NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBLAST.COM.BR



TOP 10: SPLATOON 2

O QUE MAIS QUEREMOS VER NA FRANQUIA

POKÉMON BLAST: MAGIKARP JUMP

CINCO MOTIVOS PARA JOGAR O NOVO GAME

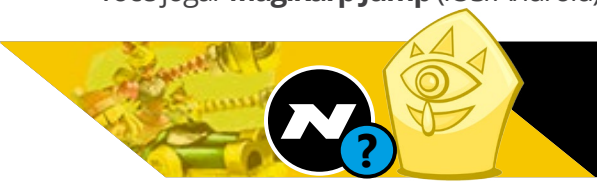
#93 JUN 2017

CC BY NC ND

Tinta fresca!



A filosofia da nossa amada Big N é a diversão, e isso fica claro a cada ano. Em Maio de 2015, a Big N lança uma nova IP, a qual se tornaria vencedora do **The Game Awards** como melhor jogo de tiro — franquia que chegou para renovar essa filosofia. Splatoon não é apenas um jogo divertido, é viciante e cativante, e com a chegada do Switch imaginávamos que teríamos um **Splatoon 2**, mas não tão cedo. Os Inklings voltam para espalhar tinta com novos amigos, novos modos e, por que não, novas armas? Ainda nesta edição, trazemos a análise do novo **Fire Emblem Echoes: Shadow of Valentia** (3DS) e cinco motivos para você jogar **Magikarp Jump** (iOS/Android). Junte-se a nós e boa leitura! - ***Leandro Alves***



CARTAS
N-Blast Responde **04**



PERFIL
Inklings (Splatoon) **09**



STAGE SELECT
Moray Towers (Splatoon) **13**



BLAST FROM THE PAST
Fire Emblem: Blazing Blade (GBA) **19**



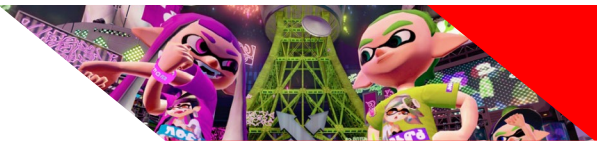
PRÉVIA
Splatoon 2 (Switch) **25**



ANÁLISE
Yo-Kai Watch: Wibble Wobble (iOS/Android) **36**



ANÁLISE
Fire Emblem Echoes: Shadow of Valentia (3DS) **45**



TOP 10
O que mais gostariamos de ver em Splatoon 2 **53**



DISCUSSÃO
O final de Breath of the Wild deixou a desejar? **65**



POKÉMON BLAST
Cinco motivos para jogar Magikarp Jump **74**

NINTENDO BLAST

DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO
Sérgio Estrella

DIRETOR EDITORIAL
Leandro Alves

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

DIRETOR DE REVISÃO
Vitor Tibério

DIRETOR DE ARTE
Leandro Alves

REDAÇÃO
Alex Sandro de Mattos
Juliano Lorenzo
Marcell Solano
Renan Greca
Robson Júnior

REVISÃO
Ana Krishna Peixoto
Arthur Maia
Luigi Santana
Pedro vicente

DIAGRAMAÇÃO
Ítalo Lourenço
Guilherme Lima
Leandro Alves
Paulo D. Faiola Jr.

Ilustração
Nivaldo Wesley

CAPA
Leandro Alves

HQ Blast

"Splatoon DOIS" por ***Nivaldo Wesley***



FAÇA SUA ASSINATURA
GRÁTIS
DA REVISTA
NINTENDO BLAST!

ASSINAR!

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

N-BLAST RESPONDE!

Diagramação: Leandro Alves



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

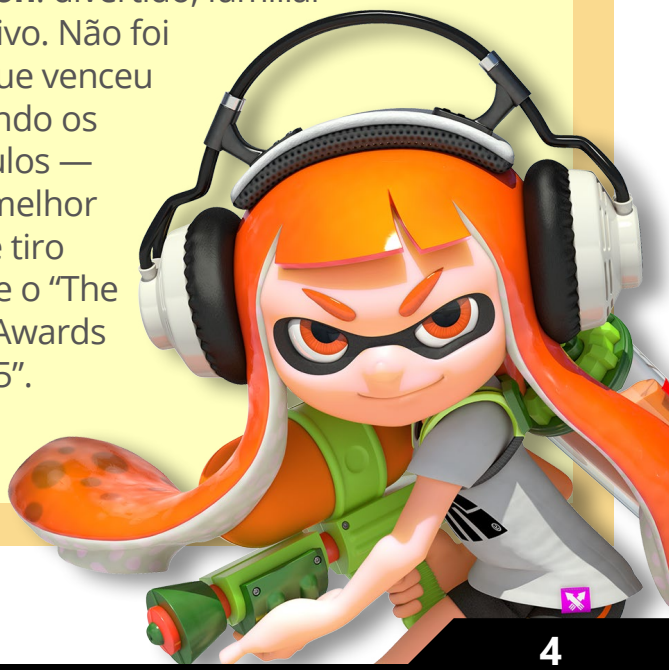
Opinião Pedrástica

Boing-oing! Galere pedrástica, vocês viram quanta informação nova a Nintendo mostrou no Direct de ARMS? Pois é, o jogo é uma das apostas da Big N para este início de vida do Switch, e promete fazer mais sucesso do que muitos esperavam. Para variar, pedi para me incluírem no jogo, mas disseram que eu não tinha o mínimo necessário para lutar. Não entendi o motivo, só porque o jogo se chama "Braços"? De qualquer forma, claro que eu não poderia deixar de dar a minha Opinião Pedrástica sobre esse grande lançamento, não é mesmo?



A Nintendo costuma andar paralelamente aos concorrentes. Ela não se preocupa com a forma como os demais veem o mercado, nem procura repetir as fórmulas encontradas para os gêneros mais comuns de jogos. Pelo contrário, ela tem o seu próprio jeito de fazer as coisas, e por isso a Big N tem fãs, não consumidores (para o bem e para o mal).

Vejamos o caso dos jogos de tiro, em que a indústria de games sempre esteve apresentando os mesmo tipos de cenários de guerra e matança, cada vez mais realísticos, violentos e complicados de dominar. Em vez de copiar essa fórmula, a Nintendo apresentou **Splatoon**: divertido, familiar e intuitivo. Não foi à toa que venceu — calando os incrédulos — como melhor jogo de tiro durante o "The Game Awards de 2015".



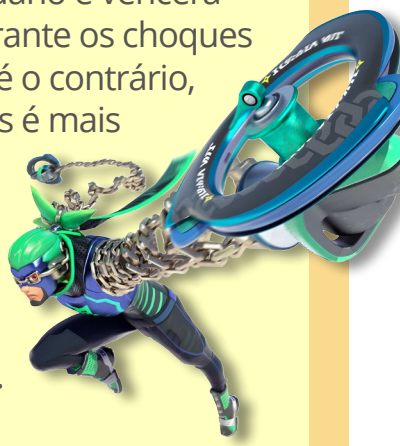
Se formos ver pelo lado dos jogos de corrida, a situação segue a mesma, com os demais desenvolvedores criando verdadeiros simuladores, cada vez mais reais, enquanto a Nintendo tem a sua aclamada franquia **Mario Kart**, em que os jogadores podem competir de uma forma bem mais casual, sendo divertido mesmo para os últimos colocados.



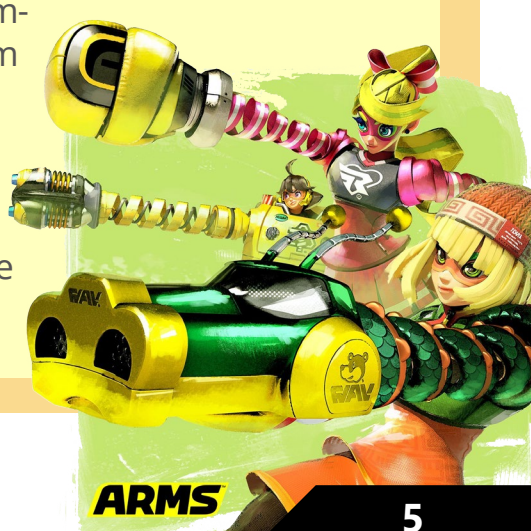
Nos jogos de luta, em que violência e combos complexos ditam a regra, **Smash Bros**. sempre foi a alternativa mais amigável, podendo ser bastante competitivo, mas também muito relaxado, com itens e cenários mudando a situação a qualquer momento. Agora, com **ARMS**, a Nintendo quer mostrar uma nova fórmula para os esse gênero e, pelo que foi visto no Direct, ela vai ser bem-sucedida mais uma vez.



A primeira informação que chamou a atenção, fora o visual extravagante dos dez personagens apresentados até agora — nenhum com o meu charme, claro —, são as inúmeras formas de preparar um lutador para as batalhas. Os braços não precisam ser idênticos, cada um podendo ter um peso ou atributo diferente, e tudo influencia nas lutas. Um braço mais pesado é mais lento, mas causa mais dano e vencerá um braço mais leve durante os choques entre eles. O mais leve é o contrário, causa menos dano, mas é mais rápido. Além disso, cada punho terá um atributo, que pode ser fogo, elétrico, vento, gelo, explosivo, cegante ou atordoador.

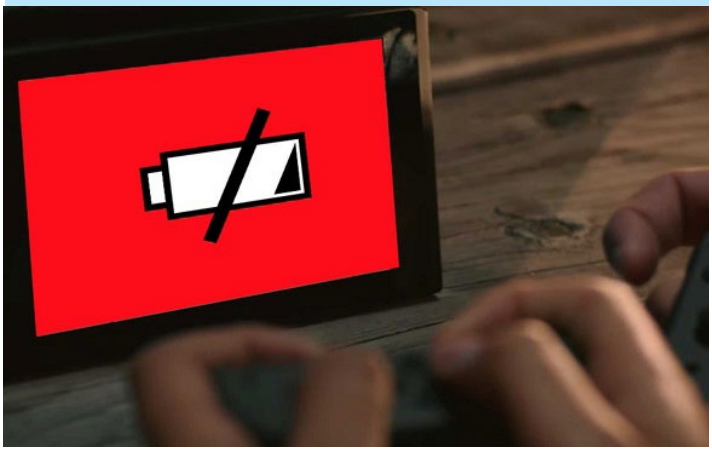


ARMS ainda contará, além das lutas 1vs1, com lutas 2vs2 (fora os demais modos de jogos). São muitas possibilidades diferentes de lutar. Fora que, mesmo após seu lançamento, o jogo receberá expansões gratuitas com novos lutadores, arenas e também punhos. Está claro que a Nintendo mais uma vez trará um jogo que não será mais do mesmo, buscando uma fórmula nova e divertida para o gênero de lutas, que há muito se encontra na mesmice e que será muito bem-sucedido, assim como foi com Splatoon. Só falta agora criar um jogo exclusivamente MEU. XD



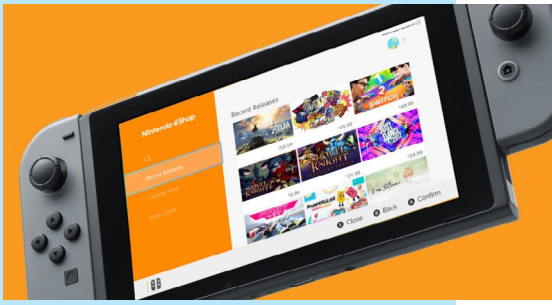
Pedroso, comprei o meu Switch e a alegria durou pouco até perceber que a porcentagem da bateria descarregava, mesmo quando eu desligava completamente o console. O estranho é que o tempo de jogatina, ela dura o prometido pela Nintendo, as 3 horas ficando grande parte do tempo em 1 porcento o que fazer?
Anônimo "Descarregado" da Silva

Realmente é estranho, ainda não vi outro caso do "medidor" da bateria do Switch não funcionar corretamente. Mas, é como você disse, 3 horas de jogo é a média normal para a maioria dos jogos do Switch, então talvez seja mesmo apenas um problema de display da porcentagem de carregamento, e não da bateria em si. E se for isso mesmo, então menos mal, já que pelo visto não afetará a sua experiência de forma muito séria (a não ser pelo fato de não conseguir saber realmente quanto resta de bateria). A única forma de resolver isso seria mandar para o suporte técnico da Nintendo e pedir por uma substituição, mas isso teria que ser feito em território americano, já que não há suporte da Nintendo no Brasil.



Caro Pedra, se eu comprar um jogo do Wii U pela eShop, eu consigo jogar ele pelo Switch? E já se sabe se os cartões pré-pagos da 3DS e do Wii U funcionam para o Switch?
Anônimo "Parmênides" da Silva

Não. Jogo de Wii U é jogo de Wii U e jogo de Switch é jogo de Switch. Embora existam alguns jogos em comum, eles são tratados de forma diferente, então a não ser que exista uma promoção explícita do que é chamado de cross-buy (quando você compra um jogo e ele fica disponível em mais de um console), as compras também são tratadas separadamente. Quanto aos cartões pré-pagos, sim, se forem cartões da eShop, eles servem também para o Switch, já que o crédito na eShop é unificado em todos os consoles. Desde que você use a mesma conta NNID em todos eles, claro.



Pedra que tudo sabe, tire uma dúvida: eu tenho Mario Kart 8 do Wii U, você acha que compensa eu comprar esse MK8 Deluxe ou esperar pelo Mario Kart 9?
Mateus Maringoli

Depende. Se você tem amigos que compraram o Mario Kart 8 Deluxe e costumam se encontrar para jogar, talvez seja interessante ter o jogo logo.

Mas se você só joga em cada mesmo, talvez não valha a pena investir, já que há poucas diferenças entre ambos. De qualquer forma, lembre que o "Mario Kart 9" não foi sequer anunciado e, caso saia para o Switch, demorará alguns anos ainda.



Olá Pedra, tudo bom? Venho aqui para ver se você me dá uma luz. Estou tendo sérios problemas com meu Nintendo 2DS. Sempre que troco o cartucho, ele reinicia de volta para a hora original da primeira vez que foi ligado, 01/01/2011. E isso dá problema nos jogos. Como resolvo isso?
Erivelton Freitas e o DeLorean portátil

Bom, a primeira possibilidade é que o seu 2DS tenha se transformado em uma máquina do tempo e esteja fazendo você voltar pra 2011 toda vez que troca o cartucho... mas é um cenário pouco provável.

A outra possibilidade é que seja algum problema na bateria do portátil, já que é ela que "mantém" a data/hora. Pode ser apenas um mal contato, e se for isto, talvez apenas abrir o compartimento da bateria, tirá-la e colocá-la novamente, pode ser o suficiente para resolver. O caso mais sério é se a bateria em si está com problema. Daí será necessário comprar outra e fazer a troca.

Olá Pedra que tudo sabe, estou apenas esperando lançar o Super Mario Odyssey para comprar meu Switch, no entanto estava pensando... Será que compro antes do lançamento do game? Pois estou com receio do preço do console aumentar depois que lançarem a nova aventura do bigodudo. O que você acha?
Fabio A. e a odisseia da ansiedade

Não, não... os consoles nunca aumentam de preço, apenas diminuem. Mesmo com lançamentos importantes. Então pode até ser que ele esteja mais barato quando o novo jogo do Mario for lançado, ou então que seja lançado um bundle do Switch com o jogo. Mas no pior dos casos o preço estará igual, então pode ficar tranquilo.



Olá, Pedra! Gostaria de tirar uma dúvida sobre o "repouso" do Switch. Ele pode ficar o tempo todo no Dock Station? Ou isso encurtaria a vida útil da bateria? Já que estaria carregando o tempo todo. Obrigado.
Rochedo da Silveira Stone, meu parente distante

Não, não há nenhum problema em deixar carregando constantemente.

Isso é uma preocupação que vem de tempos mais antigos, quando as baterias de celulares e outros dispositivos eram de níquel e requeriam que os ciclos de carga fossem completos – só carregar quando estivesse no fim, e deixar carregar sempre até 100% – pois caso contrário acabavam "viciando" e tendo a sua vida útil encurtada. Hoje em dia, contudo, as baterias são feitas com tecnologias mais avançadas e não possuem mais esse problema.

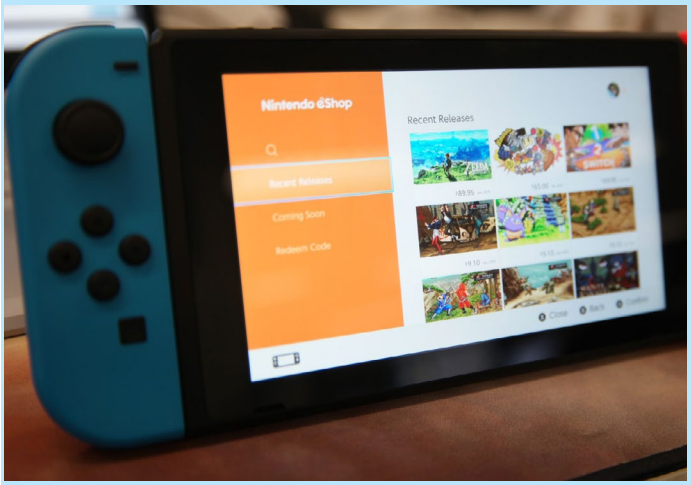


Pedra, toda vez que eu quero entrar na eShop no Switch aparece a mensagem que a eShop não está disponível no meu país, já que a minha conta é BR. Eu esperava que isso acontecesse e eu até tenho uma conta dos EUA pra usar, mas um dia eu vou poder jogar online e entrar na eShop com minha conta BR?
Anônimo "Indisponível" da Silva

Essa é uma das grandes dúvidas em relação ao Switch, não é mesmo? Será que um dia terá a loja brasileira liberada, ou será que vai ter o mesmo destino que a eShop do Wii U? Não há muito o que dizer atualmente, porque a Nintendo em si não falou nada sobre isso... mas podemos dizer que há esperanças.

Os serviços relacionados ao My Nintendo, bem como alguns dos jogos mobile da Nintendo estão sendo localizados para o Brasil, o que pode ser um sinal de que estão preparando o terreno para voltar a ter uma atuação maior no país. Além disso, há projetos de lei que, se aprovados, podem melhorar a situação dos impostos e encorajar o retorno da Nintendo ao Brasil. Então por enquanto só resta torcer. Em todo caso, graças ao Switch não ter mais trava de região, pelo menos fica mais fácil comprar na loja de outros países.





Inklings

Crianças ou lulas? Os dois! Descolados e cheios de energia, os pequenos figuras são a espécie principal do universo de Splatoon. Eles podem até parecer criancinhas simpáticas com orelhas pontudas e penteados exóticos, mas há muito mais por trás do que apenas a aparência revela, afinal, no mundo em que vivem, nem eu nem você existimos mais.

*por **Juliano Lorenzo Orsolon***

Revisão: Luigi Santana
Diagramação: Ítalo Lourenço



O tempo após o fim



Não se sabe exatamente a data, mas, em um futuro distante (ou não) do nosso, o planeta sofreu um intenso aumento nos níveis do oceano. Com cada vez menos terra firme, as espécies terrestres foram se extinguindo aos poucos, até, consequentemente, não sobrar nenhuma. Os únicos que não se deram mal nessa história foram os seres marinhos: além de ganharem uma casa maior, se tornaram, literalmente, os donos do pedaço. A história poderia ter acabado por aí, mas como a vida continua, a evolução também.

O mundo está praticamente coberto por oceano e as criaturas aquáticas reinam impetuosas: conforme o tempo passou, esses seres tornaram-se cada vez mais desenvolvidos e inteligentes, chegando o dia em que deixaram as águas para reabitar o terreno abandonado pelos humanos. Foi aí que a nossa história se repetiu, dessa vez em um mundo governado por uma espécie de lulas humanoides. É incerto o motivo pelo qual a raça dos Inklings tornou-se a raça dominante, sendo que tantas outras evoluíram também. Teriam sido guerras, como a que ocorreu entre os Octarians? Outro mistério é o porquê deles terem se tornado extremamente vulneráveis à água, o que reforça ainda mais a primeira dúvida. Quem sabe teremos mais pistas nos possíveis Sunken Scrolls do Hero Mode em Splatoon 2.



Cefalópodes não marinhos

Agora que já sabemos sobre seu passado, vamos analisar estas criaturinhas um pouco mais de perto: Já reparou que independentemente do penteado, os Inklings possuem exatamente o mesmo número de "mechas"? Pois é, existe uma razão específica para isso. Somando esse número (seis) com os braços e pernas, temos um total igual ao número de tentáculos que uma lula possui (dez). Por isso jamais veremos algum com um Black Power à la anos 80, por exemplo.



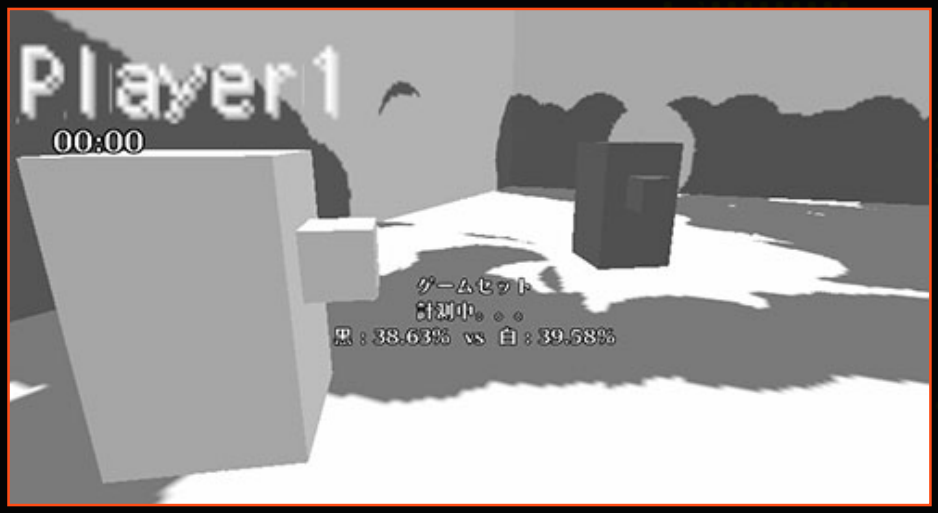
Uma dúvida que pega muita gente por aí é por qual razão eles têm alguns dentes tão pontudos, afinal, lulas não possuem dentes e os nossos nem chegam perto de serem afiados. A explicação é um tanto simples: assim como os polvos, os animais do qual evoluíram contam com uma espécie de bico extremamente afiado que tem, basicamente, a mesma função que os dentes. Ainda bem que a Nintendo nos poupou de vermos Inklings "bicudos".

De acordo com um dos Sunken Scrolls encontrados em Octovalley no primeiro título, as lulinhas simplesmente não possuem ossos. Espere um momento, então como é que elas saem pulando por aí sem parecerem uma gelatina desengonçada? Bem, desta vez não há nenhuma explicação (até o momento, pelo menos), mas dá para imaginar que deva ter algum outro elemento no lugar que lhes dá a sustentação necessária.

Esta é parecida com a dos dentes: por que raios os Inklings possuem orelhas pontiagudas? Seriam eles descendentes de Hylians ou, quem sabe, Kokiris (o que faria mais sentido)? O motivo da dúvida também é o mesmo (nós não temos e muito menos as lulas) e a resposta mais simples ainda: sabe aquelas barbatanas na ponta das lulas que dão a elas o formato de "seta"? Adivinhe só: viraram orelhas!

Coelhos e...Tofu?

Lá pelo comecinho do desenvolvimento de Splatoon, quando o título era apenas um amontoado de ideias, os desenvolvedores nem sonhavam com as lulinhas. Muito pelo contrário: durante a primeira versão do jogo, quem estrelava eram nada mais, nada menos que blocos de tofu.



Claro que a ideia não foi muito longe, afinal, estes protagonistas não chamariam nem um pouco a atenção (bora jogar um game de tofu que atira shoyu? Não? Então tá.). Assim, a equipe logo substituiu os quadradões por personagens não comestíveis, começando por humanos, seguido de coelhinhos, até chegar nas lulas (OK, estes são comestíveis, mas melhor não entrar nesse assunto). A decisão de substituir os orelhudos pelo animal marinho se deu, principalmente, pelo conceito do título, já que lulas atirando tinta faz muito mais sentido. A partir daí, não levou muito tempo para que essas lulinhas se tornassem crianças também, dando origem aos Inklings que conhecemos hoje. Agora, eu não reclamaria nem um pouco se o pessoal da Nintendo resolvesse adicionar os "bunnylings" como personagens jogáveis em Splatoon 2, nem que fosse apenas como skin.

Você é uma lula agora!

Mesmo com todo o conhecimento que temos sobre essas criaturinhas, os Inklings ainda possuem muitos mistérios a serem revelados. Como ocorreu exatamente sua evolução e como viviam seus ancestrais? Quais figuras se destacaram em sua história e quais foram os principais eventos? Ocorreram outras guerras além da Great Turf War? Essas e outras perguntas provavelmente terão suas respostas com o passar do tempo, afinal, Splatoon acabou de nascer e ainda possui uma longa vida pela frente.



por Juliano Lorenzo Orsolon

Revisão: Luigi Santana
Diagramação: Leandro Alves



Moray Towers (Splatoon): O playground dos chargers

A partida acaba de começar. Cheio de entusiasmo, tinta nos olhos e vontade de vencer, a primeira coisa que você faz é pegar o caminho mais curto para chegar ao centro e tomar a principal zona do estágio. Eis que, em uma repentina explosão, seu personagem é "splatado" e lá longe vai surgindo uma figura inconfundível munida de uma poderosa arma. Se você já jogou **Splatoon** (Wii U), sabe que esta é uma das cenas mais comuns do game, mas há uma fase em especial que em que isso se repete mais que as quedas do **Mario** em **Rainbow Ride**. Pegue um copo d'água e vá preparando um calmante, pois seu "nível de sal" irá literalmente parar nas alturas em **Moray Towers**.

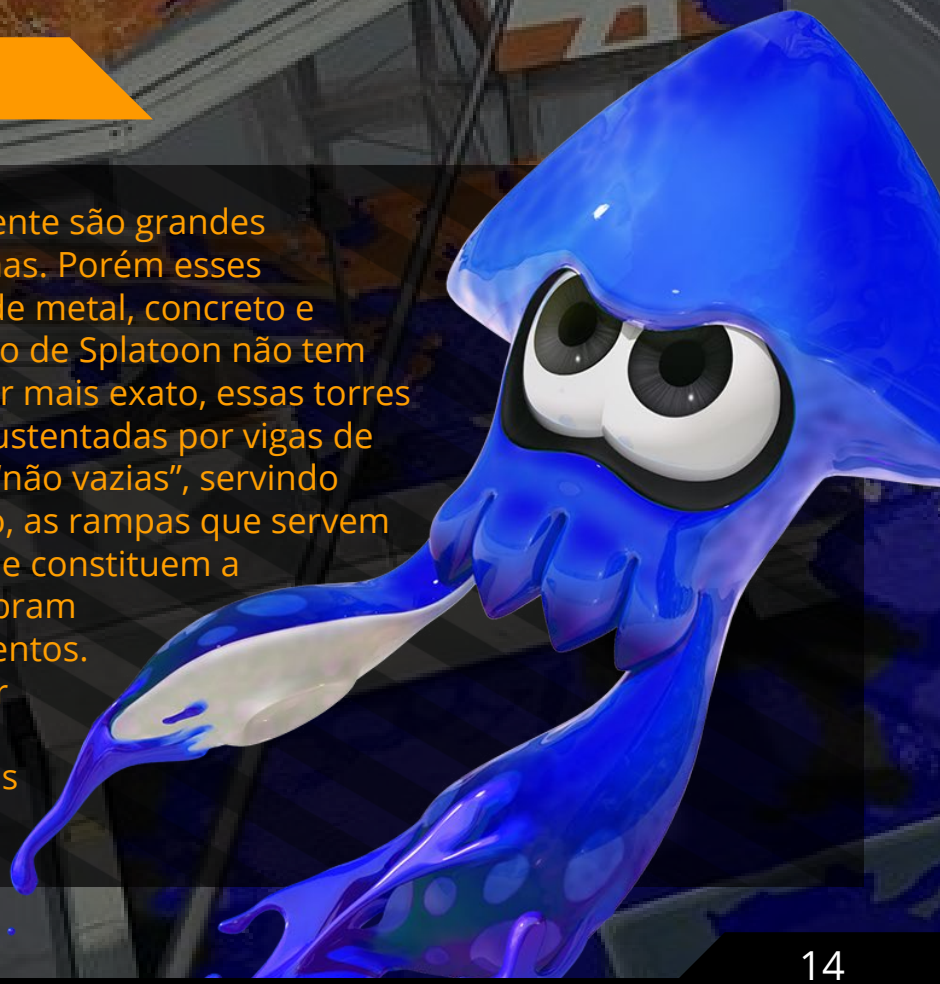
Brincando com o perigo



A primeira vez em que avistamos as torres foi no vídeo promocional da estreia os **Splatfests**: nele apareciam breves cenas do até então inédito estágio sob as luzes da cidade ao anoitecer. Imagens realmente belas, mas que ficaram apenas no trailer mesmo. A ideia seria que a fase fosse completamente revelada um mês mais tarde, quando os jogadores puderam testá-la pela primeira vez. No entanto, muito antes desse dia, um hacker dataminer (que veio a ficar incrivelmente famoso mais tarde) descobriu uma grande quantidade de conteúdo não revelado dentro jogo e, para variar, a Moray Towers estava inclusa no pacote. Claro que isso não influenciou em nada na estreia do estágio, que foi disponibilizado no dia dez de julho de 2015.

Mais sal do que tinta

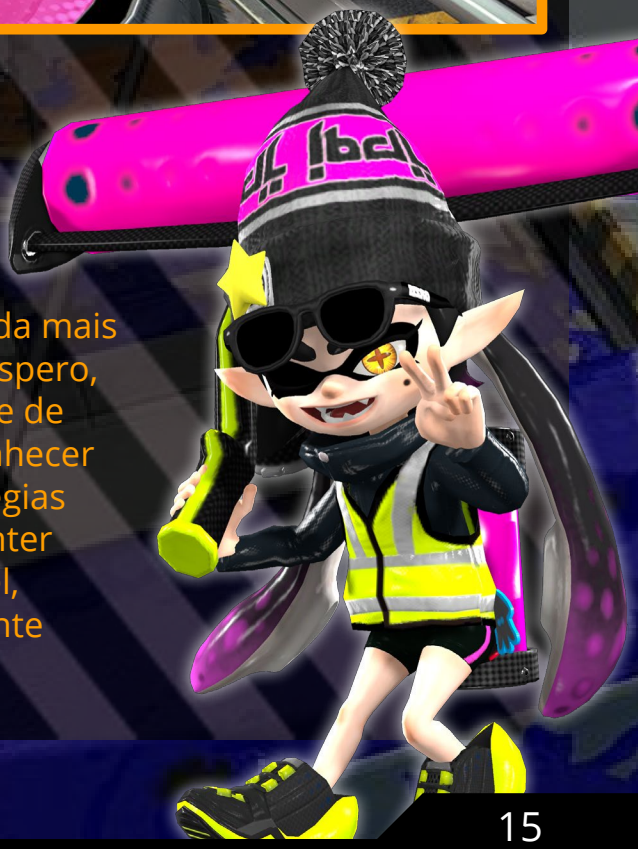
Ao ouvir seu nome, o que vem na mente são grandes construções medievais feitas de rochas. Porém esses monumentos aqui são constituídos de metal, concreto e parafusos, afinal, o universo moderno de Splatoon não tem nada a ver com Idade Média. Para ser mais exato, essas torres possuem uma área pequena e são sustentadas por vigas de metal, sendo apenas algumas delas "não vazias", servindo como estacionamento. Falando nisso, as rampas que servem de passagem entre uma e outra e que constituem a maior porção "pisável" do mapa lembram muito as que vemos em estacionamentos. Só não dá para se distrair quando for pular entre elas, pois há pequenos vãos quem fazem muitos desavisados despencarem direto para a morte.



A maior vantagem é ao mesmo tempo a maior desvantagem da fase: a ausência quase que completa de paredes ou objetos de colisão. Por um lado, a locomoção é muito mais dinâmica, podendo-se cortar vários caminhos e escolher entre rotas diferentes; mas, pelo outro, a vulnerabilidade, principalmente à chargers e armas de longo alcance, é infinitamente maior. Por isso, independentemente da arma que escolher, saber prestar atenção e tomar vantagem dos pontos estratégicos é crucial para não ficar retornando ao spawn o tempo todo.



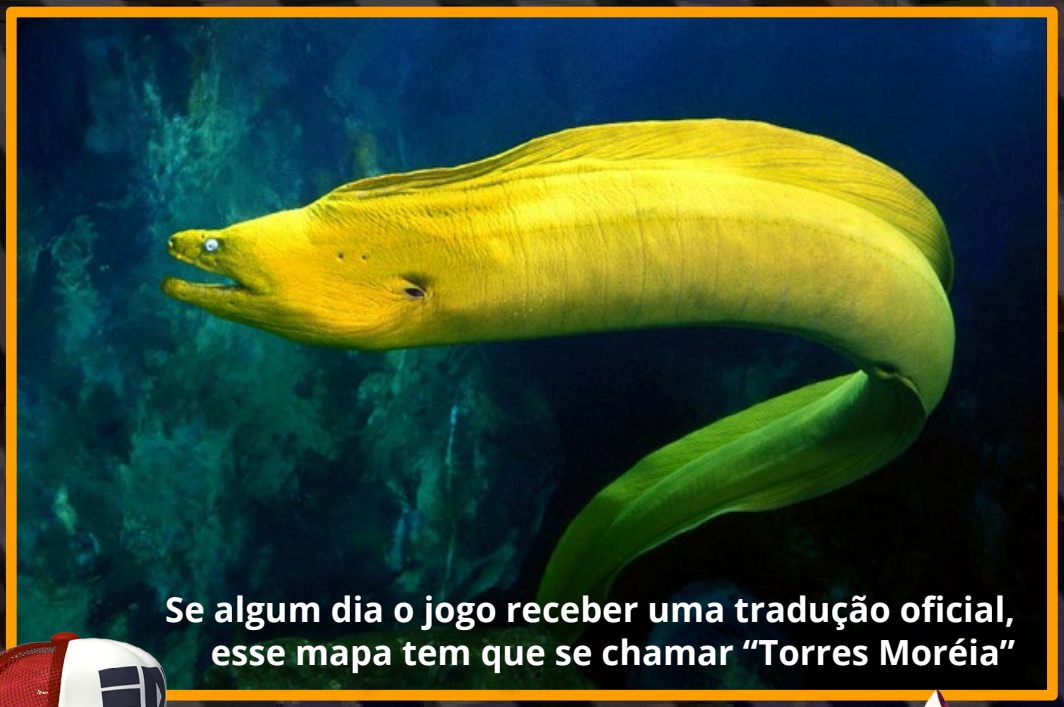
As **Turf Wars** podem até lhe fazer suar, mas o verdadeiro desafio começa mesmo no Ranked, mais especificamente nos modos **Rainmaker** e **Tower Control**. Não há muito o que falar: apenas some tudo o que eu disse sobre o estágio e adicione um contador de tempo maior, overtimes e ainda mais chargers. Mesmo assim, não há motivo para tanto desespero, pois a chave para se dar bem aqui não é muito diferente de qualquer outra fase nesses modos: treinar duro até conhecer o mapa como a palma de sua mão, tentar várias estratégias e descobrir quais armas se adaptam melhor a elas, manter uma boa sincronia com o seu time (sempre que possível, é claro) e nunca perder a calma, pois, independentemente do jogo, pode ter certeza que a raiva é sua pior inimiga.



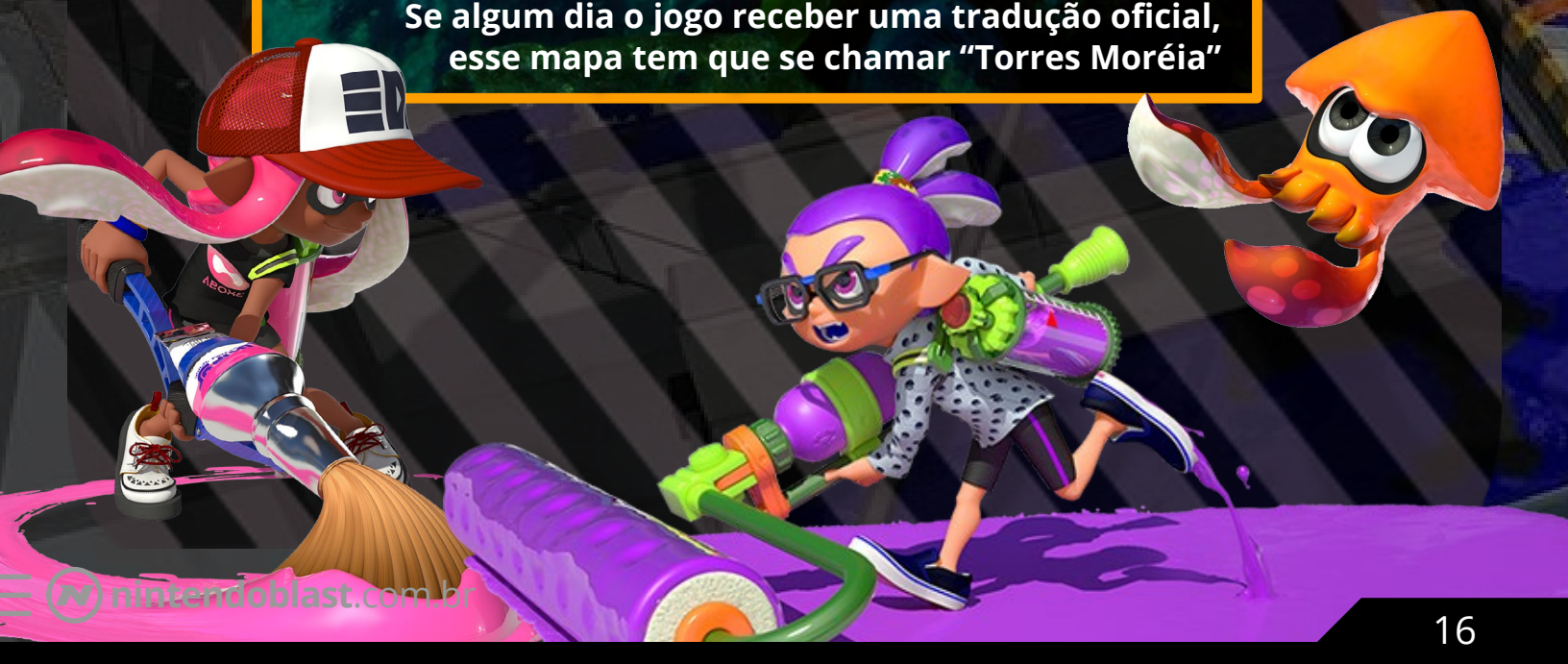
Para ser dos chargers o melhor

Se você acha este mapa um tanto quanto "difícil" e torce o nariz toda vez que o encontra na *rotation*, saiba que deveríamos é agradecer à **Nintendo** por ele ser do jeito como conhecemos hoje. Em sua primeira versão, a área central do terreno era consideravelmente menor, além de que as rampinhas laterais que permitem um acesso bem mais rápido ao território inimigo simplesmente não existiam. A configuração atual era originalmente usada no modo **Splatzones** antes de ser adotada como padrão. Ou seja, a Moray Towers que conhecemos hoje é, na verdade, a versão "nutela" do estágio original. Curioso, não? Então vamos deixar de lado essa parte da dificuldade e conhecer um pouco mais sobre este mapa:

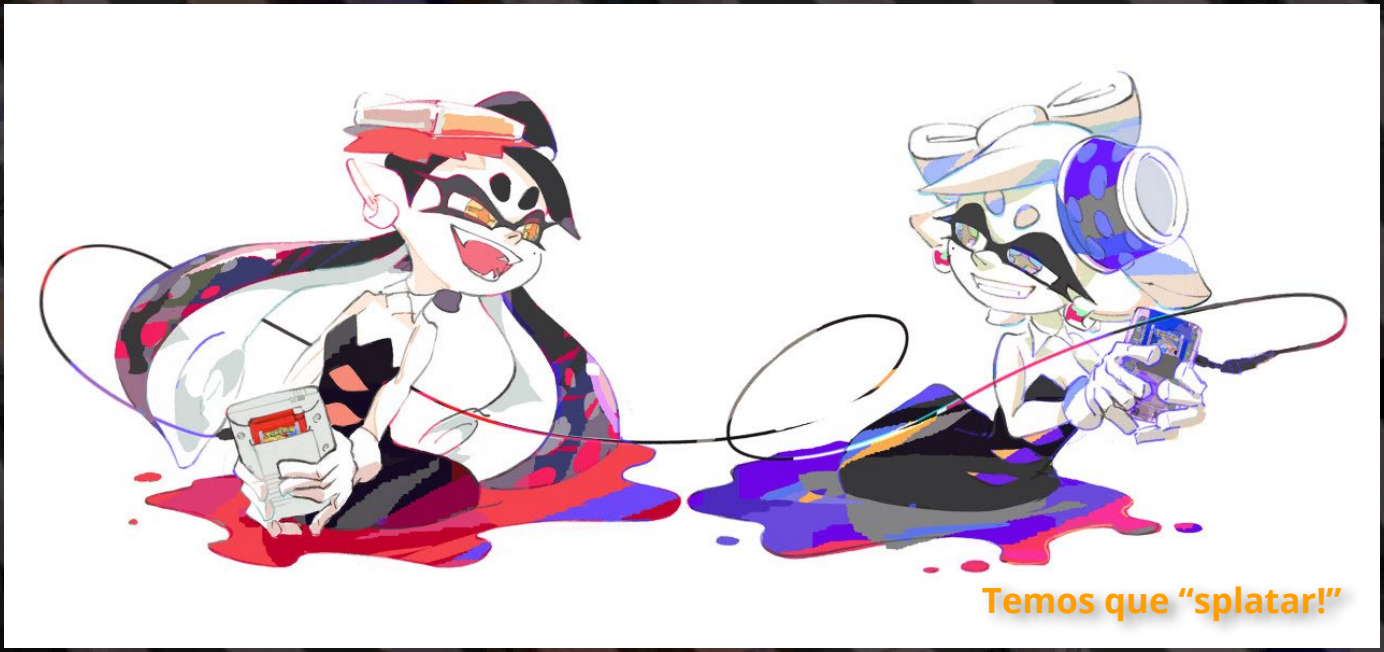
- Assim como todas as fases do jogo, o nome desta faz referência a um animal marinho, que no caso é a "Moray Eel" (espécie de enguia). Curiosamente o nome desta espécie faz referência ao nome português "Moréia" (outro tipo de enguia).



Se algum dia o jogo receber uma tradução oficial, esse mapa tem que se chamar "Torres Moréia"

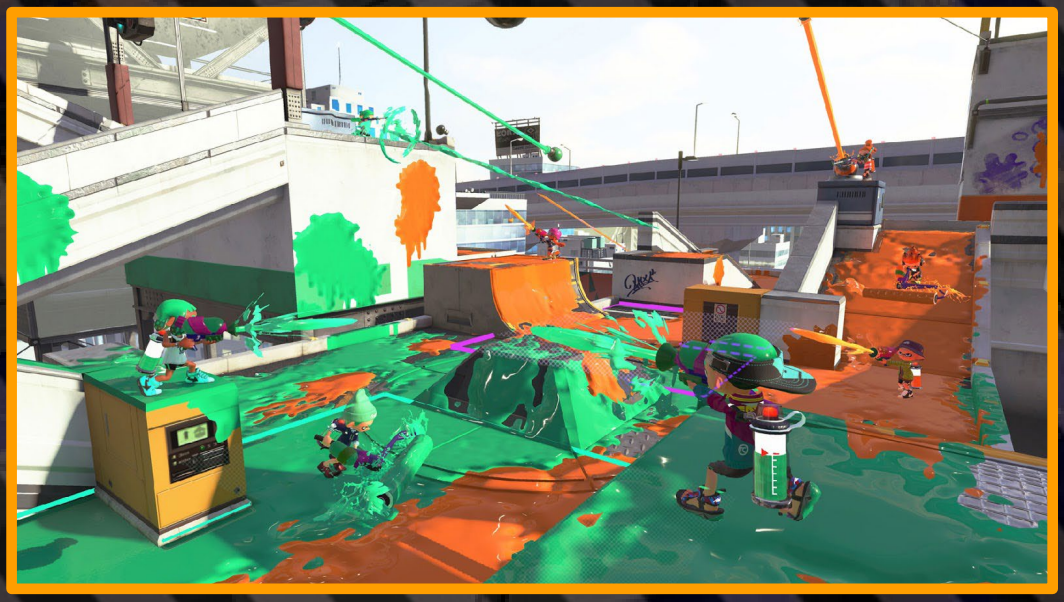


- Em um dos diálogos, quando o estágio é apresentado como Ranked durante o **Inkopolis News**, **Marie** cita a frase “Chargers are the very best, like no gun ever was!” (“Chargers são os melhores, como nenhuma arma já foi!”), fazendo referência à letra da primeira abertura da animação de **Pokémon**. Em seguida, **Callie** rebate a afirmação dizendo que os **Rollers** é que são super efetivos neste mapa, fazendo mais uma referência à série dos monstrinhos.



Temos que “splatar!”

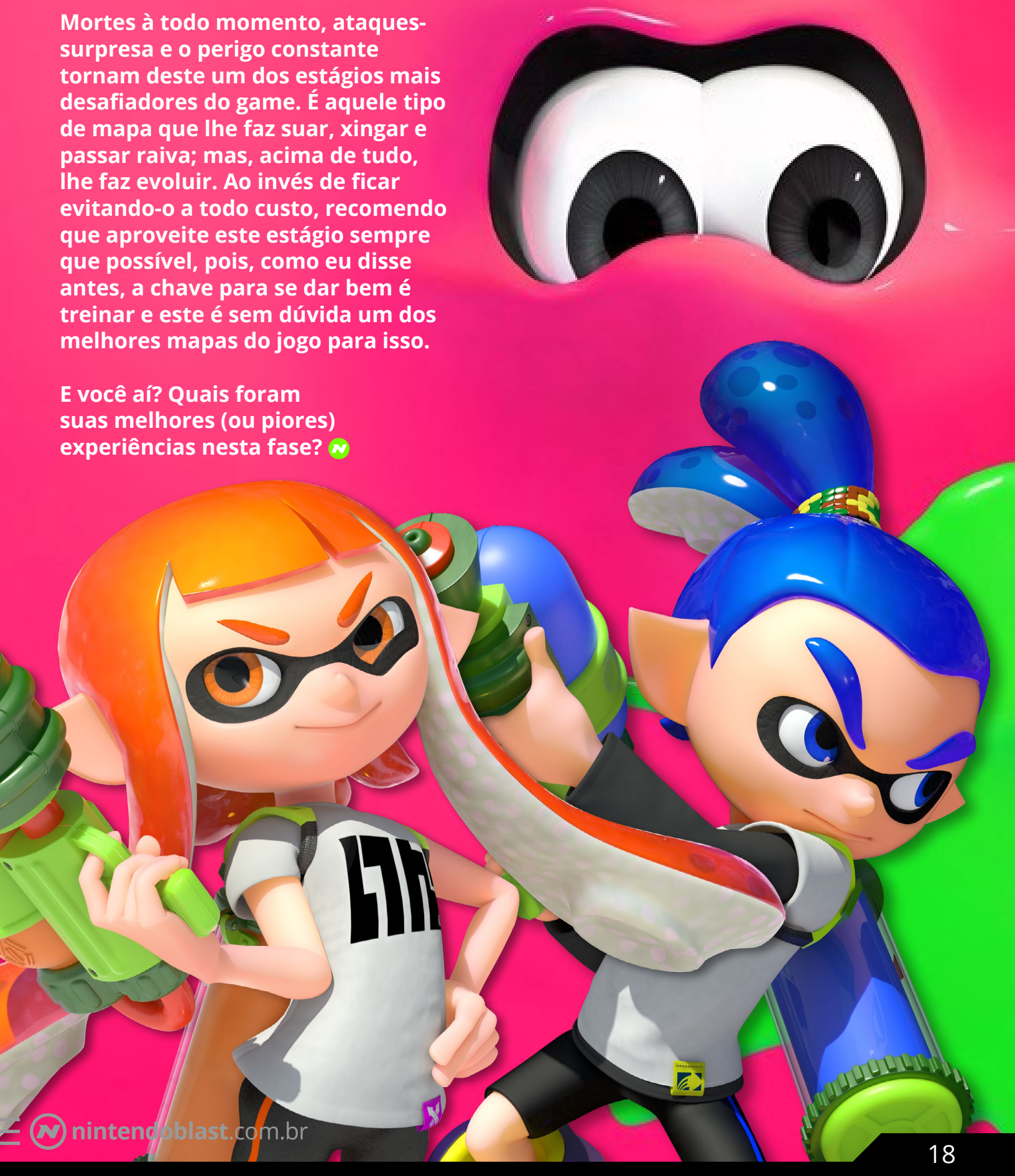
- A versão atualizada que dará as caras em **Splatoon 2** será a segunda fase a trazer mecânicas exclusivas do **Hero Mode**: os **Inkrails** (jatos de tinta que formam “cordas” em que o jogador pode transitar na forma de lula) estarão disponíveis no centro do mapa, sendo esta a primeira vez em que poderemos aproveitá-los fora do modo *singleplayer*.



Moray towers

Mortes à todo momento, ataques-surpresa e o perigo constante tornam deste um dos estágios mais desafiadores do game. É aquele tipo de mapa que lhe faz suar, xingar e passar raiva; mas, acima de tudo, lhe faz evoluir. Ao invés de ficar evitando-o a todo custo, recomendo que aproveite este estágio sempre que possível, pois, como eu disse antes, a chave para se dar bem é treinar e este é sem dúvida um dos melhores mapas do jogo para isso.

E você aí? Quais foram suas melhores (ou piores) experiências nesta fase?



por ***Renan Greca***

Revisão: Pedro Vicente
Diagramação: Paulo D. Faiola Jr.



O Game Boy Advance foi o sistema mais marcante da minha infância e da minha iniciação como jogador assíduo de videogames. Enquanto vários amigos começaram jogando **Super Mario World** no SNES, eu tive a versão portátil do clássico, **Super Mario Advance 2**, naquela tela quase impossível de enxergar. Foi também no GBA que comecei a jogar Pokémon, Metroid, Kirby e, sim, Fire Emblem, séries que continuo jogando e admirando até hoje.



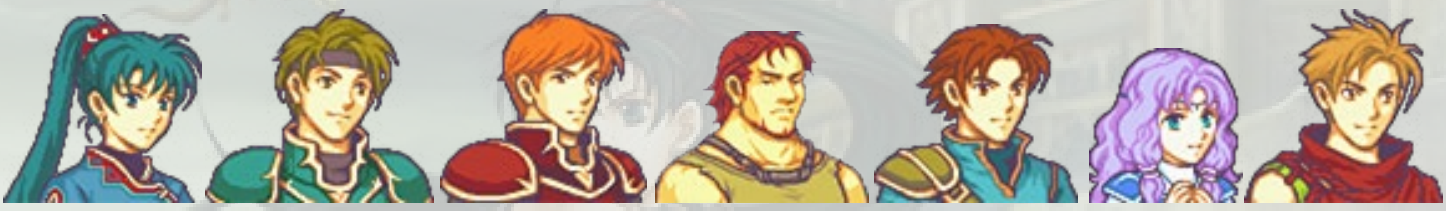
Não lembro bem qual foi minha motivação ao jogar **Fire Emblem: The Blazing Blade** (GBA), de 2003. Provavelmente, assim como foi o caso de tantas outras franquias da Nintendo, a conheci através de Super Smash Bros. — lembro bem de acompanhar fervorosamente o blog de **Super Smash Bros. Brawl** (Wii) e ficar curioso sobre as origens do então novato Ike. Foi assim que conheci o clássico RPG estratégico da Intelligent Systems, sem saber da já antiga história da série, além da franquia-irmã Advance Wars.

Mas, novo como eu era, devo admitir que não entendi completamente as mecânicas e nuances ao redor do combate e, após chegar em alguma barreira de dificuldade, acabei abandonando o estilo de jogo. Foi apenas anos depois, após já ter completado outros jogos da série como **Shadow Dragon** (DS), **Awakening** (3DS) e **Birthright** (3DS), que fui novamente dar uma chance a este clássico da Nintendo. Este ano, finalmente joguei Fire Emblem: The Blazing Blade até o fim.



Pode ser estranho para alguns ouvir o título “The Blazing Blade”. Afinal, o jogo foi lançado por estes mares apenas sob o título “Fire Emblem”, pois foi o primeiro da série a ser localizado para inglês e lançado fora do Japão. Na verdade, o jogo é o sétimo de uma série que já contava com lançamentos no Famicom, no Super Famicom e no próprio GBA, que nunca viram a luz do dia no ocidente (com a exceção de alguns remakes). Foi apenas com o recente lançamento de **Fire Emblem Heroes** (iOS/Android) que o game recebeu um título oficial em inglês. Adicionalmente, a narrativa de Blazing Blade ocorre 20 anos antes de **Fire Emblem: The Binding Blade**, lançado no Japão no GBA em 2002 e que nunca recebeu versão ocidental.

Cada vida importa!



Como todos devem saber a esta altura, Fire Emblem é um jogo de estratégia no qual todas as unidades aliadas são, de alguma maneira, importantes. Durante a campanha da Lyn, ela conhece figuras como Sain, Kent, Dorcas, Wil, Florina, Erk e Matthew, que são distintos tanto em habilidades e atributos quanto em personalidade e significância narrativa. Parte da diversão é imaginar as interações que o jogo não mostra, pensando como seria a personalidade de uma figura como o Dorcas, que começa o jogo como um simples lenhador e que, ao menos na minha campanha, se tornou um membro poderosíssimo do exército. No entanto, o que distingue Fire Emblem de outros RPGs é seu uso de *permadeath* — ou seja, mortes de personagens são permanentes.



Durante a minha campanha, não deixei nenhuma unidade morrer. “Oh Renan, tu deves ser o mestre da estratégia”, alguém pode pensar, mas a verdade é que eu sempre reiniciei o capítulo quando ocorria alguma fatalidade. Em alguns casos, as mortes podem ser realmente atribuídas ao jogador, mas, em outros, o azar é o grande culpado, o que pode ser bastante frustrante. Grande parte do combate de Fire Emblem ocorre ao redor do RNG (*random number generator*, ou gerador de números aleatórios), um algoritmo misterioso que decide se golpes erram, acertam, ou são críticos, de acordo com probabilidades definidas pelos combatentes e suas armas.

Curiosamente, este e outros (mas não todos os) jogos da série usam os eventos do jogo para definir esse número não-tão-aleatório. Executar as mesmas ações dentro do jogo fazem com que os resultados dos combates sejam os mesmos. Isso é notável porque o jogo salva automaticamente a cada ação, mas após a ação ser confirmada: se um personagem morrer e o jogador reiniciar o sistema, verá um ponto salvo imediatamente antes da inevitável morte, mesmo que as chances de acerto do inimigo fossem menos de 50%.





Personagem morreu? Reset.



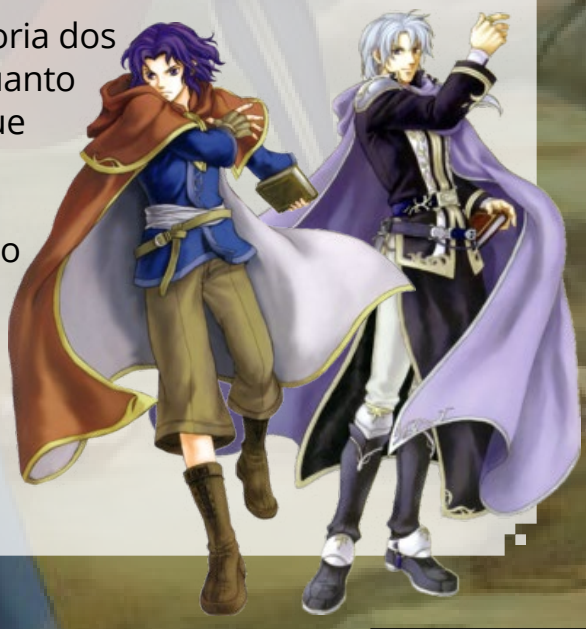
Jogar como eu fiz — evitando cada morte, mesmo que me fizesse jogar um capítulo inteiro novamente — gera uma certa vantagem no jogo adiante. Afinal, perder uma unidade forte por descuido ou azar deixa uma enorme lacuna no seu exército. No entanto, o jogo tem algumas soluções espertas e sensatas para evitar que o jogador perca tantas unidades a ponto de não poder progredir de forma alguma.



A principal delas é que, se um dos três protagonistas morrer, ocorre um *game over* imediatamente. Ou seja, o jogador sempre precisará que ter unidades suficientes para garantir a segurança dos protagonistas (que são unidades fortes, mas relativamente frágeis) e auxiliá-los a derrotar os chefes de cada capítulo. Digamos, mesmo que um jogador perca todas as unidades exceto a Lyn, é improvável que ela sozinha possa derrotar um chefe, pois eles são feitos para ser derrotados por vários personagens.



Adicionalmente, o jogo introduz novos personagens na maioria dos capítulos. Alguns integram a equipe automaticamente, enquanto outros precisam ser resgatados no mapa ou são inimigos que devem ser convertidos, e vêm em níveis adequados para o ponto atual do jogo. Esse fluxo de novatos evita que o exército do jogador fique completamente desfalcado e, como algumas classes se repetem, novas unidades podem suprir o papel de aliados perdidos (por exemplo, o mago Pent pode suprir o papel de Erk). Como eu joguei sem perder ninguém, acabei deixando de conhecer melhor alguns desses personagens que aparecem depois — geralmente, eu já tinha alguma unidade similar mais poderosa.



A profundidade das mecânicas que cercam cada personagem faz com que Fire Emblem tenha uma relação única com a morte em videogames. Cada perda sofrida não é apenas um *plot twist* escrito por um roteirista, como a morte de Aeris em **Final Fantasy VII**, mas sim consequência direta dos atos do jogador. Pode-se dizer que jogos da Telltale, como **The Walking Dead** (Multi), capturam uma sensação próxima, mas eu diria que ainda há uma grande distinção entre as relações por diálogo que ocorrem naquela série e o controle direto que o jogador tem sobre cada personagem e seus destinos em Fire Emblem.



Recebemente joguei **Fire Emblem Echoes: Shadow of Valentia** (3DS), cuja análise você confere nesta edição da **Nintendo Blast**. Agora, pretendo me afastar de Fire Emblem por um tempo, mas, quando eu voltar para jogar The Binding Blade ou **The Sacred Stones** (GBA), pretendo jogar de forma mais natural, sem evitar mortes com tanta convicção. Tenho certeza que a experiência acabará sendo bem diferente e, quem sabe, mais interessante também.

Switch

por Juliano Lorenzo Orsolon

Revisão: Luigi Santana
Diagramação: Leandro Alves

Splatoon 2

As lulinhas mais descoladas do pedaço estão de volta!

Com o sucesso do primeiro título, a novata franquia da Big N já tem seu segundo jogo confirmado e com os dias até o lançamento contados. Prometendo a mesma fórmula do antecessor, mas com uma série de novos recursos, elementos e, quem sabe, até algumas surpresas, Splatoon 2 vai trazer uma experiência muito mais completa e que agradará tanto aos veteranos quanto aos que acabaram de chegar.

Pintando na área

Tudo começou no dia 20 de outubro do ano passado, durante o trailer de anúncio do Switch. Além da aparição da ilustre atriz, "Karen", tivemos a oportunidade de observar um curtíssimo trecho que mostrava o novo game. Como foi bem pouco, não ficou claro se era mesmo um novo título ou apenas um port, como muitos especulavam. Foi só três meses mais tarde, em um vídeo apresentado no Nintendo Switch Presentation, que fomos presenteados com a confirmação de que Splatoon 2 é real e está à caminho do novo console.

Teste de fogo e tinta

Como não podia faltar, a demo online Global Testfire, realizada nos dias 24, 25 e 26 de março, deu aos jogadores um bom gostinho do que está por vir. Desta vez, além de não haver queda nos servidores, a conexão se manteve estável durante a maioria das partidas.



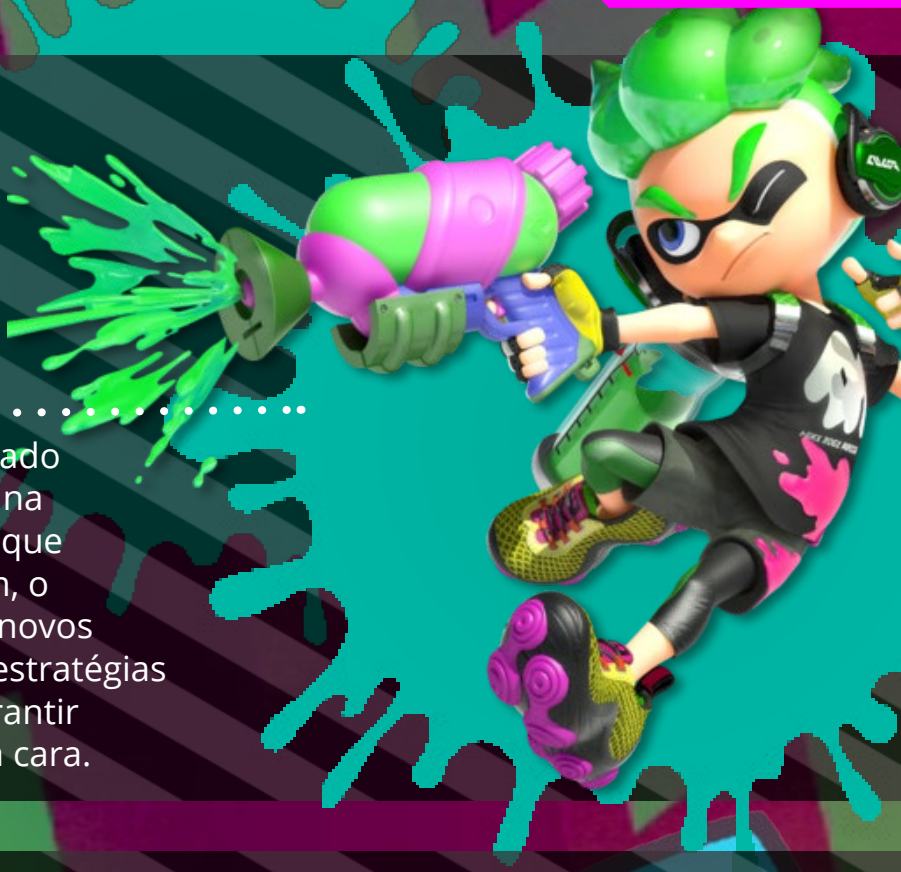








Antes só do que mal equipado



No mundo dos Inklings, para ser descolado não basta apenas ter habilidade, andar na moda ou possuir um bom arsenal: tem que ter tudo ao mesmo tempo. Sendo assim, o novo jogo vai contar com uma série de novos equipamentos que não só tornarão as estratégias ainda mais diversificadas, como vão garantir que o jogador deixe a lulinha com a sua cara.

Jatos, tiros e pinceladas

Graças ao primeiro trailer e a própria capa do jogo, não tem como pensar em Splatoon 2 sem a imagem das Splat Dualies vir à mente. Representando um dos tipos novos de armamentos, a dupla de pistolas se destaca por possibilitar que o jogador segure duas armas ao mesmo tempo, algo inédito na série. Além disso, ela contará com os Dodge Rolls, espécie de manobra que permite que o usuário desvie de ataques inimigos.

Alguns "rostos" familiares estarão de volta, como o Octobrush, a .52 Gal e a L3-Lozzlenose; mas os holofotes ficam mesmo com o trio original: Splattershot, Splat Roller e Splat Charger. Com exceção da primeira, essas clássicas armas do primeiro título receberão uma atualizada em suas jogabilidades. O Splat Roller, que antes mantinha uma velocidade padrão, agora fará com que o jogador acelere gradativamente até atingir uma velocidade similar à do Carbon Roller. Quando sacudido no meio de um pulo, a tinta será arremessada mais longe e em uma trajetória mais reta. O Splat Charger, por sua vez, terá uma adição poderosa: os tiros poderão ser guardados por um curto período depois de serem carregados; sendo possível locomover-se livremente na forma de lula e disparar logo ao voltar à ação.



Stay Fashion!

Já imaginou um jogo online em que todos os jogadores tivessem exatamente a mesma aparência? Seria, no mínimo, estranho, mas felizmente este não é o caso de Splatoon e muito menos de seu sucessor. Começando pelo vestuário, o novo game já tem anunciado um bela gama de peças de roupa e acessórios, contando com a volta de algumas mais populares e a estreia de novas marcas, como a "Annaki". Também não há como deixar de citar que teremos, pela primeira vez, a opção de escolher o penteado, com opções inéditas para ambos os gêneros e sem descartar os estilos "old school" das lulinhas do primeiro game.



De olhos vermelhos e cabelo branquinho

Algo que chamou muita atenção foram as imagens de anúncio de uma das novas marcas de roupa, a "Tatakicensaki". Nela, são apresentados Inklings de tentáculos brancos e alguns com olhos de cor avermelhada. Seria isso um indício da presença do pigmento incolor nas batalhas e de uma paleta mais variada para os olhos? Mistério.



Para usar com sabedoria

Desta vez, todos os especiais que conhecemos no primeiro jogo vão ficar por lá mesmo. Mas isto não é motivo para desanimar, pois, no lugar deles, entram outros completamente inéditos. Vamos conhecer um pouco dos quatro anunciados até agora e ficar na expectativa dos que ainda não deram as caras.

Splash Down

Com apenas um soco, será possível mudar a partida: Quando ativado, o jogador poderá realizar um Super Jump normal e causar uma baita explosão de tinta ao atingir o solo; uma ótima maneira de enganar os oponentes que ficam esperando você pousar. Assim como o Kraken e o Bubbler, este também vai funcionar como uma espécie de "botão do pânico", já que pode ser usado sem a necessidade do pulo.



Tenta Missiles

Possui uma ideia parecida com a do Inkstrike (espécie de míssil que atingia qualquer parte do mapa), mas em vez de escolher o local do impacto, vai dar para mirar em vários inimigos e atirar uma porção de mini projéteis ao mesmo tempo. Muito bom para pegar oponentes desavisados, já que não chama tanta atenção.



• Ink Jet

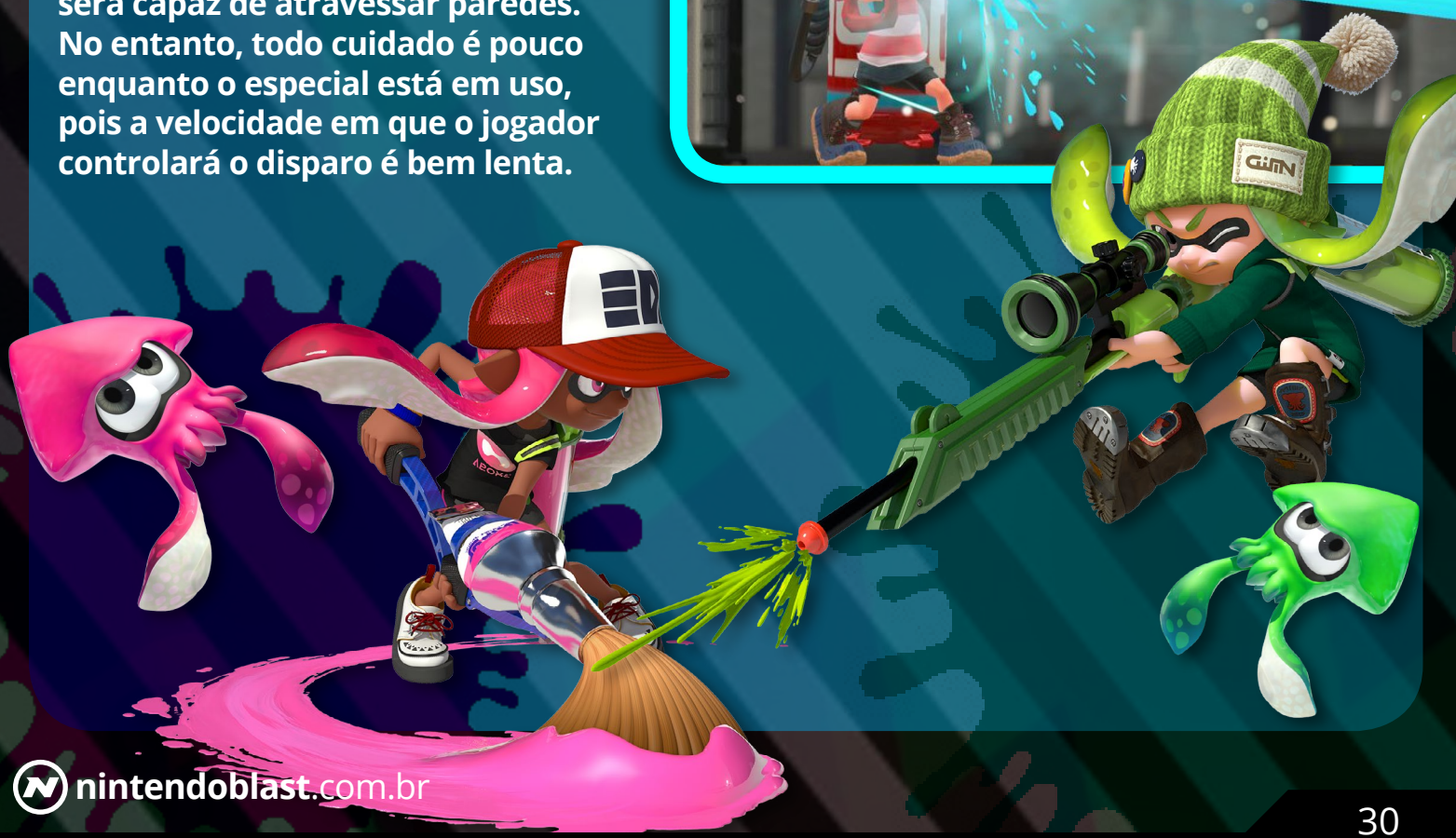
Provavelmente o mais atraente: não apenas dará ao jogador uma mochila a jato com propulsão a tinta, como também uma arma que dispara tiros que lembram os das Blasters. Um poderoso e versátil especial, mas que inevitavelmente torna o usuário um alvo fácil para os Chargers. Este deverá ser usado com mais sabedoria que os demais.



• Sting Ray

Com um visual que lembra o de um lança-chamas (ou, quem sabe, um aspirador de pó. Vai da imaginação de cada um), o trambolhão poderá atirar um raio de grande alcance que ainda será capaz de atravessar paredes. No entanto, todo cuidado é pouco enquanto o especial está em uso, pois a velocidade em que o jogador controlará o disparo é bem lenta.





Inkopolis precisa de um herói

Ainda é incerto sobre qual será a trama da vez no modo *singleplayer* (Hero Mode), mas graças ao trailer exibido no Arms Direct, já temos várias pistas do que vai rolar, começando pela presença da famosa dupla das *Squid Sisters*. Apesar do nome, nesta história que se passará dois anos após os acontecimentos do primeiro jogo, as irmãs (ou primas, de acordo com a trama) não estarão mais tão juntas assim. No lugar do renomado capitão Cuttlefish, Marie é quem vai guiar o jogador em mais batalhas contra os malvadões Octarians. Além disso, teremos a inusitada presença de Sheldon, responsável pela loja de armamentos do primeiro título (e provavelmente deste também), que dará suporte oferecendo uma variedade de armas, como *Rollers*, *Chargers* e até *Splatlings*! E por falar em artilharia: assim como as *Splat Duallies*, a arma principal (ou padrão) do modo será, aparentemente, de uma categoria inédita. Beleza, mas onde que entra a Callie nessa história toda? Pois é, parece coisa de maluco, mas, segundo uma arte oficial revelada, a cantora pode ter ido para o lado inimigo desta vez. Mexilhões!



Entre peixes e moluscos

Único modo inédito confirmado até o momento, Salmon Run vai deixar a disputa de lado e promover a cooperação entre os jogadores em verdadeiras batalhas contra hordas de Salmonids, espécie de salmões mutantes. Um tanto inusitado, mas não se deixe enganar: esses peixes mal-encarados, assim como os cefalópodes rivais das lulas, não vieram com a intenção de disputar umas partidas amigáveis de Turf War. O motivo do conflito ainda é desconhecido, mas o objetivo dos Inklings aqui está nos Golden Eggs. Enquanto que os Salmonids normais soltam apenas Power Eggs (aquelas mesmas bolinhas alaranjadas que encontrávamos no Hero Mode), os grandalhões Steelheads deixam três desses ovos dourados quando derrotados, podendo cada jogador recolher um e depositá-lo em uma espécie de coletor no centro do estágio. De acordo com o trailer, isso garantirá belas recompensas, só não sabemos ainda quais elas serão...



O resgate do soldado Inkling

Uma novidade muito bacana que o modo traz é a possibilidade de reviver seus camaradas caso não aguentem a surra dos escamosos. Basta disparar um pouco de tinta no companheiro derrotado e voilà.



Como pincéis de um artista

Quem já está por dentro, vai se sentir em casa, pois os controles do jogo anterior permanecerão praticamente inalterados. As únicas mudanças se deram, principalmente, pela ausência da segunda tela no controle, já que, no Gamepad do Wii U, ela tinha a função de mostrar o mapa e permitir a execução dos Super Jumps. Como meio de contornar esta falta, um novo comando foi adicionado ao botão **X**: agora, em vez de o personagem saltar, ele fará o mapa aparecer; permitindo a escolha do aliado, por meio das setas ou movimentando o controle, para o qual quer realizar a manobra. Assim, a função de pular ficou agora com o botão **B**, seguindo a clássica tradição. Além dos convencionais Joy Cons, o jogador poderá optar pelo Switch Pro Controller, que funciona exatamente da mesma maneira e não precisa de nenhuma gambiarra com Wii Remotes (sim, estou olhando para você, Pro Controller do Wii U). Ao contrário do primeiro jogo, o controle profissional poderá ser aproveitado tanto em modo solo quanto em multiplayer local.

Booyah é coisa do passado

Graças a um aplicativo oficial que chegará aos smartphones, será possível desfrutar de um chat por voz entre os membros do seu time! A função só estará disponível nas partidas privadas, mas já é um ótimo começo.



Diversão garantida

Sequência de um dos títulos mais aclamados do Wii U, Splatoon 2 já conta com uma série de novidades, indo desde novas armas e especiais à mecânicas e modos de jogo inéditos. Se considerarmos ainda que o primeiro game recebeu um bom suporte até a metade do ano passado, é mais do que certo dizer que o novo título terá uma vida ainda mais duradoura, já que o legado do Switch está só começando. Está pronto para se tornar uma lula, voltar a este universo colorido e encarar partidas ainda mais frenéticas entre seus amigos?



Splatoon 2 (Switch)
Desenvolvedor Nintendo
Gênero Shooter/Plataforma
Lançamento 21 de julho de 2017

Expectativa 5

Guia N-Blast

Mario Kart 8. (WiiU)

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



BAIXAR NO Google play

COMPRAR NO Google play

por ***Marcell Solano***

Revisão: Ana Krishna Peixoto
Diagramação: Guilherme Lima

iOS

Android

YO-KAI WATCH™ Wibble Wobble



A comercialização de jogos eletrônicos para mobile não para de crescer e é inegável que hoje eles já compõem uma grande fatia desse mercado. No Brasil, de acordo com pesquisa recente feita pela agência de tecnologia interativa **Sioux**, a grande maioria dos jogadores brasileiros (77,9%) jogam no celular, sobretudo as mulheres (85%). Nada mais justo do que tentar atingir cada vez mais esse público.

As desenvolvedoras, em especial a Level-5, têm se mostrado adeptas do movimento de migrar franquias que são seu carro-forte nos consoles de mesa ou portáteis para celulares. Tanto que **Layton's Mistery Journey** (iOS/Android), o mais novo título da série Layton, terá lançamento mundial este ano para *smartphones* antes mesmo de sair para Nintendo 3DS, com exceção do Japão que terá lançamento simultâneo.



Ainda no que se refere ao Brasil, país no qual a Nintendo não trabalha oficialmente desde 2015, o mercado mobile também serve como forma de democratizar a acessibilidade a franquias de jogos não mais acessíveis como é o caso de Yo-kai Watch. Uma franquia que chegou ao Brasil através do anime, transmitido atualmente pelo **Disney XD**, seguido da publicação do mangá pela **Panini** e distribuição da linha de brinquedos pela **Hasbro**. A vinda de seus jogos eletrônicos, no entanto, não seria possível sem sua entrada no mercado mobile tendo em vista a ausência da Big-N em terras tupiniquins. Assim, **Yo-kai Watch Wibble Wobble** (iOS/Android) entra em cena, quebrando essa barreira e trazendo os monstrinhos que tomaram conta do Japão em um jogo de *puzzle* altamente frenético repleto de carisma e estratégia.



Ligar e estourar!

Devido a alguma eventualidade misteriosa ou apenas por puro acaso, os Yokai se tornaram Wib Wobs, uma espécie de gosma rechonchuda que, ao serem ligadas, podem causar um grande estrago. Guiado por Whisper, o divertidíssimo Yokai mordomo, e no controle de seus Wib Wobs, o objetivo é simples: revelar os monstrinhos que estão causando problemas por toda Springdale através da lente de seu Yo-kai Watch, enfrentando-os à medida que fazemos amizade com eles no meio do caminho.



Como não fazer amizade com essas fofuras?



É necessário ser ágil e preciso para ligar e estourar Wib Wobs na corrida contra o tempo. Os inimigos atacam a cada cinco segundos e se bobear sua barra de energia não irá durar muito. Demorei para me acostumar com um ritmo tão frenético que, ao mesmo tempo que exige agilidade e precisão, também demanda muita estratégia. Foram diversas as vezes em que me vi obrigado a focar em ligar o Wib Wob que recupera a barra de energia ou paralisa o inimigo ao soltar sua Supralmacia, nome dado aos golpes especiais no jogo, para fugir do risco eminente.

Dependendo do inimigo, há ainda a possibilidade de diminuir o ritmo e ser mais cauteloso a fim de ligar muitos Wib Wobs para deixá-los enormes e mais poderosos. Além disso, o ato de ligar os monstrinhos faz com que a barra da Hora da Febre seja preenchida, paralisando totalmente o inimigo e te concedendo um tempo bônus para ligar e estourar o máximo de Wib Wobs possível.

Essa alternância entre a agilidade e cautela é um dos aspectos mais fortes de Yo-kai Watch Wibble Wobble, pois vai contra a anedota de que jogos de *puzzle* são monótonos demais ou de que não precisam muito da sua atenção. Os estágios dos chefes ao final de cada mapa são um primor nesse quesito, pois eles flexibilizam ainda mais as mecânicas e estratégias do jogo trazendo uma novidade a cada batalha.



Explorando a cidade primaveril

Fora das fases, o jogo oferece uma variedade de funções e elementos na cidade Springdale que vão sendo liberados à medida que avançamos nos estágios, entre eles a loja de itens, a lista de missões, o portal para se deslocar no mapa rapidamente e o Crank-a-kai, uma máquina *gashapon* que te concede a possibilidade de encontrar Yokai raros ao pagar com dinheiro do jogo ou colocar moedas adquiridas nas fases. A interface desse menu é clara e objetiva, e enquanto jogador, me vi instigado a utilizá-la constantemente, com exceção de um menu aqui e ali como o de registro de recordes que utiliza gráficos desinteressantes e confusos.

O fator *free-to-play* de Wibble Wobble é reforçado com atualização contínua de eventos e recompensas diárias, que trazem novos mapas, Yokai raros e muito Y-money, a grana do jogo. Dessa forma, é possível avançar e usufruir de praticamente tudo sem investir dinheiro real. Nesse cenário, ainda se tem as Classificações, um ranking online que te permite competir diariamente com os amigos pelas pontuações mais altas, além de ganhar recompensas semanais com ele. A ausência do fator *multiplayer* é, assim, compensada através das Classificações e da troca de espíritos entre amigos que te concedem mais vezes para jogar nos estágios.



Coisas para fazer é que não falta!

Se as mecânicas de combate, praticidade dos menus e eventos são competentes, os personagens tornam tudo ainda melhor. É possível interagir com vários dos que estão localizados em casas, praças ou templos nos mapas, seja para descobrir curiosidades bizarras e bem humoradas sobre eles mesmos ou lendas da cidade que, por vezes, envolvem Yokai. Acredito que esse é um dos fatores mais encantadores da franquia como um todo: a maneira descontraída e descompromissada que lidam com as criaturas e situações. O foco aqui não é ser o melhor de todos ou salvar o mundo da destruição. Isso acaba vindo a calhar em algum momento, mas não é o núcleo da série. A comédia *non-sense* e a bizarrice imperam e em Wibble Wobble não seria diferente. Deste modo, a tradução e adaptação de nomes e termos se faz essencial, pois do contrário a série perderia grande parte daquilo que a cerne.



A bizarrice torna tudo mais encantador e divertido!

Nesse quesito, a Level-5 tem feito um trabalho muito competente em diversos países, universalizando algo que é próprio da cultura japonesa — os Yokai — ao abordar os monstrinhos como os causadores dos problemas que fazem parte do dia-a-dia de qualquer pessoa. No entanto, algumas adaptações podem acabar surtindo o efeito contrário devido a determinadas escolhas infelizes e a versão brasileira acabou sofrendo um pouco com isso.

Nem tudo são flores!

Os cenários repetitivos e a pouca variedade de Yokai por mapa são alguns dos pontos fracos de Wibble Wobble. Assim como acontece com a família 3DS, grande parte do jogo se passa em apenas uma cidade: Springdale. Mesmo sendo enorme e oferecendo uma infinidade de lugares, a sensação em Wibble Wobble é a de que os mapas não mudam, seja pela pouca alteração da paleta de cores ou pela reutilização de Yokais iguais de um mapa a outro. É interessante e até importante oferecer outras oportunidades de fazer amizade com aquele Yokai em específico, mas em Wibble Wobble isso beira o exagero, visto que até cheguei a me deparar com monstrinhos iguais no mesmo mapa. Com a variedade de Yokais existentes, esse desconforto poderia ter sido claramente evitado.



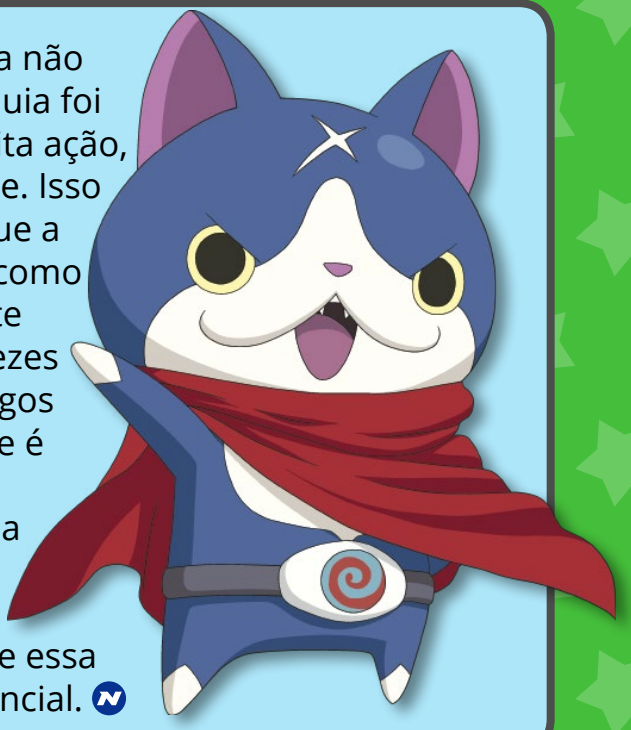
Embora o jogo tenha ganhado uma localização completa com dublagem e diálogos em PT-BR, há falhas quanto a tradução, adaptação e até de espaçamento de texto. A localização segue o padrão das demais mídias (anime, mangá e brinquedos) determinado pela Level-5 para o Brasil e apesar de, no geral, estar mais do que satisfatória, sobretudo a dublagem, nota-se um leve descaso quanto a escolha de alguns nomes e termos. A título de exemplo, temos o caso do PeckPocket que, por estar sempre querendo as coisas dos outros por aí, recebeu o nome de Cobiçoso. Por outro lado temos o Watchagot, que por estar sempre desejando o que os outros comem, recebeu o nome de Cobiçosa. Duas criaturas bem distintas, tanto de personalidade quanto de aparência, mas que foram nomeados igualmente mudando apenas o gênero no final. Guloso ou Gulosa seriam escolhas mais condizentes com Watchagot. No mais, a preocupação em aproximar o contexto de Yo-kai Watch à realidade do público brasileiro através da localização de nomes e termos já é algo a ser celebrado.



A tradução de alguns textos, como a descrição do Cismado, foram esquecidas no churrasco.

Ser inspiritado ou não?!

Yo-kai Watch Wibble Wobble entrega uma experiência não muito distante dos jogos de 3DS. O universo da franquia foi bem transportado para o gênero *puzzle* trazendo muita ação, estratégia e humor, elementos basilares em toda série. Isso de forma alguma o torna menos competente, visto que a proposta é ser uma alternativa casual tanto para fãs como novos fãs de Yo-kai Watch. Diria até que ele é bastante singular nesse sentido, por saltar uma barreira por vezes impostas por muitos jogadores quando se trata de jogos do gênero: a monotonia. Um paradoxo, visto que esse é o fator que geralmente nos leva a querer nos distrair com jogos do tipo e isso o Wibble Wobble proporciona de maneira bem sólida. Algo que não surpreende muito vindo da Level-5, desenvolvedora que se estabeleceu no mercado através da série Layton, série essa que tem o gênero *puzzle* como parte criativa e substancial.



✓ Prós

- Interface clara e objetiva;
- Personagens muito bem caracterizados e dublados;
- Eventos diversos e criativos;
- Missões ativadas automaticamente ao serem realizadas e que concedem recompensas variadas;
- Chefes instigantes que flexibilizam o fator estratégia;
- Possibilidade de avançar estágios e conseguir Yokais raros sem investir dinheiro real.

✗ Contras

- Cenários e inimigos repetitivos;
- Problemas de revisão, tradução e adaptação na localização PT-BR.





Yo-kai Watch Wibble Wobble (iOS/Android)
Desenvolvedor Level-5
Gênero puzzle
Lançamento 21 de outubro de 2015

Nota **9.0**



3DS

por ***Renan Greca***

Revisão: Pedro Vicente
Diagramação: Leandro Alves

Análise: Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia está entre o clássico e o moderno

Em japonês, *gaiden* significa algo como “história secundária”. Não sei quais são as implicações disso para Ninja Gaiden, mas para **Fire Emblem Gaiden**, lançado para Famicom em 1992, o significado se mostra muito claro. O segundo jogo da série tática da Intelligent Systems se passa no mesmo mundo que Archanea, onde reside Marth e ocorreram os eventos de **Shadow Dragon and the Blade of Light** (Famicom), mas conta a história do distante continente de Valentia. Além de local e elenco completamente distintos de seu antecessor, Gaiden apresenta um conjunto de mecânicas e regras que permanecem únicas ao longo de toda a série. Seguindo os sucessos dos Fire Emblem **Awakening** (3DS), **Fates** (3DS) e **Heroes** (iOS/Android), nos deparamos agora com **Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia** (3DS), um *remake* de Gaiden para a era moderna.

Quando eu soube que haveria um terceiro jogo da série para 3DS (ou quinto, se levar em consideração as três campanhas de Fates), e um remake ainda por cima, minha reação foi a mais cética possível: parecia claro que a Nintendo apenas queria capitalizar no sucesso dos jogos anteriores e no público de Heroes com um lançamento relativamente rápido e barato de produzir. No entanto, ao começar a jogá-lo, minha impressão foi rapidamente invertida, pois é perceptível que o valor de produção do jogo não deixa a desejar comparado a Awakening e Fates, além de não ser um título para novatos da série.

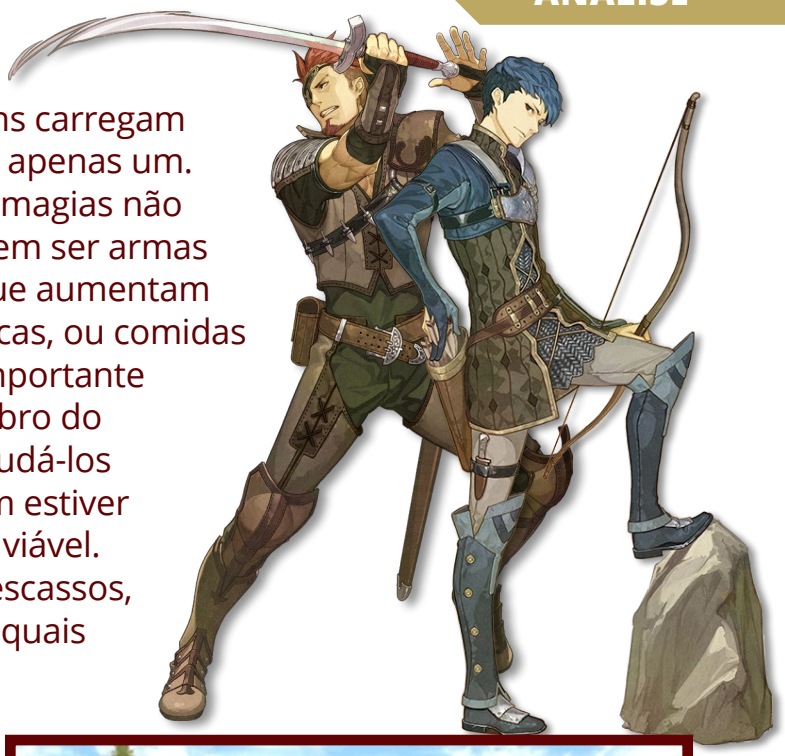


Vamos elaborar. É fundamental destacar a qualidade da apresentação do jogo, com *cutscenes* pré-renderizadas, arte 2D de alta qualidade e diálogos completamente dublados. A história, centrada ao redor dos protagonistas **Alm** e **Celica** ao invés de um avatar do jogador, é interessante e repleta de personagens cativantes — ótimos personagens é uma característica da série, mas neste jogo senti mais ligação do que o normal com o elenco, possivelmente graças à excelente dublagem em inglês. É possível fazer diálogos avançarem automaticamente para assisti-los no ritmo das falas, tornando o processo muito mais natural que em outros Fire Emblem.

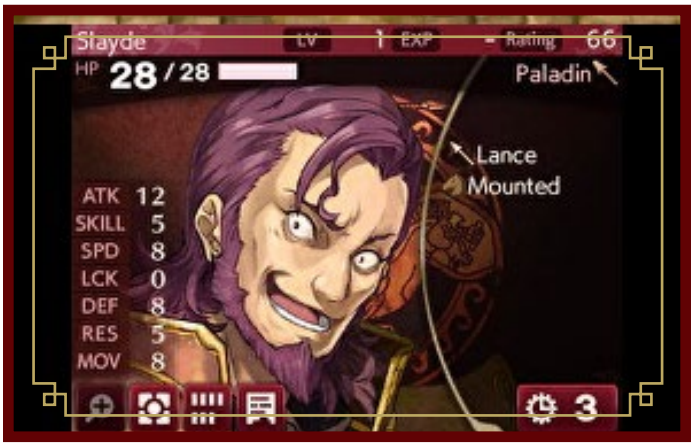
Ao mesmo tempo, me impressionei com o quanto Echoes é diferente dos outros Fire Emblem que joguei. A longa e verbosa introdução assemelha-se a um *visual novel*, as seções em vilas e cidades me lembram de Ace Attorney ou Professor Layton, enquanto as dungeons remetem a RPGs tradicionais. Isso impressiona porque, considerando a velocidade com a qual a Intelligent Systems lança jogos ultimamente, o esperado era apenas história e mapas antigos na base sólida de Awakening e Fates. Mas, se tratando de um *remake* do Fire Emblem mais diferente, Echoes acaba fugindo de muitos clichês da série.







Por exemplo, enquanto geralmente personagens carregam até cinco itens, em Echoes eles podem carregar apenas um. Em compensação, atacar com espadas, arcos e magias não requer itens daquele tipo equipados. Itens podem ser armas que aumentam o poder de ataques, escudos que aumentam defesa, anéis que fornecem propriedades mágicas, ou comidas para recuperar vida. Desta forma, é bastante importante pensar cautelosamente no item que cada membro do seu exército levará para a batalha. É possível mudá-los durante a partida, mas apenas se o personagem estiver adjacente ao comandante, o que não é sempre viável. Recursos em geral também são relativamente escassos, então é igualmente necessário pensar bem em quais armas melhorar e quando gastar itens de cura.





Outra importante mudança são as dungeons, que podemos explorar com uma jogabilidade em 3D nunca vista na série, mas infelizmente com visuais pouco agradáveis e um curto alcance de renderização. Nesses locais, no entanto, encontramos inimigos (que permitem repetitivas batalhas para), tesouro e, possivelmente, estátuas da deusa Mila, padroeira do país Zofia. São com essas estátuas que podemos fazer nossos soldados mudarem de classe e, desta vez, várias unidades podem passar por três classes ao invés de apenas duas (por exemplo, Archer > Sniper > Bow Knight). Magos e arqueiros também têm alcance maior do que o normal, tornando-se unidades especialmente versáteis.



Todas essas diferenças trazem um frescor a uma série que está em uma perigosa zona de conforto. Por mais que se trate de um remake, quase ninguém jogou Gaiden, então suas características próprias servem como importantes quebras de paradigma para a maior parte dos jogadores de Fire Emblem. Mas, por outro lado, a adaptação de mapas clássicos não escondem a idade do design original. Um exemplo disso é o fato de que o objetivo de todos os mapas é "*rout the enemy*" (derrotar todas as unidades inimigos), carecendo então de objetivos mais interessantes. Mas, ao meu ver, o maior problema fica no design dos mapas em si.



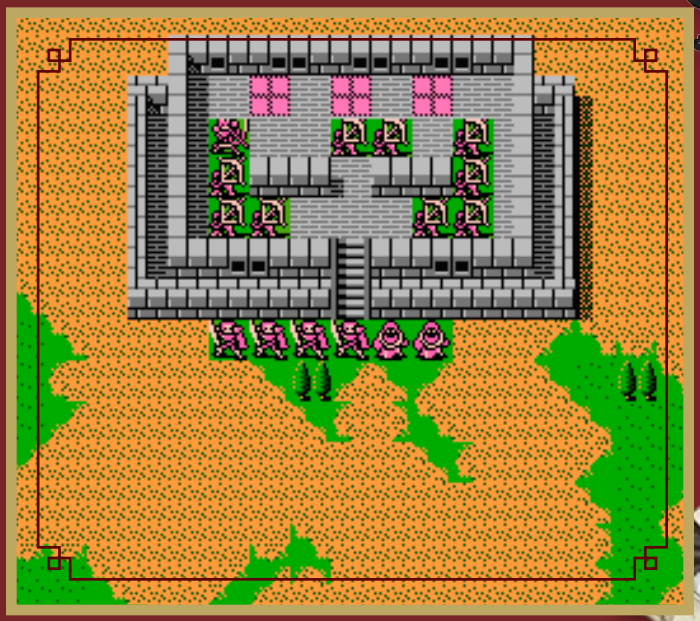


Em geral, os mapas de Fire Emblem Echoes são divididos em duas categorias: mapas muito abertos com apenas florestas limitando movimento ou "ataques à fortaleza" nos quais há uma seção introdutória frequentemente vazia e uma construção de difícil acesso armada até os dentes . Ambos têm seus problemas quanto à estratégia do game. No primeiro caso, frequentemente é difícil atacar uma unidade inimiga sem simultaneamente colocar a sua unidade sob a mira de diversas outras. Em um jogo com **permadeath**, o resultado pode ser bastante desagradável. Em outros casos, há simplesmente muito espaço desperdiçado que apenas torna as partidas mais lentas. Esse tipo de mapa não é muito irritante por si só, mas é estranho que existam tantos deles no jogo.





O segundo caso me incomodou algumas vezes durante a campanha. Quando, narrativamente, o exército do jogador está prestes a invadir a base de algum inimigo, geralmente o mapa se configura em uma grande área ao redor da base e a base em si é repleta de inimigos. Em alguns casos, como em um deserto ou pântano, a mobilidade das unidades aliadas é seriamente comprometida até chegarem à construção, sendo alvos fáceis de magos e arqueiros inimigos. Em outros casos, o problema é invadir a base em si, pois escadas ou portas estreitas afunilam o exército e impedem que mais unidades ataquem simultaneamente. Novamente, os primeiros soldados a entrarem na base tornam-se alvos fáceis de vários inimigos, enquanto outros com menos defesa ou mobilidade mal têm chance de se juntar à ação. Muitas vezes, vários turnos são gastos simplesmente chegando perto dos inimigos ou arranjando o exército de uma forma sensata.
Em compensação, as mecânicas e design do jogo me fizeram explorar mais habilidades que eu raramente aproveito em Fire Emblem, como Physic, Warp e Rescue, que me permitem auxiliar unidades à distância.



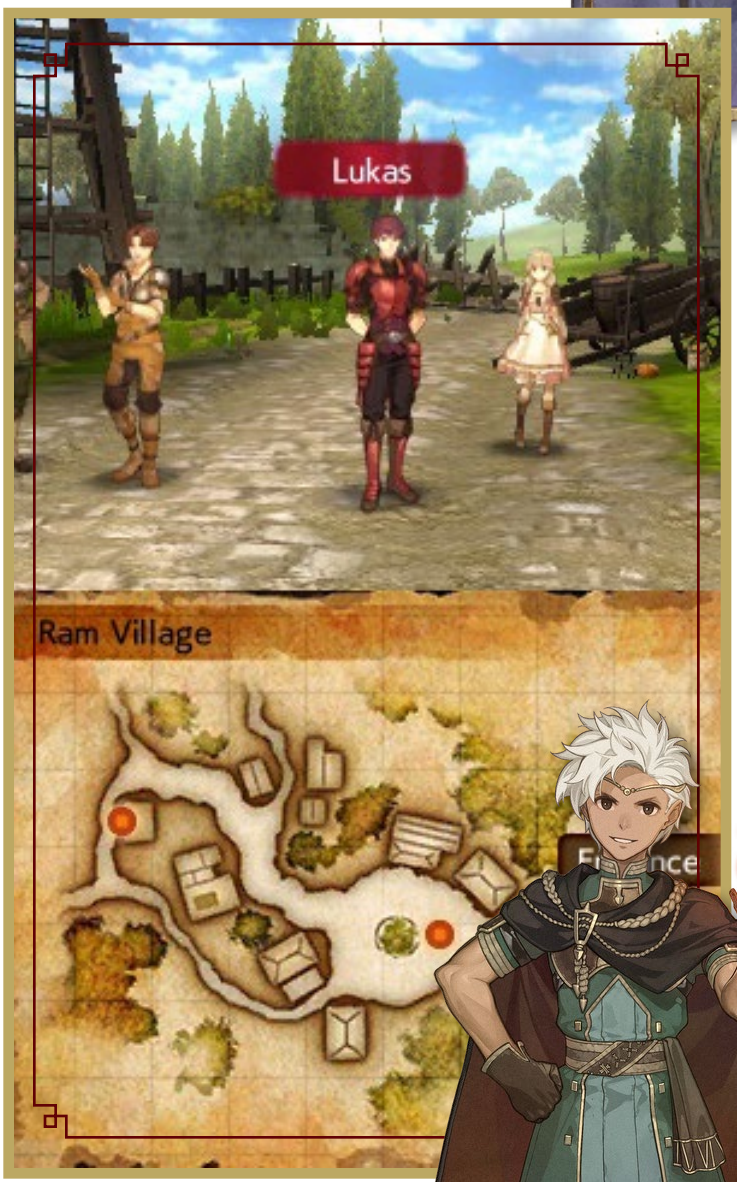




Essa abundância de funis pode levar a várias mortes frustrantes de personagens, mas Echoes apresenta uma mecânica (que não vem de Gaiden) para tornar essas situações mais palpáveis. Além do modo "Casual" já visto em Awakening e Fates, Echoes permite que o jogador volte no tempo — desfazendo comandos seus e do inimigo até qualquer ponto da batalha. Fãs fiéis podem considerar isso uma banalização da estratégia, mas eu vejo algo muito positivo nela: o jogador agora tem mais liberdade para experimentar estratégias alternativas e agressivas para entender e aprender seus resultados sem uma punição tão grave. Em outros FEs, mapas difíceis me obrigavam a jogar de forma extremamente segura (que também não é algo necessariamente ruim), mas agora me sinto mais à vontade tomando ações arriscadas que podem mudar o rumo de uma batalha. E, apesar da tentação ser grande, o jogador nunca é obrigado a tirar proveito da mecânica.



Em geral, o design das batalhas de Echoes se alinha com a filosofia do jogo, onde cada decisão pequena pode ser fundamental para a vitória. Inimigos podem parecer poucos, mas quase sempre estão arranjados em posições vantajosas para eles e problemática para o jogador. Recebemos poucas unidades ao longo da campanha (divididas em dois exércitos distintos) e é importante perceber rapidamente qual papel cada personagem deve desempenhar em um mapa. Mas, ao mesmo tempo em que Echoes incentiva a agressividade do jogador através de magias, arqueiros e invocadores que podem fazer estrago de uma posição segura, ele também o pune por enviar unidades ao ninho inimigo. Lidar com passagens estreitas, blocos que aumentam a chance de desvio ou unidades de longo alcance fornecem desafios interessantes, mas a minha impressão é que Echoes exagera no seu uso e nas combinações desses fatores. É um tipo de dificuldade muito diferente (e provavelmente mais justa) do que a sopa de atributos vista na rota Conquest de Fates, mas que ainda mereceria ajustes neste relançamento.



Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia é um intermédio entre o Fire Emblem moderno, o clássico e algo completamente diferente e, se apenas por isso, merece ser jogado pelos fãs da série, mas novatos podem manter a distância até conhecer outros jogos da franquia, justamente para apreciar essas diferenças. Em certos momentos, Echoes parece ser apenas um Fire Emblem novo e diferente mas, com mais frequência do que eu gostaria, os mapas de Gaiden entregam a verdadeira idade do game. A história de Alm e Celica não deixa de ser especial, mas não consigo deixar de sentir que ela teria se beneficiado de atualizações em seus confrontos.



✓ Prós

- Apesar de ser um remake, as mecânicas de Echoes são distintas e intrigantes;
- Com raras exceções, a dublagem e a arte são excepcionais;
- Boa história e personagens cativantes;
- Mecânica de voltar no tempo promove estratégias mais criativas ou arriscadas.

✗ Contras

- Cenas em 3D são feias;
- Vários mapas mereciam ser repensados;
- O objetivo de todas as batalhas é "*rout the enemy*";
- Frequentes batalhas com inimigos genéricos são repetitivas.

Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia (3DS)
Desenvolvedor Intelligent Systems
Gênero RPG Tático
Lançamento 20 de abril de 2017

Nota **8.0**

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



twitter.com/nintendoblast

Seguir



facebook.com/nintendoblast

Curtir



google.com/+NintendoBlast

Seguir



gameblast.com.br/podcast

Inscrever-se



youtube.com/GameBlastTV

Inscrever-se



por Juliano Lorenzo Orsolon

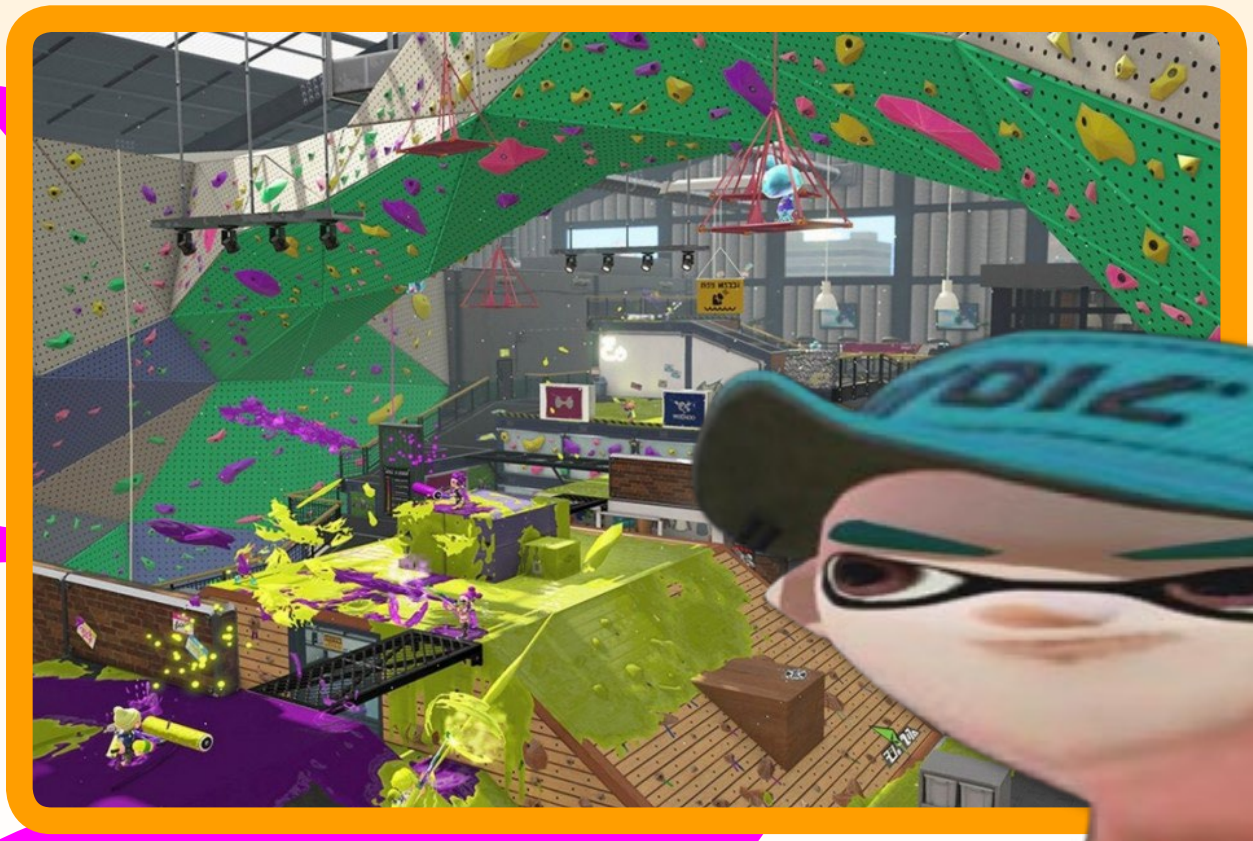
Revisão: Luigi Santana
Diagramação: Guilherme Lima

O que mais gostaríamos de ver em Splatoon 2

Splatoon foi sem dúvida uma das apostas mais bem sucedidas da Nintendo no Wii U, trazendo uma fórmula já muito conhecida, mas com um conceito que se difere de qualquer outro shooter já lançado. Contando com todos os updates, o primeiro game trouxe uma gama razoável de conteúdo, mas não dá para negar que ainda faltou coisa. Sendo assim, por que não listar tudo o que fez falta e que daríamos tudo para ver na sequência que está vindo aí?

10 Replays

Sabe aquela partida em que você foi tão bem que até o Cap'n Cuttlefish teria orgulho? É realmente uma pena que o único meio de registrar esses feitos é com uma placa de captura ou gravando a tela da TV à moda antiga. Um simples sistema que permitisse salvar o replay já daria um jeito no problema e ainda garantiria aqueles quinze minutinhos de fama nas redes sociais (até alguém postar um vídeo melhor que o seu). **Mario Kart 8** e **Super Smash Bros.** for Wii U são belos exemplos de que este sistema funciona e muito bem.





Splat Tim approves



9 Rankings

Visualizar suas melhores pontuações e ainda poder comparar com as de seus amigos é algo relativamente básico neste tipo de game hoje em dia. Em Splatoon, o mais próximo que já tivemos foi o Top 100 nas últimas Splatfests, mas o ranking era apenas divulgado na internet e só após o término do evento.



Há várias coisas que dariam bons rankings dentro do jogo, como: melhores pontuações nos mapas, maior área pintada com cada arma, maior número de oponentes derrotados, etc. Não é algo que mudaria tanta coisa, mas seria um bom complemento.

8 Notificações

Não há nada mais chato que juntar-se à partida de um amigo só para descobrir que ele já deixou a sala. Isso acontece porque não tem absolutamente nada que lhe avise se alguém da sua Friend List está entrando na partida, ocasionando em vários desencontros de ambas as partes até um conseguir jogar com o outro. Um probleminha chato mas que seria facilmente resolvido se o jogo lhe notificasse toda vez que um amigo seu entrasse na sala.







7 Servidores divididos

Há quem reclame de jogar contra competidores asiáticos, mas o assunto não é bem esse aqui. Não apenas para encontrar, comunicar-se e fazer amizades com jogadores do mesmo país ou região, uma divisão de servidores contribuiria bastante para partidas mais estáveis e com menos problemas de desconexão. Algo parecido com o que temos em outros games, como a opção de escolher entre um servidor regional ou um global, já seria uma ótima pedida.



6 Campanha mais completa

O modo single player (Hero Mode) não é o ponto mais forte do game e nem poderia ser, já que o título é completamente focado no online. Nele, o jogador passa por fases curtas e simples, praticamente todas com o mesmo objetivo: ir do ponto A ao ponto B enquanto derrota inimigos que vão aparecendo pelo caminho. Claro, isso se deve ao fato de que o propósito do Hero Mode é ser apenas um tutorial para o online. Mesmo assim, uma variedade maior de objetivos e desbloqueáveis ficou fazendo falta, além de que uma opção de dificuldade mais avançada já deixaria o jogador ainda mais afiado para as partidas.

Além de tudo, é bem provável que, qualquer que seja o título, este será o único modo que você vai jogar depois que a Nintendo encerrar os servidores. A ideia de uma campanha mais completa não parece tão boba assim, não é mesmo?







5 Splatfests!

É claro que não podem faltar! Apesar de terem causado muitas brigas entre os jogadores, é impossível negar que as Splatfests foram essenciais para a popularização do game. Quem não se lembra do clássico Pizza x Hamburger ou do Bob Esponja x Patrick? Foram bons tempos até a Nintendo encerrar de vez os eventos em julho do ano passado.

O que queremos não é apenas a volta deles, mas sim, um aprimoramento dos mesmos. Uma das coisas mais chatas era que apenas o modo Turf War ficava disponível durante o evento. Se estivesse a fim de jogar umas partidas de Ranked, teria que esperar a Splatfest terminar... Não precisava nem contar pontos para os times, se ficasse aberto só para aqueles que não querem ficar o dia todo jogando Turf, já estaria mais do que bom. Outro ponto a se considerar eram as camisetas: a cada evento você ganhava uma de acordo com o time que escolheu, mas frustrantemente era obrigado a devolver depois que acabava. Sendo assim, o único propósito era representar seu lado durante as partidas. Mas realmente não custava nada deixar com a gente como lembrança e prova de que a gente participou, não é?

4 Sistemas de mapas mais variados

Escalar paredes, atravessar grades, correr por esteiras e até mover plataformas atirando em ventiladores: todos esses são sistemas que foram utilizados nos mapas para dar mais variedade às partidas. Porém não houve um uso tão proveitoso deles, sendo os dois últimos usados apenas em Piranha Pit e Ancho-V Games, respectivamente. Além disso, as fases do modo campanha possuem uma gama muito maior de sistemas, como as esponjas que aumentam e diminuem de tamanho e os peixes-balão explosivos. No momento, apenas as cordas de tinta que permitem locomoção já tiveram a presença confirmada, dando as caras em uma repaginação da Moray Towers, mas, com sorte, veremos estes e novos conceitos durante as partidas do sucessor.

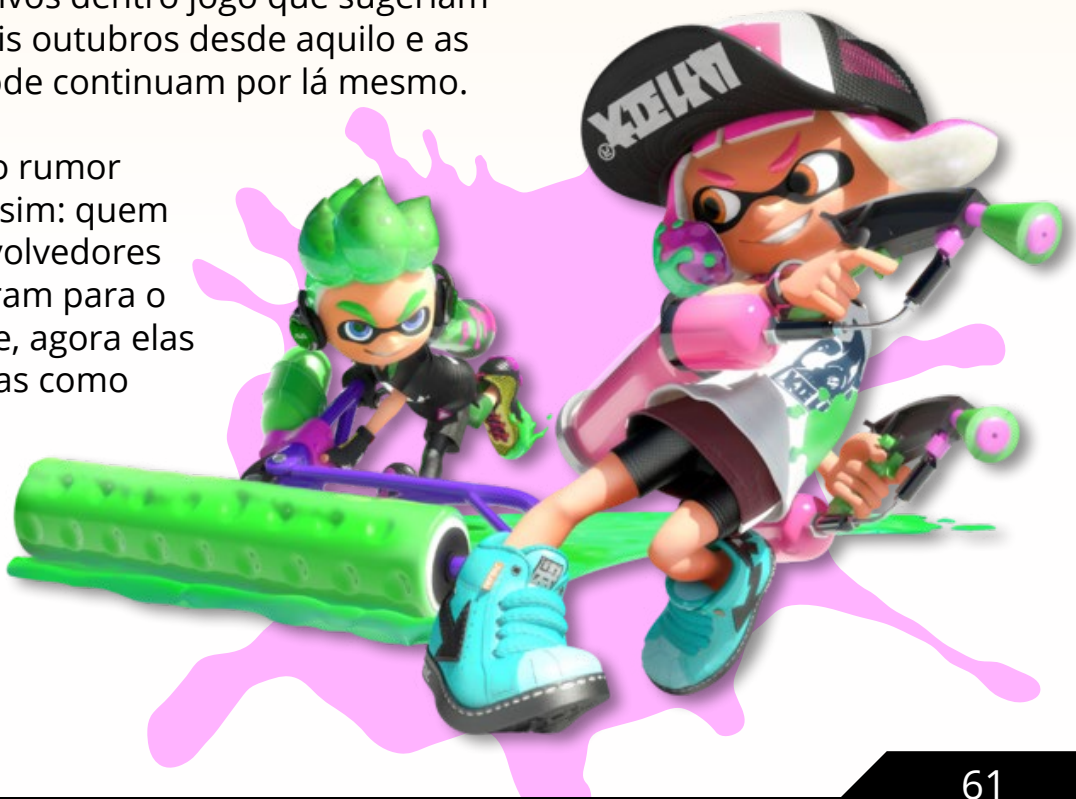




3 Octolings Jogáveis

Quem aí lembra do “OCTOber de 2015”? Para quem não manja, na época surgiram rumores de que a Nintendo disponibilizaria Octolings como personagens controláveis via atualização ou DLC em outubro (por causa do trocadilho com o nome do mês). Alguns hackers até chegaram a constatar que havia arquivos dentro jogo que sugeriam isso. Bom, passaram-se dois outubros desde aquilo e as polvinhas vilãs do Hero Mode continuam por lá mesmo.

No entanto, pode ser que o rumor não tenha sido tão falso assim: quem não garante que os desenvolvedores simplesmente não guardaram para o próximo game? Na verdade, agora elas poderiam entrar não apenas como simples skins, mas como personagens independentes, e é aí que entra o tema do próximo tópico.



2 Sistema de classes

Está certo que as próprias armas do jogo já meio que desempenham esse papel, mas um sistema que permitisse alterar a classe do jogador deixaria a jogatina ainda mais variada e abriria um leque infinitamente maior de composições estratégicas. Enquanto que trocar de arma muda apenas, basicamente, a maneira como você infringe dano ao oponente, mudar a classe transformaria a forma como as partidas se desenvolveriam. Por exemplo: supondo que as Octolings entrassem para o novo título como uma classe independente, estas teriam atributos (como ataque, quantidade de HP e velocidade) e até mesmo habilidades diferentes, como pular mais alto. Claro que tudo de maneira equilibrada para não deixar uma classe muito mais avantajada que as demais. Agora some isso ao sistema de armas e roupas que o jogo já oferece e temos uma gameplay com uma variedade gigantesca de opções.



1 Novos modos de jogo

Em Splatoon temos basicamente quatro modos: um single player (Hero Mode), um multiplayer offline e dois que requerem conexão com a internet. Esses dois últimos são Turf War e Ranked Battle, sendo Ranked o único que conta com variações (Tower Control, Splat Zones e Rainmaker). Como não há muito o que fazer no singleplayer e o multi necessita de outro jogador, o game acaba se resumindo a apenas dois modos. Estes por si só já divertem bastante, ainda mais se você tiver uns amigos para formar uma equipe ou apenas brincar em uma sala privada. Porém não demora muito para o gameplay se tornar repetitivo.

Um modo em que se focasse apenas em "splatar" o maior número de oponentes ou um no estilo "mata-mata", em que cada jogador teria uma quantidade limitada de vidas, já seriam ideias extremamente bem-vindas. Outra coisa muito bacana seria se os modos criados pela comunidade, como "Squid and Seek" (como um esconde-esconde) e "Bumper Brushes" (espécie de "carrinho bate-bate" usando armas estilo pincel) fossem adotados como oficiais.

Até o momento, o único que temos confirmado é o Salmon Run: uma boa opção para dar uma descontraída depois de ficar "salgado" jogando Ranked, mas esperamos que novos modos deem as caras e tornem a experiência do título ainda mais completa.



O que não veio ainda está por vir



Mesmo tão perto de seu lançamento, o novo título da franquia que nasceu no Wii U ainda esconde vários segredos e é bem provável que muitas das coisas dessa lista se concretizem em futuros anúncios, como em um Nintendo Direct. Até lá, o que não vai faltar é especulação e muita ansiedade para este forte candidato a um dos melhores títulos do Switch.

por Alex Sandro de Mattos

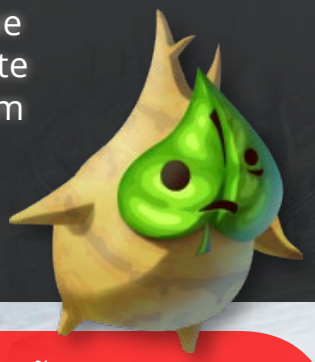
Revisão: Arthur Maia
Diagramação: Leandro Alves



Discussão: The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Wii U/Switch) teve um final que deixou a desejar?

Games possuem a característica de conseguir transportar os jogadores para dentro de seus universos e **The Legend of Zelda: Breath of the Wild** teve a proeza de elevar esse sentimento. Ele nos coloca como parte de um mundo imenso e imersivo criado pela Nintendo. Criamos uma identificação e nos conectamos com Hyrule a cada jogatina e área explorada.

A mais recente aventura de Link no Wii U e Switch arrancou elogios da crítica e de jogadores. A liberdade de exploração, permitindo que façamos o que quisermos e quando desejarmos, foi praticamente unânime em avaliações. Entretanto, o que não ficou em consenso, além do número exagerado de Koroks pelo reino (sério, quem teve a ideia de colocar 900?!), foi o final de Breath of the Wild. A conclusão da trama e a batalha contra **Calamity Ganon** deixaram a desejar?





Alerta de spoiler: O artigo possui informações e revelações sobre o enredo de Breath of the Wild. Se você ainda não jogou a aventura ou ainda não finalizou, fuja deste artigo assim como Link corre pela sua vida ao ser avistado por um Guardian!

Mesmo mais de dois meses após o lançamento, tenho acompanhando fóruns e grupos em redes sociais focados em The Legend of Zelda. Frequentemente, deparo-me com discussões a respeito da conclusão de Breath of the Wild. Não apenas isso, conversando com amigos que também finalizaram o game, ouvi opiniões de que o fim não foi tão impactante e, sendo sincero, tive essa impressão quando terminei a aventura.



O vilão aparenta ser temível no início, mas não reflete seu poder no final do jogo

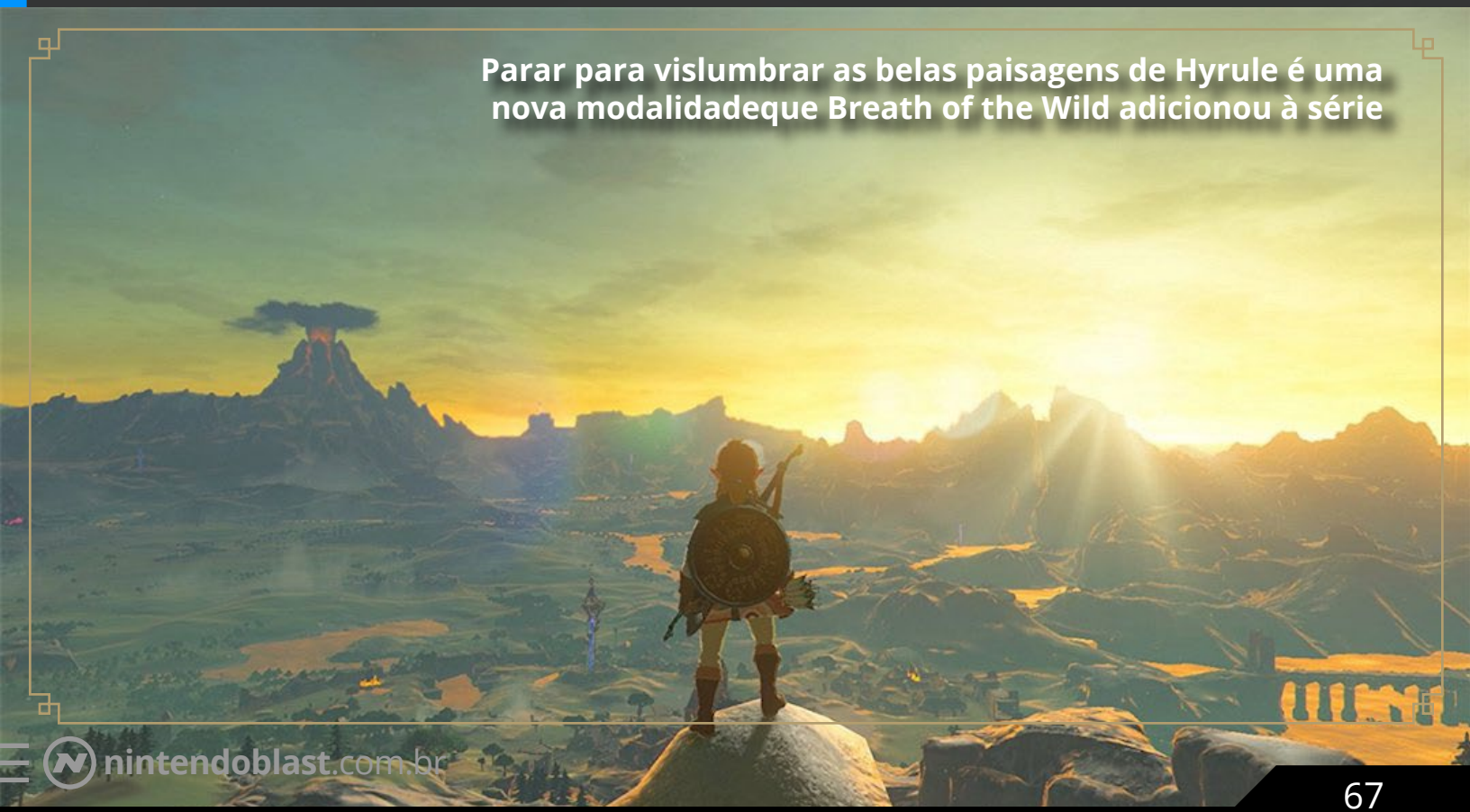
Refletindo algum tempo depois e olhando o game como um todo e a proposta da Nintendo, é possível compreender os fatos que levaram a essa divisão de opinião. O final de Breath of the Wild foi absurdamente incrível? Não. Ele foi completamente ruim? Também não. Na realidade, o final de Breath of the Wild foi simplesmente pontual e correto.

Revivendo memórias

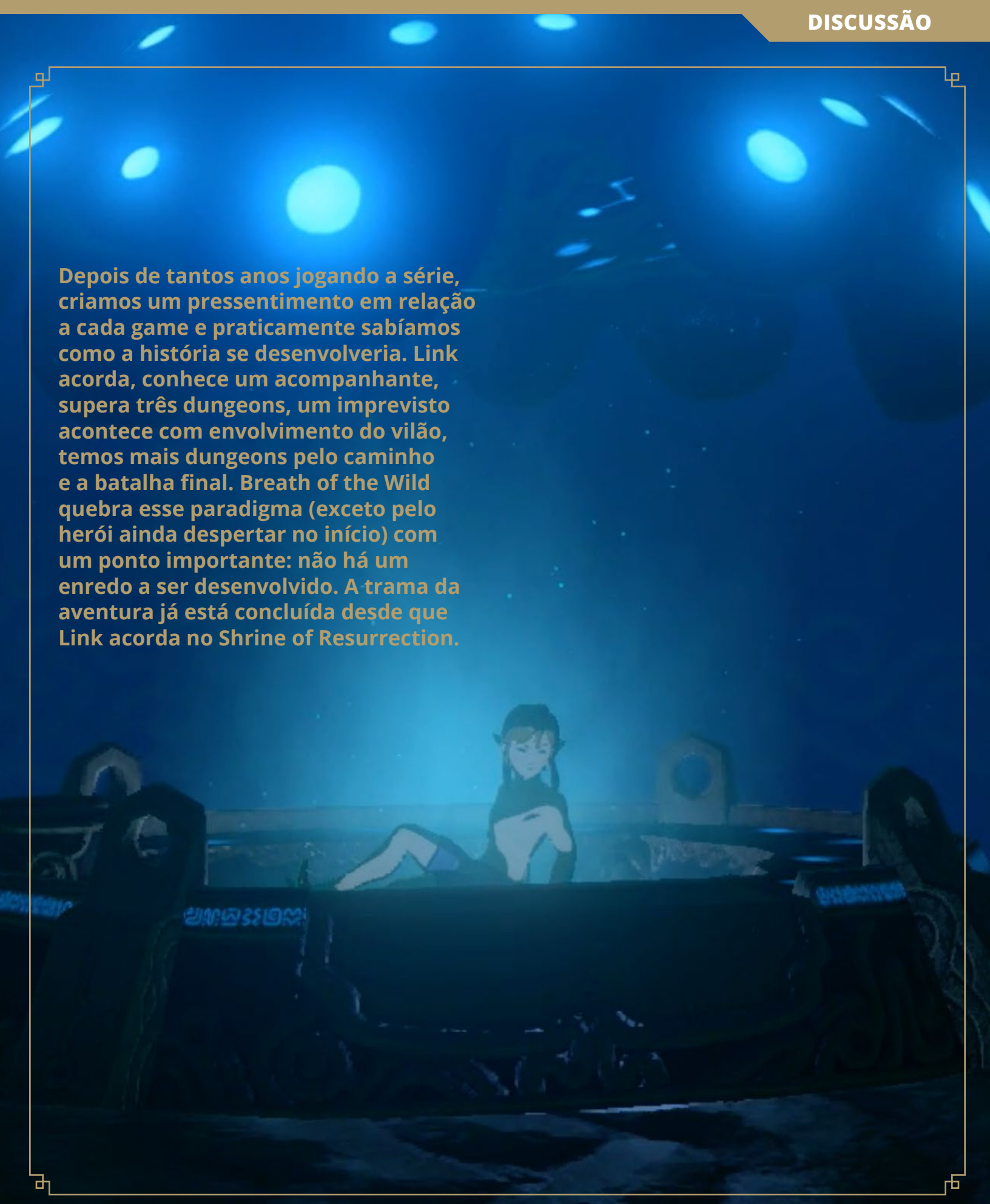


Em nossas inúmeras experiências gamers, aprendemos que a Nintendo prioriza a jogabilidade a apresentação de histórias mirabolantes. E com razão, afinal não adianta criar um enredo brilhante e oferecer um jogo pouco intuitivo. Particularmente, sou um defensor de que a Big N poderia amadurecer e desenvolver mais a narrativa de séries como Zelda e Metroid, mas ela consegue me entreter completamente mesmo sabendo que meu único objetivo é salvar a princesa ou impedir a destruição do reino.

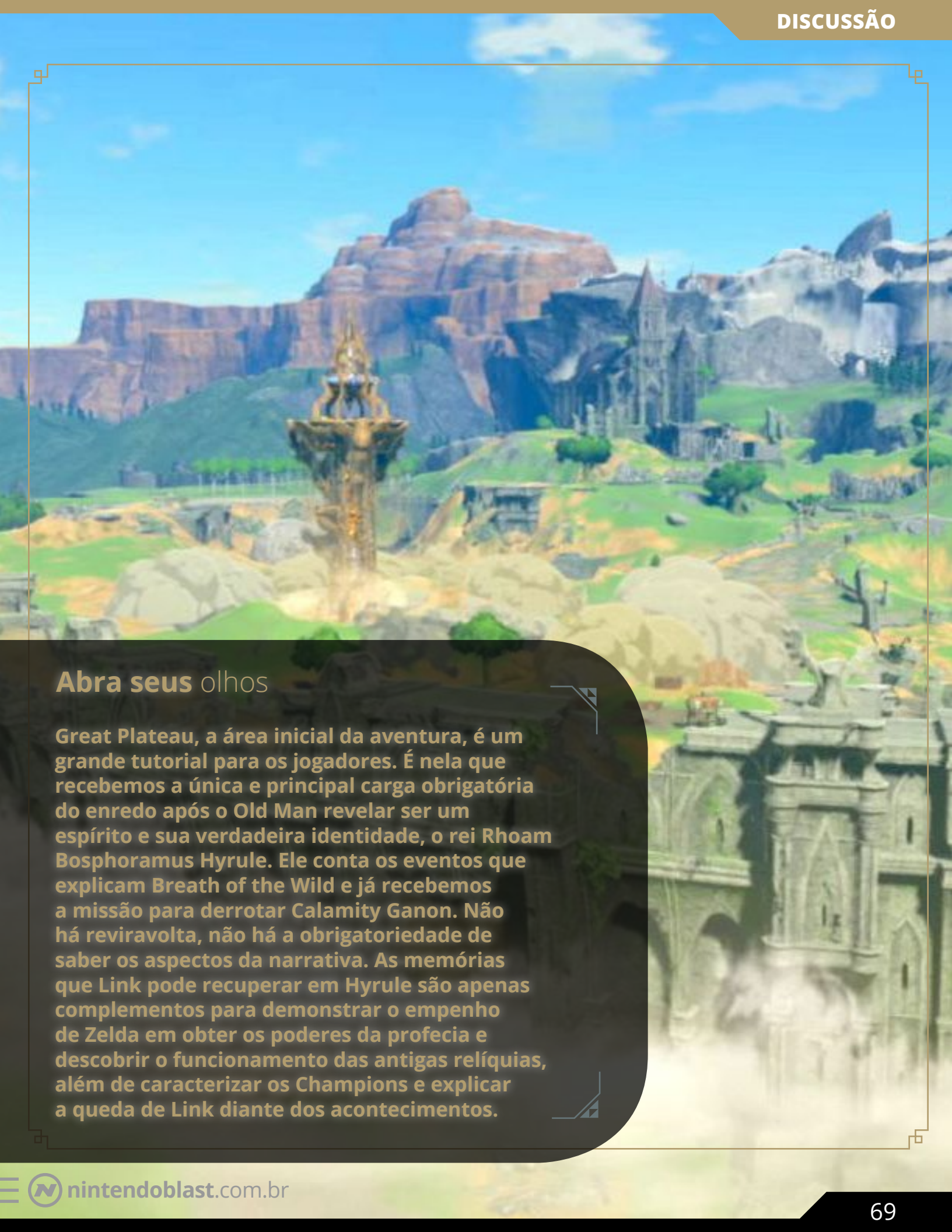
Breath of the Wild está inserido dentro desse escopo. Lembro quando o jogo teve os primeiros detalhes revelados na E3 2016 e as teorias surgiram. Fãs tentando imaginar e explicar uma possível trama, enquanto Eiji Aonuma, produtor da série, demonstrava as inovações de jogabilidade ao repensar os conceitos da série e evitava entrar em detalhes para não estragar surpresas. Hoje vejo comentários de que a Nintendo vendeu uma história completamente diferente nos trailers e que a batalha final é fraca. Há duas justificativas para essas críticas: experiências anteriores e, curiosamente, o ponto de destaque da aventura, a liberdade de exploração.



Parar para vislumbrar as belas paisagens de Hyrule é uma nova modalidadeque Breath of the Wild adicionou à série



Depois de tantos anos jogando a série, criamos um pressentimento em relação a cada game e praticamente sabíamos como a história se desenvolveria. Link acorda, conhece um acompanhante, supera três dungeons, um imprevisto acontece com envolvimento do vilão, temos mais dungeons pelo caminho e a batalha final. Breath of the Wild quebra esse paradigma (exceto pelo herói ainda despertar no início) com um ponto importante: não há um enredo a ser desenvolvido. A trama da aventura já está concluída desde que Link acorda no Shrine of Resurrection.



Abra seus olhos

Great Plateau, a área inicial da aventura, é um grande tutorial para os jogadores. É nela que recebemos a única e principal carga obrigatória do enredo após o Old Man revelar ser um espírito e sua verdadeira identidade, o rei Rhoam Bosphoramus Hyrule. Ele conta os eventos que explicam Breath of the Wild e já recebemos a missão para derrotar Calamity Ganon. Não há reviravolta, não há a obrigatoriedade de saber os aspectos da narrativa. As memórias que Link pode recuperar em Hyrule são apenas complementos para demonstrar o empenho de Zelda em obter os poderes da profecia e descobrir o funcionamento das antigas relíquias, além de caracterizar os Champions e explicar a queda de Link diante dos acontecimentos.

Cada Zelda possui um conceito central que desenvolve a trama e a jogabilidade. Em prol da liberdade de exploração, a Nintendo precisou sacrificar a história de Breath of the Wild. Ela é fragmentada para favorecer a descoberta, instigar a busca pelos porquês. O jogador não está inserido ou vivencia a narrativa, ele apenas participa da consequência dela. Seu objetivo é acabar com Calamity Ganon e salvar Zelda. É assim o final do jogo. Esse é o propósito criado pela Big N aqui. Você não tem um acompanhante para se despedir e cair em lágrimas. Não é uma conclusão que emociona, mas sim para completar aquele sentimento de dever cumprido.





Entretanto, é preciso destacar a forma como a Nintendo trabalhou os personagens. Ver Zelda mais atuante, cheia de personalidade, sentimentos e dúvidas certamente é um aspecto positivo que deixa as memórias interessantes e será herdado em futuros títulos. Não apenas ela, mas até mesmo os Champions, com pequenas participações em cutscenes, exalam um carisma que fazem o jogador criar uma ligação instantânea com eles. Uma pena que não temos um envolvimento maior com esses personagens.

Agora imagine, por um momento, se jogássemos Breath of the Wild um século antes do que o apresentado. Estaríamos inseridos em um momento de apreensão pelo retorno de Ganon. Teríamos a companhia ou encontros com Zelda pelo reino em suas pesquisas, relações e interações mais próximas com os Champions para auxiliá-los a controlar as Divine Beasts. Consequentemente, depois de tanto esforço, veríamos uma reviravolta em que Ganon assume o controle dos animais mecânicos e dos Guardians, eliminando os pilotos e com Link caindo exausto diante da guerra. Sofreríamos o sentimento de perda por estarmos inseridos na história. Percebeu a diferença?



E falando do chefe final de Breath of the Wild, Calamity Ganon é um inimigo passivo. Não possui carisma e nem identidade. Diferentemente de títulos anteriores, ele não é um vilão que surpreende, persegue ou que cruza o caminho do jogador, como **Ghirahim** ou **Ganondorf**. Ele não cria a urgência e nem expectativa para derrotá-lo, pois está sempre no mesmo lugar aguardando Link para a derradeira batalha. Calamity Ganon ainda está buscando recuperar seu verdadeiro poder, por isso enfrentamos o vilão completamente deformado ao sair de um casulo de malignidade, parecendo um monstro que saiu de Silent Hill.

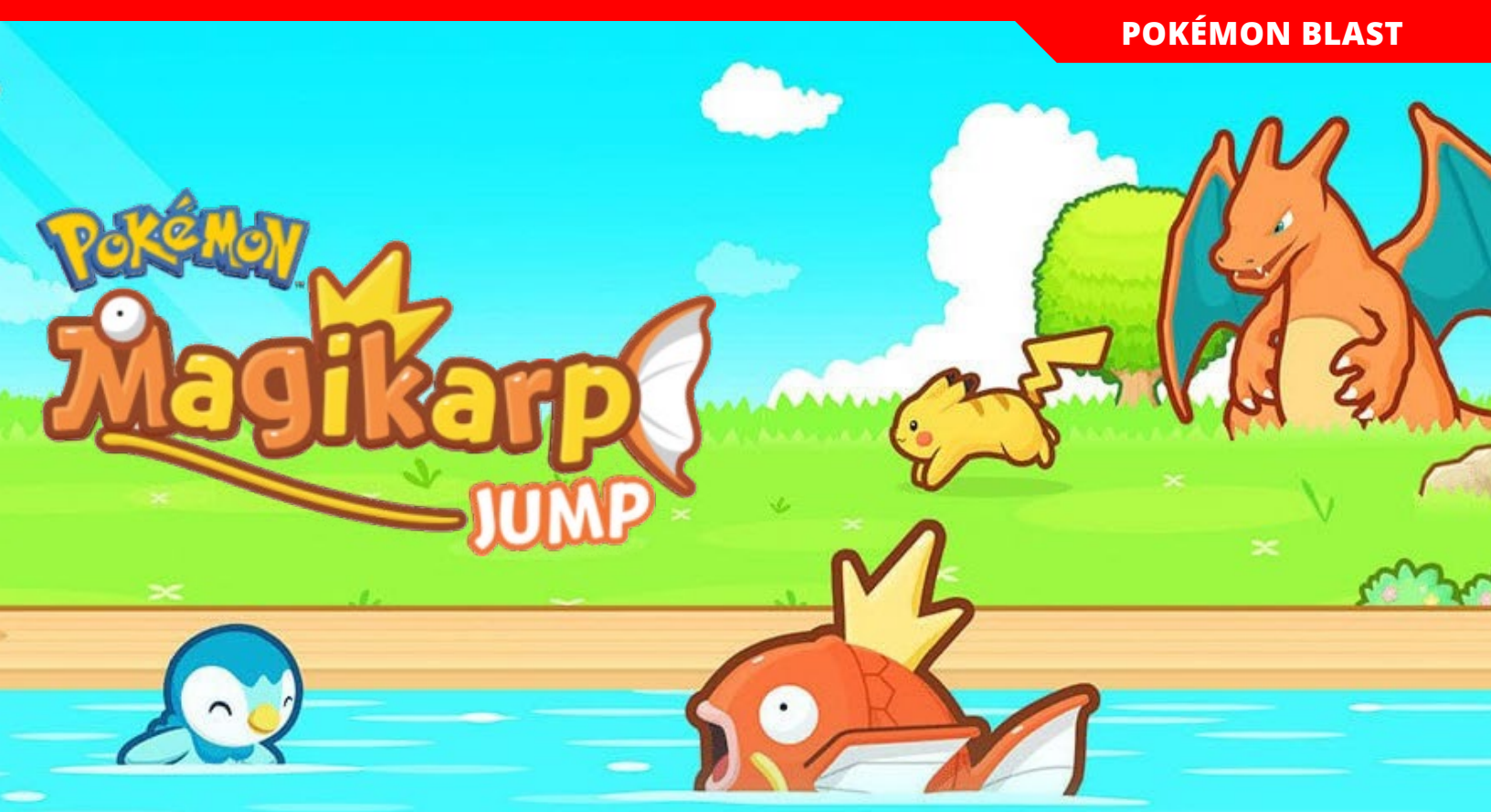
De fato, se você enfrentou os chefes das Divine Beasts, Calamity Ganon se torna um inimigo previsível, sendo um conjunto de golpes já vistos e exigindo estratégias conhecidas. Até mesmo sua forma bestial oferece pouca resistência. Ele aparenta não ser difícil pelo simples motivo de a Nintendo não conseguir mensurar o quão forte o jogador estará ao enfrentá-lo e nem definir em que momento ele decidirá encará-lo. Você escolhe quando está preparado para encarar o vilão. Sua habilidade e equipamentos disponíveis são que definem o seu sucesso.



The End

Apesar de Breath of the Wild permitir que cada jogador interaja de maneira diferente, escolhendo seu próprio caminho, o final da aventura será o mesmo para todos. Talvez você sinta que a conclusão da jornada tinha potencial para ser melhor ou que talvez o apresentado foi o ideal, mas saiba que a Nintendo construiu uma história para favorecer a livre exploração de Hyrule. A sua experiência com a série e expectativas em relação ao game é que definem a sua opinião e criam um comparativo. Ainda assim, independente disso, tenho certeza que, de alguma forma, Breath of the Wild conseguiu fazer você ser parte do mundo do Link.



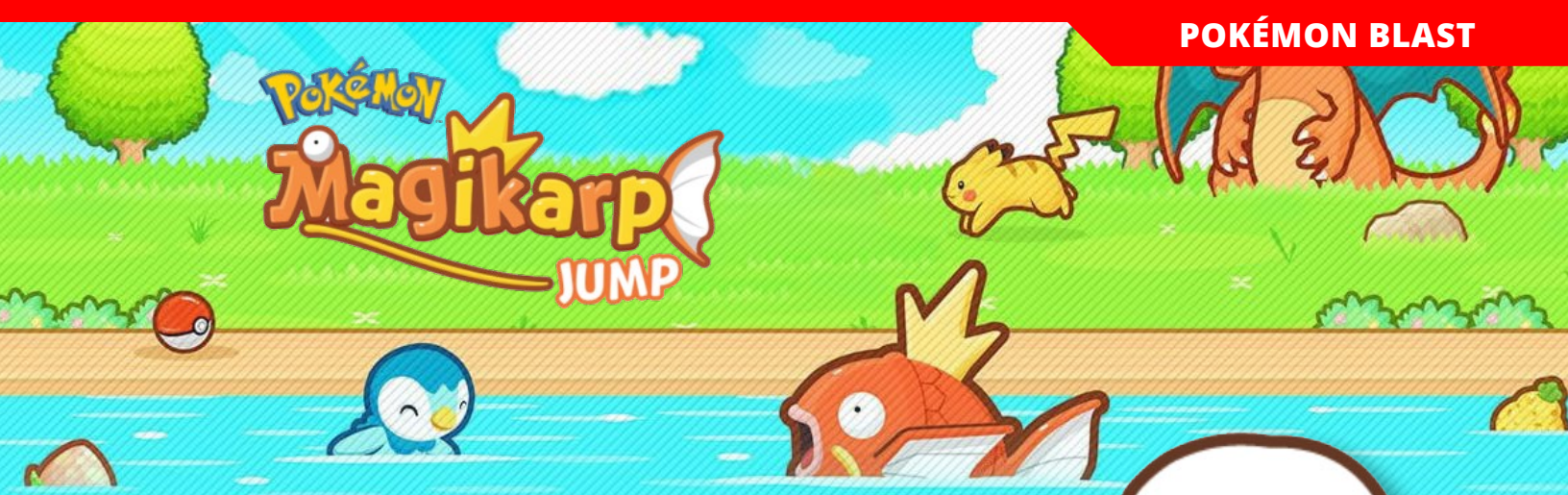


por ***Robson Júnior***

Revisão: Ana Krishna Peixoto
Diagramação: Leandro Alves

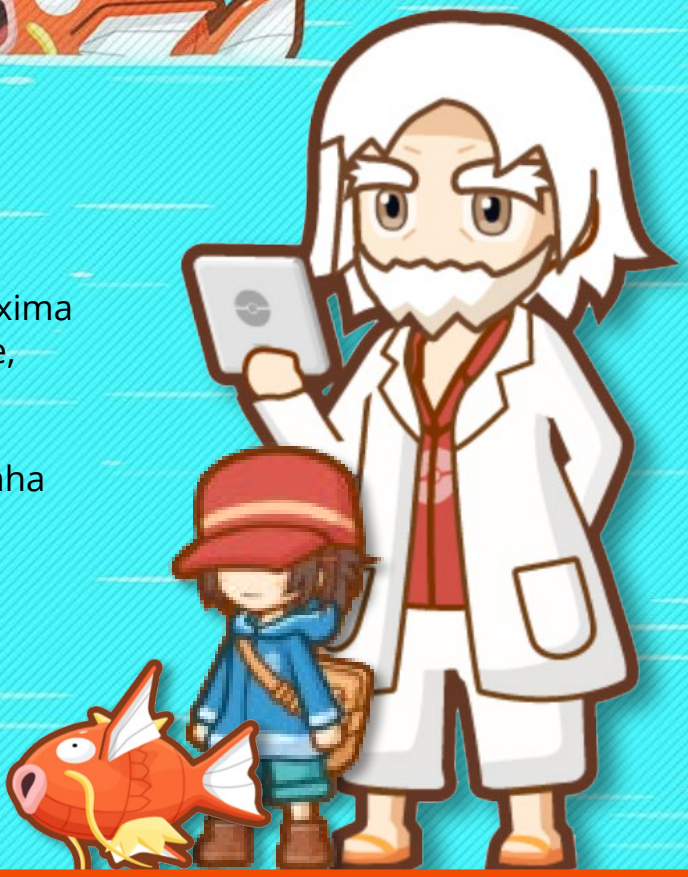
Cinco motivos para jogar Pokémon: Magikarp Jump (Android/iOS)

Pokémon: Magikarp Jump foi timidamente revelado em fevereiro deste ano, sem muitas explicações. Em 17 de maio, o jogo chegou à Itália para só então começar a ser lançado no resto do mundo. A proposta do jogo é simples: seja o treinador do Pokémon considerado por muitos o mais fraco de todos e torne-o um vencedor. Parece convidativo? Se ainda não, considere conhecer um pouco mais sobre — em breve você poderá querer dar uma chance a mais um Magikarp.

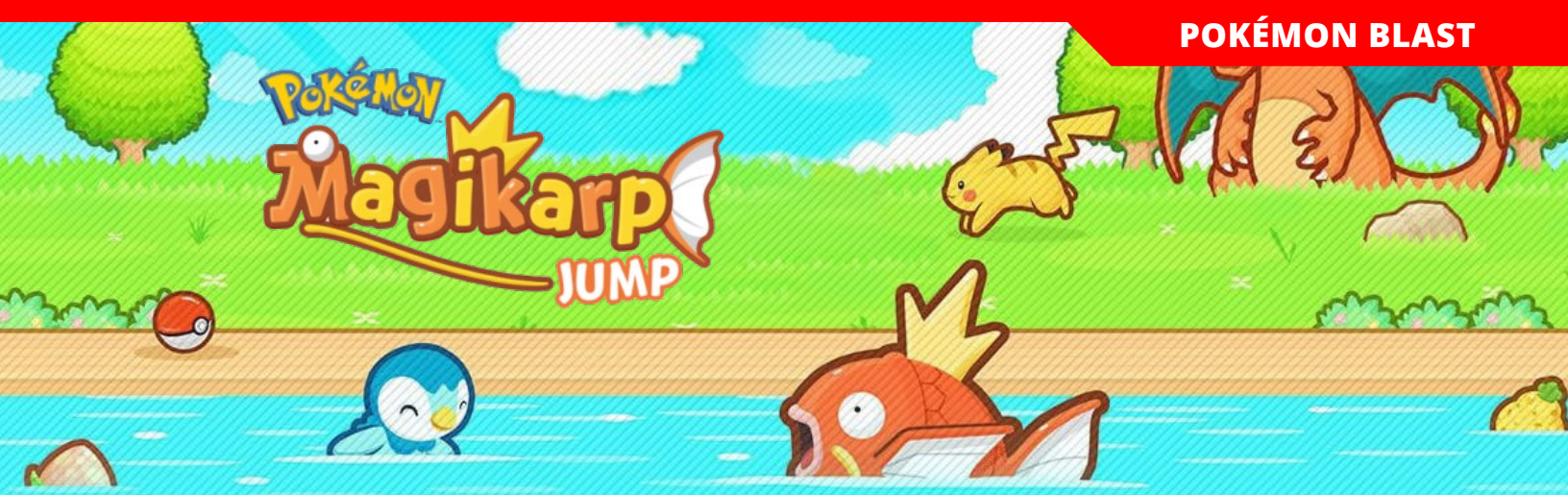


É simples de aprender

Convocado pelo Mayor Karp, você é a próxima esperança de Hoppy Town. Nessa cidade, as pessoas treinam Magikarp e as fazem competir em desafios de grande resistência física e habilidade... Bem, mais ou menos. Ganha o Pokémon que conseguir dar o maior salto. Acha que Magikarp não consegue pular mais de 30 metros? Então tire esse preconceito da sua mente e se prepare para treinar monstrinhos que irão alcançar os céus.



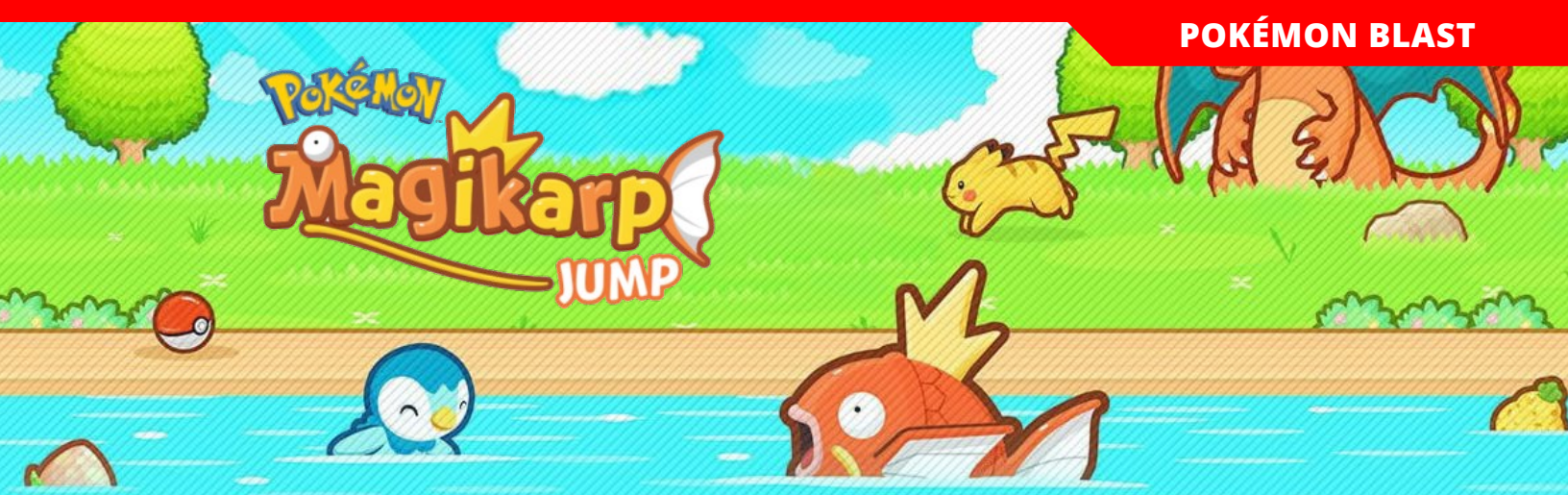




O ciclo básico do jogo é pescar Magikarp, treiná-lo e fazê-lo competir; em um dado momento, o Pokémon não estará mais apto a participar de campeonatos e você terá que conseguir outro parceiro. Seu objetivo inicial como treinador é obter as medalhas dos campeonatos, cada um deles com um número variado de rounds. Isso não deve ser feito só com um Pokémon — se você conquista uma medalha, o próximo Magikarp já começará competindo pela próxima. Entretanto, o mesmo monstrinho deve conseguir superar todos os desafios envolvidos em uma liga específica.

Quando em casa, seu Magikarp da vez fica nadando e você pode alimentá-lo tocando nas Berries que surgem periodicamente; cada uma delas aumenta a experiência de seu Pokémon e, consequentemente, seu desempenho como saltador. Outra forma bastante útil de tornar seu Pokémon mais forte é com auxílio de certos métodos de treinamento. Basta selecionar a opção quando em casa que um método randômico é selecionado. Pronto, você acaba de entender a ideia por trás do jogo. Mas é só isso?



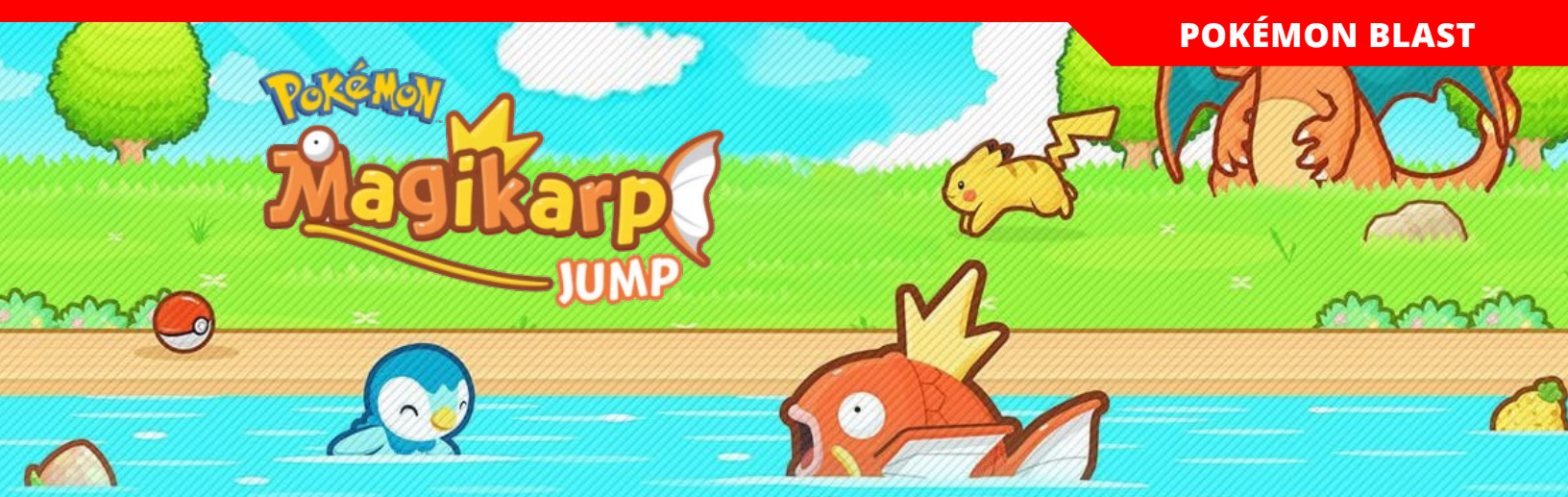


Envolve bastante estratégia

Bem, não exatamente. Além disso, vitórias do passado não são em vão: as próximas gerações de Magikarp sempre são mais fortes que as anteriores e também se desenvolvem mais rápido. Dessa forma, seu progresso sempre poderá ser aproveitado, por mais que o Pokémon atual não corresponda às expectativas.

- Ao pescar um novo Magikarp, é possível ver as características únicas que determinam suas vantagens — alguns podem ganhar mais experiência por treinamentos do que o normal, por exemplo. Novos tipos de Berries e treinos são desbloqueados à medida que se joga e, após obtidos, também podem ser melhorados usando as moedas do jogo.





Mas também é imprevisível



Ao mesmo tempo que tem que haver estratégia, você não pode selecionar o treinamento que deseja realizar, nem saber o que vai acontecer em um dado evento: às vezes, você é simplesmente refém da sorte. Por mais que isso pareça terrível em outros jogos, em Magikarp Jump, isso não é de todo ruim. Uma coisa é certa: sua experiência com um Pokémon nunca será a mesma com outro.

Dá para jogar partidas curtas

Está no ônibus e sem nada interessante para fazer? Em casa e no tédio? A qualquer momento, Magikarp Jump é uma boa opção. Muitas vezes, só vai ser necessário fazer curtas visitas periódicas ao seu parceiro para comer as Berries que surgiram e fazer uso das vantagens oferecidas pelos Pokémon amigos. Além disso, um round da competição consegue durar menos de um minuto. Sem desculpas para não jogar se você achá-lo divertido, então — só não vá dizer que estamos incentivando seu uso durante as aulas ou o trabalho!







E, no fim, Magikarp vai virar seu Pokémon favorito

À medida que você avança no jogo, seus laços com o Magikarp atual se tornam mais firmes. Entretanto, uma hora seu Pokémon terá que ir embora, e você não sabe como vai ser isso. Se não for um Pidgeotto ou um Voltorb que irá separá-los, poderá ser a própria maturidade de seu parceiro que irá fazê-lo ir. Haverá situações em que seu amor por seu Pokémon será colocado em jogo e você terá que decidir se vale a pena correr certos riscos... E então, você vai perceber que os outros monstrinhos presentes no jogo não parecem mais tão interessantes quando postos ao lado de Magikarp... Lentamente, o Pokémon mais fraco de todos estará se tornando o seu monstrinho de bolso favorito. Você pode até tentar negar, mas seu esforço será tão efetivo quanto um Splash. Só não vale deixar evoluir!

Motivo extra: Conheça novos Magikarp

Ainda acredita que só existem Magikarp nos tipos comum e Shiny? Errado! Em Magikarp Jump, você será apresentado a mais de 15 novas colorações do Pokémon, algumas das quais só são liberadas com o progresso no jogo. Quer conhecer todas? Temos que pescar!



Magikarp Jump é um divertido free-to-play que vai deixá-lo por horas e horas torcendo para conseguir o melhor monstrinho possível. Dê uma chance a um Magikarp: o jogo está disponível agora mesmo para Android e iOS.

Revista GameBlast 32

Neste mês, a revista GameBlast chega cheia de nostalgia com a volta de Crash Bandicoot N. Sane Trilogy (PS4).



Além disso, temos nossa análise de mais um jogo nostálgico, Wonder Boy: The Dragon's Trap (Multi), e também NBA Playdrounds (Multi), um Top10 com os remasteres que não deram certo e muito mais.

Baixe já a sua!

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista