

# NINTENDO BLAST

WWW.NINTE



**SUPER  
MARIO  
ODYSSEY**

#96 SET  
2017

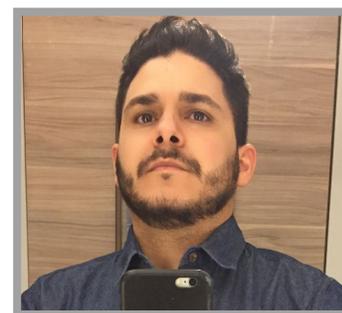


**TOP 5:**  
**MARIO ODYSSEY**  
OS CINCO MUNDOS QUE  
GOSTARÍAMOS DE VER

**DICAS:**  
**SPLATOON 2**  
SAIBA COMO TIRAR O MELHOR  
PROVEITO DAS HABILIDADES

## It's me, Mariooo!

Sabemos que Mario faz um sucesso estrondoso, e **Super Mario Odyssey** (Switch) não será diferente. Aliás, qual game representa a sua nação como ele? Agora, multiplique isso vezes 10 e verá a “força” que ele tem em nosso coração. Sabendo disso, a Nintendo traz um jogo completamente novo e, como sempre, renovado e revolucionário, buscando raízes em Super Mario 64 (N64). Odyssey traz novamente o sistema de coleta e diferentes grandes *hubs* no estilo “Open World”. Ainda nesta edição, trazemos dicas de **Splatoon 2** (Switch) e a análise de dois games, **Mario + Rabbids: Battle Kingdom** (Switch) e **Hey! Pikmin** (3DS). Boa leitura! - **Leandro Alves**



	<b>CARTAS</b> N-Blast Responde	<b>04</b>
	<b>BLAST FROM THE PAST</b> No More Heroes, uma jornada bizarra	<b>09</b>
	<b>PRÉVIA</b> Super Mario Odyssey (switch)	<b>14</b>
	<b>ANÁLISE</b> Hey! Pikmin (3DS)	<b>25</b>
	<b>ANÁLISE</b> Mario + Rabbids: Kingdom Battle (Switch)	<b>31</b>
	<b>TOP 5</b> Mundos que gostaríamos de ver em Odyssey	<b>43</b>
	<b>MARIO 3D</b> A evolução de Mario no universo 3D	<b>51</b>
	<b>NINTENDO SWITCH</b> Switch em falta, o que está acontecendo?	<b>57</b>
	<b>DICAS</b> Entenda as habilidades em Splatoon 2	<b>64</b>
	<b>POKÉMON BLAST</b> Novidades de Pokémon Ultra Sun e Ultra Moon	<b>74</b>

## NINTENDO BLAST

**DIRETOR GERAL /  
PROJETO GRÁFICO**  
Sérgio Estrella

**DIRETOR EDITORIAL**  
Leandro Alves

**DIRETOR DE PAUTAS**  
Ana Krishna Peixoto  
Gilson Peres Tosta  
Vinícius Veloso

**DIRETOR DE REVISÃO**  
Ana Krishna Peixoto

**DIRETOR DE ARTE**  
Leandro Alves

**REDAÇÃO**  
Alex Sandro de Mattos  
Leandro Alves  
Rafael Neves  
Robson Júnior  
Thiago Caires  
Vitor Tibério  
Vinícius Veloso

**REVISÃO**  
Ana Krishna Peixoto  
Diogo Mendes  
João Paulo Benevides  
Vitor Tibério

**DIAGRAMAÇÃO**  
Emanuel Neves  
Ítalo Lourenço  
Guilherme Lima  
Leandro Alves  
Leonardo Villas  
Marcus vinicius Moreira

**Ilustração**  
Nivaldo Wesley

**CAPA**  
Leandro Alves

# Capas cortadas

Artes que quase estamparam esta edição



# HQ Blast

"BOWSER ODYSSEY!" 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!





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



**Meus amigos e amigas pedrásticos, hoje temos que falar sobre um assunto extremamente sério. A grande revelação da Nintendo, para a qual o mundo claramente não estava preparado: os mamilos do Mario. Pois é, assim sem mais nem menos, sem nenhum tipo de preparação prévia, a Nintendo jogou essa bomba e agora todos foram deixados se perguntando o que fazer. Como devemos seguir as nossas vidas depois disso? Uns encontrarão a luz. Outros serão levados à insanidade. Mas o fato é que os mamilos são uma realidade, então o melhor que podemos fazer é estar preparados.**

Bom, mamilos à parte (ou incluindo eles, dependendo de qual for o seu nível de aceitação), é incrível como, a cada novo vídeo, **Super Mario Odyssey** está se mostrando melhor. Das grandes novidades, como habilidades e mundos, aos menores deles, como pequenas

melhorias gráficas e detalhes nos cenários e personagens, sempre que vemos alguma coisa nova sobre o jogo a vontade de jogar só aumenta. Outro jogo que foi assim, claro, foi o MEU jogo, o Breath of the Wild, e nem preciso falar de como os resultados foram excelentes, não é? Então acho que não é nenhum exagero ter expectativas de que o jogo seja um dos melhores – senão o melhor – jogos do nosso querido amigo encanad – ops... é, nosso amigo narigudo. Pois é, o jogo está com uma cara boa demais... melhor mesmo só se EU estivesse nele, mas aí seria esperar demais — deve ser porque eu não tenho mamilos. →



Pedramente falando, uma das coisas que mais me empolga sobre o jogo é o retorno a esse estilo de mundo aberto. Por mais incríveis e maravilhosos que Mario Galaxy 1 e 2,



Super Mario 3D Land e Super Mario 3D World tenham sido, e mesmo seguindo muito do estilo estabelecido por Mario 64, nesses jogos mais novos eles optaram por terem mundos menores e mais lineares, a favor de ter uma maior quantidade. Os muitos mundos eram ótimos, claro, mas não havia exatamente aquela mesma

sensação de exploração aberta que em Mario 64 e Mario Sunshine.

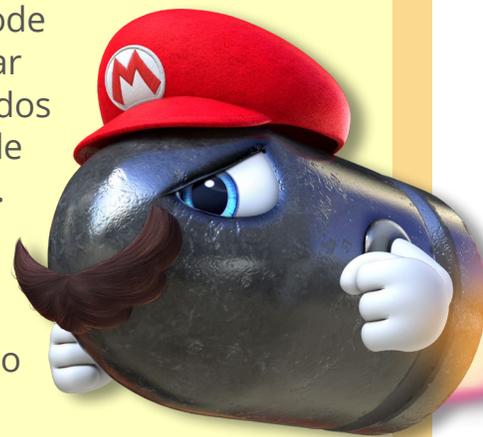
E com o grande enfoque de Sunshine no tema tropical e uso do FLUDD, que acabou tirando bastante da diversidade, Mario Odyssey pode muito bem ser o

primeiro Mario desde 64 a realmente trazer de volta aquela sensação de liberdade, e isso me deixa com muita animação. Ainda mais



considerando a incrível habilidade de possessã – err... controle, do chapéu.

Bom, falta apenas pouco mais de um mês para o lançamento de **Super Mario Odyssey**, então logo poderemos jogar este que pode muito bem acabar se tornando um dos melhores jogos de todos os tempos. Ah sim, e como tem sido de costume com os jogos da Nintendo recentemente, sem dúvida logo veremos o lançamento de alguns amiibos tematizados... daí, a grande questão é... quando é que vamos poder ter o amiibo do Mario com mamilos expostos?!?



Pedra, será que o FIFA 18 do Switch terá narração em português BR? O que você está achando do que viu até o momento?

*Anônimo Ronaldo, o Cristiano ou o Fenômeno?*



Nada foi dito ainda especificamente sobre a narração em português brasileiro para o Nintendo Switch, mas é muito provável que ele tenha sim, até porque a EA está investindo bastante nesse aspecto e a versão brasileira do jogo terá a maior dublagem de um FIFA já produzida para o nosso idioma. Para você ter uma ideia, o Tiago Leifert e o Caio Ribeiro já gravaram mais de 7 mil novas falas para o novo FIFA.

Apesar de não contar com o motor gráfico Frostbite, que os demais consoles utilizarão, nem com o modo campanha "A Jornada", a versão para o Switch me parece muito boa, já que conta com todo o resto (modo carreira, FIFA Ultimate Team, sistema de criação de times e torneios online e offline) e ainda pode ser jogada muito bem em sua forma portátil em qualquer local.



Receptáculo onisciente em forma de túmulo. Estou às vésperas de comprar um Switch e tenho intenção de comprar um jogo de navezinha, estilo R-Type, com upgrades nas armas, que possa jogar 2 ao mesmo tempo e com gráficos mais modernos. Na sua inquestionável opinião, qual é o melhor para o console?

*It's me Carlos,*



Meus parabéns pela sua compra (em breve)! XD Uma ótima opção de shoot 'em up clássico, estilo **R-Type**, é o **Sine Mora Ex**, que tem tudo que você quer: upgrades nas armas, progressão lateral, coop para dois jogadores simultaneamente e gráficos mais modernos que os antigos. O problema é



que o jogo ainda não lançou, mas, talvez, quando você adquirir o seu Switch, ele já esteja disponível, já que a previsão é que chegue à eShop até o final de setembro (não há uma data certa). Caso você compre logo o console e queira uma opção barata e mais clássica, enquanto Sine Mora Ex não chega, você pode comprar o **Blazing Star**, port do Neo Geo com inspiração no R-Type, que contou até com desenvolvedores do mesmo.

Olá pedrinha. Estava assistindo aqueles desenhos antigos do Mario (Bros. 3 e World) pode me dizer algumas curiosidades sobre eles? Por que o Bowser é chamado de Rei Koopa ?

*Anônimo da Silvinha*



Olá, anônimo! Esses desenhos antigos do Mario até que divertiam. "As Aventuras de Super Mario Bros. 3" era baseado no jogo homônimo para o NES e passava no "Xou da Xuxa" e na "TV Colosso". O curioso é que os Koopalings participaram do desenho e receberam nomes alternativos, pois a Nintendo of América ainda não havia dado nomes oficiais aos personagens na época da transmissão da animação. Já quanto ao desenho baseado em "Super Mario World", que se passa na Terra do Dinossauro, para aumentar o conteúdo narrativo, a DiC Entertainment, produtora dos desenhos, resolveu acrescentar o "Povo das Cavernas" ao enredo. Quanto ao Rei Koopa, esse é o nome dele mesmo. É assim que o Bowser é mais conhecido no Japão.



Pedra, duas perguntas meio bobas mais uma um pouco boa. 1: como tiro manteiga/gordura da mão rápido? 2: pra ler a revista do N-Blast no celular é necessário pagar? 3: Se analisarmos, o Wario roubou uma série do Mario (Mario / Wario Land 3)?

*Anônimo "Ensebado" da Silva*



1. Detergente geralmente funciona bem para limpar mãos sujas de manteiga ou gordura em geral.
2. Não! A revista digital do NBlast é gratuita, seja para ler no computador ou no celular.
3. É isso mesmo! O que era antes a série **Mario Land** acabou se transformando em Wario Land, depois que o malvado foi introduzido como o vilão de **Mario Land 2** (GB). Isso sim é um vilão nato, hein? Não como o inútil do Waluigi que nem sequer tem um jogo próprio ainda. Mas o Mario não é de deixar quieto não, e no fim ele acabou retomando a sua série "Land" com **Super Mario 3D Land**, no 3DS.



Pedra, perguntas sobre o Nintendo 64. 1: existe um jogo 2D pro console (se me lembro não)? 2: as cutscenes de Pokemon pluze leaque (sei la como se escreve) são de algum episódio ?

*Anônimo "Twodee" da Silva*



**1.** Sim, vários, incluindo um que você mesmo citou: Pokemon Puzzle League. Só para citar alguns outros: Rampage, Worms Armageddon, Mischief Makers, Star Craft 64 ... e se você considerar como 2D os jogos de plataforma 2.5D (gráficos 3D, mas perspectiva 2D) há ainda muitos outros, como [Paper Mario](#), [Yoshi's Story](#), Goemon's Great Adventure, etc.

**2.** A animação de Pokemon Puzzle League foi criada especialmente para o jogo. O que torna esse fato mais curioso ainda é o único jogo Pokémon que não foi lançado no Japão!



A Nintendo vai falir? Tô com medo de comprar um Wii U e não ter mais jogos porque a Nintendo vai falir.

*Anônimo "Doom" da Silva*



Eu escuto que a Nintendo vai falir desde que eu era um grãozinho bem pequenininho. →' Acredite, a Nintendo vai muito bem e tem grana o suficiente para aguentar algumas crises sem se abalar. Agora que não está sequer em crise é que não há motivos para vocês se preocupar com isso. Quanto ao Wii U não ter mais jogos, aí já é outra questão, pois o console já foi descontinuado e, apesar de contar com o suporte da Nintendo por algum tempo, não receberá mais muitos jogos além dos que já tem. De qualquer forma, a biblioteca do Wii U é bem generosa em termos de exclusivos e você terá muitas ótimas opções para se entreter. ;D 



# NO MORE HEROES

## UMA JORNADA BIZARRA PARA SER O MELHOR ASSASSINO, REGADA A MUITA VIOLÊNCIA E COMÉDIA

Em um console tomado por jogos mais voltados para a diversão em família, o Nintendo Wii, um jogo quebrou todas as regras e brindou os nintendistas com uma aventura insana e totalmente *nonsense*: **No More Heroes (Wii)**. Com o anúncio de uma aguardada terceira entrada na franquia, obra da mente criativa de Suda51, esta é uma ótima hora de lembrar o porquê deste título tão ousado ser considerado obrigatório para os donos da plataforma.

por *Thiago Caires*

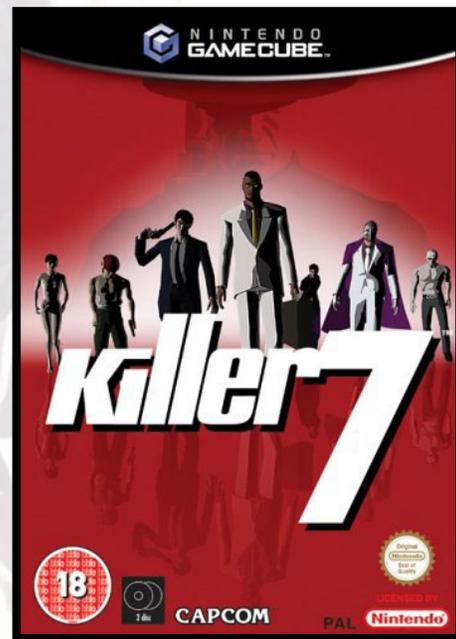
Revisão: Ana Krishna Peixoto  
Diagramação: Ítalo Lourenço



## Origem da loucura

Desde o início de sua carreira no mundo dos games, Goichi Suda, verdadeiro nome do desenvolvedor Suda51, teve as ideias malucas e o design diferenciado como uma marca registrada de seu trabalho — com **Killer7 (Multi)** sendo a alavanca do sucesso. Apesar disso, o conceito de No More Heroes só veio à sua cabeça depois de trabalhar nos games das séries dos animes Samurai Champloo e Blood+.

Logo de início, a meta do Projeto Heroes, como era conhecido, era de dar vida ao game mais sangrento e violento possível, ultrapassando até mesmo o pesadíssimo **Manhunt 2 (Multi)**. Essa escolha faz muito sentido levando em conta o histórico de Suda como criador, que sempre teve um apreço por narrativas focadas em crimes, o confronto de pessoas e grupos antagonistas, e as últimas obras do estúdio Grasshopper Manufacture.



### VIOLÊNCIA EM EXCESSO

A violência nos games é algo que é difícil de evitar, já que boa parte dos jogos mostra algum tipo de conflito resolvido na mão (não literalmente). Mas No More Heroes chegou a um nível tão alto que para ser publicado em alguns lugares, mais especificamente Europa e Japão, foi necessário substituir o sangue por nuvens pretas.



Porém, isso ainda é só parte do que ele quis mostrar com a franquia, com o humor sendo talvez a influência mais perceptível da série. Apresentando um show de referências à cultura pop, parte do espírito anárquico do game vem do punk inglês — o título No More Heroes vem do álbum de mesmo nome da banda *The Stranglers*, lançado em 1977 — e dos humoristas do programa de comédia americano Jackass.

Essas referências e muitas outras são claras durante o jogo, indo de diálogos a escolha de cenários e até mesmo pontos da história, que apesar de ser incrivelmente enxuta é muito cativante.

## Do número 11 até o topo

No *No More Heroes* conta a história de Travis Touchdown, um jovem otaku da cidade fictícia de Santa Destroy, Califórnia. Após ganhar o leilão de uma katana de luz — sim, eles fizeram isso — e ficar sem dinheiro algum para alimentar seus vícios de pornografia, jogos e vídeos de luta livre, ele decide aceitar um trabalho como assassino profissional. Após matar “Helter Skelter” (pega essa referência) e se tornar o matador número 11 no ranking da Associação dos Assassinos Unidos, ele decide que conquistará o posto de 1º da organização. E é isso. Sem vinganças, sem rancores e sem luta do bem contra o mal.



Há diversas formas de levar a frente uma narrativa em qualquer produto de entretenimento, seja ele um filme, série, livro ou ainda um jogo. Com uma proposta de levar nada a sério, o jogo, então, opta por focar no quão absurdo o mundo em que eles vivem e o quão louco cada personagem é para chegar até seu clímax. A trama de *No More Heroes* é como uma mistura estranha entre *Kill Bill*, entre outros filmes de Quentin Tarantino, e a total falta de senso de seriedade e sátira aos animes de *One-Punch Man*.

Entre nossos inimigos, temos assassinos cultuados que veem beleza na morte, lolitas que somente se acalmam ao usar a cabeças de seus asseclas como bolas de baseball, super vilões covardes que soltam seus superpoderes de sua pélvis... e a lista de bizarrices só piora — ou melhora, depende do seu ponto de vista. No caminho, cada situação é mais sem noção do que a outra, para que no final a verdade — que você e o protagonista nem ao menos sabiam que estava lá — é revelada de forma chocante.

### ORIGEM DO ASSASSINO

Quando começamos as aventuras em *No More Heroes*, Travis apenas nos conta como entrou no mundo dos assassinos. Porém, quem tem a versão original japonesa teve acesso ao *United Assassins Association Official Manual* (ou manual do jogo) que traz a história da primeira missão de Travis. Como o manual não chegou até o ocidente com isso, a Ubisoft, distribuidora do jogo nas Américas, inseriu a obra no site oficial do game.

Além dos vilões (não que alguém não seja um nessa história), o cast conta com outros personagens grandes e menores que servem de apoio ao personagem. Destaque para Sylvia Christel, a misteriosa funcionária da Associação, responsável por guiar o anti-herói em sua jornada de conquista, e Randall Lovikov, senhor que treina e ensina golpes à Travis. Todos eles são inesquecíveis e vão conquistar quem pegar o *Wii Remote* nas mãos.

## Lutando e evoluindo pelo Jardim da Loucura

Mais do que ver o crescimento de Travis durante a aventura, você irá participar do seu desenvolvimento. Para chegar a desafiar cada um dos assassinos ranqueados será necessário pagar uma taxa de desafio designado pela UAA, o que significa que você terá que se virar em várias atividades para levantar o tipo de grana necessário para criar o circo perfeito para as batalhas (para ter uma ideia do desafio, o primeiro desafio pago é de \$150,000).

Há várias formas de conseguir juntar esse dinheiro, a maneira mais fácil é aceitar missões de execução de alvos menores, em que é possível matar muitos capangas que ao morrer jorram não só sangue, mas também moedas (por favor não tentem isso em casa). A segunda é jogar incansavelmente os *mini games*, que mostram o assassino de topete em tarefas mundanas, como cortar a grama de um jardim, coletar escorpiões no deserto e por aí vai.

A principal crítica dos jogadores quanto ao jogo está justamente na forma de fazer essas missões. Como *No More Heroes* conta com um mapa em mundo aberto, cada missão — missões e objetivos no geral, como as lojas de roupa e de armas — está disposta em um canto do mapa e muito tempo é gasto indo de um lugar ao outro desnecessariamente e com certa dificuldade. Acredite, dirigir a moto super veloz de Travis é chato, já que não há qualquer atividade no mapa, diferente de jogos como **Grand Theft Auto IV (Multi)**.



### (OUTRO) CONTROLE NAS MÃOS

Desenvolvido com exclusividade para o Wii — até o lançamento da versão *Heroes' Paradise* em outras plataformas —, e com sua sequência também distribuída em consoles da Nintendo, o jogo não foi sempre pensado para o console. Inicialmente pensado para o Xbox 360, ele só chegou à plataforma graças à um dos desenvolvedores apresentar o conceito do *Wii Remote* à Suda51.

Apesar de estar no Wii, o controle por movimentos não é tão intrínseco ao *gameplay* como em outros jogos da plataforma. Diferente de um **The Legend of Zelda Skyward Sword (Wii)**, em que o movimento da espada é feito por meio dos movimentos do controle, em *No More Heroes* o personagem é locomovido com o nunchuck enquanto os golpes são desferidos com o apertar do botão A. Somente os ataques especiais usam o movimento, indicado por um comando específico indicado na tela.



Como a katana de luz — e também as outras espadas que podem ser adquiridas durante o jogo com a ajuda da gananciosa Dra. Naomi — funciona à base de uma bateria, após alguns ataques poderosos é preciso recarregá-la. Qual a forma de fazer isso você pergunta? Bem, fazendo alguns movimentos, digamos... impróprios para menores.

## Assassino de 1ª classe

Intensa, crua e principalmente muito infame, a jornada de Travis Touchdown pela elite dos assassinos é deliciosa de participar. Há momentos e mecânicas chatas, mas como o começo de uma franquia que nos traz o melhor do absurdo do jeito que só Suda51 pode apresentar, ele é imperdível. Ainda mais imperdível para quem ficou de olhos cheios ao anúncio de **No More Heroes: Travis Strikes Again (Switch)**. Pegue seus Wii Remotes e prepare-se para ser o número 1! 



Switch

por Rafael Neves

Revisão: Vitor Tibério  
Diagramação: Leandro Alves

# Por que estamos tão animados com



Zelda, ARMS e Splatoon já seriam suficientes para recheiar o primeiro ano do Switch, mas a Nintendo foi além em suas promessas. Super Mario Odyssey, a mais nova aventura 3D do bigodudo, chega para disputar espaço no console híbrido da Big N. Com mundos imensos para explorar, habilidades inéditas para experimentar e uma direção de arte fantástica para nos impressionar, Odyssey pode ser um divisor de águas no Switch assim como Breath of the Wild. Confira as razões pelas quais estamos tão animados pela odisséia de Mario!

## Mario, realmente, 3D...

Desde **Super Mario 64**, a Nintendo sempre experimentou novas ideias com as aventuras 3D do bigodudo. Em **Sunshine**, tivemos o **F.L.U.D.D.** para elevar o nível das habilidades acrobáticas de Mario, **Galaxy** brincava com a gravidade de uma maneira incrível e **3D World** incrementou a aventura com multiplayer cooperativo para quatro pessoas. Apesar das diferenças entre os jogos, todos tinham algo em comum: cada um era mais linear do que

“Chegue ao fim da fase”

o anterior, ao ponto de **3D World** parecer quase um **New Super Mario Bros.** em três dimensões. Aquela distinção clara entre Mario 3D e Mario 2D que tínhamos desde o N64 começou a tornar-se menos nítida, e os Mario 3D foram reduzindo o número de diálogos e a complexidade do enredo, as fases foram ficando mais lineares e com menos margem para exploração e os objetivos foram reaproximando-se do tradicional “chegue ao fim da fase”.

Não que não haja vantagens em tornar a aventura mais linear e direta, tanto é que o público dos Mario 2D é muito mais amplo que o dos 3D. Mesmo jogos mais lineares, como **Super Mario Galaxy 2**, conseguiram criar fases geniais e divertidas. Ainda assim, aquele deslumbramento com os grandes mundos de **Super Mario 64** e **Sunshine** foi sendo deixado de lado... até agora, porque uma das primeiras coisas que a Nintendo procurou definir ao anunciar **Super Mario Odyssey** foi categorizá-lo como um Mario 3D na linha dos três primeiros, deixando **3D Land** e **3D World** numa categoria à parte.

### MARIO 3D

#### 3D Course clear



#### 3D Open world



Para navegar por esses grandes mundos, Mario traz um arsenal de piruetas tão rico quanto em Mario 64. Saltos triplos, pulo longo, mergulho no ar e muito mais estão na lista de movimentos do bigodudo. Para quem vinha jogando os títulos 3D do encanador, se sentirá em casa (e um pouco aliviado após os controles rígidos de 3D World e 3D Land), porém Mario traz também surpreendentes habilidades novas. Confira abaixo!



Se Sonic consegue, eu também posso...

## ...porém aproveitando o 2D

Apesar dos grandes mundos de Super Mario Odyssey serem recheados de personagens, caminhos secretos e objetos com os quais interagir, ele parece ter aprendido com as tentativas de aproximar os Mario 3D dos Mario 2D. A primeira coisa que vem à mente quando pensamos nisso é a habilidade do encanador de mesclar-se com a parede em sua forma 8-bits, atravessando literalmente uma fase de Mario em progressão lateral para chegar ao outro lado. Esses trechos trazem uma variação interessante no ritmo de jogo e, de qualquer forma, são apenas uma maneira de se alcançar determinadas áreas dos mundos, podendo o jogador optar por outras rotas.



Mas não é só a habilidade à la **Zelda: A Link Between Worlds** (3DS) que me refiro. Os mundos de Odyssey parecem recheados de pequenos trechos com objetivos mais lineares, mesmo na mecânica tridimensional, uma segmentação das fases que remete a Galaxy e Galaxy 2. Esses trechos, às vezes confinados em áreas subterrâneas, requerem bastante coordenação e execução precisa dos movimentos de Mario, lembrando também os jogos bidimensionais. Ter esse tipo de experiência aliada à exploração dos cenários, diálogo com personagens e coleta de itens pode ser uma ótima maneira de mesclar diferentes mecânicas e ritmos ao jogo.



## Mario mais bizarro do que nunca

Outro aspecto que difere muito Super Mario Odyssey da linha que a Nintendo vinha seguindo com 3D Land e 3D World é a variedade e criatividade dos mundos do jogo. Em vez de começarmos o jogo nas clássicas planícies do reino do Cogumelo, fomos apresentados logo de cara a **New Donk City**, uma Nova Iorque repleta de humanos reais e uma tonelada de referências a Donkey Kong, inclusive a Pauline, do game original de fliperama. E em vez de termos um clássico deserto como segundo mundo, o que vimos foi **Tostarena**, um deserto mexicano assolado por formações de gelo. Já deu para perceber que Odyssey desafia nossa concepção do que uma aventura de Mario pode ser, né?

**NEW DONK CITY**



**TOSTARENA**



Nesses mundos, personagens inéditos expandem a mitologia do bigodudo. Como já dito, em New Donk City há literalmente humanos reais com os quais Mario pode interagir. Em Tostarena, temos uma civilização de esqueletos vivos com vestes mexicanas. O universo gourmet de Mount Volbono traz habitantes em forma de itens de cozinha. Já Fossil Falls é habitada por dinossauros reais! Parece haver muito o que conhecer nos mundos de Odyssey, e a nave-chapéu de mesmo nome será o veículo que Mario usará para acessar todos esses ambientes.



Será esse dinossauro nosso querido Yoshi?

## Chapéu mais versátil do mundo

Por falar na nave-chapéu de Mario, não há como não deixar de tocar em outro aspecto interessante de Odyssey: os chapéus. O acessório de Mario é agora parte importante do gameplay, pois diversos novos comandos foram incrementados ao leque de movimentos do encanador. Mario agora pode lançar seu chapéu em diferentes direções, controlar seus movimentos após o arremesso e inclusive mantê-lo parado no ar para usá-lo como plataforma. Tudo isso pode ser feito usando os controles de movimento dos Joy-Cons.



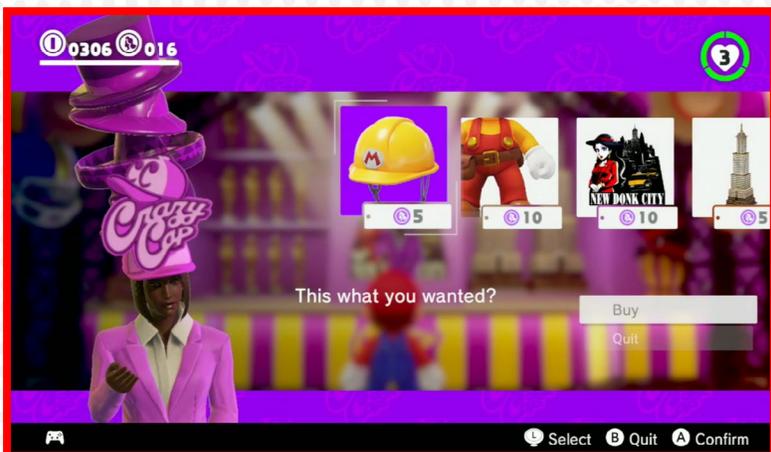
A principal habilidade do chapéu, no entanto, é usá-lo para tomar o controle de inimigos e outros elementos do cenário. Jogando o chapéu em praticamente qualquer coisa, Mario captura o objeto ou inimigo, podendo aproveitar suas propriedades por um certo período. Possui uma Bullet Bill e poderá voar livremente, controle estátuas de pedra e poderá enxergar plataformas

invisíveis ou ainda assuma a forma de hastes de borracha para lançar-se para cima. Desde que a Nintendo mostrou essa simples, porém genial nova habilidade de Mario, nossa vontade é de experimentar tudo o que o bigodudo pode capturar!



## Armário do Mario

Boinas, bonés, cartolas e todo o tipo de acessório para a cabeça podem ser usados por Mario. O mesmo vale para camisetas e calças. Sim, desta vez o visual do bigodudo é totalmente customizável! Ao que parece, não há nenhum efeito especial nas roupas que Mario usa, mas é um recurso que dá mais uma liberdade ao jogador. E é interessante ver o quão fundo a Nintendo foi nessa ideia, trazendo trajes consagrados do bigodudo à aventura, como o uniforme de construtor de Super Mario Maker (Wii U/3DS), as vestes de explorador de Mario's Picross (GB) e a roupa de cozinheiro de Yoshi's Cookie (Multi)!

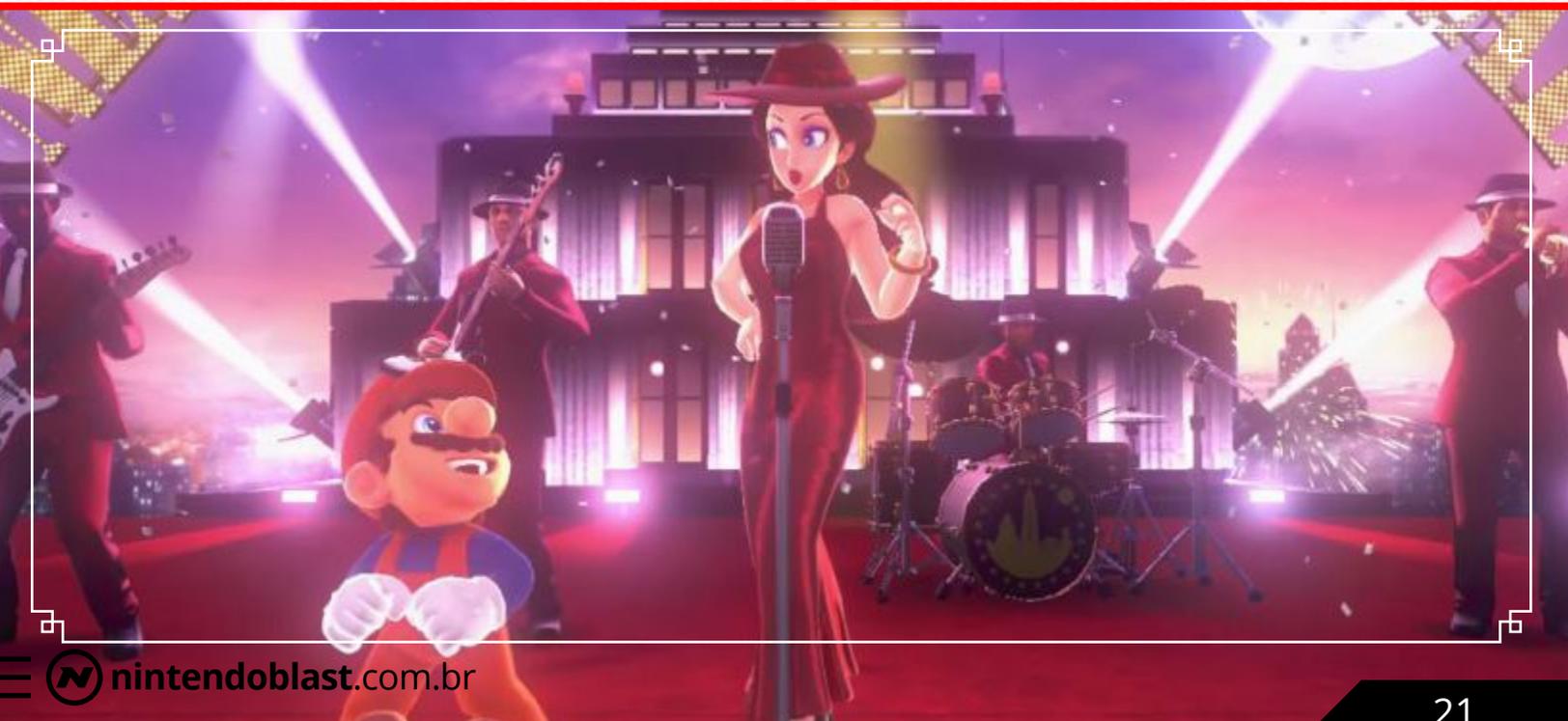


Para adquirir essas roupas, é necessário comprá-las, o que exige, obviamente, dinheiro. Desta vez, o poder monetário de Mario não vem apenas das clássicas moedas douradas, mas também de peças roxas próprias de cada mundo. A importância dada ao dinheiro no jogo reflete-se na penalidade a cada morte do jogador: algumas moedas a menos. Ou seja, não temos mais um limite de vidas. Apesar de ser uma mudança pequena, ela parece interessante porque a limitação de vidas já não vinha fazendo mais sentido nos jogos recentes de Mario. Receber um Game Over não tirava o progresso do jogador, apenas lhe fazia ter que selecionar novamente a fase ou algo do tipo. Não precisamos mais coletar moedas para conseguir uma (inútil) vida extra, mas sim para comprar roupas novas.



## "Jump up, Super Star!"

Foi com essa música que Super Mario Odyssey mostrou que a Nintendo parece disposta a quebrar ainda mais barreiras com o novo título. Incluir canções cantadas na trilha sonora não é apenas novidade para Mario, mas para a Big N como um todo. E o melhor? A canção é incrivelmente cativante! Além dela, as outras músicas que pudemos ouvir, como o jazz de New Donk City, são tão incríveis quanto. Mario nunca decepcionou em termos de qualidade sonora, porém Odyssey explora o talento musical da Nintendo em tipos e estilos de músicas inéditos para um jogo da franquia.



O mesmo pode ser dito dos visuais do jogo. O pedigree gráfico dos jogos de Mario foi carregado para Odyssey, mostrando algo tecnicamente tão belo quanto 3D World, porém servindo a uma direção de arte muito mais ousada do que a do título de Wii U. Os mundos, personagens e inimigos de Odyssey mostrando uma impecabilidade gráfica. A Nintendo até teve o cuidado de renderizar cada fio de cabelo do bigode de Mario!



## Vamos à odisséia!

Super Mario Odyssey é uma verdadeira explosão de criatividade. Cada detalhe revelado, trailer anunciado ou mesmo um depoimento de seus desenvolvedores revelam o quão eufórica parece estar a equipe por trás do título. E é muito bom ver essa maior abertura da Nintendo a conceder mais liberdade ao jogador, explorar mecânicas novas de gameplay e construir ambientações excêntricas. A tendência de 3D Land e 3D World, por outro lado, indicava algo totalmente diferente.



# Revista Nintendo Blast Especial

## Zelda: 30 Anos de aventuras

[www.nintendoblast.com.br](http://www.nintendoblast.com.br)



**Timeline atualizada,  
ilustrações, raças,  
Triforce e mais!**



por Alex Sandro de Mattos

Revisão: Vitor Tibério

Diagramação: Leonardo Villas

3DS

# Hey! Pikmin (3DS) é uma agradável e nova perspectiva para a série



Desenvolvido pela Arzest, a introdução da série nos portáteis não apresenta muitos desafios, mas mantém o carisma e foco nos puzzles.

## Diário de bordo.

**A**pós cumprir mais uma etapa do meu trabalho e realizar a última entrega, estava pilotando a S.S. Dolphin II para voltar a Hocotate, o meu planeta natal. Porém, ao tentar usar o equipamento de teletransporte, acabei sendo surpreendido com uma onda de meteoros que atingiu minha nave.

Caí em um planeta estranho, mas que aparenta ser bastante familiar.

Infelizmente, S.S. Dolphin II me alertou que ficamos sem Sparklium, o seu combustível. E, para piorar, precisamos de 30.000 Sparklium para conseguir retornar a Hocotate. Por que será que isso sempre acontece comigo? Espero que o presidente não saiba desse incidente e que minha carteira de piloto interplanetário não seja cassada...

Curiosamente, encontramos tesouros que possuem algumas centenas de Sparklium dentro deles. Acredito que se reunirmos vários itens, conseguiremos combustível suficiente para voltarmos ao lar. Por sorte (ou será o destino?), neste planeta existem inúmeros Pikmin. Esses pequenos e carismáticos seres eu havia encontrado em expedições anteriores e eles têm a intenção de me ajudar. Espero ser um bom líder. Essa é a minha nova jornada e vou chamá-la de **Hey! Pikmin**.



Toda a ação é feita pela tela inferior do 3DS

## Ordens do Capitão

Os Pikmin que encontrei durante minha exploração são os mesmos da minha última viagem em Pikmin 3 (Wii U). Há os vermelhos, que são os mais fortes e resistentes ao fogo; os amarelos, que são os mais leves, podendo atingir maior altura quando arremessados, além de conduzir e resistir à eletricidade; os azuis, sendo os únicos que podem nadar; os de pedra, possuindo corpos duros que permitem quebrar cristais; e os rosas alados, que podem voar e me segurar durante quedas para cair lentamente. Novamente não encontrei os Pikmin roxos e brancos. Será que eles foram extintos? Espero que não, eu gostava bastante deles na minha expedição em **Pikmin 2** (GC).



### Há menos Pikmin e foco maior em puzzles



Senti algumas diferenças em minhas descobertas em Hey! Pikmin. Desta vez, o mundo está mais limitado e linear, não exigindo mais tanta estratégia como antes. A progressão sidescrolling não oferece muitas opções e não exige a organização dos Pikmin ou distribuição de múltiplas tarefas para eles. Há poucos caminhos e as ações que preciso realizar são óbvias. O foco está na solução de

pequenos obstáculos e no meu reflexo para arremessar esses pequenos seres coloridos. Empurrar pedras, construir pontes e derrubar objetos são algumas ações, intercaladas com alguns predadores para derrotar. Às vezes me pergunto se eles gostam de serem lançados. Bem, eles gritam "Pikmin!" e comemoram quando me trazem algo. Acho que o instinto deles está apenas em ajudar.



A jogabilidade de Hey! Pikmin utiliza apenas o direcional e a touchscreen do 3DS. Toda a ação é realizada pela tela inferior e, por isso, o jogo não possui efeito 3D estereoscópico. Basta clicar no local desejado e o Pikmin será arremessado. No canto inferior, você pode selecionar o tipo de Pikmin desejado, clicar para usar o apito ou o jetpack. Além disso, se você for canhoto, o jogo permite controlar Olimar usando os botões A, B, X e Y como direcional digital.

Diferentemente de minhas aventuras anteriores, a quantidade máxima de Pikmin que encontro em cada área é de apenas 20. Isso me fez criar uma preocupação maior com eles, pois há alguns tesouros que exigem determinada quantidade de Pikmin para carregá-los. Ainda me sinto muito culpado (e irritado) quando deixo um Pikmin ser devorado por uma das criaturas nativas. Sinto uma dor no coração quando isso acontece. Felizmente, se eu for descuidado demais e perder muitos deles, é possível encontrar o suficiente para progredir até o encontro da S.S. Dolphin II no fim do caminho sem maiores dificuldades.



Em cada setor desse planeta encontro quatro áreas principais, uma extra acessada por um caminho secreto e uma final com uma criatura gigante. Há alguns pequenos locais com desafios rápidos para utilizar determinados tipos e quantidades de Pikmin para coletar tesouros e pequenas estátuas um tanto esquisitas.

Deparei-me com algumas de seres bigodudos, umas de diferentes animais que vestem roupas e outras de crianças e lulas armadas. Se os habitantes que viveram nesse mundo colecionavam essas estátuas, certamente precisavam de muito espaço e dinheiro para possuí-las. Aposto que algumas dessas estátuas devem ser valiosas!



A jogabilidade de Hey! Pikmin utiliza apenas o direcional e a touchscreen do 3DS. Toda a ação é realizada pela tela inferior e, por isso, o jogo não possui efeito 3D estereoscópico. Basta clicar no local desejado e o Pikmin será arremessado. No canto inferior, você pode selecionar o tipo de Pikmin desejado, clicar para usar o apito ou o jetpack. Além disso, se você for canhoto, o jogo permite controlar Olimar usando os botões A, B, X e Y como direcional digital.

## O mundo perdido de Pikmin Park

A minha caminhada pelas áreas é tranquila. Diferente de aventuras anteriores, não tenho tempo para permanecer no solo e posso explorar os terrenos a bel-prazer e sem urgência. Vez ou outra, os curiosos Pikmin aprontam algo e rendem cenas cômicas. Além disso, a quantidade de predadores que cruzam o meu caminho também é menor e posso planejar minhas ações com cautela. Até mesmo as criaturas gigantes que encontro no final de cada setor não oferecem muito desafio ou resistência.



Conforme vou coletando mais Sparklium, S.S. Dolphin II consegue realizar melhorias em si mesma e no meu traje de astronauta. Ter acesso ao mapa de cada área, mais energia e tempo para utilizar o meu jetpack é uma ajuda e tanto! É sempre bom conversar com a nave, ela me faz sentir menos solitário. Fico imaginando se os habitantes desse planeta também conversavam com máquinas.

Uma novidade que encontrei foi uma área em que posso manter os Pikmin que reúno livres e seguros. Eu e S.S. Dolphin II a nomeamos de Pikmin Park. Aqui eu posso selecionar diferentes regiões do mapa e ordenar tipos de Pikmin que devem explorá-las. Gradualmente quanto mais Pikmin reúno, mais rápido eles encontram Sparklium. Infelizmente não há muito o que fazer no parque e em pouco tempo os Pikmin ficam sem ter o que explorar. Será que sou exigente demais?



Apesar de possuir gráficos sólidos e bonitos para os padrões do portátil, Hey! Pikmin sofre com quedas de framerate. Jogamos o game no New Nintendo 3DS e a taxa de quadros é mais consistente, com quedas ocasionais. Entretanto, o mesmo não pode ser dito no modelo padrão do 3DS. Infelizmente as quedas de framerate são constantes, principalmente quando há muitos inimigos e Pikmin na tela. Com isso, a ação fica lenta e você acaba perdendo Pikmin como consequência. Se tiver oportunidade ou quiser aproveitar melhor Hey! Pikmin, jogue-o no New 3DS.



## Ao infinito e além



A minha jornada em Hey! Pikmin não foi difícil. Pilotos de primeira viagem certamente não terão dificuldade em se aventurar nesse planeta, mas os mais experientes sentirão falta de desafio, porém, podem tentar encontrar todos os tesouros, os caminhos secretos e superar cada área sem perder Pikmin algum. De uma perspectiva diferente, é uma jornada com defeitos, mas acessível e adaptável, ainda mantendo o mesmo carisma de sempre.

Agora retorno para casa, mas já pensando na minha próxima aventura. O que será que o destino me reserva? Bem, só me resta aguardar. Pikmin, me aguardem. Tenho certeza que, em breve, nós nos encontraremos de novo! 



## Prós

- Jogabilidade simples e intuitiva;
- As cutscenes entre áreas são carismáticas;
- Ausência de tempo favorece a exploração.



## Contras

- Dificuldade baixa;
- Pikmin Park poderia ser melhor aproveitado;
- Quedas de framerate prejudicam o jogo no modelo padrão do 3DS;
- Ausência dos Pikmin roxos e brancos.

Hey! Pikmin (3DS)

**Desenvolvedor** Arzest

**Gênero** Ação/ Puzzle/ Plataforma

**Lançamento** 28 de julho de 2017

Nota **7.0**

SWITCH

The image is the cover art for the video game 'Mario + Rabbids Kingdom Battle'. It features a central Mario character in his iconic red cap and blue overalls, holding a large, menacing Rabbid Piranha. Surrounding him are various Rabbid versions of Nintendo characters: a Rabbid Peach holding a pink phone, a Rabbid Luigi, a Rabbid Yoshi, and a Rabbid Bowser. The background is a vibrant, colorful landscape with a blue sky, green grass, and a brick wall. The title 'MARIO + Rabbids KINGDOM BATTLE' is prominently displayed at the bottom in a stylized, colorful font.

# MARIO + Rabbids KINGDOM BATTLE

por *Rafael Neves*

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

tem um histórico de pegar os jogadores de surpresa. Ele nos tomou desprevenidos quando surgiram os primeiros rumores de sua existência, nos surpreendeu quando foi revelado como um jogo de estratégia em turnos e me pegou de surpresa quando mostrou-se ser um jogo realmente bom. A esquisita mistura do reino do cogumelo com os coelhos malucos da Ubisoft rendeu uma bela pérola para o catálogo do Switch. Confira porque Mario + Rabbids merece sua atenção.

## Mesclando universos

A história de Mario + Rabbids começa no quarto de uma inventora que também é muito fã da série Super Mario. Sim, esse jogo, tecnicamente, se passa no mundo real! Dentre as invenções dessa mariomaníaca, temos o robzinho Beep-0 e um óculos capaz de mesclar qualquer par de coisas — sejam elas seres vivos ou não —, o SupaMerge. Para o nosso azar (ou sorte), os Rabbids aterrissam no quarto da inventora através de sua... máquina (de lavar) do tempo. Após saírem da máquina, cuja origem é Raving Rabbids: Travel in Time (Wii), os coelhos doidos começam, obviamente, a bagunçar com tudo no quarto.

Embora Beep-0 tente interrompê-los, eles logo põem as patas no SuperMerge. Com o óculos, um dos Rabbids começa a mesclar tudo o que está a sua frente, incluindo outros Rabbids com brinquedos da turma do Mario, originando, assim, Rabbid Peach e Rabbid Luigi. A brincadeira não termina aí, culminando numa completa colisão de universos, que transporta Beep-0 e todos os Rabbids para o reino do cogumelo.



Lá, Mario, Peach e o resto da turma inauguravam uma estátua da princesa, quando a invasão interdimensional acaba por transformar o reino do cogumelo numa verdadeira bagunça. Beep-0, que parece ser o único personagem com algum nível de bom senso, alia-se a Mario, Rabbid Peach e Rabbid Luigi para recuperar o SuperMerge antes que mais confusão aconteça... e é óbvio que Bowser e sua trupe também tentarão se apoderar da invenção. Juntos, a turma deve percorrer quatro

mundos do reino do cogumelo, enfrentando, em cada um, hordas de Rabbids armados. As batalhas utilizam-se de uma mecânica de estratégia em turnos à lá XCOM e Fire Emblem. Entre as fases, o roteiro vai progredindo de uma forma até complexa para um jogo de Mario, mantendo o jogador imerso na aventura. Embora a história não seja profunda, as interações entre os universos de Mario e Rabbids são bem engraçadas, e a introdução de novos personagens à equipe é sempre interessante.

### Rabbids?

A porção "Mario" do título você provavelmente já conhece, mas e quanto aos Rabbids? Esses coelhos malucos nasceram como vilões em **Rayman Raving Rabbids** (Multi), uma coletânea de minigames. O crescimento dos Rabbids, tanto em construção de personagem quanto em popularidade, colocou os coelhos cada vez nos holofotes, até que seu primeiro jogo independente chegasse, **Rabbids Go Home** (Multi). A partir daí, Rabbids estrelaram diversos outros títulos para várias plataformas, quase sempre apostando no gênero party. Dentre as características mais comuns dos Rabbids estão sua completa insanidade e tendência a berrarem conjuntamente.



## Rabbids, ao ataque!

Mas vamos falar das batalhas, afinal, é aqui que realmente está a parte consistente do jogo. Mario + Rabbids não foge muito da fórmula básica de um game de estratégia em turnos: dispostos em uma arena quadriculada, temos duas equipes se enfrentando como numa partida de xadrez. Do nosso lado, temos Mario e mais dois companheiros, que podem vir tanto do universo dos Rabbids quanto dos de sua própria franquia. Geralmente, o objetivo consiste em eliminar todos os Rabbids adversários, mas há outras modalidades, como chegar a determinada área ou escoltar Toads. A combinação de modalidades, tipos de inimigos e layout das arenas oferece bastante variedade de missões, mantendo o ritmo e o interesse pelas próximas fases.

Superar as fases, apesar dos visuais fofinhos e das propostas quase sempre acessíveis das franquias Mario e Rabbids, pode ser mais desafiador do que parece. Logo no primeiro mundo, o nível de dificuldade exige cada vez mais raciocínio e planejamento. Antes das batalhas, é possível escolher os integrantes da equipe, comprar e equipar armas e configurar a árvore de habilidades dos personagens. Assim, há uma variedade também muito grande de comandos para cada personagem. Apesar da dificuldade não ser das mais clementes, não senti me injustiçado de nenhuma forma, ou seja, os desafios são perfeitamente superáveis se o planejamento e suas jogadas forem melhor pensados.



É possível desferir golpes físicos, saltar para longe utilizando um aliado como propulsor, atirar a distância e utilizar habilidades especiais — muitas dessas ações podem ser realizadas num único turno, inclusive. Alguns personagens têm comandos específicos, como Mario, que pode utilizar esse salto auxiliado para pousar com força na cabeça de um inimigo. Graças isso, cada turno oferece uma gama de opções para o jogador, que deve escolher com sabedoria quais habilidades utilizar, pois terminar a jogada em uma posição desprotegida pode ser fatal.



Há, assim, inúmeras variáveis com as quais lidar durante as partidas, porém, como quase todas são bem intuitivas e precedidas por tutoriais úteis e não invasivos, a curva de aprendizado é suave. Blocos podem oferecer proteção contra ataques em uma certa direção, estar num nível acima do cenário garante maior poder de fogo, entrar em canos expande a área de movimentação do personagem e passar pela frente de um inimigo pode induzi-lo a atirar em você durante seu próprio turno.

Todas essas mecânicas adicionam muita profundidade ao jogo, porém

essa última, chamada overwatch, foi a única que não me satisfez. Durante minha jogatina, nunca ficou claro para mim como o overwatch funcionava, especialmente quando era surpreendido sendo acertado no meio do ar durante um salto. Sem falar que, algumas vezes, eu tentava ajustar a movimentação do meu personagem para ir do ponto A ao B sem ser visto por um inimigo, mas o jogo automaticamente mudava meu percurso para o mais curto possível, o que, por outro lado, me fazia ser atingido por um overwatch. E o dano recebido por um deslize desses não é baixo!

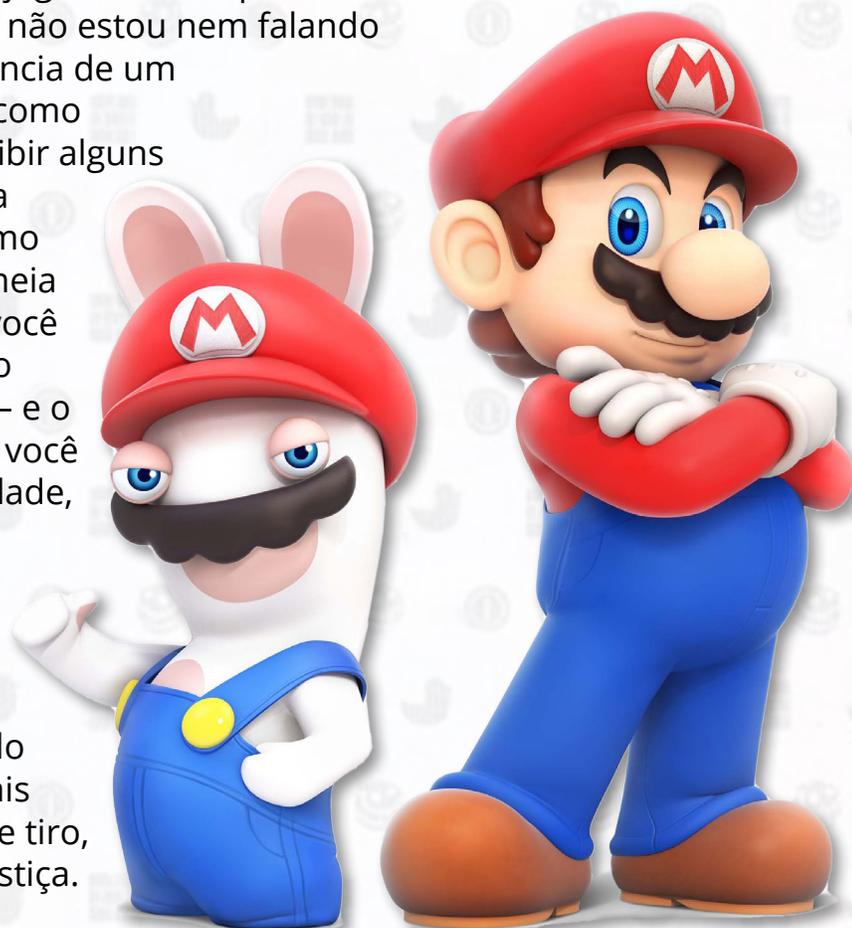
## Nem tudo que pula é coelho

Apesar dessa falta de controle com o overwatch, a Ubisoft fez muito bem em oferecer uma visão de jogo muito útil. Por exemplo, não é preciso pausar o jogo para saber quais inimigos podem ser acertados de um determinado local antes mesmo de você decidir mover-se para lá. Para isso ícones sobre os personagens dão conta de informá-lo sobre cada detalhe de jogo instantaneamente e intuitivamente. É possível ainda ativar um modo estratégico,

que dá uma visão mais ampla do mapa e disponibiliza a área de movimentação e ataque de cada unidade, bem como suas habilidades. A única coisa que faltou foi a opção de afastar a câmera para ter uma visão ainda mais ampla da arena. Acredite, há muito momentos do jogo que pedem por esse recurso.

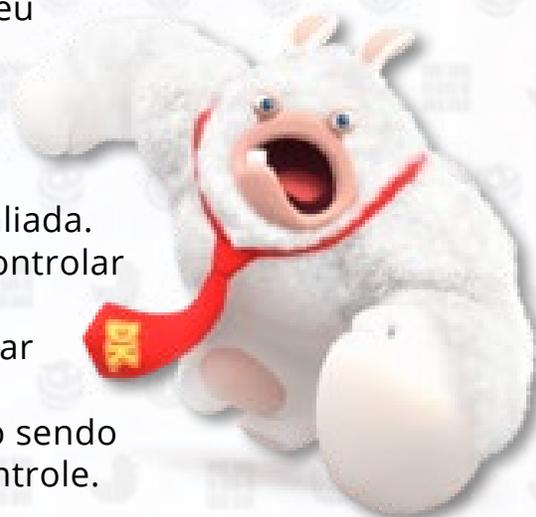


Outro aspecto de Rabbids que, embora pessoalmente não tenha me incomodado tanto, pode irritar alguns jogadores, é a probabilidade que alguns golpes têm de funcionar. E não estou nem falando dos critical hits, que aumentam a potência de um golpe e ativam seu efeito secundário, como deixar o inimigo preso num espaço, inibir alguns de seus comandos ou empurrá-lo para longe. O que pode ser frustrante mesmo é que, quando se está protegido por meia barricada, há uma chance de 50% de você ser acertado por um ataque na direção em que está parcialmente protegido — e o mesmo vale para seus adversários. Se você não gosta de lidar com essa probabilidade, provavelmente vai se irritar achando que seus ataques nunca acertam e os de seus inimigos têm preferência. Matematicamente, não deveria haver problema nisso, mas, como o time adversário tem muito mais unidades do que o seu, ele também tem muitos mais oportunidades de acertar ou errar esse tiro, podendo deixar uma sensação de injustiça.



Outro ponto que pode ser frustrante são esses efeitos secundários das armas. Um deles queima a unidade atingida, fazendo-a correr desesperadamente por um breve período. O trajeto feito é aleatório, podendo terminar em uma posição muito vulnerável ou não. Não ter controle sob esse efeito, até porque, para começo de conversa, ele depende de um critical hit acontecer que já é uma questão de sorte, pode ser irritante. Isso é ainda mais crucial se você tentar obter troféus de ouro em todas as fases, o que exige terminar todas as batalhas com toda a equipe viva e num número máximo de turnos.

Por fim, um último aspecto fraco de Mario + Rabbids é seu multiplayer. Apesar de corresponder com a proposta do Switch, a opção de dividir o campo de batalha com um amigo é simples e, de certa forma, desnecessária. Nesse modo cooperativo, cada jogador escolhe uma dupla de personagens que, juntas, compõem a equipe aliada. O grande diferencial desse modo é a possibilidade de controlar quatro unidades, porém, como se trata de um jogo em turnos, não há nada de diferente de simplesmente passar o controle para o amigo na vez dele. No fundo, vocês estarão pensando e decidindo juntos o tempo todo, não sendo necessário dividir cada dupla de unidades para cada controle.



## Beleza interdimensional

Visualmente, Mario + Rabbids é mais um jogo que tira ótimo proveito das capacidades do Switch. Tecnicamente, o jogo segue o molde de Super Mario 3D World, embora não tão impecável nos detalhes quanto o game de Wii U. Animações detalhadas, cenários vivos e recheados e efeitos visuais lindos enchem os olhos do início ao fim do jogo. Há alguns momentos, especialmente em cutscenes, que dá para ver algumas texturas pobres, porém, no que se refere às batalhas e exploração dos cenários, Mario + Rabbids é impecável. Não são raros, no entanto, breves travadas no andamento do jogo, que acontecem aparentemente por nenhum motivo específico. Elas podem assustar, mas poucas vezes ocorrem durante

as batalhas e, honestamente, não atrapalham a experiência.

A trilha sonora, por sua vez, é fruto do trabalho de Grant Kirkhope, responsável por outras memoráveis canções como as de Banjo-Kazooie e do recente Yooka-Laylee. As músicas seguem o estilo consagrado do compositor, incluindo ritmos cativantes e sutis variações nas melodias a depender do contexto. Apesar de não ser o mais brilhante nem o mais memorável dos trabalhos do compositor, as músicas dão conta de imergir o jogador em cada mundo e dar o tom de cada situação. Nas batalhas, por outro lado, senti falta das canções contagiantes do resto do jogo, afinal, os confrontos são os momentos mais importantes da aventura.



## Explorando a mistura

Entre as batalhas, há muitas sessões de exploração dos mundos do jogo. Apesar de não serem cruciais para a aventura, acabam sendo uma boa variação no ritmo, e as recompensas por uma vasculhação profunda do cenários não deixam a desejar. Artes conceituais, músicas, modelos tridimensionais dos personagens e muitas moedas podem ser adquiridas explorando cada canto dos mundos. As moedas são utilizadas para comprar armas, embora estas custem tanto que o prêmio pelas batalhas acaba sendo muito mais importante do que as moedas coletadas andando por aí. Já os outros benefícios da exploração enchem uma galeria de extras nos arredores do castelo da Peach. Checá-la de vez em quando é uma boa maneira de ver o tanto de inspiração e orgulho que permeou o processo de desenvolvimento desse jogo pela Ubisoft.

Durante a exploração, uma série de puzzles são encontrados. Eles funcionam por mecânicas já muito bem estabelecidas e conhecidas, como empurrar blocos, ativar interruptores e lançar-se por canhões a um ponto específico. Esses enigmas são quase sempre bem fáceis e as mecânicas são repetidas à exaustão. Embora eu ache que deixá-los difíceis e complexos demais poderia atrapalhar a proposta do jogo, que não é explorar cenários, seu efeito de variar o ritmo de jogo acaba dando lugar à monotonia com o decorrer da aventura.

Não é preciso ir muito longe para imaginar melhores propostas de exploração dos cenários. Já que o game passa uma vibe tão Banjo-Kazooie por conta da trilha sonora, porque não envolver missões secundárias com outros personagens? Seria uma maneira ainda melhor de explorar o excêntrico elenco de Mario + Rabbids. Da forma como está, a exploração dos cenários soa muito mecânica e artificial.



## Mario + Rabbids = ?

Em um primeiro ano de Switch recheado de pérolas como *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* e *Splatoon 2*, *Mario + Rabbids* pode parecer um jogo modesto, mas trata-se de uma ótima jogada no gênero de estratégia em turnos. Não estou familiarizado com XCOM, que é mais comumente usado para descrever a mecânica de *Mario + Rabbids*, mas, para veteranos em *Fire Emblem* e *Final Fantasy Tactics*, pode-se esperar por uma variação muito interessante dos conceitos. Focado em um time reduzido, *Mario + Rabbids* requer muita atenção ao posicionamento de suas unidades, possibilitando estratégias complexas de saltos entre personagens e decisão sobre quando proteger-se e quando atacar.

Para os que estiverem inseguros quanto ao custo benefício do jogo, saiba que trata-se de um jogo completo, tanto em questão de complexidade de sua mecânica, quanto de quantidade conteúdo. Apesar do número aparentemente reduzido de mundos, apenas quatro, cada um é recheado de fases, que dão uma plena sensação de satisfação ao finalizá-los. Apenas alguns aspectos aqui e ali na mecânica de batalha e no ritmo da exploração poderiam ter sido melhor trabalhados.



Acima de tudo, no entanto, Mario + Rabbids é fruto de muita paixão. A cena do desenvolvedor da Ubisoft chorando ao ver o game sendo anunciado por Shigeru Miyamoto representa bem o quanto a desenvolvedora dedicou-se para honrar o nome do encanador mais famoso do mundo. Trata-se de um jogo que mergulha fundo na mitologia de Mario e dos Rabbids, aproveitando-os em interações engraçadas, excelente design de armas, inimigos criativos (especialmente chefes) e uma aventura muito divertida de ser vivida. 



## ✓ Prós

## ✗ Contras

- Complexa mecânica de batalha dá margem a muitas possibilidades de ação;
- Nível de dificuldade requer domínio mecânica de jogo;
- Interação entre os universos de Mario e Rabbids diverte;
- Visuais lindos dão muito charme a cada momento;
- Trilha sonora ótima;
- Conteúdo extra incentiva a exploração.

- Ausência de alguns recursos nas batalhas (como zoom out);
- Exploração repetitiva e pouco inspirada;
- Contar demais com a sorte pode ser frustrante.

Mario + Rabbids: Kingdom Battle (Switch)

**Desenvolvedor** Ubisoft

**Gênero** Jogo eletrônico de táticas por turnos

**Lançamento** 29 de agosto de 2017

Nota **8.0**

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



[twitter.com/nintendoblast](https://twitter.com/nintendoblast)

**Seguir**



[facebook.com/nintendoblast](https://facebook.com/nintendoblast)

**Curtir**



[google.com/+NintendoBlast](https://google.com/+NintendoBlast)

**Seguir**



[gameblast.com.br/podcast](https://gameblast.com.br/podcast)

**Inscrever-se**



[youtube.com/GameBlastTV](https://youtube.com/GameBlastTV)

**Inscrever-se**

por Vinícius Veloso

Revisão: Vitor Tibério  
Diagramação: Guilherme Lima

# Os mundos que gostaríamos de ver em Super Mario Odyssey

Nosso querido bigodudo está preparado para começar sua odisséia. Nesta aventura que será marcada por eventos singulares, o plano de fundo se inspira no mundo real. Cada área que será explorada em busca das Power Moons remete a paisagens do planeta. Para segurar a ansiedade nos momentos que antecedem o início da viagem, resolvemos colocar a imaginação para trabalhar e elegemos quais regiões mereciam a visita do ex-encanador.

## Comprando as passagens

**A** pertem os cintos, pois um passeio totalmente épico está prestes a começar. Mas, antes de partirmos, é recomendável pedir tempo extra de férias, pois ainda não temos a confirmação de todos os locais por onde passaremos. Até o momento, estão inclusos no roteiro a metrópole New Donk City; Fossil Falls, área em que nos sentiremos vivendo na pré-história; Bonneton, local sombrio e que causa calafrios; Mount Volbono, com sua paisagem colorida; Tostarena, região quente e onde o uso de sombreros é mais do que recomendado; Bubblaine, com seu ecossistema aquático; Shiveria, cheia de montanhas cobertas por neve; Steam Gardens, que oferece cenário paradisíaco; além da misteriosa floresta habitada por lagartos voadores.



O comandante dessa jornada será nada menos do que Mario, que não está embarcando para curtir momentos de lazer. A missão é evitar o casamento forçado entre Peach e Bowser, além de resgatar Tiara, irmã de Cappy — o boné com olhos que o bigodudo vem usando recentemente. Em cada um dos reinos por onde a aventura passará, o objetivo será coletar as Power Moons, que funcionam como combustível para a nave Odyssey conseguir voar para locais cada vez mais distantes. Como a lista de mundos que podemos visitar ainda não está fechada, resolvemos dar cinco opções para nosso capitão.

## 05 Rumo às estrelas

O primeiro destino que gostaríamos de ver está um tanto quanto fora do planetinha azul. Como será necessário coletar luas, que tal procurá-las próximo das estrelas? Está certo que o bigodudo já esteve perambulando por outras galáxias recentemente, mas é uma boa retornar à imensidão do universo. Imagine a quantidade de quebra-cabeças e desafios interessantes que poderiam ser elaborados misturando a baixa gravidade e a habilidade oferecida por Cappy de assumirmos o controle de inimigos ou objetos.

Além disso, essa seria uma belíssima oportunidade para reencontrar Rosalina. A garota é a mais recente personagem que entrou para a franquia e conseguiu conquistar rapidamente um cantinho no coração dos fãs. A aparição dela no game, sem sombra de dúvidas, só traria resultados positivos.



## 04 Em terras tupiniquins

Que bom seria recebermos novamente o bigodudo em nossa casa. No ano passado, ele já esteve por aqui para participar dos Jogos Olímpicos. Inclusive, Mario & Sonic at the Rio 2016 Olympic Games traz uma das mais interessantes representações do Brasil nos videogames. A Cidade Maravilhosa não foi mostrada somente através dos pontos turísticos mais conhecidos, como o Cristo Redentor e o Pão de Açúcar. O jogo explorou diversas outras paisagens da capital fluminense, como os Arcos da Lapa, o calçadão de Ipanema, a escadaria do Selarón, o Sambódromo e a Catedral Metropolitana.



Todo esse capricho e atenção com nosso país transportado para um dos títulos mais aguardados do ano no Switch seria simplesmente incrível. E o Brasil tem tudo para oferecer as mais diferentes paisagens para um dos mundos, desde a floresta Amazônica até as praias de Santa Catarina, passando pelas belezas do nordeste e rios do Pantanal. É muita diversidade para ser explorada pelo ex-encanador.

## 03 Alola?

Por falar em cenários litorâneos, que tal seguir o mesmo caminho que Pokémon fez e desembarcar no Havaí? Porém, Mario não deveria ficar somente no clichê de associar a região com suas praias e ondas gigantes. Claro que elas estariam presentes nesse mundo, porém, mais interessante seria embarcar para o interior do arquipélago e encarar os desafios do Mauna Loa, o maior vulcão do mundo.



É possível até imaginar o roteiro de como as coisas transcorreriam neste mundo: começando com a conquista de uma Power Moon em competição de surf — afinal, foi confirmado que algumas delas serão adquiridas em minigames. Depois, desbravar as florestas até chegar ao pé do vulcão e procurar as luas durante a escalada. Por fim, mais algumas delas estariam espalhadas pela lava fervendo que repousa no interior da montanha.

## 02 Lugar na história

Além da aula de geografia, aprendendo que o maior vulcão do mundo é o Mauna Loa, a viagem também pode ensinar um pouco de história: passando por uma cidade que mescla dois períodos clássicos da humanidade: os impérios romano e grego. Seria diferente ver o bigodudo enfrentando alguma tarefa dentro do Coliseu — ao melhor estilo gladiador contra exército de Koopa Troopa —, ou então participando de competições esportivas no local onde nasceram as Olimpíadas.

Pena que Mario deixou a profissão de encanador de lado, pois, nesta parada, ele poderia aproveitar para conhecer o Aqüeduto de Eupalinos — construção grega considerada patrimônio mundial. O túnel de 1036 metros de comprimento é uma obra de engenharia complexa que foi construída no século VI A.C. para transportar água até Pitagoreion, capital da ilha de Samos. Com certeza, o bigodudo nunca encontrou um cano desse tamanho.



## 01 Dando uma passada em casa

De todos esses destinos imaginários, sem dúvidas, a cidade japonesa de Quioto é a região que oferece a maior quantidade de possibilidades. A metrópole é a casa da Nintendo e pode ser mais do que um simples cenário com a conhecida arquitetura nipônica. No caso dessa passada em casa, seria possível aproveitar bastante coisa. Nos trailers do game, foi mostrado que algumas *Power Moons* serão conquistadas depois de finalizados desafios que remetem à jogabilidade clássica de Super Mario Bros. Agora, pense

nesse tipo de tarefa aproveitando elementos de outros títulos da Big N.

As referências a outras franquias também podem ficar espalhadas por todo o cenário. Isso já acontece em New Donk City, que está abarrotada de easter eggs de Donkey Kong, incluindo a Diddy's Mart, Dixie Street, entre vários outros. Em Quioto seria possível fazer essa homenagem a Zelda, Kirby, Metroid, Pokémon e todas as demais. Tão divertido quanto caçar as *Power Moons* seria encontrar cada uma dessas menções.



## Para onde vamos?

Sejam quais forem os locais onde a Odyssey pousará, a expectativa para o lançamento do game não poderia ser maior. Somente com os reinos mostrados até agora, o jogo já tem potencial gigantesco de conquistar facilmente um lugar entre os melhores títulos estrelados pelo bigodudo. Tudo fica ainda mais interessante ao saber que o roteiro completo contém algumas surpresas guardadas. Com uma viagem dessas batendo à porta, já estou correndo para deixar o meu passaporte em dia. E vocês? 



por Thiago Caires

Revisão: Ana Krishna Peixoto  
Diagramação: Leandro Alves



## DO NINTENDO 64 AO SWITCH: PASSO A PASSO DA EVOLUÇÃO DE MARIO NO UNIVERSO 3D

Em mais de 30 anos de história, Super Mario foi responsável por causar verdadeiras mudanças no mundo dos videogames, até mesmo salvando a indústria de um crash nos anos 80.

Porém, em tempos mais calmos, o bigodudo conseguiu uma outra façanha muito importante: definir as regras para os jogos 3D. De lá para cá muita coisa mudou na franquia, e nas próximas páginas vamos descobrir as principais mudanças nos jogos do (ex-)encanador.

## SUPER MARIO 64

Inovação na forma de entreter as pessoas sempre foi a base para o trabalho da Nintendo, estejamos falando de cartas, brinquedos de plásticos ou de jogos eletrônicos. O conceito apresentado por Mario com fases exploráveis em fases contínuas em um mundo 2D revolucionou a forma de pensar videogames e é, até hoje, um verdadeiro marco. Enquanto preparava seu próximo console após o SNES, a empresa precisava de algo novo que estivesse de acordo com as tecnologias da época.



É nesse cenário que surge **Super Mario 64** (N64), um game que tenta trazer uma nova perspectiva ao conceito iniciado pela série original. A primeira coisa a ser afetada nessa transição e adição de mais uma dimensão de exploração é o chamado *platforming* (a forma que você se desloca com pulos de um nível a outros), que se tornou muito mais complexo do que era anteriormente, exigindo muito mais controle do jogador para chegar à novos pontos dentro dos estágios.



Isso nos leva a mais uma mudança importante: chegar ao fim de todas as fases deixou de ser a coisa mais importante para terminar o jogo. Com as estrelas, um importante item que destrava novos espaços no castelo de Peach (uma espécie de *hub*), espalhadas por diversos cantos dos estágios, a exploração livre se tornou a nova base do *gameplay*. Ela é ainda complementada por outras habilidades importantes, como o novo estilo de pulo de Mario, que pode ser controlado em diversas direções e é muito mais longo que em jogos como **Super Mario World** (SNES).



## SUPER MARIO SUNSHINE



Sete anos após o sucesso inquestionável da primeira aventura em 3D de Mario, e já com o poderoso GameCube no mercado, a Nintendo lança para o console **Super Mario Sunshine** (GC). Como sequência de um jogo tão importante para a indústria, ele tinha uma responsabilidade enorme de consolidar o personagem neste novo gênero cunhado por seu antecessor, o que fez de forma exemplar.

Sunshine é tudo aqui que Super Mario 64 foi, e ainda muito mais. Assim como em **Super Mario Bros. 2** (NES), em que somos levados a um mundo com visual totalmente diferente do anterior, o jogo apresenta um ambiente totalmente fora do usual. As Ilhas Delfino não só nos levam à um ambiente diferente, mas também

é o primeiro da leva 3D a se desprender de várias tradições de design da franquia, inclusive colocando Bowser Jr. fantasiado de Mario como vilão.

Algo importante em todos os jogos do ex-encanador desde a sua origem é o quão responsivo os controles são, com a responsabilidade dos erros caindo sempre no jogador. Porém, a chegada da exploração 3D trouxe uma complexidade que de certa forma tirou esse controle tão absoluto, o que foi consertado em Sunshine por meio da adição de itens de suporte. No caso estamos falando de F.L.U.D.D, o companheiro de Mario que possui quatro funções no jogo, entre elas o modo *hover* que permite o jogador controlar o curso do personagem após o pulo.



## SUPER MARIO GALAXY 1 E 2

Já na era Nintendo Wii, diferente dos consoles anteriores, tivemos duas entradas na franquia 3D de Mario e ambos seguem um mesmo padrão, levando o bigodudo ao espaço para explorar diferentes galáxias. Em conceito, essa fase remete muito a como as coisas funcionam em Super Mario 64, a começar pela existência de um *hub* que dá acesso às fases, que tem as mais diversas configurações. A novidade da vez foi a criação de pequenas massas de terra com gravidade própria, que dão uma dinâmica única ao *gameplay*, e ainda serve como uma nova forma de suporte aos controles.

Por falar em controles, o Wii Remote contribuiu muito para o sucesso do título — que chega a ser quase tão grande quanto o do primeiro — e suas mecânicas de exploração. Os controles por movimentos são sempre ligados aqui a movimentos de golpes, como o *spin attack*, que conseguem promover novos níveis de interação, engajamento e até mesmo mudar a dinâmica da jogabilidade como um todo. Outras mecânicas mais simples também conseguem o mesmo efeito, como alimentar os Lumas com os pedaços de cometas coletados durante o jogo a partir do ponteiro direcional.

Apesar de ser bem mais predominante nos próximos títulos da saga, foi aqui que começamos a ver o retorno de momentos em que o jogo simula um estilo de visão mais próximos aos títulos 2D de Mario. O que indica a convergência de “mundos” antes vistos claramente separados.



## SUPER MARIO 3D LAND E WORLD

Após a versão para Nintendo DS de Super Mario 64 mostrar que é possível levar a jogabilidade aos portáteis, em 2011, chegou a vez do Nintendo 3DS ganhar um game da franquia com **Super Mario 3D Land** (3DS). Se o jogo anterior começou a apostar em poucos pontos de *gameplay* focados em duas dimensões, este adotou muitos outros pontos que remetem aos títulos clássicos de Nintendo e Super Nintendo, misturados com outros proporcionados pela perspectiva 3D. O resultado é uma espécie



de visão isométrica que alterna entre momentos 2D e 3D — este último conta com o auxílio do efeito 3D para maior precisão no *platforming*.

Os hubs foram substituídos pelo bom e velho mapa com a disposição dos mundos, que já havia retornado em



**New Super Mario Bros.** (DS) e dá para entender qual a maior influência para a jogabilidade. Outro retorno é o objetivo das fases, que voltou a ser a chegar ao fim da fase e baixar a bandeira no mastro para prosseguir até o próximo estágio. Porém a exploração por estrelas também faz parte da jornada, pois destravam fases secretas após o fim das principais.

Boa parte dessas características são compartilhadas com outro título, **Super Mario 3D World** (Wii U), que à primeira vista pode parecer mais uma expansão do título feito para o portátil. A questão é que há diversos pontos que o fazem ter uma sensação totalmente diferente dele, a começar por quão maior os estágios são esquematizados, deixando-os bem mais próximos aos desafios de um Mario puramente 3D. De outro, o aspecto *multiplayer* confere a ele uma dinâmica nunca vista neste lado da



franquia do bigodudo de Mushroom Kingdom — a presença de diferentes personagens para escolher possibilitou até um *mini game* de exploração exclusivo de Toad, por exemplo.

## SUPER MARIO ODYSSEY

Chegamos a 2017 e pensemos um pouco sobre o futuro da série. Teremos em algumas semanas o lançamento de **Super Mario Odyssey** (Switch), e apesar de não termos colocados nossas mãos ainda no título, podemos analisar ao menos brevemente o que se pode esperar em termos de evolução de *gameplay* com base nos vídeos de fases jogadas em eventos como o Nintendo Treehouse Live, assim como os trailers disponibilizados na internet.

Para começar, vamos falar sobre a jornada do *platforming* até aqui e admitir algo: a precisão daquela versão pura vista no Mario original, sem a ajuda de qualquer habilidade, nunca foi atingida em sua totalidade nos Marios 3D. Tirando isso do caminho, já dá para entender algumas escolhas dos desenvolvedores da Nintendo, que aqui parecem ter focado os esforços desse desafios em segmentos 2D de diversas formas — há até alguns com o visual de pintura na parede como visto em **The Legend of Zelda: A Link Between Worlds** (3DS).

Dessa forma, as porções 3D se focam, não em precisão, mas sim em formas de superar os desafios naturais de um jogo em três dimensões, que é justamente explorar o mundo. Aqui há uma forte porção de pensamento criativo do jogador, graças ao novo poder de Mario de possuir praticamente qualquer coisa — seja ela um ser vivo ou não —, dando uma liberdade imensa para experimentar soluções. Apesar do conceito ser ótimo, a sua efetividade no quesito diversão só poderá ser vista mesmo com o lançamento do jogo, porém, o histórico de acertos mostra que teremos algo feito com bastante cuidado. E que venham mais Marios 3D! 



# em falta, o que está acontecendo?

*por Vinícius Veloso*

*Revisão: Diogo Mendes  
Diagramação: Emanuel Neves*

A pair of hands holding a black Nintendo Switch console. A large, red, distressed stamp with the word 'ESGOTADO' (Out of Stock) is overlaid on the console. The stamp is tilted and has a rough, ink-like texture. In the background, a faint watermark of the Nintendo Switch logo and the text 'NINTENDO SWITCH' is visible.

**ESGOTADO**

No início de setembro, o Switch completou seis meses de vida. Neste meio ano, o console híbrido da Nintendo vem sendo um grande sucesso comercial em todas as partes do planeta. Segundo os dados mais recentes disponibilizados pela Big N, até julho já haviam sido enviadas para as lojas cerca de 4,7 milhões de unidades. No entanto, a oferta não está sendo suficiente para atender a demanda e são diversos os relatos de clientes encontrando muita dificuldade para adquirir o videogame. Afinal, o que está acontecendo?



## Números e mais números

**L**ançar qualquer novo produto no mercado não é tarefa das mais simples. A empresa precisa elaborar diversos estudos para calcular o potencial de venda da mercadoria durante as primeiras semanas e, com base nesses dados, fabricar a quantidade de peças que julga ser o ideal. Qualquer mero deslize nas contas pode significar prejuízo, pois unidades a menos é sinônimo de vendas não realizadas e itens a mais ficam empoeirando nas prateleiras.

Mesmo para uma gigante como a Nintendo, determinar esse meio termo é complicado. Por isso, é comum ocorrerem problemas de estoque nas primeiras semanas. Mas, lá se vão seis meses desde o lançamento do Switch e, até agora, as reclamações dos consumidores são constantes. Nos Estados Unidos, por exemplo, existem relatos de filas de espera de até quatro semanas para se conseguir pôr as mãos no videogame.

# Nintendo®



O enorme interesse do público norte-americano pelo Switch se traduz em números. No mês de agosto, o console híbrido foi o mais vendido nos EUA, segundo dados da consultoria NPD. Esse comportamento também se repetiu no Japão, onde o videogame demorou 26 semanas para atingir a marca de 1,5 milhão de unidades vendidas – o que representa início de vida comercialmente melhor do que o PS4, que precisou de 29 semanas para alcançar a mesma marca em terras nipônicas.

Se a demanda é grande, a oferta precisaria ser ainda maior. Os dados mais recentes, divulgados pela Nintendo em julho, revelaram que haviam sido enviados para o mercado cerca de 4,7 milhões de unidades. Ou seja, é possível calcular que somente o público japonês foi responsável por adquirir entre 20 e 30% de todas as peças enviadas para o varejo. Esse é um indício de que a quantidade fabricada ainda não está próxima do ideal. Mas, porque isso acontece?



## Desvendando o mistério

Sem o posicionamento da Nintendo, é praticamente impossível afirmar com total certeza o que está acontecendo. A explicação mais plausível foi levantada pelo jornal The Wall Street Journal. Matéria publicada pelo periódico em maio revelou que a Big N está encontrando sérios problemas para adquirir os componentes necessários para a fabricação do Switch. Isso porque muitas dessas peças também são usadas pelas empresas de smartphones e os fornecedores dos equipamentos não estariam dando conta dos pedidos.

A escassez atinge, principalmente, itens como os chips de memória flash NAND, as telas de cristal líquido e também os pequenos motores responsáveis pela funcionalidade HD Rumble - um dos principais diferenciais dos Joy-Con. O problema principal é que os fabricantes preferem fazer negócios com as empresas do ramo de celulares, que já têm uma base bem maior de clientes instalados e compram bem mais componentes do que a Nintendo. Para piorar a situação, a troca de fornecedores causaria o aumento do preço de manufatura do Switch, forçando a Big N a aumentar o preço do console híbrido.





Em sua matéria, o The Wall Street Journal explicou o problema da seguinte maneira:

“

A maior batalha da Nintendo nos dias de hoje não é travada com outros fabricantes da indústria de videogames, mas sim, com companhias como a Apple, que procuram as mesmas partes que a Big N necessita para fabricar a sua máquina de sucesso, o Switch. Há uma ampla escassez na indústria para componentes utilizados nos smartphones, servidores e outros dispositivos digitais. Os analistas dizem que os rivais que procuram os mesmos componentes, frequentemente, possuem melhores condições do que a Nintendo.

”

THE  
WALL STREET  
JOURNAL.

No texto, o jornal menciona a Apple que é cliente da Japan Display, empresa que fabrica as telas usadas nos iPhone e que também foi contratada pela Nintendo para produzir o ecrã do Switch. Esses problemas, segundo o jornal, seriam responsáveis por fazer a Big N rever sua meta de fabricar 20 milhões de consoles até o final do ano fiscal (março de 2018). O objetivo atual seriam 18 milhões de peças, que ainda está bem acima dos 10 milhões que eram a previsão inicial de quando o videogame chegou ao mercado.

Apesar de a Nintendo não ter se posicionado sobre o assunto, essa é sim a explicação mais plausível que indica o motivo pelo qual a Big N ainda não acelerou a produção do Switch para abastecer o mercado.



## A voz dos varejistas

Quem também sofre com esse problema são os varejistas, que precisam enfrentar mais de perto a insatisfação dos clientes. E as expectativas dos comerciantes de quando a situação deve ser normalizada não são as melhores. Em março, poucas semanas após o lançamento do Switch, Tony Bartel, chefe executivo de operações da GameStop, declarou em uma reunião com investidores que: “a demanda é incrivelmente forte. Assim que são colocados nas lojas, se esgotam em questão de horas”. Com isso, o executivo revelou que, na época, a rede de lojas já estava se planejando para tentar manter um estoque para o ano inteiro.

Mais recentemente, em agosto, a GameStop informou que a situação continua praticamente a mesma da época do lançamento. As peças repostas no estoque demoram poucos dias para serem vendidas, tanto nos pontos físicos quanto na loja online. A empresa revelou também que o console híbrido colaborou bastante para que as vendas de hardware na rede aumentassem 14,8% em relação ao mesmo período do ano passado.





## Promessas para o futuro

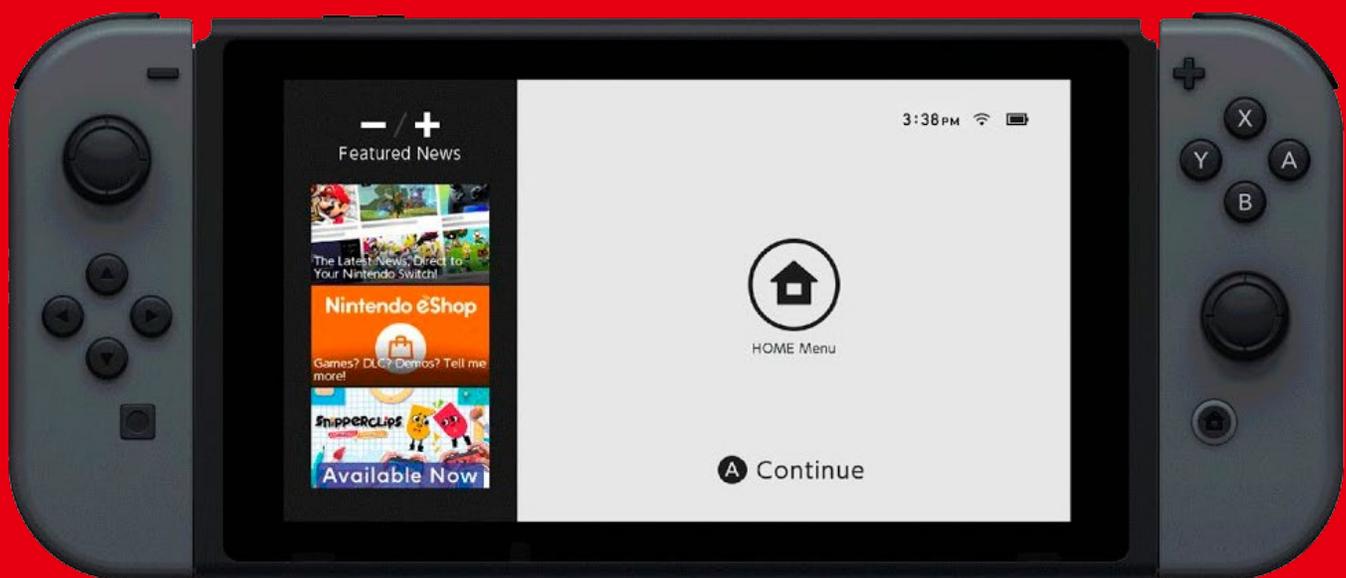
É fato que a Nintendo está atenta e é a mais interessada em resolver esse problema. O objetivo atual é conseguir suprir o tradicional aumento na procura que acontece nos últimos meses do ano, com a chegada do Natal. “Estamos fazendo tudo o que podemos para garantir que todos os que desejam comprar um Switch possam fazê-lo. Nós aumentaremos a produção para o período de férias, que foi levado em conta em nossos planos”, prometeu a Big N em comunicado enviado ao The Wall Street Journal no final de agosto.



Talvez seja otimismo demais pensar que até dezembro a situação já esteja normalizada, afinal, além dos presentes natalinos, a procura pelo console deve aumentar ainda mais após o lançamento de Super Mario Odyssey. Somando esses dois fatores, não é exagero nenhum pensar que será uma “odisseia” conseguir comprar o videogame nos próximos meses. Entretanto, pensando mais a longo prazo, é capaz que no próximo mês de março, quando o Switch completa seu primeiro aniversário, o cenário já esteja mais tranquilo. Afinal, por enquanto, não há nenhum lançamento bombástico previsto para o início de 2018 e, depois de dezembro, as empresas de smartphones também reduzem o ritmo de produção.



A expectativa é para que realmente esse obstáculo seja passageiro, pois ter uma quantidade grande de jogadores que possuem o Switch é bom para todos: a Nintendo, que aumenta seus lucros; os estúdios, que têm condições mais seguras de lançar versões de seus projetos para as plataformas; e, claro, o público que pode se divertir com excelentes jogos a qualquer hora e lugar. 



por **Leandro Alves**

Colaboração: Vitor Tibério  
Revisão: Ana Krishna Peixoto  
Diagramação: Guilherme Lima



## Saiba como tirar o melhor proveito das habilidades em Splatoon 2 (Switch)

Splatoon 2 (Switch) chegou e mostrou que não é apenas um *shooter* comum, nele existe muito do jeito Big N, e isso é muito bom. Vejo muitos jogadores se perguntando como criar seu *set*, não sabendo nem por onde começar ou como funcionam as habilidades disponíveis no game. Então, se prepare, pois trarei dicas de como montar o seu *set* e a descrição de todas as habilidades disponíveis em Splatoon 2!

## Descubra o seu estilo de combate

**E**m Splatoon 2, diversas armas estão disponíveis para sua escolha. Claro, a cada nível que você alcançar novas armas serão liberadas, sendo boa parte delas apenas variações e mudanças das armas secundária e especial.

A melhor forma de descobrir seu estilo é testar o maior número de armas possíveis e suas variações. Você pode testá-las no tutorial, assim, verá o alcance e potência de cada

uma e depois testar na Turf War. O segundo passo é entender o seu estilo de combate, e sabendo qual arma que você melhor se adaptou, será uma dica valiosa e praticamente já indicando o seu estilo.

Entre os estilos disponíveis, têm alguns que eu recomendo bastante: o **estilo ninja**, o **estilo ágil** e o **estilo hunter**.



Mas antes de explicar cada um destes estilos, preciso dizer como funciona o sistema de habilidades e roupas. Antes de mais nada, todos já sabem que as roupas são divididas em três partes, cabeça, corpo e pés, e cada parte pode ter até três *slots* para equipar habilidades, e o mais importante: o slot original, já vem com uma habilidade que não pode ser retirada. Além disso, há habilidades que não podem ser adquiridas ao passar de nível, ou seja, se quiser uma dessas habilidades, você precisará da roupa que a tenha equipada, por isso é muito importante decidir previamente quais habilidades originais você quer, para depois escolher as que o acompanharão.



Quanto às habilidades extras, elas irão aparecer ao passar seu nível, recebendo experiência durante as batalhas no *lobby*. Outra dica: as marcas das roupas influenciam as habilidades que você receberá, então, quando estiver coletando uma habilidade específica, procure utilizar o acessório da marca para ter essa chance aumentada, abaixo deixo uma arte com as marcas e suas respectivas habilidades.

• Brand	• Name	• Common Ability (5X)	• Uncommon Ability (½X)
	amiibo	—	—
	Annaki	Cold-Blooded 	Special Saver 
	Cuttlegear	—	—
	Enperry	Sub Power Up 	Ink Resistance Up 
	Firefin	Ink Saver (Sub) 	Ink Recovery Up 
	Forge	Special Power Up 	Ink Saver (Sub) 
	Inkline	Bomb Defense Up 	Cold-Blooded 
	Krak-On	Swim Speed Up 	Bomb Defense Up 
	Rockenberg	Run Speed Up 	Swim Speed Up 
	Skalop	Quick Respawn 	Special Saver 
	Splash Mob	Ink Saver (Main) 	Run Speed Up 
	SquidForce	Ink Resistance Up 	Ink Saver (Main) 
	Takoroka	Special Charge Up 	Special Power Up 
	Tentatek	Ink Recovery Up 	Quick Super Jump 
	Toni Kensa	Cold-Blooded 	Sub Power Up 
	Zekko	Special Saver 	Special Charge Up 
	Zink	Quick Super Jump 	Quick Respawn 

Outra maneira que aumentará suas chances de conseguir a habilidade desejada é utilizar os tickets de sucos da habilidade. Você pode conseguir os tickets no **Salmon Run**, depois é só falar com **Crusty Sean** na sua *square* para tomar o suco e aumentar as suas chances.



Depois de juntar diversas habilidades, você pode pagar 20.000 para **Murch** (aquele com um *black power* estiloso que fica ao lado direito do *lobby*) para que ele "raspe" as suas habilidades, deixando os *slots* vagos novamente. As habilidades se tornarão fragmentos, e a cada dez fragmentos pode-se adicionar uma

habilidade em um *slot*, claro, naquela sua roupa que possui a habilidade original.



## Estilo Ninja dattebayou

Agora vamos aos estilos de combate, é claro que existem mais estilos, porém vou mostrar alguns para que possa entender, ok?

O “estilo ninja” utilizará duas habilidades originais, a habilidade **Ninja Squid** — habilidade que permite ao jogador não deixar rastros ao se deslocar pela tinta na forma de lula — e a **Stealth Jump** — esta habilidade esconde o marcador que aparece ao utilizar um super pulo, em troca de um pequeno aumento no tempo da animação do mesmo. Ou seja, você poderá chegar perto de seu oponente sem ser notado, seja mergulhando pela tinta ou saltando para perto de se amigo para ajudá-lo. Porém, você ficará mais lento, por isso, muito cuidado.

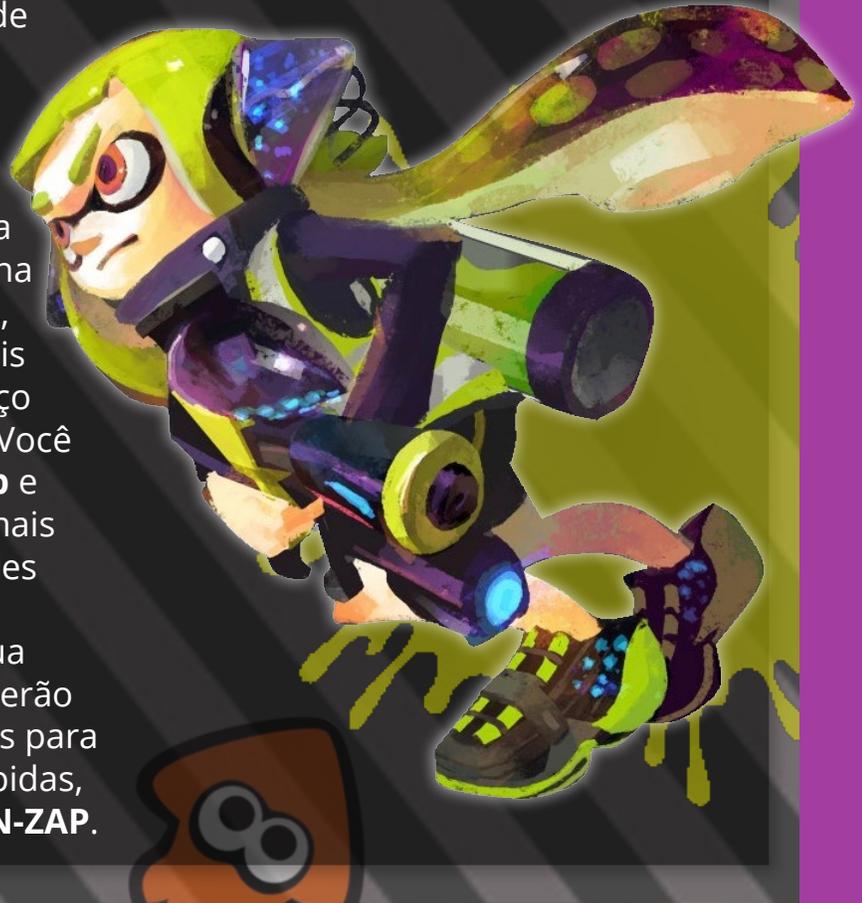
Este estilo se da muito bem com as armas do tipo “rolo”, pois elas podem derrubar seu oponente com um golpe, ou mesmo os baldes. Você estará quase invisível e poderá pegar muitos oponentes descuidados. Quanto a perda de velocidade, você pode utilizar a habilidade **Swim Speed Up** para aumentar a velocidade de mergulho.

Rolos e os baldes utilizam muita tinta, então, procure por algumas habilidades para poupar sua tinta como **Ink Saver**, que irá diminuir o gasto de tinta em 60% ou **Ink Recovery Up**, que faz com que o tanque seja carregado em uma velocidade até 40% maior, mas na forma de lula. Lembrando que se repeti-las nos seus sets elas irão acumular os bônus.



## Estilo Ágil como o Flash

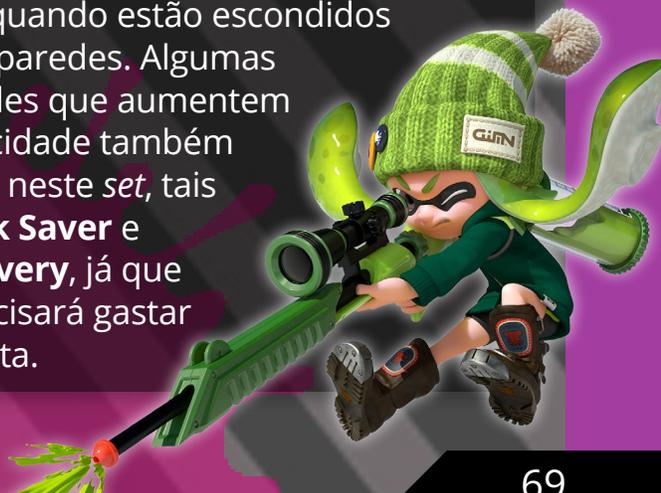
Este estilo vem me dando muita dor de cabeça nas **Turf War** e **Ranked**. Ela consiste basicamente em aumentar sua velocidade, seja andando ou mergulhando, utilizando **Opening Gambit**, que lhe dará um aumento na velocidade nas duas formas — humana e lula — pelos primeiros 30 segundos, permitindo-lhe ir para a batalha o mais rápido possível e pintar o maior espaço que puder antes de seus oponentes. Você também deve utilizar **Swim Speed Up** e **Run Speed Up**, ambas lhe tornarão mais veloz, lembrando que essas habilidades se acumulam, ou seja, quanto mais habilidades dela tiver, maior será a sua velocidade. Seus inimigos não perceberão de onde você veio. As melhores armas para este estilo são as **Dualies** e armas rápidas, como as **Splattershot**, **Aerospray** e **N-ZAP**.



## Estilo Hunter

Os hunters são verdadeiros nêmesis, suas habilidades serão utilizadas para destruir os inimigos, serão os que estarão nos campos para aniquilar seus oponentes deixando para os demais pintarem a arena. Claro, o foco é pintar, porém, cada oponente que for derrotado fica 9 segundos até seu *reboot*, o que significa que são nove segundos de vantagem para sua equipe. Aqui será necessário habilidades como

**Cold-Blooded**, **Comeback**, **Haunt** e **Thermal Ink**. Essas habilidades lhe ajudarão a descobrir seus oponentes mesmo quando estão escondidos atrás de paredes. Algumas habilidades que aumentem sua velocidade também ajudarão neste *set*, tais como **Ink Saver** e **Ink recovery**, já que você precisará gastar muita tinta.



# Splatoon 2 HABILIDADES



## Ink Saver (Principal)

Diminui o gasto de tinta da arma principal em até 60%, fazendo com que o jogador recarregue seu tanque com menos frequência. Tem um grande valor para as Turf Wars.



## Ink Saver (Secundária)

Diminui o gasto de tinta da arma secundária em até 75%, permitindo que o jogador use suas armas secundárias com maior frequência.



## Ink Recovery Up

Faz com que o tanque seja recarregado em uma velocidade até 40% maior, mas apenas na forma de lula.



## Run Speed Up

Aumenta a velocidade em até 50%, seja correndo ou enquanto atira. Mas atenção: a habilidade não afeta a velocidade no uso de armas do tipo Roller. Especialmente eficaz em Splat Zones.



## Swim Speed Up

Aumenta a velocidade do nado em até 25%. Eficaz para fugir de ataques e para ótima para alcançar o centro do estágio antes de todos.



## Special Charge Up

Faz o nível do especial aumentar numa velocidade até 30% maior. Tem maior efeito na Turf War, cujo objetivo é espalhar tinta pelo chão.



## Special Saver

Permite que o nível do especial tenha um decréscimo consideravelmente menor após o jogador ser derrotado.



## Special Power Up

Melhora o efeito do especial. A depender de qual seja usado, a habilidade pode aumentar sua durabilidade, seu dano ou seu alcance.



## Quick Respawn

Se o jogador for derrotado várias vezes sem que derrote um oponente, a habilidade diminui o tempo de retorno à batalha de nove para sete segundos.



## Quick Super Jump

A velocidade do Superpulo é aumentada em até 50%.





### Sub Power Up

Permite que o jogador lance bombas a uma distância maior.



### Bomb Defense Up

Reduz o dano sofrido por explosões de bombas, sejam elas armas secundárias ou especiais. Isso não significa, contudo, que o jogador não possa ser derrotado em uma única explosão.



### Cold-Blooded

Diminui o tempo de efeito das habilidades dos oponentes que revelam a posição adversária.



### Opening Gambit

Aumenta a velocidade do jogador (tanto na forma Lula quanto na forma Inkling) nos primeiros 30 segundos da partida. A habilidade é restrita a equipamentos de cabeça.



### Last-Ditch Effort

Aumenta a capacidade de regenerar tinta (Ink Recovery Up) e diminui o gasto de tinta da arma (Ink Saver) pelos últimos 30 segundos da partida. Por sua característica agressiva, é muito útil no modo Turf War. A habilidade é restrita a equipamentos de cabeça.



### Tenacity

Se o seu time tem menos jogadores ativos que o time adversário, o nível do especial é aumentado automaticamente. Quanto maior a diferença entre jogadores ativos, mais rápido o nível especial aumentará. Um jogador é considerado inativo quando espera o tempo para reaparecer na partida após ser derrotado. A habilidade é restrita a equipamentos de cabeça.



### Comeback

Melhora a eficiência das habilidades Ink Saver (Principal), Ink Saver (Secundária), Ink Recovery Up, Run Speed Up, e Swim Speed Up por 20 segundos após o reaparecimento. A habilidade é restrita a equipamentos de cabeça.



### Ninja Squid

Ao custo da redução da velocidade de nado, a habilidade permite ao jogador não deixar rastro ao se deslocar pela tinta na forma de Lula. Não há efeito da habilidade, no entanto, enquanto o jogador subir paredes. É uma boa habilidade para ser usada em conjunto com rolos, pois permite ao jogador se aproximar de oponentes na surdina. A habilidade está restrita a roupas.



### Ink Resistance Up

Diminui o dano sofrido, assim como a redução de velocidade ao andar na tinta inimiga.



### Haunt

A habilidade permite que o jogador, após ressurgir, e todo seu time vejam a posição daquele que o derrotou, pelo tempo de 12 segundos. A habilidade está restrita a roupas.



### Respawn Punisher

Esta habilidade dá uma penalidade ao oponente que o derrotar, fazendo com que ele leve mais tempo para ressurgir após ser derrotado e com que a barra do especial tenha uma redução maior ao ser derrotado. Esta habilidade, porém, afeta tanto o jogador quanto o oponente, então pense bem antes de utilizá-la, e esteja disposto a receber as penalidades também. A habilidade está restrita a roupas.



### Object Shredder

Aumenta o dano causado contra alvos que não são jogadores, como Sprinklers, Squid Beakons e Splash Walls, permitindo que eles sejam destruídos de maneira mais rápida. O aumento de dano também afeta os especiais Ink Armor e Baller, assim como o escudo do Rainmaker. A habilidade é restrita a sapatos.



### Drop Roller

Ao inclinar o direcional esquerdo durante um Superpulo esta habilidade permite que você role para frente ou para os lados quando finalizar o pulo, criando uma oportunidade para responder contra emboscadas no marcador do Superpulo. Esta manobra evasiva não pode ser realizada para trás, e é restrita a sapatos.



### Thermal Ink

Thermal Ink permite que o jogador possa ver jogadores do time oponente através de paredes, ao manchá-los com tinta da sua arma principal. Este efeito é apenas visível à distância, ou seja, sua utilidade é restrita às armas de longo alcance. A habilidade está restrita a roupas.



### Ability Doubler

Exclusiva da camiseta recebida durante as Splatfests, esta habilidade dobra o efeito das outras habilidades desbloqueadas nos demais slots dela. Nenhum outro equipamento possui esta habilidade.

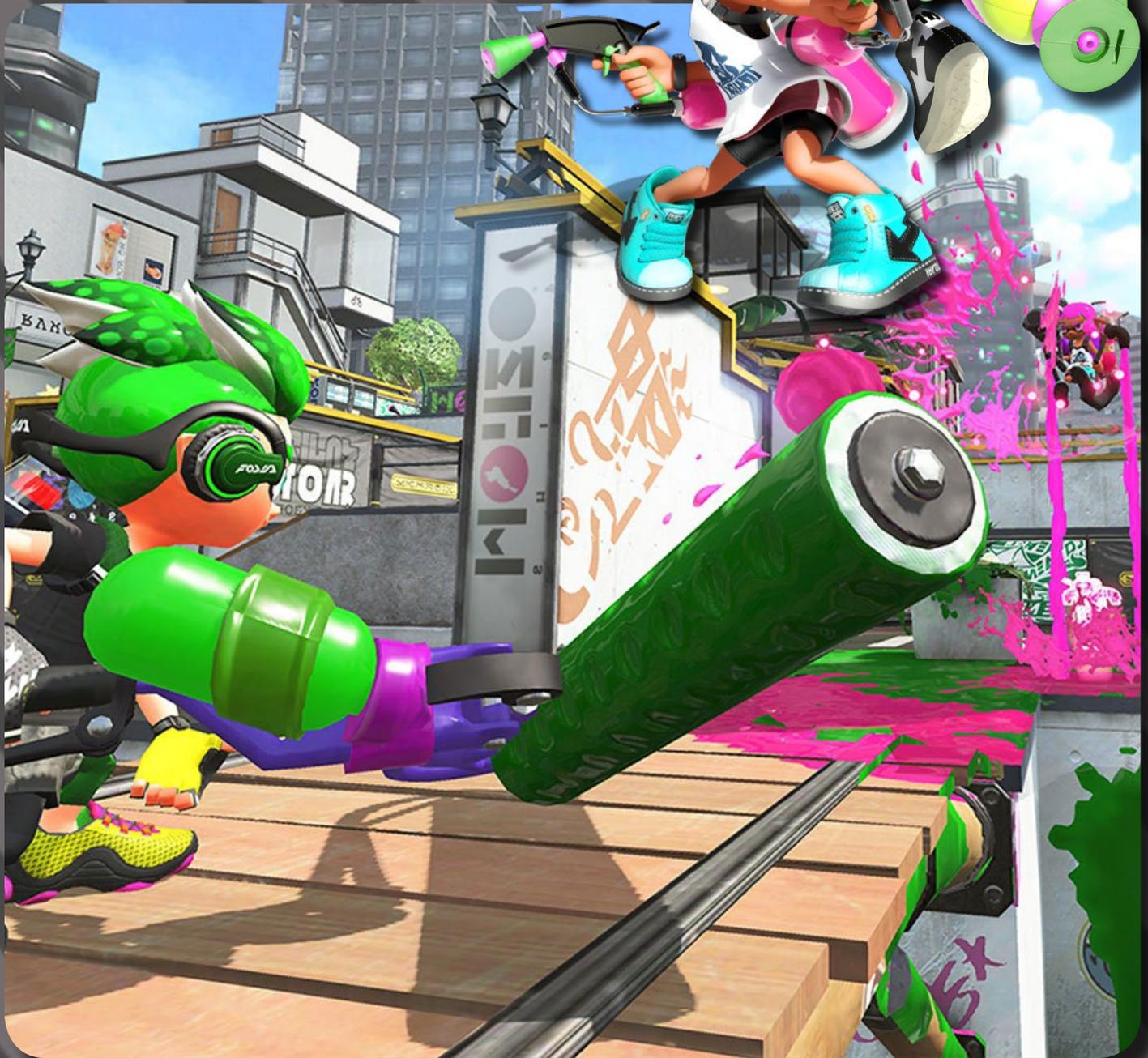


### Stealth Jump

Stealth Jump é uma habilidade que esconde o marcador que aparece ao utilizar um Superpulo em troca de um pequeno aumento no tempo da animação do mesmo. O marcador é apenas escondido para oponentes distantes do local de pouso, ou seja, um jogador próximo ainda é capaz de ver o local onde se planeja executar o pulo. Quick Super Jump pode ser uma alternativa para amenizar o aumento no tempo do Superpulo. A habilidade é restrita a sapatos.



Agora procure seu estilo de combate, acredito que estes exemplos juntos a descrição das habilidades lhe darão ideias de outros estilos próprios para você detonar em Splatoon 2, espero que estas dicas possam lhe ajudar, quem sabe a gente não se encontra em uma Turf war? Boa sorte! 



por *Robson Junior*

Revisão: João Paulo Benevides  
Diagramação: Leandro Alves



## Mais novidades de Pokémon Ultra Sun e Ultra Moon

Para a alegria dos fãs de Pokémon, o lançamento iminente de Ultra Sun e Ultra Moon tem proporcionado várias descobertas a respeito do que vem por aí no dia 17 de novembro. A Pokémon Company tem lançado novidades periodicamente, e o Nintendo Direct do último dia 13 de setembro contou com alguns minutos dedicados aos tão amados monstrinhos de bolso. Não perca nenhum detalhe!

## Lycanroc (Dusk Form)

Uma nova forma de Lycanroc foi revelada: a Dusk Form. Esse Pokémon do tipo Pedra não poderá ser obtido evoluindo um Rockruff qualquer — apenas os que forem distribuídos entre o lançamento do jogo (17 de novembro) e 10 de janeiro do próximo ano. Sua habilidade é Tough Claws e ainda tem a vantagem de aprender movimentos específicos de cada tipo de Lycanroc, como Accelerock e Counter, até então apenas disponíveis para Midday Form e Midnight Form, respectivamente.

Qualquer forma de Lycanroc que saiba o movimento Stone Edge e esteja segurando o Z-Crystal Lycanium Z poderá utilizar um Z-Move exclusivo: Splintered Stormshards. Além de ser bastante poderoso e afetar todos os oponentes em campo, esse movimento ainda elimina os efeitos causados por Terrains, sendo ameaça à estratégia dos usuários dos Tapu.



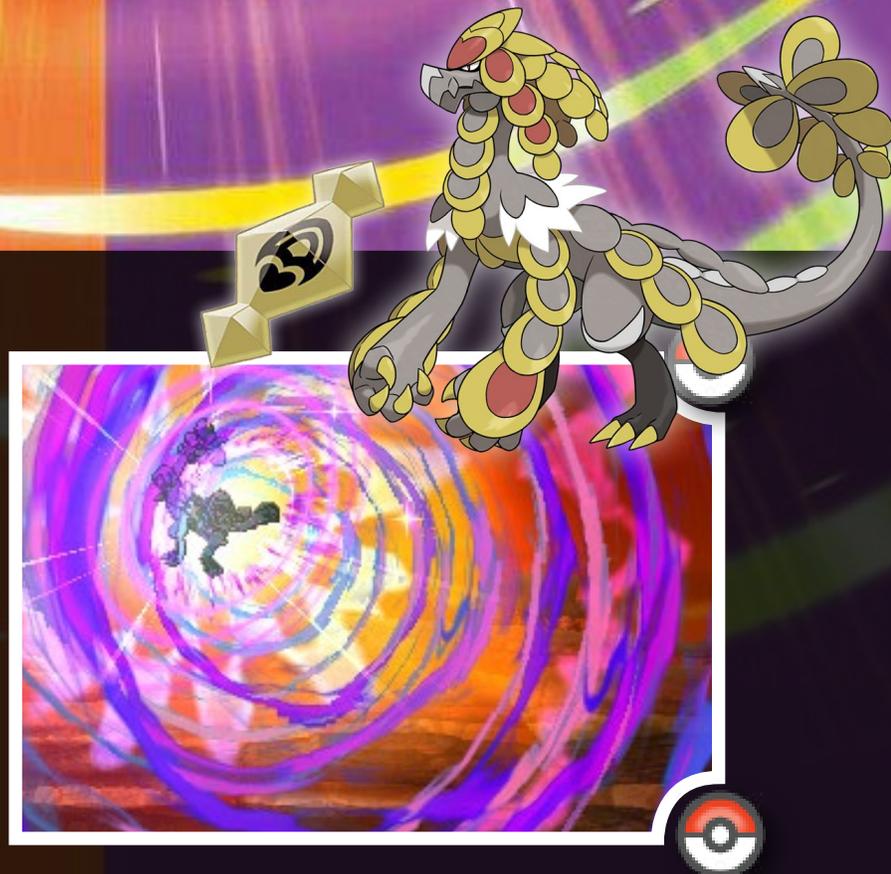
## Rockruff especial

Em ambas as versões, o Rockruff que será distribuído por tempo limitado e evolui para Lycanroc na **Dusk Form** vem no nível 10, tem a habilidade Own Tempo e segura um Focus Sash. Em Ultra Sun, seu moveset inicial é Tackle, Bite, **Fire Fang** e Happy Hour; na outra versão, a única diferença é que Thunder Fang substitui Fire Fang. Esse Rockruff evolui em Lycanroc a partir do nível 25 quando passa de nível das 17h às 17h59.



## Kommo-o

Não são apenas os fãs de Lycanroc que vão ser contemplados com um Z-Move específico: os de Kommo-o também. Seu movimento exclusivo Clanging Scales fica ainda mais especial quando o Pokémon está segurando um **Kommonium Z**, pois pode se transformar no poderoso Clangorous Soulblaze. Além de causar danos incríveis em todos os oponentes em campo, o movimento aumenta todos os stats do Pokémon simultaneamente.



## Necrozma



O Pokémon lendário Necrozma tem uma participação maior no enredo das novas versões se comparada à sua breve aparição em Sun e Moon. Dessa forma, a promessa é que alguns segredos dos jogos lançados no ano passado sejam revelados. Necrozma captura Solgaleo ou Lunala e os absorve, transformando-se na versão **Dusk Mane** ou **Dawn Wings**, respectivamente. Essas versões podem utilizar os golpes atribuídos aos lendários absorvidos: Dusk Mane usa Sunsteel Strike, enquanto Dawn Wings tem Moongeist Beam.



## Alola Photo Club

A GameInformer trouxe, com exclusividade, o gameplay de um modo novo presente em Ultra Sun e Ultra Moon: o Alola Photo Club. Nele, treinador e Pokémon podem tirar fotos fazendo poses, escolher as lentes utilizadas na câmera, decorar a imagem resultante e compartilhá-la com outros jogadores *online*. Itens para decorar as fotografias registradas podem ser obtidos ao longo da jornada pela região, enquanto treinador e parceiros trabalham seus laços de amizade. Também foi revelado que, em certas situações, o modo poderá ser acessado mesmo fora de estúdios fotográficos da região.



## Novas Ultra Beasts

Como esperado, os lançamentos de novembro ostentarão novas Ultra Beasts: pelo menos UB Burst e UB Assembly, que foram confirmadas como exclusivas respectivamente para Ultra Sun e Ultra Moon. Não há muito além dos nomes e de seus designs, então vamos ter que aguardar mais para conhecer os propósitos dessas novas UBs.



## Pokémon Gold e Silver

Além de toda a carga nostálgica, o lançamento de Gold e Silver (GBC) no Virtual Console do 3DS tem um atrativo a mais para quem está inserido na sétima geração dos monstros de bolso. Caso uma dessas versões seja comprada entre 22 de setembro desse ano até 21 de setembro do ano que vem, um Celebi especial poderá ser levado a Sun, Moon, Ultra Sun ou Ultra Moon. O Pokémon mítico virá no nível 30 e seu moveset incluirá Heal Bell, Safeguard, **Ancient Power** e **Future Sight**.



## Outros detalhes

O mapa de Alola contará com novas áreas a serem exploradas, a exemplo de uma praia e um vale habitado apenas por Pikachu. Novas customizações estarão disponíveis para os personagens, como acessórios e roupas inéditas. Detalhes menores na história do jogo incluem o momento da escolha do Pokémon inicial sendo diferente — pelo que foi visto durante o Direct, deve-se escolher um dos três monstros para batalhar com um Yungoos selvagem. Quem comprar Pokémon Ultra Sun ou Ultra Moon antes do dia 10 de janeiro do ano que vem receberá 12 Quick Balls.



A parte dedicada a Pokémon do Direct acabou com o anúncio de um New Nintendo 2DS XL com padrão de Poké Ball que será lançado no dia 3 de novembro, pouco antes do lançamento dos jogos.

Alola poderá ser revisitada em **Pokémon Ultra Sun** e **Ultra Moon** a partir do dia 17 de novembro. 



# Revista GameBlast 34

Neste mês de Setembro, a revista GameBlast chega cheia de nostalgia com o ouriço azul e cia em Sonic Mania.



Além disso, abordamos os 10 melhores níveis da franquia Sonic, trazemos uma matéria especial sobre Uncharted: Lost Legacy (PS4), e muito mais.

Baixe já a sua!

# ***NINTENDO BLAST***

Confira outras edições em:

**[nintendoblast.com.br/revista](http://nintendoblast.com.br/revista)**