

# NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBLAST.BR



#141  
AGO  
2021



NEO  
The World Ends With You

NEO: The World Ends with You

**PRÉVIA:**

SONIC COLORS: ULTIMATE

**COMEMORAÇÃO:**

FRANQUIA METROID FAZ 35 ANOS

**BLAST FROM THE PAST**

THE WORLD ENDS WITH YOU



## O Jogo do Ceifador está de volta

**NEO: The World Ends with You** é um *JRPG* de ação dinâmico que chega com a difícil tarefa de igualar a qualidade de seu antecessor. Será que conseguiu? Confira o que achamos de ambos os jogos. Lembra da franquia **WarioWare**? Ela voltará em breve: saiba o que esperar de seus minigames malucos. Quem também está com o retorno marcado é o ouriço azul, pois **Sonic Colors: Ultimate** será lançado para Switch — confira o que muda da versão de Wii. Ainda preparamos um guia para você se dar bem em **Pokémon Unite**, e comemoramos os **35 anos de Metroid**. 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

Felipe Lemos  
Juliana P. Zapparoli  
Renan Rossi  
Victor H. Carreta  
Vitor M. Costa



### REVISÃO

Davi Sousa  
Diogo Mendes  
Felipe Fina Franco  
Icaro Sousa



### DIAGRAMAÇÃO

Felipe Castello  
Giulia Otsuka  
Leandro Alves  
Wendell Laurentino



### ILUSTRAÇÃO

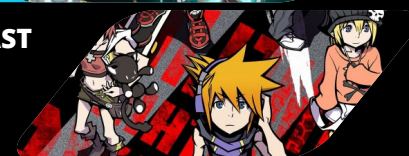
Lucas Mathias



**04** **ANÁLISE**  
A jornada gloriosa e carismática dos



**23** **BLAST FROM THE PAST**  
Sete dias na palma da mão



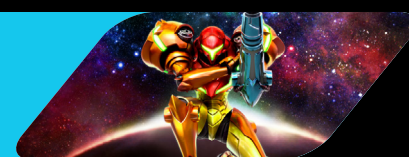
**31** **PRÉVIA**  
Wario Ware: Get it Together!



**39** **PRÉVIA**  
Sonic Colors: Ultimate (Switch)



**47** **METROID**  
35 anos do clássico interplanetário



**57** **DICAS E TRUQUES**  
Dicas para começar bem em Pokémon Unite palma da mão



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!





# Ilustra Blast



"New game" por [Lucas Mathias](#)








por Vitor M. Costa

Revisão: Diogo Mendes  
Diagramação: Leandro Alves



# NEO: The World Ends with You (Switch) é um digno sucessor do clássico que o originou

Publicado pela Square Enix e desenvolvido por essa mesma empresa em colaboração com a h.a.n.d. (parceira de longa data da Square Enix em lançamentos de portátil), **NEO: The World Ends with You** (Switch) é um JRPG de ação com mecânicas de Hack 'n' Slash que chega com a difícil tarefa de suceder a *The World Ends with You* (DS) — ou simplesmente “TWEWY” —, um aclamado clássico dos portáteis de duas telas da Nintendo. Na última década, sua visibilidade aumentou consideravelmente após receber versões para mobile (2012) e para Switch (2018), e, por fim, ao receber uma adaptação neste ano (2021) em uma série de anime com 12 episódios.

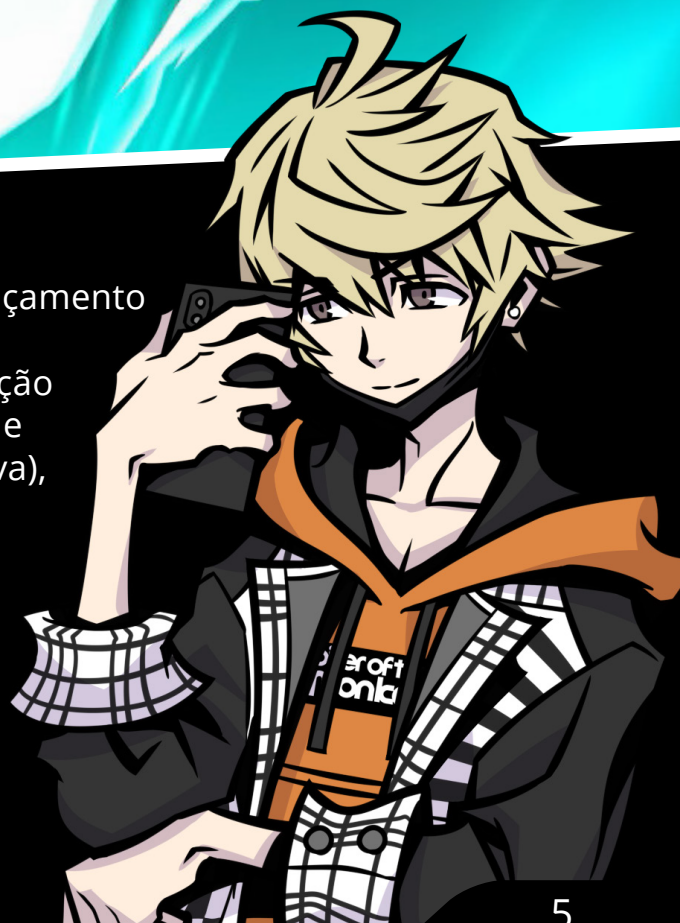


## Subtítulo Básico

**A** ampliação do acesso ao título anterior e a adaptação animada daquele jogo pavimentaram o caminho para sua sequência não apenas em publicidade, mas também em termos de enredo. Originalmente, TWEWY tinha uma trama bem-acabada e que não dava sinais de que poderia receber uma continuação. Contudo, algumas pontas soltas se desprenderam daquele enredo no epílogo da versão Final Remix para Switch. O que tentaria costurar essas pontas seria — como alguns fãs imaginaram — uma continuação, NEO: The World Ends with You; ou simplesmente “NEO”, como abreviaremos a partir daqui.



Considerando que se passaram 14 anos desde o lançamento de TWEWY, e que se tratava de um colecionador de elogios e medalhas em vários aspectos (como inovação em sistema de batalha, narrativa, design de cenário e personagens, trilha sonora e coerência ludo-narrativa), NEO só podia ser esperado com alta expectativa e com receio de poder não estar à altura do clássico de DS, e assim foi o tom de nosso [Blast Test](#) com base em sua demo. Nesta análise veremos o quanto NEO foi bem-sucedido em sua empreitada tanto como um título à parte de RPG de ação quanto como um sucessor direto de TWEWY.





Dada a distância temporal que separa NEO de seu antecessor e seu enredo, além do fato de estar sendo lançado para PS4 e Switch sem depender de tela sensível ao toque, basicamente o título enfrenta três principais desafios:

1. elaborar uma narrativa que consiga ao mesmo tempo ser original em elenco e trama, razoavelmente complexo e carismático ao nível de TWEWY e coerente com os acontecimentos cronologicamente precedentes;
2. conseguir recriar e ampliar a trilha sonora e principalmente os gráficos e a ambientação de TWEWY para uma experiência contemporânea de seu característico estilo de rua em narrativa à moda dos mangás que funcionava muito bem no final dos anos 2000;
3. e reimaginar seu sistema de combate em Hack 'n' Slash, já que as mecânicas do anterior foram originalmente projetadas para duas telas e o uso da Touch Screen com auxílio da "caneta" (Stylus) do DS, mecânicas essas que já sofreram mudanças consideráveis em suas adaptações para mobile e Switch.

Confira nos próximos três tópicos como, respectivamente, os desenvolvedores de NEO encararam esses desafios e o quanto foram ou não bem-sucedidos em seu conceito e execução. Por fim, veja ainda um tópico final com um balanço geral dos pontos altos e baixos da obra em sua unidade e com indicações sobre o público que provavelmente tirará mais proveito dela.





## Uma trama tão ou mais imprevisível e mirabolante quanto a de TWEWY

Produzido e desenhado por Tetsuya Nomura, conhecido pela excentricidade fantástica de suas tramas e de seus personagens (como na série Kingdom Hearts), TWEWY tem uma premissa de enredo muito única que mistura aspectos do cotidiano japonês de parte do estilo de rua juvenil com uma boa dose de fantasia sobreposta a essa realidade.

O roteiro original (de autoria de Sachie Hirano) é construído com base em uma espécie de jogo de sobrevivência de sete dias — “jogo do ceifador” (Reaper’s Game) — entre pessoas que morreram e que, ao sobreviverem até o último dia, cumprindo todas as missões solicitadas a tempo, supostamente recebem sua vida de volta.



O Reaper’s Game é regido por um Game Master e seu time de Reapers e ocorre em uma dimensão paralela e invisível ao mundo real chamada “Underground”, mas que pode intervir na realidade das pessoas.

No Underground existem criaturas chamadas “ruídos” (Noises) que podem causar danos no mundo real e mesmo possuir pessoas, mas os jogadores de TWEWY (Neko, Shiki, Beat etc.) e de NEO (Rindo, Fret, Nagi etc.) podem combatê-los. Tais batalhas são o coração do desenvolvimento dos personagens em termos de lhes oferecer level, dinheiro e principalmente aprimorar e ampliar suas habilidades, mas não são os únicos desafios encontrados durante as missões.



Em TWEWY o jogador podia, por exemplo, utilizar habilidades de Neku que lhe permitiam ler pensamentos e se conectar a eles, interferindo em suas ideias para, de modo indireto, levá-los a mudarem uma determinada rotina durante um dia. E NEO adiciona ainda mais habilidades que tornam o desenrolar das subtramas de cada dia ainda mais interessantes, como a possibilidade de viajar no tempo para horas pré-estabelecidas durante o mesmo dia de jogo a fim de mudar uma ação futura indesejável.



Mais uma vez contando com auxílio de Nomura em desenho e produção, mas agora com outro roteirista (Akiko Ishibashi), em NEO cada personagem principal possui uma habilidade especial para ser utilizada nas missões que lhes são dadas diariamente pelos Reapers e a trama é muito bem desenvolvida em torno dessas habilidades, tornando-a um tanto mais sinuosa e intrincada que a de TWEWY, mas ainda se mantêm bastante linear, já que não é dada ao jogador liberdade para escolher horários específicos para viajar no tempo e a exploração na cidade é, na maior parte do jogo, bastante limitada e guiada.



Como esperado de uma sequência, é interessante que o jogador já tenha um conhecimento prévio do título anterior da franquia, mas não é absolutamente necessária para seu entendimento. Ocorrerá apenas que o jogador ver-se-á tão surpreso quanto os protagonistas de NEO diante dos personagens do título anterior de TWEWY, mas aprenderá junto deles quem são e de onde vieram.



Pode-se sublinhar também que a experiência narrativa de NEO possui uma proposta diferente em relação ao elenco de personagens. Enquanto TWEWY é altamente centrada no protagonista e os outros personagens são muito orgânicos na trama, com motivações próprias e cada qual com um contexto a ser descoberto, em NEO os personagens geralmente vão apenas se acumulando no grupo e especialmente os iniciais possuem funções narrativas de apoio do protagonista, tendo pouca independência como agentes no fluxo da história.

No mais, a narrativa de ambos os títulos parece ter sido satisfatoriamente bem conectada e explicada, sobretudo ao final do jogo, embora também seja certo que novas perguntas sobre a dinâmica mirabolante do mundo ficcional ainda alimentará a base de fãs pelos próximos anos. Por outro lado, as ideias extravagantes desse mundo também sustentam uma trama quase tão caótica quanto seu gameplay.



Algo é certo: há muitas reviravoltas interessantes em NEO, isso devido tanto ao formato narrativo fragmentário que contrasta com a progressão linear de “jogo de sete dias” quanto também por aproveitarem consequências indiretas das habilidades dos personagens. De um modo ou de outro, tornando essas reviravoltas tão bem planejadas quanto, por incrível que pareça, as de TWEWY, e que certamente serão tão imprevisíveis a novatos na série quanto a ex-jogadores do clássico de DS.

As reviravoltas em NEO e em TWEWY, porém, por vezes são um tanto mirabolantes e é bom que o jogador (novato ou não) já esteja ciente do alto nível de “licença poética” presente no roteiro e nas regras de mundo que, no entanto, não deixam de proporcionar grandes surpresas, emoções e até reflexões interessantes sobre várias coisas que adultos e jovens pensam e lidam no dia-a-dia em uma verdadeira “selva de concreto” — como em um momento de diálogo chega a ser apelidado o mundo do jogo.



NORMAL  
Follow Susukichi to the Expressway Underpass

SHIBUYA STREAM

## Uma cidade com habitantes monótonos e mudos, mas vividamente povoada por música e palavras

Tanto TWEWY quanto seu sucessor são ambientados em um ambiente urbano, dividido em sub-regiões, cada qual com lojas próprias para comprar roupas de determinadas marcas e restaurantes para comer coisas diferentes e aprimorar os atributos dos personagens (como taxa da vida e de defesa). As regiões da cidade possuem uma arquitetura baseada na de Shibuya, famoso bairro de Tokyo conhecido por sua rica cultura urbana de grafites, gangues, estilos extravagantes de moda, lendas urbanas etc. Temas esses que já foram fonte de inspiração de outras produções japonesas, como, por exemplo, de Durarara!! (anime, mangá e light novel).



Claro... de 2007 até 2021 muitas coisas mudaram, em Shibuya e no mundo de TWEWY, além de parte da arquitetura, os celulares não são mais *flips* e novos cortes de cabelo e estilos de roupa entraram na moda local. Esses e outros fatores foram considerados na reimaginação do cenário citadino.



Quanto aos gráficos, há de se salientar que os de NEO não são grandes destaques entre os títulos de estilo animado feitos para o híbrido da Nintendo. Cenários com vegetação, detalhes de sombra e mesmo traços dos personagens podem não agradar a parte do público que o compare ou com outros jogos da plataforma em 3D ou mesmo com o estilo artístico em 2D de TWEWY. E alguns jogadores podem sentir falta de cinemáticas no meio da longa trama com imagens estáticas. Entretanto, ainda assim ele consegue ser atraente e estiloso

acima da média em jogos do gênero, especialmente nos passeios pela cidade. Vale salientar ainda que o ambiente urbano é desenhado de tal forma nos títulos da série de modo a sugerir distorções, algo que poderia aparecer nas páginas de um mangá (muito consumido e comentado nesse e em outros locais do Japão). Em decorrência disso, às vezes os prédios em NEO podem ficar tortos no horizonte e as câmeras dos cenários são sempre fixas, às vezes em ângulos pouco comuns; tudo para fazer o jogador se sentir em cenários desenhados por um mangaká de um maneirismo peculiar.





Mas, de igual sorte, e apesar de NEO contar com uma dublagem parcial (disponível em inglês e japonês), a estética de mangá da série para os diálogos e interações entre personagens não deixa dúvidas: TWEWY e NEO são jogos que requerem muita leitura.

Há um volumoso número de linhas de texto distribuído em caixas de diálogo e em balões de pensamento, e é uma pena que o título não traga tradução em português, haja vista que uma das riquezas de seu roteiro está no tom de seus termos e expressões que incorporam gírias, sotaques e figuras de linguagem presentes na cultura popular de Shibuya, a qual foi readaptada em inglês para um linguajar norte-americano comum em redes sociais e em alguns ambientes urbanos dos EUA.





Diferente dos diálogos da trama, os pensamentos quase sempre são opcionais no decorrer da narrativa, mas é aconselhável dar alguma atenção para explorá-los tanto porque há benefícios no gameplay quanto porque muitos deles propiciam reflexões interessantes sobre vários temas, alguns corriqueiros e outros bastante sensíveis, como sobre baixa autoestima, incertezas sobre o futuro, problemas familiares, consumismo e muito mais, algumas das quais também presentes em missões da trama principal. Felizmente essa leitura toda pode se

tornar mais agradável com boa música (e que boa música!) de Takeharu Ishimoto, que entregou para NEO talvez sua melhor OST até hoje. E essa afirmação não é nada trivial, pois Ishimoto já havia sido compositor da notável OST de TWEWY e é um profícuo músico e programador de sintetizadores que trabalha com JRPGs na Square Enix desde 1999 — em Legend of Mana (PS1) — e é muito conhecido por seus ótimos trabalhos na série Kingdom Hearts e em spin-offs de Final Fantasy, como Crisis Core: Final Fantasy VII, Final Fantasy Type-0 e Dissidia Final Fantasy (todos esses para PSP).



Fato é que a OST de NEO se mantém tão rica em estilo de pop e hip-hop como a de seu antecessor, mas agrega à sua trilha sonora arranjos e boas peças inéditas de metal e hardrock. Em todos os estilos as linhas melódicas estão quase sempre em ritmo rápido e agitado com timbres eletrônicos e elétricos (com guitarra e bateria quase sempre presentes) e progressões harmônicas que esbanjam euforia e dramaticidade.

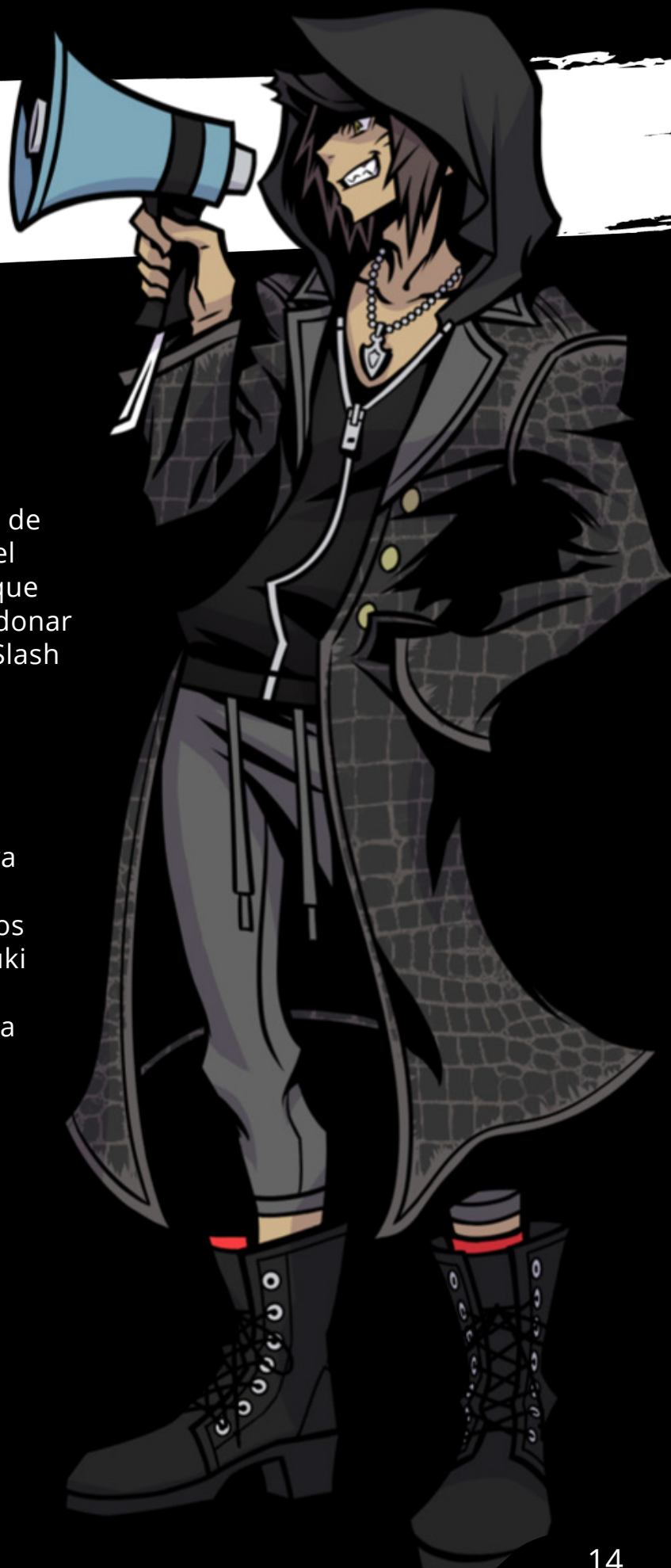
Como um todo, uma escolha interessante de direção de som, pois mais do que nunca em NEO essas músicas contrastam com a direção de arte de Shibuya, onde as pessoas (sem rosto e sem voz) cumprem uma rotina mecânica e superficial e passam como fantasmas pelo protagonista (o qual, como dito, está em uma dimensão sobreposta àquela realidade).



## Um gameplay caótico como poucos

Agora chegamos à parte talvez mais intrigante e atabalhoada do projeto de NEO, seu sistema de batalha e gameplay de combate. Como dito na introdução desta análise, não era uma opção viável reimplementar mecânicas de Hack 'n' Slash com base em tela sensível ao toque, mas seria estranho esperar que os desenvolvedores resolvessem abandonar o tom altamente dinâmico de Hack 'n' Slash do título anterior, então optaram por preservá-lo sobre uma base diferente, ou seja, um novo sistema de batalha... ou, na verdade, nem tão novo assim.

Certamente o sistema de batalha estava no centro das atenções dos diretores, Tatsuya Kando (que já havia sido um dos diretores do primeiro TWEWY) e Hiroyuki Ito, esse último conhecido por ajudar a desenvolver muitos sistemas de batalha em JRPGs da Square Enix, tais como o sistema tático de Final Fantasy Tactics (PS1), o clássico ATB (Active Time Battle), usado na série Final Fantasy do IV ao IX, e o ADB (Active Dimension Battle) de Final Fantasy XII (PS2).





O resultado, porém, não foi nem exatamente conservador (em relação ao TWEWY) e nem inovador (em relação a RPGs de ação em geral), mas que acabou ao menos preservando a forma como TWEWY permitia controlar simultaneamente mais de um personagem em um Hack 'n' Slash (coisa rara de se ver).

Como sabido, o que caracteriza um RPG de ação é o fato de conseguir preservar, em combate em tempo real, muitas mecânicas de RPG (como level, árvore de habilidade, sistema de classes, grupo de personagens etc.), e uma das mecânicas mais difíceis de se implementar é o uso de um grupo de personagens (party) em vez de se controlar apenas um protagonista. De modo geral, os RPGs de ação tendem a utilizar programação de IA para os demais personagens do grupo (quando há), mas raramente é possível controlá-los diretamente em simultâneo, tanto menos em Hack 'n' Slash.



A solução encontrada pelos desenvolvedores foi encontrada na mesa ao lado. Desde 1999 os títulos principais da série Valkyrie Profile — originalmente publicada pela Enix (antes de se juntar à Square) — utiliza de um sistema de batalha que atribui a determinados botões no controle habilidades específicas (uma de cada personagem no grupo) que podem ser utilizadas em conjunto ou em separado durante os combates. Essa mesma premissa embasou o Hack 'n' Slash de NEO, que tratou de expandi-lo com um número gigantesco de habilidades (tal como em TWEWY) e de torná-lo mais dinâmico e acessível a um grupo maior de personagens.



A expansão ocorre por meio dos “broches” (Pins) usados classicamente na série pelos personagens para utilizar poderes dos mais diversos, como lançar curar em aliados, lançar bolas de fogo em inimigos, disparar raios pelo cenário ou mesmo controlar a gravidade de um determinado espaço. Há centenas de Pins e eles podem aumentar de nível (amplificando seu poder) e alguns até mesmo evoluir para outro Pin após chegar em seu nível máximo.



Além disso, após o jogador atingir um certo nível no medidor de “groove” durante as batalhas ele pode executar habilidades especiais que atingirão parcial ou totalmente os inimigos do cenário de combate.

E a maior dinamicidade e acessibilidade vêm da praticidade com que as habilidades são utilizadas em mira automática e da possibilidade de poder atribuir a um mesmo botão dois poderes diferentes. Por esse último aspecto é possível colocar dois personagens do grupo a usar habilidades diferentes ao apertar um mesmo botão; e pelo primeiro aspecto é possível desferir uma sequência de poderes com velocidade e em simultaneidade sem precisar de muito planejamento para avançar, esquivar etc.

Tal planejamento de movimentação existe, já que na ocasião dos combates a movimentação e controle de câmera são completamente em 3D, e ele pode ser útil em alguns momentos, especialmente em alguns chefes, mas na grande maior parte do jogo não é necessário muito mais do que umas poucas movimentações e de gerenciar previamente os Pins de cada membro do grupo, além de, claro, apertar os respectivos botões em batalha na ocasião oportuna (quando os poderes estiverem carregados).



Contudo, a solução de NEO resolveu um problema (o de aplicar na série um outro sistema de batalha em grupo com Hack 'n' Slash) e, em troca, da maneira como foi implementada, trouxe ou aprofundou ao menos três grupos de problemas:

- Um pouco de desbalanceamento e alta subutilização de habilidades e status;
- Level design repetitivo e subutilização do espaço e da movimentação;
- Poluição visual e ocasional queda de quadros.

Pelos fatores acima, ainda que os combates caóticos de NEO preservem em espírito a dinâmica de TWEWY e que possam ser divertidos, eles não deixam de ser significativamente problemáticos.

Há numerosas habilidades que são muito semelhantes entre si, outras praticamente inúteis, outras ainda interessantes, mas poucas práticas para serem utilizadas, e quase todas elas (genéricas ou únicas, pouco ou muito úteis, práticas ou não) são subutilizadas — no sentido de que suas peculiaridades são pouco aproveitadas no gameplay.



Os inimigos possuem fraquezas (alguns, a gelo; outros, a fogo; e assim por diante) e é possível envenená-los, por exemplo, mas as batalhas são tão dinâmicas que é difícil planejar esse tipo de ação, e o próprio jogo acaba por não o exigir. Para piorar essa subutilização das habilidades, também os cenários de combate são pouco explorados; são praticamente os mesmos, quase nunca havendo algum obstáculo ou característica específica.

Assim, o level design mostra-se pobre e repetitivo e à medida que o jogo avança vai se tornando mais e mais caótico, tornando cada vez mais inviável pensar de modo minimamente estratégico na movimentação e esquiva das unidades, coisa que também não é incentivada senão com poucas exceções, como contra alguns inimigos encouraçados, outros que explodem após serem derrotados e contra alguns chefes.





O desenvolvimento das mecânicas é bem acessível, em diferentes modos de dificuldade, e pode-se dizer que evolui bem, já que aos poucos vai ser tornando mais complexo, com mais opções de habilidades e com padrões mais específicos dos inimigos. Por outro lado, o sistema de batalha vai progredindo em direção ao caos ao ponto de transformar o jogador em algo como um espectador de um festival de fogos de artifício (tamanho a profusão de efeitos visuais na tela).

A situação ainda poderia ser ao menos agradável aos olhos se não ocasionasse ainda por cima queda de quadros. Não chegam a ser quedas significativas na maioria das vezes, porém podem incomodar em batalhas mais intensas, principalmente mais à frente no jogo.




## **Um problemático RPG de ação, mas divertido e artisticamente bem elaborado**

A despeito de alguns problemas de gameplay e da falta de inovação em relação ao título que o precedeu (por sua exploração na cidade, por exemplo, não ir muito além do que aquele título de DS já proporcionava), NEO: The World Ends with You possui batalhas divertidas e acessíveis, uma trilha sonora excelente e diversa, uma trama cheia de personalidade, uma ambientação convidativa para o desenvolvimento dos personagens e, acima de tudo, um design muito coerente de modo geral em torno de parte da cultura popular de Shibuya.

Assim como seu antecessor, trata-se de um jogo desenhado criativamente em torno do conceito de “sintonia”, mesmo no sentido musical da palavra. Os termos musicais, aliás, abundam não por acaso o jogo: o nome dos inimigos (“ruídos”), a “dissonância” no mundo, os fones de ouvido, a trilha sonora diversa e sempre presente etc. E antes de tudo é um jogo sobre conexões e desconexões que vão além das palavras e das ações, ou melhor, que manipulam as palavras e as ações por mexer com pensamentos e com viagem no tempo.

Além disso, a experiência desse título, em sua unidade, acaba sendo bastante imersiva, por sua coerência de design, tendo ainda um gameplay divertido, embora por vezes repetitivo, e narrativamente é bem diferenciada e progressivamente cativante no decorrer da trama que, se o jogador assim desejar, renderá facilmente dezenas de horas de gameplay.



Desse modo, trata-se de uma recomendação fácil para quem tenha gostado de seu antecessor ou quem goste de JRPGs de ação mais dinâmicos. Ademais, é bem possível também que sua ambientação e sua narrativa agradem àqueles em geral interessados por sua temática artística e narrativa, a qual foi bem executada, e, por não ser um jogo particularmente desafiador, seu gameplay não dificultará o acesso ao enredo que é certamente também um de seus pontos fortes. 





## ✓ Prós

- Trilha sonora excelente, diversa e em sintonia com a estética no geral;
- Direção de arte coerente e bem executada;
- Gameplay divertido e bem integrado à proposta de mundo;
- Narrativa bem projetada e cativante;
- Design continua bem inspirado e cheio de personalidade.

## ✗ Contras

- Pouca inovação na exploração na cidade em relação a seu antecessor;
- Level *design* em combate simples e repetitivo;
- Combates às vezes excessivamente caóticos;
- Subutilização de recursos em torno do sistema de batalha;
- Ocasionais quedas de quadro.

NEO: The World Ends with You (Switch/PS4)

**Desenvolvedor** H.a.n.d.

**Gênero** RPG eletrônico de ação

**Lançamento** 27 de julho de 2021

Nota **8.5**



# Seleção N-Blast /GameBlast

É designer e gostaria de fazer parte da equipe?

Você tem experiência em design/diagramação, é apaixonado por jogos e sempre sonhou em produzir conteúdo para revistas especializadas em games? Então chegou o seu momento! Clique no link abaixo e vanha fazer parte da equipe GameBlast/Nintendo Blast.

**DIAGRAMADOR\*** - Responsável pela diagramação das páginas das revistas.  
Necessária experiência com o software Adobe InDesign e boa noção de design.

\*Não remunerado.



REVISTAS  
NINTENDO BLAST  
FAÇA PARTE!



REVISTAS  
GAMEBLAST  
FAÇA PARTE!



INSCREVA-SE  
AQUI!



DS



por Juliana Paiva Zapparoli

 Revisão: Icaro Sousa  
 Diagramação: Leandro Alves


## Sete dias na palma da mão

Quando os RPGs pareciam ter caído no famigerado “mais do mesmo”, sempre com guerreiros e mundos de fantasia, a Square Enix decidiu fugir de seus padrões já vistos em Final Fantasy e Dragon Quest e resolveu se aventurar com um enredo que se passa no mundo real. **The World Ends With You**, lançado em 2007 para Nintendo DS, tem como cenário o distrito de Shibuya, em Tóquio, Japão. E se tudo parece tão real neste inusitado RPG, muito temos a agradecer ao seu sistema único de combate e jogabilidade baseada em tempo real — o jogo, porém, oferece uma experiência muito mais complexa.



## Um mundo maravilhoso?

**C**erto dia, Neku Sakuraba, um garoto antissocial, introvertido e muito rabugento, acorda em Shibuya. Por mais que seja um lugar já conhecido pelo rapaz no auge de seus 15 anos, estranhamente parece que ninguém consegue ouvi-lo ou falar com ele.

Não muito depois, o protagonista descobre que está em uma espécie de submundo, uma realidade paralela chamada Underground, enquanto as demais pessoas estão no plano real, o

Realground. O motivo de ele estar ali é simples: Neku é um dos participantes do The Reaper's Game, um jogo desenvolvido pelos chamados The Reapers e que terá duração de sete dias.

The Reaper's Game, caso não seja completado no tempo determinado, apagará a existência dos participantes da linha do tempo. Neku, contudo, não pode participar desse jogo sozinho e, para isso, conta com a ajuda de Shiki, sua primeira parceira nesse desafio mortal.



**Neku Sakuraba**





## Quando o real encontra o virtual

Muitos jogos já tentaram explorar esse conceito de real *versus* imaginário (ou virtual), mas *The World Ends With You* transportou essa experiência a outro patamar. Parte disso se dá, principalmente, às duas telas do portátil, mas o relógio interno do DS também tem uma importante função no jogo.

A primeira revolução do jogo é seu sistema de combate, um tanto quanto complexo, porém inusitado. O jogador controla dois personagens simultaneamente, sendo Neku fixo na *touchscreen* e, na tela superior, seu parceiro da vez. O protagonista é movimentado com a ajuda da stylus e o segundo personagem, com o D-pad, realizando sequências com os direcionais.



Se tudo parecer confuso, existe a possibilidade do uso de um sistema de batalha automática — algo que, convenhamos, acaba com o verdadeiro desafio do título. Como “dois são um” neste jogo, a barra de HP é compartilhada entre ambos os personagens, que, obviamente, possuem estilos de combate diferentes.

Pode se tornar confuso e um tanto quanto angustiante controlar dois personagens com jogabilidades distintas ao mesmo tempo, mas o próprio sistema facilita essa tarefa: ao atacar com um dos lutadores, uma esfera de energia verde (*pluck*) é passada para o outro automaticamente; o segundo, por sua vez, realiza seus ataques e devolve o *pluck* para o primeiro, criando combos poderosíssimos.

Essa cadeia de ataques só é reiniciada quando Neku ou seu parceiro recebe um golpe certo na sua vez de atacar. Dominar esse combate estilo “pingue-pongue” é crucial para avançar na história e vencer lutas mais complexas.



A jogada de mestre de *The World Ends With You*, no entanto, é a influência que o relógio interno do DS exerce sobre o jogo. Como cada capítulo equivale a um dia da semana durante o *The Reaper's Game*, enquanto o portátil estiver desligado, Neku vai ganhando experiência de acordo com o tempo decorrido no mundo real. Essa função ajuda muito quando é necessário dar uma pausa na jogatina, mas os benefícios do "idle grinding" vão diminuindo conforme mais dias passam.

A função *wireless* do DS também facilita na progressão do jogo, tanto para partidas multiplayer com até quatro jogadores quanto para obter itens, sobretudo os *pins* usados por Neku. A interação com o real, porém, vai muito além das funções do portátil.

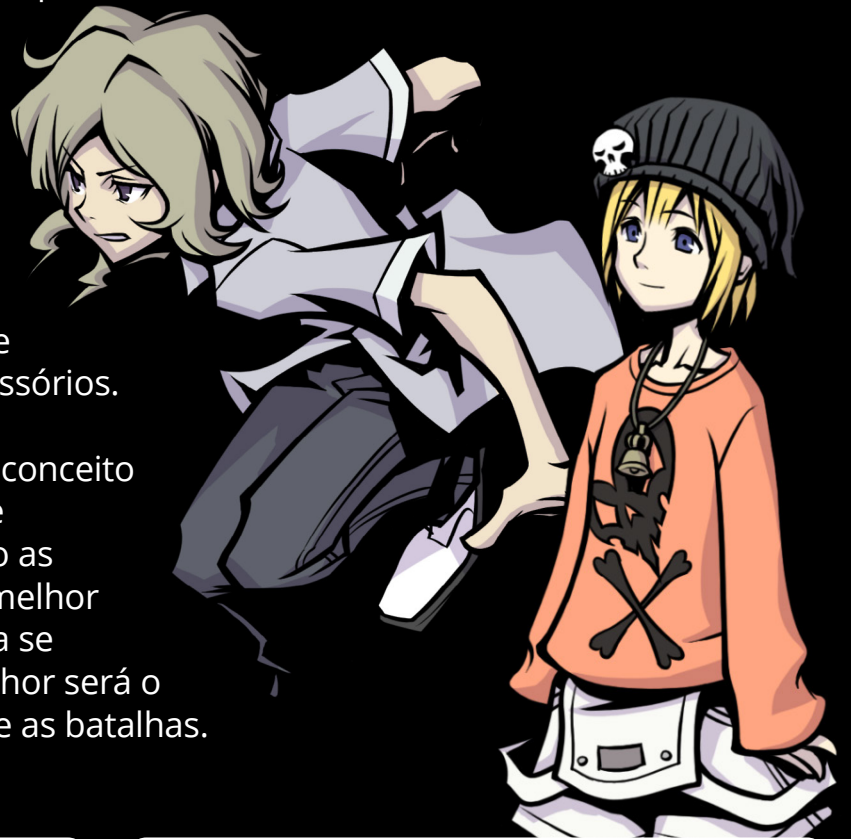


Pins

## Jogo ou realidade?

*The World Ends With You* pega emprestados diversos aspectos cotidianos, sobretudo a moda local. Como de praxe, os equipamentos são fundamentais em RPGs, mas, neste caso, estamos falando de roupas e acessórios.

Cada um dos distritos do jogo tem um conceito de moda diferente, então é importante levar em consideração a maneira como as pessoas se vestem. Ao equipar — ou, melhor dizendo, vestir — as roupas certas para se aventurar em determinada região, melhor será o desempenho dos personagens durante as batalhas.





Ser cliente fiel também ajuda na progressão do jogo. Quanto mais se compra nas lojas, mais amigáveis os vendedores se tornam, concedendo descontos, dicas ou até mesmo acesso a itens exclusivos — e vamos combinar que isso também acontece na vida real.

Claro que a comida local não poderia ficar de fora. Na maioria dos casos, poções e outros consumíveis são usados instantaneamente para conceder cura e outros bônus aos personagens, mas em *The World Ends With You*, os participantes desse jogo mortal precisam digerir a comida antes de partir para outra refeição.

**GAME REPORT** NAME: Dr. Drastic

ESP'er Rank	Conductor	B
ESP'er Points	1732 pts.	D
Noise Report	96 types	100.0 % ★
Pin Mastery	61 types	20.0 % D
Item Collection	323 types	68.4 % B
Final Time Attack		14'25"35 ★

**NEKU** **SHIKI**

**SAVE DATA**

Date Saved	Oct. 8, 2016
Time Saved	6:52 p.m.
Chapter	Joshua, Day 7
Area	Shibukyu Main Store

Save your progress?  
You can pick up from this save point later. **SAVE!**

Por fim, muito da cultura japonesa foi transportado para o universo de *The World Ends With You*, a fim de recriar de maneira fidedigna os cenários do jogo. A história e os diálogos fazem com que o jogador esteja lendo um “mangá animado”, com design de personagens assinado por Tetsuya Nomura e Gen Kobayashi. A trilha sonora não deixa a desejar. Além de bastante imersiva, Takeharu Ishimoto conseguiu combinar diversos estilos musicais que coexistem em perfeita harmonia. Tem música para todos os gostos, do hip hop ao techno.



## “Nenhum homem é uma ilha”

Por mais recluso que Neku possa ser, ele precisa aprender a cooperar com seus parceiros e confiar neles. Esse é o ponto-chave da narrativa de *The World Ends With You*, que, resumindo, gira em torno das relações interpessoais, a máxima de dar-se e receber algo em troca.

Neku também precisa interagir com os habitantes do Underground e ajudá-los a tomar decisões com um sistema de “invasão de pensamento”. Outros, no entanto, dão dicas sobre o que fazer para avançar no jogo.

O fim é o começo. Após completar a campanha principal, os capítulos ficam disponíveis para serem jogados em qualquer ordem e com qualquer parceiro, com novos objetivos a serem cumpridos. Além de servir como um pós-jogo, esse recomeço também serve como um “por trás das cenas” e o jogador pode aprender mais sobre a história de *The World Ends With You*, os Reapers e o que acontece com os personagens desta louca aventura.






## Um respiro no gênero

**The World Ends With You** é, certamente, um jogo que aproveita tudo o que sua plataforma tem a oferecer. Com uma história e trilha sonora bastante imersivas e intrigantes, o jogador se sente como se estivesse lendo um mangá interativo.

É verdade que a falta de dublagem pode deixar a desejar um pouco, deixando as coisas estáticas demais, e o estilo gráfico é um tanto quanto “ame-o ou odeie-o”. Os pontos negativos, pois, não ofuscam os diversos aspectos positivos que este RPG revolucionário possui.

A experiência proporcionada é, possivelmente, algo que só pode ser desfrutado ao máximo em um DS ou 3DS. Ninguém mais será o mesmo depois de vivenciar as aventuras de Neku e seus companheiros em uma pseudo-Shibuya recheada de mistérios e segredos. 





# Guia N-Blast

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

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!



E-BOOK  
POKÉMON LET'S GO  
RS **1,99**



E-BOOK  
FIRE EMBLEM:  
THREE HOUSES  
RS **5,99**



COMPRAR NO  
Google™ play



COMPRAR NO  
Google™ play



Disponível na  
amazon.com



por Felipe Lemos

Revisão: Davi Sousa  
Diagramação: Felipe Castello

SWITCH

  
**WarioWare™****GET IT  
Together!**

**PROMETE TIRAR O MÁXIMO DOS JOY-CONS DA  
MANEIRA QUE SÓ DIAMOND CITY SABE FAZER!**

WAHAHAHAHA! A Nintendo finalmente revelou, durante o Nintendo Direct na E3 2021, uma nova e empolgante entrada na série WarioWare, após longos anos de espera pela comunidade amante das coleções de microgames caóticos. WarioWare: Get It Together! é o nome da promessa, que será lançada exclusivamente para Nintendo Switch em 10 de setembro de 2021, prometendo alterar severamente o estilo de gameplay ao dar um destaque significativo a mecânicas multiplayer.



## O caos generalizado chega ao Switch!

**G**et It Together! é o primeiro jogo da franquia para o Nintendo Switch, e o primeiro em um console de mesa desde Game & Wario (Wii U) de 2013, que mais servia como um *spin-off*. O mais recente, no entanto, é WarioWare Gold (3DS) de 2018, que apesar de possuir momentos de brilhantismo, deixou a desejar em alguns pontos, segundo os fãs mais ferrenhos.

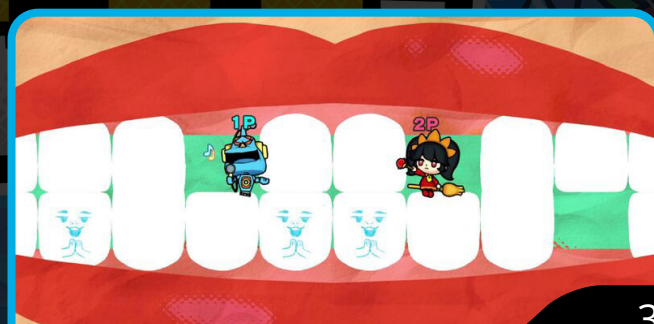
A série fez sua estreia em 2003 como WarioWare, Inc. Mega Microgames para o Game Boy Advance, que foi posteriormente portado para o GameCube como WarioWare, Inc. Mega Party Games. Os jogadores se apaixonaram imediatamente pela autenticidade da franquia, paixão esta potencializada pelo carisma e reflexos peculiares de Wario, o protagonista de Diamond City. A série torna-se mais conhecida a cada nova entrada, mesmo que ainda seja considerada um nicho nintendista.



## Chame o caminhão, pois teremos mudança!

Apresentando quase o elenco completo de personagens da franquia com base no que temos revelado até o momento, o game já mostrou que muda as coisas se comparado à fórmula mais tradicional da série. Desta vez, o personagem que você escolher jogar afetará a maneira como você resolve os microgames e interage com o cenário escolhido.

Além disso, você controlará diretamente Wario e seus amigos não apenas dentro de seus próprios microgames, mas também nos dos demais pela primeira vez. Seja se transformando em uma tartaruga com a ajuda de Wario ou contando com Ashley para lançar um feitiço, cada microgame promete utilizar os poderes absurdos e pitorescos dos personagens para alimentar o caos e a diversão.





À primeira vista, tudo parece igual, mas o primeiro trailer revela uma mudança bastante grande também no design. Na realidade, os próprios personagens antes só serviam como figurantes para as *cutscenes* dos jogos, mas raramente apareciam nos próprios microgames, que duram apenas alguns segundos. Em *Get It Together!*, no entanto, eles parecem agora ter sempre um papel ativo seja onde for.

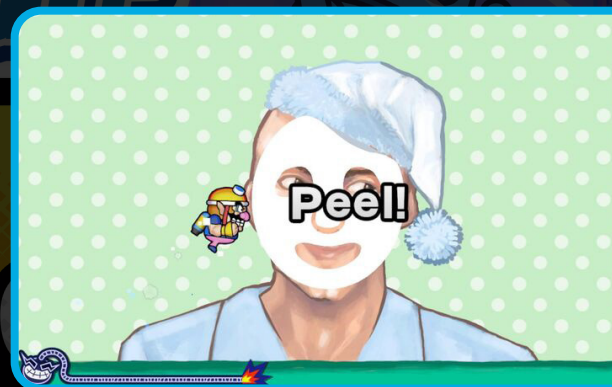
Além disso, os microgames também não estão mais ligados às “campanhas” de personagens individuais; ao invés disso, qualquer personagem pode aparecer em qualquer minijogo, com suas habilidades especiais inclusas. O impacto desta decisão de projeto, que traz uma certa complexidade aos microjogos sempre ultra-simplísticos, é mais uma das incógnitas que só descobriremos ao jogá-los.



A segunda grande inovação de *Get It Together!* é também a que deixou a comunidade mais ansiosa: o modo cooperativo para dois participantes, que é aludido no título, provavelmente terá um grande impacto sobre a estrutura do jogo. Resta saber até que ponto, já que, pelo que foi mostrado até o momento, ele parece estar bastante interessante e bem-pensado.

## Microgames cada vez mais macro

Os microgames, para os leigos na série, são pequenos desafios incrivelmente rápidos construídos para testar seus reflexos, paciência e, às vezes, sua flora intestinal. Dentre tamanha variedade de literalmente qualquer coisa, os títulos anteriores envolvem coleta de meleca no nariz, a aplicação de colírio em gotas nos olhos, e até mesmo sincronia em peidos. Pode parecer esquisito e repugnante, mas afinal, *Wario* sempre teve nos peidos o seu ponto forte.





Na pequena faixa de trama já disponibilizada, Wario e seus amigos serão aparentemente sugados para dentro dos microgames insanos. Cada personagem possui habilidades diferentes, resultando em maneiras diversas de resolver os rápidos desafios apresentados pelo título, que já confirmou mais de 200 microgames disponíveis.

Os microgames parecem loucos como sempre, e desta vez têm o bônus adicional de diferentes estilos de jogo. Cada um dos "amigos" do Wario vem com seu próprio estilo ligeiramente distinto de interagir com a maioria dos microjogos. Com uma equipe de três jogadores em muitos modos, eles precisam estar constantemente em seus dedos dos pés adaptando-se a novos estilos de gameplay.

A expectativa é de que, com grande parte dos amigos do passado voltando, parece que os jogadores vão se divertir muito com os microjogos nas mãos. Haverá suporte para até duas pessoas simultaneamente nos microgames pela primeira vez, e um modo história foi confirmado.

Você poderá jogar em um mesmo Switch ou em dois consoles por meio de uma conexão local sem fio. No entanto, se o modo cooperativo estará disponível apenas localmente ou também on-line, não temos nenhum vestígio, o que leva a crer que se limitará apenas ao local.

Também resta saber como os controles funcionarão, ou seja, se Joy-Con e controles de movimento serão necessários ou se também podemos usar o Pro Controller. A série é reconhecida justamente por fazer ótimo uso de todas as funções únicas da plataforma na qual seus títulos estão inseridos, e com as várias tecnologias especiais dos Joy-Con, não vejo a hora de experimentar a criatividade da Intelligent Systems.

## Quem mora em uma cidade maluca, maluco é!

A lista de personagens jogáveis já está quase terminada, graças a uma combinação do trailer de revelação e a jogabilidade mostrada no Nintendo Treehouse. A transmissão da Treehouse incluiu uma tela de seleção de personagens com treze slots de personagens, dos quais apenas seis foram escondidos.





Além disso, vários personagens não visíveis na seleção foram mostrados no trailer ou ao longo da jogatina. Levando tudo isso em vista, os personagens atualmente conhecidos como jogáveis são os seguintes:

- Wario

- Jimmy T.

- Mona

- Dr. Crygor

- Orbulon

- Dribble & Spitz



- Mike

- Young Cricket

- 9-Volt

- 18-Volt

- Kat & Ana

- Ashley




É o elenco típico de WarioWare, com presenças basicamente de todas as entradas na franquia. Sabendo então que cada um desses membros do elenco tem sua própria maneira de se mover pela tela e interagir com os objetos, ainda não está totalmente claro como cada personagem joga; portanto, mesmo com quase todos eles mostrados na jogabilidade, ainda há muito para ser revelado.





## Apertem os cintos, que lá vem bomba!

A série WarioWare tem tudo a ver com festejar e reagir aos eventos aleatórios que aparecem a cada segundo enquanto se joga, e certamente há muito espaço para que Wario e seus amigos — se é que podemos chamá-los assim — possam entreter os jogadores mais uma vez com a chegada de Get It Together!. Apesar do nicho pequeno, certamente todo fã do Switch deveria dar uma chance ao título, pois garanto que irão se surpreender! WAHAHAHAAAAA! 



WarioWare: Get It Together! (Switch)  
**Desenvolvedor** Intelligent Systems, Nintendo EPD  
**Gênero** Party game  
**Lançamento** 10 de setembro de 2021

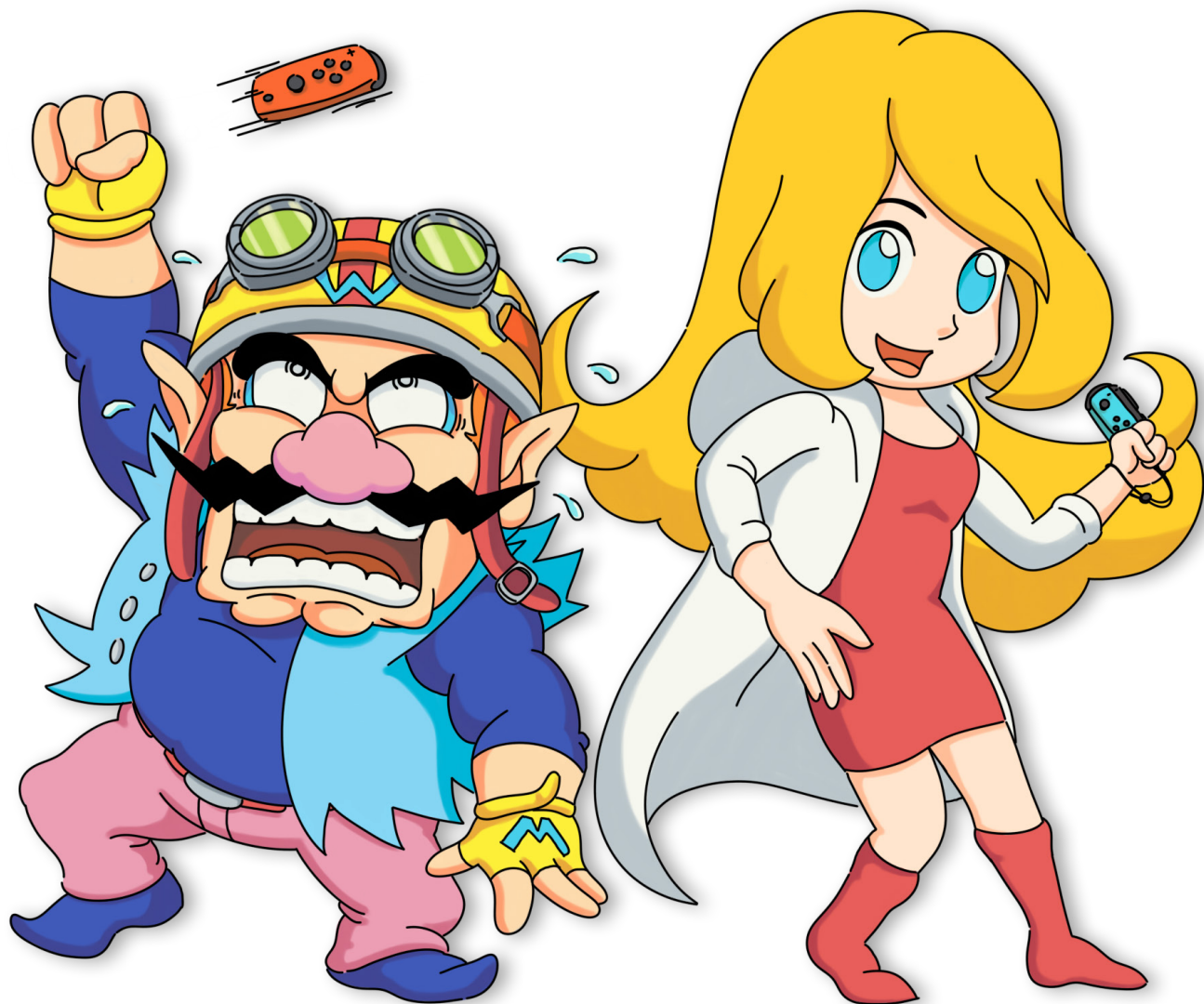
Expectativa

 4



# Ilustra Blast

"Todos prontos?!" por [Lucas Mathias](#)





# Guia N-Blast

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

Essas edições estão disponíveis  
na Google Play Store!



E-BOOK  
POKÉMON LET'S GO

R\$ **1,99**



E-BOOK  
POKÉMON GO

**GRÁTIS**



COMPRAR NO  
Google™ play



BAIXAR NO  
Google™ play





por Juliana Zapparoli

Revisão: Diogo Mendes  
Diagramação: Wendell Laurentino

SWITCH

# COLORINDO O ESPAÇO — E O SWITCH — NA VELOCIDADE DA LUZ



Sonic Colors foi, certamente, um grande marco do ouriço mais rápido do mundo nos videogames. Sua estreia foi no Wii, em 2010, e trouxe cores e muita velocidade em um parque de diversões interestelar; agora, a Sega anunciou a volta desse incrível jogo: *ww*, que chega ao Switch em sete de setembro. Quando Takashi Iizuka, produtor do jogo, disse, há uma década, que Colors seria uma das melhores aparições do azulão até então, ele não estava mentindo — e Sonic está pronto para repetir a dose no console híbrido da Nintendo.



## 2021: um ouriço no espaço

A história de Sonic Colors, assim como nos demais jogos da série, envolve nosso protagonista precisando consertar as bagunças que Dr. Eggman resolveu criar. Desta vez, seu arqui-inimigo resolveu construir um parque de diversões no espaço, com a desculpa de se redimir por seus erros.

No entanto, mal sabia Sonic que o vilão estava planejando um novo plano de dominação mundial sem que ninguém percebesse. Para isso, o Dr. Eggman decidiu usar o poder dos Wisps, uma poderosa raça alienígena, e os transformou em NegaWisps. Porém, mal sabia o vilão que o herói espinhudo também conseguiria se aproveitar da energia desses simpáticos seres coloridos, partindo em uma aventura interplanetária para acabar com os planos do desajeitado cientista.

À época, Sonic Colors impressionou com sua trilha sonora e cores impressionantes, aliando gráficos 3D com jogabilidade das antigas, tudo em um ritmo acelerado, mas sem perder o equilíbrio, com uma história bem humorada e cativante. Apesar de não ser um jogo extremamente longo, é uma aventura que garante horas e mais horas de diversão.

Além da campanha principal, Colors contava com um sistema multiplayer e o sistema de *ranks*, para a alegria dos platinadores de plantão como eu que adoram ver aquele S estampado em todas as fases. Porém, como dizem por aí, sempre dá para melhorar.





## A perfeita mescla entre antigo e moderno

Sonic Colors tem o que os fãs de longa data do ouriço mais apreciam nos jogos do azulão: plataformas e muita velocidade. Ao mesmo tempo, tem aquele toque de modernidade dos títulos mais atuais, com direito a superpoderes e gráficos 3D, algo que foi muito bem reproduzido em Sonic Generations.



O jogo pegou elementos emprestados de Sonic Adventure, com os corrimãos que se conectam a *loopings*; Sonic Unleashed, com a intensidade das lutas contra chefes; e fases muito bem elaboradas, assim como as vistas em Sonic and the Black Knight. É uma mistura de estilos que, aliada às cores e variação de temas ao longo dos estágios, deu certo e devolveu o brilho — agora multicolorido — ao ouriço.

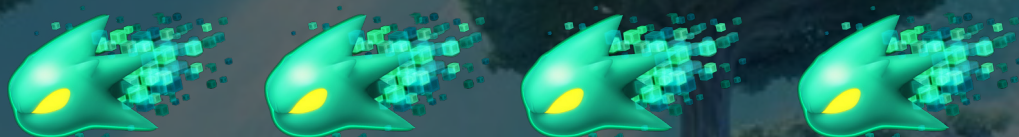
## Um *boost* no visual e conteúdo

Apesar de se tratar de uma remasterização, a Sega não perdeu a oportunidade de implementar conteúdos inéditos. Em maio deste ano, após o anúncio de Sonic Colors: Ultimate, a revista japonesa Famitsu entrevistou Kazuyuki Hoshino, diretor criativo do jogo, e Takeshi Iizuka a respeito das novidades da versão *ultimate*.





Uma das principais mudanças apontadas por Iizuka é o sistema Tails Save. O jogo continua sendo de plataforma, então é esperado errar pulos aqui e ali, o que pode frustrar os jogadores. Com esse sistema, Tails vem ao auxílio de Sonic e o puxa de volta para terra firme, transportando-o para o último *checkpoint* — dessa maneira, o jogo se torna muito mais acessível para todos os públicos.



Em relação aos Wisps, o produtor também confirmou a presença de um novo tipo, o Jade Wisp, originário de Team Sonic Racing. Com ele, além de fases inéditas para a versão de Switch, o herói ganha a habilidade de se transformar em um fantasma translúcido e atravessar paredes. Ou seja, não é mais preciso recorrer a Ashura, o *glitch* de Sonic the Hedgehog 2, para trespassar obstáculos sólidos.

Por estar disponível para todas as plataformas — Switch, PlayStation 4, Xbox One e PC — um *power-up* no visual não podia passar batido. Os modelos, textura, cores e iluminação passaram por uma melhoria, então Sonic Colors Ultimate será compatível com televisores 4K e rodará a 60 quadros por segundo.



Para garantir ainda mais desafios, a Sega incluiu o modo Rival Rush, no qual o jogador corre contra Metal Sonic para desbloquear recompensas no jogo. Existe também o chamado 100 Count Ring nas fases e, ao coletá-lo, Sonic ganha invencibilidade temporária e aumento na pontuação final do estágio.





Se a trilha sonora da versão de Wii já era um dos pontos fortes de Sonic Colors, Ultimate promete elevar a jogatina a níveis estratosféricos com as incríveis músicas totalmente remixadas. Por fim, mas não menos importante, a customização está presente, tanto nos controles quanto no visual de Sonic.

A customização dos controles — e também uma *quality of life* nesse quesito — promete adaptar a jogabilidade ao jogador, e não o contrário. Dessa maneira, pode-se aproveitar muito mais a jogatina e até mesmo encontrar motivação para continuar acompanhando as aventuras de Sonic pelo espaço, já que não existirá a frustração de não ter se adaptado aos controles — ou culpar o controle pelo pulo mal-executado.



Ainda pensando na motivação, a Sega também implementou uma loja *in-game* na qual o jogador pode trocar os Park Tokens coletados nas fases por novas luvas, tênis e até poderes para Sonic. Afinal, existe algo mais legal que customizar um personagem?






## Mais motivos para (re)jogar

Com melhorias nos gráficos e um grande fator de rejogabilidade, **Sonic Colors: Ultimate** promete ser uma explosão de cores no Switch, tanto para aqueles que já jogaram a versão de Wii quanto para aqueles que experimentarão o título pela primeira vez.

A Sega mirou em um público-alvo mais atual, incluindo diversas *qualities of life* pensadas para deixar o jogo menos frustrante. A customização é um bônus, já que garante motivação para continuar jogando, e para jogadores que adoram ir rápido, o sistema de *ranks* é mais do que um prato cheio para desafiar a própria velocidade.

Por fim, com novas áreas para explorar com a ajuda dos Wisps e Park Tokens para coletar, motivo para revisitar fases uma, duas, três ou mais vezes não faltará. **Sonic Colors: Ultimate** é, definitivamente, o presente de 30 anos que o azulão merece. 



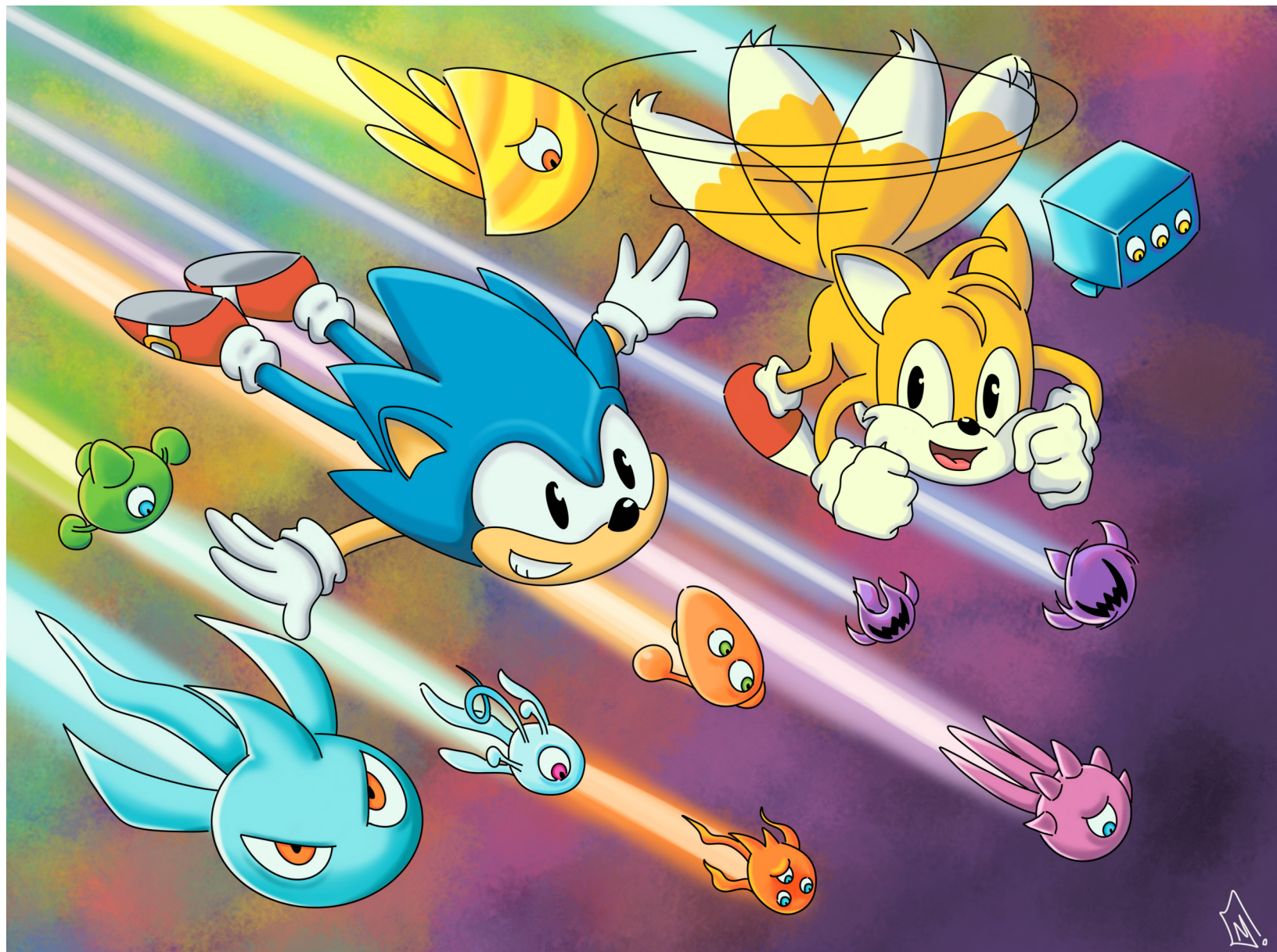
Sonic Colors: Ultimate (Switch)  
**Desenvolvedor** Blind Squirrel Games  
**Gênero** Plataforma/ ação/ aventura  
**Lançamento** 07 de setembro de 2021



# Ilustra Blast



"Colors" por [Lucas Mathias](#)





# 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**



COMPRAR NO  
Google play



COMPRAR NO  
Google play





por Renan Rossi

Revisão: Icaro Sousa  
Diagramação: Giulia Otsuka

# METROID™

## 35 ANOS DO CLÁSSICO INTERPLANETÁRIO



A Federação Galáctica emitiu um comunicado urgente à maior caçadora de recompensas do universo, Samus Aran. Desta vez, a missão não é explorar planetas desconhecidos, muito menos colocar um fim aos Space Pirates e suas pesquisas com Phazon ou Metroids. Trata-se de uma tarefa especial: viajar à Terra e comparecer às páginas da Nintendo Blast para comemorar os 35 anos de Metroid e sua primeira aventura 8-bit interplanetária. O barulho da nave pousando não deixa dúvidas. Samus chegou a 2021 com o legado do passado e a ambição do futuro.



## Fãs fiéis

**M**etroid traz um gosto diferente para os que acompanham a trajetória de Samus desde os tempos de NES, SNES (com o maravilhoso **Super Metroid**) e GBA, ou mesmo aqueles que conheceram a heroína na trilogia **Prime** desenvolvida pela gloriosa Retro Studios. Foram somente 13 títulos lançados, incluindo *spin-offs* e remasterizações. Se levarmos em conta apenas os títulos canônicos, são quatro na linha clássica em 2D e três na linha Prime, sem contar o famigerado **Metroid: Other M**.

Comparado às demais franquias de sucesso da Nintendo, Metroid fica bem atrás em número de títulos e vendas, mas, ainda assim, mantém viva a paixão dos fãs. Qualquer pessoa que tenha jogado algum game da série, seja antigo ou recente, guarda um carinho mais que especial pela franquia, a ponto de esperar anos e anos por uma sequência. O vácuo temporal fez inclusive com que boa parte da nova geração de jogadores ficasse sem conhecer Samus.



Mesmo com as remasterizações e spin-offs recentes, como **Metroid: Federation Force** (2016) e **Metroid: Samus Returns** (2017), o apelo não foi suficiente para trazer a heroína de volta aos holofotes da forma como merecia. Apenas agora, 19 anos após sua última sequência canônica, **Metroid Fusion** (2002), que a série recuperou a relevância e promete restabelecer todo o legado da franquia em **Metroid Dread**, cujo lançamento está marcado para outubro no Switch.

E o que dizer então de **Metroid Prime 4**, anunciado ainda na E3 2017? Nada de mais para um fã de Metroid, não é mesmo? Se há um público que sabe esperar, somos nós.



## O estilo Metroid ontem e hoje

Tanto na jogabilidade clássica em 2D (shooter/scrolling) quanto na aventura FPS de Prime, Metroid carrega inúmeras contribuições para a história dos videogames. Além de oferecer mecânicas de movimentação, uso de itens, exploração e quebra de linearidade com cenários interconectados, sua narrativa é certamente uma das mais densas já desenvolvidas pela Nintendo.

Jogar Metroid é uma viagem para dentro e para fora de nossas concepções, tamanha a imensidão do que encontramos à nossa frente e do convívio com nós mesmos em ambientes solitários e inóspitos. Não à toa, hoje temos enraizado em nossa cultura o gênero Metroidvania, caracterizado pela exploração single player não-linear de cenários para a obtenção de upgrades e passagem por áreas até então inacessíveis.



Embora o subgênero englobe outra grande franquia, **Castlevania**, da Konami, os elementos citados acima originaram-se no primeiro **Metroid** (1986), para NES, consolidando toda a mecânica de jogo que ficaria famosa com o passar do tempo.

Após 35 anos de história, Samus e o estilo Metroid são inspirações para os jogos atuais. A porta aberta pela caçadora de recompensas na década de 1980 contribuiu para inúmeros títulos herdarem seu legado hoje em dia, como **Ori**, **Hollow Knight**, **Blasphemous**, **Dandara**, **Shantae**, **The Mummy Demastered**, **Dead Cells**, **Axion Verge**, **Bloodstained: Ritual of the Night**, os títulos de Castlevania lançados a partir de **Symphony of the Night** e uma infinidade de outros. A lista praticamente não tem fim.



## O jogo "diferente" da Nintendo

O estilo Metroid, inaugurado pelo primeiro game da série em 6 de agosto de 1986, é fruto de uma combinação de elementos com o intuito de diferenciá-lo dos demais jogos de sua época, principalmente de dois grandes sucessos da Nintendo: **Super Mario Bros.** (1985) e **The Legend of Zelda** (1986).

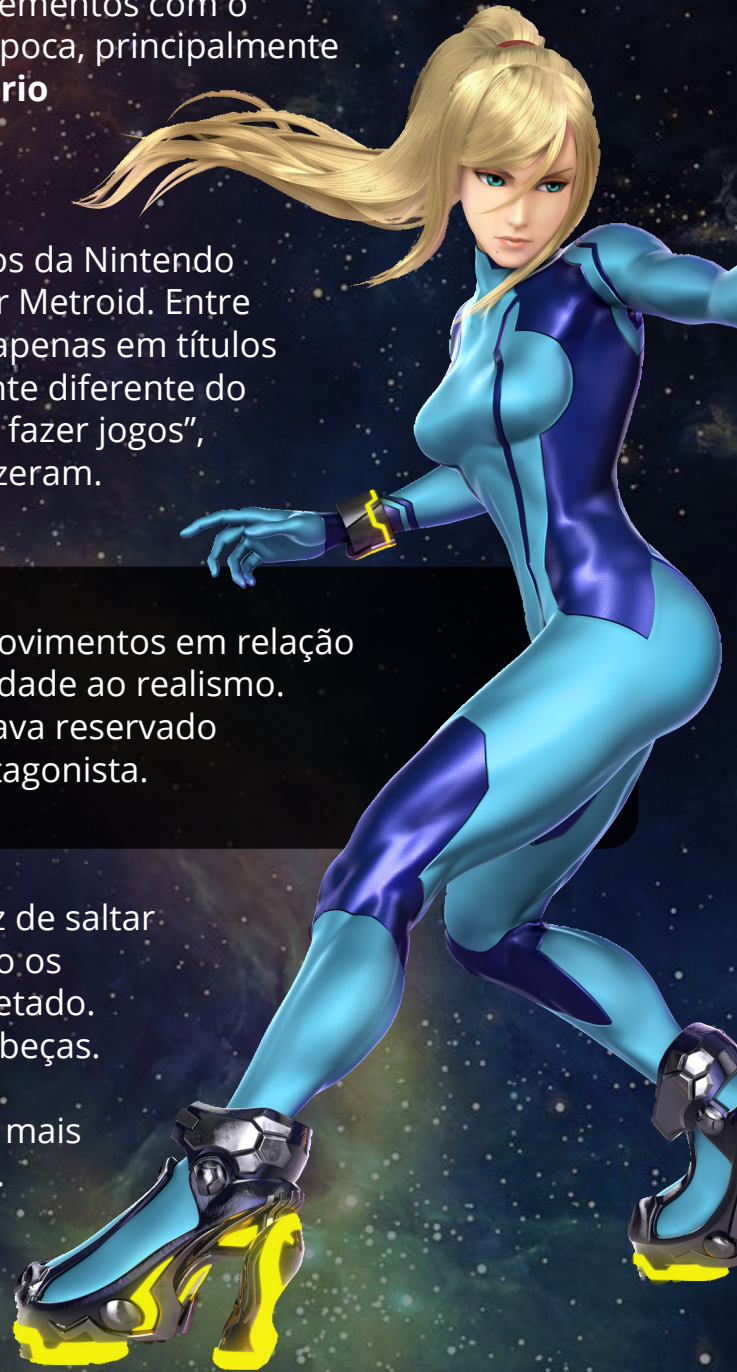
Encarregado pela equipe de produção, Gunpei Yokoi, o pai do Game Boy, confiou em dois novatos da Nintendo para esboçar as primeiras ideias do que viria a ser Metroid. Entre eles estava Hiroji Kiyotake, que havia trabalhado apenas em títulos para Game & Watch, uma realidade completamente diferente do NES. "Se você pode desenhar, você também pode fazer jogos", ensinou Yokoi. E foi exatamente isso o que eles fizeram.

Os desenhos iniciais de Samus traziam mais movimentos em relação a Mario ou Link, por exemplo, com maior fidelidade ao realismo. Boa parte do espaço de memória do game estava reservado justamente às características do até então protagonista.

Na fantasia de Super Mario Bros., Mario era capaz de saltar e evitar inimigos para chegar ao final da fase. Caso os tocasse, perderia uma vida ou algum upgrade coletado. Só era possível derrotá-los pulando sobre suas cabeças. A indagação de Kiyotake e Yoshio Sakamoto, que supervisionava os novatos, era no sentido de não mais evitar os inimigos e sim encará-los frente a frente.

## Atirar e explorar

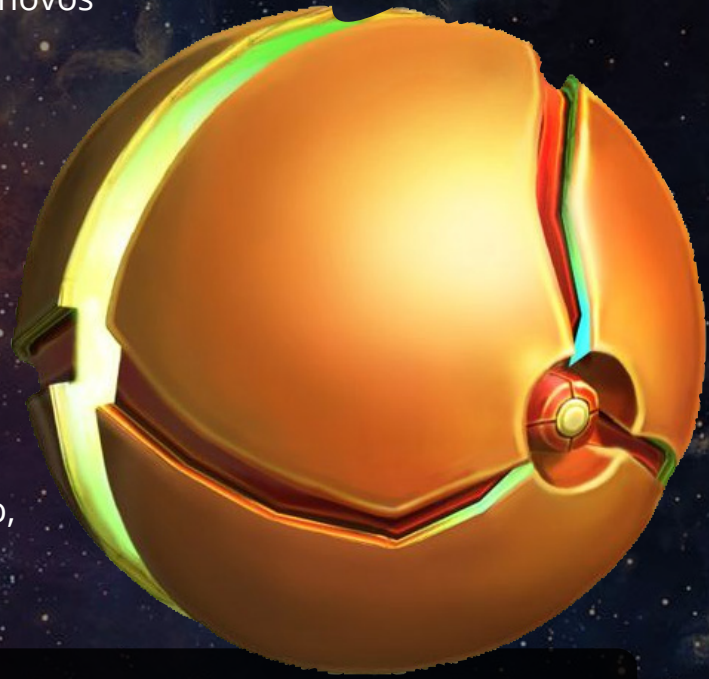
Eles colocaram um canhão nos braços da protagonista, adicionando ao jogo de ação/aventura um shooter com progressão lateral (*side-scrolling*), porém muito mais denso que um jogo de Mario. Unindo movimentação, combate e exploração, os cenários foram ampliados para proporcionar a sensação de um mundo aberto em 2D, com telas interconectadas em um enorme mapa.





Para explorá-lo por completo, seria preciso obter novos poderes e movimentos, como a Morph Ball, para atravessar trilhas estreitas; *upgrades* para a armadura ou tiros mais poderosos para desobstruir passagens antes inacessíveis.

Não havia mais a ideia de linearidade ou a busca de uma bandeira que indicasse o final da fase. Todos os caminhos eram possíveis, desde que o jogador possuísse os recursos necessários, algo semelhante ao mundo aberto do primeiro *The Legend of Zelda*, lançado pouco tempo antes. Em apenas sete meses de desenvolvimento, *Metroid* estava praticamente pronto.



Sakamoto e uma boa parte dos designers e programadores do Departamento de Pesquisa e Desenvolvimento da Nintendo (R&D1) integraram o projeto faltando apenas três meses para o título chegar às lojas. Foi a partir dali que a ambientação solitária e obscura de *Metroid* tomou forma.

Entraram no time Makoto Kano para a criação de cenário e Hirofumi Matsuoka, que auxiliou Kiyotake nos retoques finais da criação de personagens. Ao acrescentarem os temas de fundo em cada tela, evidenciando uma leve alteração de cores para situar o jogador de acordo com cada região explorada, *Metroid* finalmente recebeu o tratamento que o tornou um game único.

## Criando a solidão

A grande inspiração de *Metroid* foi o filme *Alien: o 8º Passageiro*, de 1979, dirigido por Ridley Scott e cujas criaturas vieram da mente do desenhista H. R. Giger. O longa-metragem trazia uma história futurista de ficção científica em um ambiente extremamente solitário e angustiante.

Explorar um clima que pudesse retratar esse sentimento caiu como uma luva para a proposta do game. O maior desafio, corrigido por Sakamoto à época, foi a reutilização de elementos para adaptar a aventura dentro dos limites do NES. Isso também custou boa parte da movimentação de Samus criada por Kiyotake, suprimida do jogo final.



Em alusão ao filme, a história de Metroid (uma junção das palavras “metro” e “android”), consistia em descobrir os mistérios por trás de uma espécie alienígena, assim como o alien dos cinemas. Denominados Metroids, esses seres eram a forma de vida natural do planeta SR388, caracterizados como uma grande célula parasita capaz de sugar a energia vital de suas presas.

Sabendo do potencial dessas criaturas, os Space Pirates, grupo formado por nômades interestelares, planejava utilizá-los em várias experiências a fim de criar armas biológicas que pudessem assegurar seu domínio no espaço. Contudo, as regras e diplomacia entre os planetas e raças viviam sob a jurisprudência da Federação Galáctica, entidade soberana no universo da série.



A Federação consegue captar sinais que revelam o esconderijo dos Space Pirates, uma base de operações no Planeta Zebes. Contudo, a incursão militar é incapaz de derrotar os piratas, sendo forçada a recuar. Sua única esperança de sucesso foi enviar um comunicado à caçadora de recompensas Samus Aran para que ela colocasse um fim à ameaça.

Ao pousar em Zebes, Samus se depara com um planeta inicialmente inóspito, apenas com algumas criaturas naturais de sua superfície. A solidão é a companhia constante da heroína, assim como ocorreu com a tenente Ellen Ripley nos cinemas, vivida pela atriz Sigourney Weaver. O inimigo podia estar onde menos se esperava.



Além dos seres nativos de Zebes e vestígios da passagem dos Chozo pelo planeta, uma raça de seres místicos e inteligentes, Samus também encontra no primeiro game alguns dos antagonistas mais marcantes da franquia, como Kraid e a Geoforma 187, mais conhecida como Ridley.

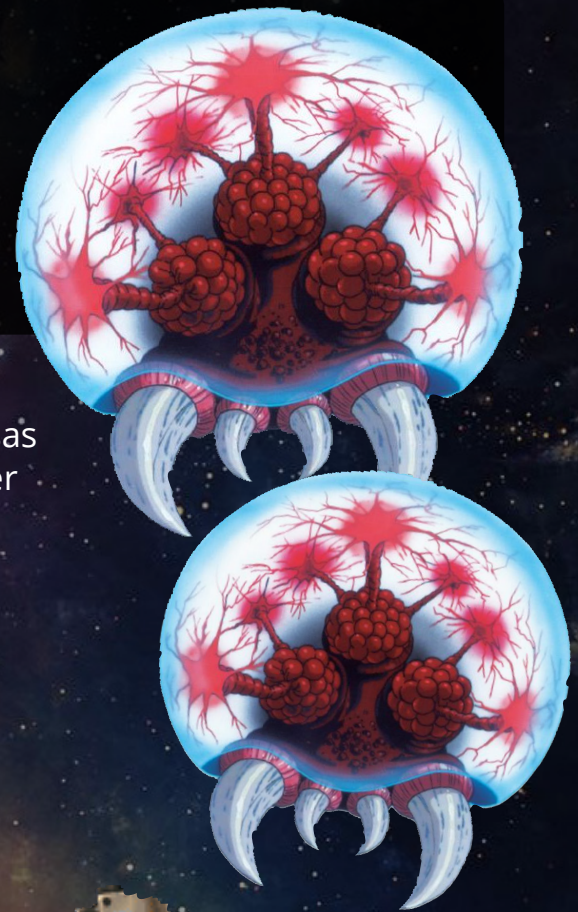
O dragão era o braço direito da responsável pelas pesquisas com os Metroids e também líder dos Space Pirates: Mother Brain. Boa parte desses inimigos carrega inspirações, seja na forma ou nos nomes, relacionadas ao filme de 1979.

A aventura de 1986 foi remasterizada em 2004 no game **Metroid: Zero Mission**, para GBA, que além de revitalizar mecânicas e elementos visuais, expandiu a narrativa de Samus, sendo uma experiência mais que recomendada para quem quiser conhecer as origens da franquia.

## Protagonismo feminino

A jogabilidade de Metroid em conjunto à densa narrativa de ficção científica ofereceu uma experiência bem diferente das propostas por Super Mario Bros. ou The Legend of Zelda. O clima do jogo era um convite ao mistério e exploração. Em cada canto poderia haver um segredo escondido, uma passagem que levasse a uma área alternativa ou aprimoramento. Para conseguir tudo, era necessário visitar as telas sempre que possível na busca por um novo caminho.

Para encarar tamanho desafio, a equipe de Sakamoto já tinha em mente um protagonista que vestia uma armadura tecnológica. Entretanto, durante os estágios finais da produção, eles discutiam sobre a possibilidade de encerramentos alternativos a cada vez que a campanha fosse concluída dentro de um limite de tempo. Foi aí que surgiu a ideia de recompensar o jogador mais esforçado e surpreendê-lo com uma cena na qual Samus removia a armadura e revelava sua real identidade.





Seria chocante, pensaram, se o personagem se apresentasse como uma mulher, e todos rapidamente concordaram com a sugestão, segundo o revelado por Sakamoto em **entrevista** de 2016 para a Nintendo durante o lançamento do NES Classic Edition, mesmo ano em que Metroid comemorava seu aniversário de 30 anos.



Utilizar uma protagonista feminina foi uma surpresa significativa ao levarmos em conta a realidade dos videogames nos anos 1980. O espanto colocou em parafuso a cabeça de muitos jogadores, pois não existia a mínima possibilidade de haver uma mulher como heroína, o que tornou Samus uma das primeiras personagens do gênero a ocupar um espaço de destaque e quebrar o paradigma da representação de heróis fortes e destemidos apenas sendo homens. Mal sabia a equipe de Metroid que a ideia em tom de brincadeira acabaria por romper barreiras tão fortes dentro da cultura gamer.

Foi Kiyotake o responsável pelo nome Samus Aran, uma alusão ao rei do futebol, Pelé. Isso mesmo. No entanto, o designer acreditava que o brasileiro se chamasse Samus Arantes Nascimento, em vez de Edson Arantes do Nascimento. Sakamoto chegou a corrigi-lo na época, mas já era tarde demais. Samus Aran já havia conquistado a todos. Foi aí que surgiu a ideia de recompensar o jogador mais esforçado e surpreendê-lo com uma cena na qual Samus remove a armadura e revelava sua real identidade.

## A guerreira definitiva


O Metroid de 1986 é mais do que aparenta ser. Além de inaugurar um subgênero envolvente e que até hoje encontra espaço nos games, o papel desempenhado por Samus no passado serviu como a grande vitrine para o surgimento de mais mulheres protagonistas ou em posições equivalentes de gênero dentro das narrativas de cada título lançado desde então.

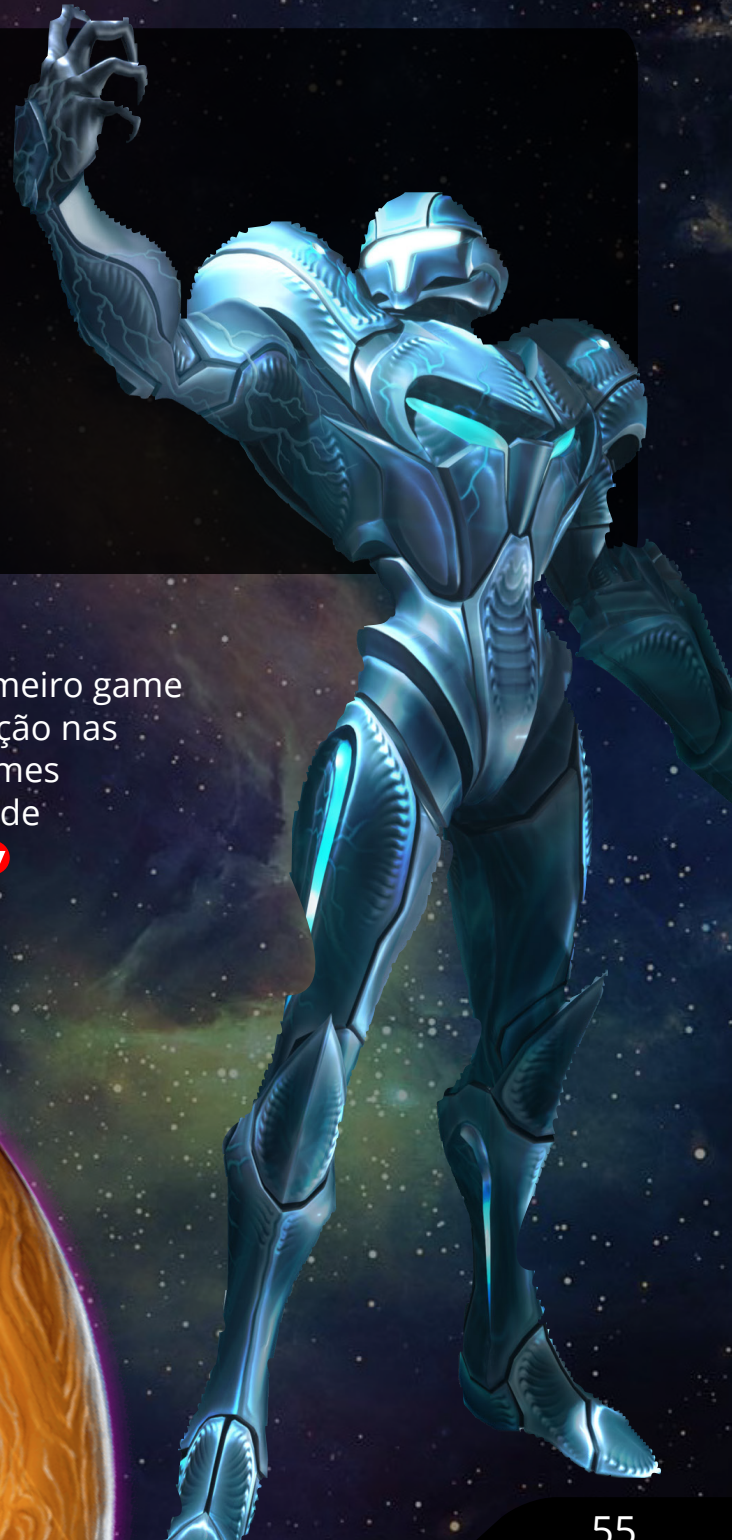


Não cabe apenas agradecer a Samus, já que muitas personagens femininas construíram um caminho sólido em cada geração, como Lara Croft, Jill Valentine, Kathy, Bayonetta, Alloy ou Cassandra. Porém, como teria sido essa jornada sem a aventura da caçadora de recompensas e todo o impacto causado por ela dentro e fora dos games?

Resgatada pelos Chozo, raça alienígena de sábios viajantes do universo, após a destruição de seu planeta natal, K-2L, Samus recebeu o DNA dos seres místicos e passou por todo um treinamento de combate. No dialeto dos Chozo, Metroid significa algo como "o último guerreiro" ou "o guerreiro definitivo".

O duplo sentido do título do game deixa no ar os mistérios da franquia. Ao mesmo tempo em que mostra-se como uma aventura interplanetária para entender os Metroids e sua relação com o universo, os Chozo acreditam que a própria caçadora de recompensas seja a representação de Metroid, a guerreira lendária que trará paz ao cosmos. Se eles sabem de algo que ainda não sabemos, só o tempo dirá.

Nesses 35 anos, descobrimos muita coisa, e o primeiro game da série é um marco na história por sua contribuição nas mais diferentes áreas. Se a trajetória dos videogames pudesse ser vista do espaço em um emaranhado de estrelas, Metroid seria uma das mais brilhantes. 





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**



[instagram.com/gameblast](https://instagram.com/gameblast)

**Seguir**



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

**Inscrever-se**



[nintendoblast.com.br/newsletter](https://nintendoblast.com.br/newsletter)

**Assine**



# POKÉMON UNITE



por **Victor Carreta**

Revisão: Felipe Fina Franco  
Diagramação: Leandro Alves

## Dicas para começar bem em Pokémon Unite palma da mão

A sensação do momento no Nintendo Switch chama-se Pokémon Unite. Diferente de tudo o que conhecemos quando o assunto são as batalhas dos monstros de bolso, o mais novo game da franquia foi recebido de braços bem abertos pela comunidade, que, desde seu lançamento, vem atingindo diversos marcos pela quantidade de pessoas jogando. No entanto, o primeiro contato com esse tipo de jogo pode não ser tão amigável: isso porque o gênero pode não ser familiar para muitos que querem jogá-lo com seus amigos. Pensando nisso, montamos um guia completinho sobre os passos que um iniciante precisa seguir a fim de que se torne um mestre. Boa leitura a todos!



## O que é Pokémon Unite

**P**ara quem ainda não conhece esse tipo de jogo, Pokémon Unite segue os padrões do estilo MOBA ou “**M**ultiplayer **O**nline **B**attle **A**rena”. Em suma, cinco jogadores de um lado, cinco do outro, três rotas, objetivos neutros espalhados pelo mapa e muita ação. Por tradição, cada personagem nesse estilo de jogo possui função específica, que dita como o personagem agirá ao longo da partida. Espalhados pelo mapa, há Pokémon selvagens e, quando derrotados, concedem um valor, em pontos (Aeos Energy), para o personagem. O objetivo do jogo é marcar a

maior quantidade de pontos nos objetivos (Goals) dentro dos 10 minutos de partida.

Quando trazemos essa ideia para o universo de Pokémon, algumas delas estão bem claras logo de início. A partir dessa pequena descrição, podemos introduzir as categorias dos Pokémon em Unite e o que cada uma delas faz de melhor. São elas:



### Attacker

Os Pokémon dessa função atacam de longe e possuem uma grande quantidade de dano em suas habilidades. São excelentes em combate, no entanto, possuem pouca durabilidade e são rapidamente eliminados. Em virtude dessa natureza, o *Attacker* pode marcar muitos pontos, pois eliminam os adversários que estão defendendo o objetivo. Exemplo: Pikachu.



### Defender

Como o próprio nome diz, os Pokémon que executam esse papel são monstrinhos que possuem uma alta durabilidade e alguma forma de impedir a movimentação dos adversários. Por conta disso, sua presença ofensiva não é o foco, mas sim absorver o dano por seus colegas e atrapalhar os adversários com efeitos negativos, como lentidão ou arremesso ao ar. Exemplo: Snorlax.





## Support

A base de uma boa equipe sempre é e serão os suportes. Os Pokémon dessa categoria são os responsáveis por manter os colegas de equipe saudáveis para defender ou atacar um objetivo. Geralmente, carregam habilidades que curam ou concedem escudos aos companheiros, impedindo que sejam eliminados e permitindo que vários pontos sejam marcados. Exemplo: Eldegoss.



## Speedster

Alta mobilidade e dano. Essas duas características são cruciais em um Speedster. Muito parecidos com o Attacker, os Pokémon que estão nessa categoria costumam marcar vários pontos devido à sua alta mobilidade e capacidade de passar pela equipe adversária nos chamados "pontos cegos". Entretanto, também não possuem uma durabilidade alta e, com isso, precisam sair da luta e aguardar o retorno de suas habilidades. Exemplo: Talonflame



## All-Rounder

Os Pokémon dessa categoria são uma combinação entre durabilidade e dano, ou seja, podem tanto servir como linha de frente para alvos mais frágeis, como também são capazes de causar grandes quantidades de dano em momentos cruciais da luta. Como nem tudo é perfeito, a orientação ofensiva desses Pokémon não concede muita utilidade à sua equipe, logo, seu foco é absorver parte do dano e aplicar pressão nos adversários. Exemplo: Charizard.





## Leia os golpes e seus upgrades

Outra parte importante para performar bem nesse começo de jogo é conhecer os golpes base de seu Pokémon e o que os upgrades deles trarão à mesa. Cada Pokémon possui duas habilidades base e que podem ser melhoradas ao longo da partida. Saber o que cada habilidade faz pode te ajudar a combiná-las com seus colegas e, juntos, podem montar um combo avassalador.

Diferente dos demais jogos MOBA que possuem um segundo recurso para uso de habilidades, como Mana ou Energia, em Pokémon Unite tudo o que temos que fazer é aguardar o tempo de recarga da habilidade para usá-la novamente. Por isso, esteja atento ao tempo que cada habilidade de seu Pokémon possui para que, assim que uma luta aconteça, você as tenha para causar o maior impacto possível.



O mesmo vale para o Unite Move, sua principal habilidade. Com ela, o rumo de uma luta pode mudar drasticamente, após o uso correto desta habilidade. O tempo de recarga, no entanto, é com base em sua atividade no mapa, ou seja, mantenha-se atacando adversários ou Pokémon selvagens para carregá-lo.



Após o encerramento do tutorial, temos a opção de escolher um entre cinco Pokémon. Estes possuem uma jogabilidade simples e intuitiva, são eles: Pikachu, Snorlax, Eldegoss, Talonflame e Charizard. Recomendamos escolher um deles e jogar várias partidas normais para entender a mecânica e combinações de golpes para utilizar no futuro.



## Familiarizar-se com o mapa

A movimentação em jogos MOBA é parte fundamental para o sucesso e em Pokémon Unite, não é diferente. Como não temos a famosa névoa de guerra para esconder as ações dos adversários, olhar no mapa é uma tarefa crucial para o bom desempenho, pois a partir dele, saberemos onde os adversários estão, reduzindo o risco de jogadas que podem resultar em um objetivo falho.

Os pontos em roxo são os objetivos aliados e os laranjas são os objetivos adversários.

Os pontos em bege são os pokémon selvagens, que surgem de tempos em tempos, após serem derrotados. Ainda no bege, alguns deles são maiores, ou seja, um grupo de Pokémon estará presente, concedendo mais pontos no total.

Além dos objetivos de pontos, há também três Pokémon que nascem em tempos específicos, concedendo uma série de bônus para a equipe que os derrotam, são eles:

### Rotom

Surge na rota superior aos sete minutos e concede 20 pontos para quem o derrotar. Seu efeito é remover o tempo de espera para marcar pontos em um objetivo próximo, logo, funciona somente para quem está na rota superior. Porém, pode ser impedido pelo time inimigo, antes de alcançar o objetivo;



### Drednaw

Surge na rota inferior também aos sete minutos e concede um grande escudo e aumento de experiência para a equipe toda. Pode parecer pouco, mas o ganho de experiência global pode ajudar em uma luta que acontece no outro canto do mapa. Ainda, mais 20 pontos são adicionados para quem derrotá-lo;



### Zapdos

Surge no meio do mapa na arrancada final (dois últimos minutos) e, ao ser derrotado, concede 30 pontos e faz com que **todos** os objetivos percam suas defesas, ou seja, não há tempo de espera para marcar pontos. Com isso, caso você tenha 50 pontos, não haverá uma grande espera para marcá-los. Isso pode mudar drasticamente o resultado final da partida!

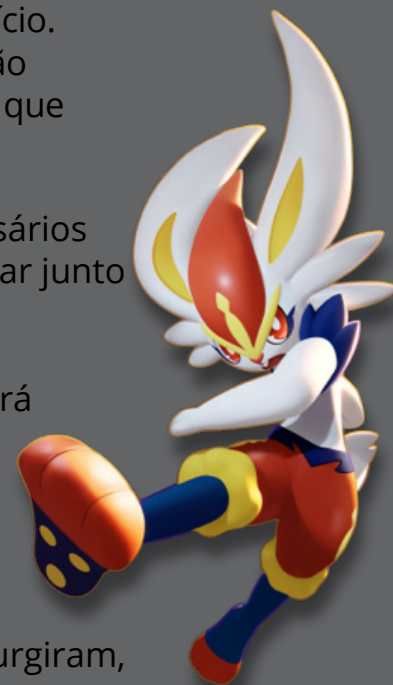





## Conhecimentos gerais

A seguir, confira algumas dicas rápidas para praticar desde o início. Tendo esses pontos em mente, por menores que sejam, te darão uma vantagem enorme em relação aos outros jogadores. Claro que sair lutando é divertido, mas o jogo não é somente isso.

- Use a grama constantemente, pois dentro dela os adversários perdem a visão e só poderão vê-lo novamente após entrar junto com você;
- Não acumule muitos pontos, pois a equipe inimiga tentará derrubá-lo para impedir de marcar os pontos, sem falar que quando somos eliminados, parte dos pontos são espalhados no chão;
- Olhe constantemente o mapa para saber onde estão os adversários e/ou saber quando os Pokémon selvagem surgiram, pois assim podemos coletar recursos do lado adversário, aumentando nosso potencial de marcar pontos enquanto reduz dos oponentes;
- Evite ter um time com muitos Pokémon da mesma categoria, uma vez que, caso o adversário tenha ferramentas para lidar com essa especialidade, vencer a partida torna-se uma tarefa ainda mais difícil;
- Evite lutar sob os objetivos adversários, pois os inimigos recebem um escudo e são curados em pequena quantidade, logo, o tempo será perdido e estaremos vulneráveis a emboscadas. Faça isso somente quando estiver em cenários como 4x2 ou 3x1 ou, ainda, se a quantidade de dano aplicado for muito alta, passando do escudo e da cura.



## Unidos venceremos

Esperamos que com essas dicas, você que está começando possa ter um bom desempenho nesse começo e que melhore cada vez mais. Lembre-se também que o intuito do jogo é se divertir e, portanto, nem sempre iremos jogar com pessoas que possuam o mesmo conhecimento. Ao seguir esses passos, suas chances de vencer serão maiores e as vitórias virão naturalmente e, com certeza, num breve futuro, você irá olhar para trás e perceber sua evolução. 



# Ilustra Blast



"New Battle" por [Lucas Mathias](#)





# 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](http://nintendoblast.com.br/revista)