NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBLAST.COM.BR



ANÁLISE: ZELDA BREATH OF THE WILD

NOSSAS IMPRESSÕES SOBRE O NOVO GAME DO HÉROI DO TEMPO

DEVELOPERS: KOUICHI KAWAMOTO

UM DOS DIRETORES RESPONSÁVEIS PELO DESENVOLVIMENTO DO SWITCH

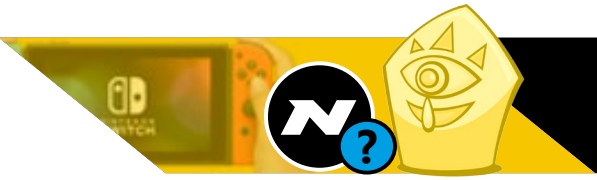
#90 MAR 2017

CC BY NC ND

É 1-2 e Switch!



Há bastante tempo não vemos a Big N tão sensacional. Veja, o **Nintendo Switch** vem dominando o *hype* desde que começou as suas especulações de console híbrido, ainda chamado pelo seu codinome **NX**. E não é para menos: apesar de seu hardware inferior, o Nintendo Switch tem grandes possibilidades de ser um dos grandes desta geração. Assim como o Wii, suas vendas no primeiro mês foi um sucesso. Neste mês, preparamos tudo que você precisa saber desse maravilhoso console, seus acessórios, jogos e muito mais! Boa leitura! - ***Leandro Alves***



CARTAS
N-Blast Responde **04**



DEVELOPERS
Kouichi Kawamoto **09**



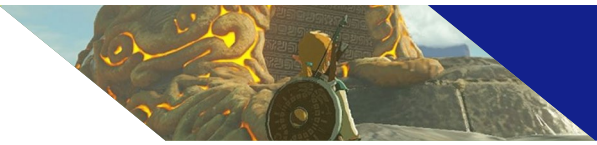
ANÁLISE
Snipperclips (Switch) **15**



ANÁLISE
1-2 Switch (Switch) **21**



ANÁLISE
I Am Setsuna (Switch) **29**



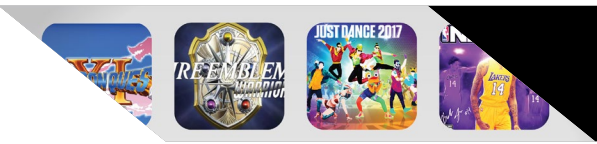
ANÁLISE
Zelda Breath of the Wild (Wii U/Switch) **37**



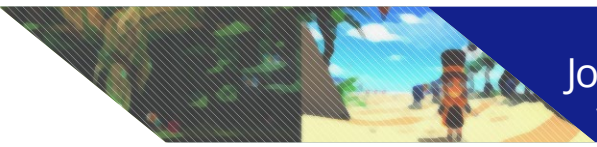
ANÁLISE
Nintendo Switch **46**



NINTENDO SWITCH
Especificações e acessórios **58**



NINTENDO SWITCH
Todos os jogos confirmados **68**



TOP 10
Jogos indie que queremos ver no Nintendo Switch **74**

NINTENDO BLAST

DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO
Sérgio Estrella

DIRETOR EDITORIAL
Leandro Alves

DIRETOR DE PAUTAS
Ana Krishna Peixoto
Renan Greca
Robson Júnior
Vinícius Veloso

DIRETOR DE REVISÃO
Vitor Tibério

DIRETOR DE ARTE
Leandro Alves

REDAÇÃO
Farley Santos
Leandro Alves
Luís Antônio Costa
Pedro vicente
Renan Greca
Thiago Caires
Vinícius Veloso
Vitor tobério

REVISÃO
Ana Krishna Peixoto
Arthur Maia
Gabriel Verbena
Jaime Ninice

DIAGRAMAÇÃO
Ana Rocha
Bruno Carneiro
Guilherme Lima
Ítalo Lourenço
Leandro Alves
Marcus Vinícius Moreira
Peterson barros

Ilustração
Nivaldo Wesley

CAPA
Leandro Alves

HQ Blast

"HIBRIDUS" por ***Nivaldo Wesley***





FAÇA SUA ASSINATURA
GRÁTIS
DA REVISTA
NINTENDO BLAST!

ASSINAR!

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



N-BLAST RESPONDE!

Diagramação: Leandro Alves



N-Blast Responde pra vocês, rapeize! Um pouco diferente da coluna semanal do site, na qual são eleitas as melhores perguntas da semana, temos aqui uma seleção perfeita do que foi questionado e esclarecido durante o mês. Leiam, aumentem seus conhecimentos e qualquer dúvida é só perguntar ***aqui***.

Opinião Pedrástica

Olá, amigos e amigas! É claro que o assunto da opinião pedrástica deste mês não poderia ser outro senão o tão aguardado novo console da Nintendo: o Switch. Ele um híbrido entre portátil e videogame de mesa que tem mexido muito com a indústria gamística desde o seu lançamento, gerando muitas opiniões, tanto boas quanto ruins. Mas a que vale mesmo é o que eu tenho a dizer, certo?



Muito bem, depois de muito aguardar, o Switch foi lançado. E o que podemos concluir nestes primeiros dias de vida da criança? A primeira coisa é que o impacto inicial está sendo muito bom. O Switch está vendendo bem e até ultrapassou o número de vendas do Wii. Isso é ótimo, porque mostra que as pessoas foram convencidas pelo conceito do console, gostaram da ideia e estão querendo experimentar, mesmo com poucos jogos disponíveis no momento. Esse é o primeiro passo para o sucesso, porque essa grande procura inicial vai levar a mais interesse das empresas *third-party*, o que vai levar a mais jogos de qualidade, que gerará mais interesse do público, e por aí vai.



Há aspectos negativos também. Várias pessoas têm reportado problemas técnicos com o novo console, desde coisas pequenas, como telas que riscam por causa do Dock do console, até coisas mais graves, como Joy-Cons que ficam constantemente falhando e jogos que dão erro ao abrir. O que pensar disso? Bom, por mais chato que seja ver esses problemas acontecendo com o Switch, não é nada de surpreendente. **Todo** novo console passa por problemas desse tipo assim que é lançado, principalmente os mais atuais – por serem mais complexos. Lembra quando o Wii foi lançado e os Wii Remotes eram lançados – literalmente – contra as TVs, rachando ou até quebrando-as? E o 3DS original, que no início teve problemas do direcional analógico soltar, os botões da parte de baixo serem difíceis de pressionar e a tela de baixo ficar riscada — a tela superior encostava nela quando fechada. Lembra quando o Wii U foi lançado e podia *brickar* (travar para sempre) se a instalação do primeiro update – que era gigante – fosse interrompida? Esses problemas são comuns e não são exclusividade dos consoles da Nintendo, basta lembrarmos do "Anel Vermelho da Morte" do Xbox 360 ou a "Luz Azul da Morte" do PS4. Por isso que muitas pessoas preferem não comprar um novo console logo em seguida ao seu lançamento, e a tendência é que esses defeitos sejam corrigidos nos lotes seguintes.

O meu diagnóstico é que poder do **Switch** é pequeno comparado aos concorrentes como um console de mesa, mas como um portátil ele é muito poderoso. Eu imagino que ele fará mais sucesso como um portátil que se conecta à TV do que como um console que pode ser jogado como portátil. Esse é o diferencial que está atraindo as pessoas. Ele tem defeitos técnicos? Sim, como qualquer outro console. Ele tem poucos jogos? Sim, mas isso ocorre por ser lançamento — lembrando que os jogos que vêm por aí são bem promissores. Vale a pena investir nele agora? Se o custo do console no momento parece muito alto pra você, o melhor é esperar um pouco. Mas a conclusão é: o Switch venceu a primeira batalha. Machucado, sim, mas venceu. Agora basta a Nintendo ser capaz de carregar essa vitória e continuar melhorando e oferecendo conteúdo de qualidade, para que o sucesso seja garantido. Estou na torcida.



Pedra, eu quero muito comprar o Switch. O único problema é, digamos, suporte. Suporte no sentido de garantia. Importar o console não vem a ser o problema. Mas se vier com algum defeito de fabricação, etc, como faz? Senta e chora? Pode me dar algum conselho a respeito?
Anônimo "I want Switch" da Silva

De fato, esse é um grande problema em relação a um console que – por enquanto, pelo menos – não tem suporte oficial no país e ainda mais em um estágio tão inicial, quando defeitos e problemas técnicos são bem mais frequentes. E é realmente um risco. Já falei em outras ocasiões que passei por experiências tanto com o GameCube quanto o Wii de ter defeitos em consoles comprados logo no lançamento e de precisar trocar. E como aqui em Hyrule também não há suporte técnico oficial (pois é, acreditem!), o trabalho de ter que mandar para troca foi realmente muito grande. Então, se você prefere não passar por esse risco, o melhor é esperar um pouco para comprar. Ainda não dá para se ter muita esperança com relação a um suporte oficial do console no Brasil, mas pelo menos esperar por levas mais novas e revisadas do Switch, com menos propensão a defeitos.



Alô dona Pedra! Disseram que vão lançar um jogo de Pokémon para Switch. É verdade? Se sim, você tem mais detalhes?
Gabriela Elvenes

Não, nenhum jogo de Pokémon foi anunciado nem confirmado para o Nintendo Switch ainda. O que foi dito pela Pokémon Company é que com a chegada do Switch, que é um híbrido de console e portátil, eles estão estudando qual estilo de jogos da série Pokémon se encaixaria melhor nele, seja no estilo tradicional ou *spin-offs* como o **Pokkén Tournament** ou **Pokémon Ranger**. Vamos torcer pra que seja a primeira opção!



Pedra, o que você acha da salgada recepção do Switch por parte da crítica como o 6,7 do pré review dá IGN?
Anônimo "Nota nada Sweet" da Silva

É um pouco decepcionante, sem dúvida, mas acho que isso já era meio que esperado, pelo menos neste primeiro momento. Afinal, os jogos ainda são poucos, os serviços online ainda estão indisponíveis e todo console novo passa

naturalmente por uns obstáculos iniciais logo que é lançado. O que vai mudar esse cenário agora é a Nintendo conseguir manter lançamentos constantes de bons jogos, tanto *first* quanto *third party* e a eShop ser liberada logo, com um conteúdo inicial decente.



Olá Pedra! Disseram que vão lançar um jogo de Yo-Kai Watch para Switch. É verdade? Se sim, você tem mais detalhes?
Anônimo "Nathan" da Silva

Não, nada foi dito oficialmente ainda sobre um novo Yo-Kai Watch para o Switch até o momento então qualquer coisa que você leu ou escutou não passa de fofoca. Contudo, como eu acredito que o Switch vai fazer mais sucesso como um portátil do que como um console, acho que as chances da série partir para ele são bem altas (assim como também estou torcendo para que aconteça com Pokémon). Só temos que torcer pra que, se um Yo-Kai Watch realmente for lançado para o Switch, a versão americana não demore 2 anos para chegar, assim como aconteceu com os dois primeiros jogos da série no 3DS ¬¬"...

Caríssima Pedra. Existe alguma previsão de uma versão do Nintendo Switch bundle do Zelda: Breath of the Wild? Com GamePad customizado?
Marcos Fausto, de olho no Switch dourado

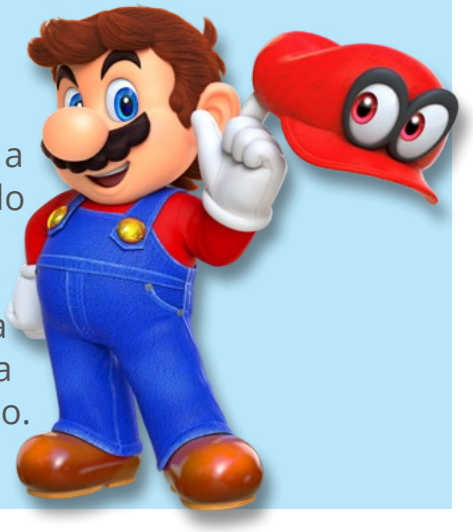
Já existem lojas que estão fazendo suas próprias promoções de bundles, vendendo o console e o jogo juntos por um valor promocional. Mas, não, ainda não há nenhuma informação sobre um bundle oficial do Switch com o novo jogo da MINHA série. Ah, e lembre-se que o tablet do Switch não é chamado GamePad e sim... simplesmente Switch, porque o tablet é literalmente o próprio console. xD



Pedra qual o significado de Odyssey? Como essa palavra se relaciona com o novo jogo da série Super Mario? Galaxy, Sunshine, 64 todos são bem claros, mas Odyssey?
Anônimo "Homero" da Silva

Odissey significa "odisseia", que por sua vez, coloquialmente falando, significa uma grande viagem cheia de aventuras. Portanto, tem tudo a ver com o novo

jogo do Bigodão, já que está bem claro que ele irá viajar pelos mais diversos locais. Ok, poderíamos dizer que em todos os jogos do Mario ele viaja por mundos distintos e que, portanto, todo jogo dele é uma odisseia... Mas este jogo parece enfatizar bastante a viagem do Mario por um planeta parecido com a Terra, visitando esses locais curiosos, como em uma grande e épica viagem mesmo.



Olá Pedra, tem uma pergunta que ainda não vi ninguém fazendo em relação ao novo Zelda. O GamePad do WiiU faz falta na versão do Switch? Afinal o jogo começou a ser desenvolvido pensando nele não? O Link parece até carregar seu próprio Wii U GamePad da cintura.

Everton Nucci Fernandes e o tablet Sheikah

Não, o GamePad não faz nenhuma falta, já que a única utilidade que ele tem na versão de Wii U é possibilitar a jogabilidade sem o uso da TV e um mínimo controle por movimentos (para mirar as flechas mais precisamente, por exemplo). Ambas coisas opcionais e que o Switch também é capaz de fazer. Mas, de fato, fica a dúvida se originalmente o jogo fazia mais uso do GamePad, principalmente pelo fato que você citou, do Sheikah Slate ser curiosamente parecido com controle. Eu acho bem provável que esse era o caso e que, no mínimo, o GamePad servia para ver o mapa, assim como o Alfacino faz com o Sheikah Slate, no jogo. Contudo, é bem provável que estas funcionalidades tenham sido removidas, para tentar manter as duas versões do jogo o mais parecidas possíveis. Bom, se foi esse mesmo o caso, não acho que tenha sido uma perda tão grande, já que usar o GamePad e a TV simultaneamente nunca foi algo muito confortável de se fazer.







*por **Thiago Caires***

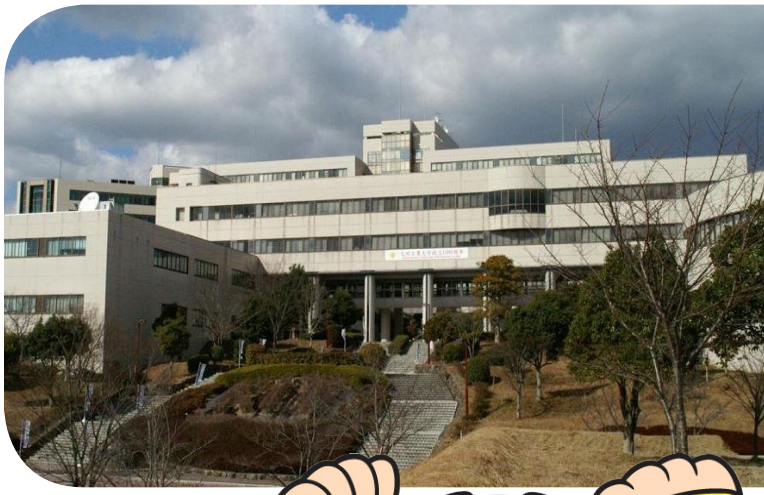
Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Ana Rocha

Kouichi Kawamoto, de mestre dos minigames a aposta para o futuro da Nintendo

A chegada de um novo presidente à cúpula da Nintendo trouxe consigo uma nova proposta para a empresa, e com isso, rostos pouco familiares para o público começam a surgir. Um deles é **Kouichi Kawamoto**, desenvolvedor e programador que há 20 anos integra a equipe da gigante de Kyoto e é um dos diretores responsáveis pelo desenvolvimento do Nintendo Switch.

Começando a carreira com o pé direito

Quantas pessoas podem dizer que saíram da faculdade com seu emprego dos sonhos? Kouichi é um desses grandes sortudos. Formado em Tecnologia da Informação pela *Kyushu Institute of Technology* em 1997, ele no mesmo ano começou a sua longa jornada na Nintendo, trabalhando principalmente como programador em títulos de menor impacto.



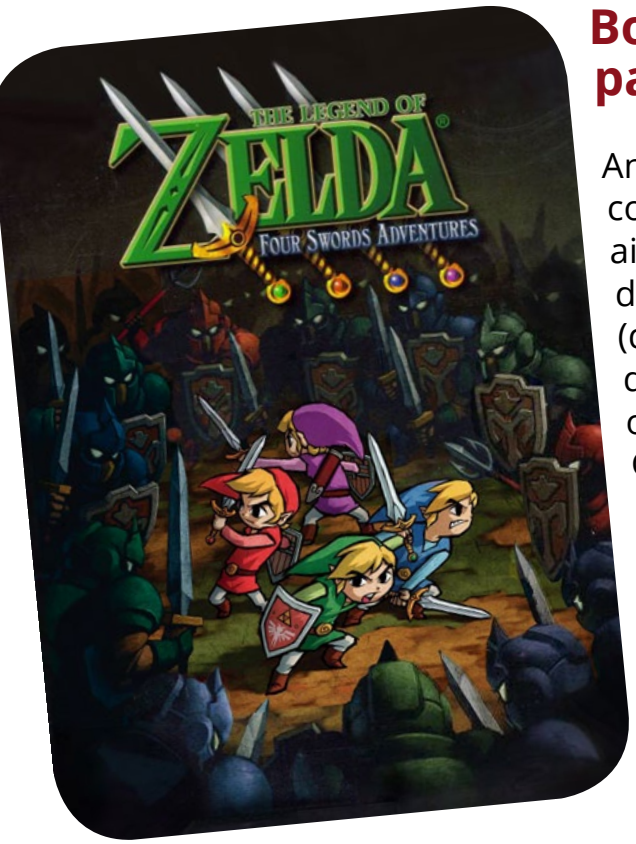
Seu primeiro crédito na função foi em **Mario Artist: Polygon Studio** — jogo para o obscuro acessório 64DD, lançado para o Nintendo 64 e que nunca deixou o Japão. Em entrevista ao site 4Gamer, Kouichi conta que ficou a cargo de desenvolver um dos minigames presentes no título (Sound Bomber, que serviria como base para a criação da série WarioWare).





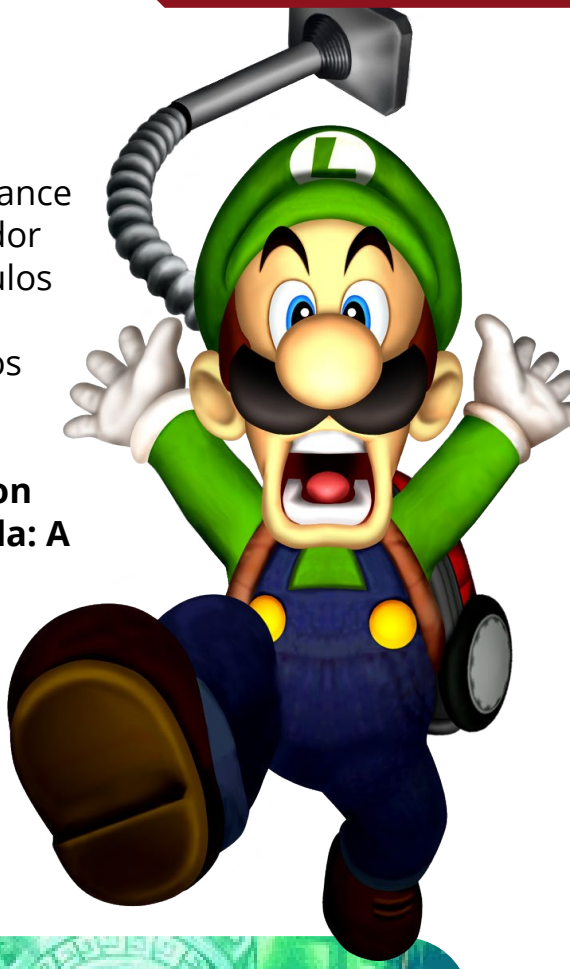
Nos dois jogos da série em que é creditado, **WarioWare Inc: Mega Microgame$** (GBA) e **WarioWare: Twisted!** (GBA), ele aparece como Programador de Protótipo e Conceito, respectivamente. Com isso, podemos dizer que este foi o primeiro passo para que Kawamoto criasse uma identidade própria como criador de jogo, sendo pai de títulos nos quais a diversão em pequenas doses é o principal atrativo.





Botando o cérebro para funcionar

Antes de ter sua primeira chance como diretor, o desenvolvedor ainda passou por outros títulos da casa como programador (diga-se de passagem, títulos de peso). Entre eles estão o título do *line up* inicial do GameCube, **Luigi's Mansion** (NGC); The **Legend of Zelda: A Link to the Past & Four Swords** (GBA) e **The Legend of Zelda: Four Swords Adventures** (NGC) — neste último seu cargo já foi o de Diretor de Sistemas.



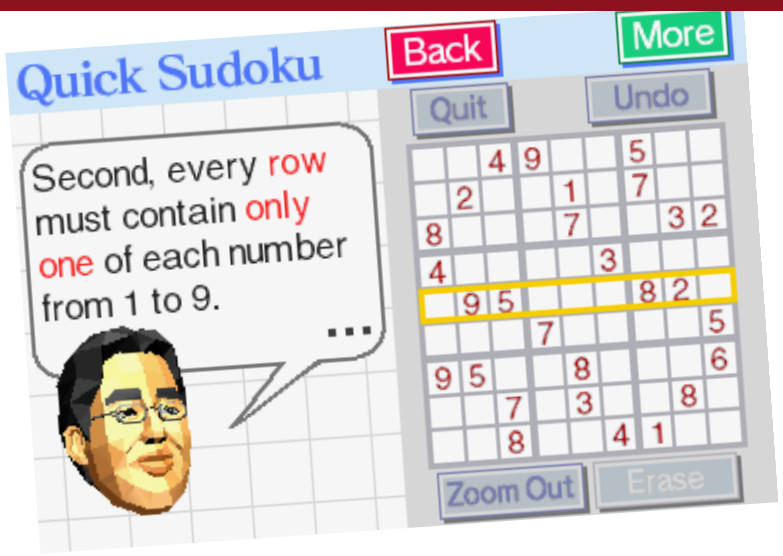




Em sua estreia como Diretor, Kawamoto se mostrou mais uma vez digno da aposta da Big N em um profissional recém-formado. **Brain Age: Train Your Brain in Minutes a Day!** (NDS), jogo que oferece minigames diários para exercitar o cérebro, é um dos principais títulos da biblioteca do Nintendo DS. Sucesso tanto de crítica como de público, o jogo acabou vendendo incríveis 20 milhões de cópias.

Aproveitando o sucesso, em seguida ele foi diretor de uma continuação para a série,





Brain Age: More Training in Minutes a Day (NDS), que atingiu o número de 15 milhões de cópias vendidas, número inferior mas ainda extremamente relevante para a empresa. A confiança da Nintendo em seu trabalho fez com que Kawamoto ficasse então a cargo da criação de alguns sistemas utilizados em seu novo console em 2006, o quebrador de recordes Wii.

Explorando as características dos sistemas

Nesta época ele criou alguns dos canais oferecidos no videogame, como o News Channel, Forecast Channel e Photo Channel. Com seu envolvimento neste projeto, Kouichi tomou gosto por desenvolver softwares que combinam e demonstram as capacidades de sistemas ou ainda que pudessem ser aproveitados por todos os públicos, com boa parte de seus próximos trabalhos tendo isso em comum.



Entre eles estão **Touch Solitaire** (NDS), que leva o clássico jogo de cartas Paciência aos portáteis com tela de toque; AR Games, os jogos de realidade aumentada que (graças a Deus não vingaram) eram uma das grandes promessas do Nintendo 3DS; e também uma das funcionalidades mais legais do mesmo portátil, o **StreetPass Mii Plaza** e todas as suas funções e minigames lançados até hoje.



Esse trajeto deu a ele intimidade com a proposta de diversão familiar que a Nintendo assumiu, assim como também intimidade com os projetos de consoles. Isso fez de Kouichi um integrante ideal para o trio que liderou a equipe de desenvolvimento do Switch — que contou ainda com os também jovens Yoshiaki Koizumi e Shinya Takahashi.



Foi ele também quem guiou a equipe que desenvolveu o software que melhor mostra aos compradores do console as possibilidades do novo console, 1-2-Switch. Mais uma vez, os minigames que fizeram sua carreira entram em cena, mas desta vez seu objetivo é fazer com que pessoas interajam umas com as outras, olhando olho no olho. Ainda em entrevista ao 4Gamer, ele quer que as pessoas tenham a oportunidade de ter mais amigos, principalmente aquelas com dificuldades de conhecer outras pessoas, assim como ele.

Jovem e tido como uma das apostas para o futuro da Big N, Kouichi Kawamoto tem um caminho longo para trilhar, e a julgar pelo talento e acertos até o momento sua trajetória promete ser cheia de sucessos.



Revista Nintendo Blast Especial

Zelda: 30 Anos de aventuras

www.nintendoblast.com.br

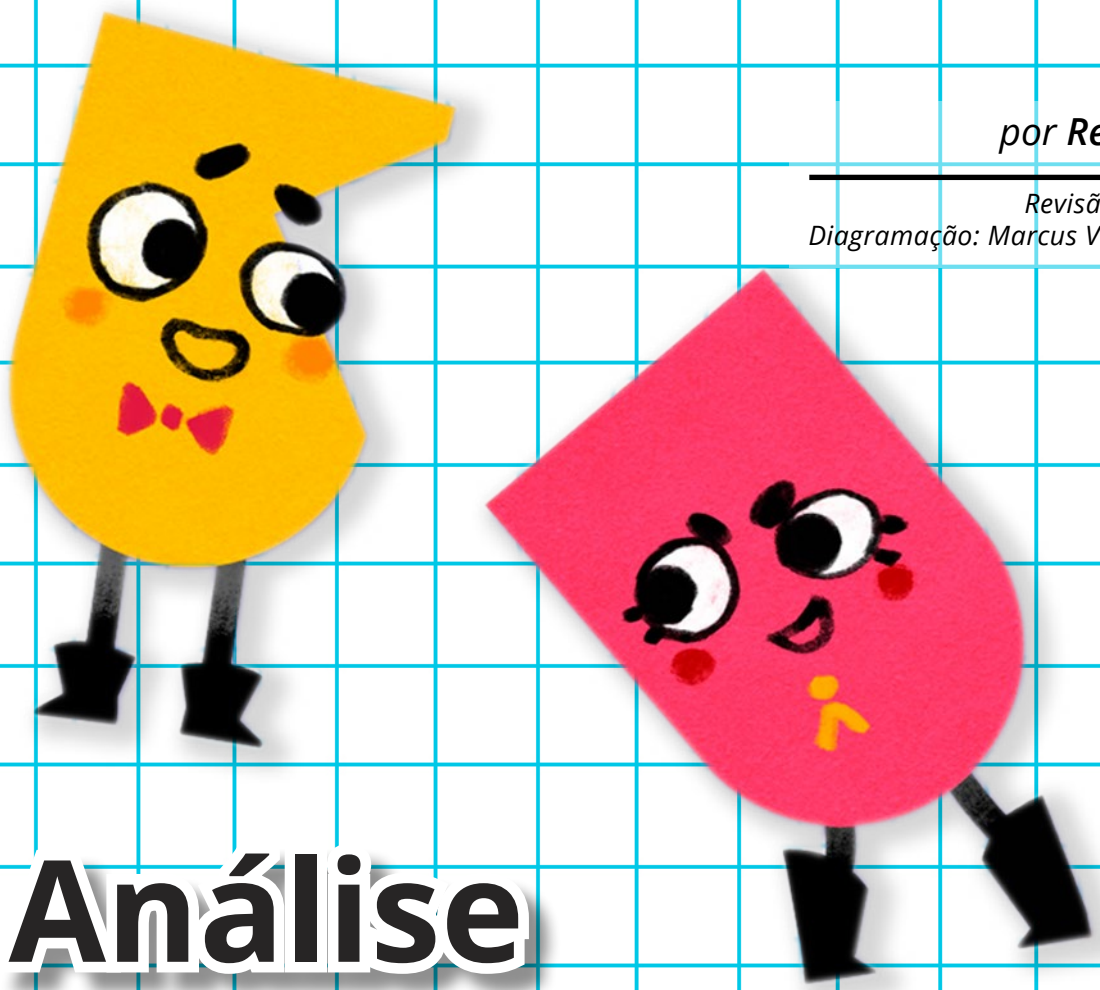


Timeline atualizada, ilustrações, raças, Triforce e mais!

por ***Renan Greca***

Revisão: Jaime Ninice
Diagramação: Marcus Vinícius Moreira

SWITCH



Análise Snipperclips™ CUT IT OUT, TOGETHER!

Apesar da grandiosidade de The Legend of Zelda: Breath of the Wild, o lançamento do Nintendo Switch parecia enfraquecido pela falta de um jogo incluído no pacote do console que demonstrasse por quê, afinal, o novo console é diferente do que veio antes. Por um tempo, acreditei que 1-2-Switch seria esse jogo, mas estava enganado. É em Snipperclips: Cut It Out, Together! que o Switch realmente brilha.

Snap, click!

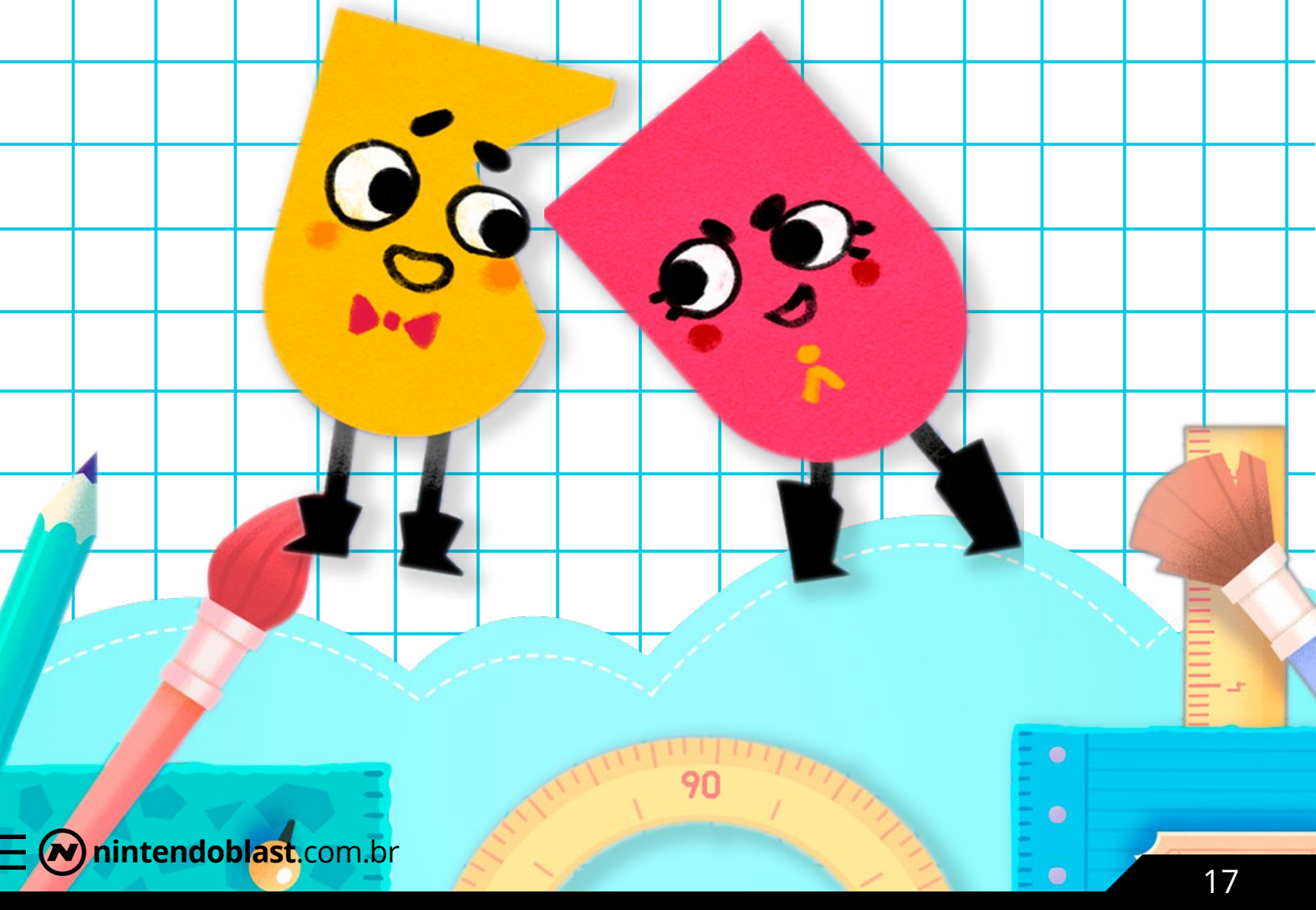
É importante que novos consoles lancem com uma variedade de jogos diferentes. Afinal, Zelda pode ser maravilhoso, mas é bom ter algo para jogar com o irmão ou a namorada, ainda mais em se tratando de um console Nintendo e todo o histórico da empresa com o multiplayer local. O Switch, em particular, precisa provar seu conceito de híbrido e a importância de seus Joy-Cons.

Apesar do formato um pouco estranho dos Joy-Cons, os controlinhos mostram-se aptos à tarefa de sustentar um multiplayer local sem acessórios adicionais. Um analógico, quatro botões de face e dois botões de ombro são o suficiente para muitos jogos e Snipperclips faz perfeito proveito dos comandos disponíveis. Seja em casa, na universidade ou no shopping, basta abrir o pézinho do Switch e puxar os Joy-Cons para ter uma configuração de jogo viável.



No game, os jogadores controlam um par de personagens de papel, *Snip* e *Clip*, que podem recortar um ao outro em diversas formas. Para fazer isso, basta sobrepor os dois personagens e apertar um botão. Essa é a mecânica central de **Snipperclips**, mas não é a única forma de resolver *puzzles*. Em alguns deles, nem foi necessário recortar o amiguinho para cumprir o objetivo. Para os jogadores solitários, Snipperclips conta com um modo *single-player* no qual o jogador alterna o controle entre os dois personagens (mas acho este modo difícil de recomendar). Joguei uma parte dele com amigos e a maior parte com minha namorada, e o esforço colaborativo não era apenas na jogabilidade de recortar e posicionar os personagens, mas também na tarefa de pensar e experimentar possíveis soluções aos desafios.

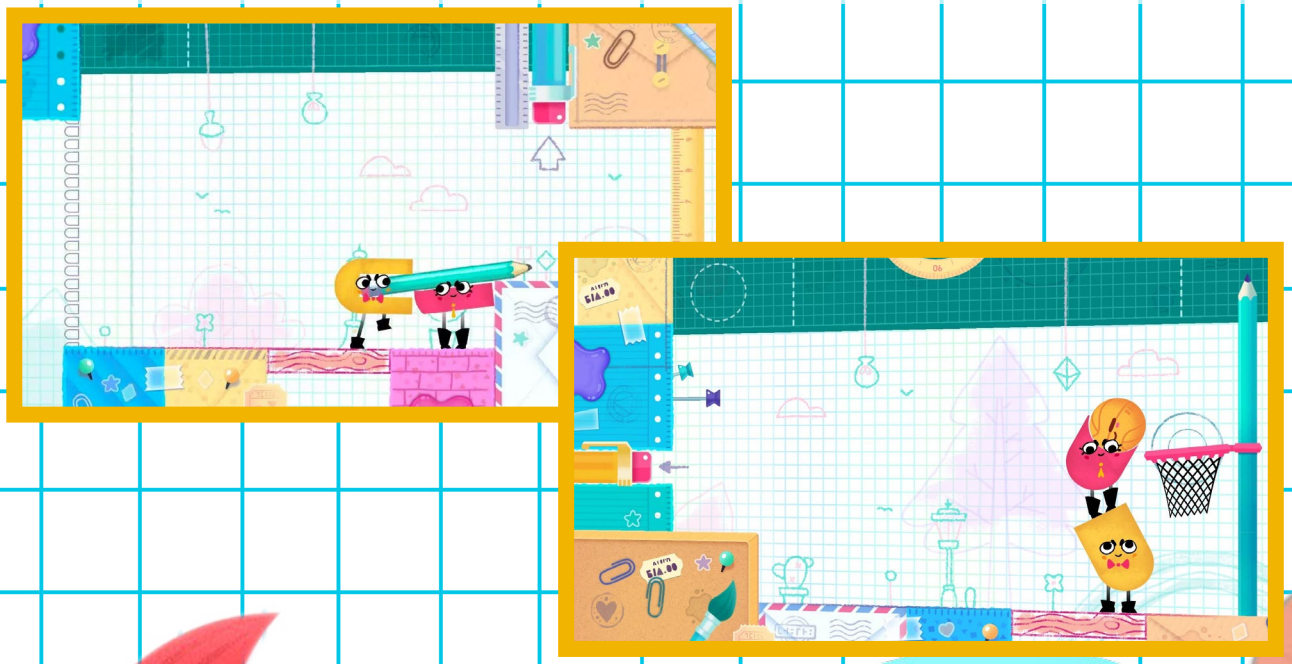
Curiosamente, Snipperclips não tira proveito das funcionalidades avançadas dos Joy-Cons como ***HD Rumble*** ou os sensores de movimento. Sua inovação não está em como controlar o jogo, mas sim em providenciar uma experiência igualmente agradável tanto no sofá quanto em um saguão, contando que haja boa companhia.



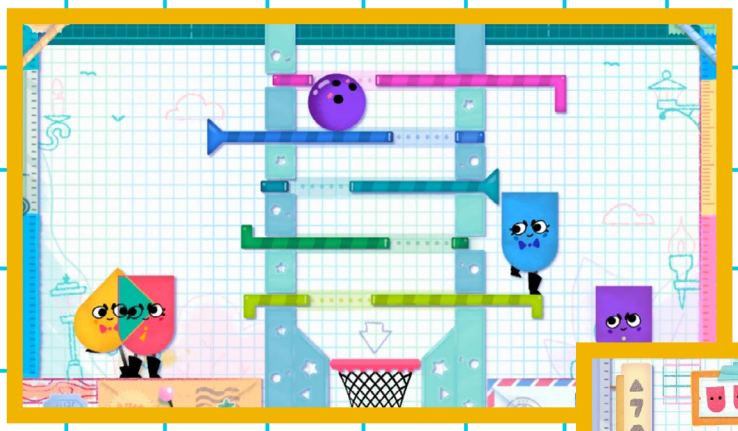
Fora da caixa

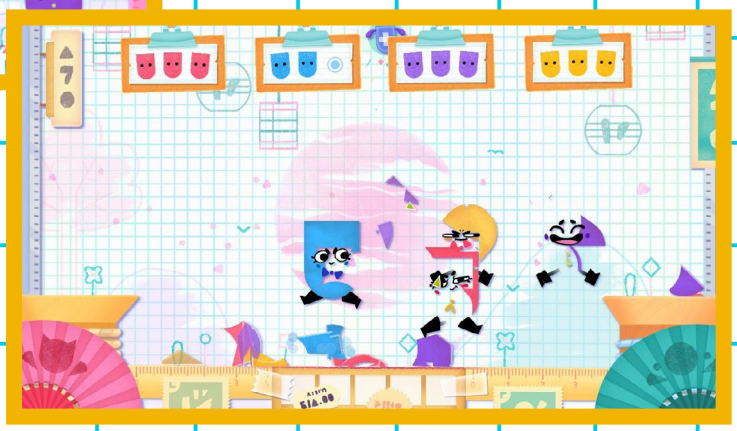
Apesar da simplicidade da mecânica central, Snipperclips conta com uma diversidade de desafios diferentes. Em alguns, por exemplo, é necessário recortar ambos os jogadores para preencher uma forma. Em outros, eles devem colaborar para levar uma bola de basquete até a cesta. Esses dois exemplos são apenas alguns dos mais simples do jogo: a cada novo mundo desbloqueado, novos tipos de desafios são apresentados, com soluções cada vez mais criativas.

E mais: como o ato de cortar o outro personagem em formatos específicos é uma arte imperfeita, as soluções para cada quebra-cabeça são condizentes com isso. Não é necessário cortar com extrema precisão, e, como certa consequência, às vezes, há mais de uma forma de resolver o mesmo problema. Em particular, alguns desafios exigem um pensamento "**fora da caixa**", forçando os jogadores a pensarem em soluções diferentes da mais óbvia. Isso pode ser frustrante às vezes, mas também é recompensador quando a solução é encontrada.



Além do modo principal para um ou dois jogadores, Snipperclips também conta com dois outros para dois a quatro recortadores: ***Party*** e ***Blitz***. O modo Party traz variações mais complexas dos *puzzles* vistos no modo principal, enquanto Blitz é o modo competitivo para aqueles que adoram recortar todos seus amigos. Quando estava jogando com minha namorada, ela passava tempo demais me recortando sem objetivo em vez de tentar resolver os *puzzles*, então joguei algumas partidas de "**Dojo**" com ela. Após vários recortes e algumas gargalhadas, o espírito recortador dela estava acalmado e pudemos continuar nosso progresso. Também há um modo de basquete e outro de *air hockey*, cada um com suas formas de usar a mecânica de recortar e que podem ser bem divertidos de se jogar com amigos.





Um bom sinal do futuro

Além de ser um ótimo jogo para demonstrar as possibilidades do Nintendo Switch, Snipperclips também é único ao ser um jogo de um estúdio independente bancado e publicado pela Nintendo. Isso pode demonstrar um interesse adicional da empresa em jogos independentes. De qualquer maneira, para donos de Switch que buscam algo para jogar com amigos, Snipperclips é uma escolha indispensável. E, se tratando de um jogo para divulgar o Switch, com certeza é melhor do que brincar de gorila em **1-2-Switch**.

✓ Prós

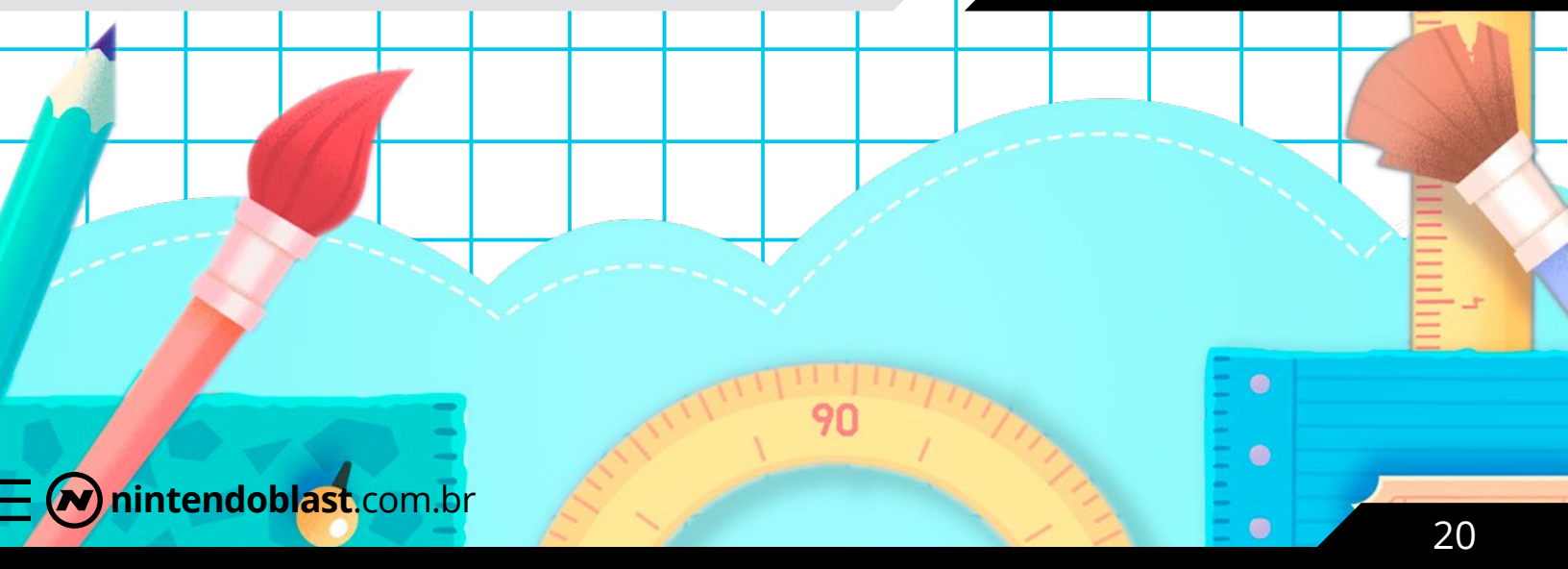
- Um ótimo game para demonstrar o potencial multiplayer do Switch;
- Os puzzles exigem astúcia e criatividade, além de nem sempre terem apenas uma solução;
- Suporta de um a quatro jogadores, entre modos colaborativos e competitivos.

✗ Contras

- Uma relativamente pequena quantidade de puzzles;
- Alguns quebra-cabeças podem ser trabalhosos ou frustrantes.

Snipperclips: Cut it Out, Together! (Switch)
Desenvolvedor SFB Games
Gênero Puzzle
Lançamento 3 de março de 2017

8.5



SWITCH

por ***Leandro Alves***

Revisão: Jaime Ninice
Diagramação: Guilherme Lima

Chegou a hora da diversão e micos com 1-2-Switch

Quando um novo console da Nintendo é lançado, naturalmente, já esperamos que um jogo que demonstre as suas principais características o acompanhe, mas, desta vez, não foi isso o que aconteceu. **1-2-Switch**, que deve ser comprado à parte, chegou com diversos minigames utilizando a tecnologia **HD Rumble** — sensores de vibração extremamente precisos — embutida nos Joy-Cons. O resultado traz bastante diversão e muitos micos.

A Proposta

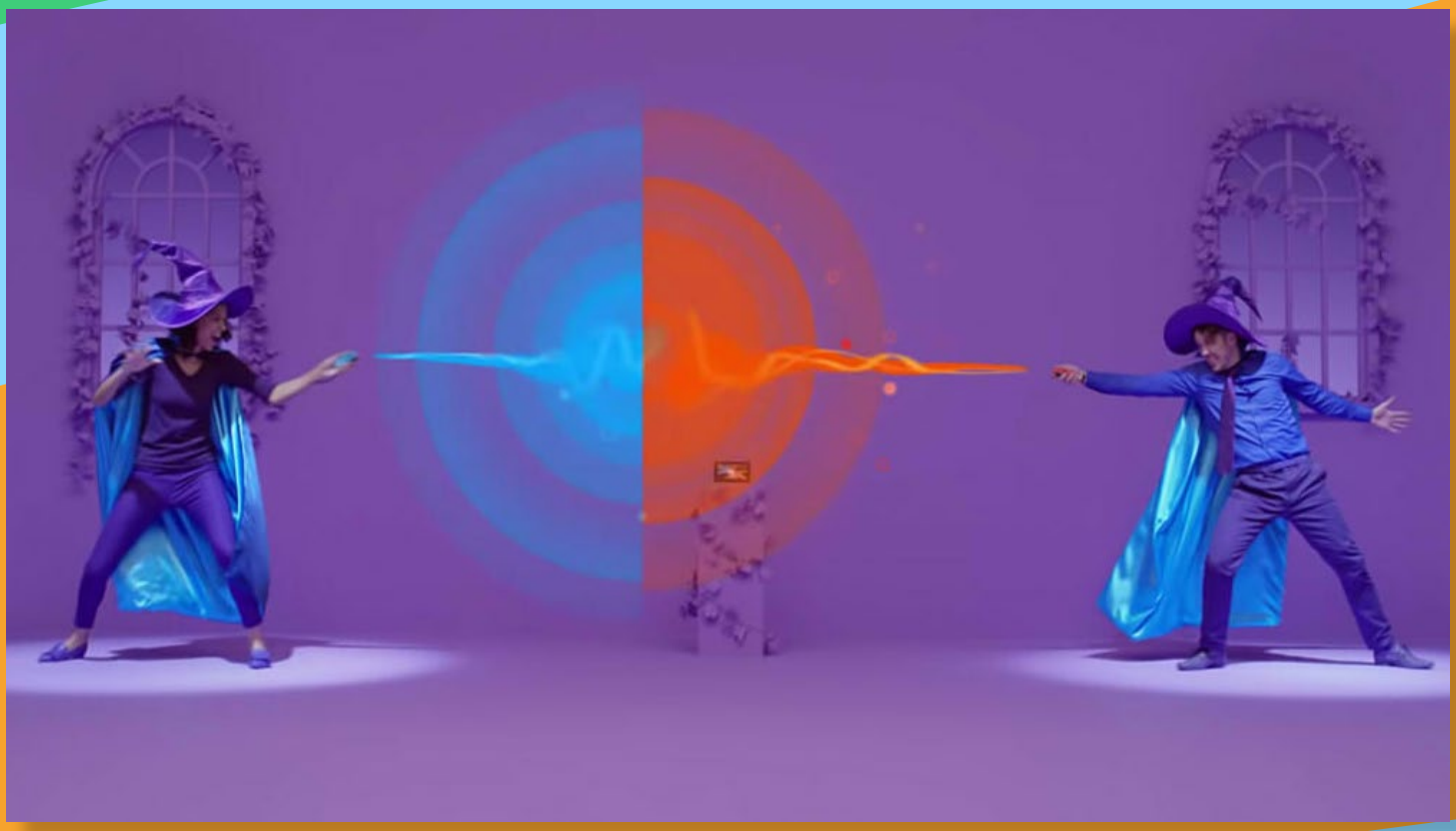
A proposta do 1-2-Switch é propiciar diversão casual a um grupo de amigos e, claro, demonstrar a tecnologia dos minúsculos Joy-Cons. Temos um total de 28 minigames que serão desbloqueados à medida em que você joga, começando por **Quick Draw**; provavelmente, o mais famosos deles, já que foi bastante explorado em seus trailers e demonstrações pela Nintendo. Porém, não é com este que você irá experimentar e perceber o que há de melhor em 1-2-Switch, já que único momento em que os Joy-Cons usarão o HD Rumble será quando você "disparar" contra o seu oponente.



Ao jogar HD Rumble, vamos imaginar o sistema de vibração dos controles dos nossos consoles. Eles vibram dependendo da intensidade que o jogo passa em diversos tipos de acontecimentos, mas isso pára exatamente por aí. Já com o HD Rumble , não só há a intensidade como também há "expressões", explicando melhor, você irá sentir com mais precisão esse feedback. Ao jogar Sword Fight, ficamos impressionados, pois parece realmente que estamos segurando espadas e batendo uma na outra, quando ,na verdade, eram apenas os Joy-Cons e eles nem se tocavam. Isso abre diversas possibilidades em jogos futuros, já dando até para sonhar com um Skyward Sword HD e novas sensações de combate

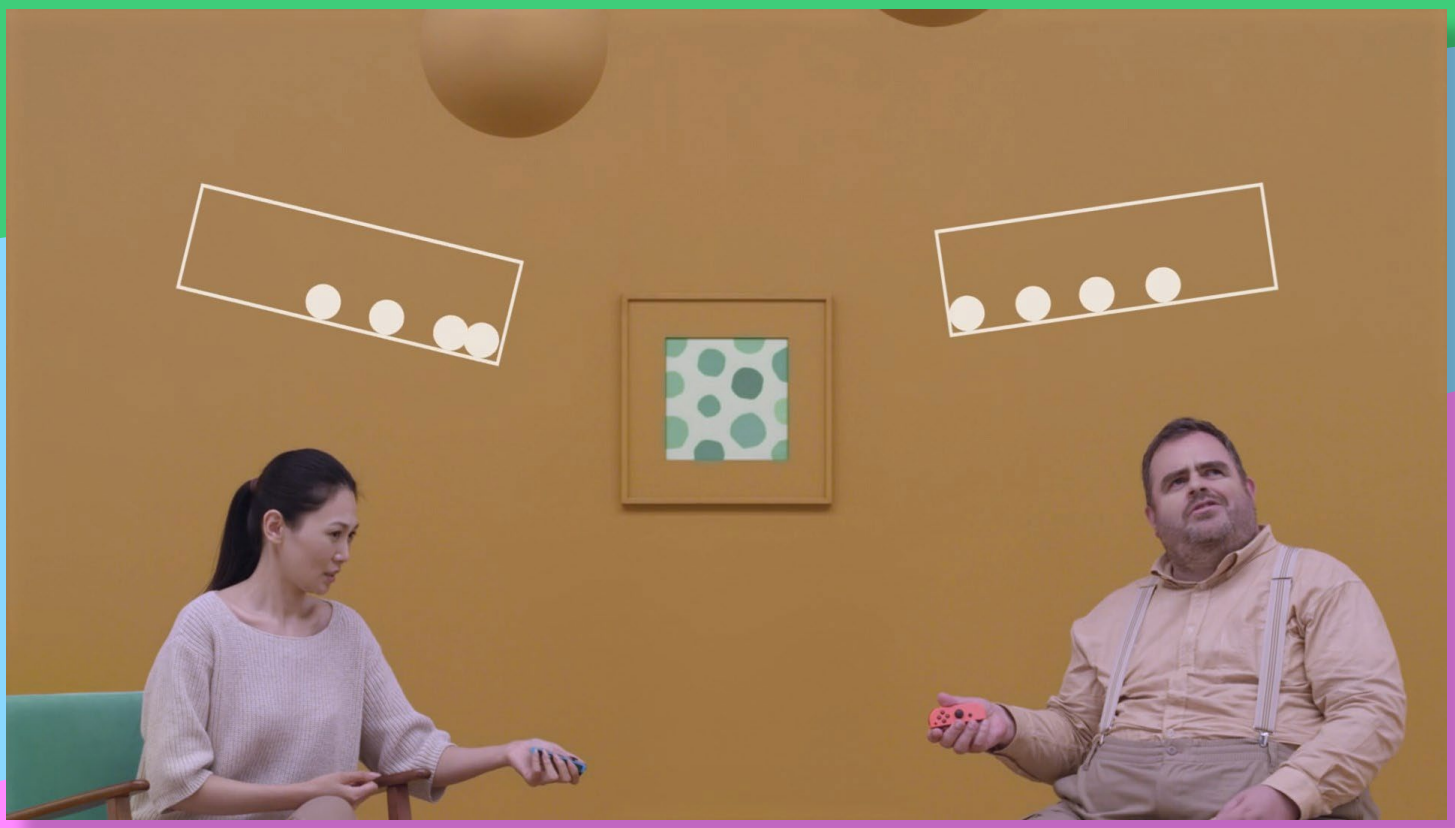
Em **Wizard**, senti-me em Hogwarts, como um verdadeiro bruxo. Se você, como eu, curte Harry Potter, esse mini game lhe dará a chance de competir como na escola de magia mais famosa do mundo, basta girar a varinha (Joy-Cons) e mirar no seu oponente. Na tela, você verá o choque das magias ligadas uma na outra, então, terá apenas que pôr mais força, simplesmente voltando a sua mão e empurrando-a novamente em direção ao seu oponente. Mas, muito cuidado, pois caso seu oponente faça o mesmo enquanto você lança uma magia, acabará recebendo um contra ataque e perdendo bastante espaço na disputa.





A jogada

1-2-Switch utiliza completamente a função do HD Rumble, e é por isso que todos os minigames contarão com sua sensibilidade e tato para identificar o momento certo ao receber o *feedback* com precisão de suas jogadas. Um exemplo muito claro disso fica com os minigames **Ball Counting**, em que é necessário mover os Joy-Cons lentamente para descobrir quantas bolinhas têm dentro de um frasco imaginário. Já em **Safe Crack**, você deverá abrir um cofre guiando-se pelo *feedback* dos HD Rumble. Neste, você terá que girar os Joy-Cons como se fossem a tranca de um cofre até sentir um leve "destranque" e, em seguida, apertar o ZL/ZR para destravar uma das trancas; quem destravar as três trancas primeiro vence.



A experiência com o Rumble HD em Ball Counting foi a maior possível. Nele eu pude distinguir que tinham cinco bolas dentro do Joy-Con, algo impressionante (bastou levantar e descer as extremidades fazendo com que as bolinhas imaginárias corressem dentro do Joy-Con). Em outras rodadas, aparecem números diferentes de bolinhas, e, quanto mais bolinhas, mais difícil ficava. Sendo assim, a cada acerto, sentia-me recompensado pelo esforço empreendido. Já no Safe Crack, você precisa da mesma atenção e silêncio para jogar, pois é necessário muita concentração e calma. Caso você se desespere, não perceberá o momento quando passar pela tranca. Uma experiência e tanto(só não vá sair por aí querendo destrancar cadeados, viu)!

Outros tipos de minigames que recebem esse *feedback* são o **Table Tenis** e o **Sword Fight**. Basicamente, seus controles consistem na sensação de seus equipamentos imaginários, como a raquete de tênis e as espadas. Enquanto Table Tenis passa a sensação de estar realmente sacando ou devolvendo uma bolinha de tênis, Sword Fight te carrega o tato de estar em uma real luta de espadas, tal como um verdadeiro gladiador.

1



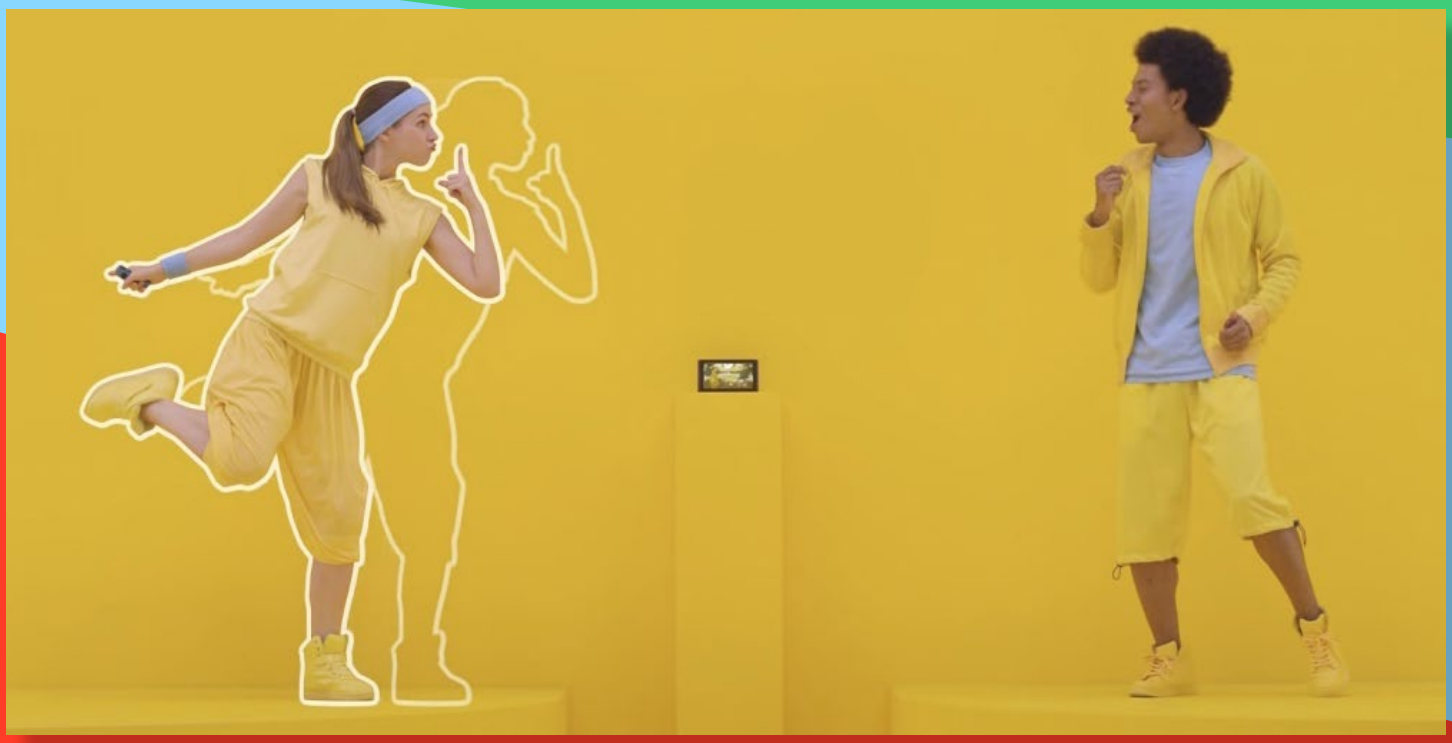


2

Uma observação quanto a esses dois mini games, é que eles empolgam muito, então, antes de iniciar, tenha certeza de que não tem nenhum vaso ou janela aberta perto de você, pois eles podem acabar voando pela sala...

Com os amigos

Diversão é a palavra-chave aqui. Se você é daqueles que curtem uma boa jogatina com muitos amigos, 1-2-Switch fará a diversão, com certeza. Muitas gargalhadas serão liberadas, mas também muitos "aaaahhh poxa, quase!". Portanto, alguns minigames garantem a diversão e a tensão para vários amigos de uma só vez, como é o exemplo dos **Soda Shake** e **Copy Dance**. Soda Shake funciona quase como uma batata quente, substituindo a mesma por uma garrafa imaginária cheia de soda. Você e seus amigos devem sacudir os Joy-Cons (sodas cheias de gás) e passá-los para outro

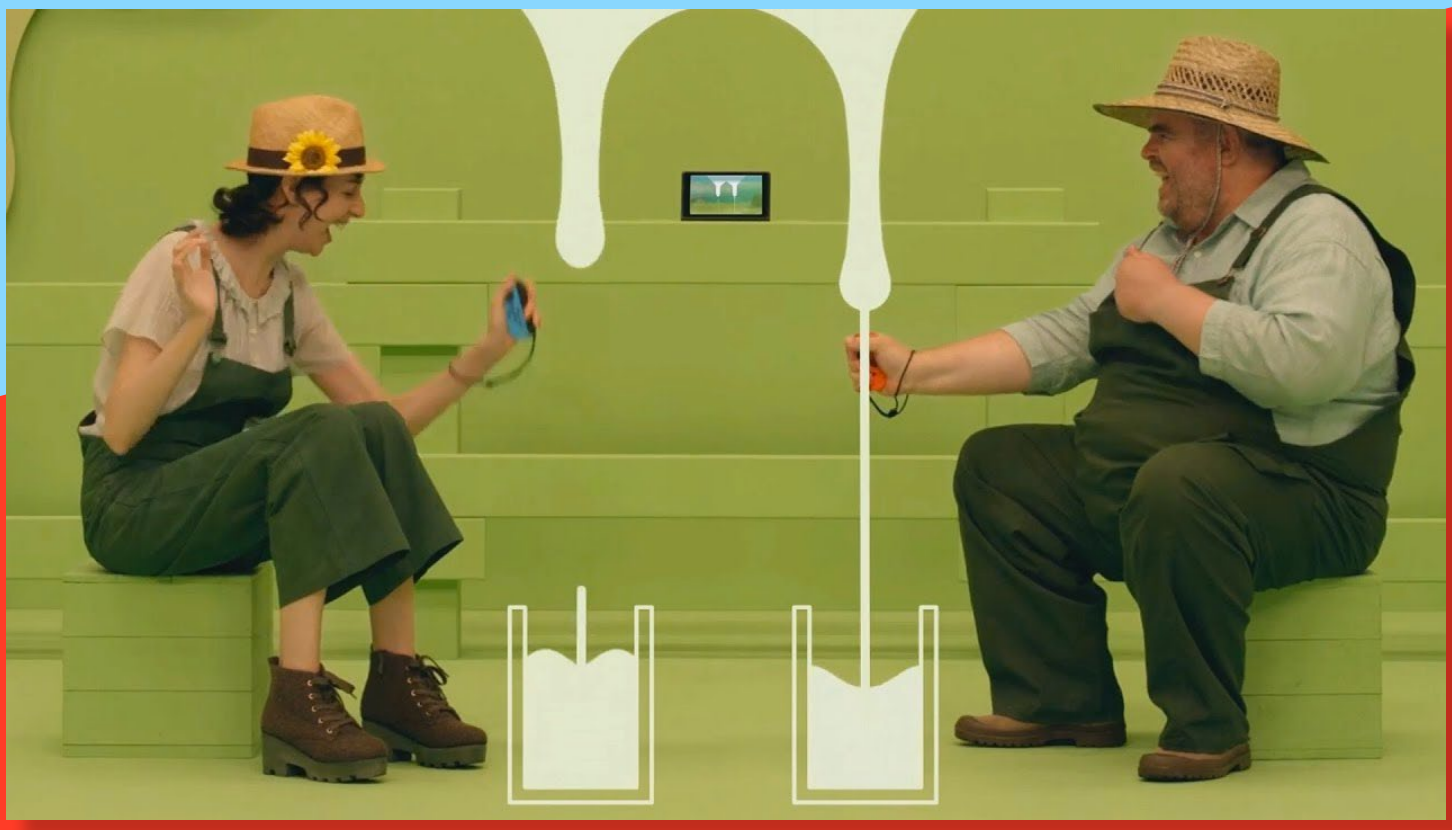


amigo. Através do HD Rumble, dá para perceber que a intensidade de vibração vai ficando cada vez mais forte, e, então, há mais chances de "estourar" na sua mão, o que garantirá, com certeza, a diversão!

O outro jogo, Copy Dance é, literalmente, o que seu nome diz: você irá dançar e finalizar com uma "pose" e o seu amigo terá que copiar os seus passos, invertendo a situação posteriormente, e vencendo quem imitar melhor. A palavra-chave aqui é: termine com poses bem difíceis, quanto mais difícil e estranha, mais difícil será para seu amigo seguir. Outra ideia que dou para deixar tudo mais divertido, é trocar de pessoas a cada pose: crie grupos (A e B) e faça trocas dentro do grupo; além de todos participarem, quando perder, a culpa não será só sua.



Há também alguns outros mini games bem curiosos em 1-2-Switch, aqueles que irão tirar muitas gargalhadas, mas não de você, e sim dos seus amigos. Na minha opinião, o melhor deles é o **Milk** (sim, você irá tirar leite da vaca, literalmente, ou quase). Segurando os Joy-Cons como se estivesse segurando a teta de uma vaca, puxando para baixo o controle e apertando alternadamente o SL e depois o SR, a competição seguirá e, ao final, quem tiver mais copos de leite vence a competição. Contudo, não pense que é tão fácil assim, pois estes minigames requerem uma certa habilidade. Não adianta fazer como eu e sair puxando para baixo rapidamente, apertando os botões de forma descontrolada, é necessário muita técnica senão o leite não sai e você pode acabar com apenas três copos cheios contra nove do seu adversário.



O veredito

1-2-Switch atende bem ao que se propõe, é bastante divertido e tem uma boa variação de minigames, contando com 28 atividades voltadas para um público casual de amigos e parentes. Portanto, o game faz bem o seu papel, principalmente quando demonstra a tecnologia e a diversidade que somente o Nintendo Switch pode trazer. Entretanto, caso você não tenha uma boa disponibilidade de amigos e de tempo, 1-2-Switch falhará, pois a diversão a dois torna o fator *replay* muito baixo devido a cada minigame possuir uma duração muito curta, resultando em uma repetição maior do acervo. Outra falha que encontrei — e essa na verdade não é do jogo em si, mas sim da Nintendo — é o valor de US$ 49,99 do game. Um jogo que poderia vir junto ao console (e, como não veio) deveria ter um valor mais justo e não um preço aproximado ao praticado em jogos AAA.



✓ Prós

- HD Rumble é bastante preciso;
- 28 minigames ao total;
- Diversão garantida entre amigos.

✕ Contras

- Baixo fator replay;
- Preço elevado para a proposta do jogo.

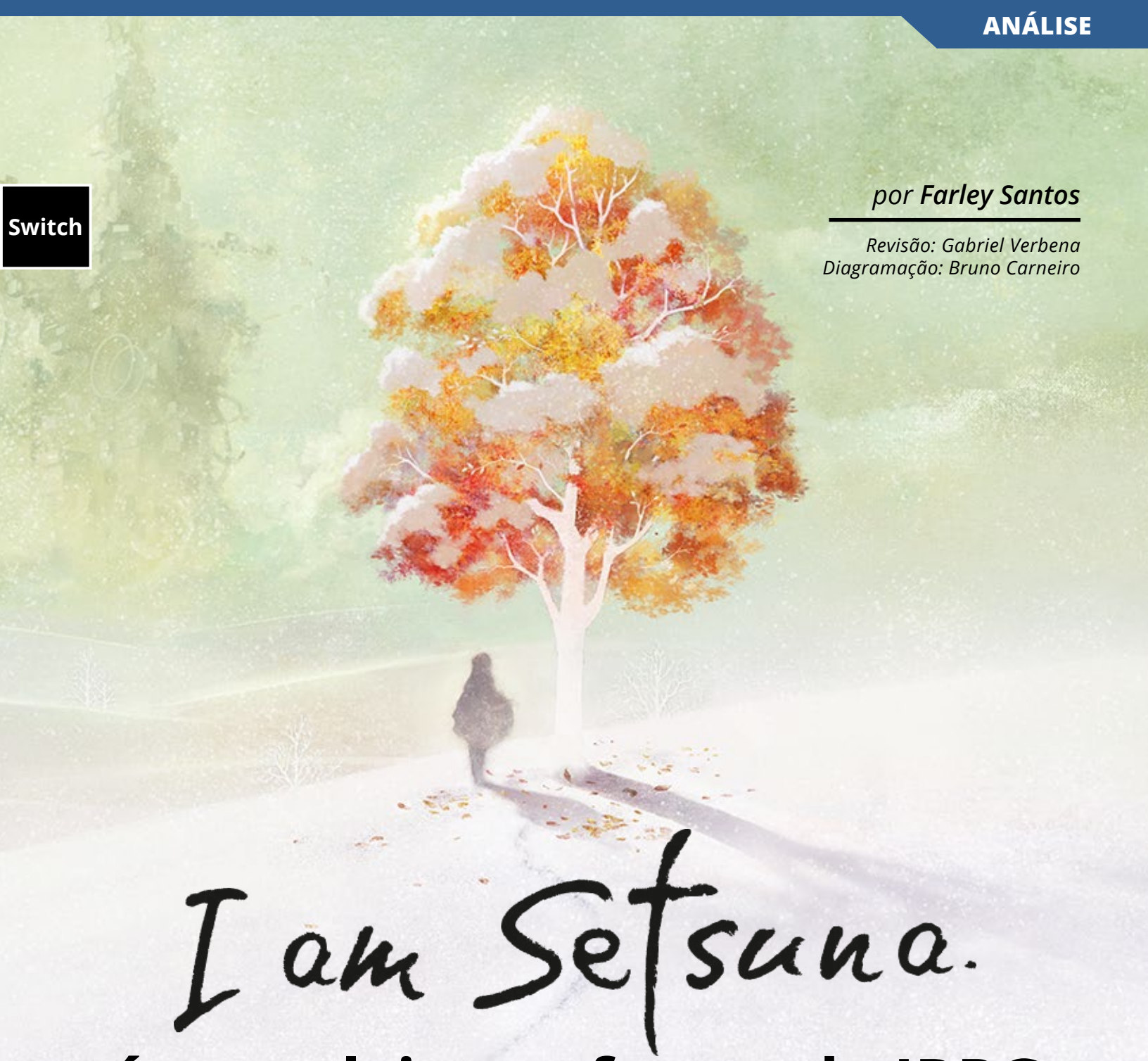
1-2-Switch (Switch)
Desenvolvedor Nintendo EPD
Gênero Party/minigame
Lançamento 3 de março de 2017

Nota **7.0**

Switch

por ***Farley Santos***

Revisão: Gabriel Verbena
Diagramação: Bruno Carneiro



é nostalgia em forma de JRPG

Os RPGs japoneses têm tentado se reinventar nos últimos anos com a presença de narrativas complexas, sistemas focados na ação e muita grandiosidade. Contudo, ainda há quem prefira uma aventura mais clássica, que remeta aos títulos das eras 16 e 32 bits. **I am Setsuna**, primeiro trabalho do estúdio Tokyo RPG Factory, retoma características de RPGs do passado, principalmente com a presença de batalhas por turnos e uma jornada para salvar o mundo. Com forte apelo à nostalgia e alguns sistemas modernos, o jogo chegou ao Nintendo Switch (depois de ter sido lançado anteriormente para PlayStation 4 e PC) e tem tudo para agradar veteranos e novatos.

Desolação em um mundo repleto de gelo

Neve, ataques constantes de criaturas e muita melancolia pautam a temática de I am Setsuna. Nesse mundo gelado, de tempos em tempos, uma garota é oferecida como sacrifício aos monstros para proteger a humanidade. Acompanhamos Setsuna e seus companheiros em uma jornada rumo às **Last Lands** e oferecer sua própria vida para acabar com o sofrimento das pessoas. O interessante é que, na verdade, controlamos um mercenário chamado Endir: ele recebeu a tarefa de assassinar o novo sacrifício, mas ele acabou aliando-se a ela.



É uma trama típica de heróis que tentam salvar o mundo. Pelo caminho, exploramos um mundo no qual as pessoas vivem em medo constante, o que faz com que tomem medidas desesperadas em alguns momentos. Há situações felizes, mas o tom geral é sombrio e melancólico. Os heróis seguem estereótipos já conhecidos: a gentil garota disposta a se sacrificar mesmo sabendo que a morte a espera no final de sua jornada; o guerreiro sério com passado complicado; o garoto energético de uma tribo inusitada; e assim por diante. Há algum desenvolvimento em relação aos protagonistas, mas no geral eles são bem simples. Mas, mesmo assim, gostei dos heróis, principalmente por conta de suas aparências únicas — destaque especial para o mercenário Endir e a própria Setsuna.

Aventura de moldes já conhecidos

I am Setsuna segue a fórmula básica de JRPGs e a ação é dividida entre combates e exploração de cenários. O grupo visita cidades, florestas, montanhas e ruínas a fim de alcançar as **Last Lands**. O escopo das regiões é reduzido: os calabouços são bem pequenos, o mapa-múndi é limitado e a progressão é bem linear (normalmente o próximo objetivo sempre está bem próximo). Tudo é bem simples e não há *puzzles* para resolver, assim como mal existe conteúdo opcional. A sensação que eu tive é que a **Tokyo RPG Factory** preferiu focar somente no básico, o que pode ser justificado pelo tamanho reduzido do estúdio.

A nostalgia vem por conta de alguns pequenos detalhes, como o grupo correndo em fila pelos cenários, o mapa-múndi que lembra uma grande maquete, a presença de um barco voador para explorar o mundo e a posição aérea da câmera. A sensação é realmente de se estar jogando um RPG clássico com uma roupagem nova.



A ambientação é complementada pela direção de arte. Toda a aventura se passa em uma região polar e repleta de neve, o que reforça ainda mais a sensação de melancolia. Alguns cenários são belos e contam detalhes bem interessantes — gostei, especialmente, da sensação reconfortante das pequenas vilas com suas tochas e habitantes. Contudo, faltou variedade: todas as florestas, vilas, cavernas e campos são extremamente parecidas entre si e não há locais realmente memoráveis. Para piorar, a seleção de inimigos é pequena e se repete por toda a aventura. O resultado é a sensação de se estar explorando os mesmos lugares sempre, o que pode tornar as coisas um pouco cansativas.

A versão para Switch chega muitos meses depois dos lançamentos para PS4 e PC. A adaptação para o novo console da Nintendo foi boa e conta com visual idêntico ao das outras versões. A diferença fica pela taxa de quadros: o título roda a **30*fps*** no Switch, enquanto nos outros consoles a ação acontecia a **60*fps***. Na prática não faz muita diferença, já que I Am Setsuna é uma aventura que não exige muita fluidez na ação.

Um destaque de I am Setsuna é sua trilha sonora. De autoria de **Tomoki Miyoshi** (um jovem de 23 anos que também é responsável pela música de Soul Calibur V), a música do jogo tem o piano como principal instrumento e é belíssima. É incrível como o compositor conseguiu construir tantas melodias variadas utilizando somente um único instrumento. A suavidade do piano combina perfeitamente bem com a temática do jogo e complementa muito bem a experiência. Destaque, especialmente, para os temas de batalha: eles apresentam a participação leve de uma percussão e são muito memoráveis.



Combate clássico com toques modernos

Setsuna e seus companheiros enfrentam inimigos em combates por turnos. O sistema de batalha é claramente inspirado em **Chrono Trigger** e utiliza o conceito de ***Active Time Battle*** (ATB): cada personagem tem uma barra de ação que determina quando eles podem agir. Os heróis podem combinar técnicas, o que resulta em ataques mais poderosos e visualmente interessantes.



Somente o conceito básico vem de Chrono Trigger, pois o combate de I am Setsuna tem várias características próprias e interessantes. A primeira delas chama-se Momentum e permite adicionar efeitos especiais à ataques e técnicas com o toque de um botão no momento certo. O interessante é que para executar o ***Momentum*** é necessário ter SP, que é carregado ao agir ou ao ficar parado enquanto a barra ATB está cheia. Sendo assim, é necessário avaliar a situação: às vezes vale a pena atacar normalmente e adquirir SP aos poucos; já em outros momentos é melhor esperar, com as defesas abertas, para obter SP rapidamente e utilizar os efeitos especiais mais rapidamente.

O desenvolvimento dos personagens também é bem flexível. Todas as técnicas, habilidades de suporte e ataques especiais são obtidos por meio de pedras chamadas ***Spritnites***. Acontece que as gemas precisam ser encaixadas em acessórios e eles têm espaços limitados — o que torna impossível ter acesso a tudo de uma vez. Sendo assim, é importante escolher com cuidado as habilidades, adaptando-as de acordo com a situação. Por fim, há também uma ação aleatória chamada ***Fluxation*** que permite melhorar as *Spritnites* e receber bônus em batalha. A parte chata é que as *Spritnites* são adquiridas ao vender itens deixados pelos inimigos derrotados, o que significa que necessário enfrentar alguns monstros repetidas vezes para desbloquear algumas habilidades mais complicadas.



Flexibilidade subutilizada

A combinação dessas mecânicas resulta em um sistema moderno e flexível. Gostei de testar as várias opções e ver os resultados em combate. I am Setsuna também desencoraja o *level grind*, muito comum em RPGs clássicos: subir de nível melhora somente o HP e MP, os outros atributos dependem da arma equipada no momento. Como existem poucos armamentos no jogo, o que conta mesmo nos combates é uma boa seleção de habilidades e estratégia.



O jogo tem muitos sistemas interessantes no combate e desenvolvimento de personagens, mas achei tudo muito subutilizado. O motivo disso é que os inimigos normais são muito parecidos, podem ser derrotados com um único ataque e não há muito incentivo para usar as várias técnicas — na maior parte das vezes simplesmente usei a técnica **Cyclone de Endir** para derrotar rapidamente tudo. Por sorte, os confrontos contra chefes e alguns inimigos especiais são diferentes e exigem boa estratégia: foram várias as vezes que precisei repensar minhas ações e habilidades para conseguir derrotá-los. Por conta disso, achei a aventura bem fácil — senti falta de uma opção de aumentar a dificuldade do jogo.

Uma novidade prometida para a versão de Switch é um modo chamado Temporal *Battle Arena*. Nessa modalidade, será possível enfrentar em combate times de heróis montados por outros jogadores — as batalhas devem ser bem difíceis, já que será possível enviar personagens poderosos para a arena. O modo deverá ser disponibilizado gratuitamente em abril de 2017.

Uma ótima jornada

I am Setsuna é uma aventura nostálgica que que diverte, mas não arrisca. A estrutura do jogo é bem linear e básica, contudo os sistemas de batalha e desenvolvimento de personagens têm ótimas ideias e flexibilidade. Só senti falta de mais variedade de cenários, inimigos e situações, assim como um pouco mais de desafio nos combates. Mesmo não sendo muito memorável, gostei muito de acompanhar Setsuna em sua jornada de sacrifício pelo belo mundo repleto de neve e melancolia.

✓ Prós

- Ambientação melancólica e nostálgica;
- Ótimo sistema de batalha;
- Muitas opções no momento de desenvolver os personagens;
- Belíssima trilha sonora.

✗ Contras

- Cenários repetitivos;
- Estrutura de jogo muito linear;
- Pouca variedade de inimigos e situações.

I am Setsuna (Switch)
Desenvolvedor Tokyo RPG Factory
Gênero RPG eletrônico
Lançamento 03 de março de 2017

Nota **8.0**

WiiU

SWITCH

por ***Luís Antônio Costa***

Revisão: Ana Krishna Peixoto
Diagramação: Ítalo Lourenço



Viva uma aventura épica em

THE LEGEND OF ZELDA BREATH OF THE WILD

O universo gamer aguardou ansiosamente desde a exibição de um teaser do novo Zelda em 2013 pelo game que, segundo da Nintendo, "iria reinventar as convenções da série". E de lá para cá foi muita espera, dúvida e roer de unhas. Felizmente, nossa paciência foi recompensada com Breath of the Wild, um título tão perfeito que talvez consiga superar a qualidade, beleza e jogabilidade do clássico Ocarina of Time.

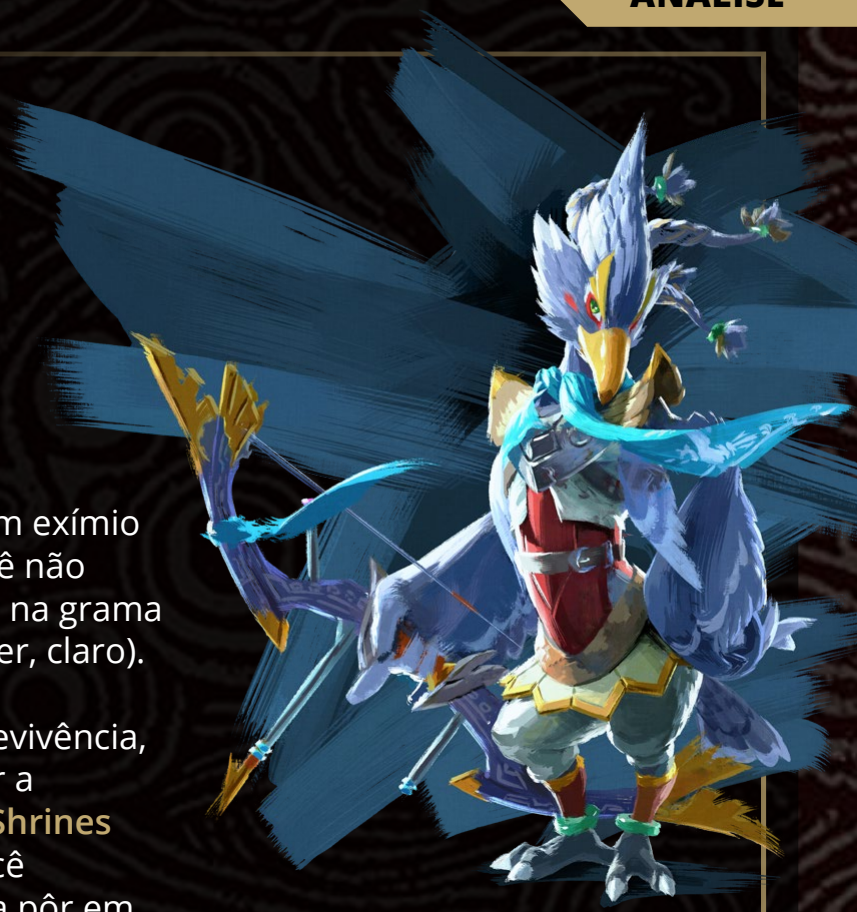
Na natureza selvagem



Breath of the Wild ("O sopro da natureza", em tradução livre) é o título do mais recente da franquia The Legend of Zelda lançado tanto para Wii U quanto para o novo Nintendo Switch. E bastam alguns minutos de jogatina para compreender que esse nome é muito apropriado para a aventura. A natureza tomou conta do reino de Hyrule e Link precisa desbravar um mundo gigantesco para salvar Zelda e derrotar Ganon. Porém, ao contrário dos outros games, aqui o protagonista não é herói, a princesa ou mesmo o vilão, mas sim o mundo aberto que convida o jogador a se tornar um verdadeiro explorador.

É uma sensação mágica se deparar com um mundo tão gigantesco que, onde sua vista puder alcançar, significa que você poderá ir até lá. Esse era um sonho do produtor da série Eiji Aonuma desde o primeiro título e algo que ele e sua equipe quase conseguiram realizar em Skyward Sword. Porém, mesmo neste título, as diferentes áreas não estavam conectadas e existia uma separação clara entre as regiões do mundo. Em Breath of the Wild, tudo está conectado, portanto não existem carregamentos e a sensação é de atravessar um mundo sem fronteiras.



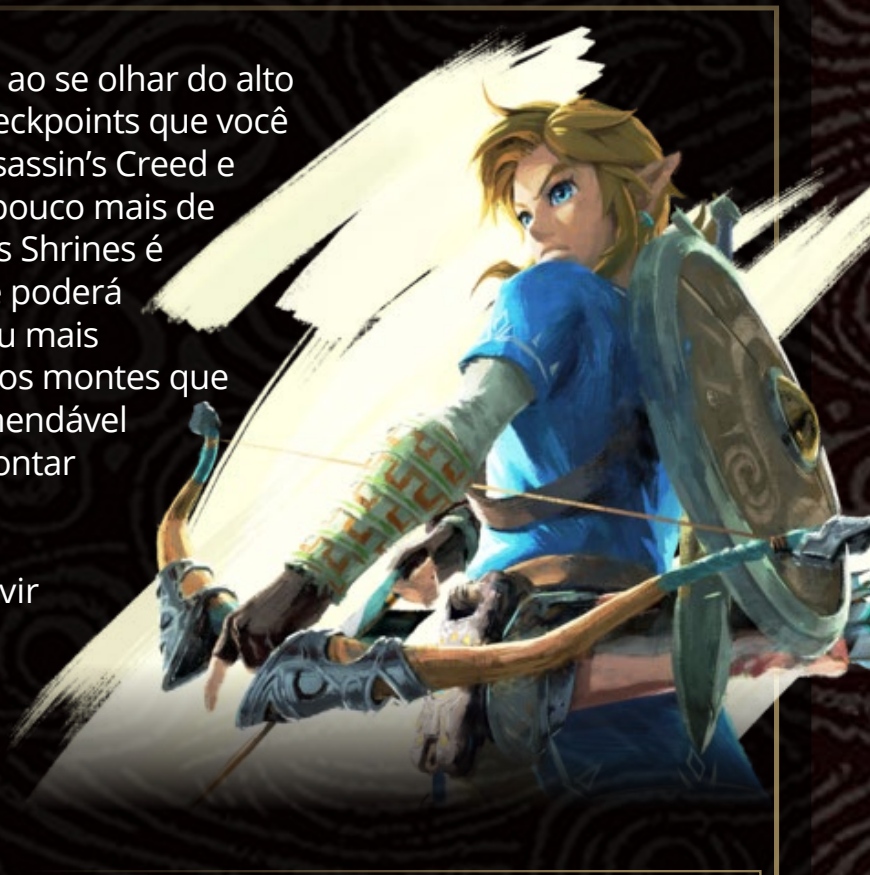


Pode-se imaginar que Hyrule não seja um lugar muito movimentado já que Ganon o destruiu 100 anos antes do início do game e a natureza tomou conta. Porém, Hyrule está mais viva do que nunca. O reino é povoado com diferentes espécies de animais, plantas e tudo o que um jovem herói desperto de um longo sono vai precisar para sobreviver. Prepare-se para se tornar um exímio caçador e ótimo cozinheiro, porque você não irá encontrar mais corações escondidos na grama (mas você ainda pode cortar ela se quiser, claro).

Além de coletar recursos para sua sobrevivência, outro aspecto que vai motivar o jogador a explorar o mundo a sua volta serão os **Shrines** (santuários), mini-dungeons em que você resolve puzzles e enfrenta inimigos para pôr em prática as diferentes funções do Sheikah Slate. Essa espécie de tablet é o "companheiro de viagens" de Link e, apesar de não fazer uso de nenhuma funcionalidade touch nem com o gamepad do Wii U ou com o Switch, você será capaz de utilizar a função do giroscópio para mirar suas flechas ou tirar fotos. Essa decisão de limitar o uso de controles sensíveis ao toque foi tomada quando o game passou a ser produzido também para o Switch e os desenvolvedores perceberam como o touchscreen poderia atrapalhar a experiência. Uma boa decisão, pois realmente não quebra a imersão do jogador, mas acaba fazendo falta na hora de ter de manejar o inventário utilizando apenas os controles analógicos.







Alguns Shrines são simples de encontrar ao se olhar do alto das várias torres que existem Hyrule (checkpoints que você precisa desbloquear ao melhor estilo Assassin's Creed e Far Cry) mas outros vão precisar de um pouco mais de perspicácia. A vantagem de conquistar os Shrines é obter Spirit Orbs. Com quatro deles você poderá trocá-los por um upgrade de estamina ou mais um coração. Considerando o tamanho dos montes que Link precisará escalar é altamente recomendável aumentar sua estamina, pois somente contar com poções não será o suficiente.

Outra funcionalidade dos Shrines é servir como pontos de **fast-travel** em Hyrule. Contando com 120 Shrines, você irá desejar acessar todos esses locais para chegar mais rápido em qualquer ponto do mapa. Você ainda pode preferir cruzar as grandes distâncias conseguindo um cavalo, que Link precisa usar toda sua habilidade de domador para conquistar. Mas mesmo utilizando uma montaria ou viajando rapidamente entre os Shrines ou as torres, o melhor mesmo é andar à pé por Hyrule. A experiência de cruzar esse mundo tão vasto caminhando é uma sensação única jamais vista em toda a série.



Escolha suas armas

Além do tamanho do mundo e da forma como o jogador interage com ele, a próxima mudança de paradigmas que Breath of the Wild traz é sobre o uso de armas. Ao contrário dos outros games da franquia em que você tinha um conjunto de armas fixas (além dos itens que você adquire ao longo da jornada), dessa vez o jogador precisa montar seu próprio arsenal. Seguindo o estilo de RPGs clássicos, seu inventário é limitado e você precisa escolher com cuidado as armas que vai carregar. E no vasto mundo de Hyrule tudo pode ser uma arma, desde um galho de árvore até um braço de um esqueleto Bokoblin.

O nível de estratégia é muito maior em comparação com os outros games da franquia já que suas armas tem quantidade de dano diferente e também durabilidade. Você terá que cuidar com muito carinho das armas mais poderosas como uma Thunderblade ou um Machado de Guardian pois irá desejar usá-los em situações mais críticas, conservando seu estado. Outro aspecto que o jogador deverá ficar atento é no tipo de armadura que utiliza. Além de terem tipos de defesas diferentes, elas também garantem resistência contra climas extremos como calor, frio e até mesmo contra os ataques dos terríveis guardians.

Porém, ao contrário das armas que você pode obter de inimigos ou de baús, as armaduras precisam ser compradas ou conquistadas com muito esforço em alguma missão. E é nessa hora que as Rupees fazem a sua estreia no game. Essa moeda famosa do universo Zelda é obtida vendendo itens com comerciantes como pedras preciosas, pedaços de monstros ou comida. Além disso, as Great Fairies são de muita ajuda para melhorar suas armaduras com peças específicas. A melhor dica é: mantenha seu inventário de materiais sempre bem sortido, você nunca sabe quando um dente de Bokoblin poderá ser útil.

Agora que já sabemos sobre as armas e quanto aos itens especiais? Afinal, esse é um elemento crucial em toda a franquia e nesse ponto Breath of the Wild inova novamente. Todos os itens especiais que Link pode utilizar estão conectados ao seu Sheikah Slate e, desde o começo da aventura você pode usar todos eles. Magnesis, Bombs, Cryonis e Stasis são poderes que se mostram muito úteis nos Shrines mas que não revelam muita utilidade no mundo exterior. Em algumas ocasiões você por exemplo pode usar o Magnesis para mover caixas e nocautear Bokoblins ou mesmo o Cryonis para criar blocos de gelo e atravessar rios mais facilmente.





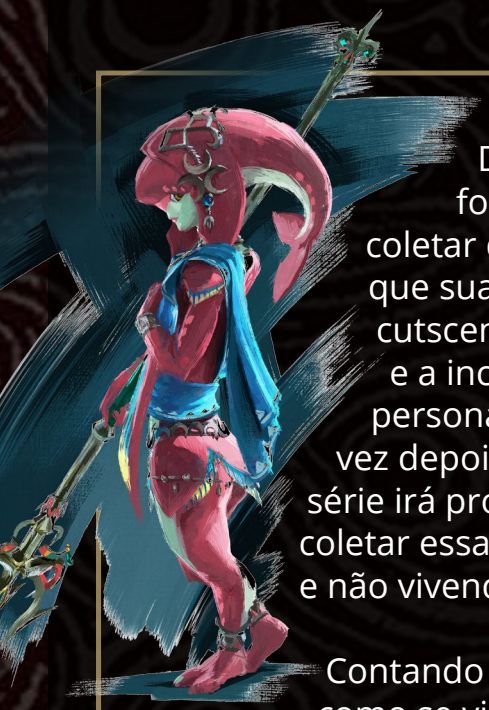
Essas poderes do Sheikah Slate não se mostram úteis nem mesmo durante as batalhas contra os chefes das dungeons, uma vez que esses inimigos têm padrões de ataques muito semelhantes e em todos os combates suas armas e os tipos de flechas que você possui é que realmente farão diferença. As habilidades especiais mais úteis do game se mostram os poderes que Link recebe de cada um dos Divine Champions após derrotar os chefes. Sem essas habilidades você até pode tentar enfrentar Calamity Ganon somente com sua força e coragem, mas irá descobrir que essa é uma tarefa digna de um modo extra-hard do game.

Entre os clássicos e feiosos **Bokoblins** e Lizalfos, os novos inimigos que fazem sua estreia em Breath of the Wild são os Guardians. Essas máquinas mortais foram desenvolvidas pelos Sheikah há milhares de anos atrás e, sob o controle da corrupção maligna de Calamity Ganon, se encontram espalhadas por Hyrule. O ataque desses autômatos é tão poderoso que apenas um tiro deles pode matar Link! Existem diversas formas de se destruir um Guardian e descobrir uma estratégia para transformar essas máquinas em sucata é uma experiência inesquecível (mas é claro que também existe a velha possibilidade de apenas sair correndo e não olhar para trás).

Juntando as peças

Por se tratar de um título que iria reinventar as convenções da série, a trama de Breath of the Wild não tem tanto destaque quanto em títulos anteriores. Apesar disso, não deixa de ser uma das melhores da franquia. Percebe-se claramente a intenção da Nintendo em desconstruir a estrutura linear que é a marca das tramas dos games da série em prol da criação da experiência de mundo aberto. Pegando carona no estilo de Ocarina of Time, o enredo de Breath of the Wild apela para a nostalgia ao fazer Link ter de relembrar os acontecimentos que levaram a queda de Hyrule, 100 anos atrás.

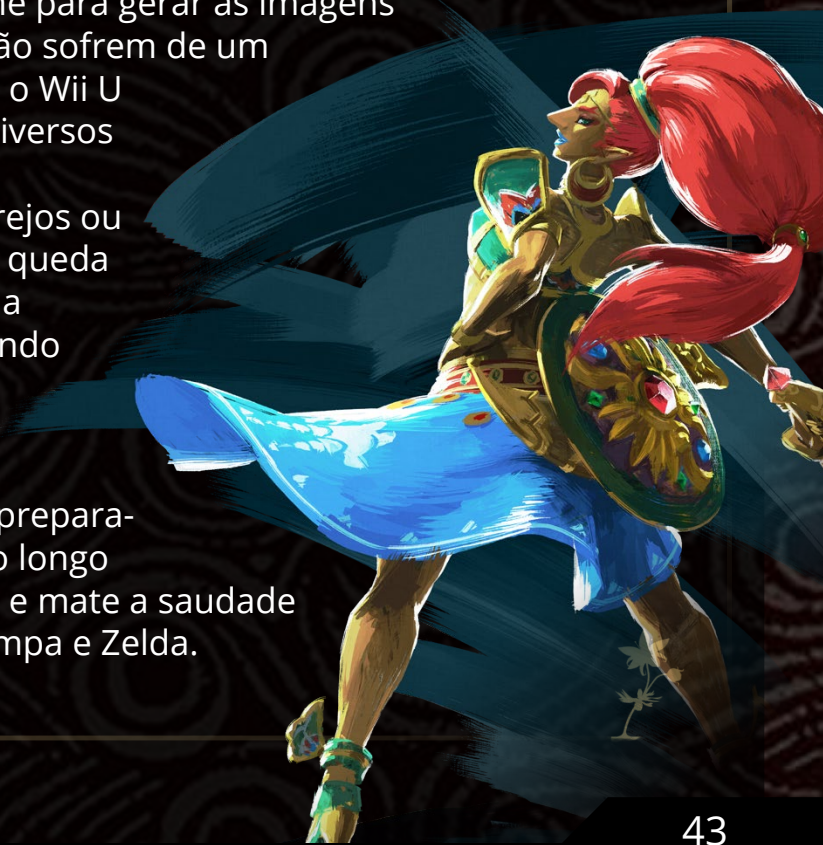




Durante a sua jornada até o momento final contra a nova forma assustadora do vilão, o Calamity Ganon, Link precisa coletar diferentes memórias para juntar o grande quebra-cabeças que sua mente se tornou depois de tanto tempo dormindo. As cutscenes de cada memória possuem uma qualidade excelente e a inclusão de voice acting tornou o relacionamento jogador-personagem ainda mais forte. Poder ouvir Zelda falar pela primeira vez depois de 30 anos é uma sensação que nenhum outro game da série irá proporcionar novamente. No entanto, a sensação que fica ao coletar essas memórias é que estamos apenas caçando "colecionáveis" e não vivendo a história de fato com nos outros títulos da série.

Contando com um capítulo introdutório que instrui o jogador sobre como se virar nesse mundo gigantesco, o jogo solta a sua mão e te deixa investigar Hyrule, aventurando-se na trama por conta própria. Junto dessa primeira parte, a história é uma das mais curtas da franquia, dispondo de quatro dungeons e a batalha final contra Calamity Ganon. Até o momento em que você parte para cima do vilão, a trama se constrói de maneira sólida e deixa o jogador na expectativa por um desfecho épico com o reencontro com Zelda. Porém, mesmo com a batalha final sendo tão grandiosa quanto em Ocarina of Time ou Twilight Princess, o final deixa o jogador com uma sensação de "quero mais". Pode-se imaginar que isso tenha sido feito propositalmente devido aos futuros DLCs do game, mas não é um bom caminho que a série estaria tomando, ao entregar uma história de final muito simplório e deixar o resto para conteúdos adicionais.

Utilizando o mesmo motor gráfico do game para gerar as imagens em tempo real, felizmente as cutscenes não sofrem de um problema que afeta tanto as versões para o Wii U como Switch: a queda do framerate. Em diversos momentos do game que existem muitos elementos ao redor de Link como em vilarejos ou combates com mais inimigos, ocorre uma queda no framerate do game. Não é algo que seja muito prejudicial mas acaba comprometendo um pouco a imersão do jogador e quebra o ritmo da jogabilidade.



Mas mesmo com um fim um pouco raso, prepara-se para conhecer grandes personagens ao longo dessa jornada como os Divine Champions e mate a saudade reencontrando velhos conhecidos como Impa e Zelda.



Cada memória coletada por Link deixa tantas possibilidades de enredos paralelos em aberto que a nossa esperança é que a Nintendo saiba aproveitar ao máximo essa oportunidade nos DLCs e também em futuros games da franquia. O espaço de tempo entre os acontecimentos citados em Breath of the Wild é tão grande que existe aí uma chance de ouro para criar outras histórias tão épicas quanto se pode esperar da série.

Música ao longe

Se Link, Zelda e Ganon são os três principais personagens da série, a trilha sonora certamente é o quarto integrante desse grupo. A música na franquia tem um papel muito importante e a qualidade e sentimento transmitidos pelas melodias são características que acompanham cada nota musical de cada jogo. No entanto, em Breath of the Wild, a música se transforma de uma maneira única, sendo colocada em segundo plano para servir de fundo musical aos sons da natureza.





Já que o jogador passará a maior parte de seu tempo percorrendo as diferentes paisagens do gigantesco reino de Hyrule, ele ouvirá muitos sons próprios dos vários ambientes, como o som do vento nas folhas de um bosque, a melodia da água de um rio ou mesmo o barulho cortante de uma tempestade de areia. De dia poderá ouvir o som dos pássaros cantando e de noite, ouvirá som de grilos. No entanto, em todos esses momentos o jogador será acompanhado por uma leve música de piano ao fundo, um arranjo musical sutil que não vai distraí-lo da sua exploração.

Boa parte das poucas composições que estão na trilha sonora do game foram compostas exclusivamente com o uso do piano e, curiosamente, é a primeira vez que o instrumento é utilizado na franquia. Sua estreia não poderia ter sido em melhor hora. O tom suave do piano é perfeito para não ofuscar os sons do ambiente e consegue passar o sentimento perfeito de alguém que está descobrindo um mundo novo.

As composições épicas ainda fazem parte do game, podendo ouvi-las nos vilarejos que visitamos ou durante as batalhas com os chefes das dungeons. Algumas composições retornam com diferentes arranjos como a melodia do vilarejo dos Rito que é uma adaptação da música de Dragon Roost Island, em Wind Waker. A trilha sonora em Breath of the Wild ganha papel de ator coadjuvante agora, mas mesmo assim não perde seu prestígio e qualidade quando acompanha o jogador durante sua jornada da forma mais profunda e sutil que uma música consegue.

Nada será como antes



Breath of the Wild é um jogo feito com extremo cuidado e que sobressai em todos os detalhes, desde seu visual exuberante até as novas mecânicas de jogabilidade. A mais recente entrada na série Zelda mostra que, depois dele, o universo de Link nunca mais será o mesmo. E isso é ótimo. Breath of the Wild literalmente traz um sopro novo à franquia e expande Hyrule de uma forma jamais vista. E que essa seja a primeira de muitas novas aventuras grandiosas!

Versão utilizada na análise: Wii U

✓ Prós

- Brilhante reinvenção da série;
- Visual espetacular;
- Mundo gigantesco que estimula exploração;
- Uso de vozes fortalece a trama.

✗ Contras

- Queda de framerate;
- História é colocada em segundo plano.

The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Wii U/Switch)
Desenvolvedor Nintendo
Gênero Ação/aventura/puzzle
Lançamento 03 de março de 2017

Nota **10**

SWITCH

Seja bem-vindo, Nintendo Switch!

por ***Vinícius Veloso***

Revisão: Ana Krishna Peixoto
Diagramação: Leandro Alves



A família de consoles de mesa da Nintendo acaba de receber seu oitavo membro. O Switch chegou mantendo a tradição de inovar em relação às gerações anteriores, dessa vez, a grande novidade é a possibilidade de também aproveitar o videogame de maneira portátil. Chegou a hora de sair de casa ou alguém quer assistir televisão? Sem problemas! Afinal, o novo brinquedinho da Big N permite que a jogatina continue por um bom tempo. Nesta edição da revista Nintendo Blast você confere todos os detalhes do console, que mal foi lançado e já se transformou em objeto de desejo de muitos.

Do NX ao Switch

O Wii U nunca foi um videogame que empolgou quando o assunto é resultado de vendas. No início de 2015, já era consenso entre os executivos da Nintendo que não havia mais o que ser feito para tentar salvar a plataforma. Durante os primeiros meses daquele ano, circulavam pelo mercado alguns rumores de que a gigante de Quioto já estaria trabalhando em um produto para ocupar o posto de console de mesa da empresa. Os boatos se tornaram verdadeiros em março de 2015, durante uma coletiva de imprensa em que o saudoso presidente Satoru Iwata declarou que um novo *hardware* já estava em desenvolvimento.





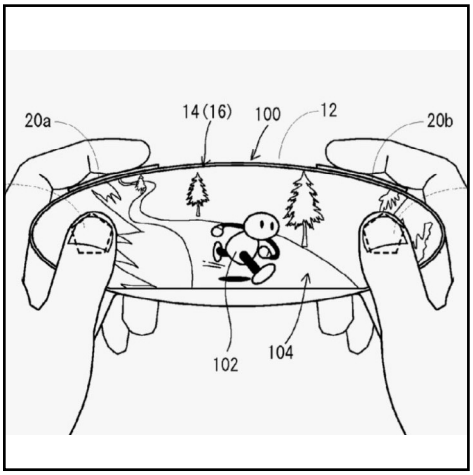


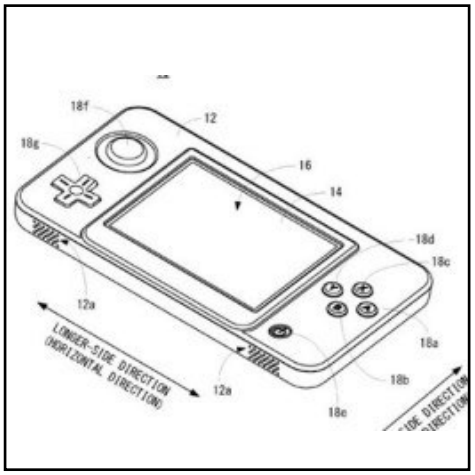
"A Nintendo decidiu estender seus negócios para os *smartphones* e *tablets*, mas não perdemos a nossa paixão e visão para os negócios de sistemas voltados para os videogames. Entrar no mercado das plataformas *mobile* apenas reforçou nossa paixão pelos consoles que produzimos. A prova de que a Nintendo mantém um forte entusiasmo pelos consoles é que posso confirmar que estamos desenvolvendo uma nova plataforma sob o codinome 'NX'", disse Iwata durante a conferência que também foi palco do anúncio da parceria entre Nintendo e DeNa para desenvolvimento de jogos *mobile*. Tal confirmação foi o suficiente para criar expectativa no mundo inteiro, que começou a se perguntar o que a Big N estaria planejando. Porém, a ansiedade teve que ser controlada, já que apenas dois meses após essa reunião, Iwata disse em um encontro com investidores que: "No momento, não podemos falar sobre quando o NX será vendido ou sobre o que é. Isso é porque estamos o chamando de novo conceito. Não pensamos nele como um simples substituto do 3DS ou do Wii U". Mesmo com a declaração do antigo presidente, ainda tiveram aqueles que continuaram sonhando com novas informações divulgadas durante a E3 de 2015. Entretanto, a feira veio e se foi sem nenhum vestígio do misterioso NX.

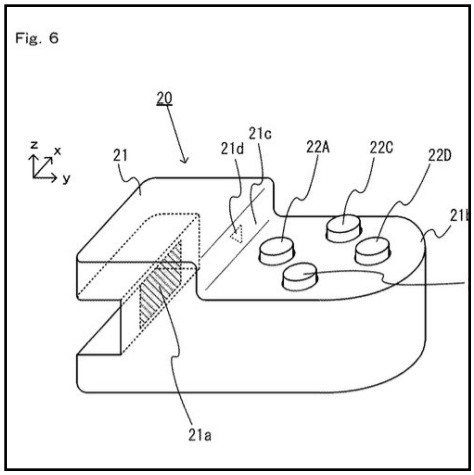




A falta de informações criou na internet um vasto campo fértil para propagação de teorias. Entre os rumores que se propagaram estava que o console seria baseado no sistema operacional Android ou que a plataforma teria a capacidade de escanear objetos para colocá-los dentro dos games. As primeiras notícias que apontavam para o que realmente o Switch é apareceram quando jornalistas começaram a estudar patentes registradas pela Nintendo, em dezembro de 2015, que mostravam uma espécie de controle híbrido. O boato na época se tornou tão forte que nos primeiros meses de 2016 "vazou" uma foto mostrando o suposto controle detalhado na patente, claro que não passava de uma montagem.







Apesar da imagem *fake*, o primeiro semestre de 2016 veio com algumas novidades. A primeira, divulgada no mês de abril, era que o então "Zelda U" seria adiado de 2016 para 2017 e que o game teria lançamento simultâneo para Wii U e NX. Já em maio começaram a pipocar notícias dizendo que o futuro console usaria cartuchos ao invés de CDs. E chegou mais uma E3 e novamente não tivemos nossa curiosidade sanada, o videogame continuava cercado por uma espessa névoa de mistério. As coisas começaram a ficar mais claras em julho, quando o presidente Tatsumi Kimishima confirmou que o **NX** chegaria ao mercado em março de 2017.







Com a data de lançamento marcada na agenda, a expectativa era de quando viriam os detalhes da plataforma, afinal, em menos de um ano ela seria lançada e não sabíamos nada a respeito. No mês de julho, poucos dias após a confirmação de Kimishima, o portal Eurogamer publicou matéria praticamente acertando 100% das especificações e detalhes do videogame. O site disse que as informações foram coletadas com diferentes estúdios que haviam recebido o kit de desenvolvimento com os dados técnicos. O texto afirmava categoricamente que a plataforma seria híbrida, ou seja, poderia ser usada como um portátil fora de casa e também ligada à televisão através de uma base. A matéria foi tão precisa que o designer ChrisRo usou as informações apresentadas para criar imagens do console, que acabaram se mostrando extremamente semelhantes ao que temos no Switch hoje.



Apesar do artigo do Eurogamer ter acertado em cheio, a Nintendo permaneceu calada. A confirmação por parte da Big N só viria três meses mais tarde, em outubro, quando a empresa publicou no YouTube o trailer apresentando a plataforma e "transformando" o NX em Switch. O vídeo só serviu para aumentar a ansiedade dos fãs, que só tiveram suas dúvidas respondidas em janeiro de 2017, quando a Nintendo transmitiu ao vivo pela internet uma conferência mostrando os detalhes do Switch e os games que estariam disponíveis já no lançamento do videogame.



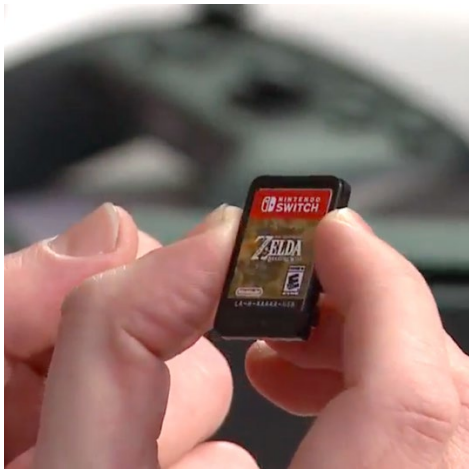
Os primeiros dias de vida

O “nascimento” do Nintendo Switch aconteceu em 03 de março de 2017. O aguardado videogame não teve nem tempo de descansar nas prateleiras das lojas, já que em poucos dias as unidades da primeira leva se esgotaram em diversos países. O sucesso foi tamanho que parece ter surpreendido até a própria Big N. A expectativa da empresa era de que 2 milhões de unidades fossem comercializadas até o final do mês de março, entretanto, em apenas uma semana, mais de 1,5 milhões de peças haviam sido vendidas. Destaque para as 500 mil peças vendidas nos EUA, 360 mil no Japão e 110 mil na França.



Muito do bom desempenho inicial do Switch também é explicado pela chegada da plataforma simultaneamente com The Legend of Zelda: Breath of the Wild. O título já é considerado o lançamento mais vendido na história da Nintendo, tendo sido adquirido por 89% dos compradores do Switch.







Para os brasileiros que ainda permanecem carentes da presença da Nintendo em nosso país, está sendo complicado adquirir o console nos primeiros dias. Como não temos a distribuição oficial de produtos em território nacional, a alternativa mais viável é recorrer a empresas que realizam a importação do videogame. Entretanto, tal iniciativa torna o preço bastante acima do praticado no exterior. Enquanto lá fora o valor recomendado é de 300 dólares (cerca de R$ 930,00), por aqui, os lojistas estão cobrando entre R$ 2,5 mil e R$ 3 mil.



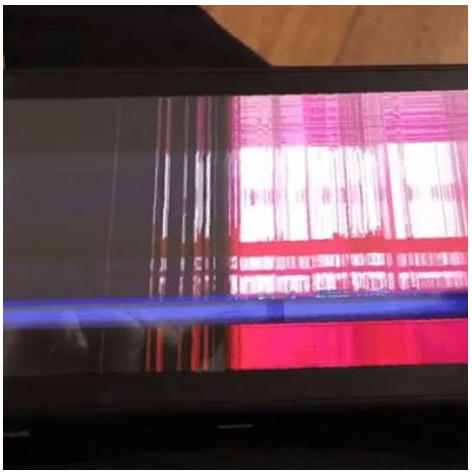
Problemas são normais

Junto do lançamento do Switch, vieram diversas notícias sobre alguns problemas. Entre as principais falhas estão os erros de comunicação do Joy-Con esquerdo, quando utilizado desconectado do console; pixels mortos que aparecem na tela após certo tempo de uso; riscos na tela causados pelo movimento de colocar e retirar o videogame do dock; erros no momento de ler os cartuchos; travamentos seguidos de sons agudos emitidos pelo console; e há, pelo menos, um relato da temida tela azul da morte - que inutiliza a plataforma.









Essa situação é comum quando acontece o lançamento de um novo produto. A Nintendo não é a única e nem será a última a enfrentar tal obstáculo. Quem não se lembra da luz amarela da morte do PS3 ou da tela verde da morte no Xbox One? Isso acontece porque por mais que as empresas realizem centenas de testes pré-lançamento, é somente com o uso contínuo dos consumidores que as falhas começam a ficar evidentes. Em outras palavras, quem adquire um videogame logo quando ele chega ao mercado está participando da fase de testes finais. O comprador não precisa ficar preocupado ou assustado com essa situação, pois está completamente protegido pelos termos de garantia e tem o direito de trocar a peça defeituosa por outra em pleno funcionamento.



Minha experiência com o Switch



Eu fui um dos brasileiros que não resistiu à tentação e adquiri o Nintendo Switch o mais rápido possível. Entretanto, como se trata de um produto de alto valor que é não distribuído oficialmente em nosso país, esperei uma semana após o seu lançamento para comprá-lo em uma loja física. Junto do console, peguei também uma cópia de The Legend of Zelda: Breath of the Wild. Logo ao abrir a caixa, percebi que a tela era um pouco menor do que eu imaginava após ver algumas imagens e vídeos. Além do console em si e dos dois Joy-Con, a embalagem traz ainda um par de Straps (um para cada controle), o dock para conexão na TV, o Joy--Con Grip para formar o controle, além dos cabos de força e HDMI.



Switch



Dock



Joy-Con Grip

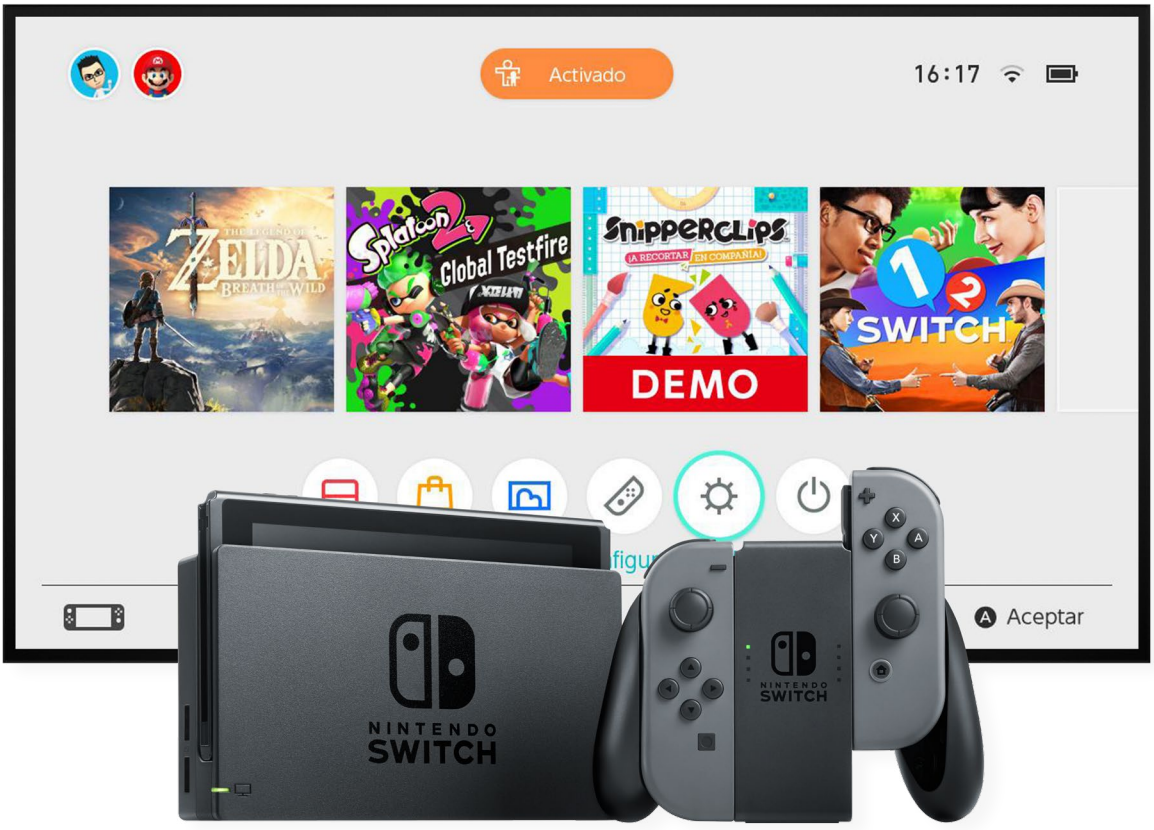


Joy-Con



Joy-Con Strap

Minha primeira experiência com o console foi com ele ligado na televisão. O dock é visualmente muito interessante. Pequeno, ele pode ser colocado em qualquer lugar da estante sem ocupar espaço. Sua parte traseira tem uma tampa que deve ser aberta para conexão dos cabos de força e HDMI, solução bastante interessante tanto no quesito visual, já que esconde os fios, quanto na proteção, pois não deixa os conectores expostos.



Quando os Joy-Con estão conectados ao Joy-Con Grip, forma-se um controle um tanto quanto grande, porém com uma pegada bastante confortável. A disposição dos botões é bastante semelhante ao que já conhecemos do GamePad do Wii U, tanto que como eu já estava jogando Breath of the Wild na plataforma anterior, não tive dificuldade nenhuma para me adequar ao novo controle. As principais diferenças é que o botão de Home agora está localizado no lado inferior direito; a posição do analógico e dos botões Y, X, B e A estão invertidas em relação ao GamePad; e as teclas de + e – se encontram na parte superior. A grande novidade é o botão usado para capturar imagens e compartilhá-las em redes sociais.







Durante todo o tempo que usei o Switch na TV, não tive nenhum tipo de problema com relação à conexão dos Joy-Con. Os controles sempre funcionaram adequadamente, inclusive com tempo de resposta bastante ideal. A promessa da Nintendo de tirar o console do dock e continuar a jogatina sem nenhum tipo de interrupção realmente funciona, podemos puxar a telinha e conectar os controles para continuarmos a aventura do ponto em que paramos. Ou seja, em menos de um minuto, o console de mesa se transforma em um portátil.



Usando o Switch longe do televisor, minha principal preocupação seriam as quedas de frames ou piora da qualidade gráfica. Entretanto, nenhuma dessas situações aconteceu e é lindo observar como um videogame tão pequeno é capaz de rodar bem um jogo de proporções gigantescas como Breath of the Wild. A bateria tem duração moderada, consegui usar o aparelho por cerca de quatro horas seguidas sem precisar conectá-lo na tomada. Já o carregamento acontece de maneira um tanto quanto rápida, em cerca de três horas e meia é possível ter a carga no máximo. Ainda não tive a oportunidade de jogar algo que use somente um dos Joy-Con, porém pude segurá-los nessa posição e, para minha surpresa, o controle não é tão pequeno como aparenta. Tinha medo que para aqueles que têm mãos maiores ficasse bastante desconfortável usar o Joy-Con dessa maneira, mas isso é algo que não acontece.







O principal problema é que a plataforma ainda está meio crua, ou seja, não há muito conteúdo que justifique sua compra nesse momento. Quem tem um Wii U pode aproveitar o novo Zelda sem grandes diferenças, já para aqueles que não possuem a plataforma antiga e têm vontade de conhecer a “Hyrule de mundo aberto”, pode ser interessante realizar o investimento agora. Também não adquira o Switch imaginando que o console receberá games com gráficos ultrarrealistas, em termos de potência o videogame ainda fica atrás de seus concorrentes diretos.





Após as primeiras semanas com o Nintendo Switch, a minha conclusão é que o console realmente cumpre aquilo que havia sido prometido. Os jogadores podem confortavelmente aproveitar seus games favoritos em qualquer lugar sem se preocupar com a disponibilidade ou não de um televisor. A plataforma é perfeita para quem tem pouco tempo disponível dentro de casa e precisa se deslocar de um lado para o outro. Poder aproveitar um game gigantesco, como Breath of the Wild, em qualquer momento é algo realmente incrível e divertido. Seja-bem vindo à família Nintendo Switch, é muito bom ter você entre nós.



✓ *Prós*

• Mudança de console de mesa para portátil funciona bem;
• Possibilidade de jogar games como Breath of the Wild em qualquer lugar;
• Visualmente muito bonito;
• Controles são confortáveis.

✗ *Contras*

• Poucos jogos no lançamento;
• Alguns probleminhas bem chatos, como a tela riscada ao retirar o console do dock.

Nintendo Switch
Desenvolvedor Nintendo
Lançamento 03 de Março de 2017

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



google.com/+NintendoBlast

Seguir



gameblast.com.br/podcast

Inscrever-se



youtube.com/GameBlastTV

Inscrever-se

por ***Vinícius Veloso***

Revisão: Arthur Maia
Diagramação: Guilherme Lima



Especificações e acessórios do Nintendo Switch

O Nintendo Switch já está entre nós. Após longo período de mistérios e incertezas, finalmente o console foi lançado e encontra-se disponível nas lojas de todo o mundo. Se, por acaso, você estava participando de alguma aventura galáctica ao lado de um certo encanador e anda meio desatualizado sobre as notícias terráqueas, saiba que o novo videogame é uma mistura de plataforma de mesa e portátil. Apresentaremos agora todos os detalhes técnicos e acessórios desse novo queridinho dos fãs da Big N.

Apresento-lhes o Nintendo Switch

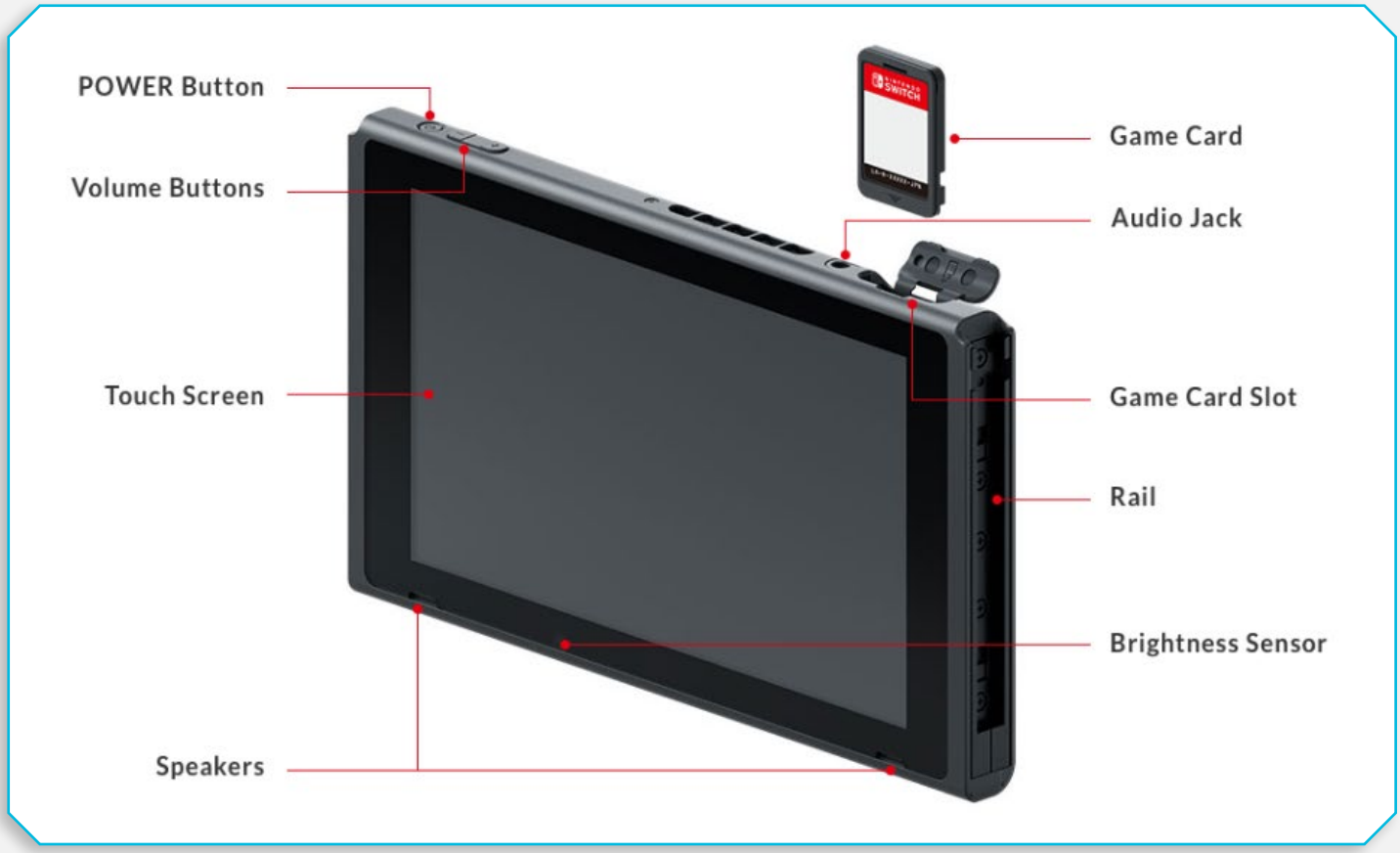


O *hardware* principal do Nintendo Switch é aquele que contém a tela do videogame e onde encaixamos os controles Joy-Con, afinal, é ali dentro que acontece todo o processamento. Diferentemente do que muitos acreditavam ao assistir o primeiro trailer que revelou a plataforma, o dock não apresenta função de melhorar o desempenho do console e funciona somente para transmitir a jogatina para a televisão.

A memória inicial do Switch é de 32GB, que poderá ser estendida com uso de MicroSD. Já a bateria tem autonomia entre 2h30min e 6h30min, dependendo da utilização. Ou seja, quanto mais um jogo exigir do aparelho, menor será a duração de sua carga enquanto estiver fora do dock. Outra grande novidade é que finalmente a Nintendo aboliu a tão odiada trava de região, portanto agora será possível aproveitar os títulos lançados em qualquer região do planeta.

Os encaixes dos Joy-Con no videogame acontecem através de um trilho metálico por onde deslizam os conectores. Ao atingirem a posição ideal, os controles ficam bem fixos. Para retirá-los e usá-los individualmente ou presos ao Joy-Con Grid, existe uma pequena trava na parte traseira de cada controle que libera sua movimentação.





Acessórios

Joy-Con





Os Joy-Con são os controles do Nintendo Switch e estão à venda em pares ou unidades. Existem dois tipos diferentes, os esquerdos e direitos, que podem ser usados juntos ou individualmente, dependendo do jogo. Breath of the Wild, por exemplo, precisa de ambos os controladores. Já Mario Kart 8 Deluxe necessitará de apenas um deles usado no modo horizontal.

Os Joy-Con estão disponíveis em três cores: cinza, azul e vermelho. Ao comprar o Switch, o jogador pode optar pelo par cinza ou pela dupla com um vermelho e o outro azul. Entretanto, é possível fazer outras combinações de tons ao adquirir novos controles individuais.

Sobre os botões do controle, além dos analógicos, os botões direcionais e os conhecidos A, B, X e Y, há ainda mais dois botões superiores (R e L), um botão Home (parecido com o do GamePad do Wii U), um para capturar imagens que poderão ser compartilhadas nas redes sociais, e um leitor NFC para os amiibo. Além disso, os Joy-Con têm sensores de movimento e vibração HD Rumble. Existe ainda uma câmera que capta movimentos a sua frente, fundamental para jogos como o 1-2-Switch.

Joy-Con Grip e Joy-Con Charging Grip





Joy-Con Grip





Joy-Con Charging Grip

O apoio pode ser usado para conectar os dois Joy-Con e formar um controle maior e com aspecto tradicional. A pegada do Joy-Con Grip ganha no quesito conforto se comparada ao uso dos controles individualmente ou presos ao console. Além de proporcionar uma jogatina mais gostosa, o acessório Joy-Con Charging Grip também carrega a bateria do Joy-Con, diferentemente do Joy-Con Grip.

Ao comprar o Nintendo Switch, o jogador recebe na embalagem um Joy-Con Grip. Já sua versão Charging é vendida separadamente.

Joy-Con Strap



Cinzento



Vermelho néon



Azul néon



Os straps são indispensáveis quando cada Joy-Con é aproveitado de maneira individual. O acessório é colocado no mesmo trilho utilizado para conectar o controle ao console. Ao encaixá-lo, o Joy-Con ganha dois novos botões, semelhantes ao R e L, além de uma cordinha que deve ser presa ao pulso do jogador para evitar que controles saiam voando e quebrem o que estiver pela frente durante games que exigem captura de movimentos.

Cada embalagem do Switch traz junto um par de Joy-Con Strap.

Joy-Con Wheel







O Joy-Con Wheel é um volante bastante semelhante àquele lançado para o Wii. O acessório permite que o controle seja encaixado em seu interior e fique no formato ideal para jogos de corrida. Aproveitar Mario Kart 8 Deluxe com esse brinquedinho deverá ser algo bastante divertido e mais realístico, pois exigirá que a direção dos carrinhos seja feita por captura de movimento e não pressionando os botões.

O Joy-Con Wheel não vem junto do Switch e é vendido separadamente.

Nintendo Switch Pro Controller







Para quem não conseguir se acostumar com os Joy-Con, poderá optar pelo Nintendo Switch Pro Controller. O acessório traz todos os botões e funcionalidades da dupla padrão de controles, porém em um formato muito mais próximo do clássico que todos nós já estamos acostumados.

O Nintendo Switch Pro Controller é vendido separadamente.

Case e película protetora









Todo cuidado e proteção são mais do que bem-vindos para o Switch. Pensando nisso, a Nintendo está oferecendo o case, que permite que o console seja transportado sem maiores problemas, e uma película, que protege a tela contra riscos e sujeira.

O kit é vendido separadamente do console.

Acessórios antigos

Um dos pontos negativos do Switch é que o console não apresenta compatibilidade nenhuma com os controles lançados no passado. Portanto, o Pro Controller do Wii U ou o Wii Remote, que tanto foram aproveitados nas gerações passadas, poderão se aposentar junto de suas respectivas plataformas.





amiibo

Uma das boas novidades da Nintendo na era Wii U que continuará a ser aproveitada ao máximo são os amiibo. As figuras de tanto sucesso farão parte da vida do Switch, sendo que cinco novos bonecos já foram lançados juntos de Breath of the Wild. Além disso, algumas miniaturas antigas continuam trazendo conteúdo extra aos novos jogos. Por exemplo, ao usarmos o amiibo de Link de Super Smash Bros. em BotW, ganhamos a lendária égua Epona.

Pensando no futuro

Por estar no início de sua vida, o Switch ainda não apresenta uma vasta gama de acessórios. A expectativa é que conforme o tempo vá passando, novidades sejam anunciadas. Afinal, essa mistura de console de mesa com portátil oferece uma vasta gama de possibilidades que podem ser aproveitadas pela Nintendo. É esperar para ver o que a Big N anda planejando para seus fãs.











por Luís Antônio Costa

Revisão: Arthur Maia
Diagramação: Peterson Barros

















Todos os games confirmados para o Nintendo Switch

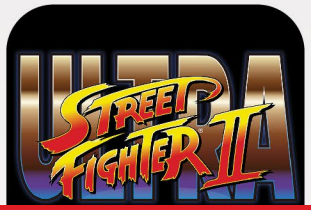










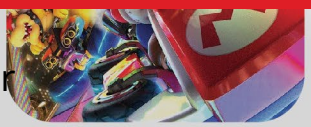






O novo console da Big N, o Nintendo Switch, finalmente está entre nós e, se ele continuar com a projeção ótima de vendas que conquistou logo na estreia, poderemos esquecer a amarga geração do Wii U. Mesmo contando com poucos títulos em seu lançamento, o console já mostra números de vendas impressionantes e chega com um novo Zelda que surpreendeu a todos. E pelo que a Nintendo e outras empresas já anunciaram, o cenário só tende a melhorar.









A seguir iremos listar todos os principais lançamentos para o Nintendo Switch em ordem alfabética:



1-2-Switch

Desenvolvedora: Nintendo EPD
Editora: Nintendo
Gênero:
Data de lançamento: 03/03/17
Não deixe de conferir nossa análise desse game nessa edição da revista.



Arms

Desenvolvedora: Nintendo EPD
Editora: Nintendo
Gênero: Party Game
Data de lançamento: Primeiro semestre de 2017



The Binding of Isaac: Afterbirth+

Desenvolvedora: Nicalis
Editora: Nicalis
Gênero: Roguelike
Data de lançamento: 17/03/17



Dragon Ball: Xenoverse 2

Desenvolvedora: Dimps
Editora: Bandai Namco
Gênero: RPG
Data de lançamento: 2017



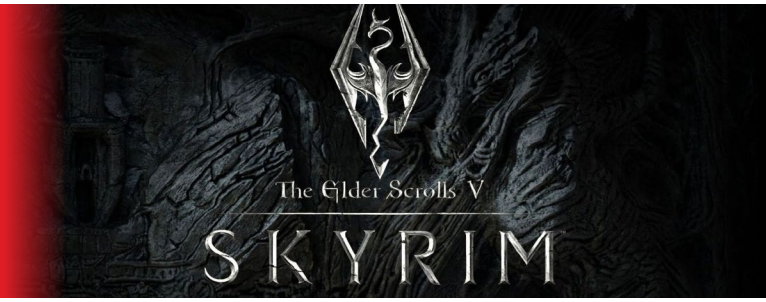
Dragon Quest X e Dragon Quest XI

Desenvolvedora: Nintendo EPD
Editora: Nintendo
Gênero: JRPG
Data de lançamento: 2017





The Elder Scrolls V: Skyrim
Desenvolvedora: Bethesda Game Studios
Editora: Bethesda Softworks
Gênero: RPG
Data de lançamento: Segundo semestre de 2017



FIFA 18
Desenvolvedora: Electronic Arts
Editora: Electronic Arts
Gênero: Esporte
Data de lançamento: 2017



Fire Emblem Warriors
Desenvolvedora: Intelligent Systems
Editora: Nintendo
Gênero: Estrategia por turnos
Data de lançamento: 2018



Just Dance 2017
Desenvolvedora: Ubisoft Paris / Ubisoft Pune
Editora: Ubisoft
Gênero: Música
Data de lançamento: 03/03/17



The Legend of Zelda: Breath of the Wild
Desenvolvedora: Nintendo EPD
Editora: Nintendo
Gênero: Ação-aventura
Data de lançamento: 03/03/17
Não deixe de conferir nossa análise desse game espectacular nessa edição da revista.



Lego City Undercover
Desenvolvedora: TT Fusion
Editora: Warner Bros. Interactive Entertainment
Gênero: Sandbox
Data de lançamento: 04/04/17



Mario Kart 8 Deluxe
Desenvolvedora: Nintendo EPD
Editora: Nintendo
Gênero: Corrida
Data de lançamento: 28/04/17



Minecraft: Switch Edition
Desenvolvedora: 4J Studios
Editora: Mojang AB
Gênero: Sandbox
Data de lançamento: 2017



NBA 2K18
Desenvolvedora: Visual Concepts
Editora: 2K Games
Gênero: Esportes
Data de lançamento: Segundo semestre de 2017



Sonic Forces
Desenvolvedora: Sonic Team
Editora: Sega
Gênero: Plataforma
Data de lançamento: 2017



Sonic Mania
Desenvolvedora: Headcannon
e PagodaWest Games
Editora: Sega
Gênero: Plataforma
Data de lançamento: Primeiro semestre de 2017



Rime
Desenvolvedora: Tequila Works
Editora: Grey Box e Six Foot
Gênero: Aventura
Data de lançamento: 2017



Shovel Knight: Specter of Torment
Desenvolvedora: Yacht Club Games
Editora: Yacht Club Games
Gênero: Ação-aventura
Data de lançamento: 03/03/17



Shovel Knight: Treasure Trove
Desenvolvedora: Yacht Club Games
Editora: Yacht Club Games
Gênero: Ação-aventura
Data de lançamento: 03/03/172017



Snipperclips - Cut it out, together!
Desenvolvedora: Nintendo EPD
Editora: Nintendo
Gênero: Puzzle
Data de lançamento: 03/03/17
Não deixe de conferir nossa análise desse game espectacular nessa edição da revista.



Splatoon 2
Desenvolvedora: Nintendo EPD
Editora: Nintendo
Gênero: Shooter
Data de lançamento: Segundo semestre de 2017



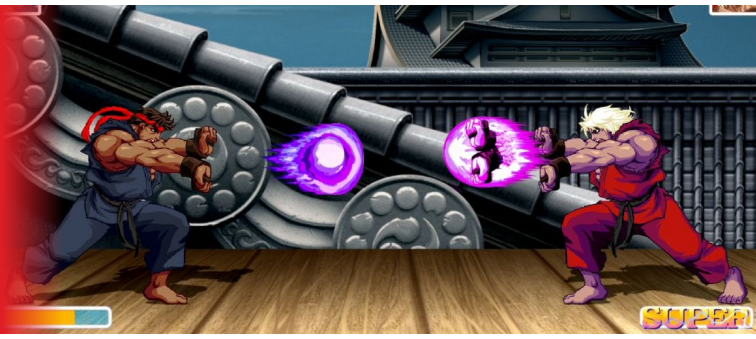
Super Bomberman R
Desenvolvedora: Konami
Editora: Konami
Gênero: Ação
Data de lançamento: 03/03/17
Não deixe de conferir nossa análise desse game espectacular nessa edição da revista.



Super Mario Odyssey
Desenvolvedora: Nintendo EPD
Editora: Nintendo
Gênero: Plataforma 3D
Data de lançamento: Novembro de 2017



Ultra Street Fighter II: The Final Challengers
Desenvolvedora: Playtonic GamesZoink
Editora: Team17Zoink
Gênero: Aventura
Data de lançamento: TBA



Xenoblade Chronicles 2
Desenvolvedora: Monolith Soft
Editora: Nintendo
Gênero: RPG
Data de lançamento: 2017



Yooka-Laylee
Desenvolvedora: Playtonic Games
Editora: Team17
Gênero: Aventura
Data de lançamento: 2017



por ***Pedro Vicente***

Revisão: Ana Krishna Peixoto
Diagramação: Ana Rocha



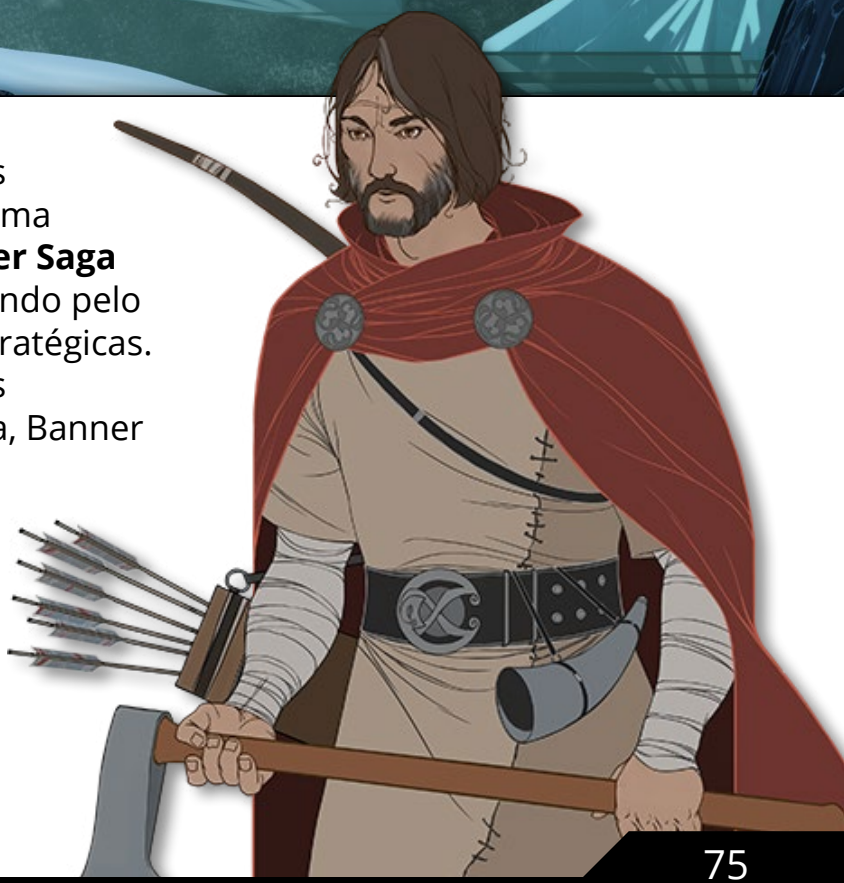
JOGOS INDIE QUE QUEREMOS VER NO SWITCH

Após as boas vendas do Switch ao longo de suas primeiras semanas no mercado, cresce a esperança de que mais jogos chegarão ao console. É claro que os jogadores esperam por grandes lançamentos, principalmente aqueles produzidos pela própria Nintendo, mas o Switch tem se mostrado uma máquina muito adequada para a jogatina de games independentes. **Fácil de desenvolver**, o caráter híbrido do videogame ainda anima quem gosta de jogar um bom indie no conforto de sua cama ou durante uma viagem. Resolvemos fazer uma lista com os dez jogos que mais queremos que cheguem ao Switch.

Para compor essa lista de desejos, separamos cinco títulos que já foram publicados para outras plataformas (10-6), e cinco que ainda não foram lançados (5-1). Nenhum destes está confirmado para o Switch, portanto, representam apenas jogos que acreditamos serem perfeitos para o híbrido da Nintendo.



10. The Banner Saga

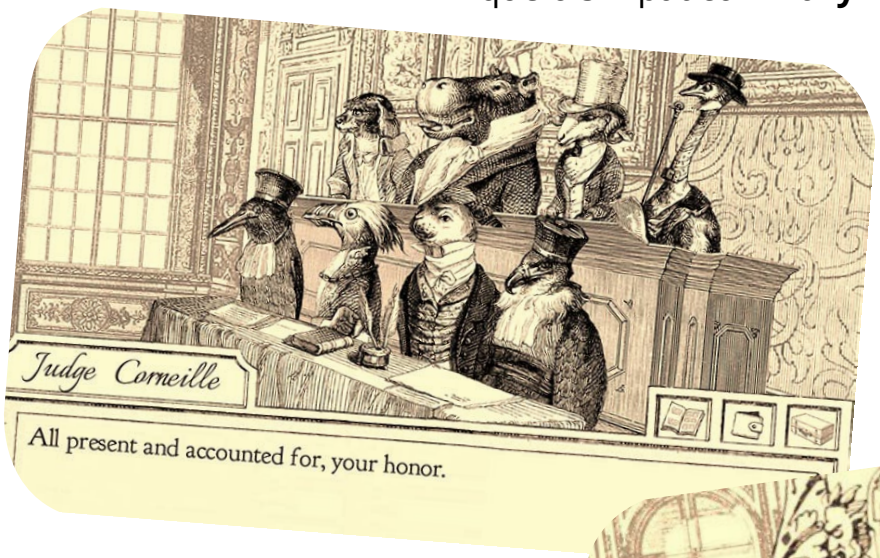


A trilogia já tem suas duas primeiras partes publicadas, e não seria nada mal receber uma versão com **The Banner Saga** e **The Banner Saga 2** para o Switch. A série da Stoic vem cativando pelo belo enredo, direção de arte e batalhas estratégicas. Com muitas opções de diálogo e diferentes desdobramentos durante a grande jornada, Banner Saga pode gerar tanto ótimas partidas rápidas quanto jogatinas longas. Para quem não conhece, os jogos trazem uma boa experiência narrativa, ao lado de batalhas estratégicas e gerenciamento de recursos durante a viagem.



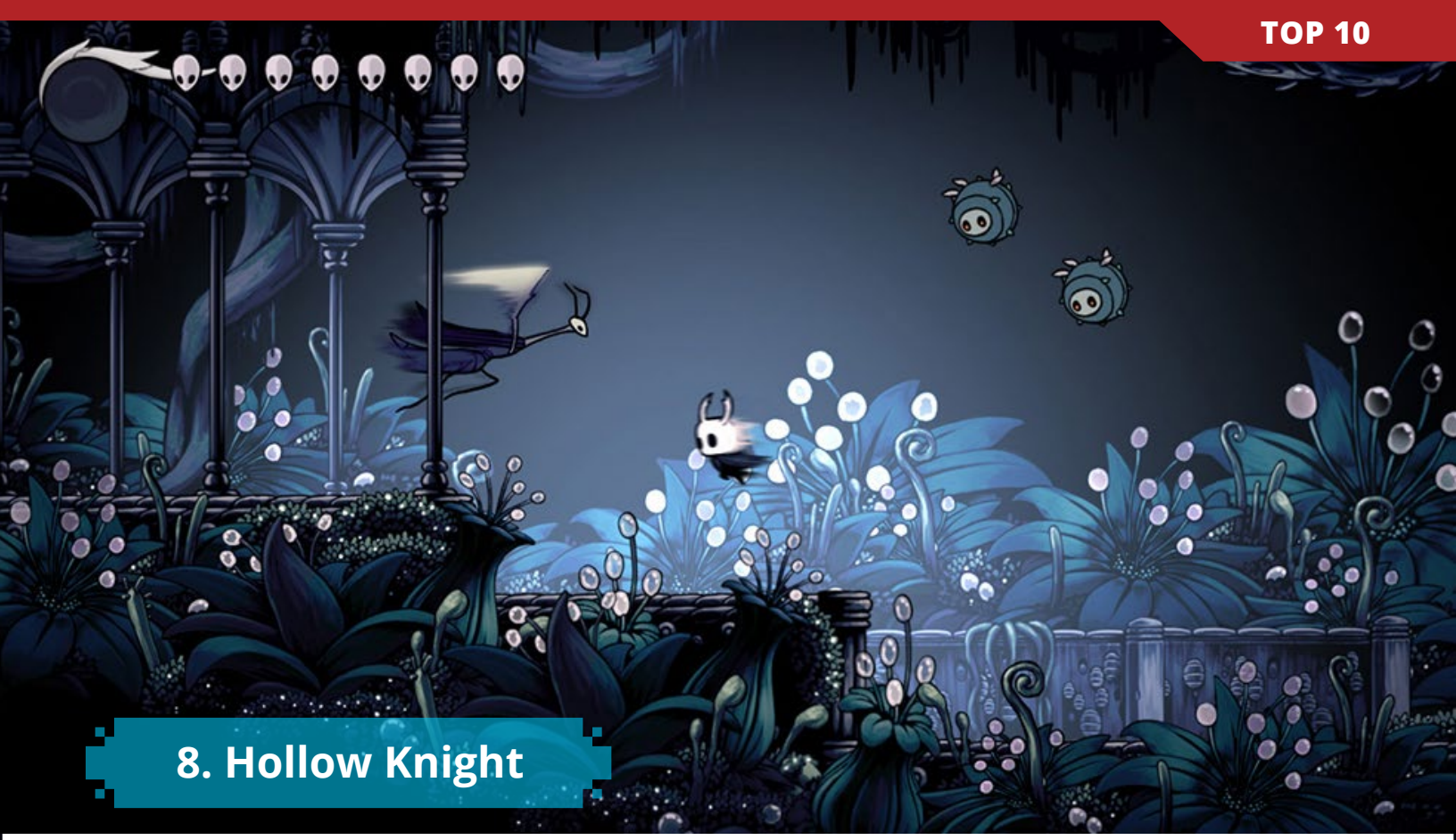
9. Aviary Attorney

Enquanto não recebemos um **Phoenix Wright,** fica o desejo que o simpático **Aviary Attorney** chegue ao Switch. Inspirada diretamente pela saga de Phoenix, Aviary Attorney mostra a Paris dos anos 1840 através de um visual inspirado nas ilustrações de J.J Grandville, que desenhava animais antropomórficos vivendo em sociedades industrializadas.



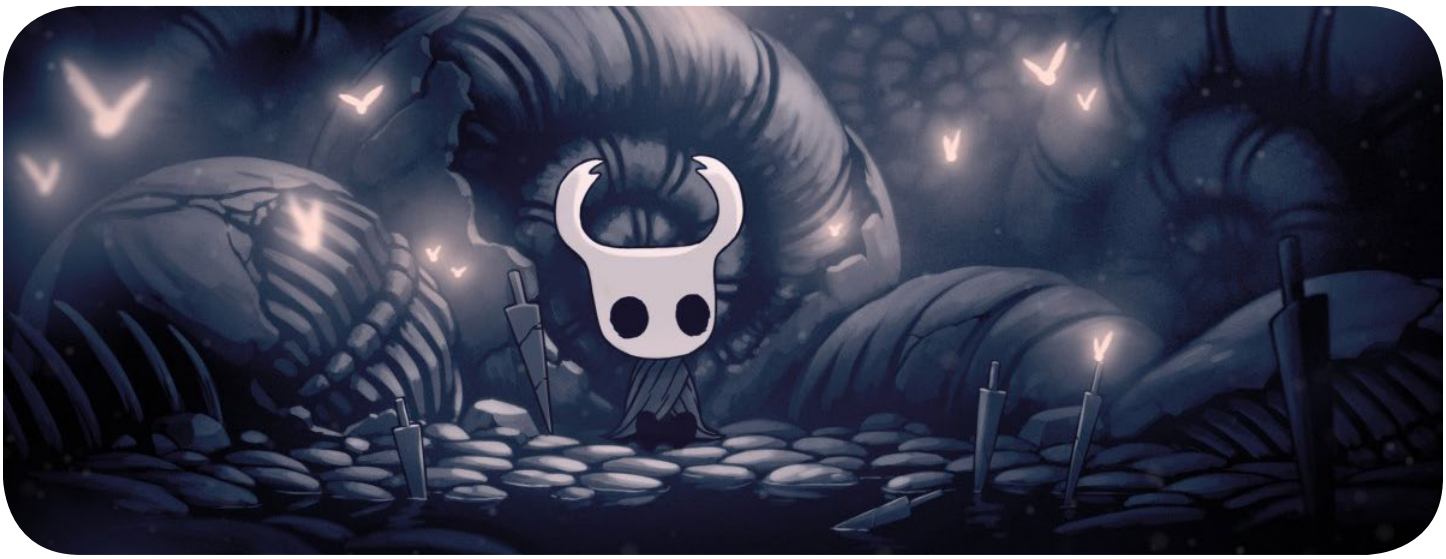


Para além do visual e dos animais, Aviary Attorney ainda vai além em alguns aspectos, possuindo uma história que se desdobra de maneiras diferentes caso você resolva, ou não, cada caso. O enredo é bem interessante, assim como cada julgamento.



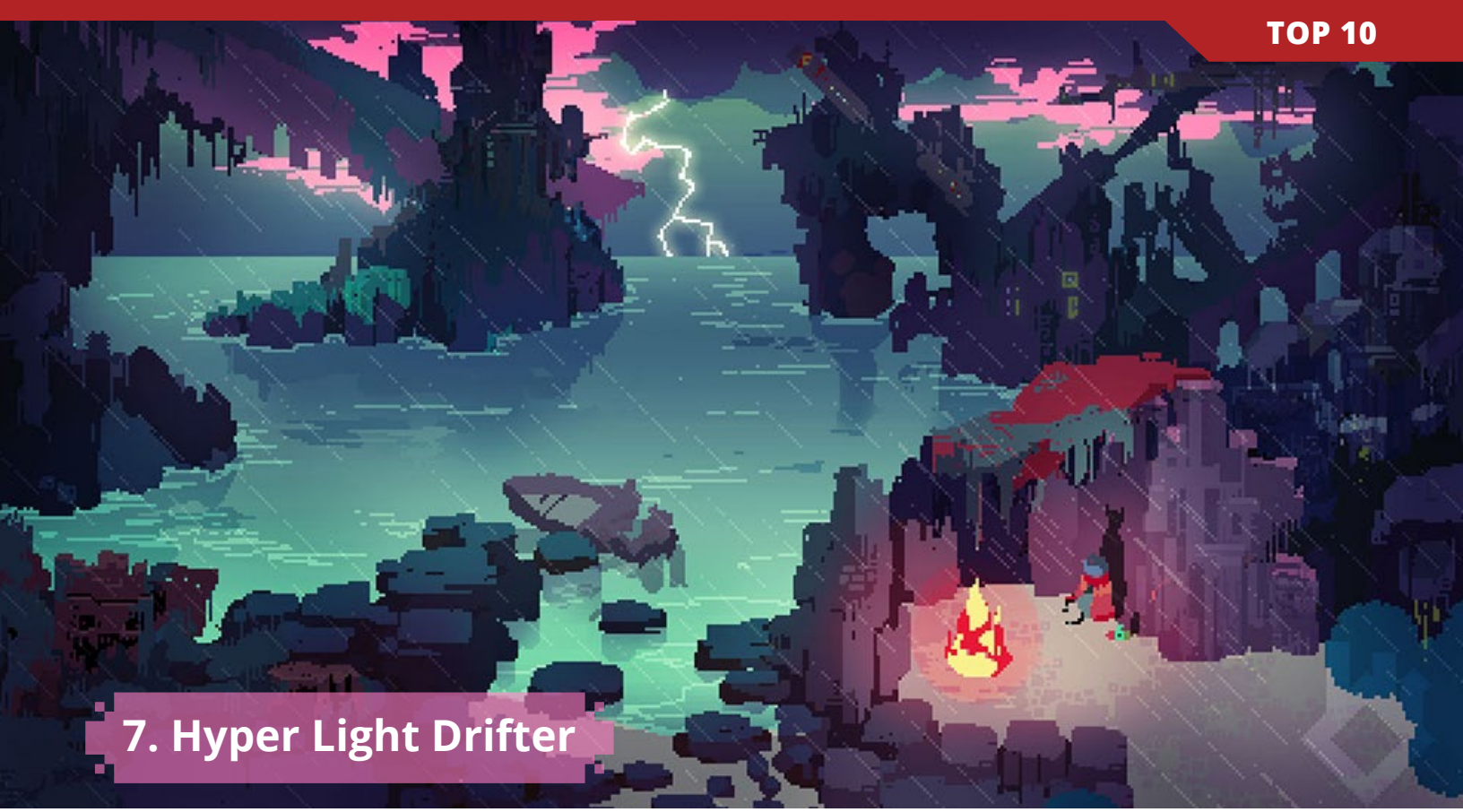
8. Hollow Knight

Considerando que **Ori and the Blind Forest** só foi lançado para Xbox One e Steam, é difícil que o grande "metroidvania" dos últimos tempos chegue ao Switch. Mas essa ausência poderia ser compensada por outros grandes títulos independentes que pintaram nos últimos anos. Dentre os quais, destaco **Hollow Knight**.



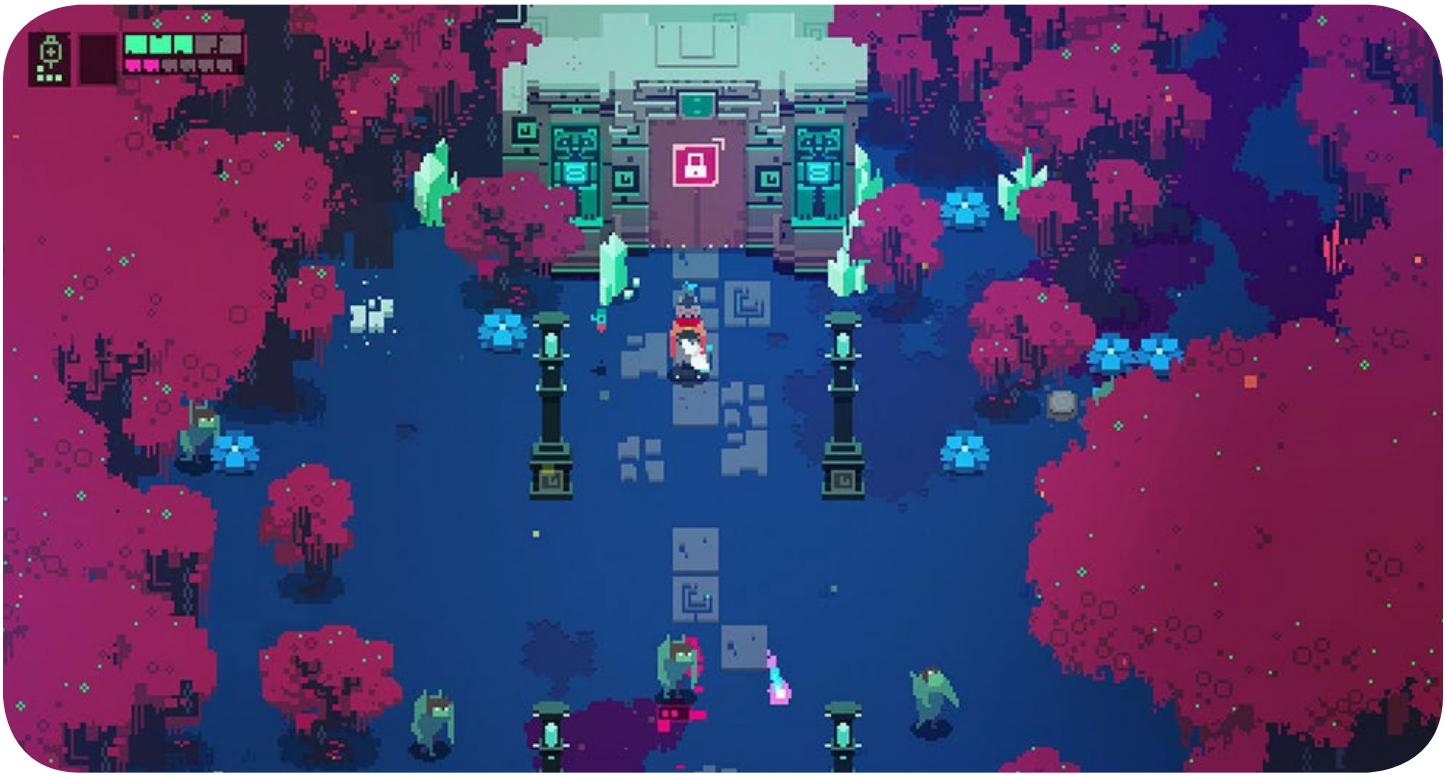
Com um incrível visual desenhado à mão, um mapa gigantesco para se perder e se encontrar, além de mecânicas interessantes e bons combates, o título pode muito bem saciar a sede dos fãs de **Metroid** (ainda mais se estes também forem fãs de **Dark Souls**, outra grande influência de Hollow Knight).

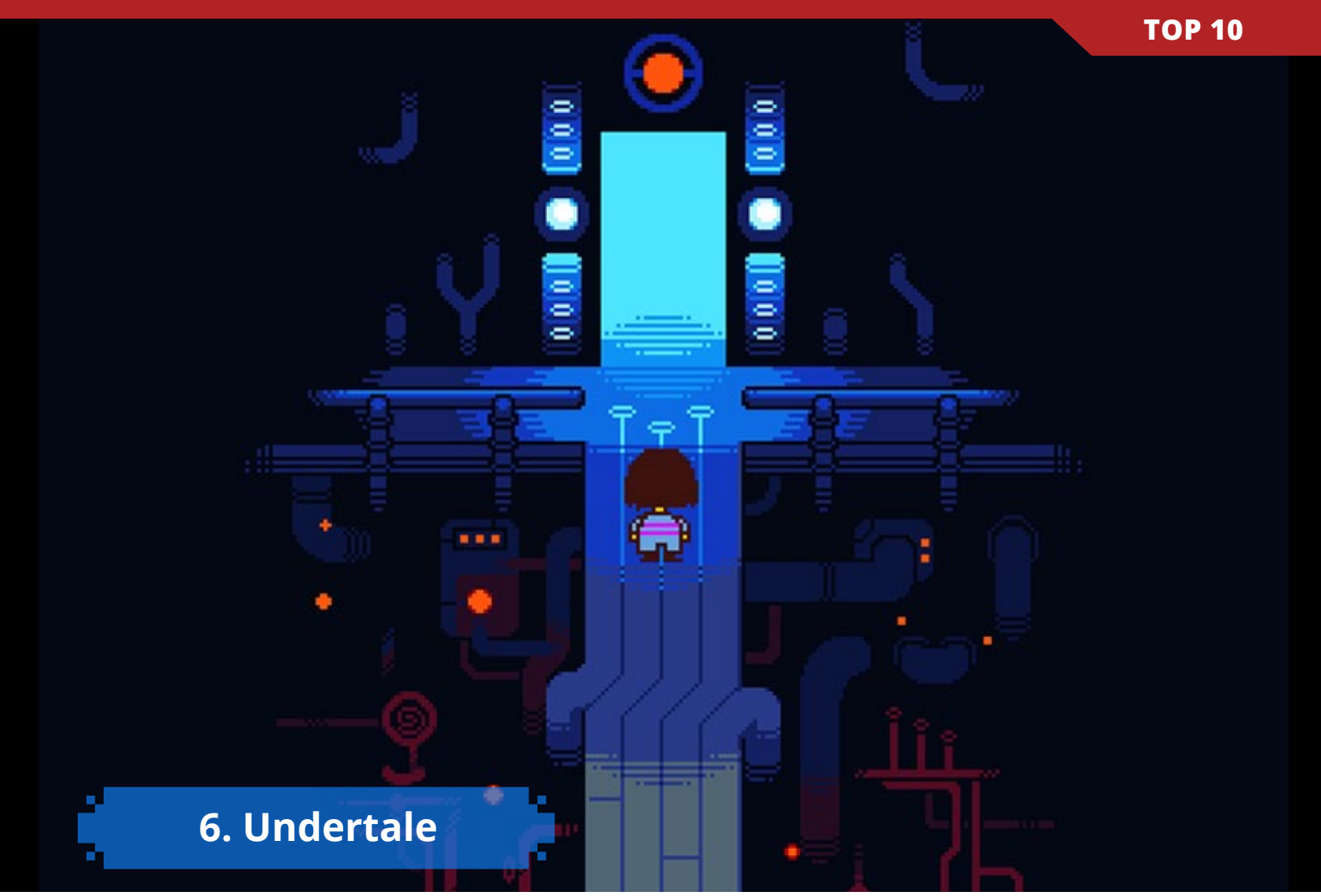
O jogo foi confirmado para o Switch próximo ao fechamento da edição!!!



7. Hyper Light Drifter

Para quem já gosta mais das antigas aventuras de **The Legend of Zelda**, **Hyper Light Drifter** é uma opção interessante. Pautada na exploração, no combate e, sobretudo, na mecânica do *dash*, o título bebe muito da fonte de Zelda (e de **Diablo**) para entregar uma experiência bastante competente e, no bom sentido da palavra, moderna. A bela pixel art complementa tudo o que o jogo entrega.





6. Undertale

Earthbound gerou inúmeras cópias, a maioria bem ruim, talvez pelo fato de que buscava-se emular os aspectos errados da série Mother. **Undertale** não apenas coloca Earthbound e outros JRPGs na mistura, como faz um exercício interessante de desconstrução de uma série de convenções do gênero. Para além de tudo, criou figuras que se tornaram personagens celebrados pelos jogadores. As pequenas narrativas que se dão a partir das batalhas são o central da experiência, e dão um sopro de originalidade ao unir sistema de combate e enredo de forma substancial. Estando apenas nos PCs, quem sabe o Switch não seja sua estréia nos consoles?

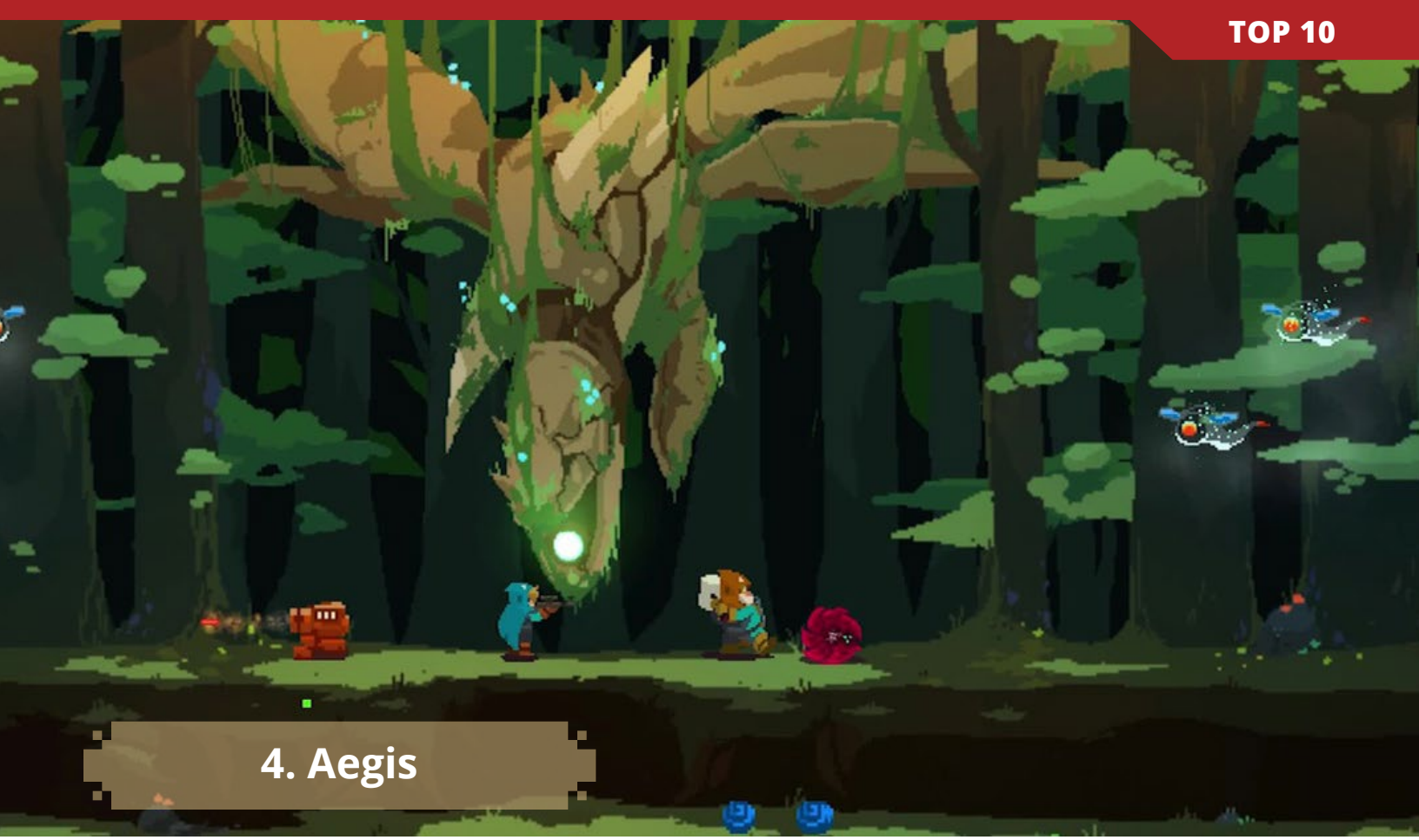




5. Pyre

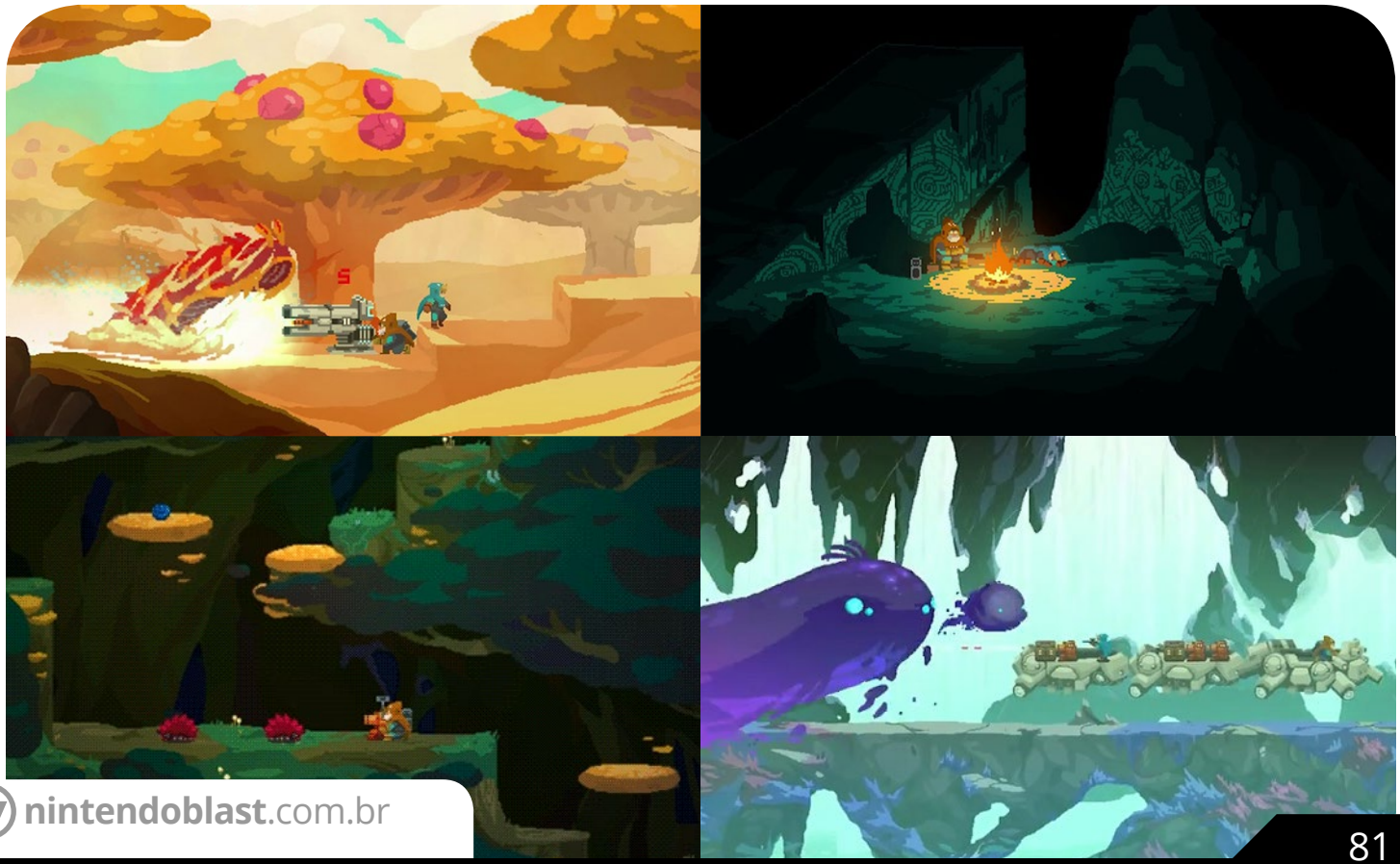
A Supergiant Games tem estado bem amiga da Sony, mas isso não impede que seu novo jogo navegue para outros lugares além do Steam e da PSN. Com o gabarito dos excelentes **Bastion** e **Transistor**, o próximo título da desenvolvedora promete trazer uma experiência diferente. Diversos personagens estarão disponíveis para serem usados nos Rites, uma espécie de esporte que possibilita aos jogadores atingirem à liberdade. Além da campanha, o jogo terá *multiplayer*, o que casa muito bem com os Joy-Con.

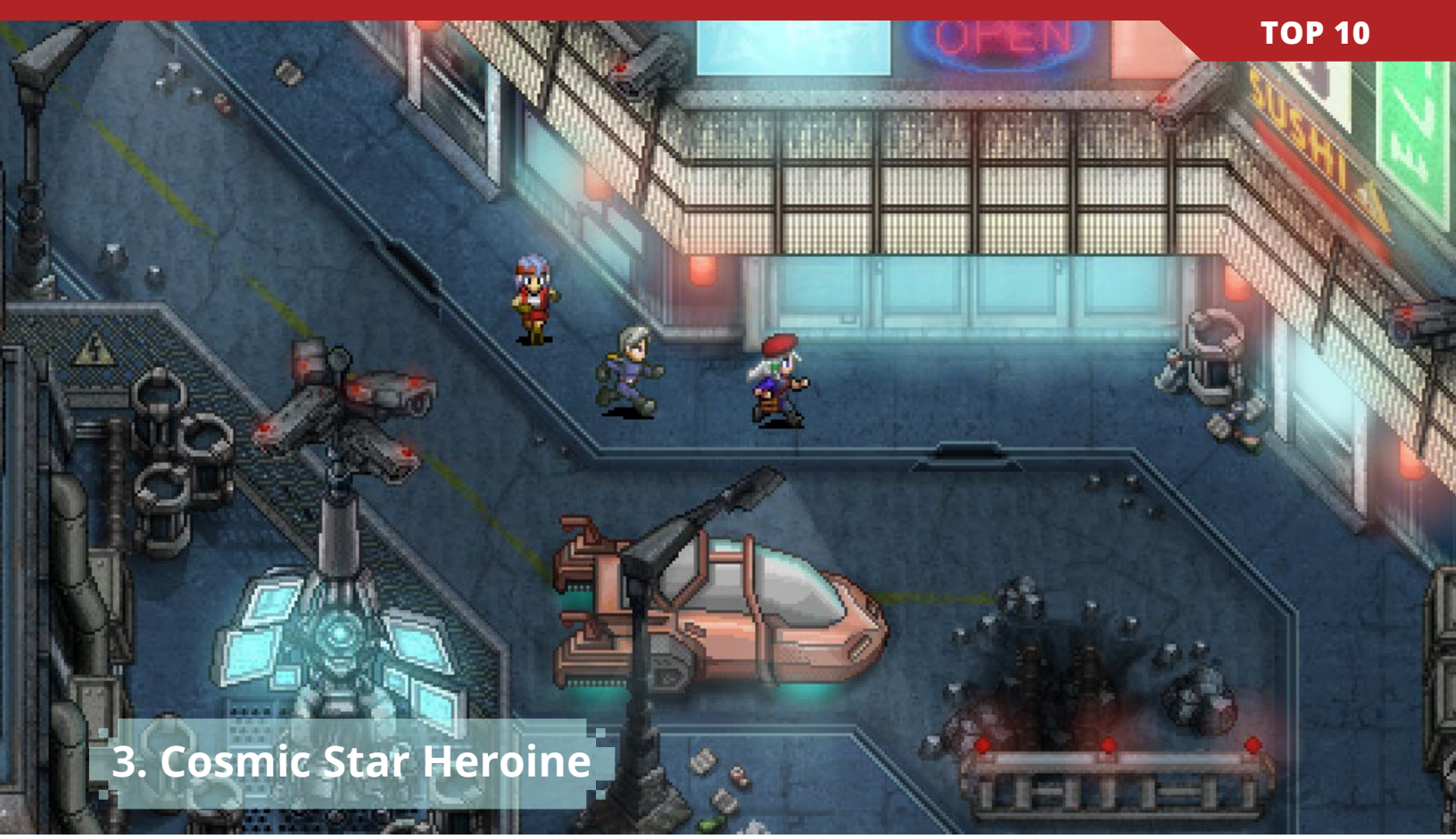




4. Aegis

Outro que pode gerar boas partidas em cooperação, **Aegis** nos coloca no controle de dois personagens que devem se defender de hordas de inimigos conforme vão avançando. Com um estilo visual evocativo dos jogos 16-bit, o título pode surpreender.





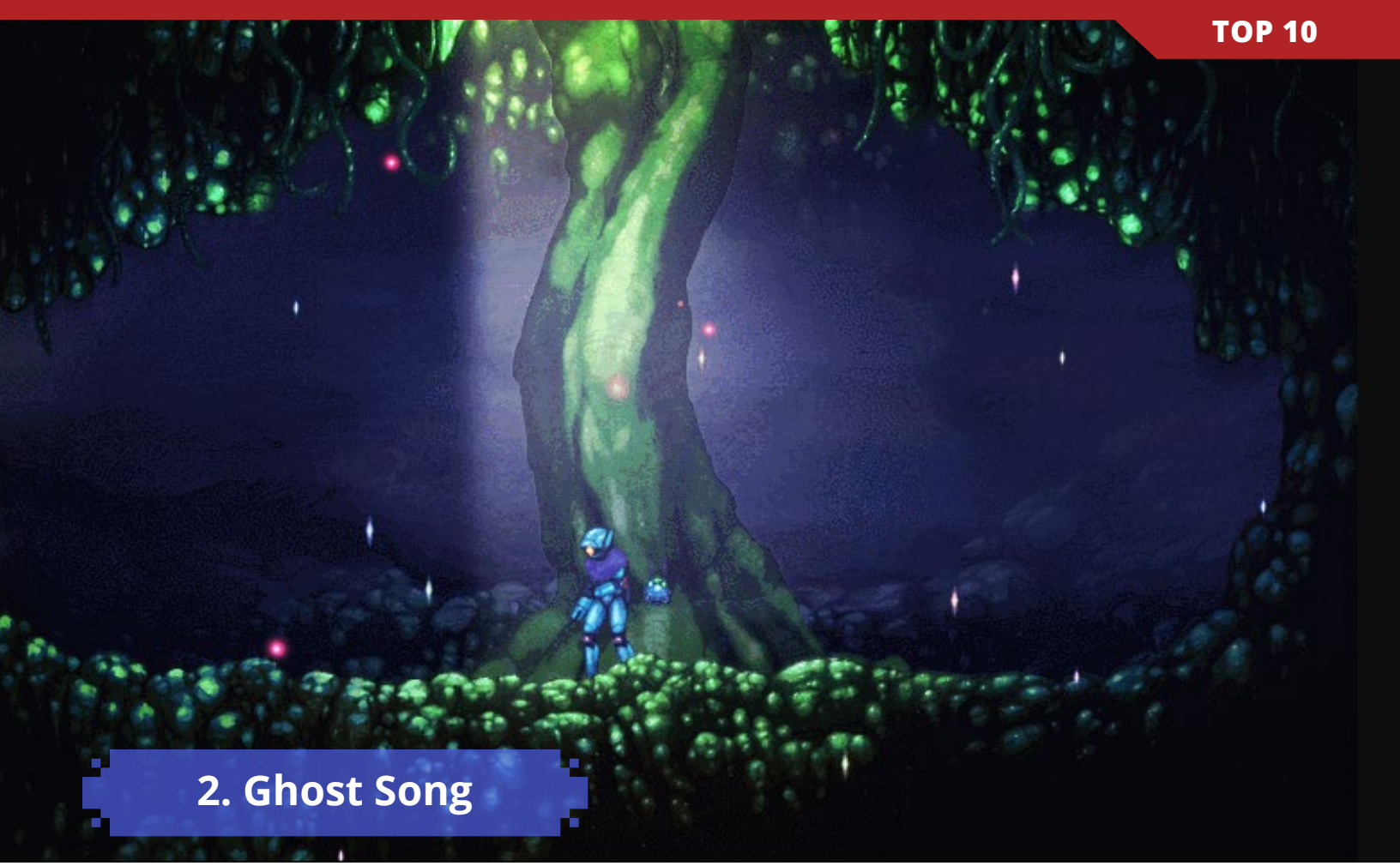
3. Cosmic Star Heroine

Um JRPG diretamente inspirado em **Chrono Trigger** e **Lufia** tem boas chances de agradar os fãs do gênero que mantém o Super Nintendo em seus corações.



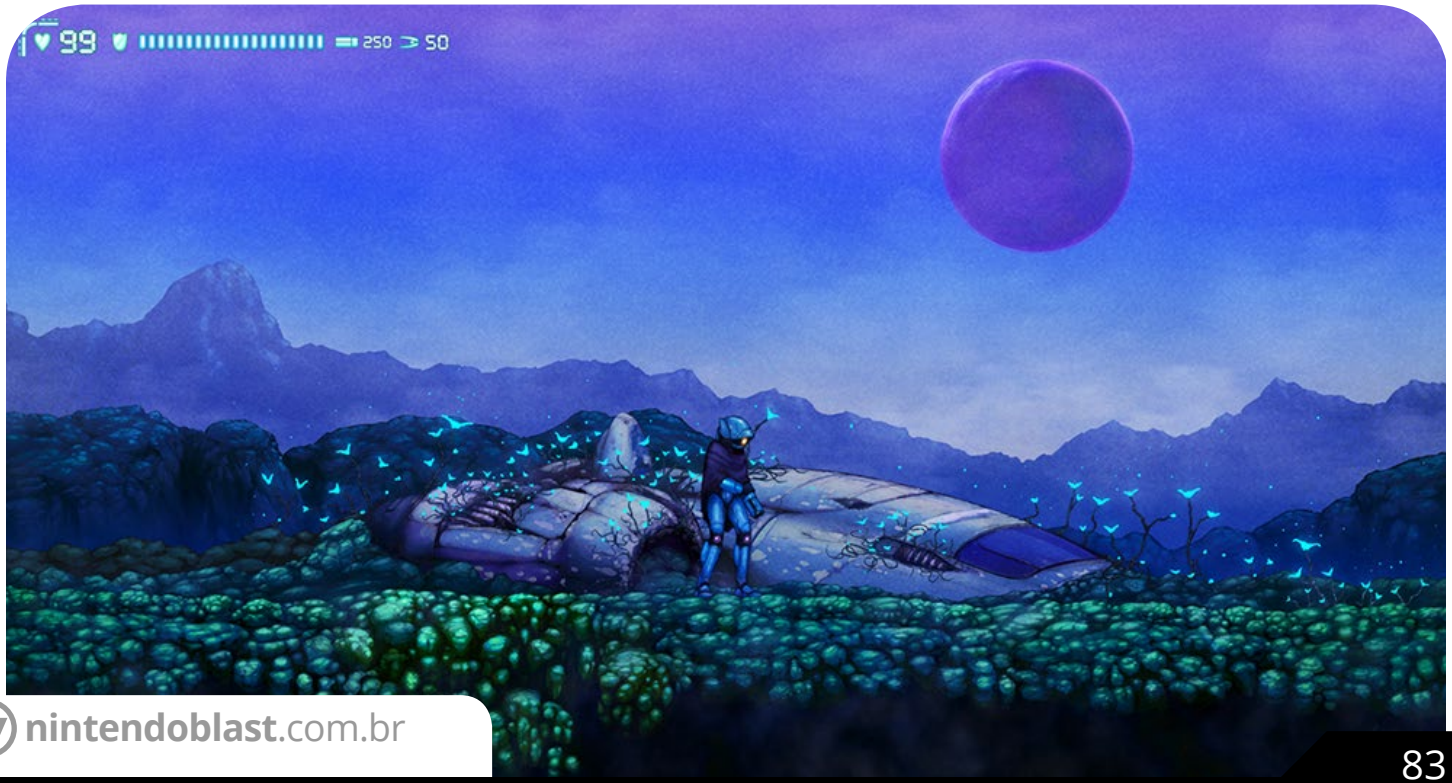
O estilo de batalha é evocativo do genial Chrono Trigger, mas sua história nos coloca em um mundo futurista e cheio de intrigas. A protagonista feminina também indica uma saudação à **Phantasy Star**. Se bem executado, **Cosmic Star Heroine** pode ser o verdadeiro RPG de SNES de 2017.

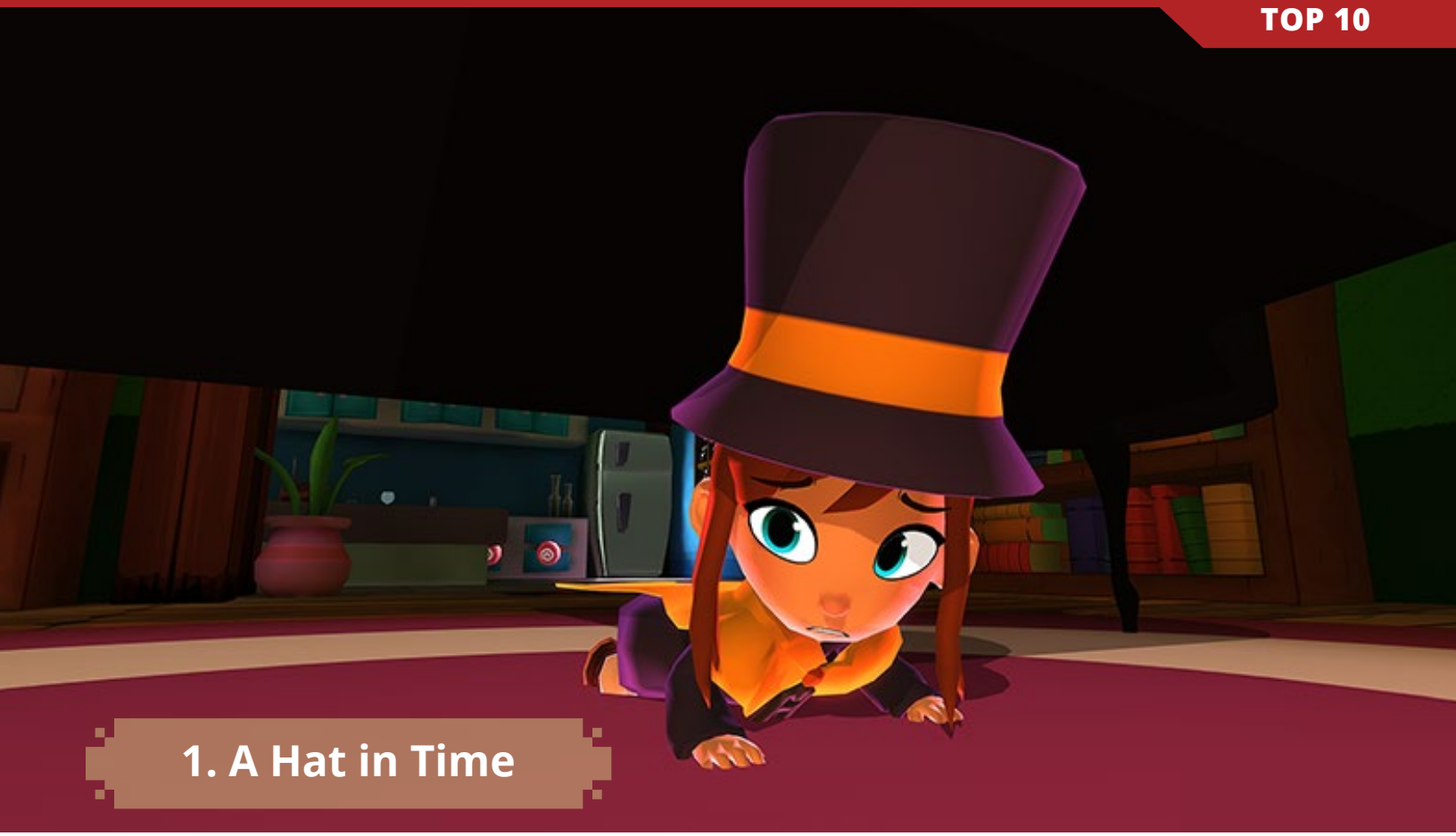




2. Ghost Song

A inspiração aqui é **Super Metroid** e **Dark Souls**, mas a jogatina em 2D e a ambientação puxam muito mais para a aventura de Samus. Com um planeta para explorar, tudo em **Ghost Song** presta homenagem a Metroid. Esperamos que o jogo seja muito mais do que uma emulação, e que traga suas próprias ideias para a mesa. Se for assim, será mais um jogo interessante que poderia chegar no Switch.





1. A Hat in Time

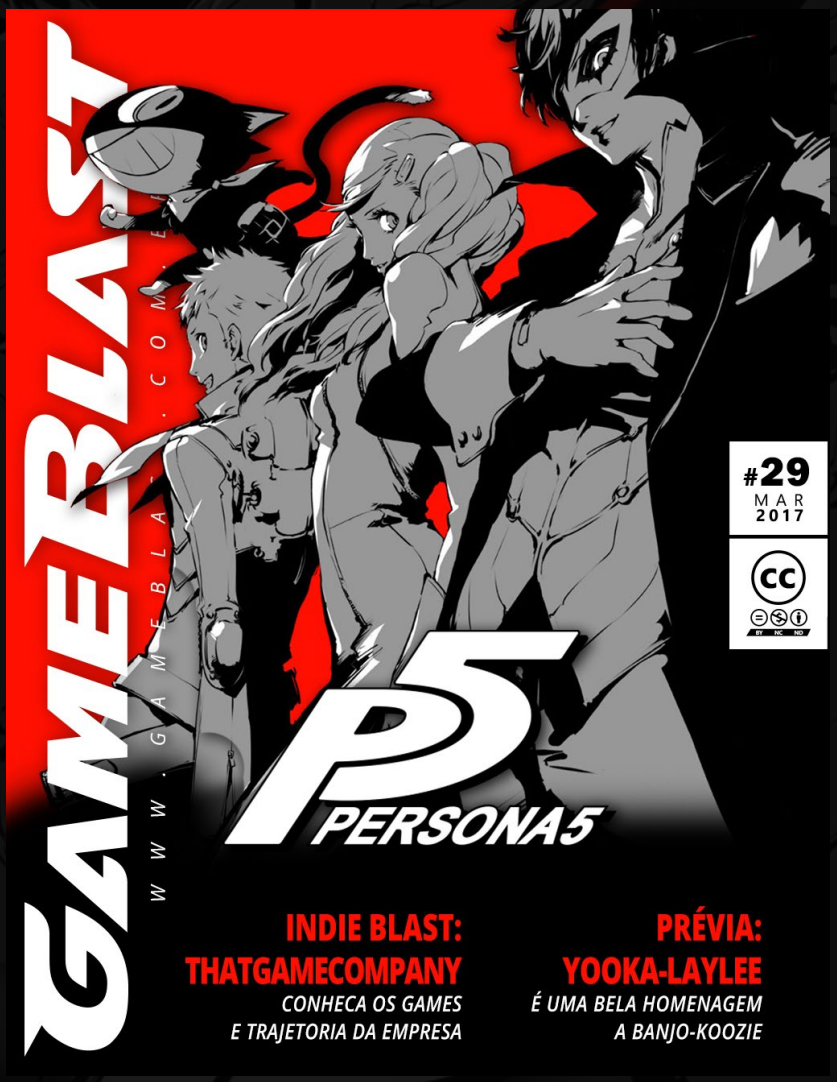
Yooka-Laylee é o queridinho da mídia e dos jogadores, mas **A Hat in Time** vem chamando bastante atenção no Steam, prometendo ser uma aventura de platformer em 3D bastante competente. Após versões preliminares, o título será lançado em 2017. Com claras inspirações em Mario e outros títulos que pintaram em consoles da Nintendo, A Hat in Time poderia se unir à Yooka-Laylee e **Super Mario Odyssey** para trazer muitas alegrias aos fãs do gênero.



Alguns destes títulos possuem obstáculos maiores para chegarem ao Switch, outros já possuem rumores mais fortes de que chegarão ao console. Esperamos que as indicações façam sentido para os fãs da Nintendo, e que realmente cheguem ao Switch para engrandecer sua biblioteca.

Revista GameBlast 29

Neste mês, a revista GameBlast chega com uma prévia detalhada do game, além de especiais que irão colocar o leitor por dentro da mitologia da série Persona.



Além disso ainda vêm recheada de análises como de Horizon Zero Dawn e um Indie Blast sobre a talentosa thatgamecompany. Isso tudo e muito mais.

Baixe já a sua!

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista