

NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBLAST.COM



POKÉMON BLAST:

ENTENDA OS CAMPEONATOS
E COMO PARTICIPAR

A LINK TO THE PAST:

COMEMORE CONOSCO O VIGÉSIMO
QUINTO ANIVERSÁRIO DESTA OBRA

#92

M A I
2017

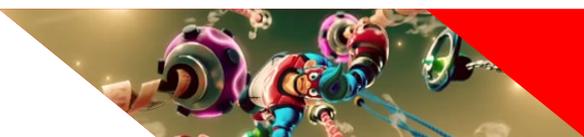


ARMS™

Soco elástico!

Nesta edição, fique por dentro de todas as novidades sobre essa nova *IP* da Big N que está dando o que falar, pois **Arms** (Switch) vem com uma nova proposta, e, assim como **Splatoon** (Wii U), também esperamos que conquiste o nosso coração. Relembre e comemore conosco o aniversário desses dois jogos muito queridos da Big N, **The Legend of Zelda: A Link to the Past** (SNES) e a franquia **Kirby**. Ainda nessa edição, trazemos a análise de **Mario Kart 8 Deluxe** (Switch) e muito mais. Então relaxe na sua cadeira preferida, e boa leitura! - **Leandro Alves**



	CARTAS N-Blast Responde	04
	BLAST FROM THE PAST Kirby's Adventure (NES)	09
	PRÉVIA Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia (3DS)	16
	PRÉVIA Arms (Switch)	25
	ANÁLISE Mario Kart 8 Deluxe (Switch)	34
	ANIVERSÁRIO Os 25 anos de Kirby	46
	ANIVERSÁRIO Os 25 anos de A Link to The Past (SNES)	61
	ANALÓGICO O legado de Splatoon e as novas IPs da Nintendo	68
	DISCUSSÃO Port de Pokémon Sun/ Moon para o Switch	75
	POKÉMON BLAST Entenda os campeonatos e como participar deles	82

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
Arthur Maia
Gilson Peres
Juliano Lorenzo
Leandro Alves
Luís Antônio Costa
Renan Greca
Robson Júnior
Thiago Caires
Vitor Tibério

REVISÃO
Ana Krishna Peixoto
Arthur Maia
Luigi Santana

DIAGRAMAÇÃO
Ana Rocha
Emanuel Neves
Ítalo Lourenço
Leandro Álvés
Marcus Vinícius
Paulo D. Faiola Jr.

Ilustração
Nivaldo Wesley

CAPA
Leandro Alves

HQ Blast

"Punch Arms" 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!



ARMS



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



Boing-oiing! Fala, galere pedrástica! Está na hora da opinião que realmente importa, a minha! XD A E3, maior feira de games do mundo, está chegando: ocorrerá entre os dias 13 e 15 de junho, em Los Angeles, nos Estados Unidos. Sendo assim, vou aproveitar para dizer o que eu espero da Nintendo durante a feira com o pouco que ela já revelou e com alguns rumores também, claro — que tipo de pedra fofoqueira não gosta de rumores? XD



A Nintendo não fará uma conferência durante a feira como as demais e seguirá os mesmos moldes dos últimos anos. Mas isso foi surpresa apenas para os desorientados, já que a última vez que ela preparou algo tradicional foi em 2012. Teremos então uma apresentação digital, estilo Nintendo Direct, com apresentadores japas estalando os

Nintendo Direct

dedos para qualquer coisinha e usando cosplays bizarros tentando ser bacanas, mas falhando miseravelmente; e transmissões de jogatinas ao vivo com desenvolvedores e convidados, naquela famosa casa na árvore que você respeita, a Tree House.



Confirmado mesmo, temos Super Mario Odyssey, ou "Mario GTA", como estão todos apelidando carinhosamente, que será lançado no fim do ano. Esperem muitos detalhes do jogo, que estará disponível para o público durante a feira. Outro título importante para o novo console da



Big N, e que vale seu peso em tinta, é Splatoon 2, que terá direito a um campeonato por lá, para mostrar o seu potencial como e-Sport. Quem sabe não me anunciam para o jogo? Pensa aí, é só me cobrir de tinta e deixar rolar na arena, seria bem melhor que usar aquele rodo sem graça. XD



Um jogo que muito provavelmente estará disponível é aquele tal de ARMS, que até agora acho que foi criado exclusivamente para fazer bullying comigo, que não tenho braços.

→ O game foi a estrela do Nintendo Direct de abril e será lançado um dia após a E3, ou seja, está prontinho e nada como a maior feira do mundo para mostrá-lo para o público. Não podemos esquecer que o Reggie já disse que eles planejam uma série de surpresas especiais durante a E3 e prometeu várias novidades, tanto para o Switch quanto



para o 3DS, o que só demonstra que a Nintendo continuará a dar suporte ao seu portátil com dobradiças — é quase certo que o recém-anunciado New 2DS XL, que será lançado em julho, deve estar



disponível para o público que comparecer por lá. Assim, teremos diversos anúncios de lançamentos para o ano que vem, mas provavelmente sem gameplay algum, para ambos os consoles. Mas manda exclusivos também, hein, Nintendo, não só ports de Wii U. XD



Também não podem faltar são os jogos das empresas third-parties que já prometeram apoio ao Switch. Esperamos bons anúncios, mesmo com lançamento para 2018, e não estou falando de Skyrim ou FIFA, e sim de ports de jogos recentes ou ainda não lançados e exclusivos interessantes.

Ah, não vamos esquecer dos amiibo novos, aqueles sugadores de dinheiro que todos querem, e do SNES Classic Edition, que poderia ser anunciado, já que o "NES mini" já foi descontinuado. E não seria uma má ideia o anúncio dos jogos de GameCube para o Virtual Console do Switch. A Nintendo adora revender seus jogos várias vezes e os fãs compram sempre, então ao menos coloque os de GC que já deixaram saudades.

A Nintendo está muito bem este ano. O seu novo console, o Switch, está vendendo mais rápido que pãozinho quente domingo de manhã e seus jogos estão acompanhando o ritmo das vendas. Falta apenas mostrar o que os fãs estão pedindo para sacramentar a vitória na E3 de 2017.

Pedra pelo amor de Deus me responda, por favor. Você nunca me responde. Minha pergunta é, afinal de contas, o Switch é mais poderoso do que o Wii U?
Mateus Machado, o todo poderoso



Sim, meu leitor “rejeitado”, o Switch é mais poderoso que o Wii U. Resumindo, o Switch tem um processador Nvidia Tegra X1 e 4GB de RAM, sendo capaz de rodar a resolução 4K a 60fps — mas os games estão bloqueados para rodar apenas a 1080p e 60fps. O Wii U tem um processador de 1.24GHz tri-core IBM, com 2GB de RAM. Ele também rodar games a 1080p e também consegue rodar a 60fps.

Não dá para mensurar exatamente qual é a diferença, mas o Switch leva uma boa vantagem sobre seu antecessor.



engatinhando, ele conta com poucos jogos, o que é normal, e poucas pessoas já o compraram em relação ao seu antecessor. E a Nintendo ainda deve lançar bons jogos até 2018. Ou seja, o 3DS tem ótimos jogos, muita gente com quem jogar e apoio da Nintendo. Se você nunca teve um, terá um bom tempo de jogatina pela frente.

Sobre o modelo melhor, depende do seu gosto. O XL naturalmente tem a tela maior, mas não tem melhor resolução por isso, deixando algumas imagens não tão boas. Dependendo do tamanho da sua mão, o XL pode se encaixar melhor, além de ter maior duração de bateria. Mas o New normal é mais portátil e troca as capas. Tem a questão do preço também, já que o XL é mais caro, apesar de pouca diferença. Daí, não há uma escolha melhor, apenas mais de acordo com as suas necessidades. ;)



Pedra, com o sucesso do Switch, compensa pegar ainda um New 3DS? E sobre o New, qual seria mais legal, o modelo pequeno que troca as capas ou o XL?

King Dedede, esqueceu o Kirby pra jogar



O 3DS ainda é sim uma ótima e compensadora opção, mesmo com a chegada do Switch. Como o novo console da Nintendo ainda está

Pedra, você acha que o Switch vai ter um Mario Kart próprio além do port do Mario Kart 8?
Mateus Machado, o corredor de kart



É difícil saber isso agora. Se é para apostar, eu acredito que sim, haverá um Mario Kart exclusivo para Switch eventualmente. Veja, é natural que a Nintendo, por estar lançando o Mario Kart 8 no Switch, nem toque no assunto de um MK exclusivo para o seu novo console. Mas como o Switch ainda

está nos seus primeiros momentos de vida, é melhor ter um MK8 agora, que já é um excelente jogo, desde que ela trabalhe para ter o seu MK exclusivo nos próximos anos, quando as vendas do MK8 Deluxe se estabilizarem. Talvez em 2019.



falando nisso, como é que o Alfacinho guarda tanta coisa assim, hein? →'

Com relação aos poderes com os símbolos das Divine Beasts, você vai recebê-los assim que derrotar o chefe dentro de cada uma das Bestas. Cada poder possui uma quantidade limitada de uso e demoram alguns minutos para serem restaurados para utilizá-los novamente.

Pedrita pedrosa, qual é a diferença do The Legend of Zelda: Ocarina of time para o Master Quest?
Anônimo "MQ" da Silva



Estou com algumas dúvidas em "Breath of the Wild". Tem muitos itens que eu tenho, como pedras preciosas, pedaços de monstros, etc. Eles são mesmo necessários para as sidequests ou posso vendê-los? Como eu consigo aqueles poderes que ficam mostrando as Divine Beasts?
Dinho, o coletor de itens



Caro leitor coletor, certos itens realmente são exigidos em sidequests, e vários NPCs pedem para encontrar madeiras, carnes de animais ou até insetos. Por outro lado, alguns desses itens são essenciais para melhorar as vestimentas do Alfacinho, fazendo com que ele sofra menos danos. O ideal é que você venda pedras e pedaços de monstros para coletar Rupees, mas minha sugestão pedrástica é não vender tudo que possui, deixe uma reserva caso precise. E



A versão **Master Quest** é basicamente o mesmo jogo só que mais difícil. As dungeons têm um layout diferente (algumas Gold Skulltula tiveram sua localização alterada também) e inimigos mais fortes são encontrados mais rapidamente durante o progresso. Alguns itens, antes opcionais, se tornam obrigatórios.

Ocarina of Time 3D também tem um modo Master Quest, liberado após finalizar o jogo e tem duas diferenças: os inimigos e chefes causam o dobro do dano e o jogo está todo espelhado, deixando o Alfacinho destro e tudo mais invertido.



Leitor dos EUA, aqui! Oh grande pedra, quanto tempo você espera que a Nintendo apoie o 3DS? Que jogos você espera ver para ele em seguida?

Anônimo "Tio Sam" da Silva



Hello, my good reader! É certo que o 3DS está com os seus dias contados, mas a Nintendo deve apoiá-lo por um tempo ainda — até **anunciou o New 2DS**. Este ano está garantido, com os anúncios feitos no último Nintendo Direct. Ano que vem ainda é muito provável que tenhamos alguns bons lançamentos. Acho que 2019 será o ano fatídico para o 3DS, com chances até de um sucessor para ele.

Fala MC Pedra. Tô querendo comprar Pkm da 7ª geração. Mas fico com receio de um mix sair nesta versão. Vc acha que isso ainda pode ocorrer? Ou posso comprar sem medo de um Marshadow aparecer. Espero que a rima ajude na resposta, pq ultimamente a Pedra está ... isso mesmo totalmente indisposta. XD

Fernando Santos, com rimas em todos os cantos



Belas rimas você tem, meu bom amigo. Vou responder igual, vamos ver se consigo.

Perguntas não me deixam mal, nem um pouquinho. O que me deixa indisposta é a cara do Alfacinho.

Agora respondendo a dúvida que coloca Sobre Sun e Moon ganharem uma possível terceira versão Tudo que há no momento não passa de fofoca Dizem que se chamaria Stars, mas poderia até mesmo ser Plutão

Chega de rima. xD Então, desde o final do ano passado, correm rumores de uma possível versão chamada "Stars" que seria a terceira versão da 7ª geração dos jogos Pokémon.



E não apenas falava-se sobre a existência de tal versão, como também que seria lançada para o Switch. A Nintendo até agora não falou nada para confirmar... aliás, a Pokémon Company chegou até a "matar" um pouco essa esperança, dizendo que ainda estava estudando como levar Pokémon ao Switch. Contudo, recentemente, ela deu nova corda a esses rumores. Acontece que foi anunciada uma nova linha de produtos Pokémon com o título "Look Upon the Stars". Esses produtos dão foco ao novo

Pokémon Cosmog,

além de mostrar várias ilustrações de constelações com formatos de Pokémon, o que explica o nome... mas que é muito sugestivo, isso é... resta saber se foi intencional ou não. xD 



Kirby Adventure



por *Juliano Lorenzo Orsolon*

Revisão: *Ana Krishna Peixoto*
Diagramação: *Marcus Vinicius Moreira*

A colorida aventura que transformou a série

Uma simpática bolinha rosada que suga os inimigos e rouba suas habilidades. Pensou no Kirby? Pois bem, se eu tivesse dito isso no início de 1993, você não teria ideia de quem estava falando. Em sua primeira jornada nas telinhas do Game Boy, o pequeno herói contava apenas com suas capacidades de aspirar e voar como um balão, fora que só os japoneses sabiam sobre sua verdadeira **Kirby's Adventure**, único título da franquia para o 8-bits da Nintendo, trouxe tantas mudanças que vimos o personagem literalmente se transformar.

Sonhos que não se realizam

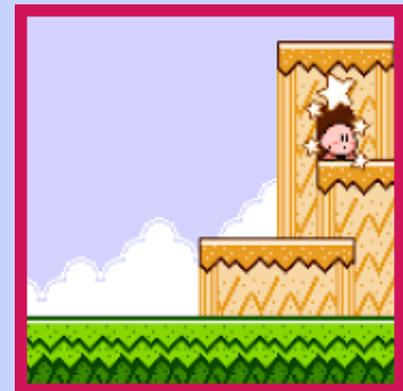
Ao contrário do que muitos pensam, a história aqui se passa logo após os eventos de **Kirby's Dream Land**, iniciando-se com nosso herói bem tranquilo enquanto tira uma soneca. Até aí tudo bem, mas, logo ao acordar, percebe que algo muito incomum havia ocorrido: ele não sonhou! Claro que para nós isso não é tão incomum assim, mas em um lugar intitulado "Terra dos Sonhos", uma coisa dessas não pode ser bom sinal. Disposto a solucionar o mistério, o pequenino deixa o conforto de sua cama para ir até a Fountain of Dreams, lugar onde todos os sonhos se originam. Não se surpreendeu ao encontrar por lá King Dedede tomando um relaxante banho nas águas da fonte. O pinguim azul, que já deu as caras como vilão do primeiro título, havia "simplesmente" roubado a Star Rod (espécie de varinha mágica que fornecia energia à Fountain of Dreams), quebrado-a em vários pedaços e distribuído cada um entre seus amigos. Tudo isso na maior cara de pau...

Sabendo que mais ninguém por ali daria conta do serviço, nosso herói rosado parte em uma nova jornada, desta vez para retornar os sonhos roubados aos moradores de sua terra.



Um prato colorido e rico em diversão!

Seja na riqueza de detalhes do cenário, nas animações fluidas de Kirby, na suave composição de cores ou em suas incríveis trilhas; é impossível não notar a estupenda qualidade visual e sonora que o jogo de plataforma oferece. Fora o talento musical do compositor Jun Ishikawa e a dedicação da equipe da HAL Laboratory, o fato do game ter saído bem no finalzinho da vida do NES colaborou muito para que isso ocorresse. Assim, o jogo foi desenvolvido de maneira que todo o poder do console fosse aproveitado. Para você ter uma ideia, seu cartuchinho foi um dos mais pesados do 8-bits em termos de memória, com um total de seis megabits; perdendo apenas para os oito megabits (ou um megabyte) de **Metal Slader Glory**, desenvolvido pela mesma empresa.



Entre sugar, voar para atravessar penhascos, desviar de projéteis e resolver alguns puzzles, o que mexeu e deu aquela incrementada que faltava na fórmula do primeiro game, foi a adição do poder de copiar as habilidades dos inimigos. Isso não apenas tornou a jogabilidade muito mais diversificada, como abriu um leque inteiro de novas possibilidades ao jogador, sendo possível completar cada fase de várias maneiras. Tudo depende da forma como essas habilidades são aproveitadas ao decorrer do nível. Quer dizer, desde que você não tome dano e as perca, é claro... Por acaso, alguém viu um poder de gelo quicando por aí?

Outra novidade muito bacana foram os mini-games, que assim como as habilidades, passaram a ser parte integrante da série. Acessíveis entre as fases, os desafios consistem em apanhar pelúcias de Kirby em uma máquina de garra, engolir ovos atirados por Dedede (?) e até mesmo vencer inimigos em duelos do Velho Oeste (ou eu deveria dizer **1-2-Switch?**). Apesar de poucos, os três joguinhos rendem uma boa dose de diversão, risadas e até uma bela quantidade de vidas-extras para quem é fera.



Com grandes poderes...

...vêm grandes habilidades! Somando todos os poderes que a bolinha pode adquirir durante o game, temos um incrível total de 24 habilidades diferentes! Pois é, se hoje este número já impressiona, para os jogadores da época foi algo de outro mundo. Como não dá para falar sobre cada uma delas, nada mais justo que citar as que mais se destacaram e dão as caras até hoje na franquia.



PARASOL

Útil e estiloso: alguns podem até não achá-lo tão bom assim, mas é uma ótima habilidade se usada corretamente (e convenhamos: Kirby fica uma graça).

STONE

Forte como uma pedra: permite que a bolinha se transforme em uma rocha e literalmente esmague seus oponentes (Pedrality!).



FIRE / ICE

Enquanto um queima, o outro congela: os poderes de Gelo e Fogo são úteis tanto para fazer churrasco/picolé dos inimigos quanto para resolver alguns puzzles.



SWORD

A mais queridinha entre os jogadores: além de torná-lo um poderoso espadachim, ainda o deixa com um familiar gorinho verde nas versões mais novas.



De profissionais para profissionais

Em uma entrevista publicada na versão japonesa do guia estratégico oficial do título, Masahiro Sakurai, pai de Kirby e diretor do game, conta que o primeiro jogo da série recebeu várias críticas dos jogadores mais experientes em relação à sua falta de dificuldade. Foi aí que o designer teve a ideia das habilidades: um sistema que acrescentava mais desafios e que agradava tanto os jogadores experientes, quanto os mais casuais.

Quando questionado sobre a cor do protagonista, Sakurai ainda explica que já tinha o rosa em sua mente desde o início, porém, ao criar a primeira arte colorida do rechonchudo, ninguém da equipe acreditou que aquela era mesmo a cor do personagem. O designer conta, em meio a risadas, que a maioria achava que Kirby era branco, enquanto outros já imaginavam um tom amarelado, por influência de ícones como Pac Man. Felizmente, o cor-de-rosa foi aceito pelos integrantes e a bolinha ficou do jeito como conhecemos hoje. Já imaginou como seria um "Kirbranco"? (Ok, isso não é preciso graças à capa americana de Kirby's Dream Land...).



Vale a pena rejogar

Em outubro de 2002, o clássico recebeu seu primeiro relançamento e remake, intitulado de **Kirby: Nightmare in Dream Land**, para o Game Boy Advance. Além de gráficos mais charmosos, foram incluídas diversas novidades, como suporte para até quatro jogadores, novos mini-games e um modo extra! O remake foi relançado 12 anos mais tarde para o Virtual console do Wii U.

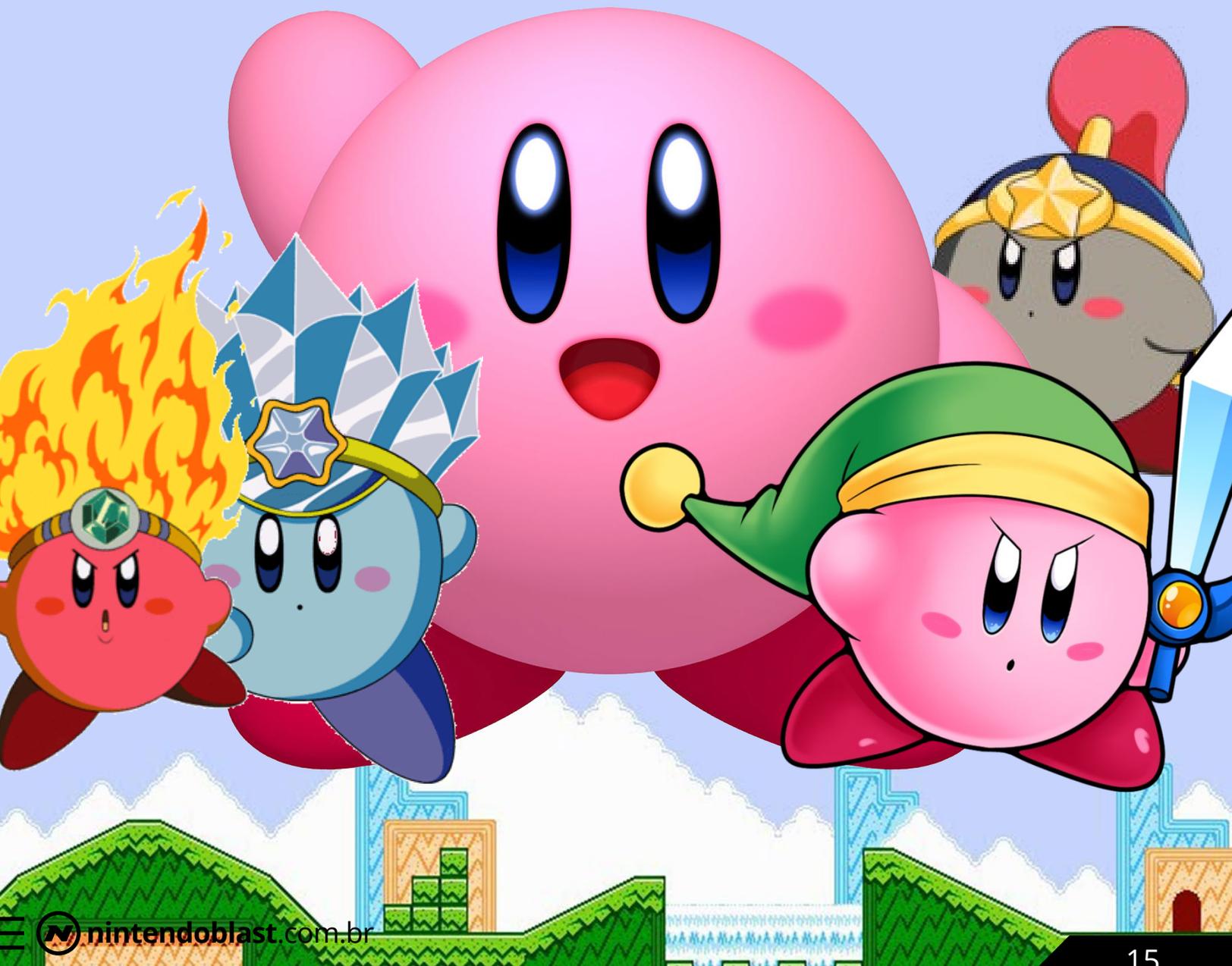
Por falar em Virtual Console, assim como diversos outros clássicos do Nintendinho, o game fez a alegria dos donos de Wii e Wii U através do serviço, pintando até mesmo nas telinhas do 3DS como uma versão remasterizada pela ARIKA. Por fim, o título também fez parte da coletânea **Kirby's Dream Collection**, lançada para o Wii, e foi um dos 30 jogos incluídos na memória do NES Classi



A estrela do show

Com todo o seu charme e carisma, **Kirby's Adventure** e trouxe consigo uma série de novidades tanto para a franquia quanto ao próprio personagem, servindo de molde para praticamente todos os títulos posteriores. Se aquele estalo de genialidade de Sakurai nunca tivesse ocorrido, se **Kirby's Dream Land** fosse um jogo difícil, ou se a cor rosa tivesse sido rejeitada, sabe-se lá o que seria da nossa bolinha hoje em dia...

Esperamos que o futuro nos reserve mais clássicos como esse e que venham mais 25 anos de fofura e diversão! 



3DS

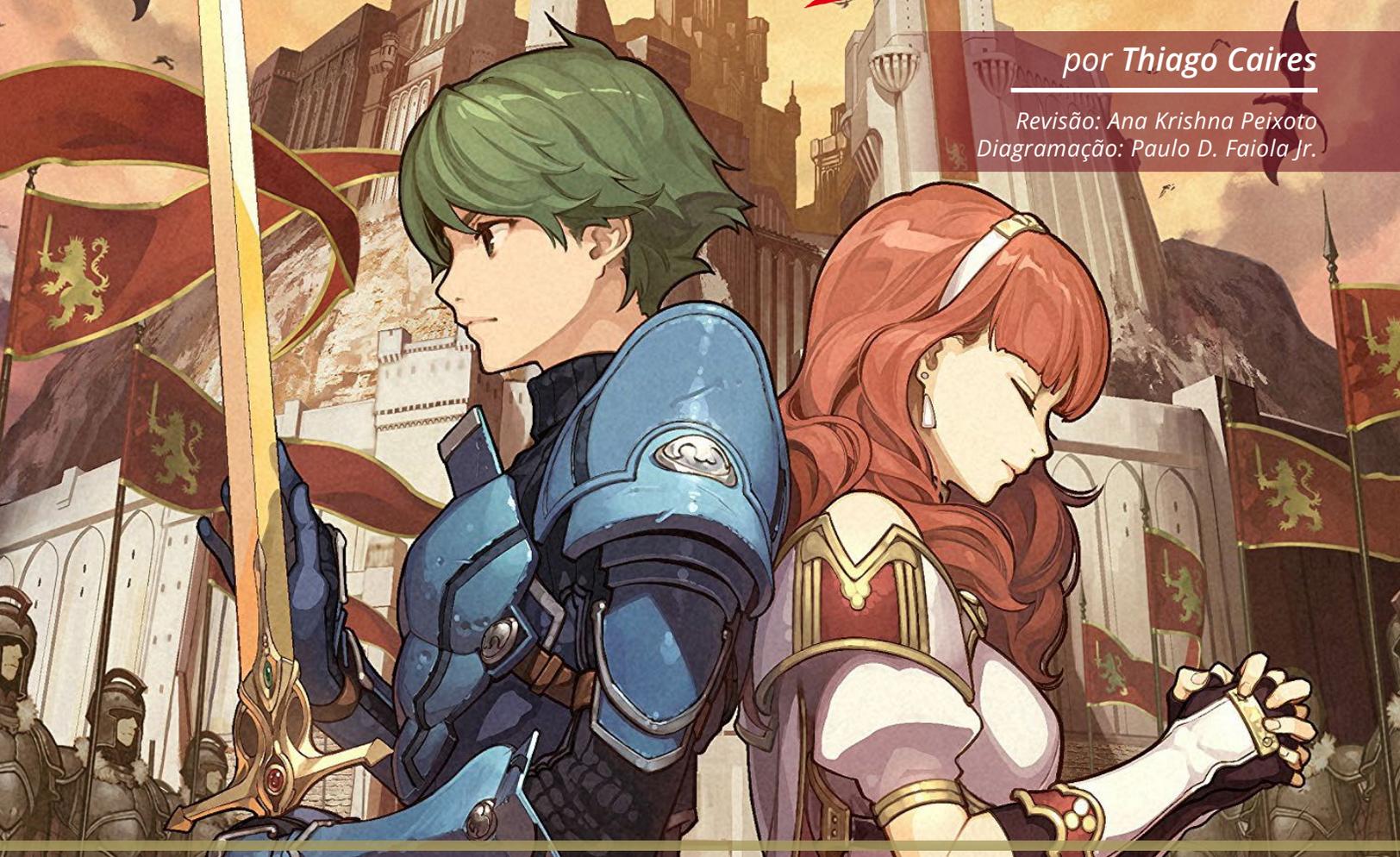
FIRE EMBLEM™

- Shadows of Valentia -

Echoes

por Thiago Caires

Revisão: Ana Krishna Peixoto
Diagramação: Paulo D. Faiola Jr.



Remake apresenta o jogo mais diferente da franquia a uma nova geração de fãs

Cumprindo com a sua promessa de que o 3DS ainda receberia jogos e continuaria no mercado mesmo com o lançamento do Switch, a Nintendo tem entre seus próximos lançamentos **Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia (3DS)**. Este remake do segundo jogo da série - pouco conhecido mesmo entre os fãs - chega às lojas do ocidente em 19 de Maio, então que tal conhecemos agora um pouquinho mais deste que é tido como a ovelha negra da família?

Uma aventura paralela



Fire Emblem: Dark Dragon and Sword of Light (Famicom - 1990)

Lançado em 1990, o primeiro jogo da franquia **Fire Emblem: Shadow Dragon and the Sword of Light (NES/NDS)**, foi um sucesso de vendas e crítica ao levar para o console de 8-bits da Nintendo batalhas estratégicas, aliadas a uma história envolvente e personagens carismáticos. O impacto do game foi tão grande que até hoje, heróis como Marth e Caeda são conhecidos e continuam aclamados mesmo entre aqueles que nunca jogaram o jogo original. Era somente uma questão de tempo o lançamento de uma continuação chegar as lojas japonesas levando mais uma dose do que agradou os jogadores.



Marth faz sua estreia no primeiro jogo da série.



Fire Emblem: Gaiden (Famicom - 1992)



É aí que começamos a falar sobre **Fire Emblem Gaiden (NES)**, que pega todas essas expectativas criadas e joga bem fundo no vale dos sonhos despedaçados - onde se encontram também o que fãs esperavam que **Zelda II: The Adventure of Link (NES)** deveria ser. Em vez de pegar a fórmula que já estava consagrada, a equipe da Intelligent Systems reuniu somente os pontos principais de gameplay e inseriu várias novidades neste jogo que é uma história paralela ao primeiro.

O principal catalisador dessa mudança segundo o criador, Shouzou Kaga, era eliminar elementos “tediosos” do antecessor, como a navegação, que na sequência, quando dentro de *dungeons* é feita de forma similar a jogos de aventura e em uma linha reta no modo mapa mundi. Apesar de a história ser considerada boa por boa parte dos jogadores, algumas das mudanças não foram muito bem vistas na época, sendo prontamente removidas dos próximos jogos da franquia.



A imagem de “ovelha negra” que o jogo ganhou com isso foi se dissolvendo pouco a pouco durante o tempo, e hoje é tido como um dos mais inovadores da série. Muitos pontos que hoje são tidos como marcas registradas de Fire Emblem vieram de Gaiden e um dia já foram mal vistos, como a evolução de classes dos personagens, assim como o recrutamento de aldeões que são treinados e podem se tornar soldados poderosos.



Confronto de Deuses

Deixando um pouco de lado a parte técnica, vamos falar sobre a parte que todos concordam e apreciam do jogo: a história. O game se passa no mesmo mundo de Shadow Dragon - e de quebra **Fire Emblem: Mystery of the Emblem (SNES/NDS)** -, mas em um continente diferente, conhecido como Valentia. Nele, os deuses Duma e Mila travaram grandes batalhas por discordarem da forma que os humanos deveriam viver, até que a briga foi encerrada com cada um deles sendo responsável por um pedaço de território.

Ao Norte foi fundado Rigel, país dominado por Duma, onde os humanos passam por grandes dificuldades, e a cultura baseada na busca por poder culminou na perda da sensibilidade ou humanidade por parte dos moradores. Ao Sul surgiu Zofia, onde Mila é a padroeira, local em que as pessoas vivem sempre com fartura de provimentos e estão acostumadas a aproveitar ao máximo a vida, mas que infelizmente acabaram se perdendo na corrupção ao esquecer o valor do trabalho.



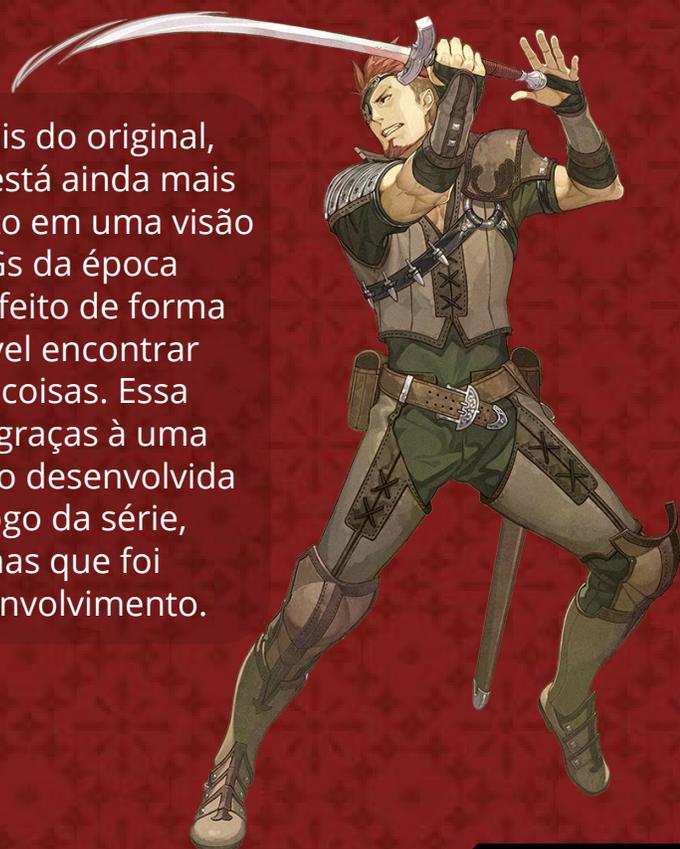
É dessa decadência vivida em ambos territórios que surge o conflito principal do jogo. A situação fez com que o General Desaix, líder militar de Zofia, iniciasse um golpe de estado na nação pacífica, episódio que foi aproveitado pelo Rei Rudolf de Rigel para avançar no território vizinho com o objetivo de eliminar de uma vez por todas ambas divindades. No meio desse turbilhão todo temos os protagonistas da aventura, Alm e Celica, irmãos adotivos que lideram exércitos com razões diferentes na mesma batalha.

Velhos sistemas, nova roupagem

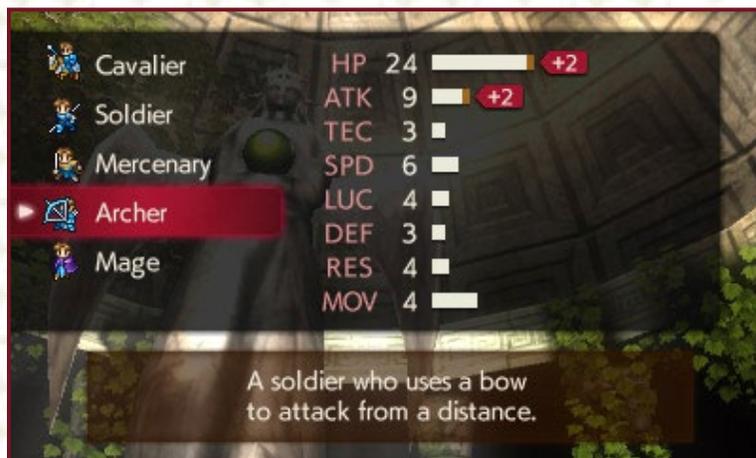
Com uma nova reputação nas costas, o clássico cult esquecido agora volta aos holofotes com o nome de Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia, que tem como desafio conquistar novos jogadores da saga e ainda agradar os fãs antigos. Para isso, os sistemas antigos (tanto os celebrados como os esquecidos) do jogo retornam lado a lado com outros tantos, lapidados durante as mais de duas décadas de evolução da franquia.



Um dos principais diferenciais do original, a exploração de dungeons, está ainda mais especial: o que antes era feito em uma visão superior aos moldes de JRPGs da época como Final Fantasy, agora é feito de forma totalmente 3D onde é possível encontrar itens especiais, entre outras coisas. Essa novidade foi implementada graças à uma ferramenta que estava sendo desenvolvida inicialmente para o último jogo da série, **Fire Emblem Fates (3DS)**, mas que foi abandonada durante o desenvolvimento.



Ainda que a exploração de localidades esteja diferente, as batalhas continuam seguindo o bom e velho esquema de estratégia, ainda que não como muitos estão acostumados. Isso porque a maior perda desse *remake* é o consagrado sistema de tríade que já se tornou um marco da série, dando lugar a um esquema de vantagens em que o posicionamento no campo de batalha é um dos principais fatores a serem levados em conta para desferir golpes destruidores, ou ainda para se proteger do ataque inimigo.



Parte deste sistema substituto são as armas – limitada a uma por unidade –, que podem ser comuns ou especiais e que se tornam mais poderosas seguindo o crescimento do personagem que a usa. Dessa forma, o usuário de magia não carrega mais os tomos que definem seus poderes, mas sim ganham novas habilidades de acordo com a evolução do guerreiro. Outra particularidade é que utilizar magias agora consome HP, então vai ser preciso analisar muito bem cada passo dado no campo de batalha.



Gray, Kliff, Faye e Tobin começam como aldeões, podendo ser promovidos para uma variedade de classes posteriormente.

Mudanças para todos os gostos

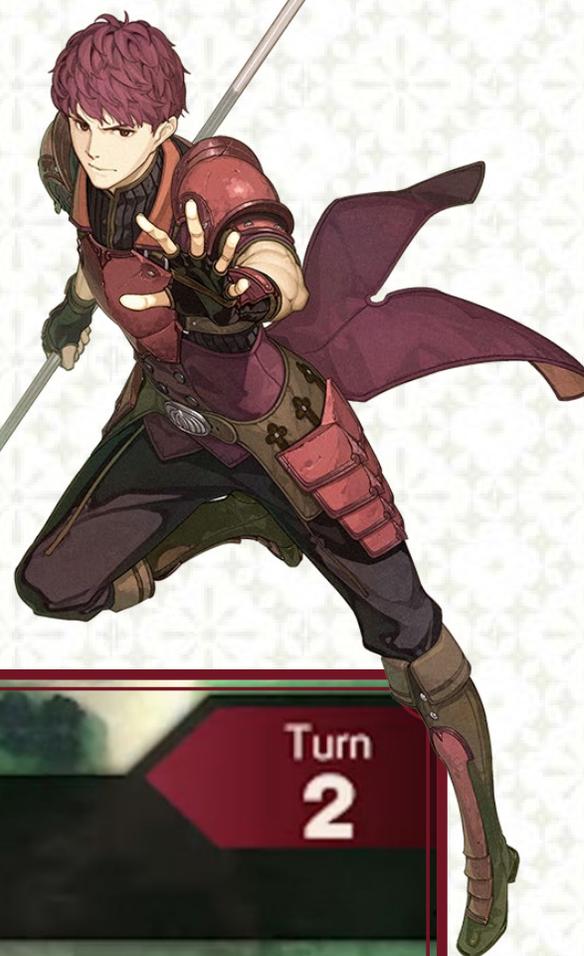
Já deu para perceber que a cada coisa nova, uma coisa acabou sendo retirada né? O sistema de parceria - tanto na luta como na formação de relacionamentos e reprodução - é mais um exemplo do que foi totalmente esquecido em *Shadows of Valentia*. No lugar dele surge uma forma a mais de desenvolver o cast de personagens do jogo. Ou seja, em vez de iniciarem um combate conjunto, eles acabam interagindo um como o outro ao serem colocados em espaços próximos.

Algo que retorna a esta versão do jogo é o sistema de fadiga, que não fazia parte do original e foi utilizado pelos desenvolvedores somente em um game da franquia, **Fire Emblem: Thracia 776 (SNES)**. Diferente da primeira forma que foi usado, ele não impossibilita que o guerreiro lute na próxima batalha, mas sim vai deixando a unidade mais fraca a cada luta que participar. Essa mecânica existe como uma forma de incentivar os jogadores a conhecerem e utilizarem o maior número possível de personagens.



O sistema de fadiga propõe o uso de diversos personagens durante a aventura.

E se a dificuldade por muito tempo foi um dos atrativos da série, ela foi também um dos principais motivos por que muitos nem se arriscavam a tentar jogá-la. Para atrair mais jogadores foi implementado em **Fire Emblem Awakening (3DS)** o modo casual, onde é possível manter os personagens, mesmo que eles morram em batalha. O remake não só conta com o retorno dessa facilidade, como traz uma novidade para quem quer se aventurar no modo clássico e seu o famoso “permadeath”: agora é possível mudar até três jogadas para tentar corrigir algum erro de estratégia.



Por fim, quem jogou Fire Emblem Gaiden encontrará em Shadows of Valentia não só a trama e as caras familiares, mas também novas caras (caso de Faye, amiga de infância de Alm, e o novo antagonista Berkut) e novos segmentos de história. Destaque para o sexto capítulo que é um epílogo onde será contado o que acontece com Valentia após o fim da trama, e ainda de quebra explica melhor a união do jogo a Awakening – que traz o continente antigo com o novo nome de Valm.

Inovações para as próximas gerações

Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia é um jogo que ninguém esperava ver quando foi anunciado em janeiro de 2017, mas que ganhou a atenção dos novos fãs e por donos do portátil da Big N em busca de novidades. Para deixar o que é bom ainda melhor, o sucesso do título pode trazer ainda mais remakes do tipo no futuro com a alcunha "Echoes". Seja como for, o game tem moral para conquistar um espaço na coleção dos nintendistas. 



Uma edição especial está confirmada.

Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia (3DS)

Desenvolvimento: Intelligent Systems

Gênero: RPG/ Estratégia

Lançamento: 19 de Maio de 2017

Expectativa

 **5**

por Gilson Peres

Revisão: Arthur Maia
Diagramação: Leandro Alves

Switch

Arms pode trazer ação frenética em belos combates

No início do ano, durante a bombástica conferência na qual a Nintendo divulgou ao mundo todos os detalhes sobre o Nintendo Switch, alguns jogos foram já garantidos para o primeiro console realmente híbrido da história dos games. Entre as novidades, tivemos grandes nomes como **Splatoon 2** (Switch) e **Mario Kart 8 Deluxe** (Switch), mas também algumas novidades da empresa, sendo uma delas **Arms** (Switch). O jogo traz um novo conceito de jogo de luta, com mecânicas que lembram bastante o estilo das lutas de Boxe de **Wii Sports** (Wii), mas com habilidades à distância, fazendo com que o jogador ajuste a mira de seus ataques. Além disso, o jogo também contará com diversos personagens e habilidades específicas, aumentando ainda mais a dinâmica das partidas.



Controles variados

Durante qualquer publicidade sobre o jogo, podemos ver pessoas jogando-o com os já icônicos Joy-Con do Switch, lembrando mais uma vez a jogabilidade das lutas de Boxe de **Wii Sports** (Wii). Entretanto, a Nintendo divulgou em uma de suas apresentações da **Nintendo Treehouse** que o jogo terá abertura para usar qualquer configuração de controle do Switch.

De acordo com a empresa, isso foi pensado para que o jogo fosse o mais acessível possível. Além, é claro, de agradar tanto jogadores mais aventureiros, que gostam de variações e inovações nos controles, como também os mais saudosistas, que não abrem mão de apertar alguns botões.

Tanto usando movimentos como apertando botões, o jogo irá exigir bastante perícia de seus jogadores, uma vez que as habilidades de cada personagem serão ativadas, aparentemente, de formas diferentes. E, mesmo que seja permitido usar qualquer configuração de controle do Switch para jogar, aparentemente o uso dos Joy-Con trará uma diversão a mais para a jogatina.



Personagens diferenciados

Mesmo sendo poucos, alguns personagens que farão parte das opções de escolha de Arms já foram divulgados pela Nintendo. Como foi dito aqui anteriormente, cada um deles possui algumas habilidades distintas que servirão de diferencial nos combates. Veja agora cada um deles:

SPRING MAN

o “homem-mola” é também a capa do jogo. O lutador é o sinônimo de equilíbrio dentre os lutadores, com os atributos de força e velocidade o mais balanceados possível. Além disso, Spring Man também possui a capacidade de repelir um golpe do inimigo, dando a oportunidade de agir em contra-golpe.

RIBBON GIRL

Ribbon Girl: a “garota-fita” é bastante ágil em seus ataques, mas sua habilidade diferencial é a capacidade de dar um pulo duplo. Para desviar de golpes, aparentemente ela só vai perder para um personagem...

NINJARA

aparentemente, a esquiva em pessoa. O personagem que possui originalmente luvas que lembram *shurikens* de ninjas possui a habilidade de se teleportar rapidamente, desviando de um golpe do inimigo. Além disso, seus golpes podem fazer curvas interessantes.

MASTER MUMMY

o maior, mais pesado e mais resistente dentre todos os personagens divulgados. Master Mummy é bastante lento, mas compensa sua falta de mobilidade com golpes poderosíssimos e uma defesa descomunal. Sua principal habilidade é ser imune a estocadas, fazendo dele uma muralha viva. Bem... não tão viva assim, não é?

MECHANICA

Mechanica: a garota tecnológica possui um foguete propulsor que a deixa flutuar por um determinado tempo durante as lutas. Além disso, seus golpes são extremamente rápidos, uma vez que sua arma original possui golpes múltiplos que lembram uma rajada de mísseis indo na direção do oponente.

Helix: o ser gelatinoso possui a habilidade de se esticar antes de saltar, analisando melhor o alvo. Suas luvas originais atiram em um formato de arco ao invés de ir apenas em linha reta, e seus golpes especiais carregam tiros que podem levemente mudar de direção. Seu ponto mais forte são as esquivas, mostrando bastante maleabilidade nos movimentos.

MIN MIN

a lutadora de artes marciais é ágil e poderosa. Quando está no ar, possui a habilidade de refletir golpes chutando as luvas dos adversários. Além disso, a habilidade de transformar suas luvas em dragões aumenta ainda mais seu poder de ataque.

Mesmo com esses personagens divulgados, não se sabe ao certo quantos deles Arms terá ao todo em seu lançamento. É possível também que outros personagens sejam lançados ao longo do tempo, no formato de atualizações ou DLCs. Mas nada disso fora confirmado ou negado pela Nintendo, fazendo com que a gente tenha de esperar por mais novidades.

Equipamentos com habilidades próprias

Além dos personagens variados, foi divulgado também que as luvas serão equipáveis separadamente, podendo assim um personagem trocar de luvas e até ter uma luva de cada tipo. Assim, além das luvas próprias de cada personagem, algumas outras estarão disponíveis também para que cada jogador monte sua própria estratégia de combate.

Além das luvas específicas, em um de seus últimos Direct, a Nintendo divulgou que esses equipamentos terão distinções entre tipos e elementos. Entre os tipos de luvas temos as Gloves (clássicas), Multi-shot (com tiros múltiplos), Curve (que fazem curvas), Heavy (as maiores e mais pesadas luvas) e Whip (luvas compridas com efeitos variados). Já os tipos elementais divulgados até então são Fire (fogo), Electric (elétrico), Wind (vento), Ice (gelo), Explosion (explosão), Stun (pancada) e Blind (cegueira).



Por enquanto, seis luvas diferentes foram divulgadas, mas assim como os personagens, outras poderão vir com o lançamento do jogo ou em possíveis DLCs. Os equipamento divulgados são:

- **Toaster:** a luva utilizada por Spring Man pode ser carregada para acumular energia, dando golpes mais fortes e aumentando a chance de derrubar o inimigo no chão. Além disso, a luva deixa o oponente pegando fogo por um curto período de tempo, e talvez isso sirva para infligir um dano contínuo rápido, mas nada foi dito a respeito ainda.
- **Megaton:** a luva original de Master Mummy, ao ser carregada, simplesmente ignora o golpe do oponente, caso se choque com ele. Assim, anula qualquer golpe em sua direção e acerta o inimigo em cheio, caso ele não consiga desviar a tempo.
- **Sparkie:** essa é uma luva elétrica que, ao ser carregada, consegue paralisar o inimigo temporariamente através de um choque elétrico que imobiliza seus braços.
- **Boomerang:** com um nome bem sugestivo, essas luvas possui o diferencial de fazerem os braços abrirem grandes ângulos de ataques curvos. Jogar com elas vai exigir uma noção de direção bem diferenciada, mas pode trazer grandes vantagens para quem dominar a mecânica corretamente.
- **Revolver:** a luva de Mecânica é o que dá a capacidade à personagem de atacar várias vezes em um só golpe. Mais precisamente, cada golpe da Revolver são, na verdade, três golpes em sequência. Entretanto, eles são facilmente impedidos por outros golpes, então é preciso ter cuidado.
- **Slapamander:** uma espécie de combinação da Toaster com a Boomerang, pois além de possuir golpes em arco, também pode queimar o adversário. Entretanto, seu diferencial é o golpe carregado, que derruba o oponente em um único movimento.



Jogabilidade pode *surpreender*



O site oficial da Nintendo para o jogo nos descreve que durante as lutas teremos que desviar de golpes de formas muito criativas e rápidas, bem como pensar estrategicamente e, ao mesmo tempo, com bastante velocidade para contra atacar de forma efetiva. Essa ideia nos dá a impressão de combates bem energéticos e divertidos.

Além disso, tanto em movimento como em botões, o jogo trará uma variedade de golpes que dependerão da direção que serão lançados, da força utilizada, da carga carregada para lançá-los e alguns outros fatores. Isso pode trazer uma mecânica criativa e interessante para um estilo de jogo já bastante engessado.

Combinado com o estilo de luta criativo, Arms também contará com obstáculos nos mapas que atrapalharão ambos os jogadores. Ainda não foi divulgado nada muito claro, mas em alguns vídeos já podemos ver pilastras usadas para se esconder. É possível imaginar que algumas arenas terão elementos como espinhos, quedas, paredes e outras coisas. Tudo para aumentar a dinâmica das partidas.



Provavelmente muito mais por vir



Realmente muito pouco foi divulgado sobre Arms até então. Além disso, a distância entre o seu anúncio e o seu lançamento é realmente pouca se comparada a alguns outros games por aí (vide *Breath of the Wild*). Mas tudo indica que o pouco conteúdo divulgado está longe de ser o conteúdo completo do game.

A Nintendo, na descrição do jogo em seu site oficial, afirma que poderemos controlar diversos lutadores ao redor do mundo. Essa frase dá uma sensação bem "Street Fighter", com figuras caricatas de diversas partes do globo. Entre os divulgados, já podemos deduzir que Master Mummy é do Egito e Ninjara do Japão, mas nada está muito certo ainda.

Além disso, é possível tanto encontrar na internet imagens oficiais do game com luvas ainda não divulgadas sendo usadas por alguns personagens, bem como ainda não temos a descrição oficial de algumas luvas já divulgadas, como a de Ninjara, por exemplo.

Dessa forma, podemos esperar um conteúdo carismático e até bem interessante acerca do mais novo game de luta da Big N. Com uma pegada que tem cheirinho de Splatoon e Wii Sports, Arms pode ser uma excelente nova franquia da empresa. Resta saber se ele superará as expectativas de fato. Afinal, em um console onde Zelda roubou todos os holofotes e Mario Kart está chegando com tudo, não sobrou muita luz para a nova IP ser tão falada assim. 



ARMS™

Arms(Switch)

Desenvolvedor Nintendo

Gênero Luta

Lançamento 16 de junho de 2017

Expectativa



3

Guia N-Blast

Mario Kart 8. (WiiU)

Edições comum e de colecionador estão disponíveis na Google Play Store!



EDIÇÃO COMUM
GRÁTIS



EDIÇÃO DE
COLECIONADOR
R\$2,90



BAIXAR NO
Google™ play



COMPRAR NO
Google™ play

MARIO KART

DELUXE

Switch

é o embalo certo na franquia



por **Vitor Tibério**

Revisão: Luigi Santana
Diagramação: Ítalo Lourenço

Mario Kart 8 Deluxe (Switch) é, em poucas palavras, tudo de incrível que Mario Kart 8 (Wii U) foi, só que com alguns poucos ajustes e a adição de uma quantidade de conteúdo que o destaca positivamente dos outros jogos da franquia. Incrível de sua apresentação à execução, MK8D é sem dúvidas o melhor Mario Kart já lançado, mas que também chama atenção pelas oportunidades perdidas em melhorar o que já existia.

Ultrapassando o primeiro colocado

Quando **Mario Kart 8** foi lançado para o Wii U, em maio de 2014, o impacto causado foi grande. O jogo trouxe visuais incríveis, que se evidenciavam devido ao ceticismo do público quanto ao poderio técnico do Wii U e pelas plataformas concorrentes ainda estarem, à época, engatinhando.

Além da beleza visual, MK8 soube implementar bem a nova mecânica de anti-gravidade, que, juntamente a uma ótima seleção de itens e uma jogabilidade bem ajustada, fizeram o jogo ser o melhor da franquia até então. Sendo o game um sucesso absoluto de crítica, com o Nintendo Switch surgiu a oportunidade da Big N ampliar seu alcance de público.

Com pequenos ajustes que vão de melhoria visual à adição de conteúdo, Mario Kart 8 Deluxe não deixa a desejar em relação a sua contraparte, e o resultado é um relançamento com cara de jogo novo.

Beleza de sobra

Desde o primeiro momento já é possível perceber uma bem-vinda diferença em MK8D: o novo título apresenta tempos de carregamento consideravelmente menores, principalmente na versão digital, o que até o faz se adequar bem à proposta portátil da plataforma híbrida.



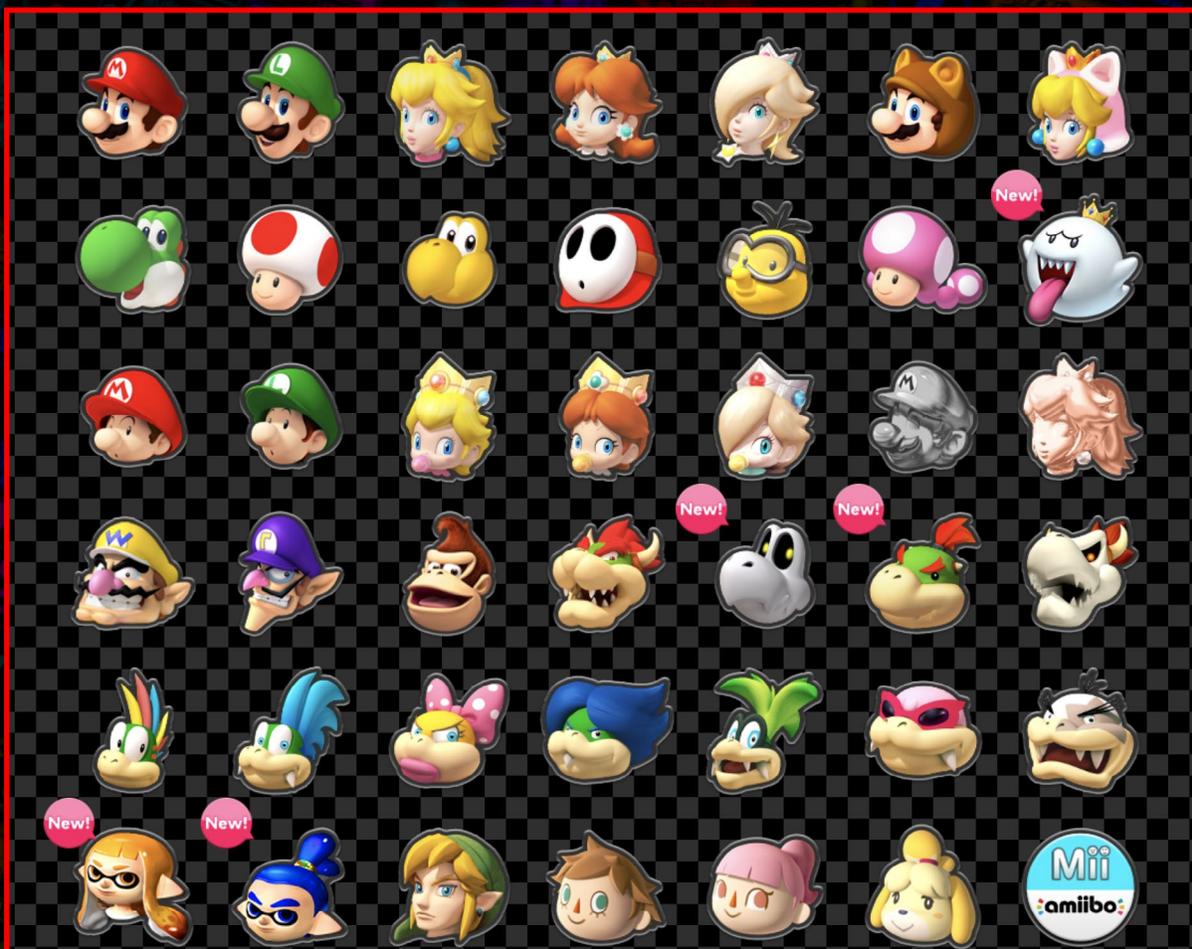
Os visuais também agradam. Enquanto que o título de Wii U rodava a uma resolução de 720p e a inconstantes 60 fps, no Switch nenhum detalhe é perdido — além de manter a resolução na tela do aparelho, a imagem na televisão é reproduzida em 1080p, ao mesmo tempo que o console trava a jogatina em 60 fps mesmo quando em multiplayer.

Tal aumento de resolução permite ao jogador prestar mais atenção aos detalhes do jogo (que não são poucos). Os serrilhados praticamente sumiram e as imagens mais distantes ficaram mais definidas. Para quem jogou o game anterior, será fácil perceber as diferenças principalmente nas pistas distribuídas via DLC.



Crescendo em conteúdo

Todo o conteúdo presente em Mario Kart 8 está disponível para a versão Deluxe. Isso inclui todas as pistas, veículos e personagens, contando com o material distribuído via DLC, pago ou não. Ou seja, além das 16 pistas adicionais cobradas em MK8, o incrível nível de dificuldade 200cc também marca presença, (quase) tudo disponível para ser desfrutado desde a primeira jogada.





As pistas e os personagens já vêm desbloqueados de início, inclusive aqueles que não estavam presentes na versão de Wii U — King Boo, Dry Bones, Bowser Jr., Villager, Isabelle e os Inklings Boy e Girl, que trazem veículos novos e que casam bem com o visual do jogo. O ponto positivo desta decisão é que o jogador não precisa esperar para desfrutar de praticamente todo o jogo, já podendo partir para as jogatinas online com o personagem favorito.

Por outro lado, o sistema pouco estimula o jogador a competir nos modos single player, pois pouco há para ser liberado. Há disponíveis para desbloqueio apenas peças de veículos (que dependem da quantidade das moedas coletadas) e um novo personagem, que não é detalhado nesta análise para preservar quem prefere evitar o spoiler.

É notável a atenção dada aos detalhes pela equipe de desenvolvimento. Os dois veículos com a temática de Splatoon, por exemplo, soltam tinta pelo escapamento quando pegam algum turbo, em vez do fogo, que é o padrão no jogo.

Mecânicas renovadas

Felizmente, Mario Kart 8 Deluxe saiu da mesmice e incluiu novas mecânicas que fizeram toda a diferença em comparação ao jogo do Wii U. Voltando a uma tradição da série, agora é possível o jogador ter dois itens simultaneamente, porém o sistema funciona um pouco diferente dos demais jogos da franquia.



Apesar de ser algo bem-vindo, não dá para não pensar que a Nintendo poderia ter feito como em MKDD, em que os blocos duplos mudavam de posição a cada volta, surpreendendo o jogador.

Outra implementação interessante foi a do terceiro nível de drift. Ao segurar R (ou ZR) por tempo o bastante em uma curva, os pneus do kart brilham azul, depois vermelho e então rosa, garantindo quase o mesmo efeito de um cogumelo.

O Boo, item que deixa o jogador temporariamente invisível e ainda rouba um item de outro corredor, está de volta. Ele, juntamente com o novo nível de drift, traz maior dinamismo ao jogo, que se torna a verdadeira e positiva confusão que só Mario Kart sabe fazer.

Apenas no Switch

Como The **Legend of Zelda: Breath of the Wild** (Wii U/Switch) não fez uso do **HD Rumble**, muitas pessoas se perguntam se a tecnologia é uma sensação válida de jogo. Como Mario Kart 8 Deluxe é o segundo grande jogo do Nintendo Switch, ficou para ele a missão de apresentar a novidade a um grande público.

O HD Rumble não vai mudar a forma que você joga Mario Kart, mas traz efeitos realmente interessantes e bem-vindos às jogatinas. Ao usar um turbo, por exemplo, os Joy-Cons vibram como se algo estivesse saindo deles, simulando o fogo que é solto pelo escapamento. O mesmo acontece com cascos, bananas, raios... cada item tem uma diferença sutil na vibração.

A imersão atinge um novo nível com o HD Rumble. Por exemplo, a depender do lado de impacto no kart após um pulo ou derrapagem, o Joy-Con correspondente vibra mais forte, sendo uma boa opção o jogador usar cada parte do controle em uma mão, sem que as duas estejam conectadas ao suporte que acompanha o console.



E por falar no que acompanha o console, a versatilidade dos Joy-Cons se destaca. Sendo MK8D um jogo com foco no multiplayer e lançado no início da vida de um console, é um forte ponto positivo poder dividir o único controle do pacote em dois e aproveitar o game com outra pessoa sem precisar desembolsar com um controle adicional.

A configuração não é a mais confortável, pois cada Joy-Con é realmente muito pequeno, mas é boa o suficiente para jogatinas não muito prolongadas, ainda mais considerando o baixo custo da opção.

Pronto para a batalha

O verdadeiro brilho do jogo fica para o modo batalha, que foi completamente reformulado na nova versão. O novo jogo conta com arenas próprias para o modo, sendo três de jogos anteriores da franquia (**Wuhu Town**, **Luigi's Mansion** e **Battle Course 1**, de **MK7**, MKDD e **Super Mario Kart**, respectivamente) e cinco novas (**Battle Stadium**, **Sweet Sweet Kingdom**, **Dragon Palace**, **Lunar Colony** e **Urchin Underpass**, esta extraída diretamente de **Splatoon**, sucesso do Wii U).

Balloon Battle: o bom e velho modo batalha tradicional que conhecemos desde Super Mario Kart (SNES) só que com cinco balões em vez de três. O objetivo é estourar os balões dos oponentes e ganhar pontos por isso. O interessante é que é possível roubar balões dos adversários, deixando tudo mais dinâmico e divertido.



Renegade Roundup: um interessante novo modo ao melhor estilo polícia e ladrão. De um lado, um time que usa Piranha Plants como itens permanentes para capturar os adversários. Estes, por sua vez, devem escapar do time da “Lei” e liberar seus amigos que foram capturados.



Bob-omb Blast já existia no Mario Kart 8 original. Neste modo todos os corredores pegam apenas bombas das caixas de itens. Como é de se imaginar, a confusão é certa quando sobra pouco espaço entre as explosões.



Coin Runners já tinha aparecido em jogos anteriores da franquia (no Wii e no 3DS). A ideia é acabar o tempo da brincadeira com o maior número de moedas. Parece fácil, mas, quando a arena está cheia de oponentes perseguindo o líder da partida, as coisas podem fugir do controle.



Shine Thief volta direto de MKDD. O jogador que detiver a estrela tem um contador de tempo regressivo a seu favor enquanto os demais corredores tentarão acertar o detentor para roubar a estrela. Vence aquele que fizer seu contador chegar a zero.



A reformulação de todo um modo fez toda a diferença para este relançamento. É bom ver que as batalhas, que estavam esquecidas há algumas iterações da franquia, voltam a ter destaque entre os jogadores e são, de fato, divertidas o suficiente para serem o maior brilho de Mario Kart 8 Deluxe.

Online retocado

Coube espaço também para fazer uns ajustes na parte online de MK8. Felizmente, agora há a possibilidade de trocar o personagem e o veículo na sala de espera para as corridas, sem que seja necessário sair da sala e reiniciar uma conexão.



Encontrar pessoas disponíveis está mais rápido, e a qualidade da conexão no geral fica estável, porém vez ou outra a infeliz mensagem de erro de conexão pode aparecer para esfriar a brincadeira.

Ao jogar apenas com amigos, faz falta a possibilidade de conversar por voz durante a espera pela partida. Como o Switch não tem microfone como o Wii U, a expectativa é que a função esteja disponível no aplicativo que a Nintendo prometeu desenvolver para dispositivos móveis.

Ainda pode melhorar

Apesar de MK8D ser um jogo fantástico, alguns polimentos ainda podiam ter sido feitos. Não faz muito sentido ter um amigo para jogar online no mesmo Switch se, na hora de escolher a próxima pista, apenas o primeiro jogador tiver direito a voto, sendo que o segundo jogador necessariamente seguirá a escolha do primeiro.

O **Mario Kart TV** também sofre de problemas. Trata-se de um ambiente do jogo em que gravações das corridas ficam salvas e podem ser editadas pelo jogador. Enquanto no Wii U existia a possibilidade de compartilhar os vídeos no YouTube, no Switch a função foi retirada, o que é de estranhar, já que a plataforma parece ter sido construída para o compartilhamento de mídias, a exemplo da facilidade de capturar imagens da tela.

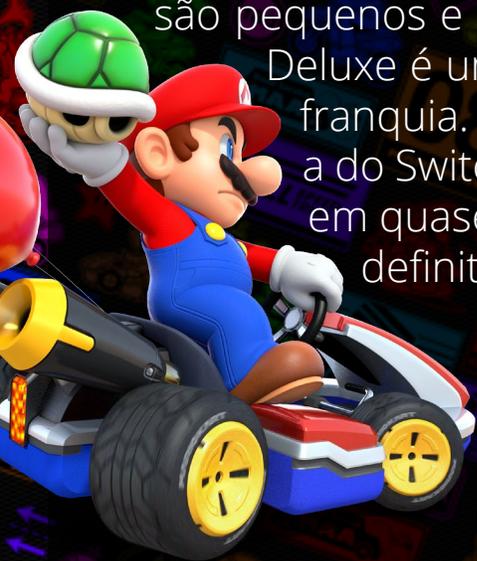


Outra oportunidade que a Nintendo perdeu de melhorar foi quanto ao uso de moedas. Diz o manual do jogo que elas servem para aumentar a velocidade final do kart, porém na prática pouca diferença faz. O principal uso delas acaba sendo a liberação de partes de veículos, o que as torna praticamente inúteis uma vez que o jogador já tenha liberado tudo que há no jogo.

No topo do pódio

Apesar de alguns detalhes não permitirem o polimento perfeito, os defeitos são pequenos e não chegam a atrapalhar o jogo no geral. Mario Kart 8 Deluxe é uma obra-prima que deve ser jogada por qualquer fã da franquia. Se a versão do Wii U já se destacava por sua qualidade, a do Switch é, no geral e nos principais aspectos, um jogo melhor em quase todos os aspectos, sendo provavelmente o Mario Kart definitivo do Switch.

Se ainda considerarmos o fator portabilidade do console, MK8D é sem dúvidas um jogo que merece ser jogado até por quem conheceu a versão do Wii U. É o melhor Mario Kart já feito. 🍄



Prós

- Visuais aprimorados em relação à versão anterior;
- Vasta quantidade de conteúdo;
- Três níveis de drift e duplos itens renovam a mecânica do jogo;
- HD Rumble é excelente;
- Reformulação do modo batalha;
- Ajustes menores foram bem-vindos.



Contras

- A Mega Horn é praticamente inutilizada pelo raio, que é seguido pelo Spiny Shell com uma frequência muito alta;
- Não ser possível compartilhar vídeos;
- As moedas são praticamente inúteis após desbloquear todas as peças de karts;
- O player 2 poderia ter direito a voto nas partidas online.

Mario Kart 8 Deluxe (Switch)

Desenvolvedor Nintendo

Gênero Corrida com trapaças

Lançamento 28 de abril 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

Inscriver-se



youtube.com/GameBlastTV

Inscriver-se

por *Gilson Peres*

Revisão: Ana Krishna Peixoto
Diagramação: Emanuel Neves



Os 25 anos de Kirby e a sua trajetória pelo mundo dos games

O aniversário de um quarto de século da nossa querida bolinha rosa está sendo comemorado com muito estilo. A própria Nintendo anunciou três novos games da franquia de Kirby em comemoração aos seus 25 anos e, aqui no Blast, não poderíamos deixar a data passar em branco. Ao longo do último mês diversos textos foram publicados em comemoração a essa data tão especial, contando a história dos personagens, dos games e de seus desenvolvedores e idealizadores.

Agora, chegou a hora de falarmos da franquia como um todo, do início ao sucesso, passando por consoles e portáteis. Vem comigo rumo a Dream Land!



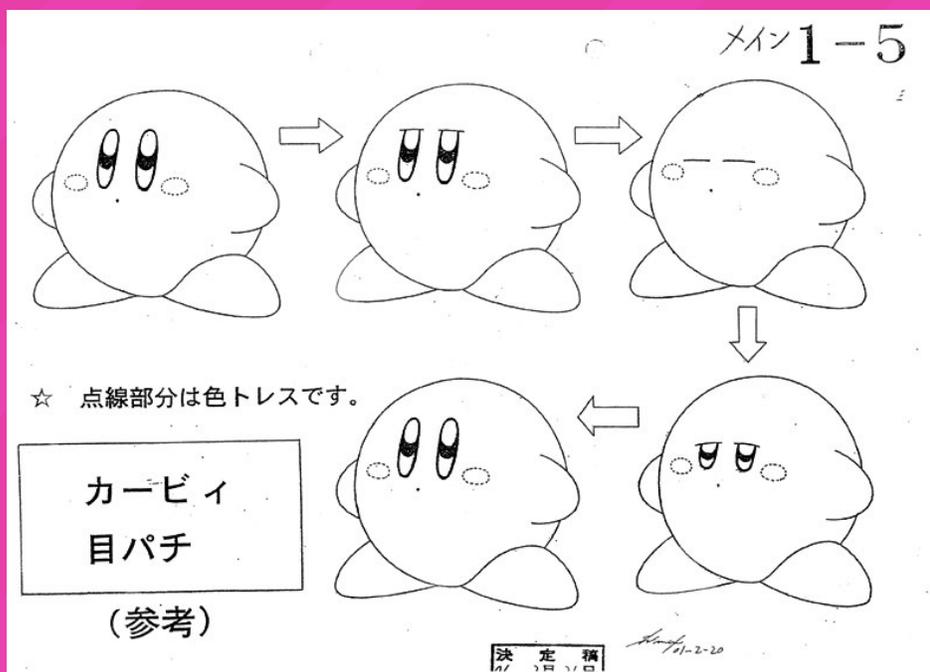
O surgimento inusitado de um herói



Em 1992, os games de plataforma estavam em seu pico de popularidade e a desenvolvedora de games japonesa, HAL Laboratory, não queria ficar para trás. Iniciou-se então um projeto pitoresco com cenários simples de se jogar e uma exploração divertida. Entretanto, o personagem principal dessa aventura ainda não tinha sido pensado e, com isso, Masahiro Sakurai, desenvolvedor chefe do projeto, resolveu desenhar uma bolinha com olhos para servir de teste em seu processo de desenvolvimento.

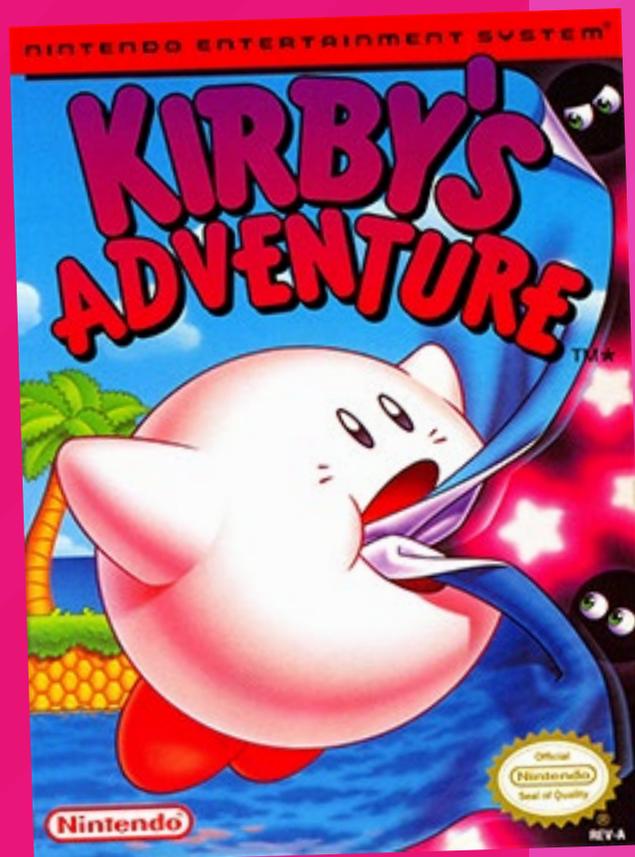
O mais inusitado disso tudo foi o apego que o desenvolvedor acabou adquirindo pelo “personagem” criado de improviso apenas para o teste das mecânicas do jogo. Assim, com o caminhar do projeto, Sakurai resolveu continuar com a bolinha com olhos que foi batizada inicialmente de Popopo (não lembra a lógica nominal de Dedede?). Entretanto, Popopo acabou virando Kirby, seja por conta do advogado ou do aspirador, o que falaremos mais a respeito adiante na matéria.

Além de Sakurai, tanto Iwata (o falecido presidente da Nintendo) quanto Shigeru Miyamoto (criador de franquias como Zelda, Mario e outras) trabalharam no projeto que deu origem a toda uma fantástica franquia cheia de cores, carisma e aventura. Vale lembrar que a nossa querida bolinha rosa, quase chegou a ser amarela, por uma influência de Miyamoto. Porém, Sakurai sempre viu Popopo/Kirby como rosa. Sua vontade prevaleceu e, enfim, nasceu o novo herói.





Impacto dos preconceitos da época



Uma curiosidade interessante é que, além da disputa entre amarelo e rosa para a cor do personagem, Kirby ainda sofreu alterações em seu primeiro jogo ao ser lançado no ocidente. O fato, como já falamos aqui, é que Sakurai venceu a disputa e o personagem foi oficialmente colorido de rosa. Todavia, a Nintendo of America não gostou muito da ideia, pois achou que a cor faria com que o jogo fosse visto como “de menina” no mercado.

Com isso, na capa do primeiro jogo de Kirby no ocidente, Kirby's Dream Land (GB), o personagem encontrava-se na cor branca. Quem diria que aquela velha ideia de “azul é para meninos e rosa para meninas” influenciaria tanto a realidade de uma marca, não é mesmo? Ainda bem que o mercado da época superou este fato e a fofura rosa já apareceu na capa de seu segundo jogo, Kirby's Adventure (NES), sem problemas.



Do Game Boy ao Wii U



Durante esses 25 anos, muitas foram as vezes em que conseguimos nos aventurar por Dream Land na companhia dessa simpática bolota cor de rosa. Seu início foi no Game Boy, mas já no ano seguinte teve um título lançado para o NES e depois disso sua fama deslanchou ainda mais. Ao todo, foram 25 games lançados, incluindo aventuras próprias, spin-offs e alguns remakes. Além disso, o personagem também é um dos 12 originais da franquia Super Smash Bros., tendo sua presença marcada em todos os games até então. Confira abaixo a lista de todos os games próprios de Kirby:



Kirby's Dream Land (GB, 1992): O primeiro jogo da série coloca nosso herói rosado em um embate contra King Dedede para recuperar toda a comida de Dream Land roubada pelo pinguim.



Kirby's Adventure (NES, 1993): Depois de acordar de uma soneca, Kirby vai à Fountain of Dreams investigar o motivo dele não ter sonhado nada. Ao chegar lá, ele descobre que King Dedede roubou a Star Rod, a fonte de energia fonte. O pinguim quebrou o cetro em sete pedaços e Kirby precisa enfrentar os aliados de Dedede para recuperar todos.



Kirby's Pinball Land (GB, 1993): Um tradicional game de pinball no qual Kirby é a nossa bola. No jogo portátil, cada mesa possui três terrenos diferentes e, ao final dos níveis, enfrentamos King Dedede novamente. Nem aqui o pinguim nos dá um descanso!



Kirby's Dream Course (SNES, 1994): Basicamente um game de golf ambientado no universo de Kirby. Ele foi o primeiro de quatro títulos de Kirby lançados no ocidente para o SNES.

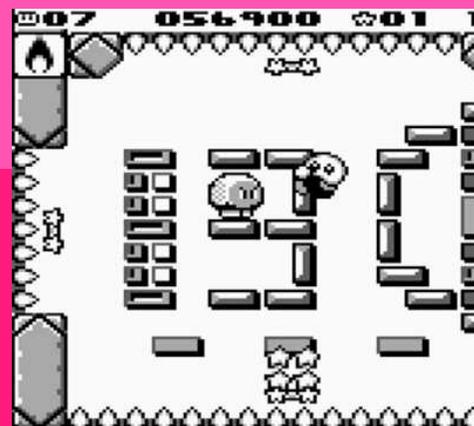


Kirby's Dream Land 2 (GB, 1995): Continuação direta do game de 1992, Dream Land 2 acrescenta três aliados às aventuras da bolinha rosa, entre eles, Rick (um hamster), Coo (uma coruja) e Kine (um peixe).

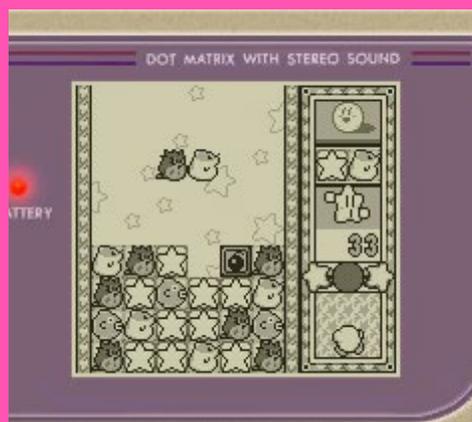


Kirby's Avalanche (SNES, 1995): Game focado em puzzles em que King Dedede desafia Kirby e outros membros de Dream Land para uma competição. O jogo lembra bastante a série japonesa Super Puyo Puyo.

Kirby's Block Ball (GB, 1995): Nesse título, Kirby tem a missão de destruir blocos e inimigos ao tocá-los. Cada fase só termina quando Kirby elimina todos os inimigos do andar. Sua jogabilidade lembra bastante a série Bomberman.



Kirby Super Star (SNES, 1996): Um compilado de diversos mini-games que misturam aventura em plataforma e arcade, todos ambientados no universo de Kirby.



Kirby's Star Stacker (GB, 1997): Assim como Avalanche, Star Stacker é focado para puzzles, mas dessa vez, no portátil.

Kirby's Dream Land 3 (SNES, 1998): Último título da bolinha lançado para o SNES no ocidente, o terceiro capítulo da série Dream Land leva Kirby a mais um embate contra Dedede. Aqui é a primeira vez que vemos a habilidade clássica de Kirby copiar poderes inimigos quando os engole.



Kirby 64: The Crystal Shards (N64, 2000): Primeiro jogo de Kirby em 3D e único título da franquia para o N64. O game de aventura dá ao nosso protagonista toda uma nova gama de poderes que vão desde uma espada até relâmpagos.



Kirby Tilt'n'Tumble (GBC, 2001): Único título da série para GBC, Tilt'n'Tumble mescla puzzles e aventura num enredo no qual Dream Land está perdida no espaço e Kirby precisa investigar a relação de King Dedede com o ocorrido.

Kirby: Nightmare in Dream Land (GBA, 2002): Um remake do primeiro game da série, remasterizado para o GBA.



Kirby Air Ride (GC, 2003): Game de corrida para até quatro jogadores em que todos escolham entre personagens da franquia Kirby para pilotar máquinas voadoras e mágicas. O jogo foi o primeiro título do GC a suportar multiplayer online.

Kirby & the Amazing Mirror (GBA, 2004): Jogo focado em labirintos no qual Kirby é dividido em quatro partes por Dark Meta Knight. Aqui, o objetivo é consertar todo o mal causado por Meta Knight, quando este entrou no reino dos espelhos.





Kirby: Canvas Curse (DS, 2005): Bem como os games de Zelda para DS, este jogo de aventura de Kirby utiliza somente a caneta do portátil para controlar os movimentos do herói, modelo que seria copiado alguns anos a frente com algumas modificações.

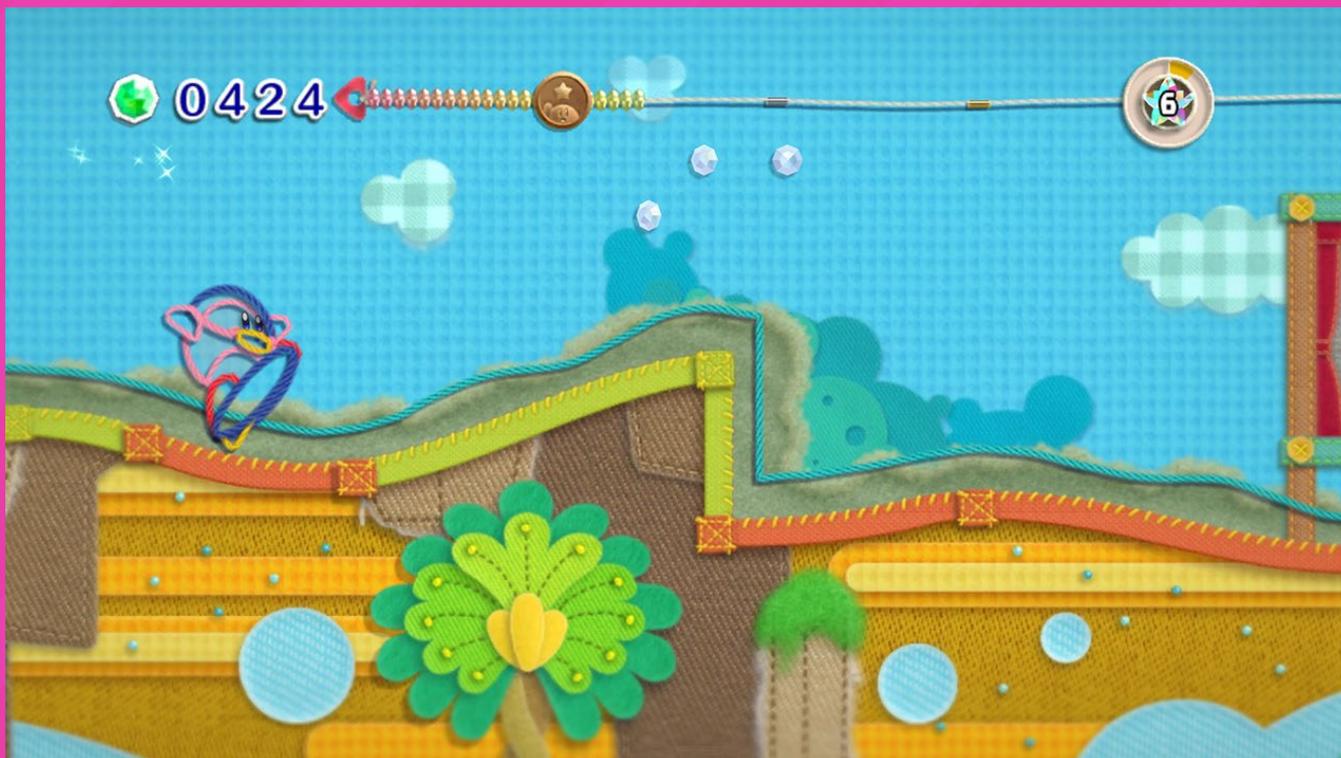


Kirby: Squeak Squad (DS, 2007): Aqui a franquia retorna ao modelo de aventura clássico dela. Kirby mais uma vez enfrenta seus inimigos em uma aventura com controles clássico e sem muito uso da caneta do portátil.



Kirby Super Star Ultra (DS, 2008): Uma nova versão do game lançado para SNES, com cinco novos mini-games para serem desbloqueados ao longo da jogatina.





Kirby's Epic Yarn (Wii, 2010): Esbanjando criatividade, a reformulação gráfica de Kirby foi lançada para Wii retomando o estilo de plataforma 2D de outrora. O nosso herói é levado por um feiticeiro a Patch Land, um lugar onde tudo é feito de fios de lã. Nessa nova ambientação, Kirby perde seus tradicionais poderes de absorção, mas com o corpo todo de lã, consegue moldá-lo para várias formas distintas.



Kirby Mass Attack (DS, 2011): Último título da franquia lançado para DS, o jogo trouxe uma jogabilidade totalmente nova utilizando o touchscreen do portátil. Além disso, seu gráfico belíssimos em 2D chamavam bastante a atenção.



Kirby's Return to Dream Land (Wii, 2011): Retornando a sua jogabilidade original, Return to Dream Land leva ao Wii toda a aventura que não era vista em consoles de mesa desde o N64 na série. Aqui, também é possível controlar Waddle Dee, King Dedede e Meta Knight através de um multiplayer cooperativo.



Kirby's Dream Collection (Wii, 2012): Em comemoração aos 20 anos da franquia, a Nintendo lançou para o Wii um compilado com os 3 primeiros Dream Land, Adventure, Super Star e The Crystal Shards.



Kirby: Triple Deluxe (3DS, 2014): Primeiro game da franquia para o 3DS, Triple Deluxe leva Kirby e o castelo de King Dedede até o céu, carregados por um pé de feijão mágico. Aqui, o vilão é Taranza, um ser lagarta com seis braços.



Kirby and the Rainbow Curse (Wii U, 2015): Primeiro game da franquia para o 3DS, Triple Deluxe leva Kirby e o castelo de King Dedede até o céu, carregados por um pé de feijão mágico. Aqui, o vilão é Taranza, um ser lagarta com seis braços.



Kirby: Triple Deluxe (3DS, 2014): Com uma jogabilidade semelhante a de Triple Deluxe, Planet Robot mostra a invasão feita por uma nave espacial no planeta Pop Star.

Além desses títulos, recentemente a Nintendo, em comemoração ao aniversário da franquia, anunciou mais três jogos da nossa bolinha favorita para o 3DS. Eles são Team Kirby Clash Deluxe, uma reformulação de um dos mini-games introduzidos em Planet Robot e Kirby's Blowout Blast, outro mini-game de sucesso do jogo já lançado para 3DS. Além disso, um terceiro título será lançado para o portátil, mas ainda sem muita informação, apenas que será focado em ação multiplayer.





Para fora dos games



Entre 2001 e 2003, Kirby, assim como Pokémon, The Legend of Zelda e até Mario, fugiu um pouco dos games para deslumbrar outras mídias. Claro que estou falando do lançamento do seu anime, Kirby: Right Back at Ya!. A animação produzida pela Warpstar foi uma comemoração dos 10 anos de lançamento do primeiro jogo da franquia, e rendeu nada menos que 100 episódios distribuídos em quatro temporadas.

Na história do anime, Kirby cai no sono em sua nave e é levado até o planeta Pop Star, mais precisamente, no reino de Dream Land, governado pelo tirano pinguim King Dedede. No reino, a bolota rosa faz diversos aliados, como Tiff, Tuff, Lololo, Lalala e Meta Knight. Com o time reunido, Kirby e seus amigos lutam ao longo da saga contra as artimanhas do pinguim bem vestido e da Nightmare Enterprises.

Mesmo que o anime tivesse foco familiar, quando fez sua viagem para o ocidente, sofreu pesadas censuras por parte de sua distribuidora, a 4Kids Productions (também responsável pela distribuição dos filmes de Pokémon na época). A empresa cortou qualquer cena que apresentasse ideias de violência ou porte de armas de quaisquer tipos. Além disso, também editaram a trilha sonora e os diálogos entre personagens, ao ponto de mudar completamente alguns momentos cruciais da história da animação.

Com isso, a popularidade do anime por aqui não foi tão significativa como a japonesa. Muito pelo fato do desenho ter sido reduzido para um público exclusivamente infantil, o que não era o caso do produto original. Realmente uma pena.



Entre o advogado e o aspirador



KIRBY



Um dos maiores mistérios que permeiam a história de Kirby durante esses 25 anos de existência é exatamente seu nome. Como falamos no início da matéria, seu nome original seria Popopo, mas este foi modificado nos estágios finais de desenvolvimento do primeiro game da série, transformando-se em Kirby. O mistério em volta dessa modificação drástica no nome do personagem e da franquia possui duas grandes teorias a respeito.

Uma das teorias, que mais parece uma coincidência, diz da ligação entre o nome da bolinha rosa com uma empresa que fabrica aspiradores de pó chamada de Kirby Corporation. A analogia é feita graças a habilidade sensacional do personagem de sugar tudo ao seu redor, transformando em energia, condensando em habilidades ou até copiando as habilidades daqueles que ele suga.

Já a outra teoria diz que o nome foi em homenagem a John Kirby, membro da Latham e Watkins LLP que ajudou a Nintendo em um processo aberto pela Universal Studios que acusava a Big N de copiar King Kong em seu game, Donkey Kong. A Nintendo, com a ajuda de Kirby (o advogado) não abaixou a cabeça e comprou a briga. Graças ao profissional de direito, a empresa, ainda pequena na época, ganhou o processo e se viu mais forte ainda para ingressar de vez no mundo dos jogos eletrônicos.

Essa é uma história curiosa e até bem mais plausível do que a empresa de aspiradores de pó. Entretanto, nenhuma das versões fora confirmada (ou negada) por nenhuma figura oficial da Big N. Talvez no aniversário de 30 anos eles falem algo, não é mesmo?



**Que venham muito mais
que 25 anos de história**



Com toda essa extensa franquia de excelente qualidade, esperamos que Kirby e seus amigos retornem cada vez mais com muitas aventuras e esbanjando sempre criatividade em seus games. Mais três títulos com certeza teremos o prazer de jogar e futuros Smash Bros. também são certos de terem essa figura entre os principais. Por que não esperar também um título da bolota rosa para o Switch? Fica aí a nossa esperança! 

por *Leandro Alves*
e *Luís Antônio Costa*

Revisão: *Arthur Maia*
Diagramação: *Bruno Carneiro*



25 anos de uma lenda em 16 bits



Há mais de duas décadas, o mundo dos games foi apresentado a um título que iria superar a experiência que os jogadores já haviam tido com os jogos anteriores da franquia Zelda, e definir os rumos para a série no futuro. Vamos lembrar o clássico The Legend of Zelda: A Link to the Past e descobrir como o game nasceu, sua história e qual foi o legado que o título deixou para gerações futuras ao mostrar como se faz um verdadeiro jogo de aventura.

— CRIANDO UM CLÁSSICO —



A história da criação de A Link to the Past começa em 1988, quando o desenvolvimento de um novo game da franquia estava planejado para o NES. Porém, um ano mais tarde, a Nintendo decidiu que seria interessante que o próximo título fosse lançado para o mais novo console da empresa, o Super Nintendo (Super Famicom no Japão). Como os dois primeiros games da série tiveram muito sucesso, a Nintendo não poupou esforços no desenvolvimento do novo Zelda. Na época, a maioria dos cartuchos de games do SNES tinha 512 kB de tamanho, mas A Link to the Past quebrou essa tendência ao utilizar 1 MB de espaço. Esse aumento de capacidade foi crucial para permitir que a equipe de desenvolvimento criasse um mundo grande que o jogador pudesse explorar.



A Nintendo aproveitou muitas técnicas de compressão gráfica já utilizadas em Super Mario World para otimizar o espaço no cartucho e o desempenho do game. Dessa forma, cada espaço na imagem era comprimido com um padrão de 8 cores (ao invés das 16 cores nativas do SNES). Quando o game estava executando, os espaços eram descompactados, o que adicionava um entrelinhamento de cores em cada pixel (criando mais cores a partir de uma só). Mesmo assim, o cabelo de Link precisou ser modificado para cor-de-rosa devido aos problemas de contraste nas TVs de raio catódicos da época, pois um cabelo de cor amarela poderia se misturar com o resto do cenário, dificultando a jogabilidade. Outro fato interessante é que, por o Mundo da Luz e o Mundo da Trevas terem layouts quase idênticos, a Nintendo optou colocar o Mundo das Trevas como uma “superposição” do Mundo da Luz, apenas mudando alguns espaços de textura.



Mundo da Luz

Mundo das Trevas



Curiosamente, o roteiro do jogo e a história do game disponível no manual foram escritas por duas pessoas diferentes: Kensuke Tanabe e Yoshiaki Koizumi, respectivamente. Ambos tiveram que modificar certos aspectos da história quando o game foi traduzido para o inglês, como a remoção de aspectos religiosos, conforme a regra oficial da empresa de nunca abordar tais temas em seus jogos. Outra mudança foi o próprio título da aventura, conhecido como Kamigami no Triforce (A Triforce dos Deuses) para A Link to the Past (Uma ligação ao Passado, em tradução literal). Além disso, qualquer símbolo religioso foi retirado do Santuário de Hyrule, assim como qualquer menção religiosa nos diálogos dos personagens e o **Padre Agahnim**, que tornou-se um feiticeiro.

— DOIS MUNDOS, UM HERÓI —



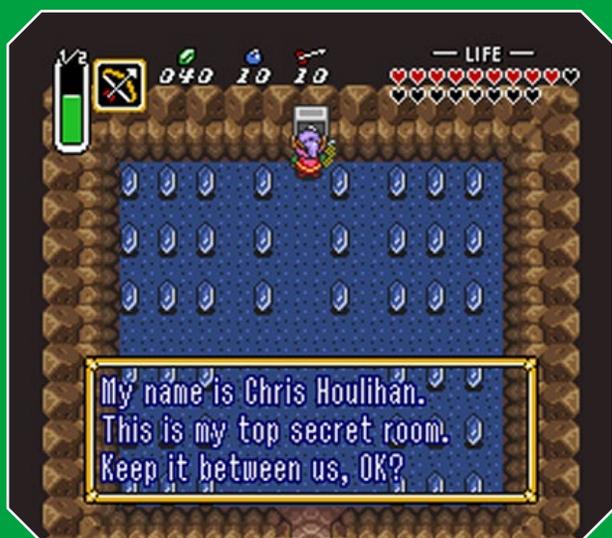
A Link to the Past se tornou o primeiro game da franquia a não seguir uma ordem cronológica em relação aos dois títulos anteriores (o que iria causar uma dor de cabeça gigante aos fãs que tentassem entender a linha de tempo antes do lançamento de Hyrule Historia). Logo no começo da aventura, já somos apresentados à marca registrada da série, já que o herói, Link, inicia sua aventura dormindo. O feiticeiro Agahnim sequestrou a Princesa Zelda, matou o rei de Hyrule e aprisionou os descendentes dos grandes sábios responsáveis por selar Ganon e a Triforce no Sacred Realm, tornando-o o Mundo das Trevas. Zelda fala telepaticamente com Link e, antes que o jovem possa fazer algo, seu tio parte para o castelo para tentar salvar a princesa. Lá, Link encontra seu tio gravemente ferido e não pensa duas vezes quando pega sua espada e escudo para enfrentar os perigos que o aguardam.





Link consegue resgatar Zelda de seu calabouço e descobre que Agahnim deseja libertar Ganon e, para isso, quer utilizar o poder das setes sábias para abrir o selo que prende o vilão. Sendo assim, Link é instruído por Zelda e o sábio Sahasrahla a primeiro encontrar a Master Sword, a lendária espada que bane o mal, a única arma capaz de derrotar Agahnim e Ganon. Link parte para três templos diferentes em Hyrule, um mundo gigante se comparado aos últimos games da franquia, onde ele obtém os três pingentes sagrados. Com os poderes das relíquias, Link vai até Lost Woods e consegue tirar a espada sagrada de seu pedestal.

Completada essa tarefa, é nesse momento que o jogo se torna complexo e desafiador, pois Link precisa viajar constantemente entre o Mundo da Luz e o Mundo das Trevas para achar o caminho para os calabouços onde as sábias estão aprisionadas. Ao longo da jornada, Link obtém inúmeros itens mágicos que irão lhe auxiliar em sua jornada, como talismãs, *hookshot*, arco e flecha, entre outros. O game conta com quase o dobro de itens que já havíamos visto nos títulos anteriores! Mas mesmo com a ajuda desses artefatos, de sua coragem e de ter libertado as sábias, Link não consegue impedir o retorno de Ganon e precisa enfrentar o vilão em um confronto final pela posse da Triforce. A batalha é um dos combates mais intensos da série e, quando Link vence o vilão e conquista a relíquia sagrada, o jovem consegue reverter todo o mal que Agahnim fez e retornar o Mundo das Trevas de volta ao Sacred Realm.



Uma característica famosa do game é o nome de um fã que foi incluído dentro de uma das dungeons de Hyrule. Em 1990, a revista Nintendo Power promoveu um concurso em que o leitor que enviasse uma imagem derrotando o vilão Warmech em Final Fantasy teria seu nome incluso no próximo game da Nintendo. O sortudo foi o americano Chris Houlihan, que teve uma sala secreta incluída em A Link to the Past, onde várias rupees azuis estavam disponíveis, junto de uma pedra telepática que dizia "Meu nome é Chris Houlihan. Esta é minha sala secreta. Mantenha ela entre nós, ok?".

O LEGADO DA LENDA



É aqui que a lenda começa a se tornar o que ela é hoje. Diversos elementos que se tornaram padrão na série, como itens, formatos das *dungeon*, a lenda da criação de Hyrule e da famosa espada que sela a escuridão, se dão inicialmente aqui. Apesar de A Link to the Past falar pela primeira vez sobre a criação do mundo e sobre as deusas da Triforce, pouco é abordado sobre essas, porém, uma nova e mais profunda lenda se iniciou neste capítulo da aventura de Link, Zelda e Ganon (Ganondorf, a forma humana do vilão, só iria dar as caras em **Ocarina Of Time**). A Master Sword, capaz de derrotar Ganon, aparece pela primeira vez em **Lost Woods**, bosque ainda que presente em **The Legend of Zelda**, foi aqui que trouxe a aura de misticismo e padrão onde a Master Sword fica à espera de seu mestre e herói de Hyrule em diversos títulos.



Além de diversos mitos apresentados, que mais tarde se transformaram em uma lenda mais profunda, aqui também houve melhorias graças ao poder de processamento do SNES, tanto na quantidade de *side quests* que o game oferecia quanto nas animações e diferentes possibilidades de combate que o game permitia. Não podemos nos esquecer também da trilha sonora do game, responsável por criar uma atmosfera diferente a cada canto de Hyrule, graças a **Koji Kondo** e suas composições maravilhosas.

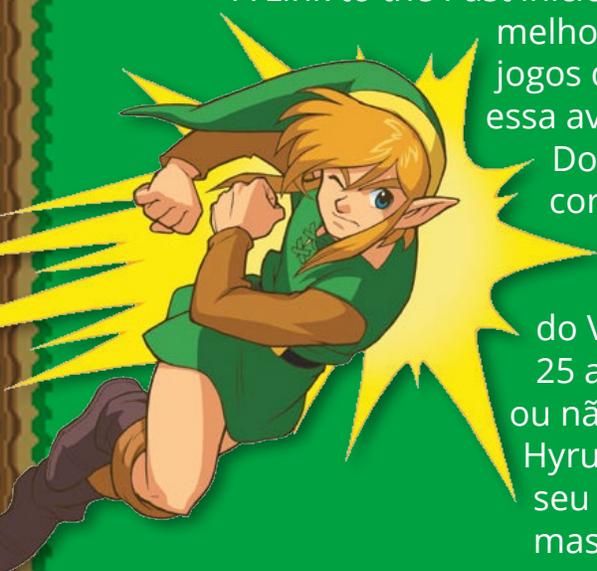


Alguns itens também aparecem pela primeira vez, como o Mirror Shield, Fire Rod e Ice Rod, Magic Hammer, Net, Pegasus Boot, entre outros, e foram usados em tantos outros jogos lançados no decorrer dos anos, tornando-se praticamente obrigatórios em muitos títulos. Também é neste título que somos apresentados à forma de jogar em dois mundos paralelos, **Light World** e **Dark World**, assim como seria apresentado em **Twilight Princess** (GC/Wii) e **A Link Between Worlds** (3DS) posteriormente. Trazendo dois mundos para explorar — apesar de ser bem menor em Twilight Princess —, a imensidão de Hyrule (somada ao Dark World) quando comparada com os jogos anteriores era fascinante para a época e até para os dias de hoje.



A Link to the Past iniciou o que a lenda é hoje, e é considerado ainda um dos melhores títulos da franquia, além de estar entre os melhores jogos do SNES. Uma história rica e cheia de *puzzles* tornou essa aventura uma verdadeira lenda a ser lembrada por eras.

Do início ao fim, essa lenda continuará viva em nossos corações; se você ainda não jogou, reserve um tempo para desfrutar desta aventura épica. A link to the Past pode ser adquirida na Eshop para 3DS e Wii U através do Virtual Console, então aproveite para comemorar os 25 anos desse título jogando seja ele pela primeira vez ou não. Aliás, é sempre bom poder revisitar Hyrule, então prepare suas poções, armas e seu escudo, pois a aventura não será fácil, mas ainda assim será recompensadora. 



por Renan Greca

Revisão: Arthur Maia
Diagramação: Leandro Alves

O Legado de Splatoon e as novas IPs da Nintendo



A apresentação da Nintendo na E3 de 2014 foi uma das mais fortes da empresa, incluindo jogos importantes para o Wii U, como **The Legend of Zelda: Breath of the Wild**, **Bayonetta 2**, **Hyrule Warriors**, **Yoshi's Woolly World**, **Super Mario Maker**, **Super Smash Bros. for Wii U** e **Star Fox Zero**, mas um anúncio em particular nos pegou de surpresa. A Nintendo estava desenvolvendo um jogo de tiro online? Foi então que **Splatoon** conquistou nossos corações e, apesar de ser uma franquia completamente nova, tornou-se um dos mais marcantes jogos do Wii U.

Stay fresh!

A Nintendo é uma das maiores empresas de desenvolvimento de videogames do mundo, mas isso não significa que ela tem recursos para desenvolver todos os jogos que seus fãs pedem. Ao longo dos anos, com o crescimento do repertório da empresa, as novas gerações de consoles e portáteis representavam um problema para a Nintendo: cada novo sistema deve, na medida do possível, ter Mario, Zelda, Mario Kart, Smash, Animal Crossing, Fire Emblem, Pokémon e Kirby. Além das séries “obrigatórias”, ainda há Metroid, Donkey Kong, F-Zero, Star Fox e Pikmin, que nem sempre estão presentes, mas contam com legiões de fãs aguardando ansiosamente cada novo anúncio dessas séries.



Vários dos jogos da Nintendo são desenvolvidos por estúdios externos da empresa: Retro Studios, HAL Laboratory, Intelligent Systems, Monolith Soft e Game Freak são alguns deles. Quando falamos de novas propriedades intelectuais, ou novas franquias, essas equipes não deixam a desejar: eles podem não ter o impacto de um novo Zelda, mas jogos como **Pushmo**, **Boxboy**, **Codename S.T.E.A.M.** e **Harmoknight** são importantes contribuições para o repertório de software das plataformas Nintendo.



Mas, quando nos referimos à Nintendo como desenvolvedora, geralmente trata-se do Nintendo Entertainment Planning & Design (ou EPD), formada em 2015 pela união da Nintendo Entertainment Analysis & Development (EAD) e Nintendo Software Planning & Design (SPD). Esse grupo historicamente está associado com a criação das grandes franquias da Nintendo, mas, após o lançamento de **Pikmin** no GameCube, foi dedicado inteiramente a desenvolver novas entradas de franquias já estabelecidas. Em grande parte, isso é devido a uma filosofia antiga de Shigeru Miyamoto, que é desenvolver um conceito de jogabilidade interessante e então aplicá-lo a uma série familiar.



Esse período de 14 anos foi finalmente quebrado quando uma pequena equipe de desenvolvedores, que estavam envolvidos no desenvolvimento de Animal Crossing, criaram um protótipo de jogo multiplayer baseado em controle territorial com tinta. Nascia **Splatoon**, a primeira nova série da Nintendo EAD desde Pikmin. Como é de se esperar, durante o desenvolvimento do jogo, foi cogitado integrar a jogabilidade a uma série tradicional — sempre imaginei que *Super Mario Paintball* seria o jogo de tiro da Nintendo —, mas os desenvolvedores insistiram e a Nintendo concordou em usar um novo elenco de personagens: os Inklings.



As simpáticas lulinhas rapidamente se mostraram uma ótima escolha para dar novo fôlego aos títulos da Nintendo. O próprio jogo brinca com isso, usando a frase “*stay fresh!*” (fique fresco!) como lema. O Wii U não teve uma vida fácil, mas, se um jogo marcará o legado do console, é Splatoon. A aposta de usar novos personagens pode ter sido arriscada, mas foi recompensadora: Splatoon vendeu quase 5 milhões de cópias, ficando atrás apenas dos jogos de Mario, de Smash e de Nintendo Land (que tem a vantagem de ter sido vendido como pacote com o console no lançamento). Considerando que as vendas do console foram de 13 milhões de unidades, cerca de 40% dos donos de Wii U compraram Splatoon — um número muito significativo.



Uma nova geração, mas diferente das outras

A chegada do Switch tem várias implicações bem interessantes para o futuro dos jogos da Nintendo, que se mostram evidentes ao analisar o estado atual de Mario Kart e da equipe que o desenvolve desde a época do SNES. Nas últimas três gerações, a Nintendo teve que lançar duas versões de Mario Kart, para o console e o portátil. A proposta do console híbrido permite que apenas uma versão seja suficiente para satisfazer seu público. Adicionalmente, as baixas vendas do Wii U fizeram com que **Mario Kart 8**

tivesse um público potencial muito maior do que foi atingido pelo console: então, basta lançar uma atualização do mesmo jogo (que já havia sido um sucesso entre críticos e fãs) para eliminar uma das obrigatoriedades dos novos consoles Nintendo. Por fim, relatos indicam que o Switch é uma plataforma melhor de se desenvolver que o Wii U ou o 3DS, aumentando a possível eficiência das equipes que lançam jogos para ele.



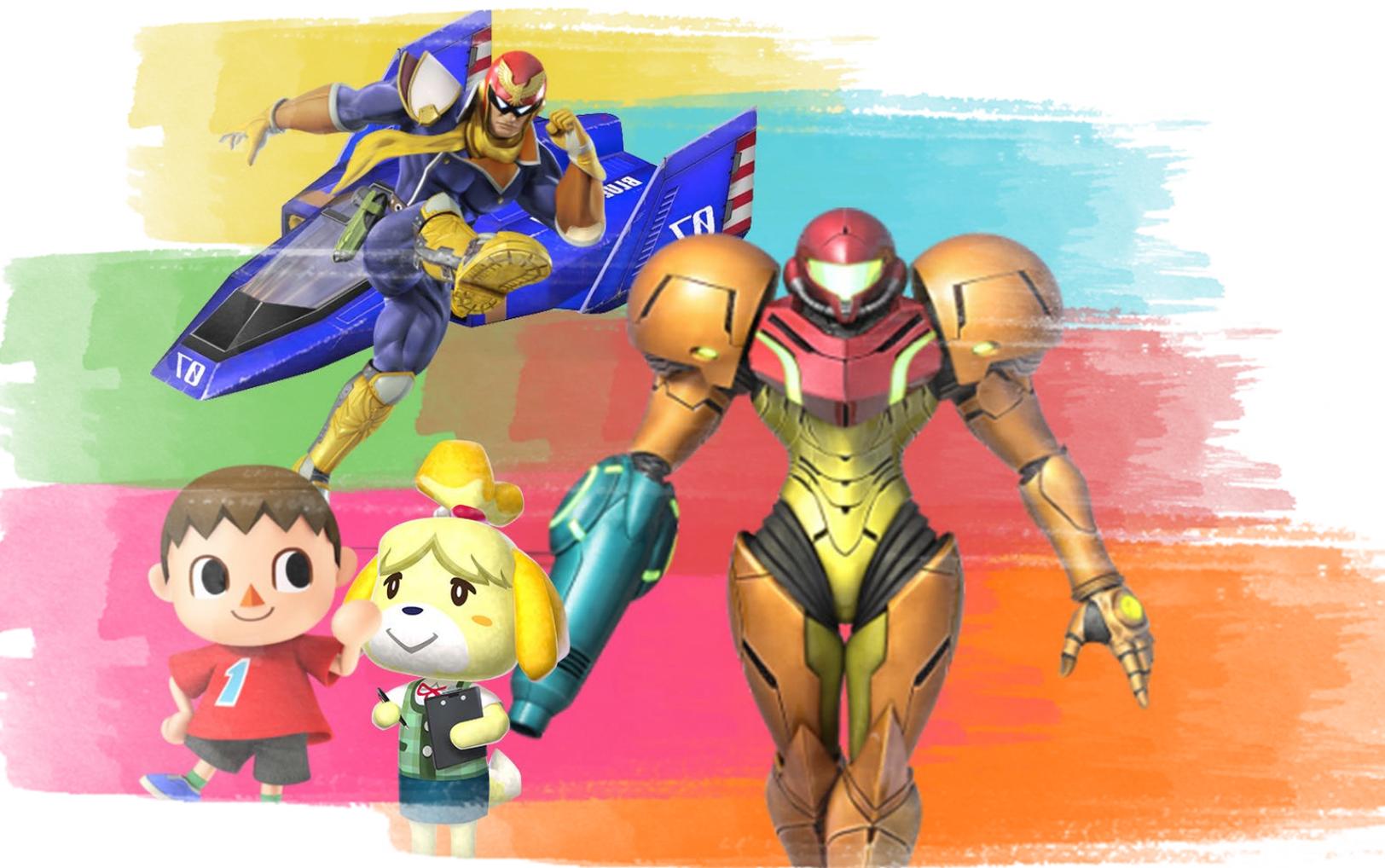
Então, com apenas um relançamento, **Mario Kart 8 Deluxe**, a Nintendo resolve um problema que historicamente exigia dois jogos completamente novos. O produto dessa mudança já é clara: **Arms**. O novo jogo está sendo desenvolvido justamente pela equipe que trabalhou em Mario Kart 8, possivelmente desde o lançamento do jogo para Wii U em 2014. É evidente que, com Arms, a Nintendo quer replicar o sucesso de Splatoon, pela forma que o jogo é apresentado em cada novo anúncio. Talvez seja arrogância deles acreditar nesse tipo de sucesso duas vezes, mas indica que aprenderam a lição que Splatoon ensinou: jogos legais não precisam do Mario para vender.



Com Zelda e Mario Kart já resolvidos, **Super Mario Odyssey** vindo para completar o ano e Fire Emblem anunciado para 2018, boa parte das séries obrigatórias da Nintendo já estão garantidas no Switch. Adicionalmente, ainda há rumores indicando que Super Smash Bros. e Pokémon podem chegar em breve ao Switch através de adaptações dos jogos de Wii U e 3DS. Séries como Animal Crossing e Kirby com certeza não irão tardar a vir também. Se isso for verdade, encontraremos a Nintendo de 2018 em uma situação única: com um console recentemente lançado, mas com todas as franquias mais importantes já representadas.



Se Splatoon e Arms servem de exemplo, podemos assumir que várias equipes internas da Nintendo têm vontade de desenvolver novas franquias e, talvez, também trazer de volta séries dormentes. Mas, até o Wii U, essas equipes estavam ocupadas demais lançando a nova versão da série que eles sempre fizeram, sobrando poucos recursos para projetos diferentes. Com esse problema deixado de lado, talvez o Switch seja o console onde finalmente veremos novamente séries como Metroid, F-Zero e Pikmin, além de novos títulos seguindo os passos de Splatoon e Arms.



No passado, ao comprar consoles da Nintendo provavelmente antes do que eu deveria, usei o seguinte argumento: “pode não ter muitos jogos agora, mas eventualmente todas essas séries familiares vão estar presentes”. Com o Switch, as coisas estão parecendo diferentes: apesar do lançamento ser dominado por apenas um jogo, tudo indica que, até a chegada do natal, o console terá tido um primeiro ano muito sólido. E, mais do que qualquer coisa, isso me faz pensar no futuro. Grande parte do apelo do Switch como híbrido para mim, como entusiasta e acompanhador da mídia, é saber que a Nintendo estará menos sobrecarregada com as séries que eles sabem que vão vender e, então, poderá haver margem para que os talentosos desenvolvedores da empresa mostrem sua criatividade. Afinal, nem só de Mario pode viver a Nintendo. 

por Arthur Maia

Revisão: Luigi Santana
Diagramação: Ana Rocha



O que ganharíamos com um port de Pokémon Sun/Moon (3DS) para o Switch

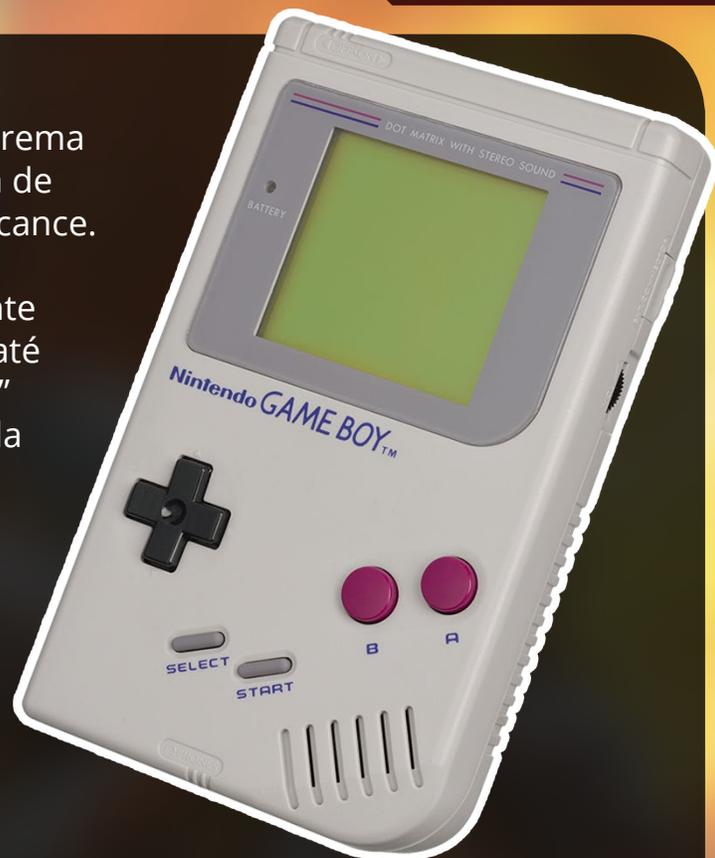
Todos amam Pokémon! Essa franquia de sucesso, que já deu as caras em (quase) todos os consoles da **Nintendo**, pode em breve aparecer no recém-chegado **Switch**. Vamos explorar um pouco os títulos anteriores da série e respectivas relevâncias para consoles e portáteis, e abordar o que o potencial do Switch pode trazer de novo para nossos monstros de bolso.

Recordar é viver

O advento dos consoles portáteis foi de extrema importância para levar os jogos para fora de nossas casas, porém sempre ao nosso alcance.

O **Game Boy**, lançado em 1989, popularizou as jogatinas no trajeto entre casa e trabalho, durante viagens mais longas, nos intervalos escolares e até em locais públicos. Mas uma “máquina de jogos” precisa de jogos para ser útil e proporcionar toda a diversão ao público *gamer*. E no ano de 1996, na terra do sol nascente, a Nintendo acertou em cheio ao apostar suas fichas em um novo projeto liderado por Satoshi Tajiri e mediado por ninguém menos que Shigeru Miyamoto.

Eis que surge, de uma ideia criativa e de uma parceria entre a Nintendo e a pequena produtora Game Freak, o que seria uma das franquias de maior sucesso na história dos games. **Pokémon Red/Green Version (GB)**,





lançado posteriormente no ocidente como **Pokémon Red/Blue Version**, foi o maior acerto na história da desenvolvedora Game Freak — não por ser um jogo impecável, mas por apresentar em sua essência uma cara única e promissora.

As diversas iterações da franquia no âmbito dos portáteis, estendendo-se até a atual sétima geração de “bichinhos”, trouxeram mudanças das mais simples às mais radicais, mas sempre com um *plot* e mecânicas semelhantes. A jornada de um jovem treinador Pokémon guiada pelos conselhos de um tutor, as batalhas por turnos contra estranhos, a escolha de um Pokémon inicial e a busca por



completar a Pokédex sempre foram as temática dos jogos, adaptadas aos recursos disponíveis para a época em cada portátil. As trocas e batalhas contra nossos colegas de escola passaram do cabo Game Link para a interação via internet, o que facilitou ainda mais nossas jornadas.

É importante lembrar que, além dos jogos para os portáteis, outros jogos de gêneros bem distintos foram surgindo a partir dos títulos canônicos ao longo do tempo. **Pokémon Trading Card Game** (GBC) já deu as caras como adaptação gamificada em mais de uma plataforma, impulsionado pelo sucesso dos campeonatos do popular jogo de cartas de mesmo nome. Mas, sem dúvida, o tema mais diferente, porém bem aceito, dos títulos *spin-off* da série fica com os jogos de luta dos monstros, como **Pokémon Stadium** (N64) e **Pokkén Tournament** (Wii U). Esses, mesmo diferentes entre si, são completamente focados nas batalhas e valorizam muito os aspectos visuais do jogo, com memoráveis cenas de luta entre os Pokémon renderizadas graças ao poder superior dos consoles de mesa da época.



Pokkén Tournament

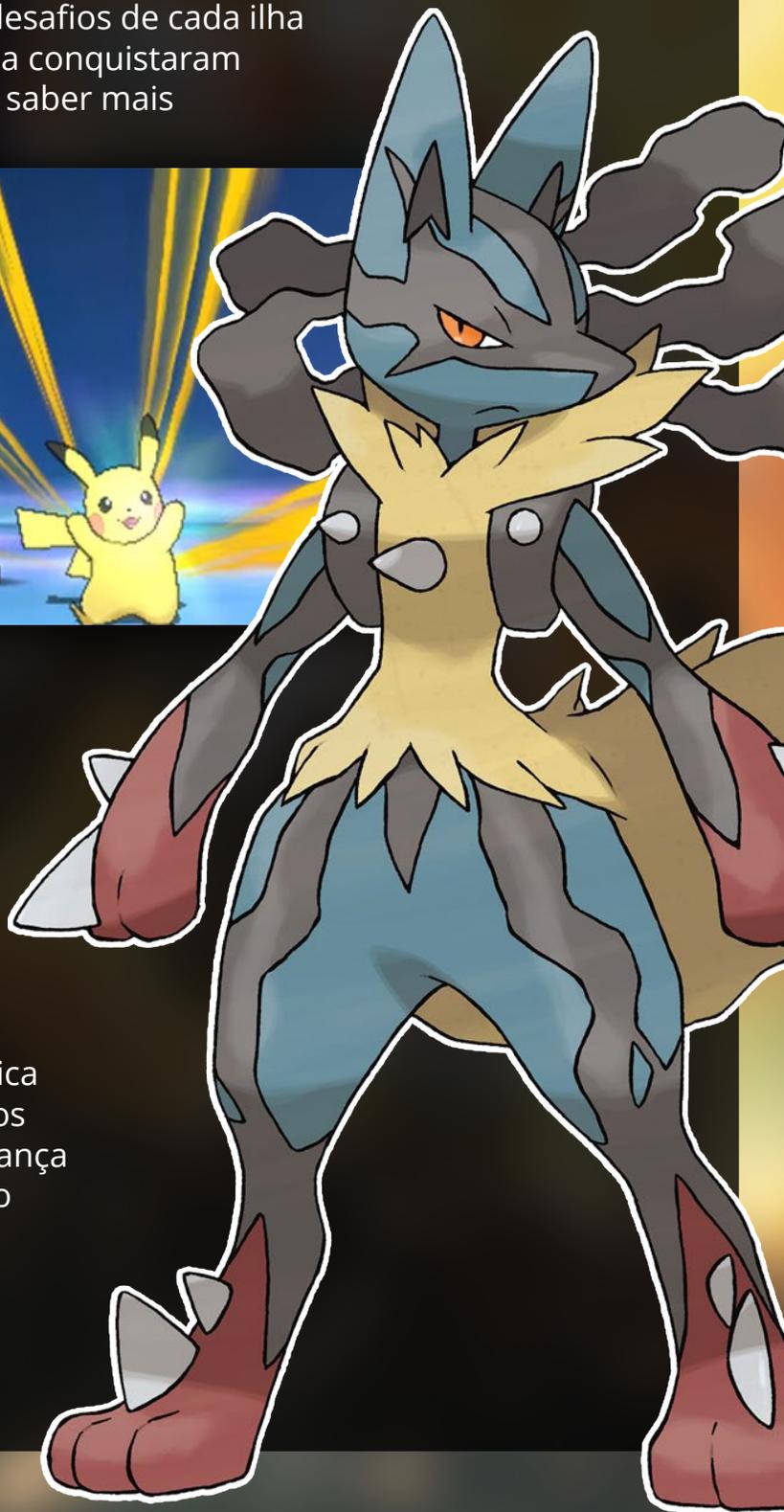


Destaques da oitava geração de consoles

Pokémon Sun/Moon (3DS), última entrada da franquia, foi um sucesso absoluto e inegável também porque herdou os pontos positivos de **Pokémon X/Y** (3DS). O jogo mais recente, que trouxe uma cara mais tropical para a série, foi sucesso de vendas e crítica no mundo todo e é considerado por muitos a melhor entrada da franquia até agora. As Mega Stones, os Z-Crystals, a mudança dos tradicionais ginásios para os desafios de cada ilha e as formas peculiares dos Pokémon de Alola conquistaram o público em geral, que já está ansioso para saber mais



sobre o futuro da franquia com o híbrido. Pokkén Tournament, mencionado anteriormente, é aquele título que possui gráficos espetaculares e batalhas enérgicas, além de deslocar jogadores de suas casas para os bares e eventos mais próximos à procura de campeonatos e adversários à altura. Quebrando um pouco as convenções das batalhas por turnos, o título desenvolvido pela **Bandai Namco** trouxe um pouco da mecânica da icônica série **Tekken** para os tão adorados monstros de bolso. Obviamente, uma aliança entre duas empresas tão importantes para o universo dos games não deixaria a desejar, nem mesmo nas vendas. Até mesmo controles projetados especialmente para o jogo foram comercializados e distribuídos em campeonatos pelo mundo todo.



Altas expectativas

O sucesso de Pokémon Sun/Moon foi tamanho que, logo após o anúncio do mais novo console da Big N, todas as atenções se voltaram para um *port* para o híbrido Switch.

Muitos fãs sonham com um jogo que traga o melhor do jogo original para 3DS, além de convergir, ao máximo, para um título com características variadas advindas de títulos *spin-off* da franquia.

De um modo geral, espera-se um jogo mecanicamente muito similar aos títulos originais, porém explorando muitas das novidades trazidas pelo Switch. Em

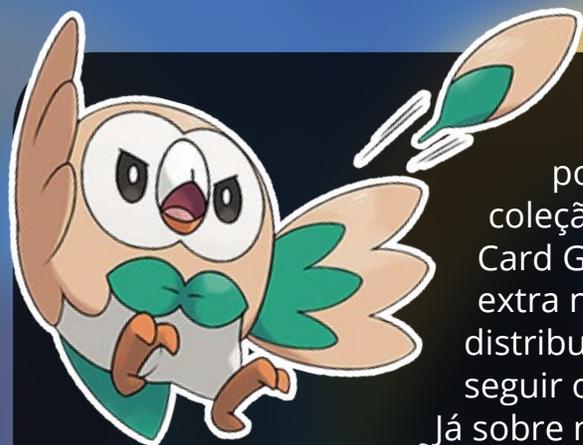
termos dos Joy-Con, podemos citar o fato de termos um par destes

originais de fábrica — o que facilita o fator multiplayer — e na possível inovação na jogabilidade graças ao HD Rumble e aos sensores de movimento.

No que diz respeito ao poder de processamento do Switch, pode-se afirmar que ele está bem acima de seu “antecessor” portátil. Graças às especificações técnicas superiores, prevê-se que o visual do jogo e seu desempenho sejam melhorados, de modo a torná-lo mais esteticamente agradável e polido. Isso não deve ser algo estonteante a ponto de deixá-lo muito distinto do título original pelo fato das envolvidas Game Freak e Nintendo priorizarem visuais mais animados e cartunescos do que o realismo gráfico muito presente no cenário atual da indústria de videogames.

Sobre recursos que podem ser herdados de outros títulos de sucesso da franquia





e que beneficiariam esse *port* para o console híbrido, podemos citar a implementação de um sistema de coleção e batalha com cartas, semelhante ao Trading Card Game. Tal recurso poderia funcionar como conteúdo extra no pós-jogo ou concomitante à história principal. A distribuição das cartas poderia ser progressiva, de modo a seguir o caráter linear — porém recompensador — do jogo. Já sobre novos modos de batalha, é esperado algo em torno da mecânica de Pokkén Tournament, com batalhas em tempo real.

Pokémon já passou por cinco gerações de portáteis e quatro gerações de consoles de mesa. Seja qual for o título, temos sempre algumas (ou muitas) coisas boas para recordar. O Nintendo Switch já é um sucesso de vendas, e seria muito bom ver nossos monstros favoritos em alta resolução na TV de casa e em cada lugar que formos graças à hibridez do console. Enquanto aguardamos esse *port* de respeito, que tal conferirmos um pouco mais do que Alola tem a oferecer com o 3DS ou batalhar incessantemente em arenas no Wii U? A escolha é sua! 



por Robson Junior

Revisão: Arthur Maia
Diagramação: Leandro Alves

Entenda os campeonatos em Pokémon Sun/Moon (3DS) e como participar deles

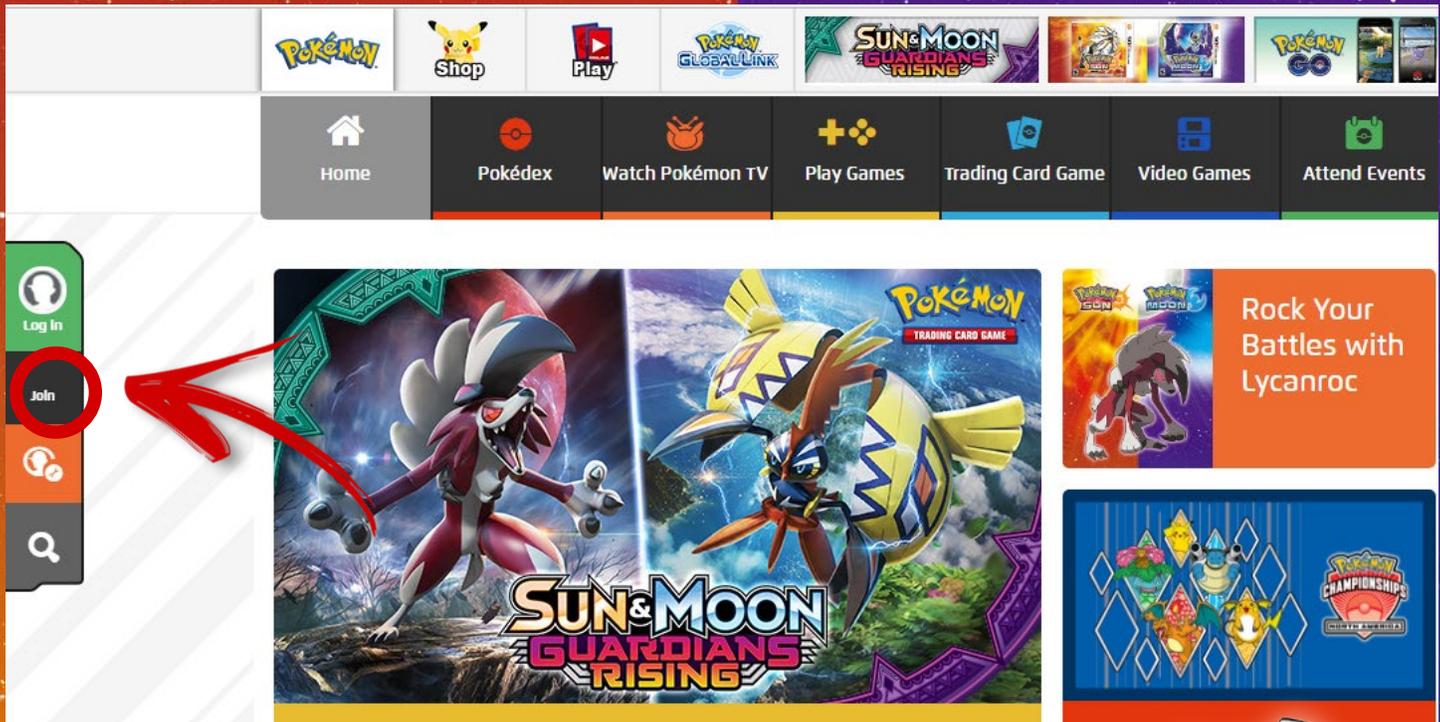
Todo mundo sabe que a jornada em Pokémon não acaba quando você se torna Champion. No meio de diversas possibilidades, há uma que chama a atenção de vários treinadores: competir com outros jogadores ao redor do mundo para testar estratégias de batalha e as habilidades dos seus monstros de bolso. Tem alguma dúvida a respeito do passo a passo de participação no universo competitivo de Pokémon Sun/Moon? Este guia é para você!

Preparando o terreno

OBS: Você pode pular esta etapa caso já tenha uma conta do Pokémon Global Link conectada ao seu jogo.



Antes de tudo, certifique-se de ter uma conta do Pokémon Trainer Club. É a mesma utilizada para alguns outros serviços relacionados à franquia, como o Trading Card Game Online. Caso você ainda não possua uma conta, basta entrar em pokemon.com e, na barra à esquerda, selecionar o botão Join (Ingressar, se estiver visualizando a versão brasileira). Siga o procedimento apresentado e verifique o email que informar para confirmar a criação da conta.



Hora de integrar sua conta com sua cópia de Sun ou Moon. Conecte seu portátil à internet e, dentro do jogo, acesse o Festival Plaza. Em seguida, entre no castelo e acesse o computador encontrado logo na sua entrada. Escolha Game Sync, permita o acesso à internet e aguarde até que seu Game Sync ID seja gerado. A próxima tarefa é acessar a conta que você criou pelo _ e então fazer uso do Game Sync ID que você recebeu anteriormente na hora de registrar o jogo. Tudo pronto agora!



Registrando-se para a competição

O próximo passo é declarar seu interesse em participar de uma competição. Selecione Online Competitions no menu à esquerda e escolha a competição em que deseja participar. É óbvio, mas sempre importante lembrar, que o período de inscrições ainda não deve ter acabado para que você possa participar. Fique de olho no calendário dos campeonatos que te interessam!

The screenshot shows the Pokémon Global Link website interface. At the top, there are navigation links for Pokémon, Shop, Play, and various game titles like Sun & Moon Guardians Rising and Pokémon GO. The main content area includes a login section on the left with fields for username and password, and a 'Log In' button. In the center, there's a 'Register Your Game' section with a video player and a 'Register Your Game at the Pokémon Global Link' button. On the right, there's an 'Events Calendar' section. A red box highlights the '2017 INTERNATIONAL CHALLENGE' event, which is categorized under 'Online Competitions' and '2017 International Challenge May'. A red arrow points from the 'Register Your Game' button to this event.

Competições oficiais

É possível ver as próximas competições através do calendário no Pokémon Global Link. Existem competições regulares, como a International Challenge, e outras com regras especiais, a exemplo da Kanto x Alola (que permitia apenas Pokémon dessas regiões nos times dos participantes). Fique atento também aos prêmios pela participação: muitas vezes há Mega Stones em jogo!



Em seguida, leia as informações apresentadas — elas são muito importantes e incluem dados como Pokémon que podem ser utilizados, estilo das batalhas (Single ou Double, por exemplo) e demais datas da realização da competição. É realmente essencial estar por dentro de todas as informações para montar um time que respeite às limitações impostas. Feito isso, selecione o botão de prosseguir, aceite os termos e condições e, finalmente, esteja oficialmente registrado.



The screenshot shows the Pokémon Global Link website interface. At the top, there are navigation links for Pokémon, Shop, Play, and Global Link. Below the navigation bar, the main content area displays a news article. The article title is "Announcing the 2017 International Challenge May". The article features a large banner image with the text "2017 INTERNATIONAL CHALLENGE MAY" and illustrations of Pokémon including Machop, Venusaur, and a white, fluffy Pokémon. Below the banner, there is a small text snippet: "Get ready to battle in the 2017 International Challenge May Online Competition to earn Championship Points, as well as three Mega Stones! Trainers will compete using the 2017 Championship Series format featuring Double Battles with Pokémon found in the Aola Pokédex. Pokémon..."

Em seu jogo, visite o Festival Plaza e selecione **Battle > Visit the Battle Spot**. Conecte-se à internet, escolha **Online Competition > Participate in a Competition**. A seguir, o seu Digital Player ID será baixado. O que você deverá fazer é a parte mais metódica, ao menos se você está interessado em participar com seriedade: “breedar” até obter monstrinhos excelentes e treiná-los, além de estudar e testar as melhores estratégias para o time desejado.



Com tudo isso pronto, quando começar o período da competição, é preciso registrar seus Pokémon em um Battle Team. Para isso, visite algum Pokémon Center, acesse o PC e edite o Battle Team que deseja utilizar. Terminando isso, siga o mesmo procedimento descrito anteriormente: no Festival Plaza, escolha **Battle > Visit the Battle Spot > Online Competition**. Agora escolha **Battle**, selecione o Battle Team desejado e confirme.

Sobre os seus monstros de bolso

Lembre-se de montar um time que respeite as limitações da competição para evitar ter que refazer sua estratégia — o que pode acabar impedindo sua participação. Uma equipe bastante variada é a melhor ideia em geral, mas vai depender da competição em que você deseja participar. Pode ter certeza que não vão faltar dicas e estratégias na internet para auxiliá-lo nessas decisões!

Note que os Pokémon que participarem da competição não poderão ser utilizados em outras competições enquanto esta durar, nem ser modificados de qualquer forma. Na prática, o time será travado para ser utilizado apenas nas batalhas da competição. A única forma de poder acessá-los como os demais é saindo da competição ou após o seu término.



Hora de batalhar!

Agora sim você está completamente preparado para batalhar! Basta acessar novamente **Online Competition** > **Battle** para buscar um adversário. A maioria das competições apresenta um limite diário de partidas nas quais você pode participar: fique atento a detalhes como esse quando for se inscrever para um campeonato.

E há muito mais possibilidades — que tal criar suas próprias competições ou participar das competições não-oficiais de outros treinadores? Há várias opções para testar seus Pokémon e, o mais importante: divertir-se. Boa sorte, treinadores! 🍀



Revista GameBlast 31

Neste mês, a revista GameBlast entra em um mundo novo cheio de puzzle e muito mistério em Rime (Multi).



Além disso temos nossas expectativas para a E3 2017, uma bela análise de Persona 5 (PS3/PS4) e Yooka-Laylee (multi), um Top10 sobre coisas que odiamos nos games e muito mais.

Baixe já a sua!

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista