas do Caos e destruir os titãs, mas não contextualiza a razão por trás. É sob esse mistério que o protagonista é observado de longe por uma garota corrompida conhecida como Sage e parte para uma aventura a fim de resgatar seus amigos.



A trama de Frontiers tem um tom mais melancólico e sério, o que vai de contraponto ao estilo “história de desenho” utilizado nos jogos do Sonic na última década. Ao mesmo tempo, o roteiro não parece chegar ao nível do “edgy” (algo mais gótico, tenebroso), comicamente retratado em títulos como Shadow the Hedgehog.

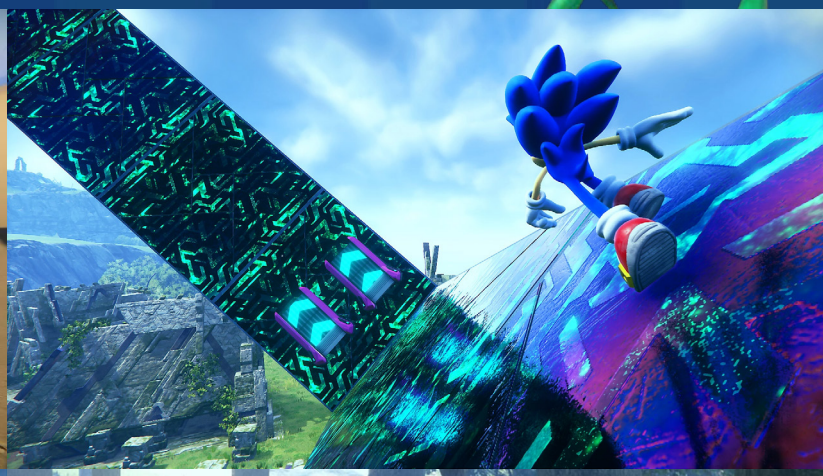
Quem contribui para isso é Ian Flynn, um dos escritores por trás do roteiro do jogo. Ele é mais conhecido por ser responsável pelas atuais histórias de quadrinho do ouriço e é elogiado por saber dosar a personalidade das personagens e mundo da franquia, algo notável pelo tom dos diálogos que as cenas já reveladas mostraram: nota-se um Sonic mais sério e emocionado, mas que não deixa sua dose cartunesca de humor para trás.

Open Zone

A maior proposta de Sonic Frontiers é de reinventar a gameplay de Sonic em um mundo aberto. O diretor do título descreve o conceito criado como "Open Zone", uma reinvenção dos hubs de jogos de plataforma, como Super Mario Bros. 3 e **Sonic Adventure,** em uma área totalmente aberta.













A ideia é que o mundo aberto, dividido entre as Ilhas Starfall, sirva como um *hub* cheio de microatividades e *puzzles*, ao mesmo tempo que abriga fases mais lineares, focadas e contidas. É inevitável lembrar do loop de gameplay de The Legend of Zelda: Breath of the Wild, que é muito similar na forma como retrata Hyrule como um grande ambiente sem bordas que também abriga microdungeons com desafios mais curtos e focados (os Shrines).

As semelhanças com Zelda continuam em mais aspectos, como na forma pela qual o jogo introduz os pequenos Kocos, criaturas feitas de pedra e habitantes das Ilhas Starfall, com funcionalidade na gameplay semelhante aos Koroks. Os *puzzles* e a música mais ambiental e melancólica também lembram muito o título da Nintendo e causam até certo estranhamento, dado o fato de Sonic ter sido sempre mais associado a um clima mais agitado e veloz.



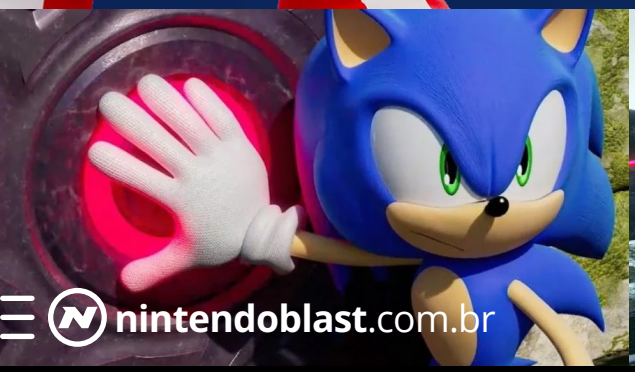
Ciber Espaço



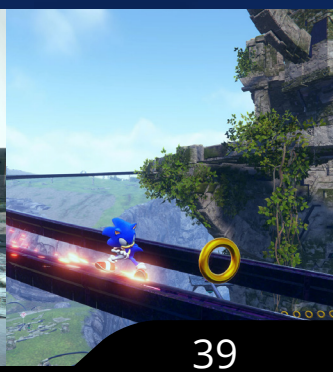
O Ciber Espaço é justamente o elemento de Sonic Frontiers que traz proximidade a jogos anteriores e à identidade mais conhecida de Sonic. A dimensão misteriosa consiste em micro estágios nos moldes de **Sonic Unleashed** e **Sonic Generations**, em que o jogador deve ir do ponto A ao ponto B normalmente, seguindo caminhos mais lineares e abusando da velocidade do ouriço.

Na Open Zone, coletamos itens que desbloqueiam esses estágios e os concluímos para conseguir chaves de cofre, a fim de liberar as esmeraldas do caos. As fases do Ciber Espaço reutilizam temas já conhecidos da série, como Green Hill e Chemical Plant, e os misturam à reutilização de *level design* de outros jogos. Por exemplo: o primeiro estágio é uma seção na Green Hill que reutiliza o design do primeiro estágio de Sonic Unleashed.

Cada estágio possui uma série de objetivos a serem cumpridos, como concluir o percurso em determinado tempo ou coletar todos os Red Rings. Isso acaba reforçando o fator replay, algo muito comum desde as origens de Sonic, já que ao completar mais desafios, mais itens são desbloqueados ao jogador para a progressão da trama.







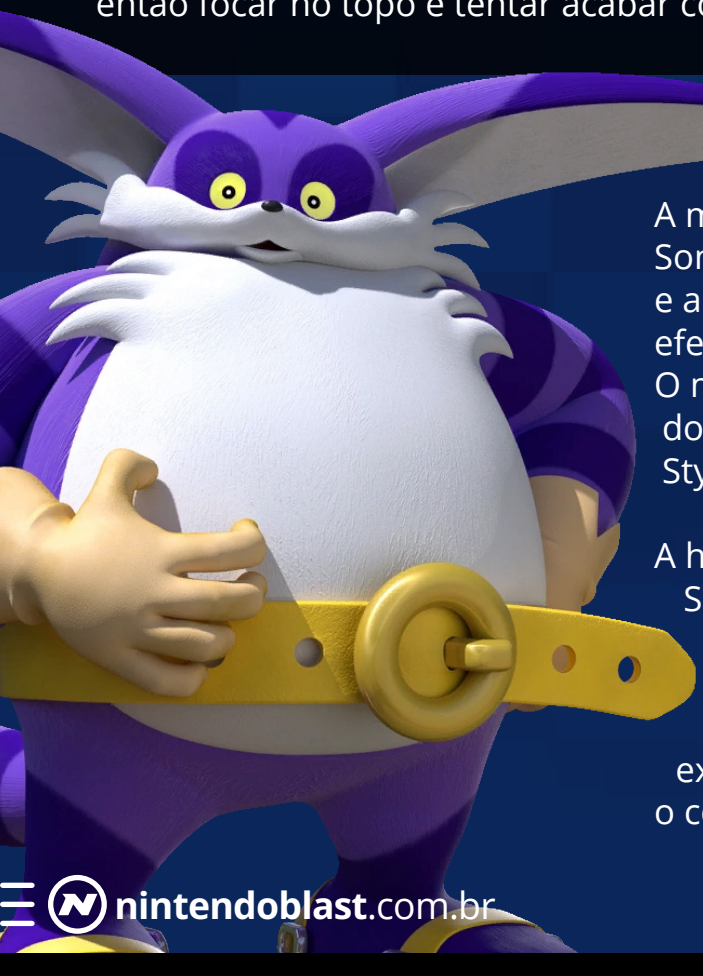
O Ciber Espaço, no entanto, parece no momento ser a parte menos promissora da campanha, dado que os estágios são muito curtos e pouco criativos com seu reuso gráfico. A música que os acompanha, no entanto, é muito eletrônica e popular, quase uma remanescência da trilha sonora de Sonic Forces, e que agradar aos fãs mais acostumados com este estilo do personagem.



Sonic the Fighters

Sonic Frontiers também promete focar em elementos de combate. No passado, a franquia já tentou múltiplas vezes aumentar o foco em batalhas dentro da gameplay, mas sempre houve uma dificuldade em integrá-lo bem à jogabilidade rápida de Sonic; um exemplo disso são as seções do Werehog em Sonic Unleashed.

A proposta aqui parece mais promissora, já que o combate é uma extensão do ouriço e do seu arsenal de movimentos. Há uma diversidade inicial de inimigos que podem ser derrotados de maneiras diferentes, como é o caso do robô Tower, em que o jogador pode adotar uma estratégia mais lenta de ir derrubando cada camada ou então focar no topo e tentar acabar com o embate mais rapidamente.



A maior novidade em termos de habilidade é o Cyloop. Sonic consegue correr deixando uma trilha por trás, e ao completá-la em um círculo, ela pode causar efeitos diversos em *puzzles* ou atrapalhar os inimigos. O movimento nos lembra da série Pokémon Rangers, do Nintendo DS, em que fazíamos círculos com a Stylus na tela tátil para capturar os monstrinhos.

A habilidade nova é acompanhada de um sistema de Skill Tree, em que podemos expandir o arsenal de combate. Sonic consegue dar evasivas, *parries*, chutes e alguns movimentos inspirados pelos seus últimos filmes nas telonas, e a possibilidade de expansão dessas habilidades com a Skill Tree incentiva o combate e o aumento de nível do personagem.

Uma nova fronteira

Sonic Frontiers é ambicioso em sua proposta e está tentando integrar com sucesso novos elementos à série, porém o histórico de jogos da Sonic Team ainda preocupa. O que foi mostrado até então indica potencial de um título sólido que pode pausar a sequência de jogos principais questionáveis da série, mas só o tempo confirmará a resposta.



Sonic Frontiers (Switch)
Desenvolvedor Sonic Team, SEGA
Gênero Plataforma
Lançamento 8 de novembro de 2022

Expectativa
M3



Ilustra Blast

"Sem fronteira" por ***Lucas Mathias***



Guias Blast

Super Smash Bros. Ultimate

The Witcher III: Wild Hunter

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!



COMPRAR NO Google play

COMPRAR NO Google play

SWITCH



Splatoon 3

RETOCA OS DIVERTIDOS TRAÇOS E CORES DE SUA FRANQUIA

por ***Eduardo Comerlato***

Revisão: Davi Sousa
Diagramação: Felipe Castello

Desde o seu anúncio, **Splatoon 3** levantou uma certa desconfiança ao aparentar não trazer grandes novidades em comparação à segunda entrada da franquia, que até então se mostrava suficiente para a biblioteca do Switch. Todavia, foi só chegar o seu lançamento para ele provar o contrário: mesmo sem reformular os padrões Splatoon, certas características desenvolvidas pelo jogo, como melhorias na qualidade de gameplay, recursos inéditos e uma campanha criativa, permitiram que ele se tornasse o ponto alto desta jovem e vibrante série da Nintendo, mesmo com eventuais problemas de conexão.

Do deserto de Splatlands aos campos gelados de Alterna



Logo na tela inicial de Splatoon 3, podemos criar nosso personagem a partir das espécies humanóides dos Inklings e Octolings, que agora convivem harmoniosamente na principal cidade da região desértica de Splatlands, a caótica Splatsville. Distante de Inkopolis, ambiência onde se passam os primeiros jogos da trilogia, esta metrópole funciona como o grande hub do título, permitindo-nos acessar os diversos modos de jogatina oferecidos, entre eles a campanha *single player*.



Ao interagimos com o conhecido Cap'n Cuttlefish, que está em um bueiro da cidade, ele nos leva ao The Crater, uma localidade subterrânea e arenosa, onde anuncia uma situação recorrente na série: os Octarians estão em ação e novamente roubaram o Great Zapfish, comprometendo assim o abastecimento energético de Splatsville. O capitão nos instrui a buscar a base inimiga para encontrar o vilão-mor DJ Octavio.



Após concluirmos esta tarefa, surpreendentemente ficamos sabendo que, dessa vez, o *disc jockey* não tem nenhuma relação com os estranhos acontecimentos ocorridos em Splatlands. Eis que repentinamente somos sugados para um mundo intitulado Alterna, que é ainda mais subterrâneo e caracterizado por campos repletos de neve. Lá, encontramos outros personagens famosos da franquia, como as agentes Callie e Marie, que notaram que o Cap'n Cuttlefish desapareceu durante a confusão.

A partir de então, temos de encarar uma série de fases no melhor estilo shooter em terceira pessoa para explorar essa região, que se divide em seis mundos. Somente assim poderemos encontrar o velho Cuttlefish e sair deste abismo, que se mostra ainda mais hostil na medida em que está sendo ameaçado por Octarians cabeludos e por uma misteriosa gosma carinhosamente chamada pelos personagens de Fuzzy Ooze.

Ao nosso lado, temos a companhia de um adorável Smallfry, que quando equipado com Power Eggs, torna-se capaz de remover esses elementos peludos, despoluindo a localidade e abrindo novos caminhos em um mundo não linear que concede bastante liberdade aos jogadores.

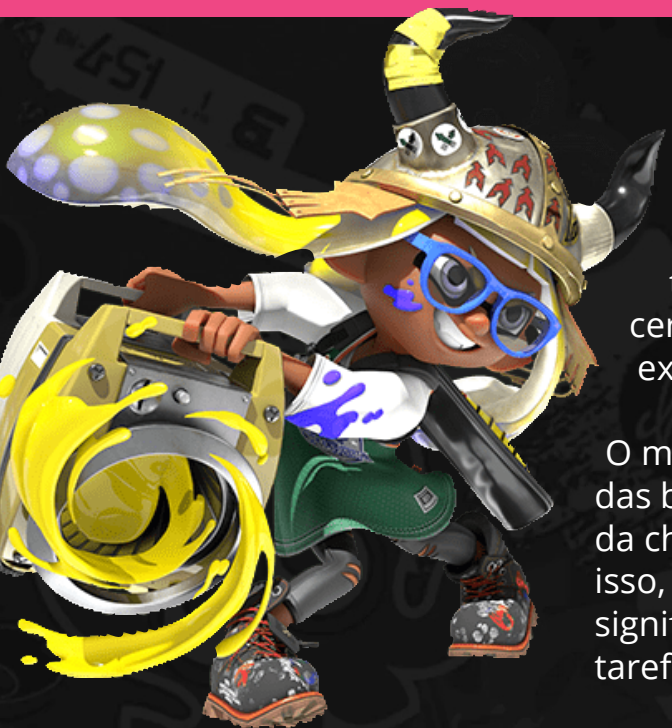


As fases, por sua vez, são curtas, assim como nos títulos anteriores, mas profundamente criativas, dispondo de objetivos diversificados, como estourar balões, atravessar cenários com insetos robóticos e, principalmente, atirar tinta de maneira massiva em moluscos para desbravar localidades distópicas, como bem constatado pela jornalista Vera Magalhães em um **tweet** que recentemente virou **meme.**

Assim, Splatoon 3 oferece uma campanha envolvente que se vale do que havia de melhor nos lançamentos anteriores da série, incluindo o DLC Octo Expansion. Além disso, o gameplay inventivo também se beneficia de uma história interessante, que apesar de não ser profunda, introduz personagens marcantes, como o trio Shiver, Frye e Big Man, e os coloca em situações divertidas, permeadas pelo clássico humor da série.

Levando tudo isso em conta, temos aqui o melhor conteúdo single player da trilogia, com uma extensão que facilmente pode ultrapassar uma dezena de horas.

Uma experiência multiplayer que pinta o sete



Como se sabe, falar de Splatoon significa tratar de uma das franquias com modo multiplayer online mais divertido da Nintendo. Neste novo lançamento, as disputas estão tão frenéticas quanto antes, mas receberam certas adições que vieram para incrementar a experiência, mesmo que de maneira sutil.

O modo Turf War e o novato Anarchy Battle, substituto das batalhas ranqueadas, estão muito atraentes por conta da chegada de equipamentos e estágios inéditos. Com isso, mesmo sem a introdução de mudanças estruturais significativas, estes novos elementos colaboram na tarefa de envolver até os exigentes fãs de longa data.

Junto a isso, a introdução dos movimentos Squid Surge e Squid Roll, que antes não pareciam adições extravagantes, também aumentaram as possibilidades de surpreender os inimigos dentro do campo de batalha, dando novas dinâmicas para a movimentação de tentáculos.



Já o modo Salmon Run Next Wave, caracterizado por competições entre os jogadores e ondas de inimigos, está melhor do que nunca por causa de três mudanças emblemáticas: a sua disponibilidade a todo e qualquer momento; a chegada de novos chefes, mapas e armamentos; e a possibilidade de arremessar os Golden Eggs dentro das disputas.









Outra adição ao repertório de Splatoon 3 foi o novíssimo Tricolor Turf War, que consiste em competições de tinta entre oito jogadores divididos em três equipes. Caótico e bastante divertido, temos aqui uma das grandes estrelas do presente lançamento, cuja essência infelizmente só brilha quando as Splatfests estão ocorrendo.

Entendo que essa é uma forma de tornar os eventos mais atraentes, mas torço para que sua disponibilidade aumente com o tempo, pois seria bacana disputar esse tipo de partidas em dias regulares.













Além do mais, pequenas melhorias foram implementadas para aumentar a qualidade de vida do jogo. Uma delas, por sinal, pode ser presenciada de maneira constante no gameplay, que é a possibilidade de ignorar a apresentação do Splatcast, responsável por anunciar as mudanças de mapas disponíveis.



Outra introdução positiva foi a inclusão de um *lobby* físico antes das partidas online, que tornou as esperas menos entediantes, com possíveis treinamentos em alvos antes das batalhas. Em termos gerais, o lançamento também trouxe aprimoramentos a partir da introdução de novas classes de equipamento e de pequenas customizações que dão mais personalidade ao ambiente online, como placas de identificação, títulos, comemorações e adesivos.

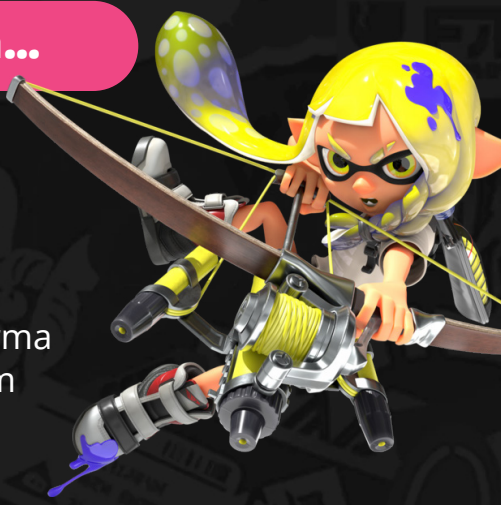




Enquanto isso, quando o assunto é estética, pode-se notar que o jogo supera Splatoon 2 e tem um dos melhores visuais da biblioteca do Switch, exibindo cores extremamente vivas, texturas incrementadas, personagens mais expressivos e animações impecáveis. Essas características, por sua vez, se tornam ainda melhores diante da incrível fluidez e estabilidade do título, que exibe 60 *frames* por segundo nos dois modos do console. Ou seja, uma verdadeira maravilha que é tão veloz quanto um cefalópode nadando na tinta!

Agente 3, a transmissão foi comprometida...





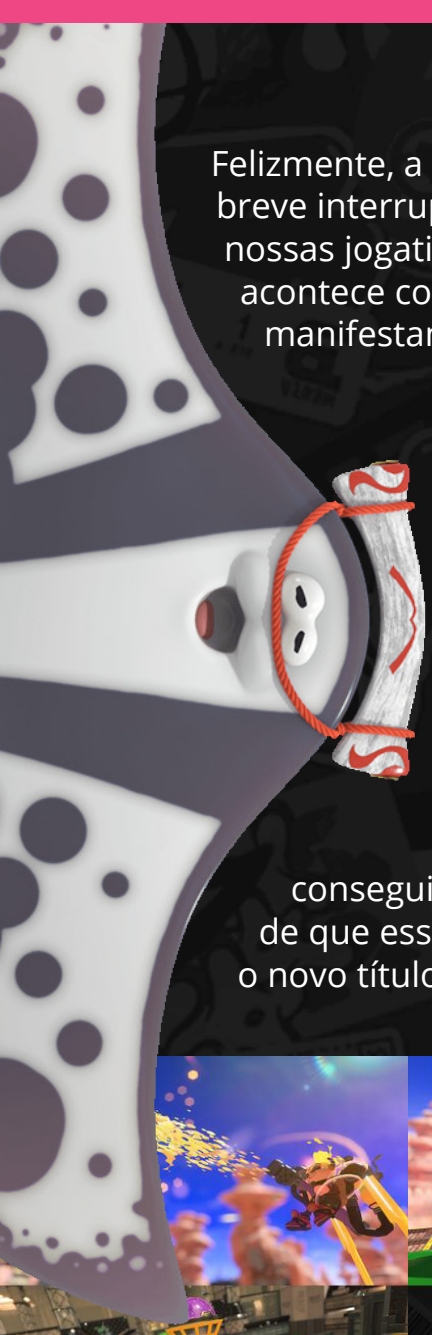
Para além das qualidades mencionadas, é preciso ressaltar que Splatoon 3 conta com pequenos problemas de conectividade que precisam ser reparados, mesmo que eles não afetem a qualidade das partidas em si. Afinal, de uma forma ou de outra, eles deixam as conjunturas mais desagradáveis com eventuais erros de comunicação entre as disputas multiplayer.

Acontece que, após nos aventurarmos em uma partida, temos a capacidade de seguir jogando na mesma sala, possivelmente competindo mais uma vez com os mesmos participantes. Porém, às vezes o Switch identifica uma falha e prontamente exibe uma tela dizendo que um erro de comunicação ocorreu. Então, perdemos a conexão e somos retirados do *lobby* em que estávamos, tornando necessário retornar à fila para encontrar outros jogadores em uma nova partida.





Felizmente, a busca por uma outra sala não toma muito tempo, mas essa breve interrupção é frustrante, pois compromete a sequencialidade de nossas jogatinas com o mesmo grupo. De maneira curiosa, senti que ela acontece com maior recorrência nas partidas do modo Turf War, não se manifestando tanto nas Anarchy Battles ou no Salmon Run Next Wave.



Cabe dizer também que é igualmente intrigante o fato de esses erros de comunicação raramente ocorrerem dentro das próprias partidas, que seguem apresentando pouco lag, uma fluidez apreciável e muita ação de qualidade.

Nota-se, portanto, que reparos são necessários para garantir uma melhor experiência comunitária dos modos online, o que acredito que possa ser implementado através de manutenções e atualizações, como a **realizada pela Nintendo** na última quinta-feira (15). Afinal, este problema aparenta estar mais presente no novo lançamento do que em Splatoon 2, que com o tempo conseguiu adquirir uma estabilidade de conexão. Por isso, tenho esperanças de que essa conjuntura será consertada para consolidar, de maneira definitiva, o novo título como o melhor de todos da saga dos moluscos atiradores.



Mais tingido e vibrante do que nunca

Com uma divertida campanha *single player* e um modo online frenético, **Splatoon 3** entra facilmente na galeria dos melhores jogos da biblioteca do Switch, desbancando inclusive o seu antecessor. Assim, com a possível chegada de reparos para diminuir seus erros de conexão, podemos dizer que o lançamento exibe toda a glória da série dos Inklings, Octolings e Mammalians, figurando como o ápice da franquia de *shooter* surgida em 2015.

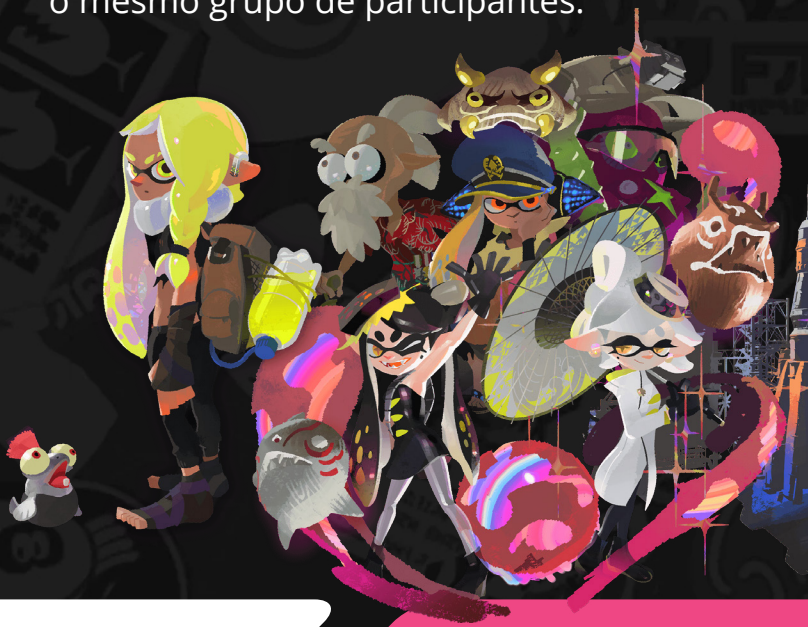


✓ Prós

- A campanha em mundo aberto é envolvente e coloca-se como a melhor da série;
- Muita diversão nas disputas multiplayer, que ganharam novos recursos e repertórios;
- O modo Salmon Run Next Wave agora está sempre disponível para a ação;
- A qualidade de vida no gameplay foi incrementada significativamente;
- Excelente desempenho gráfico, com traços mais belos que o jogo anterior da trilogia;
- O jogo exibe todo o humor característico e marcante da série, manifestando-se inclusive a partir de personagens inéditos e situações inusitadas.

✗ Contras

- O formato Tricolor Turf War poderia estar disponível com mais frequência;
- Embora pouco atrapalhem as partidas, as falhas de conexão impedem sequências de jogatina com o mesmo grupo de participantes.



Splatoon 3 (Switch)
Desenvolvedor Nintendo EPD
Gênero Tiro em terceira pessoa
Lançamento 9 de setembro 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

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