

# NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBLAST.COM.BR



NINTENDO  
SWITCH™

RETROSPECTIVA 2017



#99 DEZ 2017



**RE: REVELATIONS**  
LEVA O SURVIVAL HORROR  
PARA QUALQUER LUGAR

**NINTENDO E DLC'S**  
NINTENDO EMBARCANDO NAS  
TENDÊNCIAS DO ATUAL MERCADO

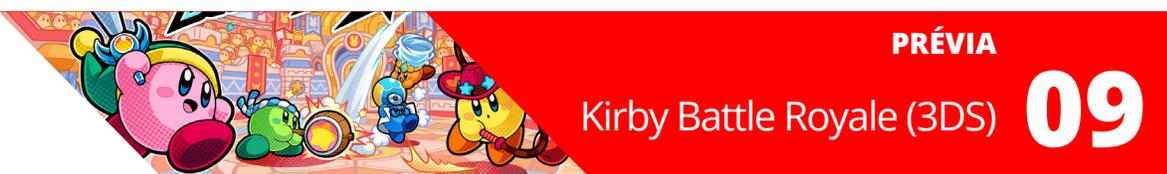
## 2017 Super, 2018 Ultra!

E chegamos ao último mês do ano, e que ano! Com certeza 2017 é um ano que ficará marcado para a Big N e para nós que tanto a amamos. Por isso, trazemos uma das melhores retrospectivas para a empresa em nossa matéria especial, **Retrospectiva Nintendo 2017**. Ainda nesta edição, analisamos **Resident Evil Revelations 1 e 2** (Switch), um TOP 10 **melhores presentes de fim de ano** e como anda a **Nintendo neste mundo de DLCs**. Prepare uma boa poltrona, boa leitura e boas festas! - *Leandro Alves*



CARTAS

N-Blast Responde **04**



PRÉVIA

Kirby Battle Royale (3DS) **09**



ANÁLISE

Resident Evil Revelations (Switch) **20**



ANÁLISE

Resident Evil Revelations 2 (Switch) **28**



TOP 10

Presentes de fim de ano para fãs da Nintendo **34**



NINTENDO E DLCs

Nintendo embarcando na tendência dos DLCs **41**



RETROSPECTIVA 2017

Do Switch ao GOTY **47**



De volta a Aola com Pokémon Ultra Sun/Moon **56**

## NINTENDO BLAST

**DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO**  
Sérgio Estrella

**DIRETOR EDITORIAL**  
Leandro Alves

**DIRETOR DE PAUTAS**  
Gilson Peres Tosta  
Leandro Alves  
Vinícius Veloso

**DIRETOR DE REVISÃO**  
Sérgio Estrella

**DIRETOR DE ARTE**  
Leandro Alves

**REDAÇÃO**  
João Pedro Boaventura  
Leandro Alves  
Vinícius Veloso

**REVISÃO**  
Alberto Canen  
Diogo Mendes  
João Paulo Benevides  
Vitor Tibério

**DIAGRAMAÇÃO**  
Fellipe Vargas  
Guilherme Lima  
Ítalo Lourenço  
Leandro Alves  
Leonardo Villas

**Ilustração**  
Nivaldo Wesley

**CAPA**  
Leandro Alves

# HQ Blast

"Retrospectiva NintendoBlast" 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



Fala, galere pedrástica! 2017 terminando e acho que é um bom momento para refletirmos sobre o ano incrível que a Nintendo teve, voltando ao lugar que é dela por direito: o topo. Não que eu não tenha gostado do Wii U, mas vamos combinar que ele não vendeu muito bem e deixou a Big N mal das pernas. Com o Switch, a situação é bem diferente, pois ele já passou de 10 milhões de unidades vendidas, e mesmo o 3DS teve seu espaço, ganhando um fôlego extra e merecido, já que este sim tem sido motivo de orgulho para todos nós.

**The Legend of Zelda: Breath of the Wild**, também conhecido como melhor jogo de 2017 (e de todos os tempos?), foi o início do sucesso da Nintendo no ano. O fato dele também ter sido lançado para o Wii U foi muito bom, pois tanto fechou o ciclo deste com toda pompa, como começou o

ciclo do Switch com o pé direito. Foi uma ótima passagem de bastão e já percebemos como o novo console da Nintendo era especial. Coisas que só um título da MINHA franquia poderia fazer. Claro. É verdade que alguns jogos foram "requeentados", como **Mario Kart 8**, mas até isso foi positivo, já que ele ficou ótimo em sua jogabilidade portátil e ainda seria cedo para termos um novo Mario Kart, já que o 8 já está excelente.

Nem só de títulos compartilhados com o Wii U viveu o Switch no ano e contou com a sequência do excelente **Splatoon**, que melhorou ainda mais aquele que foi o melhor jogo de tiro e melhor multiplayer de 2015; teve uma nova IP, o jogo de luta **ARMS**,



que esbanjou criatividade em uma forma intuitiva de jogar, usando os joy-cons para controlar cada braço do seu personagem (apesar de isso ser pedraconceito comigo →); e **Super Mario Odyssey**, que muitos acharam



ser o melhor jogo do ano — só a Nintendo conseguiu competir com a Nintendo em 2017. Ainda teve o apoio das *Third-Parties*, como a Ubisoft, com o divertido **Mario + Rabbids Kingdom Battle**, e a Bethesda, que trouxe **Doom** e **Skyrim V** (se bem que este até em torradeira já tinha). E o apoio não parou por aí, teve muitos jogos bons, como **Sonic Mania** e **Rocket League**, dentre outros.

A Nintendo não estava de brincadeira e resolveu ganhar todo o espaço que podia. Ela lançou três jogos de peso para smartphones: **Super Mario Run** (para Android), **Fire Emblem Heroes** e **Animal Crossing: Pocket Camp**. Foram poucos títulos, mas todos de franquias importantes e que obtiveram milhões de downloads logo nos primeiros dias que ficaram disponíveis. Os donos de 3DS também não foram esquecidos, e

o **Kirby** ganhou três jogos para o portátil (e eu ainda sem nenhum, pode isso?), mas o que deixou a maioria dos gamers felizes mesmo foi **Metroid: Samus Returns**, um excelente remake do clássico do Game Boy *Metroid II: Return of Samus*.



A nostalgia também estava nos planos, e a Big N trouxe o cobiçado **Super NES Classic Edition**. Aí vocês já sabem como é, todos querem, não tem para todo mundo, o console esgota, quem comprou comprou, quem não comprou não compra mais (ou paga um preço exorbitante por aí). O interessante é que **Star Fox 2**, que nunca fora lançado para o Super Nintendo, foi finalizado e veio nessa versão Classic. Por essa ninguém esperava.

É verdade que 2017 foi um ano quase perfeito para a Nintendo, mas não tenho a menor dúvida que 2018 será ainda melhor. Há muitos lançamentos de grandes jogos que já estão certos e, quem sabe, a Nintendo não faz logo o que todos os fãs querem: o MEU jogo exclusivo! Já tá mais do que na hora. →

**Pedra, o amiibo de Qbby foi lançado no Ocidente? Por enquanto é o único amiibo que foi lançado exclusivamente para o Japão?**  
*Qbby, o Anônimo "Quadrado" da Silva*



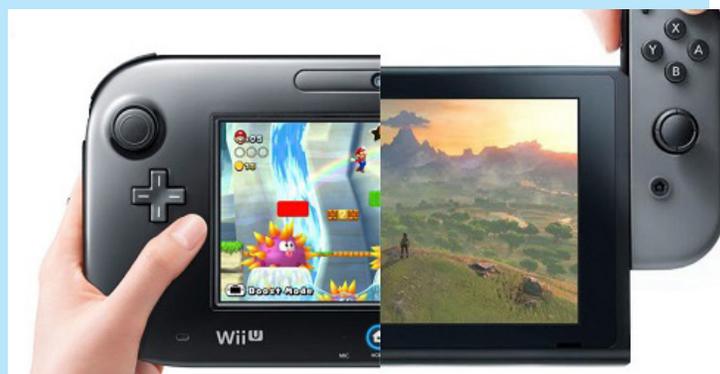
Não, o Qbby não foi lançado fora do Japão e existem mais alguns que são exclusivos de lá sim, pelo menos por enquanto. No Japão, o jogo **Monster Hunter Stories** (3DS) recebeu uma coleção de 6 belos amiibo com personagens do jogo. Apesar do jogo já ter sido lançado no Ocidente em setembro deste ano, ainda nada foi dito a respeito dos amiibo, então é bem possível que eles continuem como uma exclusividade do Japão... ainda bem que, pelo menos, os amiibo não possuem trava de região, então é possível importá-los.



**Dona Pedra, como faço pra transferir jogos digitais do Wii U para o Switch? Se ainda não for possível, a Nintendo deu algum parecer a respeito?**  
*Anônimo "Switch-U" da Silva*



Não, infelizmente isso não é possível e a Nintendo não disse nada indicando essa possibilidade para o futuro. Um problema é que muitos dos jogos que estavam disponíveis para o Wii U não estão na loja do Switch. Mas mesmo os que são comuns em ambos, não, no momento não há forma de transferir.



**Pedrita, o que você achou do Zelda Bafo de Onça ganhar o The Game Awards ontem? Tinha gente achando que o Norizon ia ganhar, vê se pode...**  
*ZeldaTGA*



Sobre o jogo da MINHA série ganhar como melhor jogo do ano (GOTY) no The Game Awards de 2017, eu nem comemorei porque era óbvio demais. Breath of the Wild mereceu, não porque a concorrência fosse

ruim, até o Horizon Zero Awards teria alguma chance se este ano não tivesse o MEU jogo para revolucionar a indústria. Persona 5 também não é ruim, tanto que ganhou como melhor RPG, mas, novamente, tinha Zelda no caminho de todos. O jeito é torcer para ano que vem não ter nada da MINHA série, senão já sabe, não tem para ninguém. XD



**Ninja Starring Goemon** (Game Boy e N64) e **Goemon's Great Adventure** (N64). No Japão, o último jogo da série foi lançado para o DS, em 2005. É uma pena, mas provavelmente não se viu muito potencial na popularidade da série nos tempos atuais, principalmente no Ocidente, já que ele tem uma ambientação fortemente japonesa.



Pedra, uma das series que mais gostei e me diverti durante a minha infância foi Gambare Goemon, principalmente os do 64. Nunca mais vi algo parecido depois dos jogos do 64. Que fim levou, quem a criou, quantos jogos saíram, pra quais consoles, por que não tem mais jogos?

*Anônimo "Ninja Místico" da Silva*



Pedra, por que tem tanta gente falando mal de Sonic Forces? Todos que conheço falam mal do jogo, mas estou achando épico a história e ter um personagem só meu me agrada muito. Então por que tanta perseguição? Preconceito contra ouriços?

*André, contra a perseguição de ouriços*



Pois é, a série do Goemon – também conhecida como Mystical Ninja no Ocidente – está entre aquelas que simplesmente saíram de moda. Apesar da série ter tido muitos jogos lançados no Japão (mais de 20), apenas 4 foram localizados para as Américas: **The Legend of the Mystical Ninja** (SNES), **Mystical**

Bom, falando sinceramente, é porque **Sonic Forces** sofre do mesmo exato problema que parece ser a maldição dos jogos 3D da série do Sonic: o jogo é promissor, tem ideias legais e neste caso a história é muito boa, mas a jogabilidade tem seríssimos problemas que atrapalham muito na diversão,

incluindo problemas de câmera, dificuldade de controle, a sensação de que o jogo é "controlado sozinho" nas partes de alta velocidade, vários bugs e glitches... Certamente não é o pior exemplo da série e está longe de ser um dos piores jogos 3D do Sonic (vai ser difícil "superar" Sonic 2006 xD), mas também não está entre os melhores. É razoável no máximo, mas totalmente por causa dos problemas de jogabilidade, o que é uma pena, porque o jogo de fato tem esses pontos fortes que você citou.



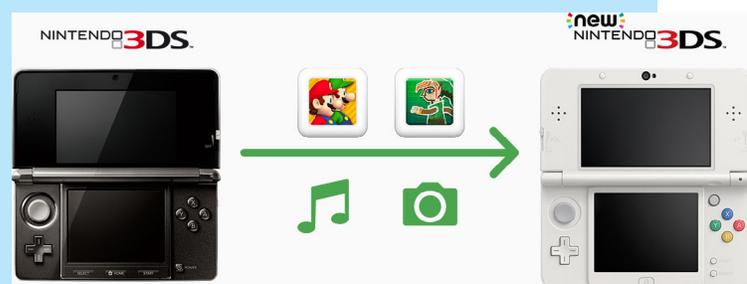
**Pedra, comprei um New 3DS com alguns games na memória e queria transferir os meus dados do meu 3DS antigo pra ele. O que irá acontecer se eu fizer isso? Terei os dados dos 2 acumulados? Terei apenas os dados do 3DS e os dados do New 3DS serão perdidos?**

*Anônimo "Transferido" da Silva*



Bom, você tem um possível problema nessa situação. Se o New 3DS não tiver nenhuma conta

NNID vinculada, daí é tranquilo. Basta você fazer o processo normal de System Transfer que todo o conteúdo do antigo será transferido para o novo, e o que tinha no novo será incorporado à conta que veio do antigo. Agora, o problema é se o New 3DS já está com uma conta NNID nele. Nesse caso, os jogos instalados nele já estão vinculados a essa conta e quando você fizer a transferência do antigo, a conta do novo será substituída... e os jogos que estavam vinculados à ela, perdidos para sempre. Se essa for a situação, infelizmente não há o que fazer para contornar... talvez o único que você possa fazer é manter os 2 3DS, sem fazer a transferência, para não perder o conteúdo do novo... Ah sim, e quanto ao antigo, ele sempre ficará zerado após o System Transfer, independentemente do caso. 



por Vinícius Veloso

Revisão: João Paulo Benevides  
Diagramação: Leonardo Villas

3DS



## Kirby Battle Royale trará ao 3DS o combate de arena mais fofo da história

Se um Kirby já é capaz de despertar intensos sentimentos de “quero te apertar”, imagina quando juntamos várias bolotinhas idênticas a ele. Em Battle Royale, spin-off que será lançado para 3DS, a premissa é reunir até quatro jogadores que se enfrentarão em combates de arena. Esse encontro é a oportunidade ideal para decidir, de uma vez por todas, quem é o copião de habilidades mais talentoso de Dream Land!

## Dá para comemorar?

No último mês de abril, Kirby completou 25 anos de vida. Porém, os fãs da franquia que esperavam um grande título para comemorar a data tiveram que se contentar com jogos menores. Em 2017, os três lançamentos estrelados pela bolota rosa foram os *spin-offs* **Team Kirby Clash Deluxe**, **Kirby's Blowout Blast** e **Kirby Battle Royale**. Os dois primeiros chegaram ao 3DS no meio do ano, já o terceiro foi inicialmente disponibilizado em novembro, mas somente na Europa e Japão. Nas Américas, Kirby Battle Royale será lançado em 19 de janeiro de 2018.



## Fica, vai ter bolo



Vários Kirbys não começariam a competir entre si sem algum motivo aparente. A grande disputa acontece para decidir quem será o campeão do torneio Dedede's Cake Royale e ganhará um bolo com sabor tão delicioso que nem nos melhores sonhos existe algo parecido. No entanto, somente um felizardo poderá sentir o gosto inimaginável e será aquele que estiver na posição mais alta do ranking quando as batalhas de arena se encerrarem.

Ser o Kirby mais forte não é garantia de levar a melhor em Battle Royale. O campeonato envolve uma série de diferentes provas que medirão as mais variadas habilidades dos pequenos rechonchudos.

No total, o game reúne 10 tipos de batalhas únicas, envolvendo desafios que mesclam técnica e sorte. Conheça todas as “modalidades” que farão parte dos duelos:

**Battle Arena** — Um confronto de todos contra todos dentro de uma área cercada. Use seus melhores golpes para derrubar quantos oponentes conseguir, e no final, vencerá o Kirby que somar a maior quantidade de KOs.



**Apple Scramble** — A missão é reunir maçãs e levá-las até sua própria área no mapa. A estratégia será fundamental para a vitória, pois será preciso sempre analisar se vale mais a pena ir buscar os frutos nas mini Whispy Wood ou roubá-los de algum oponente que caminha nas proximidades.

**Coin Clash** — Forme uma dupla com um dos Kirbys e faça de tudo para que seu time permaneça com a maior quantidade de moedas possíveis. Mas tome cuidado, pois a arena estará repleta de fantasmas que querem roubar todo o seu ouro. Para se livrar dos seres sobrenaturais, acerte algum dos integrantes da equipe concorrente para que a maldição caia sobre os rivais.



**Attack Riders** — Os quatro competidores disputam o controle de uma moto. Quem estiver na direção deve causar danos nos demais jogadores, porém, se o motorista sofrer muitos golpes acaba perdendo o veículo.



**Crazy Theater** — Um show de TV que oferece diferentes provas realizadas em duplas. Vence a equipe que somar mais pontos em disputas que vão desde desviar de asteroides até ter que responder perguntas de matemática.

**Rocket Rumble** — Seja rápido para reunir combustível para sua nave espacial e entre no veículo antes que a contagem regressiva se encerre. Vence o Kirby que estiver no foguete que atingir a maior altitude.



**Ore Express** — É hora de garimpar. Colete a maior quantidade de pedras preciosas que caem do céu e coloque dentro de seu vagão. No final da tarefa, ganha o Kirby mais rico.

**Robo Bonkers** — Batalhe contra um robô gigante. Carregue seu foguete e acerte em cheio a máquina, que cai desacordada quando atingida. Ganha o jogador que causar a maior quantidade de dano ao inimigo.



**Slam Hockey** — Uma partida “tranquila” de Hockey, porém, ao invés de acertar o gol, o objetivo será jogar o disco contra seus oponentes. Seja inteligente, pois tacadas bem executadas são capazes de jogar os rivais para longe do gelo.

**Flagball** — Uma mistura de vôlei com basquete. Use a bola para acertar as hastes do time rival e pule o mais alto possível para proteger a sua.



## Chamando os amigos

Apesar de contar com modo história, em que o jogador compete com outros três Kirbys controlados pela CPU, o grande diferencial e principal atrativo do título é o seu *multiplayer*. Além do modo online, há ainda a possibilidade do *download play* — em que uma pessoa que possui o jogo pode compartilhá-lo localmente com até três amigos, fazendo com que o grupo entre na brincadeira sem a necessidade de que todos tenham uma cópia do game.

É difícil não fazer comparações entre Battle Royale e a franquia Mario Party, já que ambos até oferecem boa diversão quando aproveitados no modo *single player*, mas que se tornam muito mais interessantes quando compartilhamos a experiência com outros amigos. Para aqueles que preferem disputar contra jogadores do mundo inteiro, o game traz também partidas ranqueadas que vão indicar quem é o melhor Kirby do mundo.



## Dá para comemorar?

Para se dar bem no campeonato, a bolotinha cor de rosa não deixaria de lado sua característica mais marcante. Antes de cada batalha, é possível escolher quais habilidades poderão ser usadas. De início, a lista de possibilidades é pequena, porém, cada partida renderá certa quantidade de Battle Coins, que devem ser reunidas e trocadas por novas técnicas. Outra maneira de conquistar os poderes especiais é com o uso dos amiibo.



Kirby pode assumir no game as formas de:



**Sword (Espada)** — É a primeira habilidade disponível e permite que o rechonchudo realize ataques rápidos e devastadores contra inimigos próximos.

**Fighter (Lutador)** — Use golpes com os pés ou mãos para acabar com os rivais.



**Doctor (Doutor)** — O cientista consegue elaborar poções e usá-las para derrubar os inimigos.

**Bomb (Bomba)** — Não queira estar próximo da explosão causada por esse Kirby.



**Ninja** — Use a furtividade e ataques na velocidade da luz. Seus adversários nem perceberão o que os atingiu.

**Tornado** — Assume a forma de um furacão, rodando sem parar e se tornando invulnerável.





**Whip (Chicote)** — Encarne o Indiana Jones e use o chicote para puxar itens que estejam longe, ou se preferir, use o equipamento como arma contra seus rivais.

**Spear (Lança)** — Utilize uma arma com bom desempenho de média distância.



**Beetle (Escaravelho)** — Use seu chifre para arremessar os rivais de um lado para o outro.



**Ice (Gelo)** — Congele os adversários e os deixe imóveis por um certo período.



**Cutter (Bumerangue)** — Faça pedacinhos dos inimigos usando a lâmina afiada do bumerangue.



**Hammer (Martelo)** — Use o clássico martelo de Kirby para golpear fortemente os rivais.





**Parasol (Guarda-sol)** — Se proteger do sol? Melhor usar o equipamento para lançar os inimigos para o lado oposto da arena.

**Mirror (Espelho)** — A Nintendo realizou votação entre os fãs da franquia, questionando-os qual habilidade deveria ser inserida no game. Estavam na lista de opções todas as técnicas que o protagonista já utilizou em suas aventuras, excluindo somente aquelas que apareceram com exclusividade em Super Smash Bros.. A técnica Mirror ganhou e permite que Kirby crie clones ou use espelhos para refletir ataques inimigos.



Com tamanha quantidade de habilidades, cada partida de Battle Royale tem tudo para ser única e oferecer desafios variados. Saber usar bem cada poder e entender em quais competições cada um deles funciona de maneira efetiva será a chave para conquistar grandes vitórias. Como não poderia deixar de ser, cada uma das habilidades deixará nosso querido Kirby com roupas diferentes.





## Uma festinha para descontrair

Longe de ser o melhor *party game* do 3DS ou o mais marcante *spin-off* de Kirby, o título promete uma experiência divertida, porém limitada. O sistema de selecionar as habilidades antes de cada batalha parece ser interessante, mas sozinho não deve ser capaz de resolver o problema de repetição. Com somente 10 minigames disponíveis, o jogo dificilmente conseguirá se manter interessante por várias horas seguidas no *single player*. Já no *multiplayer*, o game tem tudo para ser bem mais interessante.

Apesar de não ser a festa de gala que os 25 anos da bolotinha rosa pedia, **Kirby Battle Royale** tem potencial de, pelo menos, cumprir o papel de não deixar a data passar em branco. 🍷



Kirby Battle Royale (3DS)  
**Desenvolvedor** HAL Laboratory  
**Gênero** Party game  
**Lançamento** 19 de janeiro de 2018

Expectativa



# 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!**



Switch

por Leandro Alves

Revisão: Vitor Tibério  
Diagramação: Guilherme Lima

# RESIDENT EVIL® REVELATIONS

## leva o survival horror para qualquer lugar

Quando se trata de *survival horror*, nós lembramos de **Resident Evil**, já que foi a franquia que trouxe o gênero pela primeira vez com **Resident Evil** (PS1). Contudo, a série foi deixando o *survival horror* e se tornando mais um game para o gênero *shooter*, o que foi um tiro no pé. A Capcom, reconhecendo seu erro, nos presenteou com a série **Revelations**, trazendo o retorno do *horror*, sendo lançado para diversas plataformas em sua versão HD, com recente chegada no Switch.

## Férias em um cruzeiro do mal

Lançado em 2012 exclusivamente — até então — para o Nintendo 3DS, **Resident Evil Revelations** cumpriu a promessa. Para alegrar ainda mais os fãs, Jill Valentine e Chris Redfield estão de volta e precisam resolver novos mistérios e encarar armas biológicas ainda mais nojentas.

Tudo começa quando um grupo terrorista chamada **Il Veltro** lidera um ataque a uma cidade situada no meio do mar mediterrâneo chamada Terragrigia, utilizando armas biológicas. É aí que a organização mundial de combate ao bioterrorismo — criada

há 11 anos para investigar e combater os incidentes após o fim da Umbrella Corporation — entra em ação, destruindo a cidade por completo. Alguns anos depois, **Clive O'Brian** — assessor geral da **BSSA** — envia Chris e Jessica (nova companheira de trabalho) em uma investigação. Porém, quando algo dá errado, ele decide acionar Jill e Parker (novo companheiro de trabalho) para resgatar os seus subordinados. A maior parte do game se passa dentro de um navio luxuoso, o Queen Zenobia. Jill e Parker são recebidos pelos **Oozes**, passageiros contaminadas pelo novo vírus **T-Abyss**.

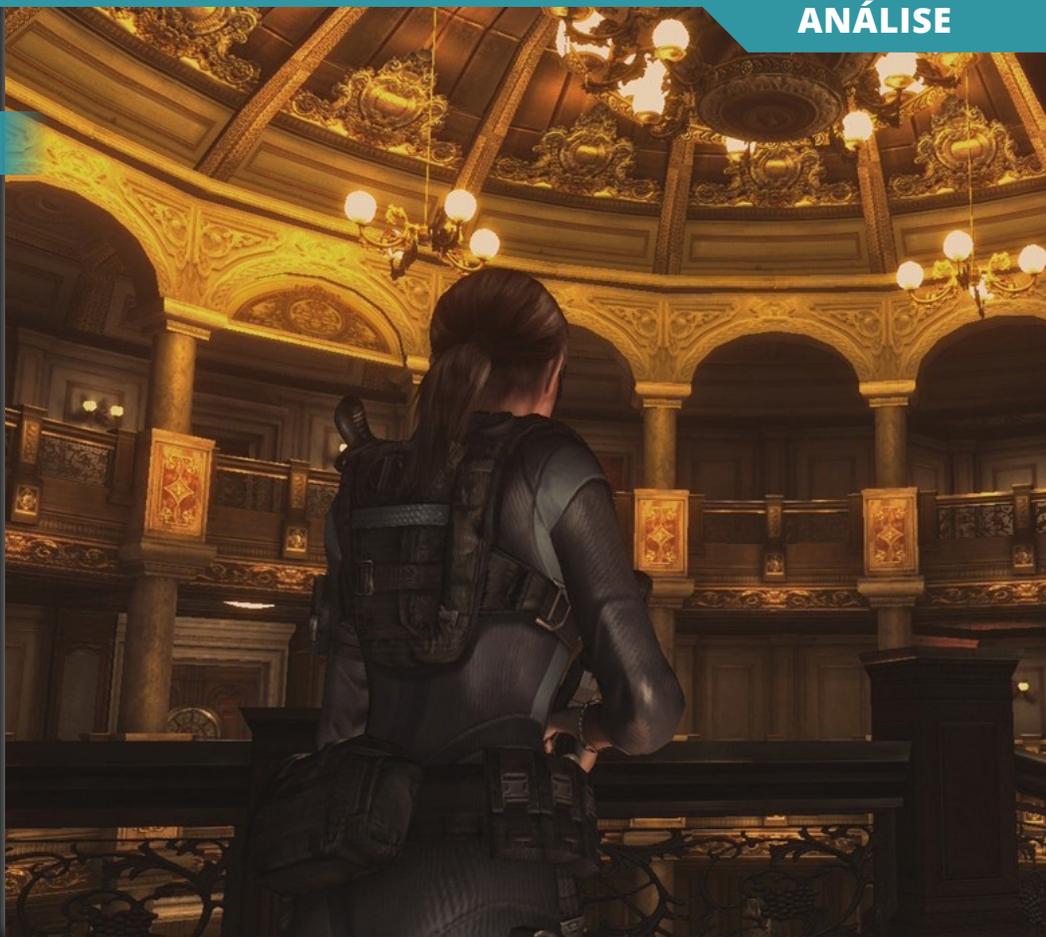


Essas criaturas podem aparecer em qualquer lugar graças a sua habilidade de se liquefazer e percorrer os tubos de ventilação, entre outros locais. Queen Zenobia traz toda a sensação que um *survival horror* tem a oferecer como: ambientes escuros e totalmente claustrofóbicos, cheios de locais com marcas de ataques e sangue. Em outras partes do game, você irá controlar outros soldados da BSSA em outros ambientes, o que ajuda a equilibrar a tensão.



## Cruzeiro de luxo

Os diversos cenários de Resident Evil Revelations são muito bem ambientados seguidos de uma trilha sonora maravilhosa. Dentro do Queen Zenobia, a trilha lhe leva à imersão de terror, com direito a barulhos estranhos e algumas vezes lhe causando muita tensão. Apesar de ser um game lançado em 2012 para um portátil, o trabalho de remasterização foi bem feito. A Capcom entregou um visual agradável com desempenho gráfico rodando a 1080p no dock e 720p no modo portátil, ambos rodando a 60 quadros por segundo, com quedas em alguns ambientes como o restaurante do navio.

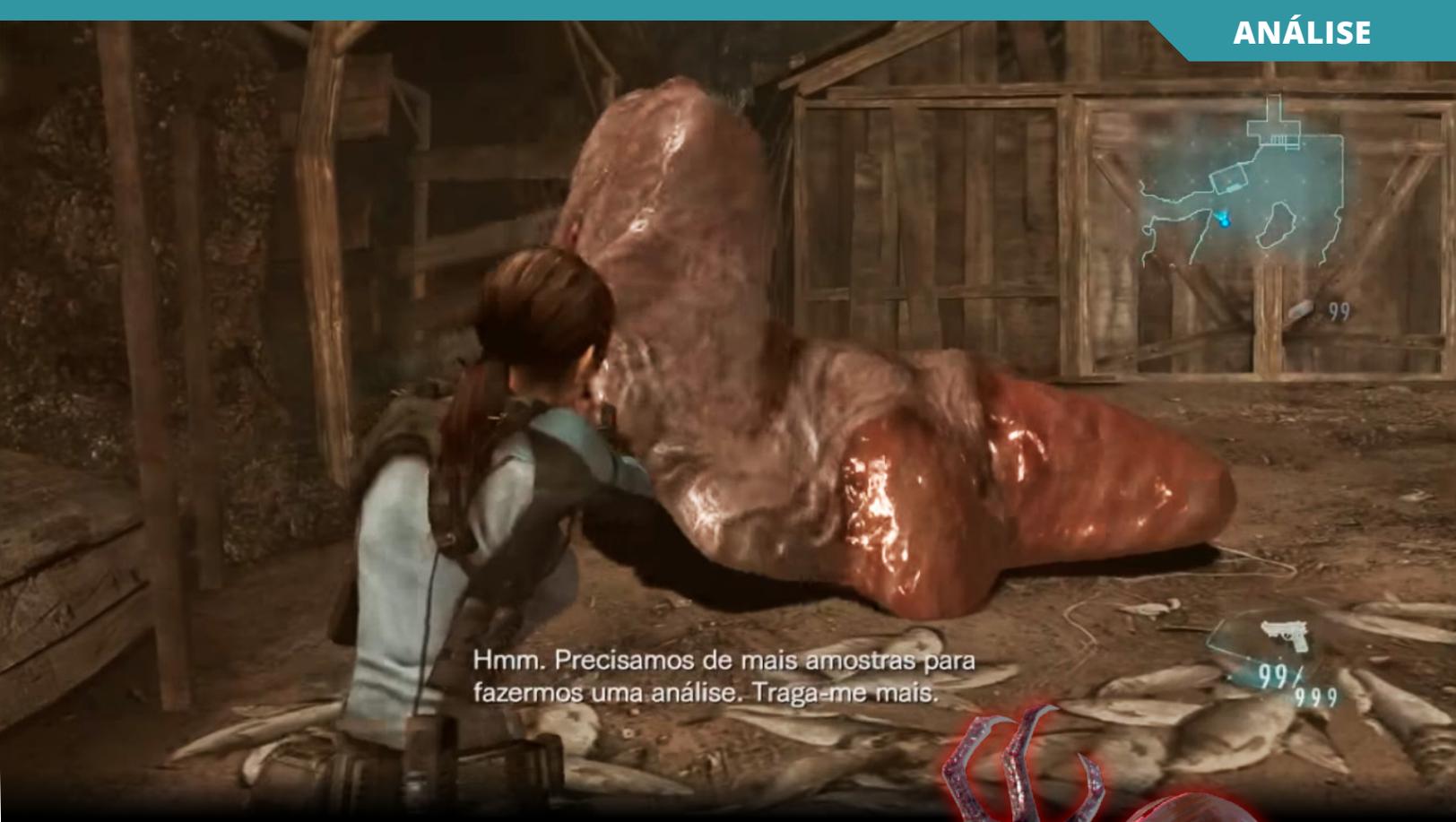


Porém, algumas texturas ruins não passaram despercebidas.

As *cutscenes* foram retrabalhadas e estão bem agradáveis, sendo possível

vê-las no menu do game depois que você as assiste na campanha. A dublagem também tem boa qualidade, porém em alguns momentos elas ficam dessincronizadas, causando incômodo.

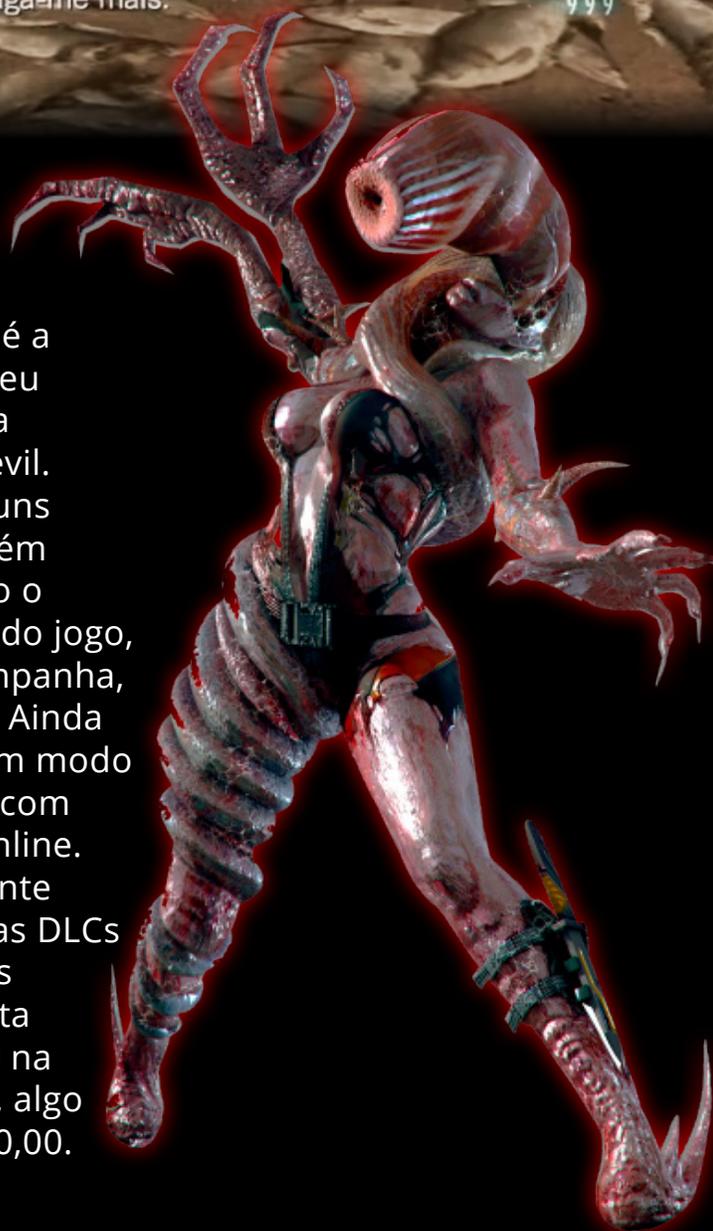




Hmm. Precisamos de mais amostras para fazermos uma análise. Traga-me mais.

Os personagens estão muito bem trabalhados, quase dignos de um game da oitava geração. O jogo de luzes foi melhorado, parecendo muitas vezes estar melhor que a versão lançada para as plataformas concorrentes e nunca parecendo estar abaixo delas. Agora é possível atirar enquanto anda, ficando mais parecido a um *shooter*, mas ainda é possível jogar no estilo clássico, caso o jogador deseje. A Capcom, sabendo que o nosso país tem um número considerável de Switches, optou por deixar a legenda com o nosso idioma, que também pode ser alterado nas opções.

Um terceiro ponto que eu considero bastante positivo é a opção de ligar o seu game com a conta do site residentevil.net e garantir alguns itens, como também ficar a par de todo o desenvolvimento do jogo, seja no modo campanha, ou no modo RAID. Ainda é possível jogar em modo cooperativo local com dois Switches e online. Outra coisa bastante interessante são as DLCs que estão inclusas no game, que custa apenas US\$ 19,99 na eShop americana, algo em torno de R\$ 70,00.



## Versão definitiva

A versão do Nintendo Switch traz diversos pontos que acrescentam valor ao game. É claro que o maior ponto aqui é poder jogar Resident Evil com tamanha qualidade em qualquer lugar e rodando a 720p com 60 quadros por segundo. Porém, Resident Evil Revelations (Switch) traz a opção de utilizar os controles de movimento, podendo mirar com o Joy-Con direito e atirar apertando o botão de ombro, ZR, enquanto o Joy-Con esquerdo é responsável pela movimentação do personagem. Quer recarregar a sua arma? Nunca foi tão legal e imersível do que poder recarregar com os controles de movimentos, bastando

juntar os Joy-Cons como se estivesse colocando um pente de balas na arma.

Tudo isso utilizando o **HD Rumble** — sensores de vibração extremamente precisos — para aumentar a imersão no game. Todas essas configurações podem ser alteradas nas opções do jogo, sendo possível jogar com as configurações originais. O Pro Controller também é uma opção para a jogatina, caso fique cansado ou com dificuldades ao jogar nos pequenos Joy-Cons. Recomendo testar todas as opções e ficar com a que mais lhe agrada. Outra coisa interessante neste game, é que mesmo a Nintendo não tendo um

sistema de conquistas, Resident Evil Revelations traz o seu próprio, bastando acessar o menu para identificar quais conquistas já realizou e quais faltam. Ponto para a Capcom.





É interessante ver que a Nintendo está mais aberta a gêneros mais pesados, como Resident Evil e **DOOM**. Isso abre um leque de possibilidades e futuros suportes a jogos das *third-parties*. É claro que gostaríamos de receber **Resident Evil 7** (Multi) no Switch, e quem sabe as vendas agradem e a Capcom decida lançar um port para o queridinho da Big N. Ainda mais quando podemos esperar um port de qualidade, visto que Resident Evil Revelations é um dos melhores jogos portados para o Nintendo Switch.

## Revelations

Resident Evil Revelations (Switch) é uma compra obrigatória para quem é fã da série, e do gênero. Existe um equilíbrio muito satisfatório com o estilo *shooter* e o *survival horror*, uma direção de arte muito competente e trilha sonora envolvente. Fácil acesso aos itens e organização de suas armas, itens de cura e itens chaves deixam o gameplay mais rápido e natural. Diversas informações espalhadas pelo game complementam a história, que já é boa, como de costume na franquia. Resident Evil Revelations chegou para complementar a biblioteca do Nintendo Switch e suas adições utilizadas no Switch são bem-vindas. 

### ✓ Prós

- Ótimo desempenho gráfico;
- Opções de escolha ao estilo *shooter* e clássico;
- Trilha sonora envolvente;
- *On the go* com Resident Evil, perfeito;
- Integração com o site residentevil.net;
- Presença da legenda em nosso idioma;
- Preço justo e *pack* de *DLCs* inclusos;
- *HD Rumble* bem executado;
- Sistema de conquistas próprio.

### ✗ Contras

- Dessincronização da dublagem em algumas cutscenes;
- Algumas texturas deixam clara a sua origem.

Resident Evil Revelations (Switch)

**Desenvolvedor** Capcom

**Gênero** Survival Horror

**Lançamento** 28 de novembro de 2017

Nota **9.5**

Switch

# RESIDENT EVIL REVELATIONS 2

## Resident Evil Revelations 2 (Switch) equilibra o survival horror com uma pitada de modernidade

A Capcom resolveu nos presentear com dois Resident Evil, e se você leu a análise de [Resident Evil Revelations](#) (Switch) já sabe que a qualidade dessa coleção está impressionante no Switch. Dito isso, é hora de analisar o segundo título: será que **Resident Evil Revelations 2** (switch) é tão bom quanto o seu antecessor? É o que nós vamos ver agora.

## Horror, ação e paranormalidade

Assim como o *Revelation*, *Revelations 2* é separado por capítulos, mas diferentemente, ele segue em duas fases. Na primeira fase, que corresponde aos dois primeiros capítulos, você controlará Claire Redfield — irmã de Chris Redfield — e Moira Burton — filha de Barry Burton de **Resident Evil** (PS1) —, que são raptadas e jogadas em uma prisão situada em uma ilha bem singular. As duas unem forças para sobreviver ao terror intenso, que se mistura à ação dos jogos mais modernos. Acredite, a união ficou boa, não é nada do que vimos em **Resident Evil 5** (Multi) e **Resident Evil 6** (Multi), ele segue realmente o *survival horror*, porém utiliza bem as ferramentas de RE5 e RE6 no quesito ação.

Uma das coisas mais interessantes que encontrei aqui, — que me levou a recordar **Resident Evil 4** (Multi) — foram as diferenças entre as habilidades de cada protagonista. Claire é rápida e utiliza armas de fogo com bastante experiência, enquanto Moira não utiliza armas de fogo — por conta de alguns traumas adquiridos em seu relacionamento com seu pai —, trazendo um gameplay totalmente diferente, já que ela está ali mais como um suporte.

Já na segunda fase, Barry Burton vem para ilha para resgatar sua filha e Claire. Lá, ele encontra Natalia Korda, uma garotinha com talentos especiais que o ajudará nessa jornada. A segunda fase pega o restante dos capítulos, com mais *puzzles*, ação, coletas de itens e não precisa se preocupar, pois o terror continua. Assim como na primeira fase, o gameplay tem sua diferença por conta das habilidades da dupla, enquanto Barry é bom com armas de fogo e usa seu porte físico para derrubar seus inimigos. Natalia o ajuda com seus poderes especiais, como sentir a presença através de paredes e identificar seus pontos fracos. A missão de Burton é chegar até a torre de rádio, de onde Moira enviou o seu pedido de socorro e último contato com seu pai.

**ALERTA — PODE CONTER ALGUNS SPOILERS, LEIA O PRÓXIMO PARÁGRAFO POR SUA CONTA EM RISCO.**

O jogo lhe permite fazer uma escolha que pode mudar o resultado do final do game, o que poderia ser utilizado mais vezes, já que isso resulta em uma imersão maior. Aqui temos uma variedade de inimigos maior que em *Revelations*. Além dos zumbis, temos os Revenants, que são aparições, inimigos “espirituais”, e é aí que Natalia entra com seus poderes mentais e revela seus pontos fracos. Prepare-se para mais sustos.



## Terror em HD

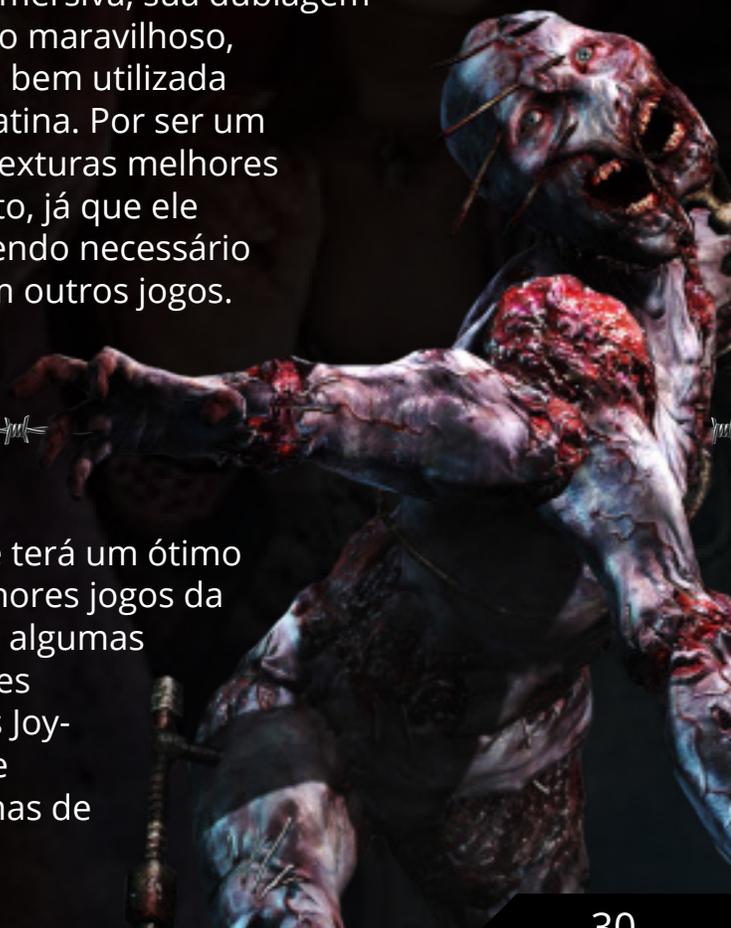
Visualmente, Resident Evil Revelations 2 (Switch) é bonito, rodando em modo portátil a 720p e 60 quadros por segundo, não totalmente estáveis por conta do seu processamento gráfico pesado. No dock roda em 1080p e 60 quadros por segundo da mesma forma que o modo portátil. O que mais incomodou são os carregamentos, que são um pouco demorados, então é bom utilizar um cartão micro SDHC Extreme, já que são os mais rápidos, diminuindo o tempo de espera. O visual gráfico é igual ao Revelations (Switch), tão bonitos quanto as versões de PS4 e XBO, incomodando um pouco apenas por sua falta de equilíbrio em determinados cenários, ficando às vezes muito escuro e outras muito claro, coisa que não acontece no primeiro jogo. Porém é possível fazer “reparos” utilizando as opções e alterando o brilho.



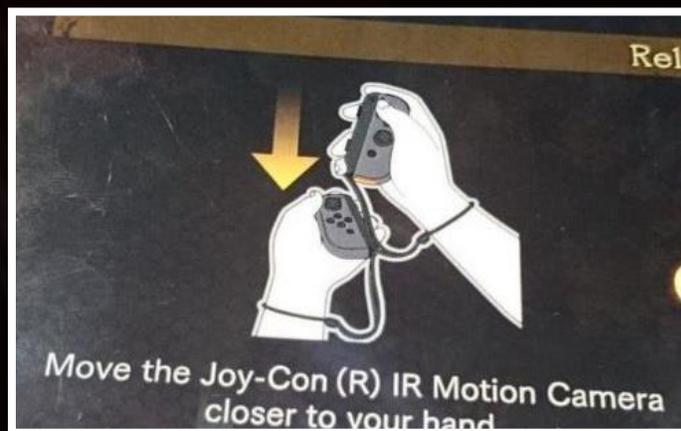
Revelations 2 tem uma trilha muito envolvente e imersiva, sua dublagem também segue um padrão muito bom, nada muito maravilhoso, mas também não deixa a desejar. A trilha é muito bem utilizada e ajudará a lhe trazer muita tensão e sustos à jogatina. Por ser um jogo criado para consoles de mesa, percebemos texturas melhores que seu antecessor, porém tudo isso tem um custo, já que ele utilizará quase 24 GBs de sua memória interna, sendo necessário um cartão micro SD, caso sua memória esteja com outros jogos.

## Diversão e sustos onde quiser

Sim, Resident Evil Revelations 2 (Switch) é muito bem executado no modo portátil do console híbrido da Big N. Isso quer dizer que você terá um ótimo desempenho e qualidade gráfica em um dos melhores jogos da franquia. Além deste ponto positivo, a versão traz algumas melhorias para ajudar na imersão com os controles de movimento. Aqui também é possível utilizar os Joy-Cons separados e mirar com o direito enquanto se movimenta com o esquerdo. Recarregar suas armas de



fogo é funcional e rápido, bastando simular uma troca de pente de balas para sua arma — basta pôr o Joy-Con direito em cima do Joy-Con esquerdo — e tudo isso somado ao **HD Rumble** — sensores de vibração extremamente precisos — que lhe dará o feedback dos seus tiros e carregamento de armas, como também para diversas outras coisas que deixaram mais imersivo o *gameplay*.



Como se isso já não fosse o bastante, é possível separar os Joy-Cons e jogar em modo cooperativo com seu amigo, em tela dividida. Recomendo jogar no dock, pois jogar na telinha de 6,2 polegadas do Switch dará trabalho, já que os ambientes muito escuros te farão enfrentar dificuldades para enxergar o que está acontecendo. O uso dos Joy-Cons separados também pode trazer outra dificuldade, por serem bem pequenos e cansar seus dedos rapidamente. O Pro Controller do Switch é uma ótima opção.



O modo RAID — modo no qual você é colocado em diversas missões, podendo utilizar outros personagens da série com o objetivo de derrotar os inimigos rapidamente e com o menor número de tiros e levando o menor dano possível — está presente nesta versão, trazendo

diversas missões e roupas alternativas bastante hilárias aos personagens. Alguns deles, além dos quatro protagonistas, farão presença neste modo. Todas DLCs também fazem parte do pacote sem custo adicional, e o valor é justo: US\$ 19,90 na eShop americana, algo em torno de R\$ 70,00. O site residentevil.net dará recompensas e traz um overview de tudo o que você fez nos modos disponíveis, além de trazer informações sobre os eventos online, tudo isso de graça, sendo necessário apenas *linkar* seu game à conta do site.

## Presente de Natal

Assim como Revelations (Switch), este game é obrigatório a todos os fãs da franquia. A mistura de terror, *puzzles*, coleta de armas e itens e uma boa história trazendo antigos e novos nomes à franquia trazem uma pitada de nostalgia e satisfação ao ver um trabalho bem feito e digno do nome que trouxe o survival horror há 21 anos. Agora vamos esperar que esta “parceria” entre a Capcom e a Nintendo renda bons frutos e nos tragam mais jogos com essa qualidade, quem sabe um [Resident Evil 7](#) (Multi)? 

### ✓ Prós

- Ótimo desempenho gráfico;
- Opções de escolha ao estilo shooter e clássico;
- Trilha sonora envolvente;
- Integração com o site residentevil.net;
- HD Rumble bem executado;
- Presença da legenda em nosso idioma;
- Preço justo e pack de DLCs inclusos;
- Personagens com habilidades específicas.

### ✗ Contras

- Desequilíbrio na iluminação dos ambientes;
- Carregamentos pesados;
- Não existe em mídia física.

Resident Evil Revelations 2 (Switch)  
**Desenvolvedor** Capcom  
**Gênero** Survival Horror  
**Lançamento** 28 de novembro de 2017

Nota **9.5**

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**



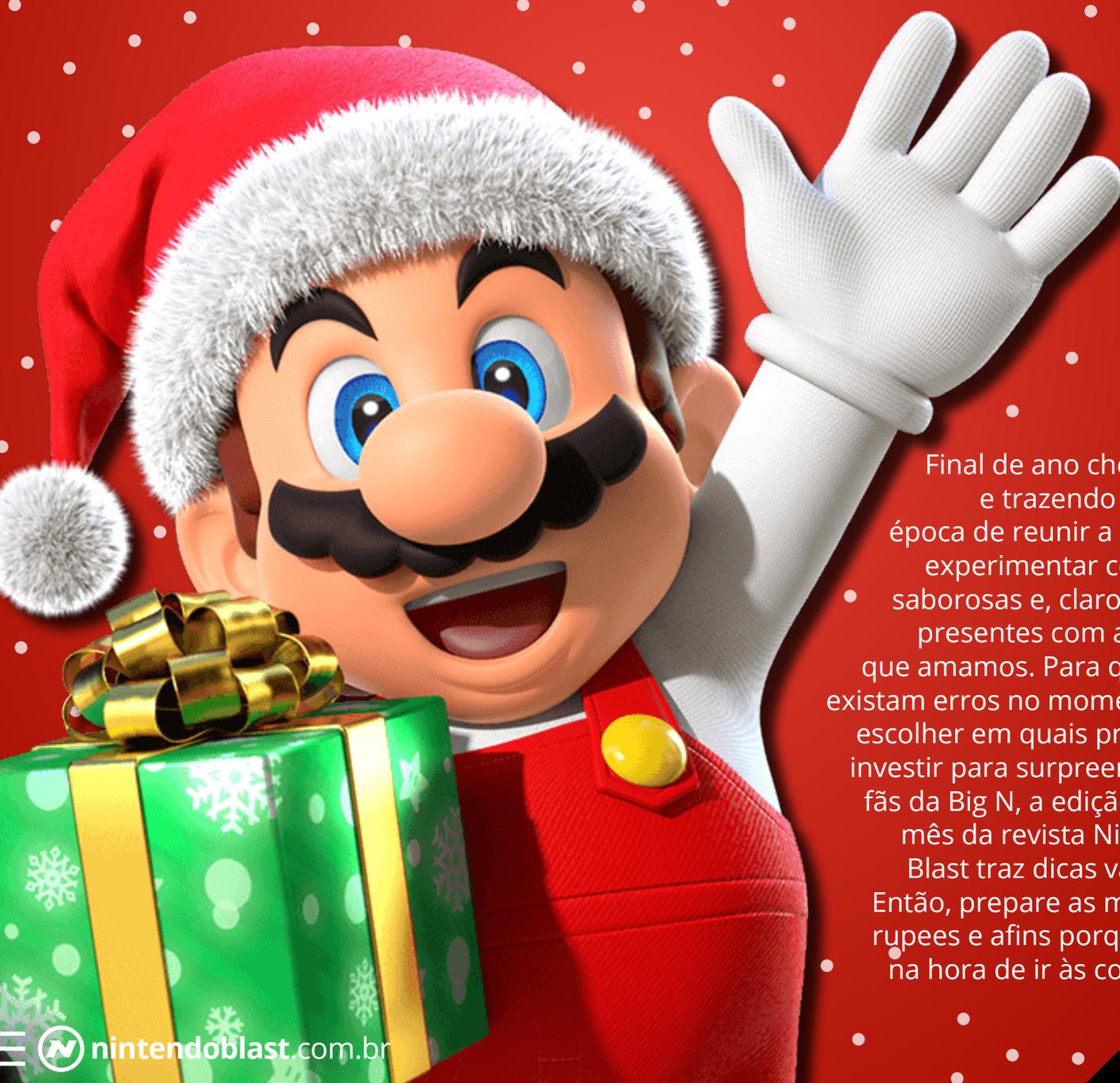
[youtube.com/GameBlastTV](https://youtube.com/GameBlastTV)

**Inscrever-se**

por Vinícius Veloso

Revisão: João Paulo Benevides  
Diagramação: Fellipe Vargas

# Os presentes de Fim de ano que todo fã da Nintendo gostaria de ganhar



Final de ano chegando e trazendo junto a época de reunir a família, experimentar comidas saborosas e, claro, trocar presentes com aqueles que amamos. Para que não existam erros no momento de escolher em quais produtos investir para surpreender os fãs da Big N, a edição deste mês da revista Nintendo Blast traz dicas valiosas. Então, prepare as moedas, rupees e afins porque está na hora de ir às compras.

# 10 Xadrez The Legend of Zelda: Ocarina of Time

Em 2018, o lançamento de Ocarina of Time completará 20 anos. Apesar de já terem passado duas décadas, o jogo continua presente nas listas de melhores de todos os tempos. Para ir entrando no ritmo das comemorações, que tal reviver o confronto entre o Herói do Tempo e Ganondorf de uma maneira diferente?

Está disponível no site Thinkgeek um tabuleiro de xadrez com peças temáticas, que reproduzem os principais personagens do game. Enquanto as peças brancas trazem Link, Zelda, Impa, Darunia, Epona e Navi, o time negro é composto por Ganondorf, Koume e Kotake, Deku Scrub, Iron Knuckle e Armos. Este é, sem dúvidas, item de colecionador que teria espaço na estante de qualquer nintendista.



# 9 Havaianas inspirada em Super Mario

Que tal levar Mario e os demais moradores do Reino do Cogumelo para onde você for? Agora é possível demonstrar o amor pelo bigodudo até no chinelo que vestimos. As Havaianas lançaram coleção inspirada no mascote da Big N. No total, são três modelos coloridos e que estão disponíveis no site da empresa e também em lojas de todo o país.

O primeiro modelo traz um solado com estampas de Super Mario World e tiras azuis, enquanto o segundo reúne artes de Mario e sua turma no solado com tiras brancas. O terceiro exhibe estampa vermelha com o boné e bigode do Mario no pé esquerdo e estampa verde com o bigode e boné do Luigi no pé direito.





## Coleção de material escolar Mario e Zelda

É verdade que durante a época natalina ninguém está pensando na escola. No entanto, nunca é cedo demais para se preparar para o próximo ano letivo e as aulas de 2018 têm tudo para se tornarem mais interessantes quando o material é ilustrado pelos personagens da Big N. A Foroni lançou uma linha de estojos, agendas, cadernos universitários e brochuras, todos trazendo como estrelas principais os integrantes dos universos de Mario e Zelda.

Os produtos licenciados incluem cadernos universitários de The Legend of Zelda: Breath of the Wild de capa dura, laminação fosca, espiral dourado, bolsa plástica interna e um pôster. São quatro estampas diferentes de 96 ou 200 folhas. Já a linha Super Mario inclui agendas espirais, cadernos brochura, caderno pedagógico cartografia, caderno universitário e estojos em poliéster, com artes de Super Mario Bros., Super Mario Bros. 3, Super Mario World, Mario Party e Mario Kart 8.





## Colecionável Ash e Pikachu

O anime de Pokémon também completou 20 anos recentemente. A data foi devidamente lembrada nos cinemas de todo o mundo com o lançamento do filme "Pokémon, eu escolho você". O longa reimagina o início da jornada de Ash e Pikachu, incluindo na história os monstros de todas as gerações, inclusive os que apareceram pela primeira vez em Alola.

No entanto, como o filme já não está mais em cartaz no cinema, a melhor maneira de presentear os fãs da franquia é com o colecionável da SH Figuarts. Apesar de não ter sido lançado no Brasil, o produto pode ser encontrado em sites como o Mercado Livre. No conjunto, além das imagens de Ash e Pikachu, ainda estão presentes uma base de suporte para os personagens e diferentes rostos e mãos que permitem a montagem das mais variadas cenas.



## Donkey Kong — série World of Nintendo

A série de miniaturas World of Nintendo traz bonecos articulados e com acabamento incrivelmente caprichado, sendo que a melhor parte é que todos são oficiais e com preço totalmente acessível, mesmo no Brasil. A coleção é composta por figuras de toda turma do Mario e também do gorilão mais querido dos videogames.

Apesar de as peças referentes ao mundo do bigodudo serem maioria, a recomendação da revista NintendoBlast vai para Donkey e Diddy Kong. O macacão e seu sobrinho formam a dupla perfeita para enfeitar qualquer canto de sua casa e, de quebra, ainda servem para lembrar o grande clássico de SNES, Donkey Kong Country.



## 5 Pelúcias Kirby

É impossível olhar para a carinha cor de rosa de Kirby e não querer apertá-lo. Quem sempre teve vontade de abraçar a bolotinha, agora pode realizar o sonho com a linha oficial de pelúcias do protagonista mais fofinho da Nintendo. Com cerca de 18 cm de altura, a linha de imagens traz o personagem em diferentes formas.

Quem quiser levar para casa a coleção completa pode adquirir também Waddle Dee, Meta Knight e King Dedede. Deixar toda essa turma junta é certeza de dias mais coloridos e divertidos. De toda a série de pelúcias licenciadas da Big N, essa é uma das mais belas.



## 4 Amiibo

Quem quiser presentear um fã da Nintendo com 0% de chance de errar, deve apostar nos amiibo. Com mais de 160 bonecos lançados, a linha de colecionáveis da Big N já começou a fazer sucesso logo no dia em que foi anunciada, em meados de 2014. Além de serem extremamente caprichadas e fiéis ao material original, as imagens ainda trazem a vantagem de interagir com os atuais consoles da gigante de Quioto.



Todas as principais franquias da empresa já receberam seus amiibo e até mesmo personagens que não são propriedade da Nintendo também se transformaram em bonecos, como é o caso de Ryu, Bayonetta e Shovel Knight. Como alguns dos colecionáveis são distribuídos oficialmente no Brasil, não é difícil encontrar diversos deles com preços acessíveis no país.



## 3 Super NES Classic Edition

Após o sucesso do NES Classic Edition, a Big N continuou a investir na nostalgia e não demorou para anunciar o Super NES Classic Edition. O mini console é um tiro certo no coração de quem vivenciou a era dos 16-bits durante a década de 1990. Ou então, é a oportunidade de ouro para apresentar os clássicos que marcaram esse período para os jogadores mais novos.

O Super NES Classic Edition tem saída HDMI e vem com 21 títulos inclusos na memória, além de dois controles réplicas dos originais de SNES. Entre os jogos que fazem parte do conjunto, destaque para Donkey Kong Country, Super Mario World, The Legend of Zelda: A Link to the Past, Street Fighter II Turbo: Hyper Fighting e o inédito Star Fox 2.



## 2 New 3ds XI Metroid Samus Edition

Depois de um longo período esquecida nos porões da Nintendo, nossa querida Samus está de volta, e em grande estilo. A caçadora de recompensas retorna em Metroid: Samus Returns, já disponível para 3DS, e em Metroid Prime 4, que será lançado para Switch no futuro. Como a repercussão foi mais do que positiva entre os fãs da franquia, a Big N logo anunciou o New 3ds XI Metroid Samus Edition.

É verdade que o portátil está em seus últimos suspiros de vida e não deve ter muitos grandes títulos anunciados no futuro. No entanto, não deixa de ser um console bastante interessante para aqueles que não o possuem, com uma biblioteca que ultrapassa os 4 mil jogos lançados (somando a retrocompatibilidade do DS original). Quem ainda pensa em comprar o 3DS e é fã de Metroid, esse é o modelo ideal.



## Nintendo Switch

O sonho de consumo de qualquer fã da Nintendo no final deste ano é, sem dúvidas, o novo console híbrido da Big N. Em menos de um ano de vida, a plataforma já recebeu títulos fantásticos, com destaque para *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* e *Super Mario Odyssey*, dois dos games mais bem avaliados pela crítica e público em 2017.

Nada melhor do que receber o brinquedinho já turbinado com um desses dois jogos. Além deles, outros games que fariam a alegria de qualquer um na noite feliz são *Splatoon 2*, *Mario Kart 8 Deluxe*, *Mario + Rabbids Kingdom Battle*, *Dragon Ball Xenoverse 2*, *Resident Evil Revelations*, entre vários outros. Ganhar do Papai Noel um presente desse calibre, deixaria o final de 2017 marcado eternamente na memória de qualquer fã da Nintendo. 



por Vinícius Veloso

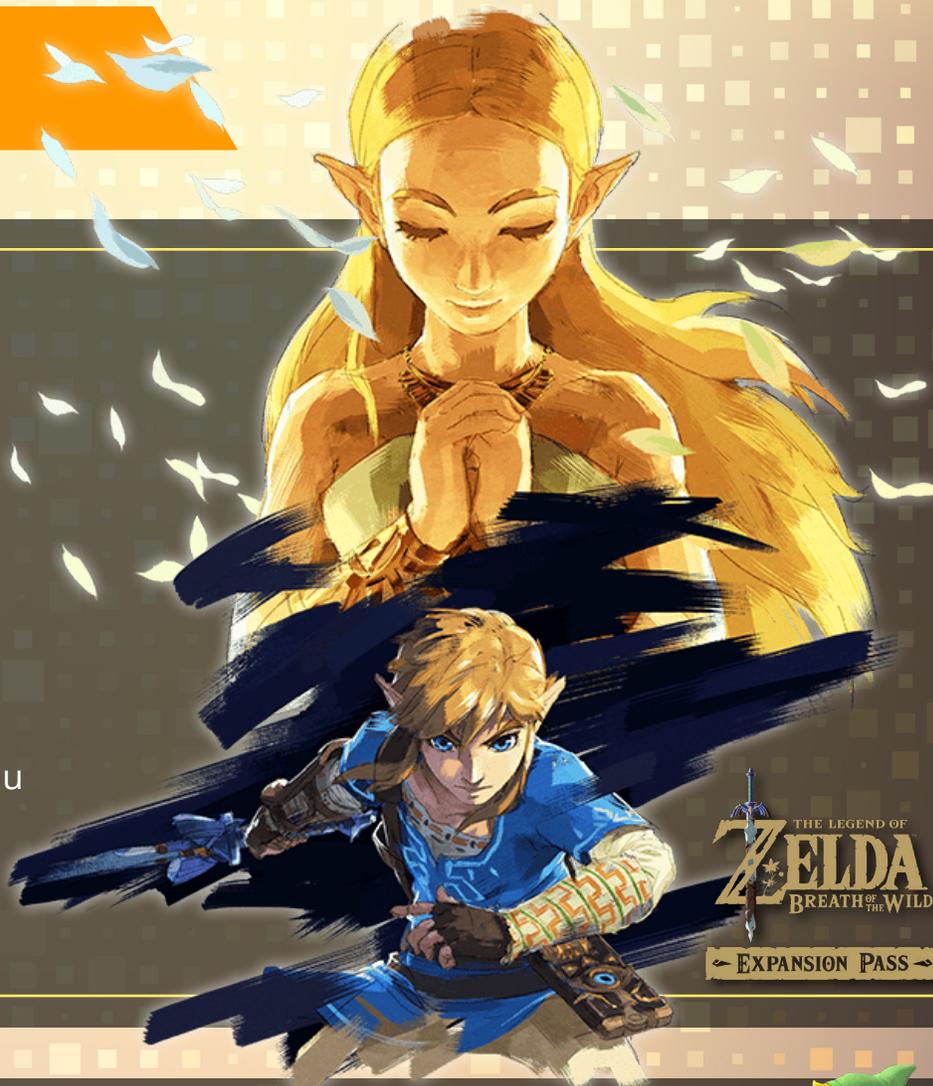
Revisão: Alberto Canen  
Diagramação: Leandro Alves

# Nintendo embarcando na tendência dos DLCs

Os DLCs (*Downloadable Content*) são uma realidade na atual indústria de games. Se, por um lado, alguns estúdios utilizam a ferramenta para aumentar a vida útil dos jogos, por outro, diferentes empresas trabalham para que seus títulos só possam ser integralmente aproveitados com a compra de conteúdos adicionais. Em meio às polêmicas causadas pelos pacotes de atualizações, será mesmo que a Nintendo embarcou de vez nesta tendência?

## Voltando para Hyrule e aderindo aos DLCs

**A**lgumas semanas antes de **Breath of the Wild** ser lançado, a Nintendo veio a público anunciar que o game teria um *Season Pass*, contendo dois DLCs que chegariam até o final de 2017. Confirmar a existência do passe de temporada antes mesmo de disponibilizar o game é algo que acontece com certa frequência. Essa iniciativa causou estranheza por partir da Big N, empresa que não carregava a fama de tentar lucrar com os pacotes de atualizações.



A gigante de Quioto não é reconhecida por adotar política agressiva de DLCs, porém a empresa já explora os conteúdos adicionais há algum tempo. Engana-se quem imagina que somente agora a Nintendo passou a explorar este mercado, afinal, o primeiro material pago oferecido via *download* pela Big N foi disponibilizado em 2011, com o DLC de Fire Emblem para o portátil 3DS.



Até mesmo o *Season Pass* não é uma novidade. A primeira vez que a Nintendo adotou a prática de comercializar um conjunto de conteúdos adicionais foi em Mario Golf: World Tour, game lançado para 3DS em maio de 2014. E essa não foi a única ocasião em que a Big N ofereceu o passe de temporada, o mesmo aconteceu com Mario Kart 8 (Wii U). Portanto, é incorreto afirmar que a Nintendo entrou somente agora neste mercado.

Há algum tempo, a empresa já oferece conteúdo adicional para seus jogos, porém, por não se envolver em polêmicas com os DLCs, acabou passando quase despercebida. O modelo que a Big N adota, talvez, seja o mais próximo do ideal, com materiais extras que oferecem conteúdo realmente novo. Não simplesmente “desbloqueando” algo que existia na programação original ou liberando partes da história que sejam fundamentais para entender o enredo central.

## O valor das grandes produções

Um grande projeto está cada vez mais caro de ser produzido. Para *Breath of the Wild* começar a gerar lucro, por exemplo, foi necessária a venda de mais de dois milhões de cópias no mundo inteiro. “Um jogo é considerado sucesso comercial quando atinge a marca de 300 mil unidades no mercado doméstico, mas precisamos alcançar a marca de dois milhões de cópia vendidas no mundo inteiro para recuperar os custos de produção”, afirmou Shigeru Miyamoto em reunião com os acionistas da Nintendo, que aconteceu em junho de 2016.

O novo *Zelda* demorou cinco anos para ser produzido e foi necessária uma equipe de 100 profissionais trabalhando exclusivamente no jogo — o maior time que a Big N já reuniu em um único projeto. Além disso, os créditos do game trazem os nomes de mais de 300 pessoas, que participaram direta ou indiretamente da criação do título. Não é nada barato manter todo esse grupo por tanto tempo, além de ser complicado investir tantos recursos em um título que precisa ser um extremo sucesso para atingir a margem de lucro.

Para manter o preço de lançamento dos jogos na média, cerca de 50 dólares, e aumentar o retorno financeiro desses grandes projetos, a alternativa mais interessante é o desenvolvimento de conteúdos adicionais. Por isso, não é de se espantar que os principais *blockbusters* da indústria de games sejam acompanhados de *Season Pass* ou DLCs. A Nintendo, como parte importante do mercado, também deve continuar seguindo por este caminho e disponibilizar quantidade crescente de pacotes de expansões.



## Dos pacotes de expansão para os DLCs

Os DLCs podem ser considerados uma evolução dos antigos pacotes de expansão, bastante comuns nos jogos de PC da década de 1990. Na época, era normal comprar o game base e, meses mais tarde, voltar às lojas para adquirir os CDs com o material adicional. O primeiro título a aproveitar esse formato foi Total Annihilation, desenvolvido pela Cavedog e lançado em 1997. Outros games que seguiram a mesma fórmula foram The Sims e World of Warcraft.



Com a popularização dos consoles com acesso à internet, a prática também foi chegando aos videogames de mesa. O Dreamcast foi a primeira plataforma a suportar DLCs online, porém os arquivos apresentavam tamanhos bastante limitados. Foi na sétima geração que os conteúdos via *download* ficaram bastante comuns, primeiro com o Xbox 360, através da Xbox Live, e depois com o PlayStation 3. Já a Nintendo começou a oferecer material extra pela internet no 3DS e, mais tarde, no Wii.

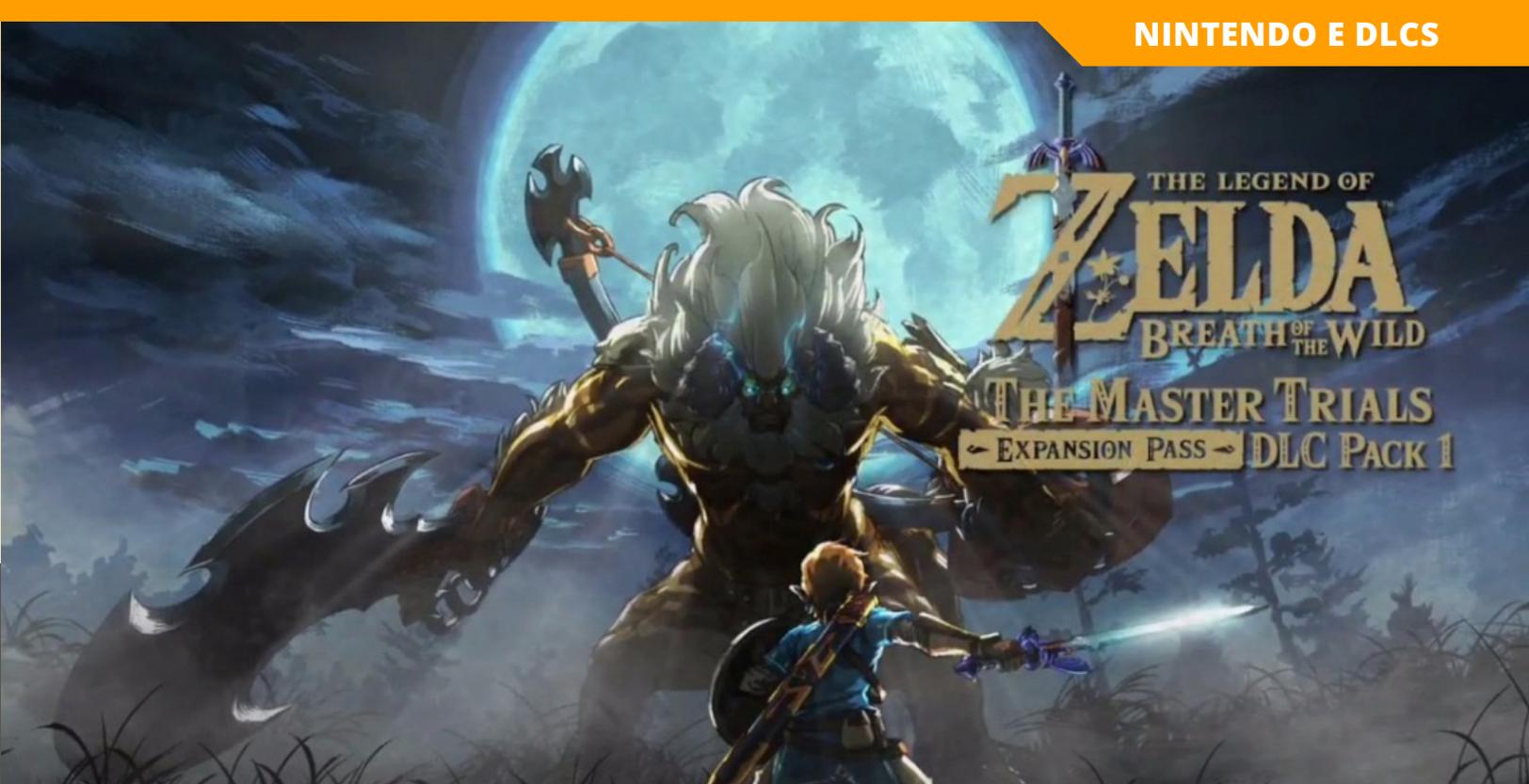
## Cuidado com a ganância

Existe uma linha extremamente tênue entre os conteúdos adicionais que são bem aceitos pelo público e aqueles que se tornam propaganda negativa para o jogo e seu estúdio responsável. Atualmente, as grandes empresas parecem não conhecer muito bem esse limite e acabam se arriscando para encontrar o ponto máximo de aceitação dos consumidores. A mais recente polêmica com as *loot boxes* de Star Wars Battlefront II (Multi) é apenas mais um exemplo de como a indústria ainda não sabe trabalhar adequadamente a questão dos DLCs.



Até o atual momento, a Nintendo não se envolveu em nenhum grande escândalo envolvendo esse tipo de material. Talvez esse seja, inclusive, o motivo que explica a percepção de alguns jogadores de que a Big N só começou a trabalhar com os DLCs recentemente. A gigante de Quioto é uma das empresas que menos arrisca ao tentar aumentar os lucros de um determinado jogo. Em Mario Kart e Super Smash Bros., por exemplo, ela optou por seguir o caminho tranquilo de oferecer um jogo base com boa quantidade de conteúdo e, posteriormente, ir complementando a experiência com novos personagens e cenários.





Sem sombra de dúvidas, o grande teste ocorreu com o *Season Pass* de *Breath of the Wild*. Com o anúncio acontecendo antes do lançamento do jogo, muitos esperavam um enredo cheio de buracos que seriam complementados pelas expansões. No entanto, a gigantesca Hyrule proporcionou uma jornada completa e repleta de detalhes que fazem o jogador gastar, facilmente, mais de 100 horas para completar todas missões principais e secundárias. O jogo base sozinho é capaz de satisfazer completamente boa parcela dos consumidores, que não sentirão a necessidade de explorar mais a fundo os segredos do mundo aberto do reino de Zelda. Este deveria justamente ser o principal papel dos DLCs: oferecer capítulos adicionais para histórias que já foram completamente contadas.





## Conteúdo extra via bonecos!?

Conhecida por ser uma empresa que não tem medo de inovar, a Nintendo “inventou” uma maneira de oferecer conteúdos adicionais sem a necessidade da internet. Desde que foram anunciados, os amiibo se mostraram sucesso comercial com um elevado potencial de se transformarem em peças colecionáveis. No entanto, mais do que itens de colecionador, os bonecos trazem ainda a tecnologia NFC, que é capaz de incluir nos games os mais diferentes tipos de materiais.

Geralmente, os amiibo são responsáveis por adicionar conteúdos menores aos games, como roupas ou itens exclusivos. No entanto, se a Big N não cometeu nenhum erro gritante com seus DLCs, o mesmo não pode ser dito dos pequenos bonecos. Alguns jogos, como **Mario Party 10** (Wii U) e **Mario Tennis Ultra Smash** (Wii U), que têm modos de jogo liberados somente através do uso dos bonecos, foram negativamente recebidos pela crítica e público por dependerem do uso das figuras colecionáveis.

Pelo jeito, a Nintendo parece ter aprendido a lição e, no futuro, continuaremos recebendo centenas de amiibo que adicionarão aos games materiais de menor importância para a experiência geral.

## Caminho sem volta

Com a produção de jogos se tornando cada vez mais caras, os DLCs são caminho sem volta na indústria dos games. Serão raros os grandes títulos **AAA** lançados sem a companhia de um *Season Pass*, que acabou se transformando na principal alternativa para que os estúdios mantenham saudáveis suas vidas financeiras. Respondendo a pergunta feita no início do texto, a Nintendo não embarcou agora na tendência dos DLCs. Ela já trilha esse caminho há algum tempo e a expectativa é que a prática se torne muito mais comum com o passar dos anos. 

por Vinícius Veloso

Revisão: Diogo Mendes  
Diagramação: Leandro Alves

# Do Switch ao GOTY: retrospectiva Nintendo 2017

2017 ficará eternamente marcado na história da Nintendo. A empresa partiu de um janeiro repleto de incertezas, com o melancólico fim da vida útil do Wii U, e chegou a dezembro comemorando o sucesso de vendas do Switch. Além disso, levou para casa o prêmio de Game of the Year e viu seu mascote estrelar uma odisséia que recebeu nota máxima nas avaliações de centenas de veículos especializados do mundo inteiro. Ufa, que ano!

## Nasce uma nova forma de jogar

Vocês se lembram do Nintendo NX? O universo dos videogames passou um bom tempo tentando antecipar qualquer detalhe sobre o misterioso projeto da Big N, que havia sido revelado ao mundo em março de 2015. Porém, somente após um ano e meio deste primeiro anúncio ficamos conhecendo qual seria a aposta para substituir o Wii U. Isso aconteceu quando, no final de 2016, foi liberado o trailer que “transformou” o NX em Switch e colocou a expectativa de todos nas alturas.

Parecia bastante surreal a possibilidade de jogar em qualquer lugar os grandes títulos lançados para consoles de mesa. E a novidade teria mesmo que ser surpreendente, afinal, a Nintendo amargava resultados ruins nas vendas do Wii U e precisava se recuperar financeiramente. Antes de 03 de março de 2017, data em que a plataforma híbrida finalmente chegaria ao mercado, ainda houve, em janeiro deste ano, uma apresentação transmitida via internet para divulgar todos os detalhes do **Switch**.

Como sempre acontece antes de um produto ser lançado, o otimismo era grande no período anterior ao “nascimento” da plataforma híbrida. Porém, nem mesmo a Nintendo esperava que o Switch fizesse imenso sucesso logo nos primeiros dias. A expectativa inicial era de 2 milhões de unidades comercializadas até o final de março, mas, em apenas uma semana, a marca de 1,5 milhão de peças vendidas já estava superada. Como a procura pelo Switch foi intensa, não faltaram relatos de problemas com o estoque. A Nintendo nunca se explicou oficialmente, mas o The Wall Street Journal publicou matéria dizendo que a Big N estava com dificuldades para adquirir os componentes usados no videogame. Isso porque muitas das peças também são empregadas na fabricação de *smartphones* e os fornecedores não estavam dando conta dos pedidos. Apesar do cenário caótico no início, as reclamações foram reduzindo com o passar do ano.





Por outro lado, o desempenho econômico do videogame foi extremamente positivo. No Japão, por exemplo, o Switch 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 o mesmo número. Já nos EUA, o console apareceu na primeira posição na lista dos videogames mais comercializados por alguns meses.

Os dados mais recentes mostram que até o início de dezembro as vendas mundiais do Switch ultrapassaram 10 milhões de unidades. A expectativa é que a plataforma supere o número de vendas do Wii U (14 milhões) poucos dias depois de completar um ano de vida, em março de 2018.



## O fim dos portáteis?

Desde 1989, a Nintendo mantém a tradição de oferecer, simultaneamente, um console de mesa e outro portátil. Porém, 2017 pode ter sido o ano em que esse hábito começou a ser quebrado. Quando **Pokémon Ultra Sun / Ultra Moon** foi lançado, a Big N confirmou que esta seria a última aparição da franquia principal dos monstros de bolso no 3DS, plataforma que completou seis anos em 2017 e se aproxima do final de sua vida útil.

Está claro que o portátil não deve receber muitos títulos grandes no futuro, mas a pergunta que fica é se o 3DS terá um sucessor. Tudo indica que não e que a Big N focará 100% de seus esforços no Switch. Talvez, a maior prova seja o anúncio de um RPG de Pokémon para o videogame híbrido.

A grande responsável pela “morte” dos portáteis é a popularização do *smartphone*, que conta com biblioteca recheada de jogos gratuitos, mesmo com 95% deles sendo de qualidade totalmente duvidosa. Muitas pessoas acabam optando pelo celular ao invés de um portátil no momento de investir seu dinheiro e, com isso, o mercado acaba se tornando menos atrativo.

Apesar de, talvez, não ter mais um console totalmente portátil, a Nintendo provou em 2017 que não vai se esquecer das pessoas que gostam de jogar somente quando estão fora de casa. A empresa continuou investindo em games para celulares, tendo lançado dois neste ano: **Fire Emblem Heroes** e **Animal Crossing: Pocket Camp**. Já **Super Mario Run**, que chegou ao iOS em dezembro de 2016, foi também disponibilizado nos dispositivos Android e passou por uma grande revisão no segundo semestre deste ano, recebendo melhorias e novos modos de jogo. Sem nenhuma dúvida, em 2018 teremos a chegada de novos títulos da Big N nos celulares.





## Nostalgia na palma da mão

Após o sucesso do NES Classic Edition, a Nintendo não demorou em produzir o **Super NES Classic Edition**. Lançado em setembro de 2017, o mini console traz na memória 21 clássicos dos 16-bits, como **The Legend of Zelda: A Link to the Past**, **Donkey Kong Country**, **Super Mario World** e **Mega Man X**.

Porém, a grande novidade fica por conta de um extra: a presença de **Star Fox 2**, que teve seu desenvolvimento interrompido no final da década de 1990 e foi finalizado especialmente para integrar o Super NES Classic Edition.

## Quem é vivo...

A participação da Nintendo na E3 de 2017 teve como grande destaque **Super Mario Odyssey**. Mesmo assim, a empresa dedicou alguns minutos de sua apresentação para falar de **Breath of the Wild**, **Mario + Rabbids Kingdom Battle** e **Fire Emblem Warriors**. Porém, o anúncio mais comemorado foi o aguardado retorno de Samus. A caçadora de recompensas voltou em **Metroid: Samus Returns**, *remake* de **Metroid II** que foi lançado para 3DS em setembro, e estrelará o sonhado **Metroid Prime 4**, que ainda não tem data definida para chegar ao Switch.



## Uma odisseia pelo lendário 2017

Este ano que vai chegando ao fim foi extremamente cruel com as carteiras. Recebemos uma enxurrada de grandes lançamentos que não nos deixaram nem respirar. Janeiro e fevereiro se revelaram mais calmos, com os destaques sendo o *port* para 3DS de **Poochy & Yoshi's Woolly World** e o Virtual Console do Wii U abastecido com clássicos do Nintendo 64, como **Pokémon Snap** e **Star Fox 64**.

A avalanche começou, de fato, em março, quando o aguardado **The Legend of Zelda: Breath of the Wild** foi lançado no mesmo dia do Switch. Com versões para o console híbrido e Wii U, a jornada de Link foi tão grandiosa quanto havia sido prometido. O jogo conseguiu revolucionar a franquia de maneira tão primorosa que acabou extremamente elogiada. É difícil encontrar algum veículo especializado que não deu nota máxima para *Breath of the Wild*. O sucesso foi tamanho que, mesmo na época de lançamento, muitos já o apontavam como Game of the Year, fato que se consumou em dezembro.

Além de *Zelda*, no dia em que o Switch chegou ao mercado também estavam disponíveis: **1-2-Switch**, **Super Bomberman R**, **Snipperclips**, **Shovel Knight** e **Just Dance 2017**. Mais tarde, enquanto muitos jogadores ainda procuravam uma maneira de acabar com Calamity Ganon, **Mario Kart 8 Deluxe** chegou pisando fundo em abril. Trazendo todos os DLCs que haviam sido lançados no Wii U, o game também conta com o inédito modo batalha, novos corredores e a presença dos Inklings.

Em junho, ocorreu a estreia da nova IP da Big N, **ARMS**. O jogo de luta apresenta proposta diferente, com os personagens usando seus braços de molas para se enfrentarem em arenas fechadas. Não se animou em usar o Joy-Con para simular socos? Sem problemas! Em julho foi a vez da guerra de tinta de **Splatoon 2** ser lançada no Switch.



## Uma odisseia pelo lendário 2017

O *crossover* mais inimaginável de todos os tempos deu as caras em agosto. **Mario + Rabbids Kingdom Battle** reuniu em um RPG tático os personagens do Reino do Cogumelo e os coelhos lunáticos da Ubisoft. O resultado da combinação improvável foi um game surpreendentemente bom e que recebeu críticas positivas. Já em setembro, assim como havia acontecido com Mario Kart 8, **Pokkén Tournament** recebeu melhorias antes de ser lançado para o Switch na versão **DX**.

Outubro trouxe outro *crossover*, desta vez entre os personagens de Fire Emblem e Dynasty Warriors, em **Fire Emblem Warriors**. No mesmo mês, o Switch ganhou seu segundo título que recebeu nota máxima em inúmeras análises: **Super Mario Odyssey**. A estreia do bigodudo em aventura solo no console portátil acabou criando uma pequena dúvida sobre quem levaria o prêmio de GOTY.

Por fim, em dezembro, foi a vez de **Xenoblade Chronicles 2** brilhar no console. Acha que já foram jogos suficientes para o primeiro ano de um videogame? Pois saiba que ainda nem falamos dos lançamentos das *third parties*. Foram muitos títulos de peso chegando em 2017, com destaque para **Ultra Street Fighter II: The Final Challengers**, **Dragon Ball Xenoverse 2**, **Skyrim V**, **Sonic Mania**, **Sonic Forces**, **FIFA 18**, **Just Dance 2018**, **Resident Evil Revelations 1** e **2**, **L.A. Noire** e **DOOM**.

Os *indies* não ficaram de fora e muitos deles foram disponibilizados na eShop. São jogos como **Yooka-Laylee**, **Stardew Valley**, **Severed** e **Golf Story**.

Já o 3DS teve ano mais modesto no quesito grandes lançamentos, com os principais títulos sendo **Pokémon Ultra Moon / Ultra Sun**, **Hey! Pikimin**, **Fire Emblem Warriors**, **Metroid: Samus Returns** e **Ever Oasis**.





## Parabéns para você

O grande aniversariante de 2017 foi Kirby, que completou 25 anos. Porém, o rechonchudo acabou não recebendo nenhum grande game para comemorar a data especial. Os três lançamentos estrelados pela bolota foram os *spin-offs* **Team Kirby Clash Deluxe**, **Kirby's Blowout Blast** e **Kirby Battle Royale**. Pelo menos, foi confirmado que o título de estreia do rosadinho no Switch já está em desenvolvimento.





por João Pedro Boaventura

Revisão: Alberto Canen  
Diagramação: Leandro Alves

3DS



# Análise: De volta a Alola com Pokémon Ultra Sun & Ultra Moon

Lembro-me muito bem do anúncio de **Pokémon Ultra Sun & Ultra Moon**. Um dos principais comentários a respeito foi em relação ao fato de o jogo não ser para o Nintendo Switch, que na época era recém-lançado. Outro era a respeito da principal função dele em relação à sétima geração, se seria uma sequência, como aconteceu com **Black & White 2** (DS), ou uma terceira versão, como **Crystal** (GBC), **Emerald** (GBA) e **Platinum** (DS), mas divididas em duas por conta do mercenarismo da Gamefreak.

**D**epois de muita especulação, a conclusão era que seria, de fato, um terceiro jogo que se propunha como uma história alternativa — nada que não tenha sido feito antes. A questão é que, como jogador, no fundo dos nossos corações, queríamos que houvesse mudanças substanciais no título que justificassem sua existência, que quase tornasse Ultra Sun & Ultra Moon novos jogos, mas não foi o que aconteceu.

## Um pouco mais do mesmo Ultra Space

Isso significa que o jogo é idêntico aos originais? Não exatamente, mas por pouco. As mudanças substanciais

aconteceram aproximadamente no terceiro terço do jogo antes do seu fim efetivo, ao enfrentar e derrotar a Elite Four. Até aí, o título segue uma estrutura quase idêntica à de **Sun & Moon**: você é novo em Alola e acaba se envolvendo no desafio

das ilhas que consiste em vencer os mais diversos testes, conquistar os Z-Crystals e ficar mais forte.

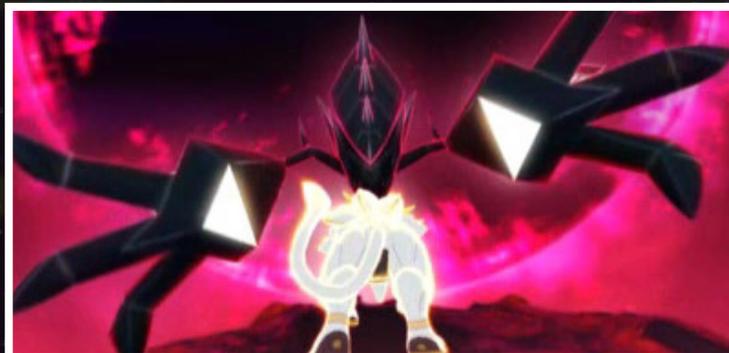
Tais testes são compostos em pequenos enigmas e tarefas mais simplistas e em derrotar os chamados Totem, versões agigantadas de Pokémon que ganham um *boost* nos status, além de contarem com parceiros literalmente invocados durante o embate. É válido dizer que tais lutas conseguem oferecer um desafio considerável ao longo do título, principalmente se o item Exp. Share, responsável por dividir os pontos de experiência por toda a equipe, estiver desligado, o que resulta numa jogatina mais equilibrada e desafiadora por conta da ausência desse bônus aos Pokémon que não participaram dos combates.

Enquanto Sun & Moon tinham como foco central Solgaleo e Lunala, os respectivos Pokémon de suas capas de jogo, o enredo de suas versões Ultra gira em torno de Necrozma, um Pokémon extradimensional misterioso cujo objetivo é sugar toda luz de Alola. Sua figura permanece oculta durante grande parte da narrativa, até o ponto em que ele surge na última ilha e suga a energia do recém-evoluído Solgaleo ou Lunala (dependendo da versão). Com isso, ele consegue realizar seu objetivo de transformar a região em uma penumbra eterna e se recolhe no Ultra Space.





Cabe ao jogador persegui-lo, então, ao montar na mascote oposta à que ele absorveu pelo Ultra Space (se o Necrozma se uniu ao Solgaleo, o jogador viaja num Lunala; se foi o Lunala, a montaria torna-se o Solgaleo) até chegar à Ultra Megalopolis, onde se dá o confronto final contra o bichão em sua forma suprema. Quando Alola é finalmente salva, podemos dar continuidade ao nosso desafio. No caso, faltava apenas um teste, o de Mina, especialista no tipo fada, que nos leva a enfrentar por mais uma vez outros capitães, agora com Pokémon bem mais fortes, além de um último Totem. Dito isso, cabe ao jogador colocar a mochila nas costas mais uma vez e encarar o Mount Lanakila e se tornar o campeão contra a Elite.



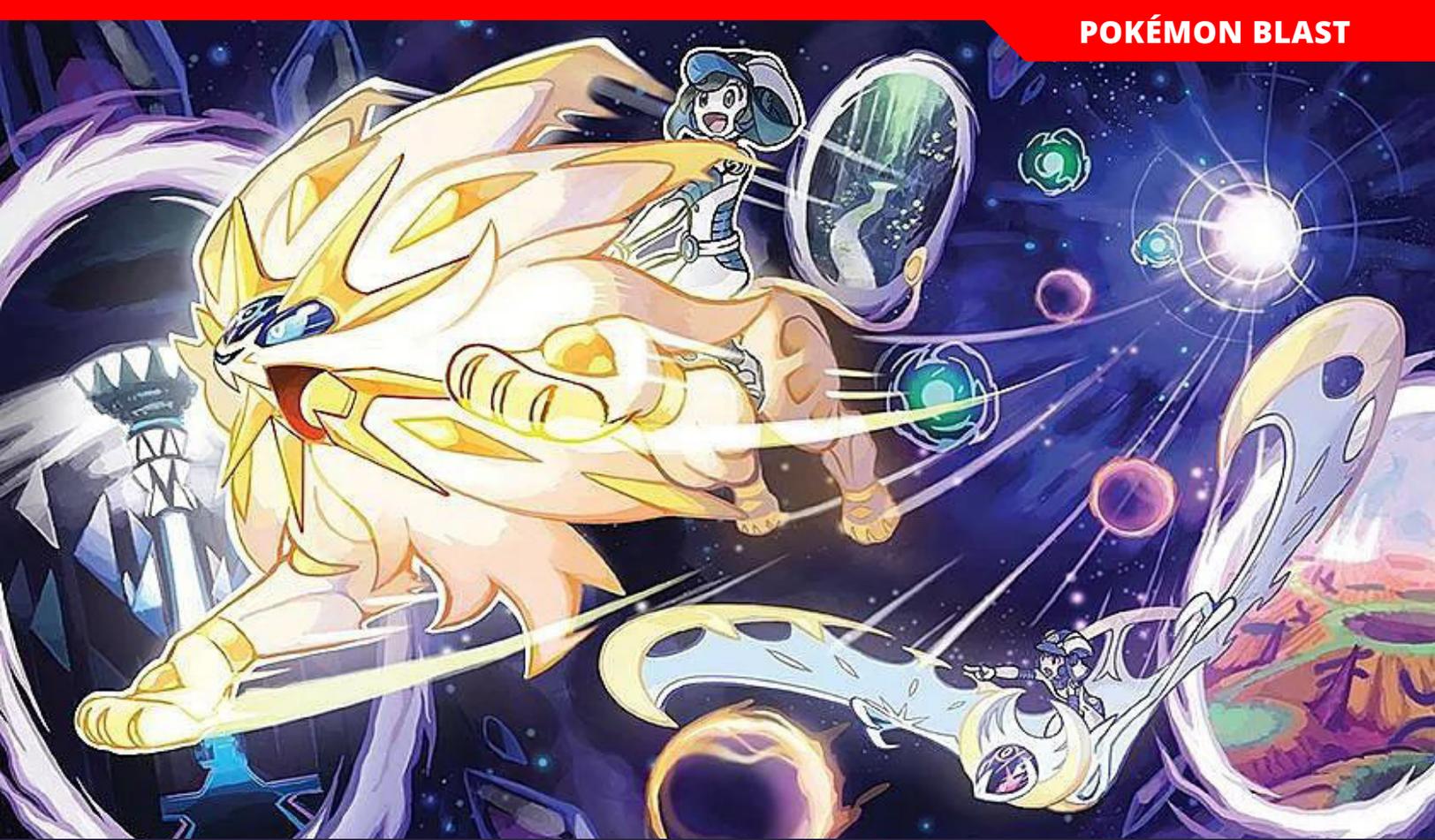
## Crise das infinitas Poké-Terras!

A principal novidade de USUM em relação à história, no entanto, é o conteúdo após o fim do jogo, no qual ocorre a volta da Equipe Rocket sob o novo nome Team Rainbow Rocket, que, através, das fendas dimensionais, uniu todos os vilões principais dos jogos anteriores de universos paralelos em que eles tenham conseguido alcançar seus respectivos objetivos. Isso acaba dando uma estendida considerável no tempo de jogo, visto que o fim das versões Sun & Moon originais deixaram a impressão de ter alguma coisa faltando em seu fim.



O principal problema, a partir daqui, é que há poucas coisas a serem consideradas, visto que a maior parte do jogo permanece igual, com exceção de certos *gimmicks*, como é o Mantine Surf e os Ultra Wormholes. O primeiro diz respeito a uma nova maneira de viajar entre as ilhas. Utilizando um Mantine, o jogador surfa por ondas gigantes e fazendo manobras que rendem Beach Points que podem ser utilizados para ensinar novos golpes aos seus Pokémon.





Os Ultra Wormholes são pontos do Ultra Space que podem ser visitados com a ajuda de Solgaleo e Lunala. A ideia é que quanto mais longe se viaja pelo Ultra Space, os tais buracos de minhoca levam a áreas com Pokémon cada vez mais raros, como as Ultra Beasts, Pokémon Lendários e até mesmo Pokémon Shiny. O problema principal é que a jogabilidade desse recurso do jogo é abusivamente ruim, visto que na primeira vez em que ele é usado para chegar ao Necrozma, o controle só pode ser feito exclusivamente com o sensor giroscópico do aparelho. Eu precisei de umas oito tentativas até acertar o buraco correto que me levava à Ultra Megalopolis.



Por sorte, é possível trocar os controles dessa função para os usos subsequentes, mas considerando que essa primeira vez é a única obrigatória ao longo da campanha, chega a ser um defeito factual por ser um incômodo considerável que mais atrapalha e atrasa o ritmo do jogo do que, de fato, oferece uma nova experiência que o aprimore.

Outro incômodo real é a Rotom Dex. Apesar de agora contar com uma roleta bem útil que de tempos em tempos fornece itens para os mais diversos usos, como aumentar a taxa de experiência ganha após as lutas ou acelerar o processo de eclosão dos ovos (como faziam os O-Power na geração anterior), o bicho agora é realmente chato. Basta apertar uma área errada de seu rosto que ele logo começa a falar e demora a parar. Eu quero é minha roleta e ter acesso ao meu mapa completo, não ficar batendo papo gratuito.



É claro que também não deixamos de lado os defeitos do jogo que já estavam presentes na versão original e não foram sanados nessas atualizações. Qualquer batalha que conte com mais de dois elementos em tela sofre de uma queda de quadros absurda, como as batalhas em dupla e as batalhas contra os Totem. Na geração anterior isso só acontecia caso o modo 3D do aparelho estivesse ativado, sendo que aqui esse recurso nem existe mais. Faltou otimização aí.

## Levando o 3DS ao limite... Literalmente

Ainda assim, Pokémon Ultra Sun e Ultra Moon são provavelmente os jogos da série mais bonitos até aqui, equiparando-se provavelmente apenas aos da quinta geração e aos remakes **HeartGold & SoulSilver** (DS). O visual só é prejudicado por conta da baixa capacidade do aparelho em reproduzir texturas do mundo aberto, deixando-as um pouco mais pixeladas. Ainda assim, a abundância de cores e a simpatia da própria região são destaques positivos que ganham ainda mais pontos quando unidas à trilha sonora, que nas últimas três gerações conseguiu cada vez mais se superar.





Ultra Sun & Ultra Moon ficam longe de ser jogos ruins. Eram o que Sun & Moon deveriam ter sido desde o início. A questão é que isso é um problema. Chega a ser um pouco ofensivo esse hábito de colocar jogos que se mostram não finalizados para depois apenas lançar uma versão completa deles mesmos. A experiência provavelmente teria sido bem mais agradável se SM não existisse e USUM brilhasse de forma original e por conta própria. 

## ✓ Prós

- História mais envolvente e completa do que as das versões anteriores;
- Variedade maior de Pokémon espalhados por Alola;
- Visual colorido e com personalidade;
- Trilha sonora magistral;
- Dificuldade elevada.

## ✗ Contras

- Gimmicks não fazem lá muita diferença ou são incômodos;
- Queda de quadros que poderia ter sido corrigida;
- Sun & Moon existem.

Pokémon Ultra Sun & Ultra Moon (3DS)

**Desenvolvedor** Game Freak

**Gênero** RPG

**Lançamento** 17 de novembro de 2017

Nota **8.0**

# Revista GameBlast 36

Neste mês de dezembro, a revista GameBlast embarca numa aventura em Monster Hunter World.



#36  
DEZ  
2017

#36  
DEZ  
2017  
CC BY-NC-ND

CC BY-NC-ND

Além disso, trazemos uma análise de Call of Duty: WWII (Multi), uma matéria especial dos 10 anos de Assassins creed e muito mais.

Baixe já a sua!

# ***NINTENDO BLAST***

Confira outras edições em:

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