

NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBLAST.COM.BR



BLAST 2020 AWARDS

#132 ^{DEZ} 2020



A nata de 2020

O ano está chegando ao fim e, apesar das dificuldades das desenvolvedoras, excelentes títulos foram lançados. A equipe **Nintendo Blast** votou e selecionamos **os melhores jogos de 2020** por categoria — confira se os seus preferidos foram escolhidos. Aproveitamos para fazer aquela reflexão do que esperar da Nintendo em 2021 (**Breath of the Wild 2** sai? E **Metroid 4**?). Também separamos os melhores jogos para curtir com a família no **Natal** e comemoramos os 15 anos de **Animal Crossing: Wild World**. Boa leitura! - *Alberto Canen*



DIRETOR EDITORIAL
Alberto Canen

NINTENDO BLAST Editorial

DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO
Leandro Alves
Sérgio Estrella



DIRETOR DE PAUTAS
Farley Santos
Nicholas Wagner
Vinícius Veloso



DIRETOR DE REVISÃO
Pedro Franco



DIRETOR DE ARTE/ CAPA
Leandro Alves



REDAÇÃO
Alberto Canen
Nicholas Wagner
Patrick Pinheiro
Renan Rossi



REVISÃO
Davi Sousa
Diogo Mendes
Felipe Fina Franco
Vladimir Machado

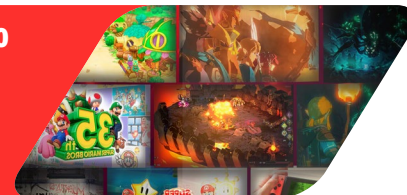


DIAGRAMAÇÃO
Daniel Andrade
Felipe Castello
João Pedro Souza
Leandro Alves



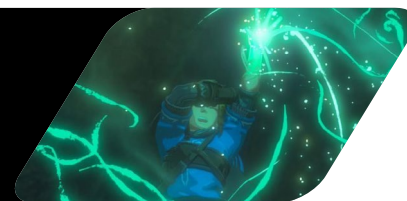
BLAST AWARDS 2020

03 Os melhores jogos da Big N, segundo a equipe



DISCUSSÃO

15 O que esperar da Nintendo para 2021?



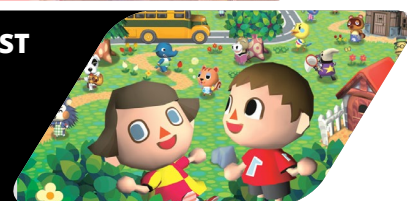
TOP 10

28 Melhores jogos para a reunião de família neste Natal



BLAST FROM THE PAST

41 15 anos de Animal Crossing: Wild World (DS)



FAÇA SUA ASSINATURA

GRÁTIS
DA REVISTA
NINTENDO BLAST!

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

ASSINAR!





por Nicholas Wagner

Revisão: Vladimir Machado
Diagramação: Leandro Alves

Os melhores do ano de 2020



É chegado o momento do ano de reunir a família e os amigos (digitalmente), comemorar a vida, pensar nas metas atingidas e naquelas que queremos alcançar em 2021. Neste ano, a pandemia da COVID-19 mudou os rumos de toda a indústria dos games, entregando um ano morno em novidades. Ainda assim, devemos valorizar cada obra de arte lançada para o Nintendo Switch e, por isso, reunimos os melhores jogos do ano nesta tradicional edição de fim de ano. Serão dez categorias onde os vencedores foram escolhidos pela nossa equipe. Boa leitura!

Melhor port para Nintendo Switch

Vencedor: Xenoblade Chronicles: Definitive Edition (53,8%)

Indicados: Bioshock: The Collection (23,1%); Super Mario 3D All-Stars (19,2%); Pikmin 3 Deluxe (3,8%)



O mês de maio trouxe ao console híbrido a oportunidade de reviver o clássico e primeiro título da franquia Xenoblade, lançado inicialmente em 2010. Além dos gráficos repaginados e do capricho nos detalhes (até o movimento labial dos personagens foi refeito), um epílogo inédito chamado Future Connected trouxe novidades ao enredo.

“

De modo geral, Xenoblade Chronicles: Definitive Edition é, francamente, um dos melhores RPGs disponíveis atualmente no console. (...) Confesso que me diverti bem mais do que esperava explorando o mundo gigantesco que ele tem a oferecer e acredito que qualquer fã de RPG que ainda não teve contato com a obra deveria aproveitar para mergulhar nesse clássico.

”



Melhor jogo

third party

Vencedor: Ori and the Will of the Wisps (57,7%)

Indicados: Streets of Rage 4 (26,9%); Trials of Mana (15,4%)



O reflexo da pandemia aparece nos indicados desta categoria, onde tivemos dificuldades em enumerar títulos de destaque. O apoio de empresas terceiras ao Switch foi focado em *ports* e coletâneas que mantiveram o fôlego da plataforma em 2020. Mesmo assim, três jogos de peso disputaram o pódio de melhor título *third party*.

O grande vencedor vem diretamente de um forte parceiro da Nintendo em lançamentos, os estúdios Xbox. A sequência de Ori and the Blind Forest, aclamado metroidvania também disponível no Switch, foi lançada em março e levou apenas alguns meses para ser lançada no console híbrido no mês de outubro. Não há palavras para descrever um game polido artisticamente, com mecânicas sólidas e referência nos lançamentos modernos do gênero.



Melhor suporte third-party

Vencedor: Xbox Game Studios (44%)

Indicados: CAPCOM (32%); 2K (24%)

Que o Nintendo Switch vem recebendo suporte de muitas empresas é fato, e seu crescente sucesso no mercado de consoles mostra um futuro promissor para a plataforma. Algumas empresas, porém, têm destaque nesse cenário, e o Xbox Game Studios leva o prêmio de empresa que deu o melhor suporte à plataforma neste ano. Não apenas pela quantidade de games lançados, mas também pela colaboração entre empresas concorrentes, como forma de reconhecer que cada console tem seu nicho e há espaço para compartilhar jogos tão interessantes.

Entre os destaques lançados em 2020 estão: o já premiado Ori and the Will of the Wisps, Minecraft Dungeons e a inclusão de Steve (Minecraft) em Super Smash Bros. Ultimate.



Melhor jogo nindie

Vencedor: Hades (44%)
Indicados: Ori and the Will of the Wisps (36%); Bloodstained: Curse of the Moon 2 (12%);
 Nexomon: Extinction (8%)



Dessa vez a concorrência não conseguiu chegar aos pés do já declarado vencedor Hades. Desenvolvido pela Supergiant Games, de sucessos como Bastion e Transistor, o jogo trouxe um roguelike de ação que consegue deixar a repetição agradável com seus visuais impressionantes e enredo inteligente. É uma joia rara em meio a um gênero já tão desgastado na indústria do entretenimento.

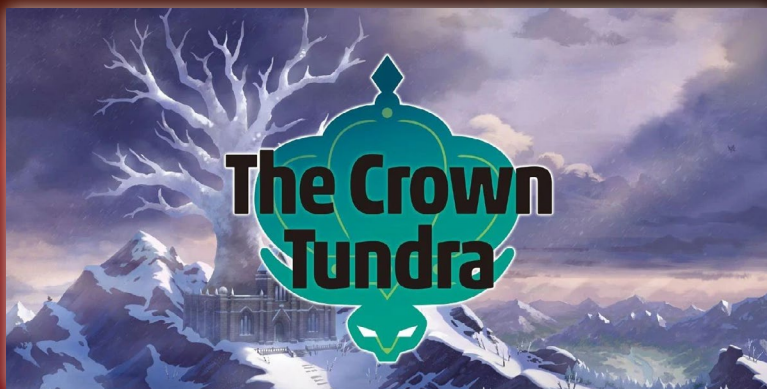
“ Explorar o Submundo em combates intensos é empolgante, e cada partida oferece uma experiência única por causa das diferentes salas e poderes. Uma extensa variedade de conteúdo faz com que o ciclo de morrer e recomeçar seja recompensador, e há muitas opções para customizar o jogo, como armas e habilidades alternativas. A narrativa se estende de forma inteligente pelas partidas, e o universo é envolvente, com visual estonteante, ótima dublagem e música de qualidade. ”



Melhor jogo DLC

Vencedor: Pokémon Sword/
Shield: The Crown Tundra (50%)

Indicados: Super Smash Bros. Ultimate
Fighter: Steve (31,8%); Pokémon Sword/
Shield: The Isle of Armor (18,2%)



Pela primeira vez na história da franquia dos monstros de bolso, uma geração recebeu dois pacotes de conteúdo adicional em vez de uma nova versão com retoques. Tamanha é a novidade que os dois DLCs da franquia figuram nos indicados — mas não sabemos se é por sua qualidade ou pela falta de concorrentes de peso. A verdade é que a inovação mereceu, sim, muitas críticas, mas agradou muitos fãs com conteúdos extraordinários, batalhas contra Pokémon lendários e expansões da Wild Area.

Por ser mais ambicioso nas novidades e quantidade de conteúdo, The Crown Tundra leva o prêmio de DLC do ano, abrindo as portas para que a Game Freak invista em inovações do tipo em seus próximos lançamentos.

“ O sentimento que fica é de como ambas as aventuras extras de Galar possuem ares de teste, do gostinho que poderia ser um título da série principal totalmente em áreas abertas ou até mesmo *open world*. Crown Tundra foi importante por ter prosseguido na evolução por essa perspectiva, e conseguiu atrair em sua construção um charme maior que seu antecessor.

”



Momento

Nintendo do ano

Vencedor: Nintendo retornando ao Brasil (64,3%)

Indicado: Aniversário de 35 anos do Mario (35,7%)

O fã brasileiro da Nintendo sofreu por longos cinco anos desde que a empresa decidiu deixar os territórios tupiniquins, mas a espera acabou! Após sinais de seu retorno, a Big N voltou oficialmente ao Brasil com o lançamento da versão nacional do Switch. Ainda não vieram os jogos físicos, nem a localização em português, mas já é um indicativo de que o retorno gradual está dando certo.

Para quem não se lembra, os momentos Nintendo dos últimos anos aqui no Blast foram o estande da empresa na BGS (2019) e o lançamento da Loja Nintendo (2018). O coração de nós, fãs, chega a acelerar quando pensamos nas novidades que virão em 2021.



EM BREVE NO BRASIL

JOGO E SISTEMAS VENDIDOS SEPARADAMENTE

Vacilo do ano

Vencedor: Lançamento de títulos por tempo limitado (34,5%)

Indicados: Nintendo Switch Online esquecido mais um ano (31%); emuladores dentro de Super Mario 3D All-Stars (13,8%); sem localização de jogos para português do Brasil (10,3%); ausência de Super Mario Galaxy 2 na coletânea All-Stars (10,3%).



Nem tudo são flores e não são poucas as vezes que a Nintendo pisa na bola conosco. O contraste entre o número de indicados da categoria anterior e desta mostra que a Big N não tem acertado tanto em 2020, mas o que mais acabou com a gente foi o lançamento de títulos por tempo limitado.

Super Mario 3D All-Stars, Super Mario Bros. 35 e Fire Emblem: Shadow Dragon and the Blade of Light foram anunciados como edições limitadas, comercializadas em mídia física e digital apenas até o dia 31 de março de 2020. A ação gerou uma supervalorização dos jogos, principalmente das coletâneas do Mario, e pareceu mais um marketing agressivo do que a exclusividade pretendida. Vacilo, Nintendo!



Esquecido do rolê

Vencedor: Pokémon Mystery Dungeon: Rescue Team DX (46,2%)
Indicados: Ninjala (26,9%); Pokémon Café Mix (15,4%); CrossCode (11,5%)



São tantos os jogos que gostaríamos de experimentar, mas que acabam esquecidos, que listá-los fica complicado. Pokémon Mystery Dungeon: Rescue Team DX foi aquele jogo que merecia mais atenção, por ter revivido os *spin-offs* do gênero roguelike da franquia dos monstros de bolso, com um visual repaginado e narrativa baseada no primeiro lançamento da série, de 2005. Acabou, infelizmente, não se destacando no Switch, mas vale a pena conferi-lo.

“ De volta às raízes, Rescue Team DX dá uma repaginada no clássico que começou a série. Além de gráficos em 3D estilizados que chamam a atenção, o remake de Switch se mostra um excelente título de entrada, oferecendo simplicidade para os novatos e bastante diversidade estratégica para os veteranos. ”



Expectativa para 2021

Vencedor: Sequência de The Legend of Zelda: Breath of the Wild (59,3%)

Indicados: Bayonetta 3 (14,8%);
Monster Hunter Rise (14,8%);
Shin Megami Tensei V (11,1%)



Antes de prosseguirmos para o melhor jogo do ano, é hora de ver em que lugar pulsa mais o coração desta equipe que está constantemente criando conteúdo relacionado à Nintendo. Não poderia ser diferente que a maior expectativa seria um título *first-party* de peso, a sequência de The Legend of Zelda: Breath of the Wild.

Anunciado na E3 de 2019 com um teaser trailer, o jogo nem sequer possui nome ou data de lançamento. Com tanto tempo sem novidades, 2021 deve trazer novas informações e, muito provavelmente, a data de lançamento de mais uma grande entrada na franquia Zelda. Resta a nós aguardar.



Jogo do ano

Vencedor: Animal Crossing: New Horizons (73,9%)

Indicados: Hyrule Warriors: Age of Calamity (13%); Hades (8,7%); Xenoblade Chronicles: Definitive Edition (4,3%)




Chegamos ao fim de mais uma premiação anual dos melhores títulos do mundo

Nintendo, elaborada por toda a equipe Nintendo Blast. É com grande satisfação que anunciamos, com larga vantagem, o escolhido do time para o prêmio de “jogo do ano”. E não podia ser diferente: Animal Crossing: New Horizons é o grande vencedor!

Com seu carisma inabalável e conteúdo infinito, cuidar de uma ilha se tornou a tarefa preferida dos donos de Switch. Num ano tão triste e intenso, os pequenos animais trouxeram alegria às casas e reuniram amigos de forma remota quando não era possível o encontro físico. O sucesso foi absoluto, e as vendas, históricas. Animal Crossing, mais uma vez, marcou os fãs da franquia, e acolheu todos aqueles que ainda não a conheciam.

“Seja você um veterano em Animal Crossing ou alguém que adquiriu o jogo pela curiosidade, New Horizons sempre será um ótimo ponto de partida. Com belíssimos visuais, uma trilha sonora cativante e várias maneiras de interação com outros jogadores, este título traz inovações necessárias e um novo ar à franquia, sem perder nem um pouco do charme e carisma que a tornou tão popular. Cada início de dia pode ser cheio de surpresas e, certamente, de muito trabalho também. Você irá se ocupar de muitas maneiras e vai querer estar sempre de volta a esta nova vida virtual, pois a imersão proporcionada por New Horizons é sem precedentes na série”

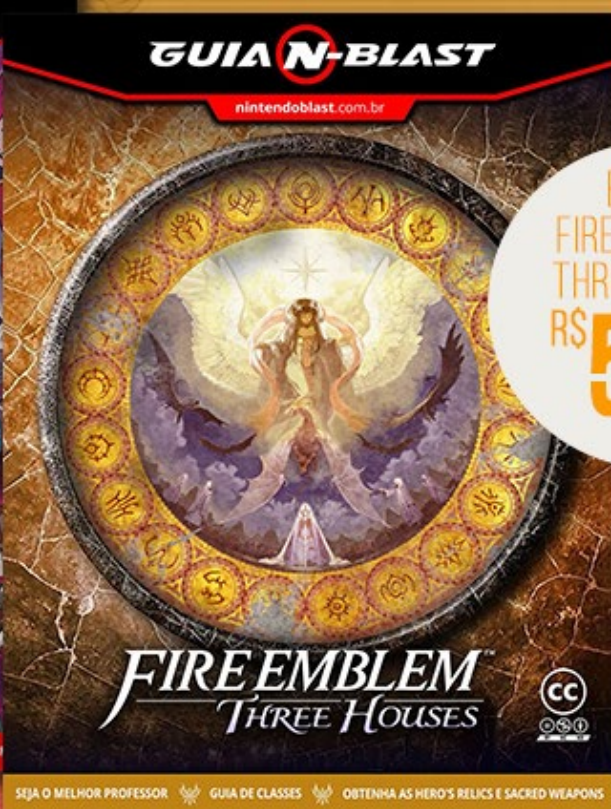


A você, caro leitor, o nosso sincero muito obrigado por acompanhar a nossa trajetória durante este ano tão turbulento. Que em 2021 possamos retornar a esta publicação com muito mais novidades e títulos aclamados, afinal, ninguém sabe o que esperar dos próximos doze meses. Nos vemos por aí, em nossos conteúdos especiais, análises e notícias. Feliz ano-novo! 

Guia N-Blast

Pokémon Let's GO: Pikachu!/Eevee! Fire Emblem: Three Houses

Essas edições estão disponíveis na Amazon e Google Play Store!



O que já sabemos



2 021 promete ser um grande ano para o Switch, já que temos diversos títulos de peso confirmados para a plataforma. Nem mesmo a nova geração de consoles pode parar o sucesso do console híbrido mais popular de todos os tempos. Aperte os cintos no Trem do Hype, porque vamos listar os principais lançamentos já confirmados para o próximo ano!

Super Mario 3D World + Bowser's Fury: a remasterização de um clássico do Nintendo Wii U contará com novas funcionalidades, como um multiplayer online para até quatro jogadores simultaneamente. Além de trazer conteúdos inéditos em uma expansão focada em Bowser. Certamente a versão definitiva fará os fãs veteranos retornarem para jogar novamente a aventura do Mario Gato, que chega em 12 de fevereiro de 2021, no Switch.

Bravely Default II: os fãs de RPG por turnos começarão o ano bem servidos, pois a sequência do aclamado título do Nintendo 3DS já chega ao Switch em 26 de fevereiro de 2021. A aventura carrega a essência dos jogos clássicos da era 16 bits e está sendo desenvolvida pelo mesmo time da Square Enix que criou Octopath Traveller (Switch).

Monster Hunter Rise: a clássica franquia da Capcom volta ao Switch maior e melhor, trazendo novos monstros e mundos inéditos. O título será focado na exploração vertical, já que será possível alcançar plataformas e outros locais mais altos do cenário. O RPG de ação está com o lançamento previsto para 26 de março de 2021.





Shin Megami Tensei V: anunciado pela primeira vez em janeiro de 2017, durante a apresentação do Switch para a imprensa mundial, o jogo passou um bom tempo sem aparecer na mídia — o que fez a sua existência parecer um delírio coletivo. O quinto título da franquia SMT abordará temas contemporâneos, como medos e ansiedade na busca por um emprego, envelhecimento, armas nucleares e terrorismo. Embora esteja confirmado para 2021, o jogo segue sem uma data exata até então.



More Heroes 3: após passar dez anos sem dar as caras, o inusitado e polêmico anti-herói Travis Touchdown retorna aos holofotes. Se o título seguir a ação maluca e irreverente dos seus antecessores, certamente teremos um dos jogos mais criativos do Switch em 2021. Mesmo que sem uma data definida, a Nintendo garantiu que o game será lançado ano que vem.



Monster Hunter Stories 2: o próximo ano será de fato generoso para os fãs da série, além do título de peso, a Capcom lançará mais um *spin-off* do RPG de ação. Stories 2 foca em trazer uma narrativa mais elaborada, assim como o seu antecessor, que foi lançado para o 3DS. A Capcom revelou que este jogo será exclusivo do Switch e terá compatibilidade com Monster Hunter Rise.



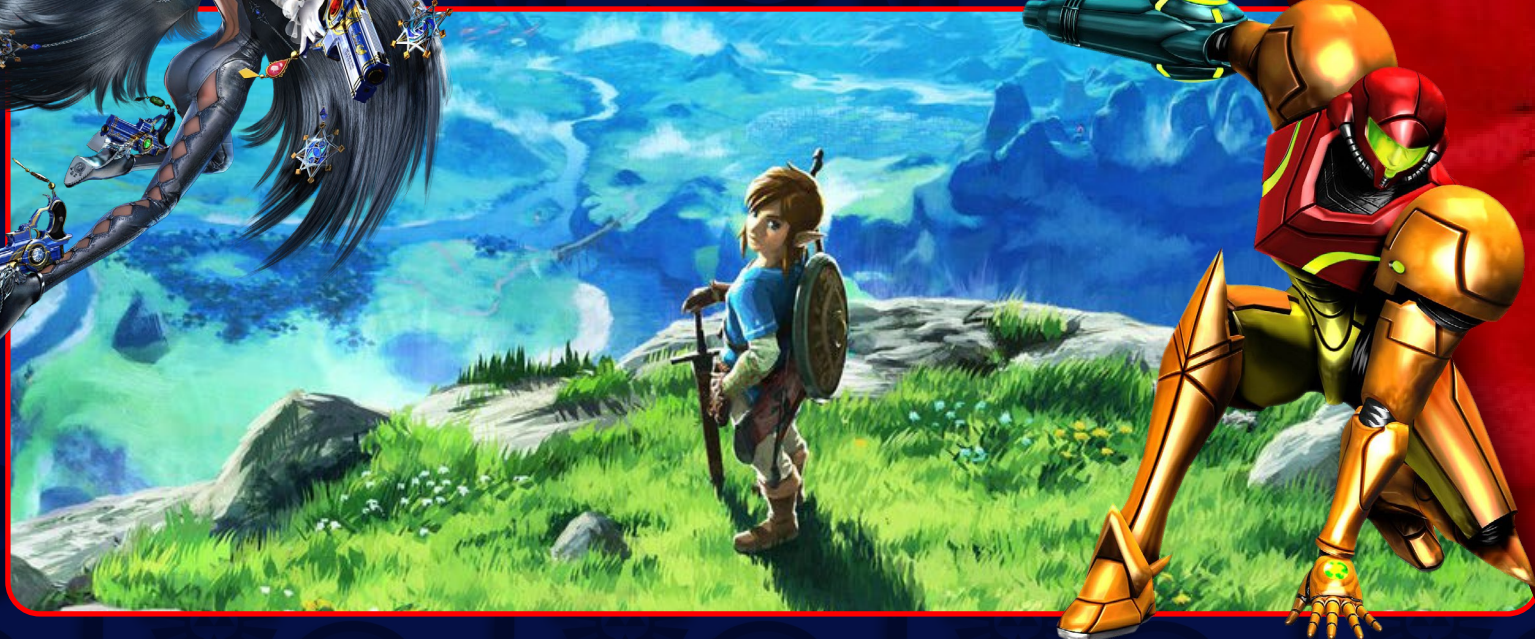
Além destes jogos já confirmados, teremos Doom Eternal e Shin Megami Tensei: Nocturne HD, que não são exatamente títulos novos, mas chegarão pela primeira vez em uma plataforma da Nintendo.

O que pode vir



Diferentemente do que a maioria acredita, eu não creio que Metroid Prime 4 seja lançado em 2021 e nem mesmo Bayonetta 3 — embora este segundo tenha um pouquinho mais de chances. Sendo bem realista e mantendo os pés no chão, eu espero um novo projeto casual e peculiar do estúdio de **Kouichi Kawamoto**, a mente por trás do 1, 2 Switch, Labo e Rig Fit Adventures. A Nintendo tem lançado anualmente pelo menos um jogo produzido por ele desde o lançamento do console híbrido, logo, é de se esperar que algo do tipo apareça ano que vem.

A **seqüência de Breath of the Wild** pode ser lançada, ou pelo menos ganhe uma data de lançamento, isso é quase uma certeza. Não! Eu não possuo fontes dentro da Nintendo, mas não sou o único que carrega esta intuição. É muito provável que a continuação ganhe um trailer na E3 2021, junto com uma data de lançamento para o mesmo ano, pois todos os títulos confirmados até o momento estão com a data para o primeiro semestre e como sabemos bem, o segundo semestre é quando os principais jogos são lançados.



Não podemos esquecer do rumor mais quente dos últimos meses: um **novo hardware**, ou "Switch Pró", como muitos já estão chamando por aí. Se a Nintendo seguir a sua própria tradição de lançar versões melhoradas dos seus hardwares, em 2021 teremos um Switch mais poderoso e com novas funcionalidades. Particularmente, espero pelo menos que adicionem temas e interatividades sociais, como o antigo Miiverse.

Não imagino o novo Switch sendo mais poderoso que o atual, se for o caso, será apenas para garantir o funcionamento dos novos recursos que justificarão a sua existência. Por exemplo, mais memória para que os temas não causem lentidão no Menu Home, ou até mesmo uma câmera fotográfica para aumentar a imersão do gameplay de certos jogos, como já vimos no Wii U e 3DS.

Obviamente haverá algum relançamento de Wii U para o Switch, a Nintendo tem feito isso desde o primeiro ano do console. A principal aposta é **Xenoblade Chronicles X**, já que ele é o único título importante ainda exclusivo da plataforma. Mesmo que Tetsuya Takahashi, diretor executivo da Monolith Soft, já tenha declarado que é muito difícil trazer o RPG para o híbrido, a possibilidade ainda não foi descartada.

Devaneios



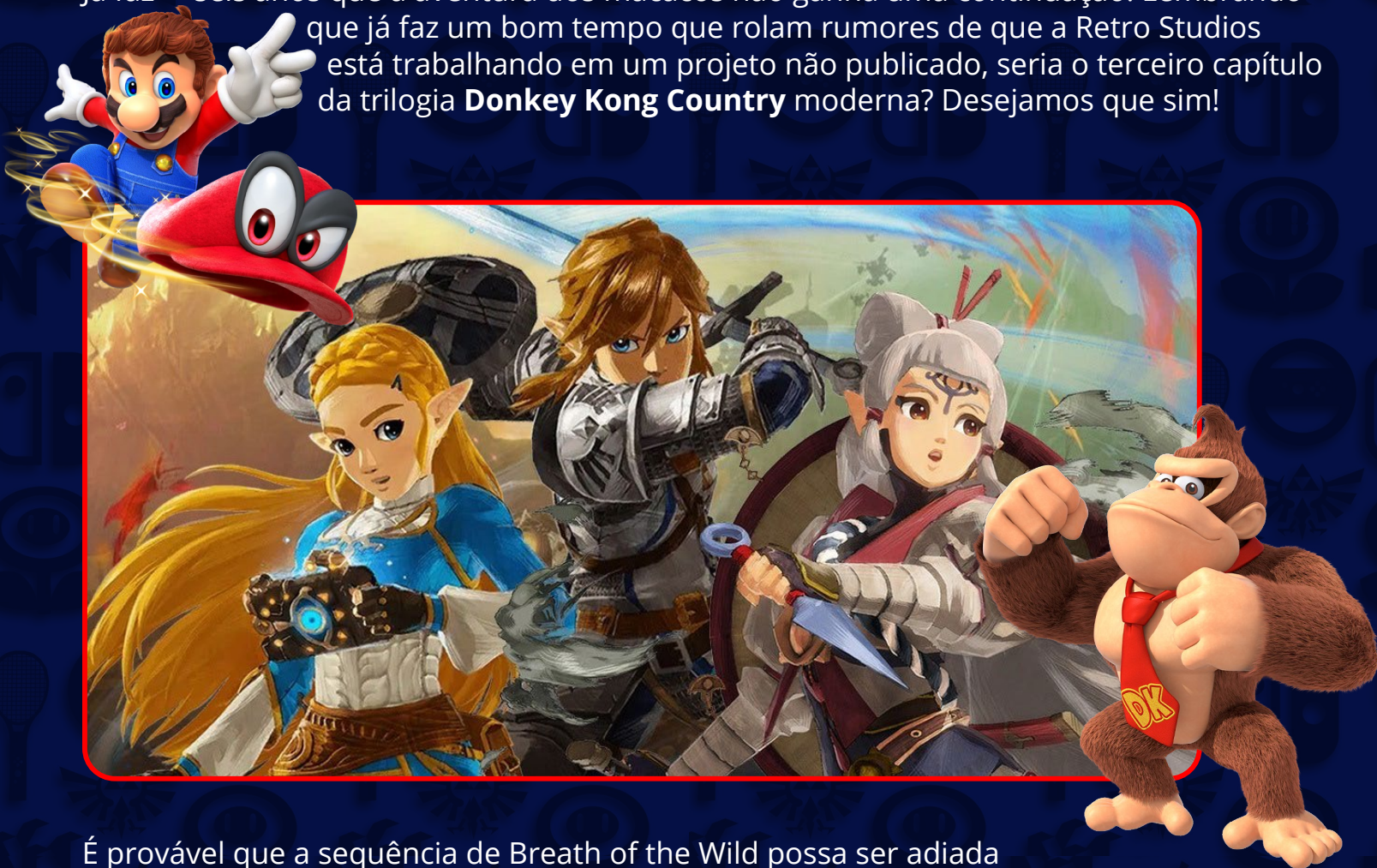
Sonhar não faz mal e ainda é de graça, por isso, a partir de agora vamos apenas imaginar o que a Nintendo poderia fazer ano que vem, mesmo que não exista nenhuma evidência sobre.




Mario Kart 8 Deluxe é de fato um dos jogos mais divertidos dos últimos tempos, não é à toa que ele é o título mais vendido do Switch e um dos mais populares do Wii U.

No entanto, ele foi lançado originalmente em 2014. Portanto, já passou da hora de um novo game da franquia de corrida ser publicado. Em 2019 a Nintendo lançou Mario Kart Tour para os *smartphones*, em 2020, Mario Kart Live para o Switch. Se a frequência de lançamentos da série se manter, poderíamos ter um **Mario Kart** inédito em 2021?

Falando em 2014, foi neste ano a última vez que vimos o gorilão mais gente boa dos games fazendo a sua última aparição original, em Donkey Kong Country: Tropical Freeze. Já faz seis anos que a aventura dos macacos não ganha uma continuação. Lembrando que já faz um bom tempo que rolam rumores de que a Retro Studios está trabalhando em um projeto não publicado, seria o terceiro capítulo da trilogia **Donkey Kong Country** moderna? Desejamos que sim!



É provável que a sequência de Breath of the Wild possa ser adiada para 2022, já que adiamentos tornaram-se tradição no desenvolvimento dos novos The Legend of Zelda. Caso isso aconteça, um *spin-off* no estilo Four Swords Adventures seria muito bem vindo, mas com os **Campeões das Divine Beasts** em vez das quatro versões coloridas de Link. Certamente os que gostaram de Hyrule Warriors: Age of Calamity amariam este conceito.

Independentemente de haver muitos lançamentos ou não, torço para que o próximo ano seja renovador e traga boas novidades. Talvez esta seja a primeira vez que uma crise mundial afeta a indústria dos games de forma tão profunda, por isso, desejamos que 2021 seja a virada deste capítulo e que ele traga muita alegria, saúde e videogames! 



Guias Blast

Super Smash Bros. Ultimate

The Witcher III: Wild Hunter

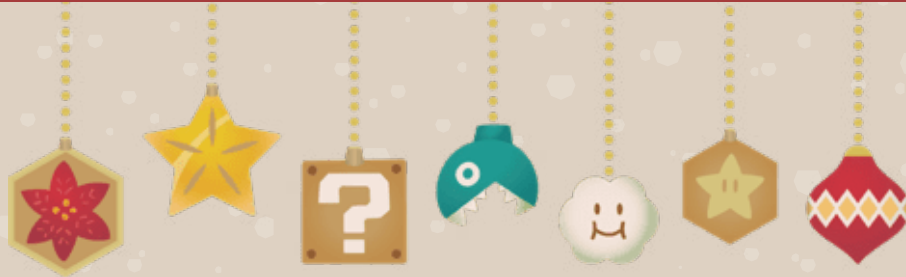
Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!



E-BOOK
SSMB ULTIMATE
R\$ **4,90**

E-BOOK
THE WITCHER 3:
WILD HUNTER
R\$ **2,90**





por **Alberto Canen**

Revisão: Davi Sousa

Diagramação: João Pedro Souza



Melhores títulos de Switch para jogar em família no Natal

Chegou aquela época do ano em que as famílias se reúnem e dessa vez a ceia será na sua casa. Entre trocas de presentes, piadas infames do seu “tio do pavê”, aquele panetone seco com frutas cristalizadas e uma quantidade generosa de gafes da sua tia, há espaço na sala para uma divertida jogatina com um grupo de pessoas que, provavelmente, não tem muita experiência com o controle na mão. Para esse momento, você precisa de jogos fáceis de aprender, com multiplayer local para quatro pessoas, e é no Switch que encontramos as melhores opções.

10

LOVERS IN A DANGEROUS SPACETIME

Lembra aquela cena em Star Wars: Episódio IV - Uma Nova Esperança, em que a Millennium Falcon está sendo atacada por alguns TIE fighters (aquelas naves pequenas do Império), e tanto Luke Skywalker quanto Han Solo transitam para cima e para baixo até as estações de combate, para atirar nos inimigos? Foi essa a inspiração que o pessoal da desenvolvedora independente Asteroid Base teve para criar a mecânica do jogo. Já a temática não poderia ser mais diferente: em **LOVERS IN A DANGEROUS SPACETIME**, até quatro jogadores devem explorar a galáxia em uma enorme e redonda nave de guerra rosa neon, para resgatar coelhos-espaciais raptados pelas forças maléficas do Anti-Amor e evitar a morte no vácuo sideral.

Controlar o seu personagem é muito simples e todos devem rapidamente pegar a manha. A dificuldade está em conseguir fazer o trabalho em equipe fluir bem. Cada um deve assumir uma função dentro da nave: controlar o propulsor, atirar com lasers, posicionar os escudos e por aí vai. Uma boa coordenação é fundamental para obter sucesso e, para isso, será importante muita conversa durante a partida, deixando tudo muito divertido e, por várias vezes, caótico.



9

Rocket League



Se você e seus parentes curtem futebol e carros, uma ótima opção é jogar **Rocket League**, que mistura os dois de uma forma muito bem bolada. Não é à toa que o jogo virou febre no seu lançamento, lá em 2015, e ainda é muito popular, principalmente depois de se tornar gratuito em setembro deste ano. Os controles são bem fáceis de aprender, bastando acelerar, pegar impulso com o nitro, pular e se jogar para cima da bola, que é maior que os próprios veículos.

Faça duas duplas se enfrentarem, com cada jogador controlando um carro, vencendo quem fizer mais gols. Muitas manobras radicais, que desafiam a física, podem ser feitas no campo-arena, tornando as partidas bem animadas. É bem simples e mesmo os iniciantes vão se adaptar rapidamente e realizar várias jogadas de dar inveja aos vencedores do Prêmio Puskas.



8

Capcom Beat 'Em Up Bundle

Quer deixar feliz aquele seu tio que adorava jogar nos fliperamas de antigamente? Essa coletânea de jogos do tipo “briga de rua” das antigas é a melhor opção. São sete jogos ao todo, sendo dois deles para quatro jogadores (Battle Circuit e o icônico Captain Commando). Apesar de serem jogos bem antigos, eles continuam sendo muito divertidos, mesmo para aqueles que não viveram a época. A história é só um breve pano de fundo e vocês vão, em equipe, partir direto para a ação, desferindo sopapos em todos os inimigos que vão aparecendo. Os comandos são bem simples, e logo todo mundo estará totalmente no clima natalino: cooperando para derrotar as forças do mal.

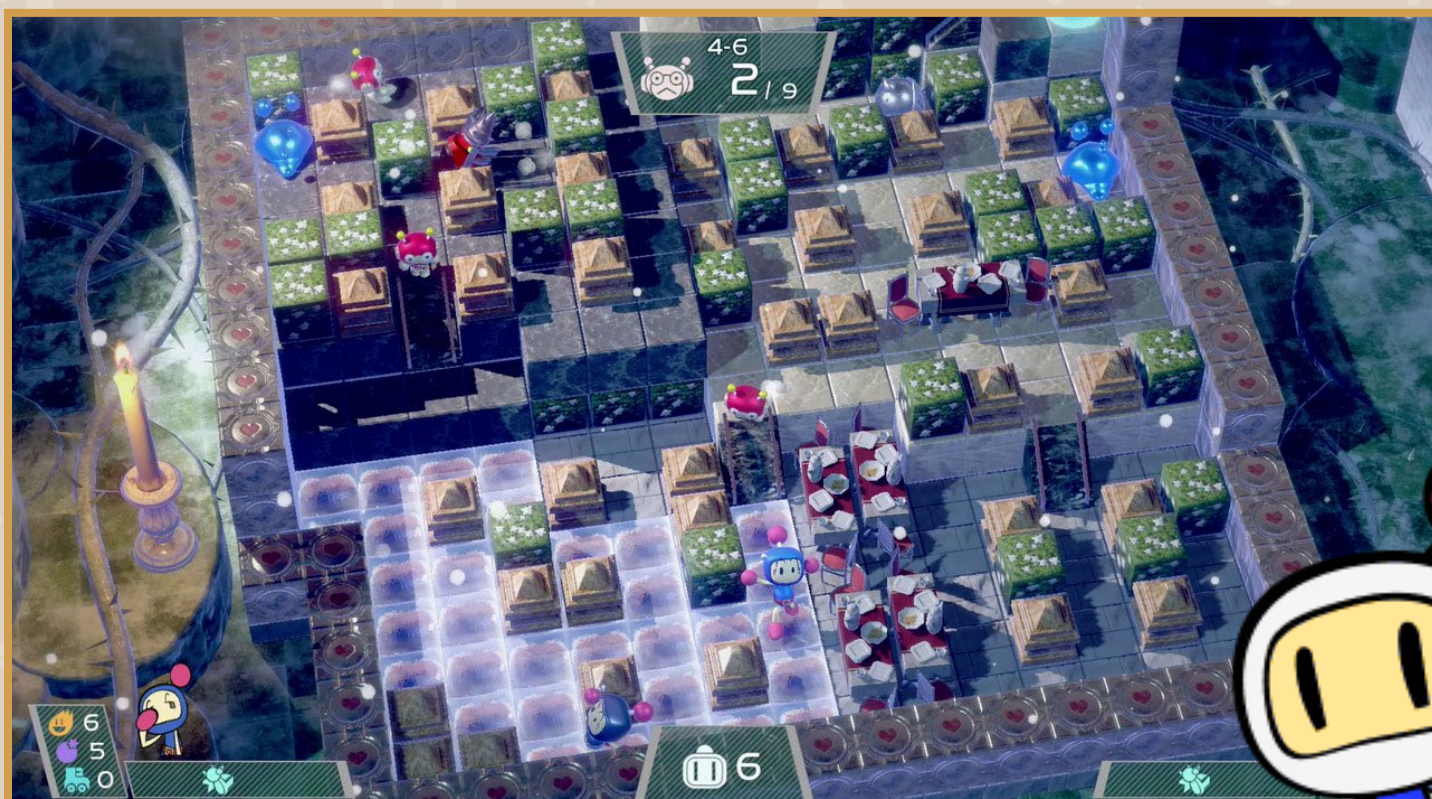
Caso vocês não estejam em quatro jogadores, podem testar os outros cinco jogos da coletânea, que conta com Final Fight, para dois jogadores, e os quatro restantes para três: The King of Dragons, Knights of the Round, Warriors of Fate e Armored Warriors.



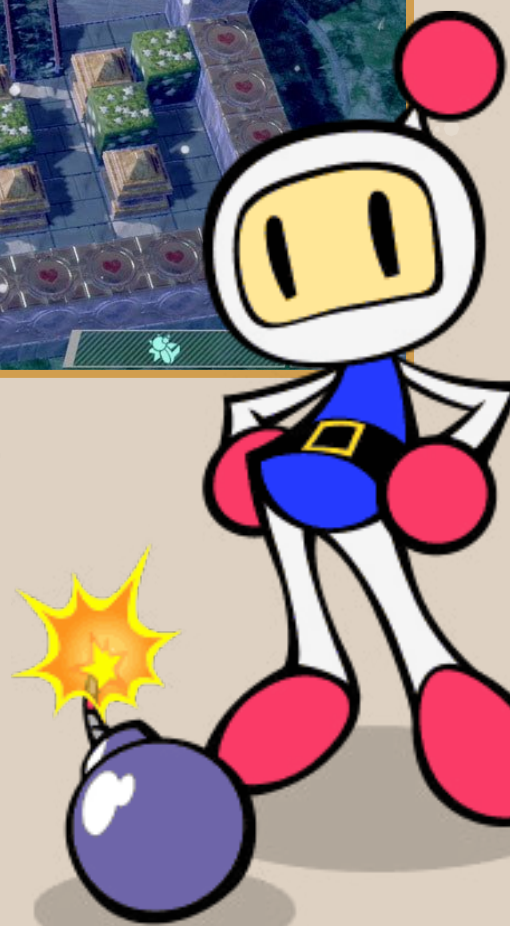
7

Super Bomberman R

Quando o assunto é multiplayer local, não podemos deixar Bomberman de lado, ainda mais esta versão para Switch, que tem espaço para até oito jogadores localmente. Se você não está familiarizado com a franquia, a jogatina é bem simples: você move o personagem em linhas retas com o direcional e, com um botão, solta bombas para explodir os obstáculos, os adversários e até a si mesmo se não tomar cuidado.



A diversão é garantida até o fim para todos, já que quando você é explodido não ficará apenas olhando a partida terminar: seu personagem pode, então, movimentar-se nas bordas da arena para tentar explodir algum dos outros participantes e tomar o lugar dele. É uma boa forma de manter todos interessados, sem a entediante necessidade de esperar a partida acabar. Mesmo os novatos na franquia e quem tem pouca experiência com videogames conseguirão se divertir com este que, até o momento, é o único Bomberman para Switch.



6

New Super Mario Bros. U Deluxe

Todo mundo gosta do Mario. Mesmo a sua tia que não tem qualquer contato com videogames vai rapidamente simpatizar com o encanador bigodudo. A mecânica do game é bem simples, basta usar botões para pular e correr (e um terceiro para power-ups de fogo e gelo), mas ainda assim pode ser um desafio para os iniciantes.



New Super Mario Bros. U Deluxe

traz dois personagens excelentes para esses momentos: Toadette e Nabbit. Ela é bem mais fácil de controlar que os demais, pois escorrega menos em fases terrestres, consegue nadar em todas as direções embaixo d'água e, graças a um item exclusivo, transforma-se em Peachette, permitindo que ela flutue após saltos, tenha pulo duplo e não morra na primeira vez que cair em buracos. O coelho, por sua vez, é para quem não tem mesmo familiaridade com videogames, pois ele não toma dano de nenhum inimigo e só morre caindo em buracos, lava, veneno ou se for esmagado — até o seu sobrinho pequeno vai jogar bem com ele, não o deixe de fora.



5

Mario Kart 8 Deluxe

Apesar de ser muito divertido, jogar qualquer Mario Kart exige uma certa dose de habilidade. Não é apenas acelerar. Não conseguir se manter na pista e ficar sempre em último não é exatamente a melhor das diversões, mas **Mario Kart 8 Deluxe** compensa tudo isso com algumas facilidades, pois conta com piloto automático, que impede que o seu kart saia da pista, e aceleração automática, permitindo que os iniciantes possam se concentrar apenas na direção e em atirar os itens.

Assim, não esqueça de colocar em 50 cilindradas, programar os bots para a dificuldade mais fácil e está pronto o cenário perfeito para corridas simples e divertidas. Somando isso ao fato de até quatro jogadores poderem correr ao mesmo tempo, esse se torna um dos melhores jogos multiplayer para jogadores inexperientes.



4

Overcooked 2



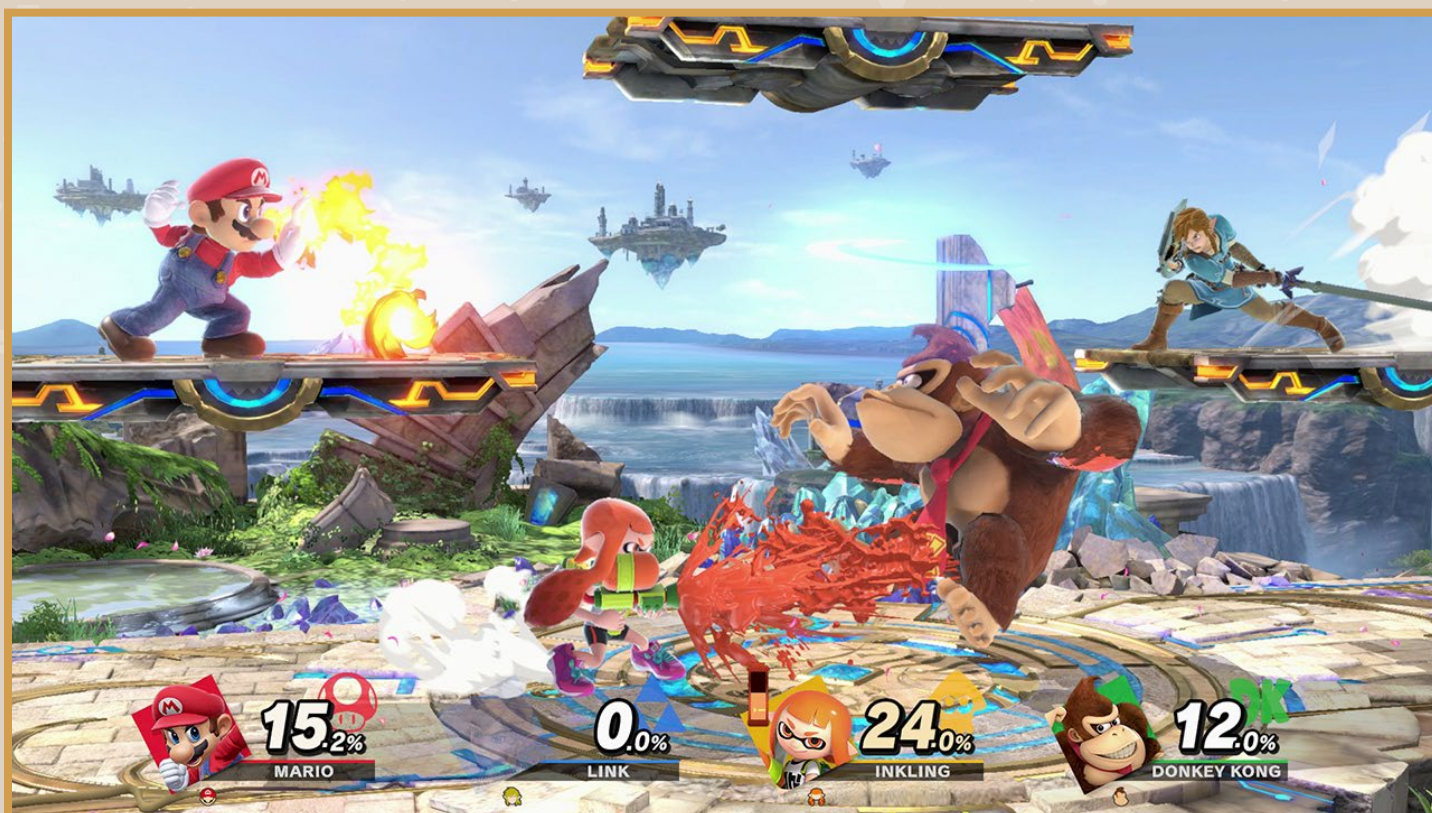
Com tantos programas estilo MasterChef, a temática de **Overcooked 2** (ou o 1) vai logo chamar a atenção da sua família. Convide três deles para tomar conta de uma cozinha de restaurante com você e preparar todos os pedidos a tempo. Começa bem fácil, com saladas de alface e tomate. As funções são simples: cortar os ingredientes, colocar no prato e entregar. Precisa lavar os pratos sujos também (mesmo no jogo, não tem jeito). Com o passar das fases, receitas mais complexas vão aparecendo, incluindo a necessidade de levá-las ao fogo, que pode queimar tudo caso passe tempo demais. O segredo para o sucesso está no planejamento e cooperação. Todos vão pirar muito, dizendo o que cada um deve fazer (cadê o prato? Cadê o tomate? Olha o tempo!! Tá pegando fogo, bicho!!) e, no meio do caos, a diversão será certa.

3

Super Smash Bros. Ultimate

O Natal é uma época para deixar todas as diferenças de lado, e a melhor forma de fazer isso é em partidas de **Super Smash Bros. Ultimate**. Nessa franquia, a Nintendo coloca seus personagens e alguns convidados para lutar em uma arena, utilizando golpes que cada um usa em seus respectivos jogos. Mario, Zelda, Donkey Kong e até o carismático Kirby podem ser escolhidos dentre mais de 80 personagens (contando DLCs).

É bem verdade que Smash é um jogo bem fácil de controlar, sendo, porém, difícil de dominar. Mas configurando as partidas para terem cenários dinâmicos e itens, somando ao caos de até oito jogadores lutando ao mesmo tempo, pouco importará a habilidade, diminuindo a vantagem dos mais experientes. Você também não precisa jogar com o seu personagem principal e pode aproveitar para experimentar aqueles com os quais você tem menos domínio, para deixar as partidas ainda mais iguais.

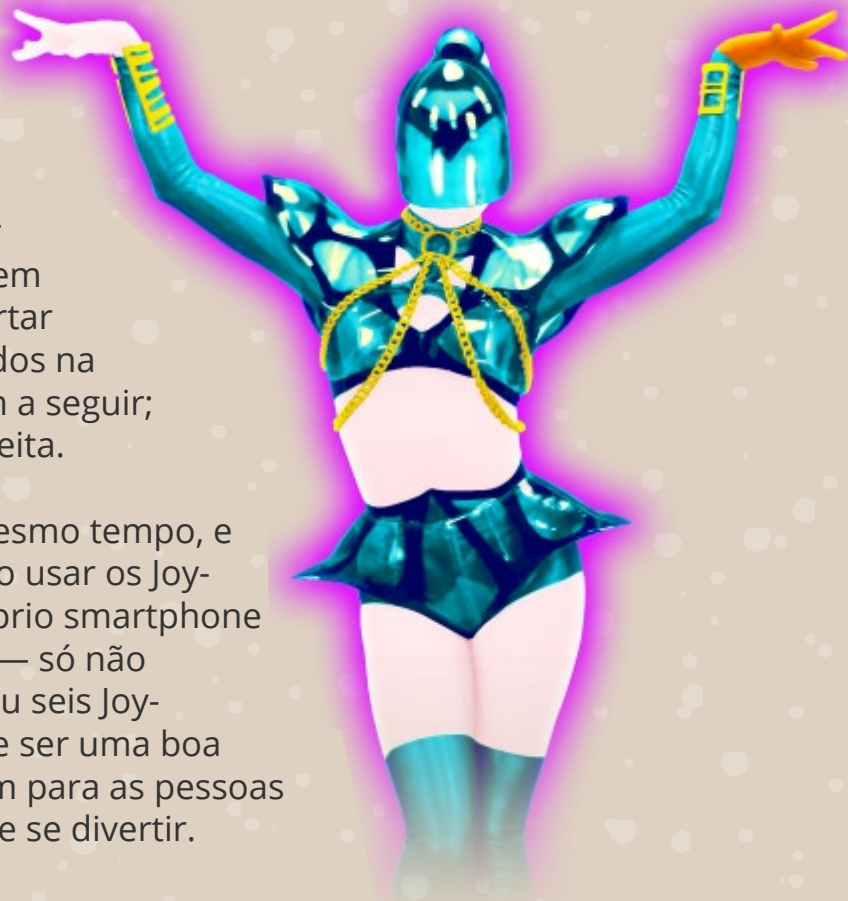


2

Just Dance 2021

Afaste os móveis na sala e abra espaço para a dança. Com menos cara de jogo, Just Dance é uma franquia muito democrática, e até a sua mãe pode acabar com uma pontuação superior à sua — e sem você deixar. Não há a necessidade de apertar botões, basta seguir os movimentos exibidos na tela e prestar atenção nos passos que vêm a seguir; o resto é captado pelo Joy-Con na mão direita.

Até seis jogadores podem participar ao mesmo tempo, e o mais interessante é que não é necessário usar os Joy-Con, podendo cada um segurar o seu próprio smartphone graças ao aplicativo Just Dance Controller — só não pode misturar: ou usa seis smartphones ou seis Joy-Con. O celular não é tão preciso, mas pode ser uma boa opção na falta de mais controles e também para as pessoas não querem bater recordes, e sim dançar e se divertir.



1

Super Mario Party




Como o próprio nome indica, **Super Mario Party** é um party game, que são jogos criados justamente para esses momentos de reuniões sociais, para entreter de forma fácil e animada. A ideia da franquia como um todo é de um jogo de tabuleiro interativo com os personagens de Mario. A cada rodada, você rola um dado virtual (ou mais, e ainda tem os especiais), anda o número de espaços correspondentes e interage com a casa em que caiu, que pode te dar itens e moedas, mas também pode te penalizar. Ao final da rodada, todos os quatro jogadores participarão de um minigame, que é o ponto alto do jogo.



Há uma quantidade enorme desses joguinhos, todos bem simples e divertidos. Antes de jogar valendo, é possível ver as regras do minigame e testá-lo quantas vezes quiser. Dessa forma, ninguém se sentirá inseguro ou injustiçado antes da disputa. Eles podem ser do tipo todos contra todos, mas também podem ser dois contra dois ou três contra um. Ao final, os participantes receberão moedas de acordo com o seu resultado individual. Há uma boa parcela de sorte envolvida e nem tanto de habilidade assim. É só escolher seu personagem e começar a festa.



Natal em família com Switch

O ano não tem sido fácil e pode ser que alguns parentes não consigam se reunir neste Natal, mas, caso você os receba, espero que algum desses jogos possa servir como uma ótima diversão. Talvez até mesmo vire uma rotina familiar, já que sair para locais abertos ao público não tem sido uma opção viável. A Nintendo sempre buscou juntar todos os jogadores na mesma sala, e o Switch é o console definitivo para esses momentos. Feliz Natal de muitas jogatinas para vocês! 



Guia N-Blast

Pokémon Let's GO Pikachu!/Eevee! e Pokémon GO (Mobile)

Essas edições estão disponíveis
na Google Play Store!



por Renan Rossi

Revisão: Felipe Fina Franco
Diagramação: Felipe Castello


Welcome to
Animal Crossing
Wild World

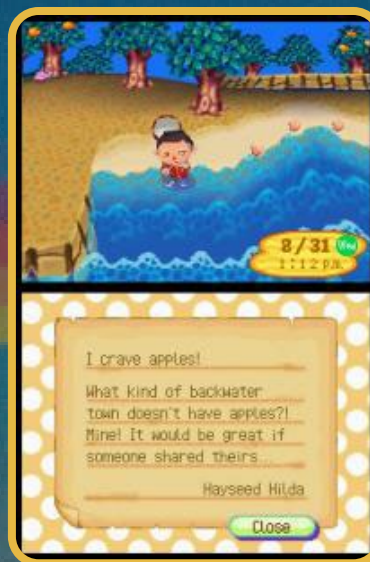
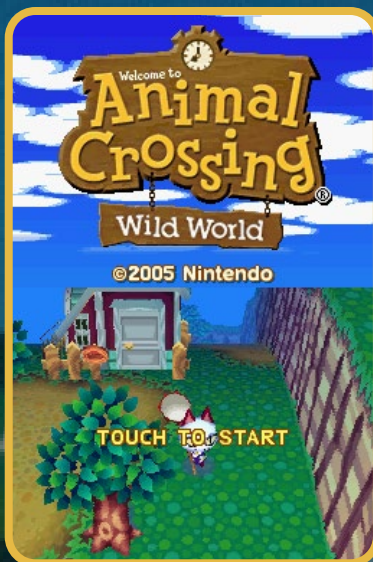
15 ANOS DE SIMPATIA NAS TELAS DO DS

Foram nos nostálgicos anos do Nintendo DS que **Animal Crossing: Wild World** consolidou a dinâmica de simulação social da série em algo viciante, que nos permitiu colocar em prática nas telinhas do portátil toda a criatividade de uma geração de fãs. Há 15 anos, essa experiência deu um importante passo em direção a elementos que tornaram-se padrão em Animal Crossing, além de abrir, pela primeira vez, as portas da interação online entre jogadores. Chegou a hora de matar a saudade e rever tudo de bom que o segundo título da franquia mais simpática dos games nos proporcionou.

Simplicidade em qualquer lugar

Lançado originalmente em 23 de novembro de 2005, *Animal Crossing: Wild World* é uma mistura de paz e tranquilidade, com boas doses de engajamento. Desde o início da aventura, com nossa chegada de táxi ao vilarejo no qual passamos dezenas de horas, todo o clima amigável da série preenche as telas do DS e nos transporta para um mundo repleto de coisas a fazer.

Se no título original de GameCube, *Animal Crossing* (2001), já havia um bom leque de possibilidades, *Wild World* ampliou o número de tarefas de forma surpreendente no DS, tudo graças à jogabilidade intuitiva na tela de toque. Com a Stylus, podíamos mover o personagem (os direcionais também tinham essa função) e realizar as mais diversas ações, como gerenciar o inventário, criar padrões para a confecção de roupas e acessórios, e até mesmo escrever cartas e desenhar constelações no céu.



Por não ter um objetivo principal, em virtude de ser um simulador de vida (life-simulator), *Wild World* preza pela liberdade. O relógio interno do DS funcionava exatamente como no primeiro game, transmitindo a realidade do tempo para o jogador, de modo a oferecer atividades e eventos de acordo com o horário ou época do ano. A vantagem do portátil era que, pela primeira vez, a experiência podia ser levada para qualquer lugar, fosse dentro de casa ou debaixo de uma árvore no parque.



Wild World ampliou o alcance da série para um público significativamente maior que a parcela de jogadores dos quais tiveram contato com o game original. A versão de DS vendeu mais de 11 milhões de cópias em todo o mundo, figurando hoje em nono lugar entre os jogos mais vendidos de todos os tempos no Japão. Praticamente metade das vendas foram em território japonês.

Com o alto nível de customização, muitos jogadores certamente passaram dezenas de horas reunindo materiais para confeccionar roupas, criar mobílias ou alterar a paisagem do vilarejo e de suas casas da forma que quisessem. Apenas em móveis, eram cerca de 550 opções. O tipo de entretenimento perfeito para uma boa parcela do público que não considerava-se gamer, mas que encontrou no DS um lugar para chamar de seu e mostrar aos amigos toda a satisfação de construir uma vida social em Wild World.



Melhorando o que já era bom

Desde o lançamento de **Animal Forest** (versão de N64 exclusiva do Japão), posteriormente adaptada para o Animal Crossing original de GameCube, o objetivo da série estava mais do que definido: garantir uma experiência de simulação social com um toque bem cheio de carisma. Em uma pequena vila, você encarna o papel de um recém-chegado morador e, aos poucos, faz amizade com os vizinhos, todos representados por animais falantes, cada um com sua personalidade e costumes.



A característica *do it yourself* (faça você mesmo) já estava presente, e era a grande mecânica de jogabilidade que move o game. Inicialmente, boa parte da evolução do jogo está conectada à figura de Tom Nook, o famoso guaxinim que atua como vendedor e que, gradativamente, e sempre levando alguma vantagem, libera novos itens ao jogador. Outro local conhecido, desde o primeiro game, é a loja de roupas das Able Sisters, lugar responsável pela customização de vestuário.

O multiplayer através dos memory cards do GameCube ou do cabo game link conectado ao GBA trazia certa interação, porém pouco aproveitado pela dificuldade em reunir amigos com toda essa estrutura.



Felizmente, novos horizontes foram alcançados com a chegada da sequência para DS. O próprio título já dava sinais de grandes transformações na experiência do jogo, a começar pelos animais que deram as caras pela primeira vez na série, como a coruja do observatório, Celeste; o barman e senhor pomba, Brewster; e a cabeleireira Harriet, uma poodle de pelos cor-de-rosa.

Ao todo, o título reunia 150 animais como opções de residentes da vila, dentro de um limite de oito por vez. Dependendo da interação com cada um, eles podiam permanecer por mais tempo no local, além de entregar retratos para o jogador guardar de lembrança quando fossem embora ou até mesmo fixarem-se permanentemente.

Com a função de reunir informações dos itens colecionáveis do game, o museu apareceu novamente em Wild World, porém com novos andares. Em um deles, havia uma cafeteria e, no piso mais alto, o observatório. Era lá que o jogador podia observar as estrelas ou desenhar sua própria constelação, com a Stylus.



A união de todas essas mecânicas em um aparelho portátil com jogabilidade intuitiva fez a franquia Animal Crossing dar um enorme salto em popularidade. Muita gente teve seu primeiro contato com a série justamente no título de DS, sobretudo os mais casuais, que tinham na palma da mão a facilidade de entrar no game para gerenciar seus vilarejos em uma prazerosa rotina do dia a dia.



Nova perspectiva

A principal inovação técnica trazida por Wild World foi a perspectiva de câmera utilizando as duas telas do DS. Enquanto o jogador interagia com a tela inferior, realizando ações e movimentando o personagem, a tela superior funcionava como uma extensão do cenário, sempre mostrando o céu, o que nos dava uma visão ampliada, como se fosse uma única tela.

O efeito, denominado *rolling log*, ajustava a movimentação do personagem de modo a aparentar que ele estivesse correndo sobre um cilindro, o que fazia chão e céu moverem-se ao mesmo tempo. Além disso, a nova perspectiva facilitava a noção de dia e noite em relação ao título original com visão superior, no qual era preciso alternar os modos de câmera para poder observar o céu. Tal mecânica foi padronizada nos títulos seguintes, tornando-se a referência visual de Animal Crossing.



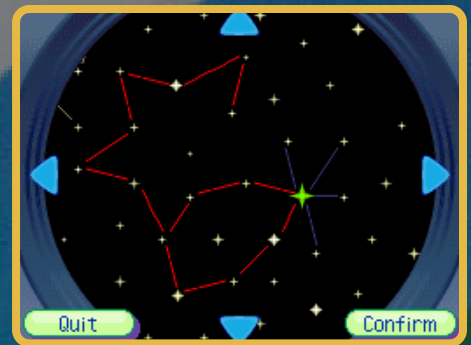
Interações online

Outra função muito bem-vinda foi a interação multiplayer, via conexão *wireless* ou online através da hoje extinta Nintendo Wi-Fi Connection. Ao cadastrar os Friend Codes dos amigos no portátil, até quatro jogadores podiam explorar, juntos, uma mesma vila. Eventos e presentes especiais oferecidos pela Nintendo também faziam parte da dinâmica.



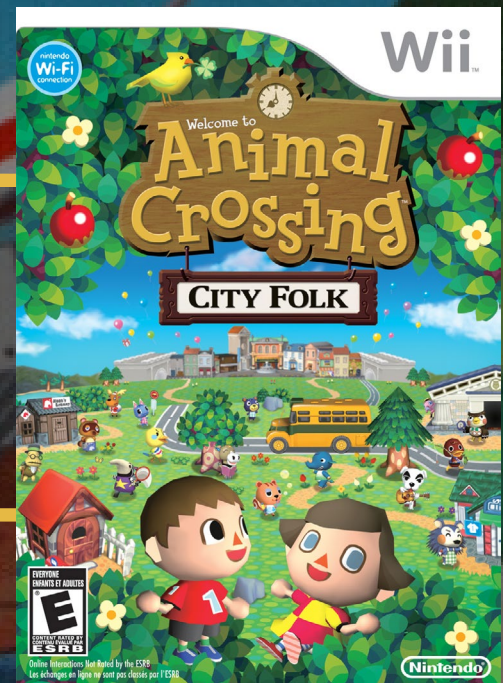
A troca de experiências em um ambiente multiplayer mais acessível que a versão de GameCube (embora os Friend Codes ainda fossem um empecilho) trouxe novo apelo à série, transformando a forma de jogar e interagir com outras pessoas. Ao visitar vilarejos diferentes, ficava mais evidente o processo criativo e a personalidade de cada um, com resultados bem diferentes, o que incentivava o jogador a sempre buscar coisas novas para fazer.

Até mesmo as constelações desenhadas podiam ser enviadas a outros amigos e vice-versa, deixando uma marca registrada no céu da sua aventura. Os estilos de roupa também eram transferíveis, bem como as cartas escritas aos animais da vila que, quando partiam, podiam levar as mensagens para os vilarejos de outros jogadores.



Hoje, quando falamos em Animal Crossing, muitos já imaginam todas as possibilidades de interação multiplayer que cada novo jogo da série oferecerá, sejam locais ou online. E pensar que boa parte delas teve início há 15 anos, em Wild World.

A versão de DS ainda se comunicava com **Animal Crossing: City Folk** (Wii), de modo a permitir aos jogadores enviar os personagens do portátil para o console. Transferi-los garantia certas vantagens na aventura de Wii, como a facilidade de acesso a diversos recursos e itens, logo no início do game.



Fórmula que deu certo

Animal Crossing: Wild World contribuiu para um sucesso da série que apenas cresceu no decorrer dos anos. A simplicidade e intuitividade da tela de toque do DS ofereceram um novo patamar de experiência que cativou tanto os fãs quanto aqueles que jamais se imaginariam divertindo-se tanto com um videogame. O resultado é visto hoje com a enorme popularidade de **Animal Crossing: New Horizons** (Switch), que apresentou a fórmula para ainda mais pessoas e extrapolou todos os recordes de venda da franquia.



A Nintendo sabia do potencial de Animal Crossing desde o início e Wild World, há 15 anos, mostrou isso, introduzindo elementos e mecânicas de jogo que até hoje cativam o público. Com toda certeza, podemos afirmar que não são necessários grandes esforços para encontrar a diversão. Basta um vilarejo, alguns animais simpáticos e uma boa dose de carisma. 🎮



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



twitter.com/nintendoblast

Seguir



facebook.com/nintendoblast

Curtir



instagram.com/gameblast

Seguir



gameblast.com.br/podcast

Inscrever-se



nintendoblast.com.br/newsletter

Assine

Revista GameBlast 57

Neste mês de Novembro, a revista GameBlast traz todas as informações sobre o futuro em Cyberpunk 2077 (Multi)!



Contamos o que acontecerá de melhor na metrópole futurista Night City e sobre o RPG de mesa Cyberpunk 2.0.2.0 e muito mais.

Baixe já a sua!

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista