NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBLAST.COM.BR



#155 NOV 2022

CC BY NC ND

BLAST FROM THE PAST
PAPER MARIO STICKER STAR COMPLETA 10 ANOS

SWITCH OLED:
O QUE ACHAMOS DO MAIS NOVO MODELO DA BIG N

PRÉVIA:
DRAGON QUEST TREASURES PROMETE UMA JORNADA CARISMÁTICA

Sexy sem ser vulgar

Grandioso, viciante e absolutamente imperdível. Depois de 8 anos de espera, a bruxa mais irreverente dos games chegou com tudo — confira nossa análise de **Bayonetta 3**. E o **Switch Oled**: Sonho de consumo ou *upgrade* desnecessário? Saiba o que achamos do console híbrido mais sofisticado da Nintendo. **Dragon Quest Treasures**: o que esperar desse *spin-off* da franquia Dragon Quest, que trará um sistema de *gameplay* diferente da série principal e muita exploração. E ainda, comemore conosco os dez anos de dois divertidos jogos do Marioverso: **New Super Mario Bros. U** e **Paper Mario: Sticker Star**. Boa leitura! - **Alberto canen**



DIRETOR EDITORIAL
Alberto Canen

NINTENDO BLAST *Editorial*

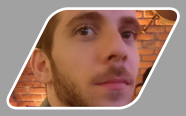
DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO
Leandro Alves
Sérgio Estrella



DIRETOR DE PAUTAS
Farley Santos
Nicholas Wagner



DIRETOR DE REVISÃO
Vitor tibério



DIRETOR DE ARTE/ CAPA
Leandro Alves



REDAÇÃO
Alan Murilo
Eduardo Comerlato
Ivanir Ignacchitti
Leandro Martins
Maurício Katayama



REVISÃO
Ivanir Ignacchitti
Juliana P. Zapparoli
Vitor Tibério



DIAGRAMAÇÃO
Felipe Castello
Leandro Alves
Walter Nardone



ANÁLISE
04 Bayonetta 3 (Switch)



PRÉVIA
15 Dragon Quest Treasures (Switch)



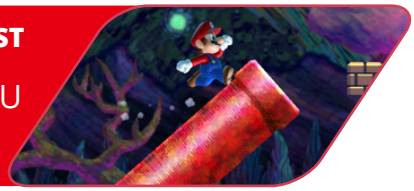
NINTENDO SWITCH OLED
27 Descubra tudo que a versão tem a oferecer



BLAST FROM THE PAST
37 Paper Mario Sticker Star (3DS)



BLAST FROM THE PAST
43 Super Mario Bros. U (Nintendo Wii U)



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



"Parte 3" por *Lucas Mathias*



SWITCH



por ***Alan Murilo***
Revisão: Juliana Zapparoli
Diagramação: Felipe Castello

É AMBICIOSO, VISCERAL E O MELHOR JOGO DA FRANQUIA ATÉ AGORA

Revelado ao mundo há quase cinco anos na edição de 2017 do já tradicional The Game Awards, **Bayonetta 3** finalmente está entre nós. Após uma longa espera — que envolveu inclusive rumores de cancelamento e uma inesperada polêmica envolvendo a dubladora original da protagonista —, os jogadores ao redor do mundo podem enfim se aventurar no mais recente capítulo de uma das sagas mais únicas da indústria dos games. Mas será que o *hype* em torno do título da PlatinumGames é realmente justificado? Confira a seguir em nossa análise!

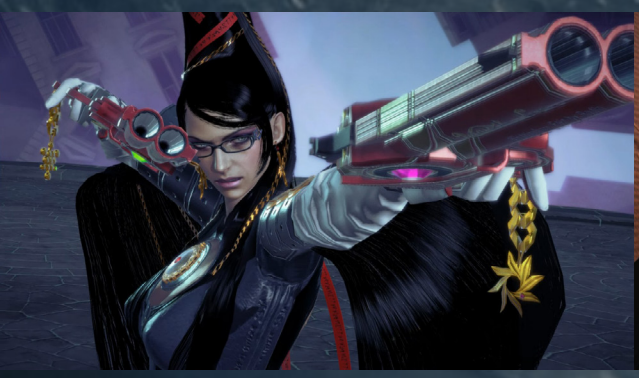
Uma nova e letal ameaça

"...eu sempre acreditei que existia somente uma realidade. Mas — e se uma outra versão de mim em um mundo distante estivesse buscando todas as possibilidades?

E se, quando todas essas possibilidades estivessem sobrepostas, o caminho que mais se destacasse fosse a realidade verdadeira?"

É com uma pulsante cena de ação e o instigante questionamento acima que Bayonetta 3 simultaneamente se apresenta ao jogador e insinua os caminhos de sua narrativa. Anos após os eventos de **Bayonetta 2** (Wii U/Switch), Enzo, Rodin, Jeanne e Bayonetta estão vivendo as suas rotinas como pessoas normais em Nova Iorque, mas uma estranha tempestade anuncia que a calmaria não durará muito.

Decidindo investigar o acontecimento, não é preciso muito tempo para que os protagonistas percebam que as mudanças climáticas bruscas que presenciam na cidade são causadas por agentes externos invasores. Desta vez, porém, ao invés de anjos ou demônios como nos jogos anteriores, há uma nova ameaça responsável pelo caos: os homunculi.







Pouco é sabido inicialmente sobre os homunculi, além de que são criaturas estranhas tanto ao Paradiso quanto ao Inferno (e, por isso, impossíveis de serem oferecidas como sacrifício). Pouco a pouco, no entanto, é descoberto que se tratam de formas de vida humanoides criadas artificialmente para servir a um plano grandioso que envolve a destruição completa das realidades como elas existem.

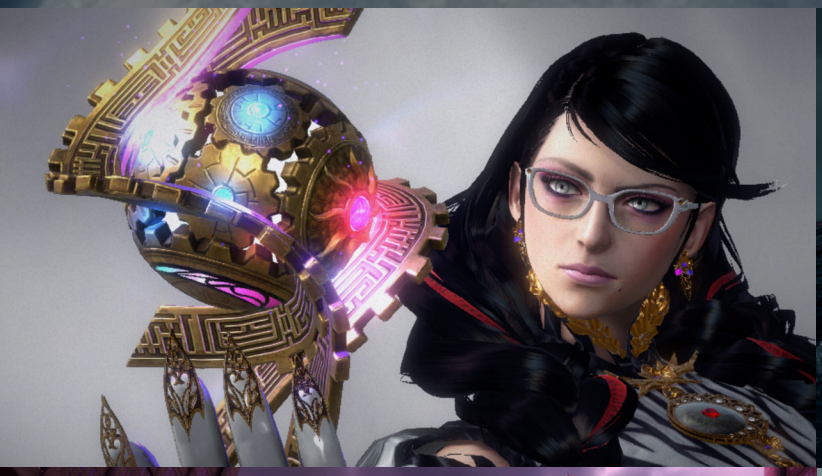
Assim, contra todos os prognósticos, Bayonetta, Jeanne e os outros logo se veem imersos no maior conflito de suas vidas: uma batalha multidimensional que envolverá realidades paralelas, revelações inesperadas e a chegada daquela que detém o conhecimento necessário para impedir a aniquilação completa: Viola, a nova bruxa e personagem jogável da franquia.

A chegada do multiverso

Bayonetta 3 apresenta à série da PlatinumGames o conceito de multiverso. Logo nos primeiros momentos do jogo, descobrimos que Viola pertence, na verdade, a outra realidade, onde Bayonetta, Jeanne e os outros já foram mortos por Singularity, criador dos homunculi e o grande antagonista do título.

Ao ver o seu universo inteiramente destruído sem conseguir fazer muito para impedir tal fato, Viola utiliza a última ponte dimensional que existe nele para chegar à realidade da Bayonetta que conhecemos e alertá-la sobre a ameaça iminente: capaz de viajar entre realidades assim como seus comandados, Singularity está aniquilando todas as camadas do multiverso em sequência, ganhando um poder incomparável no processo.

No momento da chegada de Viola, há poucas realidades restantes que ainda não foram alcançadas por Singularity, o que exige ações de contenção tão rápidas quanto eficazes. A esperança mais concreta e factível envolve encontrar as cinco Engrenagens do Caos (itens poderosos criados em conjunto pelas Umbra Witches e Lumen Sages que permitem ao seu portador transitar livremente entre as realidades) espalhadas pelo multiverso e levar o combate ao Alphaverse, o universo original do vilão.









Isso significa que, no controle de Bayonetta, Jeanne e ocasionalmente Viola, caberá ao jogador viajar entre diferentes cenários e períodos históricos, como Japão, Egito e China, em busca das tais Engrenagens e de uma chance de deter Singularity de uma vez por todas na narrativa mais ambiciosa que a série já apresentou desde a sua criação.

Todo o poder de Bayonetta à sua disposição

Espalhando-se pelo multiverso como pragas, os homunculi e seu criador são a ameaça mais perigosa já enfrentada por Bayonetta. É uma sorte então que a bruxa esteja em sua absoluta melhor forma até hoje — além dos recursos já conhecidos, como o Witch Time e o Torture Attack, agora a protagonista também domina duas técnicas milenares que pareciam perdidas no tempo: Demon Masquerade e Demon Slave.

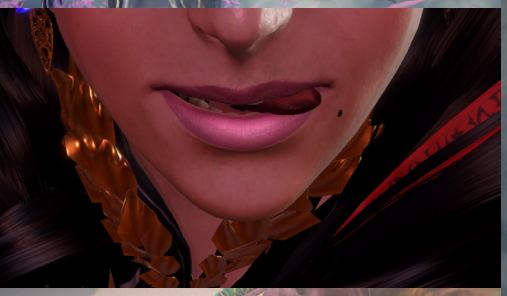
A primeira permite à Umbra Witch se fundir com um demônio para auxiliar na movimentação pelo mapa e na solução dos eventuais puzzles. Já o Demon Slave é de longe a grande novidade do terceiro game, possibilitando que a bruxa invoque e controle um de seus subordinados infernais a distância por um determinado período.



Devido às grandes proporções dos demônios como Gomorrah, ativar o Demon Slave instantaneamente amplifica todos os confrontos do game a um nível nunca visto antes. Se Bayonetta por si só já era letal, imagine-a controlando diretamente os seres mais poderosos do submundo, ainda que temporariamente.

É um flerte muito interessante da série com o Kaiju, subgênero japonês de filmes e séries que se destaca por apresentar de forma espetacular conflitos entre criaturas de proporções colossais — um exemplo popular no Ocidente é a franquia Godzilla, mas traços do estilo como um todo são perceptíveis em obras tão diversas como King Kong e Attack On Titan.







A influência do Kaiju é logo sentida em Bayonetta 3, com diversas lutas escalando de maneira tão épica que é difícil não se empolgar. De um modo geral, a série sempre apresentou momentos tão memoráveis quanto absurdos (em um bom sentido), mas a abundância e variedade destes no terceiro jogo é realmente elogiável.

Como um ilusionista profissional, a PlatinumGames busca surpreender a sua audiência com um truque melhor que o outro em uma sequência tão rápida que o público quase não consiga recuperar o fôlego. A boa notícia, então, é que o espetáculo não somente funciona, mas resulta em um dos melhores jogos de ação já produzidos até hoje.

De fato, o jogo mais ambicioso da franquia...

Esqueça as ruas ou arenas apertadas dos dois primeiros games: para comportar tanto os homunculi quanto os largos demônios do Inferno em sua totalidade, Bayonetta 3 conta com os cenários mais amplos da franquia até hoje. Isso significa que, de Shibuya aos desertos do Cairo, o jogador terá grandes áreas para explorar enquanto tenta recuperar as cinco Engrenagens do Caos.

Aqui é onde é possível notar um verdadeiro salto geracional para a franquia desde Bayonetta 2; embora a progressão do terceiro game continue sendo dividida em capítulos e versos fechados (nada de mundo aberto, pelo menos por enquanto), os terrenos mais amplos realmente impressionam e ajudam a fortalecer a noção de que a nova obra é, de fato, uma evolução perante os jogos anteriores.

Essa sensação é complementada pelo sistema de combate mais completo que a saga já viu. Assim como Bayonetta, cada um dos demônios controláveis via Demon Slave possui seus combos próprios, habilidades desbloqueáveis e finalizações especiais, de modo que, com um pouco de prática, é plenamente possível montar sequências de golpes realmente insanas. Junte a isso a grande abundância de segredos e colecionáveis escondidos em cada capítulo e temos aqui uma aventura que pode (e deve) ser jogada novamente inúmeras vezes.

Por tocar no fator replay, a inclusão de vários personagens jogáveis já pode ser vista como uma tradição da franquia, mas fazendo jus à sua ambição, Bayonetta 3 promove mudanças realmente drásticas para as seções nas quais controlamos Jeanne e Viola.

Dentro de sua missão de encontrar um personagem que teoricamente possui conexões com Singularity, Jeanne possui capítulos próprios. A grande sacada da Platinum aqui é que esses trechos adotam uma prazerosa jogabilidade em 2.5D, onde o objetivo principal não é criar o combo mais estiloso possível, e sim chegar ao destino de forma furtiva em um ambiente repleto de homunculi.





Tais seções são bem divertidas e acabam por proporcionar um contraste muito agradável com os movimentados capítulos estrelados por Bayonetta. Infelizmente, o mesmo não pode ser dito dos momentos com Viola, que, pelo menos pra mim, acabaram sendo um pouco decepcionantes.

Com apenas 18 anos de idade, Viola ainda não tem o pleno domínio de suas habilidades como uma Umbra Witch, optando por usar sua katana e dardos para combater os homunculi. Embora a personagem passe por uma evolução até que interessante no decorrer do jogo, devo dizer que achei tanto a sua jogabilidade quanto os seus capítulos perigosamente pálidos quando comparados ao agradável caos que permeia todo o restante do título.

Sendo sincero, controlar a lentidão de Viola após um capítulo com Bayonetta é tão discrepante que passa perto de quebrar o ritmo da aventura. Numericamente falando, não são tantos momentos com a jovem, mas é realmente uma pena que seja assim, pois a roqueira possui uma grande importância para a narrativa do jogo e, consequentemente, para os rumos futuros da franquia. Porém, fica nítido que, como um todo, Viola é uma ideia carente de amadurecimento. Urgente.



...e os problemas que isso acarreta



A ambição de Bayonetta 3 tem um preço considerável, que, no caso, é a sua performance no Switch. Na minha prévia do lançamento, escrevi que uma de minhas únicas preocupações era justamente a parte técnica do jogo, já que, cinco anos após sua chegada ao mercado, o hardware da Nintendo está mais do que nunca mostrando a sua idade.

Infelizmente, o temor foi justificado — embora mire os 60 quadros por segundo, Bayonetta 3 raramente alcança essa marca de forma estável, com quedas consideráveis ocorrendo até mesmo ao rotacionar a câmera em torno da personagem. Além disso, tanto no modo TV quanto no portátil, a aventura não é renderizada na resolução nativa do console, o que frequentemente resulta em uma imagem embaçada, mesmo com técnicas dinâmicas empregadas.



> Considerando a qualidade das aventuras anteriores no dispositivo da Big N e que o título foi desenvolvido exclusivamente para o Switch, é no mínimo decepcionante que Bayonetta 3 tenha sido lançado neste estado. É importante ressaltar que a aventura ainda é jogável, claro (vide a nota alta concedida), mas não dá para fechar os olhos para o fato de que o game merecia mais atenção da Platinum e da Nintendo nesta área.

Aliás, outra coisa que é cada vez mais difícil de ignorar é a ausência de suporte ao português brasileiro. Se, com uma fração do orçamento disponível, jogos indie conseguem chegar traduzidos ao nosso país, como um jogo AAA de uma das maiores empresas do mundo não pode fazer o mesmo?

É realmente uma pena, pois quando se analisa o conjunto de sua obra, Bayonetta 3 é uma aventura ímpar. Da jogabilidade empolgante à trilha sonora digna de premiações, aqui está um dos melhores títulos do ano e da biblioteca do Switch, mostrando que a Nintendo fez muito certo em apostar na franquia há quase uma década.

Dadas as implicações da narrativa (que pretendo cobrir em uma outra matéria, recheada de spoilers), estou ansioso para ver onde a franquia estará nos próximos dez anos. Por hoje, apesar dos problemas técnicos, é tempo de celebrar o capítulo final de uma das trilogias mais únicas dos games. E que bom que o *hype* foi justificado.

Uma conclusão praticamente perfeita para uma trilogia imperdível



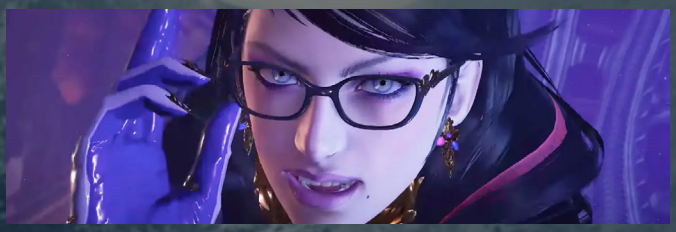
Bayonetta 3 é grandioso, viciante e absolutamente imperdível. O fato de que nem mesmo os seus problemas graves de performance no Switch são o suficiente para interromper uma recomendação genuína é um atestado da qualidade do terceiro jogo de uma das franquias mais interessantes da indústria dos games. Não se permita enganar: para todos os efeitos, aqui está a *magnum opus* da PlatinumGames e mais um grande acerto da Nintendo. O resultado é que, do Inferno ao Paradiso, todas as realidades agradecem.

✓ Prós

- Ação ágil e estonteante, capaz de tirar o fôlego do jogador repetidas vezes;
- Cenários amplos, variados e repletos de segredos representam um verdadeiro salto geracional para a franquia;
- Mecânica Demon Slave promove momentos tão épicos quanto divertidos;
- Possui o sistema de combate mais rico da saga;
- Considerável fator replay;
- Seções estreladas por Jeanne são um destaque à parte;
- Naive Angel Mode e vários níveis de dificuldade garantem que a aventura seja acessível a mais jogadores;
- Trilha sonora absolutamente fantástica.

✗ Contras

- Momentos estrelados por Viola não são tão divertidos quanto os encabeçados por Bayonetta;
- Decisões de narrativa questionáveis que provavelmente se provarão divisivas;
- Apresenta graves problemas de performance tanto no modo portátil quanto no modo TV;
- A ausência de suporte a português brasileiro em um título AAA em 2022 é, francamente, inaceitável.



Bayonetta 3 (Switch)
Desenvolvedor PlatinumGames
Gênero Ação-Aventura
Lançamento 28 de outubro de 2022

Nota **9.0**

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

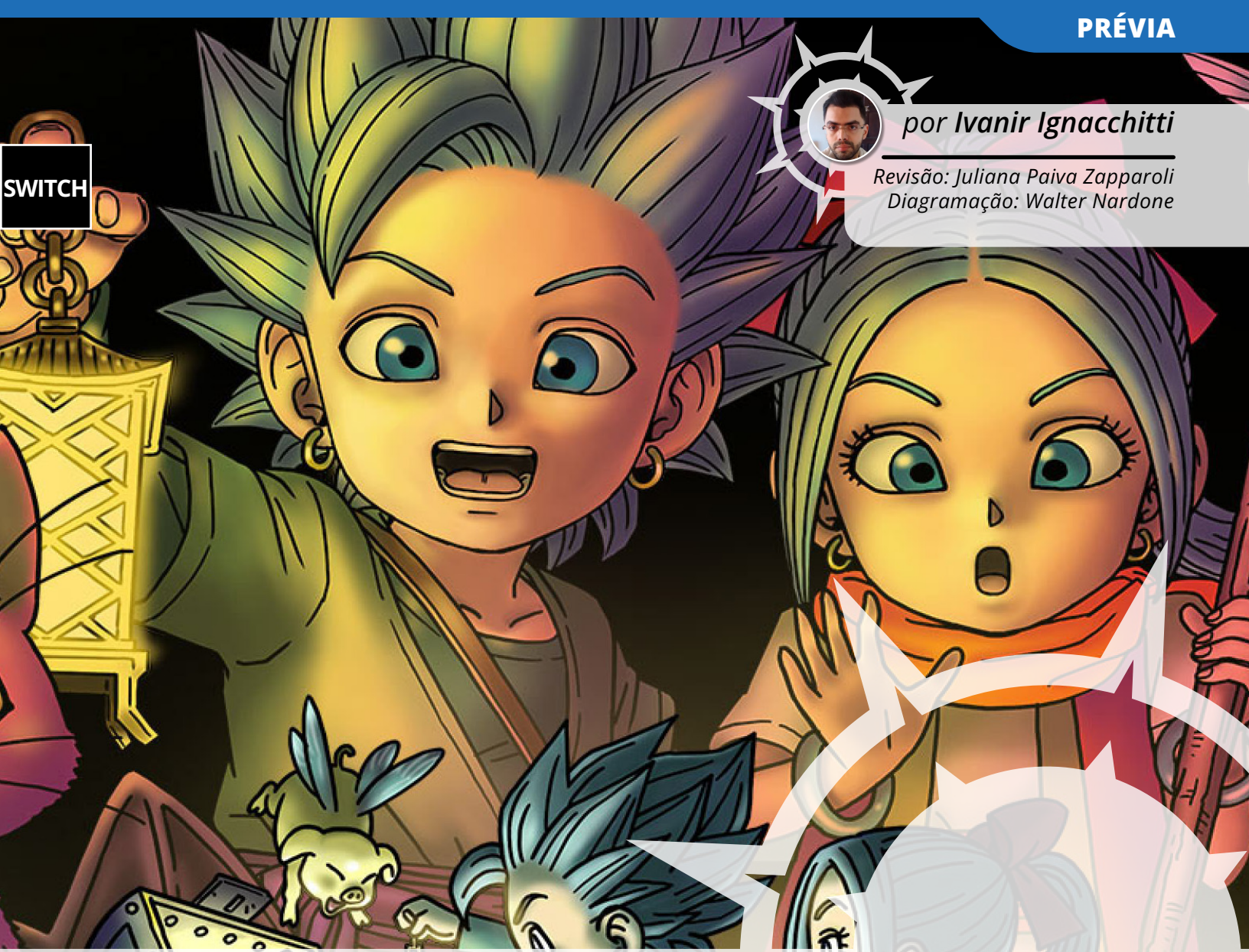
E-BOOK FIRE EMBLEM: THREE HOUSES R$ 5,99

COMPRAR NO Google play

COMPRAR NO Google play

Disponível na amazon.com

SWITCH



por ***Ivanir Ignacchitti***

Revisão: Juliana Paiva Zapparoli
Diagramação: Walter Nardone

Dragon Quest Treasures (Switch) promete uma jornada carismática por um mundo de monstrinhos e tesouros no céu

Apesar de Final Fantasy ser mais conhecida no Ocidente, a franquia Dragon Quest é inegavelmente a mais tradicional dos JRPGs, movimentando praticamente todo o Japão a cada novo lançamento. Além dos jogos numerados, uma série de tamanha estima acaba tendo vários spin-offs, como é o caso de **Dragon Quest Treasures**, um RPG de ação curioso e fofinho ligado ao passado de um dos heróis de Dragon Quest XI.

Uma jornada infantil

Quando ainda eram crianças, Erik e sua irmã Mia sonhavam em explorar o mundo em busca de tesouros. Os dois eram órfãos e tinham apenas um ao outro como companhia no barco viking em que viviam. Porém, o que parecia ser apenas uma ilusão infantil comum acabou dando origem a uma grande jornada.



Erik

Dubladores: Motoko Kumai (japonês) / Mack Keith Roach (inglês)

Erik é um menino com um coração de ouro. Ele é o irmão mais velho de Mia e acaba sempre apoiando a garota em suas peripécias. No futuro, ele se torna um dos membros da equipe do Luminary em Dragon Quest XI. Como criança em Treasures, ele parece ser mais aberto e sonhador do que quando está mais velho.

Mia

Dubladoras: Inori Minase (japonês) / Freya Skye (inglês)

Mia é a irmã mais nova e costuma se empolgar com facilidade. Explorar o mundo é um grande sonho dela e ela tem uma visão muito otimista. Ela e o irmão foram criados para servir aos vikings que os acolheram após a morte dos seus pais. Durante esse tempo, ela ficou obcecada em conseguir mais dinheiro e tesouros, fazendo com que a jornada de Treasures seja uma forma interessante de desenvolver mais esse passado da garota.



Um dia, Erik e Mia decidem fugir do navio e encontram dois espíritos com formas animalescas chamados Purrsula e Porcus. Essas criaturas misteriosas guiam as duas crianças por ruínas e lá elas encontram adagas gêmeas, dando início a uma série de eventos inesperados.

Erik e Mia são transportados para um “outro mundo”, uma região lendária chamada Draconia, que parece ser exatamente como eles sonhavam. Cheio de monstros, tesouros e mistérios, esse lugar é um convite irresistível à exploração.



Purrsula

Dubladoras: Satomi Arai (japonês) / Laura Aikman (inglês)

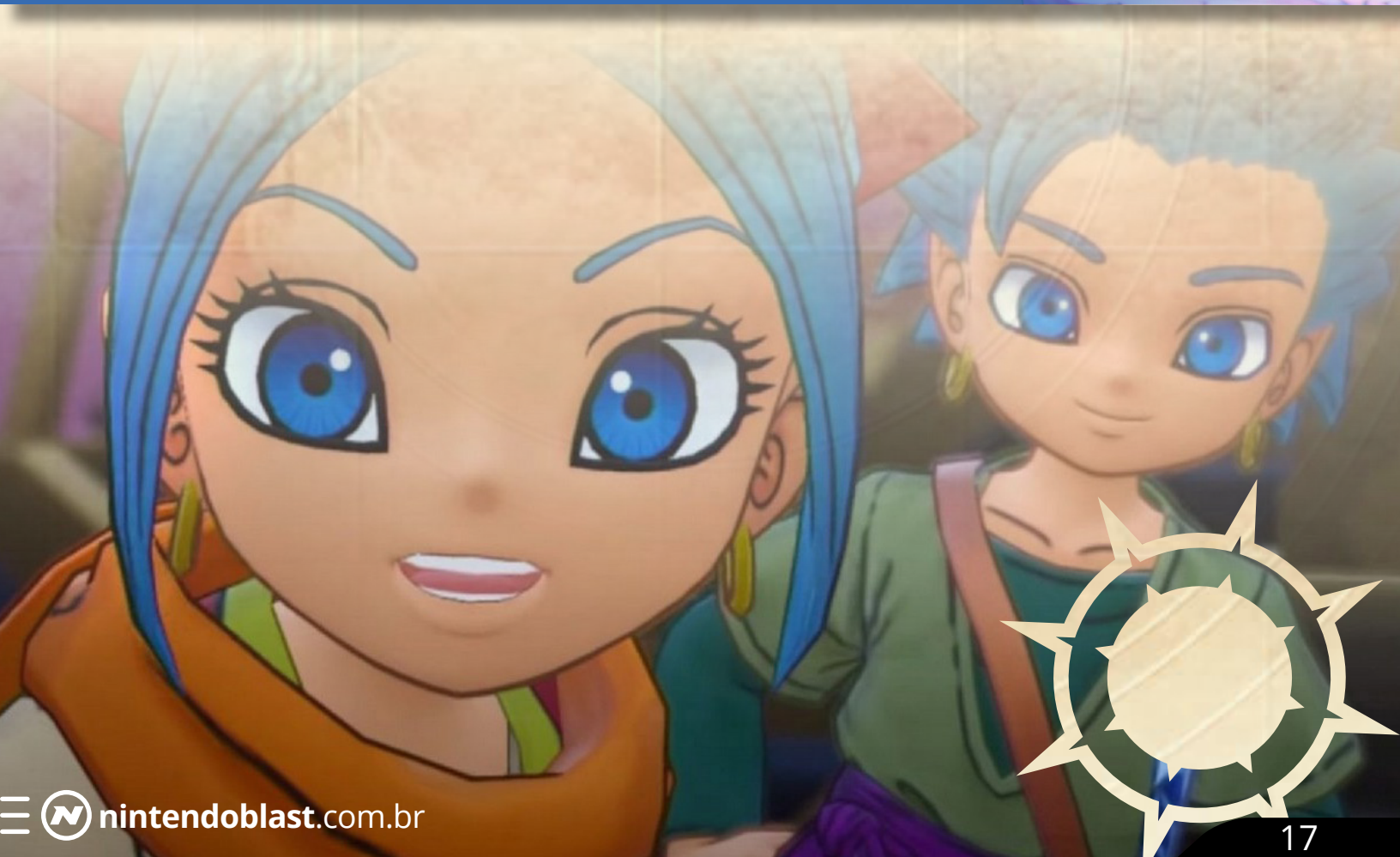
Um espírito em formato de gatinha voadora. Ela se torna parceira de Erik durante a jornada.

Porcus

Dubladores: Yasuhiro Takato (japonês) / Adam Diggle (inglês)

Um espírito de porco voador que se torna parceiro de Mia após ser resgatado.





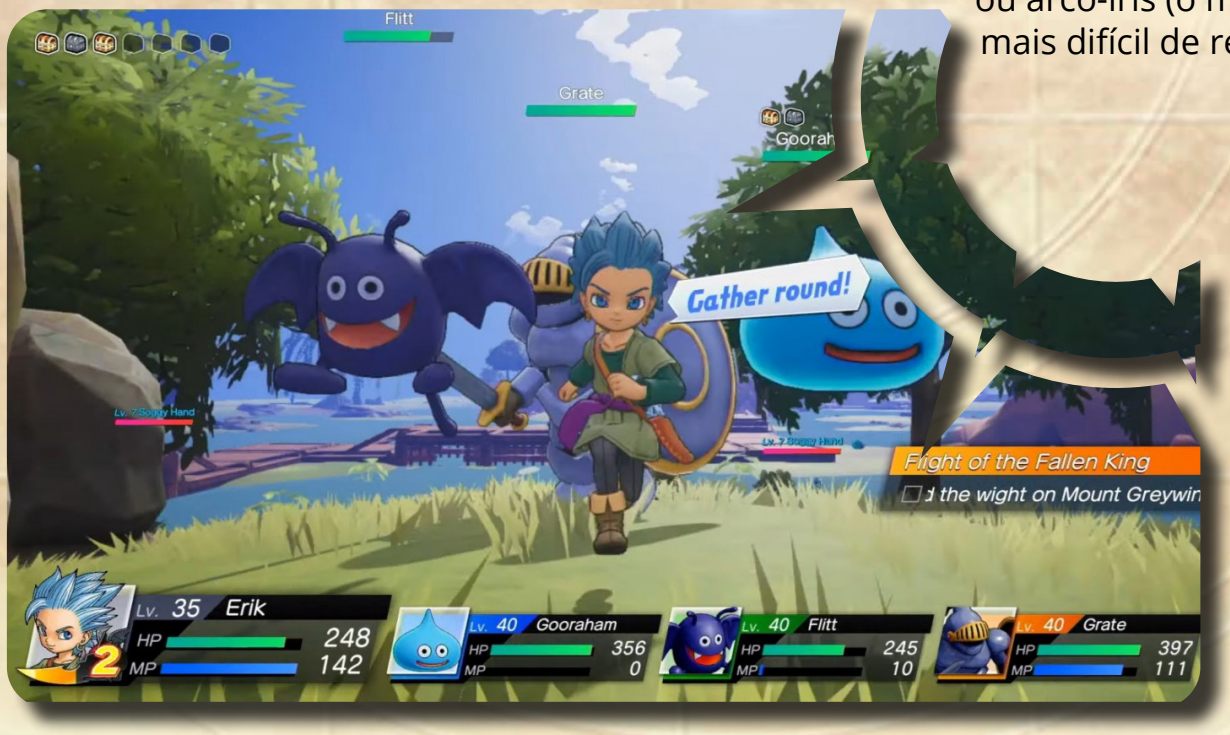
Um vasto mundo de tesouros



Draconia é um arquipélago flutuante repleto de tesouros e mistérios. Porém, essa vasta área também inclui vários perigos, sendo majoritariamente dominada por monstros. A exploração dependerá de lutar contra eles para avançar, sendo necessário planejar bem a equipe que o jogador usará.

Primeiramente, é possível alternar entre Erik e Mia a qualquer momento. Ambos se mantêm sincronizados em nível, o que faz com que a mudança seja fácil. Além do protagonista de sua escolha, a equipe é composta por até três criaturas parceiras que irão lutar automaticamente, escolhendo os seus golpes de acordo com sua IA.

O recrutamento ocorrerá de forma mais comum derrotando criaturas, que ficarão interessadas por você e pela sua causa, mas só aceitarão ajudá-lo se receberem um incentivo inicial na forma de itens. Cada criatura possui um nível de força próprio, assim como rankings de raridade cujo nível pode ser bronze (o mais comum), prata, ouro ou arco-íris (o mais raro e mais difícil de recrutar).



Vale destacar que os parceiros monstruosos não servem apenas para batalhar, mas também para encontrar os tesouros. Por si só, o jogador conta com uma bússola especial (Fortune Finder) que o guia até os objetos cobiçados. Porém, ao se aproximar do lugar em que um tesouro está enterrado, os monstros podem fornecer uma visão mais precisa da sua localização e o solo brilha para indicar a necessidade de cavar.



Dependendo do monstro, o jogador também contará com outras habilidades específicas. Elas são chamadas de Fortes e são fundamentais para explorar Draconia e fazer tudo que o jogo tem a oferecer. Alguns exemplos de poderes incluem a possibilidade de ser lançado ao ar para alcançar plataformas muito altas, flutuar nos céus aproveitando correntes de ar, montarias para correr, ações furtivas para se esgueirar por passagens estreitas, entre outros.

Antes de partir para uma das ilhas de Draconia, Purrsula e Porcus fazem uma previsão de tesouros a serem encontrados na região. Além disso, é possível ver um “Golden Ratio” que indica quão adequada é a equipe para aquela exploração de acordo com as suas habilidades. Quanto maior a porcentagem, mais tesouros estão dentro do alcance daquele grupo e seus poderes especiais.



Novos monstrinhos

Como um jogo em que é importante contar com a ajuda de monstrinhos, a Square Enix investiu na presença de algumas criaturas inéditas para Dragon Quest Treasures. Criaturas únicas podem se juntar à equipe sem exigências ou ser apenas mais uma parte do ecossistema de Draconia.



Marble Slime

Um slime que vive no deserto. Como ele acabou absorvendo muita areia nesse ambiente, o seu corpo acabou criando um padrão estratificado de textura.

Fiery Dragling



Um dragão fofinho que vive em cavernas com lava. Apesar da aparência, o fogo que ele exala quando está irritado pode ser fatal.



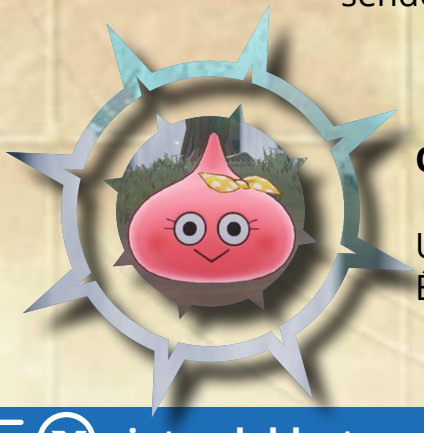
Stormy Sabrecat

Um tigre dentes-de-sabre lendário. Sempre que ele aparece, uma tempestade está chegando. As correntes elétricas em seu corpo acabam causando a elevação dos seus pelos.

Valhalla Vulture



Um abutre acostumado a caçar em ambientes gelados. As suas garras são muito poderosas e afiadas, sendo capazes de perfurar até rochas bem duras.



Oozabella

Uma slime fofinha que nunca abandona seu lacinho amarelo. É a primeira amizade que Erik e Mia fazem na jornada.

Uma base secreta no outro mundo



Conforme Erik e Mia exploram Draconia, eles terão que construir a sua própria base. É lá que os tesouros são avaliados, dando ao jogador uma noção do seu patrimônio e aumentando o ranking dos personagens.

Como caçadores de tesouros, o seu objetivo é encontrar as sete Dragonstones, artefatos que possuem a forma de partes diferentes do corpo de um dragão. Para encontrá-las, será necessário viajar para as outras ilhas que compõem Draconia. No caminho, porém, podem ser encontrados vários itens cuja raridade vai de materiais úteis para síntese de novos itens a artefatos icônicos com referências a outros jogos da série.



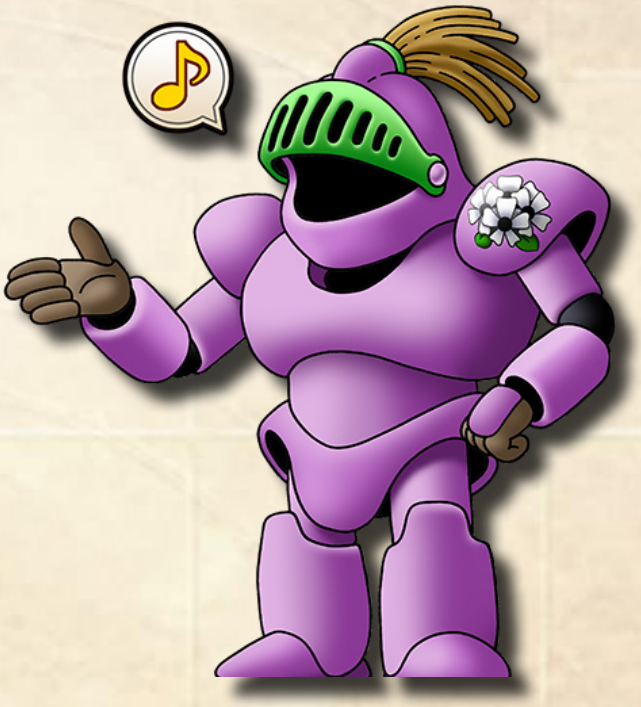


Além disso, quanto mais riquezas acumuladas, mais a base cresce, abrindo opções para novas funcionalidades. Por exemplo, o jogador começa com uma câmara para guardar os seus tesouros e, conforme o jogo avança, haverá uma opção de deixar os seus tesouros preferidos à mostra lá e fazer com que aliados trabalhem no seu polimento enquanto ficam na base.



Temos também um dormitório que serve para organizar a equipe, sendo até possível mandar grupos de monstros em expedições autônomas quando a gangue já está em um ranking mais avançado. Uma armadura viva chamada Miss Cecily gerencia o departamento de pessoal da gangue, oferecendo opções de novos monstros para recrutamento.





A base ainda conta com opções como uma loja de itens, cafeteria para fortalecer os aliados com os materiais certos e até uma oficina para criar projéteis especiais que Erik e Mia atiram com suas catapultas. Há até mesmo um labirinto escondido no subsolo, com áreas que parecem ser misteriosamente diferentes toda vez que o jogador tenta entrar.





Porém, os tesouros obtidos também atrairão a cobiça de grupos rivais. Por conta disso, será necessário ter bastante cuidado e estar sempre preparado para se proteger dessas gangues. Elas podem atacar a sua base, o seu personagem ou até mesmo os grupos de monstrinhos enviados em expedições. Caso o seu tesouro seja roubado, você ainda tem a chance de reavê-lo procurando a localização atual da base desses rivais.



Long John Silverbones

Líder infame da gangue de piratas aéreos The Thunderous Plunderers. Conhecido por ser frio e cruel, as más línguas dizem que ele descarta qualquer aliado que não tem mais serventia para os seus propósitos.

Gustav



Um dos subordinados de confiança do capitão Silverbones. Ele é tão leal que é como se colocasse seu líder em um pedestal.



Bonnie

Assim como Gustav, ela é uma das figuras centrais dos Thunderous Plunderers. Admirada pela tripulação, todos parecem enxergá-la como se fosse uma irmã mais velha.

Admiral Mogsworth



Um pirata felino estranho que não parece estar em uma boa posição na hierarquia dos Thunderous Plunderers. O seu encontro com Mia na floresta fez com que ele ficasse bastante curioso sobre a garota.



Shambles

Uma pirata de língua afiada. Apesar de estar constantemente frustrada com a performance de seu parceiro Shady, não desgruda dele nunca.



Shady

Um pirata trapalhão que admira sua parceira Shambles por sua capacidade de ser pragmática. Também não desgruda de Shambles.

Capitão Levanter

Líder da expedição Sylphanian, ele é ousado e até franco demais às vezes. Possui uma inimizade de longa data com o pirata Silverbones.





Gayle

Uma jovem subordinada do Capitão Levanter cuja personalidade é otimista e gentil. Ainda é uma novata na caça ao tesouro, mas se esforça bastante para corrigir as suas falhas.

Princess Anemone

Uma estudiosa renomada cujo comportamento é bastante refinado. Ela não está à procura de tesouros, mas o seu objetivo verdadeiro é uma grande incógnita.



Que comece a caça ao tesouro!

Dragon Quest Treasures é um spin-off promissor para a franquia, explorando a atmosfera mágica da franquia em uma jornada em que a exploração e a descoberta prometem ser engajantes. Apesar do sistema de gameplay diferente do principal da franquia, é difícil imaginar que os fãs de Dragon Quest não estarão bem servidos em todo o seu charme.



Dragon Quest Treasures (Switch)
Desenvolvedor TOSE, Square Enix
Gênero RPG de Ação
Lançamento 09 de dezembro 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



Maurício Katayama

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Leandro Alves

Nintendo Switch OLED

Alguns o veem como um sonho de consumo, enquanto outros o encaram como um upgrade não tão necessário. O Nintendo Switch OLED acaba de chegar de forma oficial ao Brasil, pouco mais de um ano após seu discreto anúncio em 6 de julho de 2021. O que ele tem de bom, como é sua experiência de uso e quais as implicações de seu lançamento no Brasil? Vamos conversar sobre isso!

Top model

Entre os três modelos atualmente oferecidos para o console híbrido da Nintendo, o Switch OLED é considerado o mais sofisticado. Com uma série de pequenas melhorias pontuais, ele é uma evolução incremental do modelo padrão, contando como principal destaque sua bela tela de OLED.

Essa tela usa uma tecnologia sofisticada em que cada ponto é formado por LEDs orgânicos muito pequenos, que acendem individualmente e geram sua própria luz, dispensando uma iluminação de fundo. Isso resulta em cores mais vibrantes, uma reprodução mais profunda da cor preta e contraste muito maior que a tela comum de LCD, além de resultar em um menor consumo de energia.

Telas de LCD convencionais, como as que equipam o Switch original e o Lite, usam uma matriz de cristal líquido para formar os pontos da imagem a ser exibida. Como essa matriz não gera luz, ela requer uma iluminação de fundo (*backlight*).

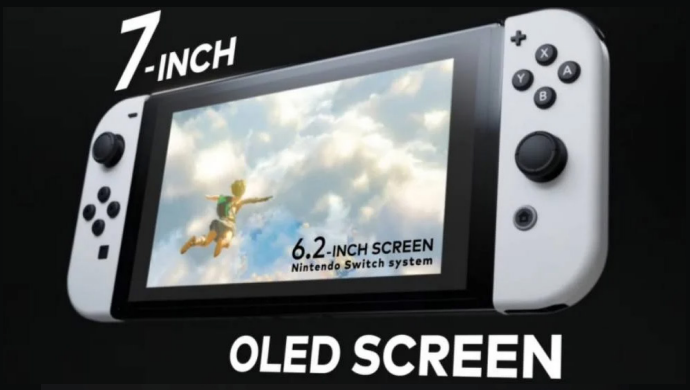


Ao comparar a imagem apresentada na tela de OLED com o LCD comum é possível perceber o "vazamento de luz" de fundo no modelo padrão. Esse efeito é bastante perceptível ao visualizar os aparelhos em ambientes pouco iluminados, mas é também bastante perceptível à luz do dia.

O contraste maior da nova tela também faz diferença quando jogamos ao ar livre, sob a luz do sol, situação em que as imagens do novo aparelho ficam bem mais visíveis que as dos outros modelos. Se você pretende jogar em acampamentos, pescarias ou outras situações a céu aberto, o novo aparelho é uma boa opção a se considerar.



A tela do OLED possui 7 polegadas, enquanto o modelo clássico tem 6,2 polegadas. Esse aumento é possível, pois o Switch OLED faz um aproveitamento melhor da área útil do console, com molduras mais finas, permitindo uma maior área útil de tela mantendo praticamente o mesmo tamanho no corpo do aparelho.





Ele tem melhor desempenho?
Tem melhor resolução?

Muitas pessoas acham que o Switch OLED possui desempenho melhor que os outros modelos, ou que a resolução da imagem apresentada em sua tela é melhor do que os outros modelos.

Na verdade, o OLED possui exatamente o mesmo processador dos modelos V2 e Lite, não apresentando nenhuma melhora nos tempos de carregamento, performance ou processamento.



A resolução também é exatamente a mesma do modelo padrão: 720p no modo portátil e 1080p quando conectado a uma TV via dock. Ao contrário do que se pensa, o OLED não possui maior resolução no modo portátil, embora passe essa impressão devido ao maior contraste e às cores mais vívidas apresentadas em sua tela.

Quando está ligado a uma televisão, a performance do Switch OLED é indistinguível do modelo padrão, pois nessas condições a tela de OLED não é usada.





Outras vantagens do Switch OLED

O aparelho mais recente possui 64 GB de memória interna, contra 32 GB dos modelos anteriores. Embora mais memória sempre seja algo positivo, essa diferença pode ser sanada com o uso de um bom cartão de memória.

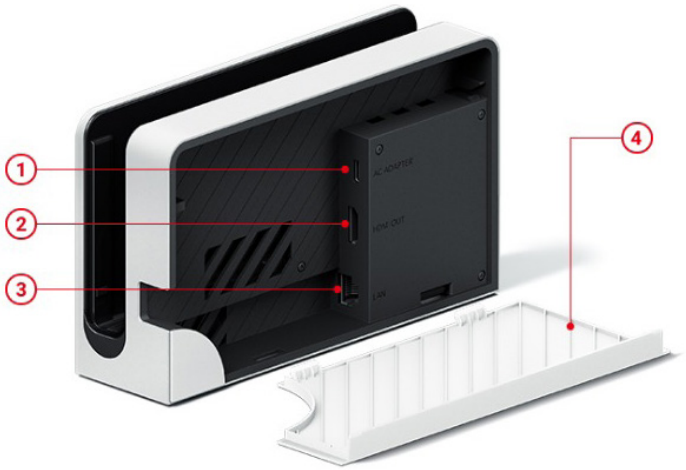
O suporte de apoio do OLED para jogar em modo semiportátil é muito superior à do modelo padrão, que é muito ruim de fábrica. O novo apoio tem a mesma largura do corpo do aparelho, deixando-o firme mesmo em superfícies instáveis, como em cima de uma cama ou na bandeja do assento de um avião em movimento.

O “pezinho” também pode ser ajustado para abrir em diversos ângulos, oferecendo muito mais versatilidade. Porém, essa é outra vantagem discreta, que pode ser sanada com o uso de um suporte para celulares ou qualquer improviso que deixe seu aparelho apoiado.





A dock do Switch OLED destaca-se por sua cor branca (há também uma versão preta que não foi lançada no Brasil) e pela presença de um conector para cabo de rede integrado, algo que não existia no modelo anterior. Os Joy-Con e a base do Switch OLED são totalmente compatíveis com os acessórios do modelo padrão e vice-versa. Ressalto aqui que o Switch Lite continua não sendo compatível com nenhuma das bases.



1. Entrada do carregador
2. Entrada HDMI
3. Porta LAN
4. Tampa traseira (mostrada aberta)

   É possível fechar a tampa traseira de forma a esconder a parte que liga os vários cabos e obter uma apresentação mais simples.



Por fim, o áudio embarcado do OLED é ligeiramente superior ao dos outros modelos. Essa diferença não existe quando você joga através da televisão ou usando fones de ouvido.

As desvantagens do modelo OLED

A maior desvantagem do modelo OLED é o preço, 50 dólares mais elevado que o Switch padrão e 150 a mais que o Lite. Essa diferença é suficiente para comprar um jogo AAA ou diversos jogos menores. No Brasil, só é vendido oficialmente o Switch OLED com base e Joy-Con brancos, o que pode desagradar àqueles que não apreciam essa estética.

O novo aparelho é 23 g mais pesado que o modelo padrão. Embora a diferença não seja muito grande, ao usá-lo deitado na cama, ele passa a sensação de ser mais pesado e um pouco mais incômodo para longas jogatinas, talvez porque sua traseira seja toda de metal, enquanto a do modelo tradicional é de plástico. Isso transmite a sensação de maior peso, mas, por outro lado, também passa a impressão de maior robustez.

O Switch OLED é cerca de 0,3 cm mais largo que o original. Embora a maioria dos acessórios destinados ao modelo padrão possam ser usados no aparelho mais novo, a pequena diferença é suficiente para que algumas capas, películas e adesivos não sejam compatíveis. O jogo Nintendo Labo VR também não funciona no OLED.





Em território nacional

A distribuição oficial do Switch OLED no varejo brasileiro tem um significado especial para amantes da plataforma Nintendo que residem em território nacional. Até então o aparelho só podia ser comprado através de compras internacionais, sempre sujeitas a longos períodos de espera e pagamento de impostos, ou por importadoras, que usualmente cobram valores mais elevados pela comodidade oferecida aos clientes. Em tempos de pandemia e em lojas de shopping é comum encontrar etiquetas com preços assustadores nos consoles.

Com a distribuição oficial em território nacional, o preço do aparelho é regulado pela própria Nintendo e tende a fazer os preços em geral se aproximarem do valor oficial. No momento em que escrevo este artigo, o OLED encontra-se à venda pelo preço oficial de R$ 2.492,61 em um grande varejista, com a vantagem de aceitar formas de pagamento nacionais e efetuar a venda com nota fiscal.

A distribuição oficial também implica em garantia com assistência técnica em território nacional, além de sinalizar que a Nintendo está atenta ao nosso mercado e ao consumidor brasileiro.

É um bom negócio?

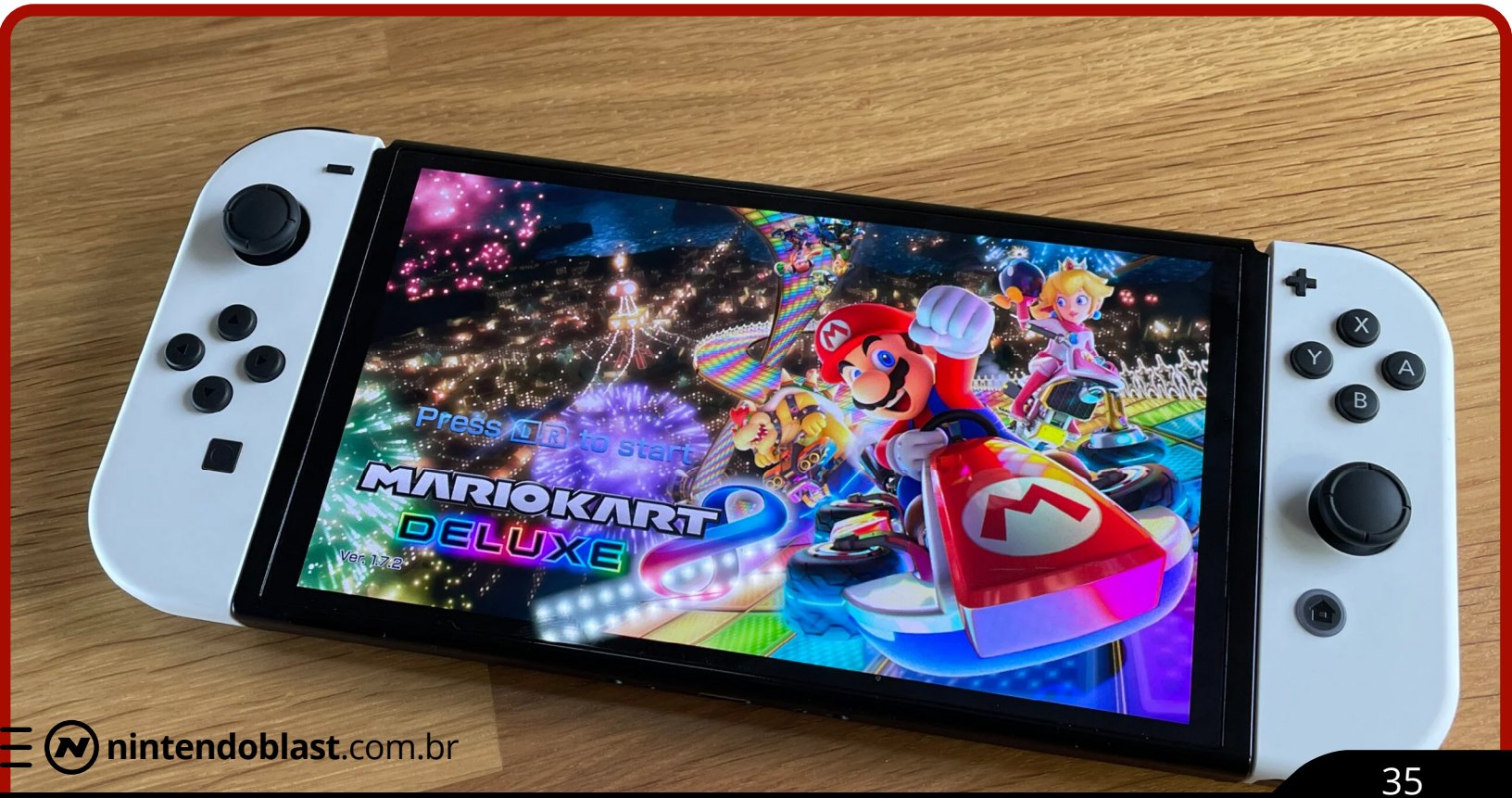
Colocando os aparelhos lado a lado, a imagem apresentada no modelo OLED é claramente melhor e ligeiramente maior que a do aparelho convencional. Porém, na minha opinião sincera de uso prático, quando você está concentrado na jogatina, essas diferenças não impactam tanto na experiência de jogo.

Para quem já possui o modelo padrão ou pretende jogar unicamente na TV, não considero que trocar seu aparelho pelo OLED seja algo imprescindível, pois a experiência de uso é praticamente a mesma, não compensando o gasto adicional com a troca. Ainda que a tela do OLED seja realmente superior, não há nenhuma diferença em performance e se você já possui um modelo original, já estará muito bem servido.

Por outro lado, para quem ainda não possui um Switch ou possui o modelo Lite e gostaria de trocar de aparelho para poder jogar na TV, talvez faça sentido investir um pouco mais e adquirir o OLED ao invés do modelo padrão. Para jogadores competitivos, em que a base com conexão de rede via cabo faz diferença, também pode ser um atrativo interessante.

Evolução orgânica

O Switch OLED é um console fenomenal, que oferece ainda mais beleza à lista de virtudes que a família do híbrido da Nintendo já oferecia. Ele pode não ser o "Switch Pro", um suposto modelo com maior performance que muitos especulavam, mas com certeza a sua bela tela de OLED com cores vibrantes e altíssimo contraste é um belo atrativo para aqueles que querem ter nas mãos o melhor que a Nintendo oferece no presente momento.



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



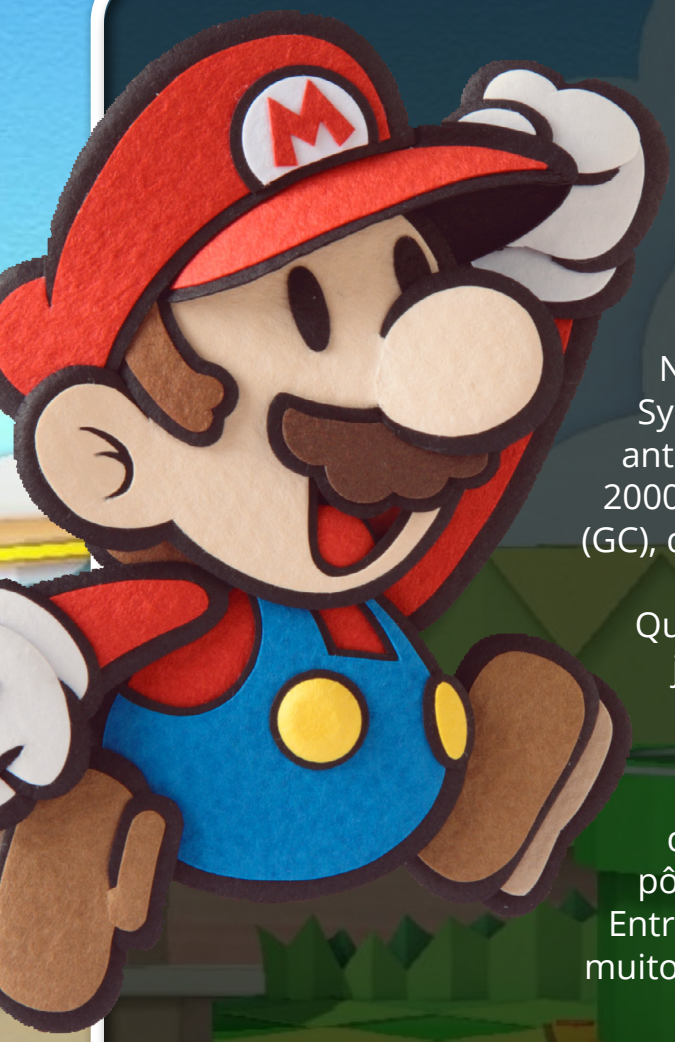
por ***Eduardo Comerlato***

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Felipe Castello

Completa 10 anos colando adesivos de carisma por aí

Apresentando-se como um dos grandes lançamentos da gloriosa era do Nintendo 3DS, **Paper Mario: Sticker Star** chegou às lojas em 2012 com a nada fácil missão de renovar os padrões de sua franquia. Para isso, as grandes novidades introduzidas não estavam, exatamente, em seu enredo, mas sim na criação de um engenhoso sistema de adesivos, que viria a modificar o lado role-playing da série. Nesta matéria Blast from the Past, relembraremos os detalhes deste clássico que está completando dez anos de vida. Portanto, junte-se a nós nessa tarefa de colar adesivos e ajude o encanador a salvar o querido Reino do Cogumelo feito de papel.

Imprimindo o jogo em seus bastidores



Em 11 de novembro de 2012, Paper Mario: Sticker Star foi lançado na América do Norte. Naquele mesmo ano, ele faria a sua estreia, no mês de dezembro, na Europa, Oceania e Japão, tendo, portanto, uma geografia de lançamento um pouco distinta do usual. Contando com a publicação da Nintendo, o jogo foi desenvolvido pela Intelligent Systems, que já havia trabalhado nos três títulos antecessores da série: **Paper Mario** (N64), de 2000; **Paper Mario: The Thousand-Year Door** (GC), de 2004; e **Super Paper Mario** (Wii), de 2007.

Quando se trata de seu desenvolvimento, o jogo começou a ser planejado em 2009 e foi devidamente revelado, através de um **breve trailer,** um ano depois, na E3 2010. Após isso, sabe-se que ninguém menos que o pai do bigodudo, Shigeru Miyamoto, pôde jogar a demo da nova aventura. Entretanto, aparentemente o chefão não ficou muito empolgado com o que foi demonstrado.



Para Miyamoto, o grande problema do protótipo estava no fato de que ele se parecia com um simples *port* de **Paper Mario: The Thousand-Year Door,** para o GameCube. Em outras palavras, o recado dado por ele indicava que ainda faltava uma identidade própria para o novo lançamento.













Com isso, a Intelligent Systems tratou de modificar o que já havia construído para tentar criar algo singular. Segundo o produtor **Kensuke Tanaba,** foi aí que a ideia temática dos adesivos tomou forma: “Originalmente o plano era usar os stickers apenas para resolver quebra-cabeças no mapa geral, mas aí pensamos, ‘se vamos fazer isso, então talvez devêssemos usar os adesivos para tudo, inclusive dentro das batalhas’. Então, começamos a repensar completamente as mecânicas do jogo”.



Assim, fica claro que, apesar do jogo de 3DS ainda trazer muitas das características que tornaram a franquia famosa, entre elas os puzzles, as batalhas por turno, a progressão RPG e claro, o Reino do Cogumelo feito de papel, a sua carta na manga estaria no uso dos adesivos. Não à toa, isso seria incorporado no próprio nome Sticker Star.





As particularidades desenhadas no papel

Na narrativa do jogo para o 3DS, os adesivos desempenham um papel importante por meio da figura do Sticker Comet, um astro iluminado que anualmente passa por Decalburg, uma pacata cidade do Reino do Cogumelo. Em uma dessas oportunidades, porém, o cometa sofreu diante da presença de Bowser, que não apenas raptou Peach, como também destruiu as localidades e o próprio astro sideral, que se dividiu em seis partes, conhecidas como Royal Stickers. Diante disso, eis que Mario assume a dianteira e, com a companhia da fada Kersti, entra em ação para salvar o dia, resgatar Peach e recuperar os itens perdidos.







Em termos de jogabilidade, os adesivos também vieram a desempenhar, literalmente, um papel importantíssimo dentro dos quebra-cabeças e das batalhas da aventura. No primeiro caso, eles figuram enquanto objetos comuns, como ventiladores, pontes, tesouras e afins, mas que são usados para resolver situações particulares através da técnica Paperize. Já nos embates, os adesivos tornam-se cruciais pois representam os movimentos de cada turno, trazendo um sistema de forças e fraquezas, através de itens que são descartáveis, mas que podem ser coletados nos cenários da jornada.

À vista disso, outra mudança significativa de Sticker Star, em comparação aos jogos anteriores da série, está no implemento de mundos segmentados por fases, que podem ser acessadas através de um hub tradicional. De acordo com a equipe desenvolvedora, essa característica foi implementada para que o título se tornasse mais adequado ao conceito do sistema portátil, com um gameplay mais fácil de ser iniciado e interrompido quando necessário – o que funcionou de maneira agradável nesse sentido.



Um legado que enfeitou a série como um adesivo de caderno



Quando se trata de vendas, Sticker Star foi bem-sucedido e acumulou cerca de 2,48 milhões de unidades comercializadas. Com esses números, tornou-se o terceiro jogo mais vendido da franquia, ficando atrás apenas de **Super Paper Mario** (Wii), com 4,3 milhões, e **Paper Mario: Origami King** (Switch), com 3,34 milhões.



É verdade que, em seu lançamento, o título do 3DS sofreu com algumas críticas; muitas delas foram voltadas para a simplificação de sua progressão RPG e para a própria inclusão dos mundos lineares, alegando que isso ofuscou um dos brilhos característicos da série. Essas críticas, por sinal, podem inclusive ser observadas na **análise feita pelo Nintendo Blast**, no distante ano de 2012.



Porém, ao olharmos para o passado, podemos notar que Sticker Star representou um marco para a franquia, que se permitiu arriscar e apostar em novas mecânicas nos jogos seguintes, como **Paper Mario: Color Splash** (Wii U), de 2016, e **Paper Mario: The Origami King**, lançado para o Switch, em 2020.

Apresentando uma jogabilidade dinâmica, uma história com o humor característico da série e charmosos visuais que ficam ainda mais impressionantes com o efeito 3D ligado no máximo, **Paper Mario: Sticker Star** celebra dez anos de muita potência e inovação. Assim, não é nenhum exagero dizer que o seu legado grudou tão bem quanto um carismático adesivo, que, mesmo uma década depois, segue colado com muita firmeza.



Leve a **Revista Nintendo Blast** com você nas redes sociais! É só clicar e participar!



twitter.com/nintendoblast

Seguir



facebook.com/nintendoblast

Curtir



instagram.com/gameblast

Seguir



gameblast.com.br/podcast

Inscrever-se



nintendoblast.com.br/newsletter

Assine

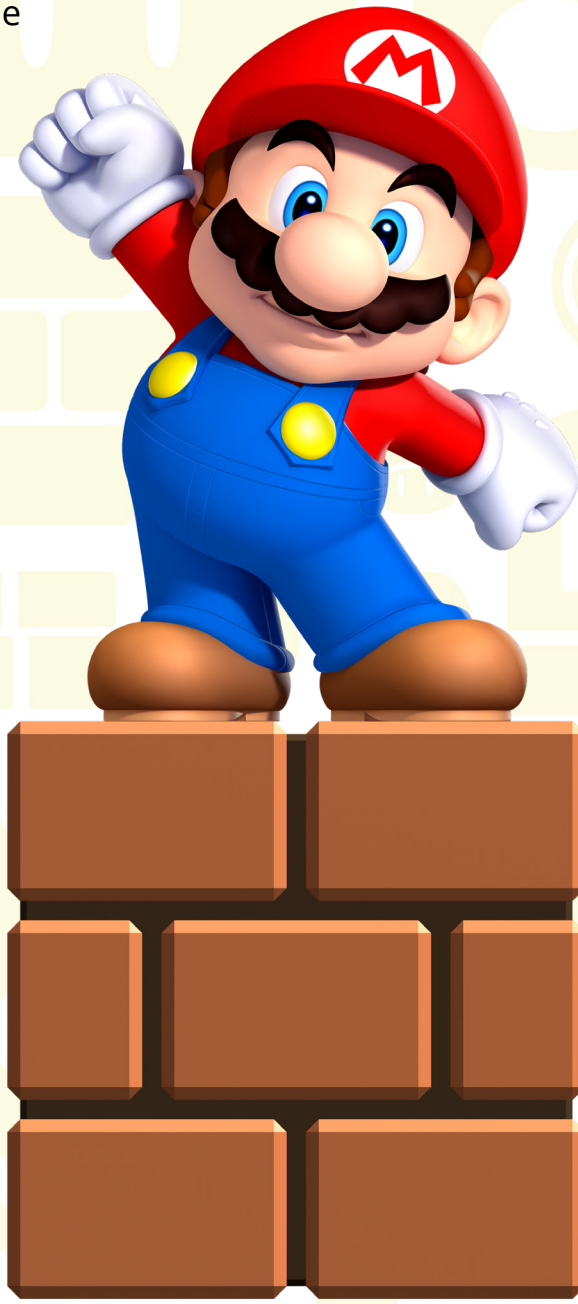


por Leandro Martins
Revisão: Ivanir Ignacchitti
Diagramação: Felipe Castello

Completa dez anos

New Super Mario Bros. U foi um dos grandes lançamentos da Nintendo em 2012 junto do console Wii U em 18 de novembro nos EUA, 30 de novembro em toda a Europa e Austrália, e 8 de dezembro no Japão. Este jogo de plataforma 2.5D foi o quarto "capítulo" da franquia New Super Mario Bros. (DS, Wii e 3DS) e combinou a nostalgia do clássico Super Mario Bros. com uma jogabilidade modernizada pelos controles peculiares dos consoles Wii e Wii U.

O jogo apresentou uma fórmula padrão já estabelecida pelos seus antecessores com vários mundos temáticos e alguns power-ups já conhecidos, mas trouxe inovações e apresentou as características do console Wii U. Os jogadores poderiam assumir o controle do protagonista Mario, entre outros personagens como Luigi, Yellow Toad e Blue Toad, além de ser possível jogar com o Mii nos modos Coin Battle, Boost Rush e Challenge Mode.



O Wii Remote era o controle padrão do jogo, assim como em seu antecessor New Super Mario Bros. Wii, permitindo que os jogadores sacudissem o controle para executar um Spin Jump, montar em Yoshi e pegar objetos. Um novo controle, o Wii U GamePad foi utilizado somente para um jogador, enquanto um suporte para o Wii U Pro Controller foi adicionado após uma atualização 1.3.0.

O Wii U Pro Controller não possuía os controles de movimento, por isso as ações que exigiam este recurso no Wii Remote e no Wii U GamePad foram substituídas pelos botões padrões do Pro Controller quando conectado.

A primeira demonstração

Uma tec-demo intitulada New Super Mario Bros. Mii foi apresentada na E3 2011 com novos truques como o power-up Flying Squirrel (Esquilo Voador) adquirido com o item Super Acorn, além de modelos mais detalhados de personagens, cenários e a utilização de um novo controle: Wii U GamePad.









A demonstração era baseada no jogo New Super Mario Bros. Wii com novos níveis, bem como a opção para os jogadores usarem seus Miis.

Ela foi criada para mostrar a capacidade “Off-TV Play” do Wii U, permitindo que o jogador continue jogando no Wii U GamePad sem ter que usar uma tela de televisão.

Um empolgante jogo de plataforma



New Super Mario Bros. U trouxe 9 mundos repletos de fases e cenários com cores vivas. O seu visual demonstrou muito esmero nos gráficos, adequando o jogo para a entrada da Nintendo na era da alta definição. Havia um mundo secreto, além de “percursos” extras e diversos modos de jogo.



Em Challenge Mode, os jogadores precisam completar diversos desafios, alguns deles dentro de um limite de tempo específico. Depois que o jogador completa uma etapa, ele é classificado com uma medalha. Existem cinco tipos de desafios: Time Attack; Coin Collection; 1-Up Rally; Special e Boost Rush Mode. Alguns desafios são repletos de referências aos jogos clássicos como Super Mario World.













O modo Coin Battle de New Super Mario Bros. Wii continuou disponível, mas com a possibilidade para os jogadores serem agrupados em equipes uns contra os outros ou jogar free-for-all, ou seja, cada um por si. O Wii U GamePad foi adicionado ao Coin Edit para personalizar a colocação de moedas nos cursos exclusivos da Coin Battle.

O Boost Rush Mode desafia o jogador chegar ao final dos estágios agrupados em pacotes, semelhante ao modo Coin Rush apresentado em New Super Mario Bros. 2, mas os níveis ocorrem em rolagem automática.

Um dos destaques foi a possibilidade para 4 jogadores utilizarem personagens com Wii Remotes enquanto um quinto jogador munido com o GamePad utilizava a tela touch para interagir com objetos do cenário. Quando um jogador está em Boost Rush, os Miis podem ser vistos em segundo plano, apoiando os outros participantes da partida.

Diferente dos títulos anteriores de New Super Mario Bros., onde os mundos eram separados como em Super Mario Bros. 3, New Super Mario Bros. U tem um mapa sem emendas com áreas nomeadas com diferentes alimentos e bebidas, semelhante ao aclamado Super Mario World.

Os mundos também incluem Toad Houses e Enemy Courses de New Super Mario Bros. Wii. A música muda de acordo com cada região/mundo no mapa. Existem níveis relacionados às Torres, Castelos e Ghost House em cada parte do mundo como em Super Mario World.



Os clássicos power-ups dos jogos antecessores foram mantidos com os itens: Super Mushrooms; Fire Flowers; Ice Flowers; Mini Mushrooms; Penguin Suits e Propeller Mushrooms. Novos power-ups foram acrescentados:

Super Acorns: Transforma os personagens jogáveis em esquilos voadores capazes de planar por alguns instantes.

P-Acorns: Transforma o personagem num esquilo voador com a capacidade de pular no ar indefinidamente por todo o estágio, semelhante ao P-Wing e Cape Feather dos jogos anteriores.

Yoshi marcou presença



Yoshi verde foi o único disponível para que os jogadores pudessem montar, além de ter um medidor que rastreia quantas frutas totais ele come, em vez de mostrar um número de cada vez. Comer 5 faz com que ele coloque um ovo contendo um item. Como em New Super Mario Bros. Wii, Yoshi não pode deixar os níveis em que aparece.

New Super Mario Bros. U também apresentou o retorno de Baby Yoshis em três cores diferentes, estando ausente da série Super Mario desde sua estreia em Super Mario World.

Baby Yoshis não podem ser montados, por isso os personagens devem carregá-los ao longo dos níveis, eles também não comem instantaneamente os inimigos a frente. Ao contrário de Super Mario World, Baby Yoshis não se tornam adultos após comer vários inimigos.

Habilidades:

Balloon Baby Yoshi pode ser inflado como um balão.

Bubble Baby Yoshi pode assoprar bolhas em inimigos que se transformam em moedas instantaneamente ao serem atingidos.

Glowing Baby Yoshi pode emitir luz própria iluminando áreas escuras.



Inimigos com estilo, mas sem novidades

New Super Mario Bros. U não ousou nenhuma mudança significativa em termos de inimigos nas fases, tampouco os vilões do jogo. O jogo manteve a família de Bowser como a grande vilã recorrente em proteger os castelos de cada mundo com a mesma fórmula dos anteriores, além de nenhuma mudança em sub-chefes como Magikoopa, Boom Boom e Boss Sumo Bro que protegiam as torres.



Isso pode ter agradado aos fãs que não se importam com clichês da franquia, mas decepcionado os jogadores que já conhecem os personagens e esperavam algo novo. O diferencial do jogo ficou com o level design, controles e truques (*gimmicks*).



Versão de Switch e curiosidades

O jogo obteve uma recepção crítica positiva com 84,48% no GameRankings e 84 no Metacritic.

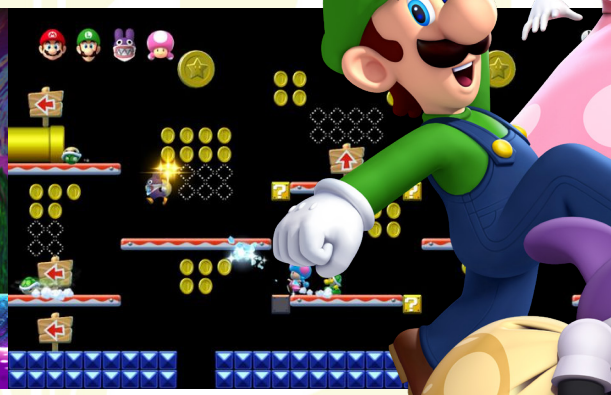


Em 2013 foi lançado o pacote de expansão New Super Luigi. U.



O jogo foi portado para Switch com o título New Super Mario Bros. U Deluxe no ano de 2019 em que apresentou novas opções de jogo e conteúdos extras, incluindo o jogo original e o pacote New Super Luigi U, totalizando 160 fases, sendo 82 fases de New Super Luigi U.







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