

NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBLAST.COM.BR



Kirby
and the
Forgotten Land

#147 MAR 2022



PARABÉNS:

30 ANOS DA BOLINHA ROSA
SUGANDO TUDO E TODOS

HAL LABORATORY:

UMA VIAGEM DE WARPSTAR PELA
HISTÓRIA DA DESENVOLVEDORA

ANÁLISE:

ANALISAMOS O NOVO GAME DA
SQUARE, TRIANGLE STRATEGY

Kirby Odyssey

Kirby está para completar **30 anos**, e nós preparamos um especial de aniversário — sabia que **Miyamoto** queria que ele fosse amarelo? Confira essa e outras curiosidades sobre o bolota rosa na matéria. E como está o seu hype para **Kirby and the Forgotten Land**? O nosso está alto, saiba o que esperamos desse que será o primeiro jogo de plataforma realmente 3D da franquia. Nós também passamos pela história da sua desenvolvedora, a **HAL Laboratory**, e analisamos **Triangle Strategy**, título que promete abrir caminho para uma nova era de RPGs táticos. 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



DIRETOR DE REVISÃO
Pedro Franco



DIRETOR DE ARTE/ CAPA
Leandro Alves



REDAÇÃO
Ivanir Ignacchitti
Juliana P. Zapparoli
Renan Rossi
Vitor M. Costa



REVISÃO
Cristiane Amarante
Davi Sousa
Jaderson Silva
Felipe Fina Franco



DIAGRAMAÇÃO
Felipe Castello
Leandro Alves
Walter Nardone



ILUSTRAÇÃO
Lucas Mathias



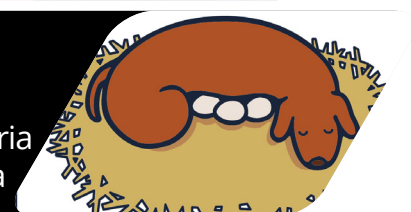
PRÉVIA

04 Kirby and the Forgotten Land (Switch)



HAL LABORATORY

15 Uma viagem de warpstar pela história da desenvolvedora



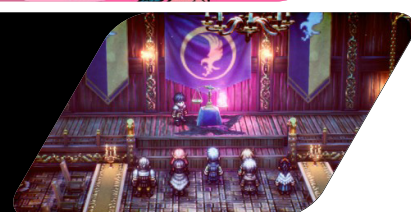
COMEMORAÇÃO 30 ANOS

25 Kirby sugando a cena há 30 anos



ANÁLISE

31 Triangle Strategy (Switch)



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!

Ilustra Blast



"Sugando tudo e todos, Bee bee!!" por [Lucas Mathias](#)



SWITCH

por *Ivanir Ignacchitti*Revisão: Felipe Fina Franco
Diagramação: Walter Nardone

Kirby and the Forgotten Land (Switch) tem a oportunidade de ouro de evoluir a franquia em um mundo 3D

Kirby and the Forgotten Land é o mais novo título da franquia da desenvolvedora HAL Laboratory e da Nintendo que completa 30 anos em 2022. Porém, mais do que uma nova aventura da criaturinha rosa, Forgotten Land promete ser um passo importantíssimo para a série. Trata-se do seu primeiro jogo de plataforma realmente 3D, uma expansão de horizontes que pode mudar fundamentalmente o conceito de Kirby.

FORGOTTEN LAND



Um mundo abandonado e um bando de feras

Tudo começa com a chegada de Kirby a um mundo misterioso composto por ruínas de uma civilização antiga. Shoppings, parques, prédios e veículos fazem parte de cenários que parecem ter sido abandonados por seus originais usuários. Porém, ao invés de ser um mundo totalmente desolado, a forte presença da natureza que está tomando esse espaço de volta, ajuda a dar a sensação de que a vida ali floresce.



Novo cenário

Na história, Kirby procura pelos Waddle Dees que foram capturados por um grupo conhecido como Beast Pack. Junto com uma criatura chamada Elfilin, ele terá que enfrentar esses poderosos inimigos nessa terra misteriosa. Também não se sabe muito sobre o novo parceiro de Kirby além do fato de que ele era refém dos Beast Pack.

Entre os inimigos, uma das novidades fica por conta das raposinhas chamadas Garlfi. Com pelo alaranjado, eles são os membros de mais baixo ranking do Beast Pack. Como Kirby está resgatando os Waddle Dees, são os Garlfis que agora parecem assumir o papel de inimigo mais comum.



Waddle Dees capturados

Garlfis



Beast Packs



Elfilin

Membros relevantes do grupo incluem Gorimondo, Sillydillo e Clawroline. Gorimondo é um gorila gigante com braços fortes. Ele gira pela área do combate no intuito de bater em Kirby e tem uma gaiola de Waddle Dees no pescoço.

Já Sillydillo é uma espécie de tatu, mas seu rosto está mais próximo de um roedor um pouco bobalhão, como o rato Pinky de Pinky e o Cérebro. Isso se deve em especial por seus olhos esbugalhados e dentes grandes.

Temos também Clawroline, uma leopardo fêmea cuja batalha parece ocorrer em uma área circense. As suas garras parecem ser sua principal arma, mas a personagem também pode atirar facas à distância.

Além deles, vários outros inimigos, incluindo figuras já conhecidas estarão disponíveis. Um dos chefes já revelados é uma versão da árvore tradicional da série. Desta vez, teremos Tropic Woods, cuja forma é a de uma árvore de praia. Seus ataques principais parecem estar relacionados às raízes, que podem subir para atingir Kirby e prendê-lo em áreas restritas.



Kirby e Gorimondo



Meta Knight no trailer

Meta Knight também tem participação confirmada na aventura, mas o seu envolvimento com os eventos da história ainda não foi claramente explicado. Outro personagem que deve dar as caras é King DeDeDe, que aparece de costas em um breve trecho do vídeo da Nintendo Direct de fevereiro. A participação dele parece ter ligação com o Beast Pack, estando de alguma forma envolvido com o novo grupo inimigo.

Para além de entender quem são os novos inimigos e aproveitar as batalhas contra velhos e novos oponentes, o que mais chama a atenção na história é definitivamente o cenário. Com uma grande riqueza de detalhes, há um bom potencial para os pequenos elementos de lore da franquia (usualmente desbloqueados como parte do postgame em títulos anteriores) serem surpreendentes.



King DeDeDe no trailer



Novo inimigo



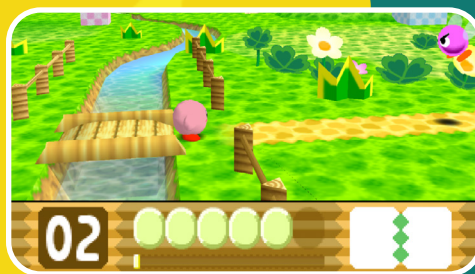
A chegada ao 3D

Em termos estéticos, o uso de visuais em 3D para Kirby não é nenhuma novidade. Já no ano 2000, Kirby 64: The Crystal Shards explorava esse estilo visual, que também esteve presente nos jogos mais recentes como Kirby: Triple Deluxe (3DS), Planet Robobot (3DS) e Star Allies (Switch). Porém, apesar de usarem gráficos 3D, esses títulos ainda eram plataformas 2D, restringindo os eixos de movimento da bolota rosa em “esquerda, direita, para cima e para baixo”.

A adição de uma camada de profundidade aos ambientes não é uma mudança trivial. A forma como as fases são projetadas, a capacidade de exploração, e vários outros elementos impactam significativamente o gameplay. A HAL Laboratory já havia experimentado o 3D em spin-offs como Kirby's Blowout Blast (3DS), mas trata-se do primeiro título principal da franquia a assumir o estilo “plataforma 3D”. Desde o GameCube, a desenvolvedora já tinha planos para isso e chegou o momento que pode ser considerado a transição mais importante da história da série Kirby.

O que se espera de um título 3D em comparação a um jogo 2D é que as possibilidades de exploração evoluam. A princípio, as áreas mostradas nos trailers parecem vastas o suficiente para que o jogo possa corresponder a essa expectativa. Porém, o aspecto 3D também pode ser um calcanhar de Aquiles para o jogo, caso a experiência seja muito linear e, conseqüentemente, sem uma boa margem para exploração.

Kirby
64: The
Crystal
Shards



Kirby: Triple
Deluxe (3DS)

Kirby:
Star Allies
(Switch)



Área do novo jogo

Os poderes de cópia

Um elemento já tradicional de Kirby é a sua capacidade de absorver os poderes dos inimigos que cruzam o seu caminho. Poder usar diferentes habilidades para explorar as áreas e lidar com os inimigos é uma parte fundamental da experiência da série. Não será diferente em *Forgotten Land*.

Até o momento foram revelados nove poderes já disponíveis em jogos anteriores: *Sword*, *Cutter*, *Needle*, *Fire*, *Ice*, *Bomb*, *Tornado*, *Hammer* e *Crash*. Além deles e possivelmente outras habilidades ainda não divulgadas, teremos duas adições: *Drill* e *Ranger*. Esses poderes são novidade para a série. Já houve um poder de broca, a combinação *Stone + Needle*, em *Kirby 64*, mas o seu funcionamento é bem diferente.

O poder chamado *Drill* permite que Kirby use uma broca para perfurar a terra, ficando abaixo do solo temporariamente. Depois, ele pode retornar à superfície perfurando o que estiver acima de sua posição. É possível também causar um terremoto que arrasa uma região específica quando a movimentação do jogador no subsolo forma um círculo.

Já o *Ranger* é uma habilidade de ataque à distância. Ao assumir essa forma, Kirby equipa uma bacamarte, uma arma de fogo cujo cano é curto e largo. No entanto, ao invés de usar balas como as do inimigo que ele copia, Kirby pode atingir inimigos com suas tradicionais estrelas. Os ataques também podem ser carregados para liberar estrelas maiores e mais letais.

Stone + Needle de Kirby 64



Drill



Ranger



Um detalhe curioso é que será possível evoluir os poderes para formas mais avançadas. Esses upgrades precisam ser comprados em uma lojinha de armas na vila dos Waddle Dees usando moedas obtidas nas fases, aumentando a força dos ataques e mudando como os poderes funcionam. Por exemplo, o Pencil Drill lança um míssil em formato de lápis, além de escavar o terreno como o Drill.

Até o momento, já foram reveladas as versões:

- ★ Blizzard Ice;
- ★ Frosty Ice;
- ★ Chain Bomb;
- ★ Crystal Needle;
- ★ Clutter Needle;
- ★ Chakram Cutter;
- ★ Full-Metal Cutter;
- ★ Dragon Fire;
- ★ Volcano Fire;
- ★ Gigant Sword;
- ★ Meta Knight Sword;
- ★ Noble Ranger;
- ★ Pencil Drill;
- ★ Swallow Tornado;
- ★ Storm Tornado;
- ★ Toy Hammer;
- ★ Wild Hammer;
- ★ Deep Sleep;
- ★ Time Crash.



Resta saber como esses poderes afetarão a exploração e o combate. Porém, a princípio há uma boa variedade de opções à espera do jogador.



O novo Mouthful Mode

Kirby adora comer e sua boca é praticamente um portal para outra dimensão, sendo a fonte de seus poderes de cópia. Aproveitando essa anatomia única da bolota rosa, Kirby and the Forgotten Land traz uma nova funcionalidade: o Mouthful Mode. Traduzindo ao pé da letra, se trata de algo como um modo “de boca cheia” em que ele é incapaz de engolir um objeto tecnológico tradicionalmente associado a sociedades humanas e pode utilizá-lo para uma variedade de poderes novos.

O exemplo principal é o Kirby que engoliu um carro, que foi a grande atração do trailer do jogo durante a Direct de fevereiro. Assumindo o formato do carro, o personagem na forma “Car Mouth” pode atravessar pelas áreas mais rapidamente e passar por cima de inimigos.



“Car Mouth”

Outra forma é o Cone Mouth. O Kirby consegue esse formato ao engolir um daqueles cones utilizados como sinalização de trânsito. Aproveitando a sua forma triangular, o personagem pode perfurar objetos quebrados.



Cone Mouth

Temos também o Scissor-Lift Mouth, que permite ao Kirby tomar a forma de uma espécie de empilhadeira. Com isso, será possível acessar áreas elevadas de difícil acesso, empurrando Kirby para cima. Há também uma forma Stairs Mouth para levar escadas de uma área a outra do mapa.

Com o Ring Mouth, o personagem pode expelir ar para usar um pequeno barco. O Light-Bulb Mouth permite iluminar áreas escuras. Arch Mouth será uma forma de planar e Water-Balloon Mouth permite juntar bastante água e usar contra inimigos. Também foram brevemente mostrados os modos Dome Mouth e Pipe Mouth.

A expectativa é que essas formas sejam essenciais para a exploração, abrindo áreas até então inacessíveis. Junto à movimentação básica do jogo, que também deve incluir uma esquiva, essa expansão de habilidades de exploração para além das habilidades de cópia promete ser um dos charmes do jogo.



Light-Bulb Mouth



A vila dos Waddle Dees, minigames e multiplayer

Um aspecto da aventura ressaltado no trailer de fevereiro foi Waddle Dee Town. Esse vilarejo funciona como uma base para Kirby, sendo a área para a qual ele retorna de suas aventuras. Porém, essa área estará bastante deserta a princípio.

Uma das motivações da jornada de Kirby é resgatar os Waddle Dees que estão presos. Conforme mais amigos são resgatados, a área será revigorada e mais funcionalidades estarão disponíveis. A loja de armas na qual é possível comprar upgrades para as copy abilities é um desses locais que dependerão do resgate dos personagens para reabrir.

A ideia da vila é oferecer várias funcionalidades, incluindo lojas e minigames. No vídeo sobre as novas habilidades de cópia e o modo co-op, foi mostrado um joguinho no qual Kirby precisa servir alimentos para os Waddle Dees e uma máquina com cápsulas colecionáveis que poderão ser usadas para enfeitar a casa de Kirby na vila. Também será possível pescar, aproveitar um coliseu com batalhas contra poderosos chefes.

Waddle Dee Café



Weddle Dee-Liveries

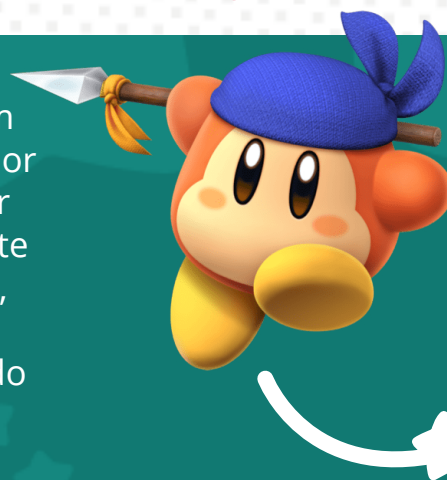


Waddle Dee's Item Shop



Em termos de multiplayer, o jogo contará com um modo cooperativo local. O primeiro jogador controla Kirby enquanto o segundo pode usar Bandana Waddle Dee para auxiliar no combate e na exploração das áreas. Com sua fiel lança, o personagem tem uma boa variedade de golpes disponíveis, apesar de ser mais limitado do que Kirby pela ausência das habilidades de cópia. Além da exploração das áreas, será possível jogar alguns minigames em co-op.

O jogo também será compatível com alguns amiibo, que darão ao jogador itens úteis para a jornada. Além disso, haverá um sistema de leaderboards para competir por pontuação online caso o jogador tenha o Nintendo Switch Online. Por fim, mas não menos importante, é sabido que o título terá duas dificuldades, permitindo a escolha de um modo mais casual ou outro mais desafiador.



Bandana Waddle Dee

Multiplayer




Amiibos





Uma oportunidade de ouro para a bolota rosa

Kirby and the Forgotten Land tem a oportunidade de transformar fundamentalmente tudo o que entendemos sobre Kirby. A transição de uma franquia 2D para o universo 3D é uma tarefa complexa, mas mesmo assim, com todas as informações até o momento, o jogo promete ser mais uma excelente entrada para a franquia. 



Kirby and the Forgotten Land (Switch)
Desenvolvedor HAL Laboratory
Gênero Plataforma 3D, Ação e Aventura
Lançamento 25 de março de 2022

Expectativa

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!



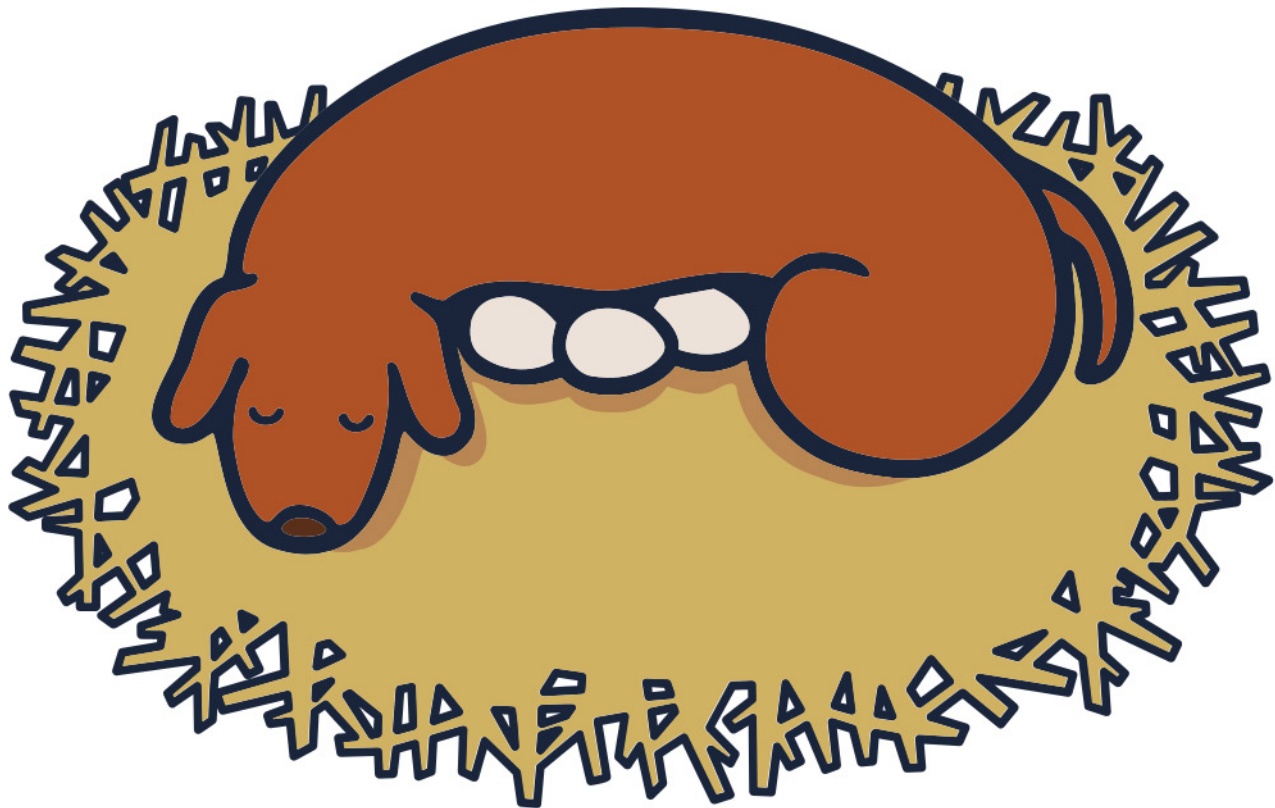
**INSCREVA-SE
AQUI!**



por *Renan Rossi*

Revisão: Jaderson Silva

Diagramação: Leandro Alves



HAL LABORATORY, INC.

uma viagem de warpstar pela história da desenvolvedora

Criadora de Kirby e dos primeiros títulos da série Super Smash Bros., a **HAL Laboratory** possui cadeira vitalícia no coração dos fãs. Braço direito da Nintendo desde os anos 1980, a desenvolvedora sempre foi guiada pelo mote da diversão, tanto para jogadores quanto para seus funcionários. Uma experiência “direta para com o público”, como diria o saudoso Satoru Iwata, presidente da HAL durante a década de 1990 e que também presidiu a Nintendo. Hoje, mesmo 42 anos após sua fundação, a alegria ainda direciona sua filosofia de trabalho. Que o digam os fãs ansiosos por **Kirby and the Forgotten Land**, seu projeto mais recente para Switch.

Anos 1980: jogos para MSX, Commodore e NES

Fundada em 21 de fevereiro de 1980, em Tóquio, no Japão, a HAL Laboratory tem sua nomenclatura inspirada por uma provocação a IBM, gigante da tecnologia, colocando suas iniciais sempre uma letra à frente das da empresa norte-americana.

Seus primeiros títulos para videogame eram bem diferentes do que conhecemos hoje em dia, sobretudo as plataformas para as quais eram lançados: MSX e Commodore VIC-20. Entre os mais conhecidos, podemos citar **Alien, Poker, Slot Machine, Rollerball, Super Snake** e **Eggerland**, lançados entre os anos de 1981 e 1985.

Após o lançamento do Famicom (NES), a parceria com a Nintendo rendeu bons títulos para o console 8-bit a partir de 1984, como **Pinball, F1 Race, Mach Rider, Joust, Air Fortress** e os clássicos **Balloon Fight** e **NES Open Tournament Golf**. O Famicom Disk System também recebeu grandes representantes, entre eles **Eggerland, Gall Force: Eternal Story** e o cultuado **Famicom Grand Prix II: 3D Hot Rally**, game de corrida que contava com a participação de Mario e Luigi bem antes da franquia Mario Kart sequer existir.

Em 1988, houve o lançamento de **Vegas Dream**, game baseado nos cassinos de Las Vegas, que é considerado um cult de sua época por misturar elementos dos jogos de apostas com aspectos de RPG. Nele, o jogador alçava sua carreira em busca de fama e dinheiro, e os diálogos com NPCs podiam render boas dicas ou armadilhas do azar. No ano seguinte, a HAL passou a produzir jogos para Game Boy, iniciados com **Revenge of the Gator, Shanghai** e **Ghostbusters II**.



Da falência à parceria com a Nintendo

Contudo, o azar na vida real veio em 1991, após o lançamento de **Metal Slader Story** para NES, título que gerou dificuldades financeiras e levou a companhia quase à falência. A situação somente foi resolvida com a ajuda da Nintendo, cujo investimento transformou a HAL em sua subsidiária. A única condição imposta pelos chefes da casa do Mario era pela nomeação de um certo funcionário da HAL para presidir a companhia dali em diante: ninguém menos que **Satoru Iwata**.



Iwata assumiu a HAL a partir de 1993, ficando por lá até os anos 2000, quando recebeu o convite para tornar-se presidente da própria Nintendo, posto que ocupou até 2015, ano de seu falecimento.

Nesse intervalo de tempo, o logotipo da HAL passou por diversas mudanças. Originalmente, seus jogos apresentavam a nomenclatura HALKEN, derivada do nome da companhia em japonês. Já outros títulos lançados em território norte-americano apresentavam o nome HAL America Inc., relacionado ao escritório instalado no Oregon, EUA.

A partir de 1998, com a autorização de Iwata, o logotipo *Inutamago* passou a ser utilizado. Criado por **Shigesato Itoi**, pai da franquia Mother/Earthbound, a nova identidade visual da HAL mostrava um cachorro chocando ovos, deitado sobre um ninho. A explicação, segundo Itoi, estava no estabelecimento de um “elo inesperado” que proporciona o nascimento de novas ideias. Esse logotipo é usado até hoje.



Earthbound e a ajuda de Iwata

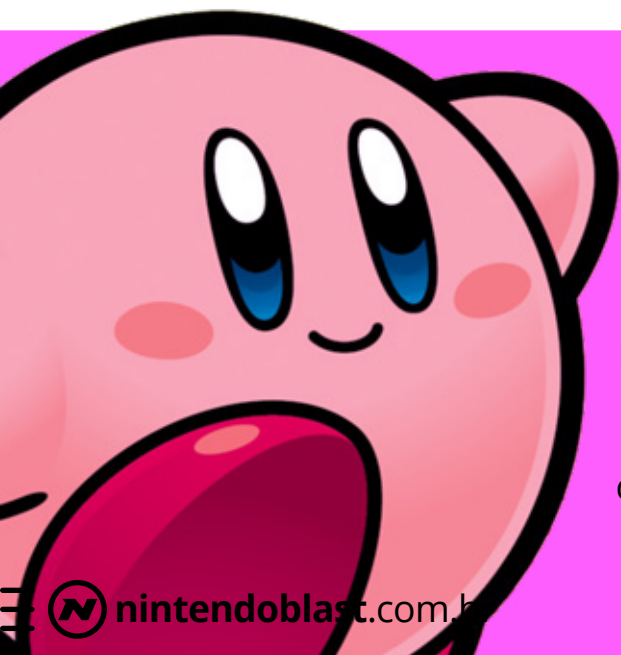
Originalmente lançado em 1989 no Japão, **Mother** (NES), conhecido no ocidente como Earthbound Beginnings, foi o cartão de visita de Shigesato Itoi a causar grande admiração do presidente da Nintendo à época, Hiroshi Yamauchi. Em sua busca por novos talentos, Yamauchi orientou Itoi a fundar a Ape Inc., responsável pelo desenvolvimento da franquia.

Contudo, durante a produção de **Mother 2** para SNES, lançado no ocidente como Earthbound, a companhia passou por dificuldades e coube a Satoru Iwata, da HAL Laboratory, prestar auxílio. O projeto foi concluído em 1994 e, no ano seguinte, a Ape Inc. foi dissolvida para a fundação da Creatures Inc., empresa que absorveu vários de seus funcionários. A Creatures hoje é uma das detentoras dos direitos sobre a franquia **Pokémon**.



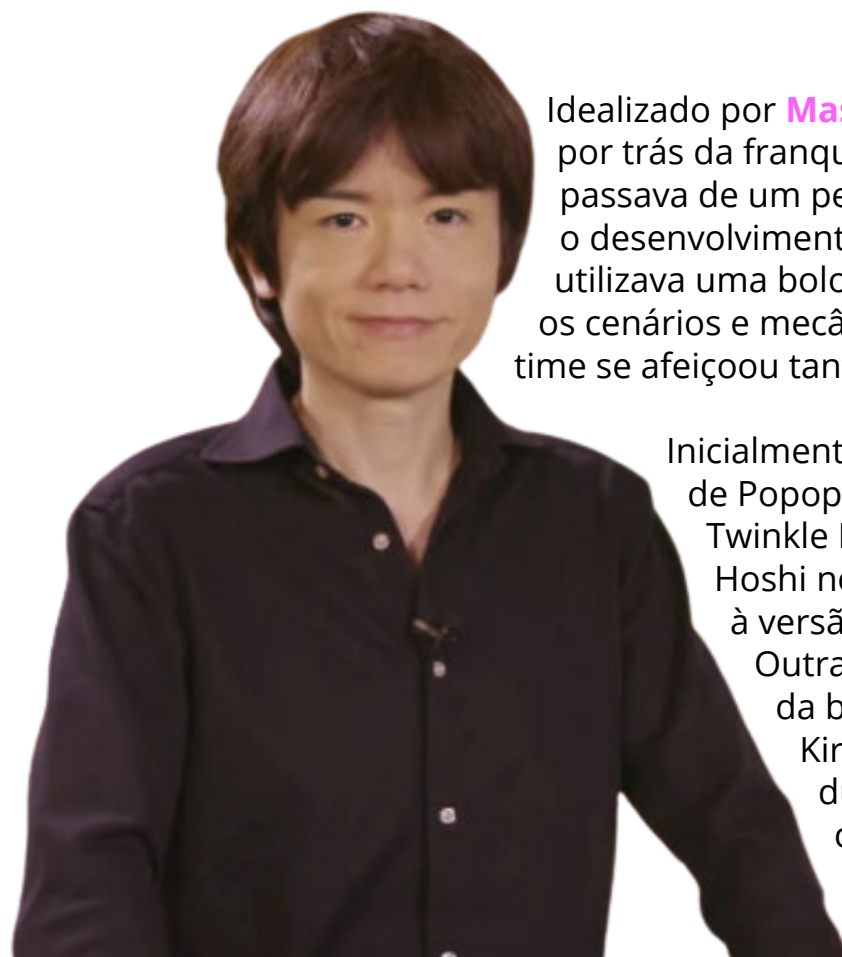
Foi também com a ajuda da HAL Laboratory que **Mother 3** (GBA, 2006) chegou aos fãs mais de uma década após o título anterior. Pensado para SNES e tendo Shigeru Miyamoto e Satoru Iwata como produtores, o título migrou para o N64 e, posteriormente, para o 64DD, acessório que expandia as potencialidades do console e que tornou-se um fracasso em vendas. Em 1999, o jogo foi anunciado como Earthbound 64. Porém, no ano 2000, Shigesato Itoi anunciou o cancelamento dos trabalhos devido aos vários atrasos.

Somente depois de muitos esforços, Mother 3 viu a luz no fim do túnel ao ter o projeto migrado para o GBA, com lançamento em 2006, por meio de uma colaboração entre a HAL Laboratory e outra subsidiária da Nintendo, a Brownie Brown. Os fãs ocidentais esperam até hoje por uma localização oficial do título.



O nascimento da bolota cor-de-rosa

Apesar do histórico incontestável de auxílio a vários projetos de outras companhias e da biblioteca lançada nos tempos de NES, faltava à HAL Laboratory um título que a colocasse no pedestal dos grandes estúdios. Isso mudou em 1992 com o lançamento de **Kirby's Dream Land** para Game Boy.



Idealizado por **Masahiro Sakurai**, hoje a grande estrela por trás da franquia **Super Smash Bros.**, Kirby não passava de um personagem genérico e amorfo durante o desenvolvimento do título original. A equipe de Sakurai utilizava uma bolota sem coloração para interagir com os cenários e mecânicas de jogabilidade. No entanto, o time se afeiçãoou tanto a criatura que decidiram mantê-la.

Inicialmente, a ideia era chamar o personagem de Popopo, e o título teria a nomenclatura de Twinkle Popo. Mais tarde, passou a se chamar Hoshi no Kirby, Kirby of the Stars, em alusão à versão anime do projeto exibida no Japão.

Outras histórias evidenciam que o novo nome da bolota vem de uma homenagem a John Kirby, advogado contratado pela Nintendo durante a famosa ação judicial que colocou a companhia japonesa frente a frente com a Universal em uma disputa sobre os direitos de Donkey Kong.

A cor de Kirby também foi alvo de confusão, uma vez que Sakurai sempre idealizou sua mascote sendo retratada em rosa. O próprio Miyamoto acreditava que o personagem era amarelo, enquanto a *box art* americana do primeiro game trouxe a bolota na cor branca. Felizmente, tudo foi definido nos títulos que vieram depois, estabelecendo o rosa como a cor oficial.

Até 1993, Kirby's Dream Land havia vendido mais de um milhão de cópias, tornando-se um fenômeno do Game Boy, número que subiu para a casa dos 5 milhões até o final da década, abrindo caminho para diversas sequências que chegaram ao SNES, N64 e GBA, GC, DS, Wii, 3DS, WiiU e Switch. Atualmente, Kirby é a maior vitrine da HAL Laboratory entre os exclusivos da Nintendo, possuindo um nicho de fãs extremamente fiel, além de funcionar como uma ótima porta de entrada para aqueles que procuram experiências divertidas e carismáticas.



Temos que pegar

Após o fenômeno desencadeado pela primeira geração de Pokémon com os títulos Red/Green/Blue, em 1996, iniciaram-se vários projetos para o desenvolvimento de *spin-offs*. Foi nesse momento que a HAL Laboratory brilhou em sua parceria com os monstros de bolso.

Em 1999, foram lançados **Pokémon Snap** e **Pokémon Stadium** para N64, dois gigantes cujo sucesso reverbera até os dias de hoje e estão marcados no coração dos fãs. Também foi através da HAL Laboratory que a série **Pokémon Ranger** nasceu em 2006, no GBA, trazendo uma nova proposta de jogo diferente da linha principal.

Ainda no cargo de presidente da HAL à época, Satoru Iwata foi o nome por trás da incrível compressão de dados que possibilitou o desenvolvimento de **Pokémon Gold/Silver**. Trabalhando como programador, ele conseguiu unir as regiões de Johto e Kanto em apenas 8Mb de espaço no cartucho de Game Boy, além de corrigir diversos bugs remanescentes dos títulos originais.

Passadas apenas algumas semanas da conclusão do jogo de Game Boy, Iwata deixou pronta ainda toda a linha de códigos para adaptar as batalhas Pokémon ao *hardware* do N64, o que deu origem à série Stadium.



A maior pancadaria dos games

Também lançado em 1999, **Super Smash Bros.** para N64 foi, sem dúvidas, um dos maiores acertos da HAL Laboratory. Contando com um super time formado por ninguém menos que Masahiro Sakurai, Hiroaki Suga, Satoru Iwata, Kenji Miki e Shigeru Miyamoto, a primeira pancadaria envolvendo os personagens da Nintendo não teve toda a repercussão que a franquia hoje é capaz de gerar, mas foi fundamental para estabelecer os primeiros passos desse fenômeno.

Desde o início, Sakurai queria desenvolver um jogo de luta para até quatro jogadores, batizando-o de Dragon King: The Fighting Game, que utilizava personagens genéricos até então. Sabendo que jogos de luta eram difíceis de fazerem sucesso em meio a tantas franquias já consagradas, ele decidiu colocar Mario, Donkey Kong, Samus e Fox como lutadores jogáveis, porém sem pedir permissão à Nintendo.



Somente após o projeto estar em uma versão mais avançada e com balanceamento adequado em níveis de jogabilidade, Sakurai apresentou o jogo em uma reunião com os chefes. A ideia foi aprovada e novos personagens acabaram sendo incluídos, fechando o rol de lutadores originais com Captain Falcon, Ness, Luigi, Link, Yoshi, Kirby, Jigglypuff e Pikachu.

Também a cargo da HAL Laboratory, a franquia deu um salto exponencial em sucesso a partir do segundo título, **Super Smash Bros. Melee**, lançado em 2001 para Game Cube. A sequência ampliou o número de personagens jogáveis e elevou os níveis de jogabilidade, além de acrescentar novos modos de jogo. Foi o título mais vendido do console 128-bit da Nintendo, atingindo a impressionante marca de mais de 7 milhões de cópias para um aparelho considerado um fracasso comercial, tendo pouco mais de 20 milhões de unidades vendidas em seu ciclo de vida.



Sora

Sakurai deixou a HAL em 2005 para fundar a Sora Ltd., agência na qual passou a trabalhar ao lado de sua esposa, Michiko Sakurai. Mesmo assim, ele continuou a desenvolver os jogos da franquia Super Smash Bros. através de contratos diretos estabelecidos por Satoru Iwata, nesse momento já ocupante do posto de presidente da Nintendo.

A parceria com o ex-integrante da HAL segue até hoje, tendo colhido ótimos frutos com as sequências **Super Smash Bros. Brawl**, para Wii; **Super Smash Bros. for 3DS** e **Super Smash Bros. for Wii U**, além do título mais recente, **Super Smash Bros. Ultimate**, para Switch.



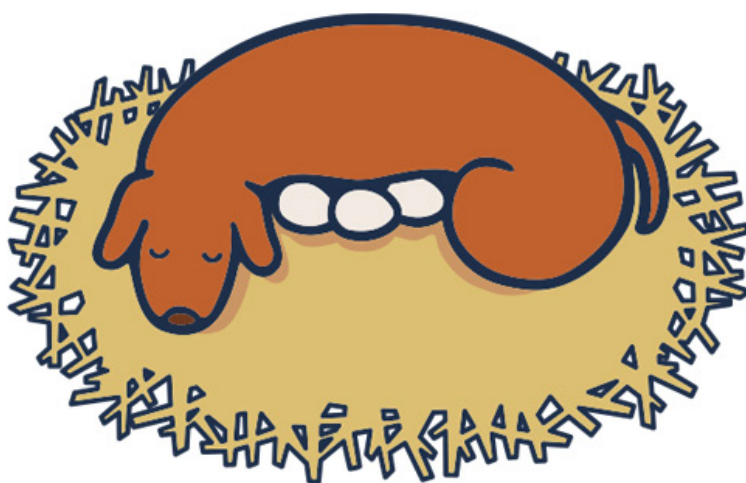
A HAL Laboratory atualmente

Tendo Kirby como carro-chefe desde o sucesso do game original, a HAL continuou a lançar sequências e *spin-offs* da bolota nos últimos anos, entre os quais podemos destacar **Kirby's Epic Yarn** (Wii, 2010), **Kirby: Triple Deluxe** (3DS, 2014) e **Kirby and the Rainbow Curse** (Wii U, 2015).

A partir de 2017, a companhia criou a marca HAL Egg para desenvolver games para *mobile*, como **Part Time UFO**, título focado em novas ideias e personagens. Outra investida foi no ramo de versões miniatura de computadores antigos, como o MZ-80C e o PC-8001.

Hoje com sua equipe totalmente dedicada ao desenvolvimento de **Kirby and the Forgotten Land**, a mais nova sequência para Switch, os trabalhos acontecem na Nintendo Tokyo Building, escritório da Nintendo situado na capital japonesa, e que também abriga outros estúdios parceiros, como a própria Nintendo EPD, Nintendo PTD, 1-UP Studio e Game Freak.

De uma pequena companhia fundada há 42 anos no distrito de Chiyoda, a HAL Laboratory tornou-se um dos braços mais fiéis da Nintendo, participando de vários momentos que definiram o seu papel como desenvolvedora. Não é à toa que muitos dos nomes que passaram por ela continuam na lembrança dos fãs, fazendo da empresa criadora de Kirby uma das *warp stars* mais brilhantes do céu. 🍷



HAL LABORATORY, INC.

SINCE 1980

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

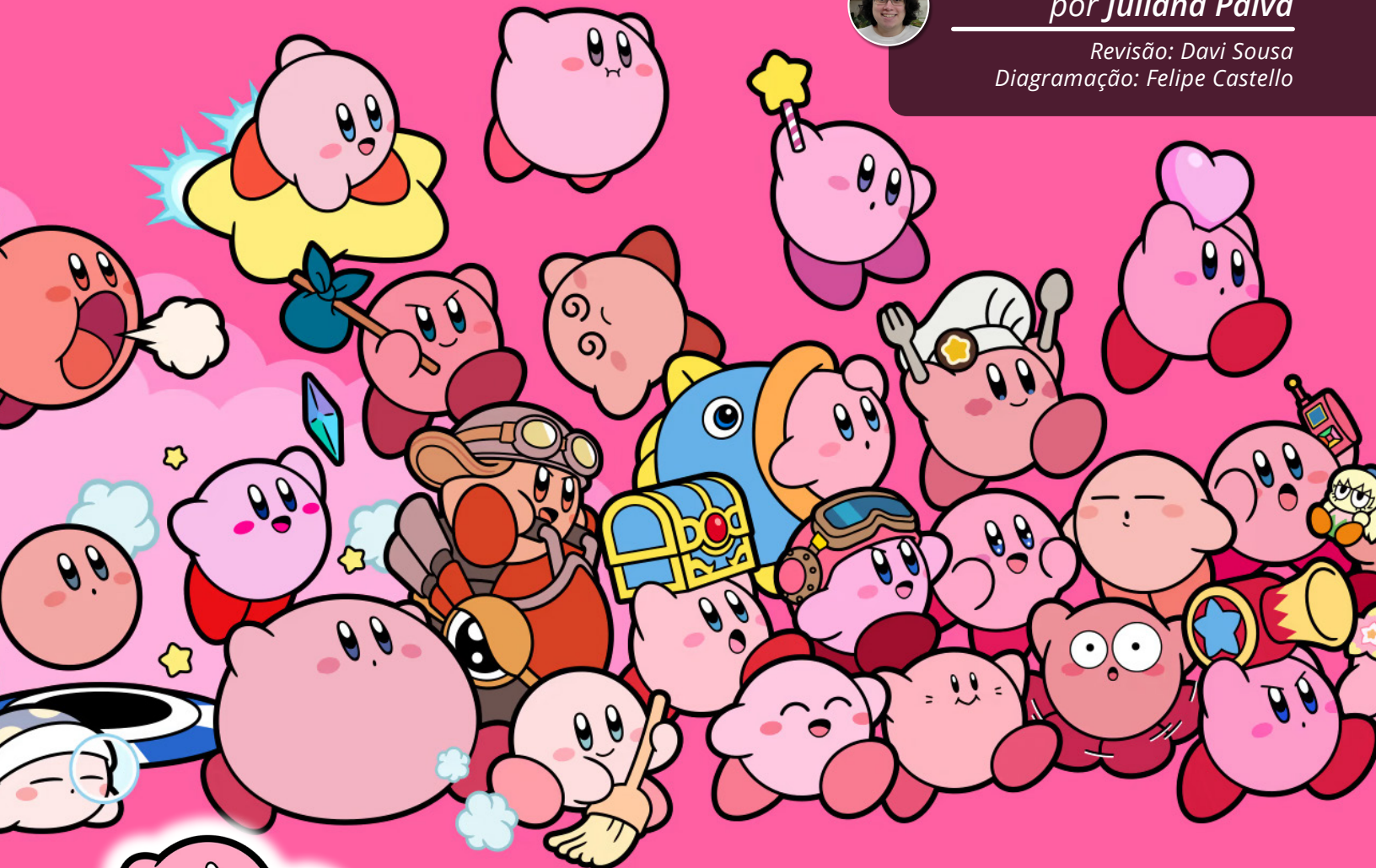


Disponível na
amazon.com



por *Juliana Paiva*

Revisão: *Davi Sousa*
Diagramação: *Felipe Castello*



~~ROUBANDO~~ SUGANDO A CENA HÁ 30 ANOS

É hora de soprar as velinhas! Este ano, **Kirby**, um dos personagens mais simpáticos da história da Nintendo, completa 30 anos. A bolota cor de rosa pode não ser tão famosa quanto Pikachu e também não salva certa princesa que sempre está em outro castelo, mas ela ainda tem uma presença firme e forte nos consoles nintendistas até hoje — e é por isso que resolvemos relembrar brevemente a história do adorável herói da Terra dos Sonhos.



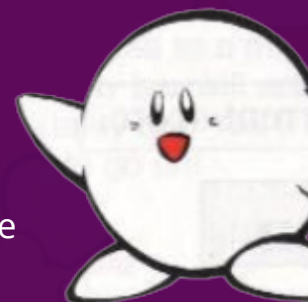
Brilha, brilha, estrelinha

A história de Kirby começa em 1992, quando a HAL Laboratory Inc. resolveu lançar o primeiro jogo do personagem para o Game Boy. Porém, ele não veio ao mundo da forma como o conhecemos hoje: seu primeiro design, criado por **Masahiro Sakurai**, game designer da HAL na época, nada mais era que um sprite tapa-buraco para o jogo Twinkle Popo.

Eis que, de repente, Sakurai se viu tão apegado à pequena bolota cor de rosa, que decidiu que ela não seria um mero figurante. Nascia então Kirby, protagonista de seu próprio jogo, Hoshi no Kirby — algo como Kirby das Estrelas, que ficaria conhecido no Ocidente como Kirby's Dream Land.

Diferentemente de outros jogos famosos na época, como os do próprio Mario, Sakurai queria que as aventuras de Kirby fossem simples e agradáveis a todos os jogadores. Frente a isso, o game designer decidiu que a bola cor de rosa teria o poder de sobrevoar plataformas e de absorver os poderes de inimigos; dessa forma, além de apenas evitar os obstáculos em seu caminho, o simpático protagonista também seria capaz de interagir com eles, características que foram mantidas até hoje.

A cor de Kirby também gerou outro burburinho entre HAL e Nintendo. No conceito original de Sakurai, o personagem era cor de rosa, mas Miyamoto queria que ele fosse amarelo. Com essa confusão, acabou que a bolota foi exportada para os Estados Unidos como sendo branca, já que o antigo Game Boy trabalhava com escala de cinza, mas isso só aconteceu uma única vez; nos jogos seguintes, Kirby já aparecia em seu tom de rosa inconfundível.



Contudo, o Kirby amarelo de Miyamoto não foi descartado, e a cor passou a representar a paleta do Jogador 2. No fim das contas, todo mundo saiu ganhando, sobretudo a HAL, que viu nascer o novo astro do seu show.



Kirby, o aspirador de pó?

Originalmente, Kirby era conhecido como Popopo, e nem mesmo o próprio Sakurai se lembra de como chegou ao nome final de seu personagem. Dentro do fandom, a teoria é de que o nome tenha sido uma “homenagem” à Kirby Company, uma empresa de aspiradores de pó, e que, de certa forma, tem tudo a ver com as habilidades de sucção de Kirby.

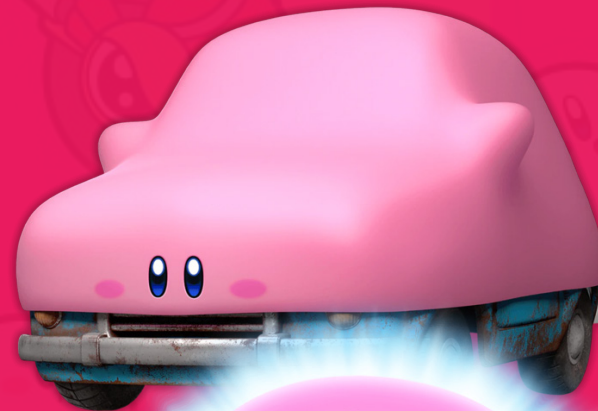
Uma segunda hipótese está relacionada ao conselheiro legal da Nintendo à época, John Kirby, mas o próprio Shigeru Miyamoto disse que não há nenhuma relação. A resposta segue um mistério, e talvez seja melhor acreditarmos na teoria do aspirador de pó...

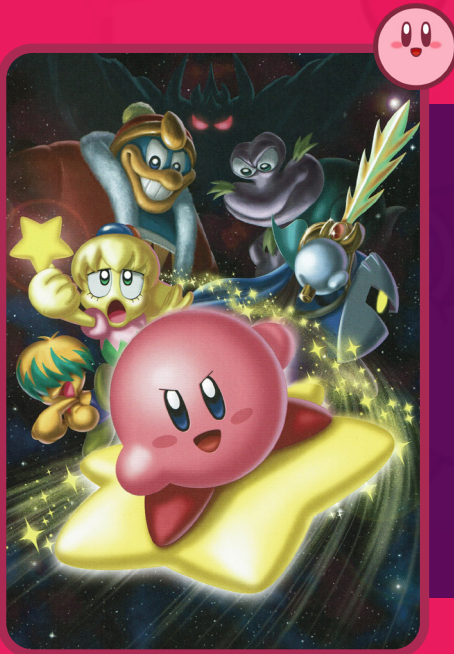


Do Game Boy para o resto do mundo

É verdade que Kirby, apesar de ter nascido no Game Boy, teve pelo menos uma passagem em cada um dos consoles e portáteis da Nintendo, mas esse carismático ser de idade e gênero indefinidos não ficou restrito apenas aos videogames. Ao longo destes 30 anos, Kirby já protagonizou 12 jogos principais, sendo o 13º Kirby and the Forgotten Land, que chegará ao Switch em abril. O personagem também tem 20 spin-offs em seu currículo, mesmo que alguns nunca tenham chegado ao Ocidente, totalizando incríveis 33 jogos em três décadas.

Kirby é uma figurinha tão marcante no histórico da Nintendo, que recentemente a produtora de brinquedos Takara Tomy anunciou pelúcias de Kirby e Waddle Dee que brilham no escuro, e a própria Big N, aproveitando a introdução do Mouthful Mode no novo jogo que está por vir, lançou uma edição limitada do Switch OLED que vem com uma caixa cor de rosa com o rosto do ser intergaláctico estampado — como se Kirby estivesse sugando o console.





Como se não bastasse, além dos mais variados produtos inspirados na franquia, as aventuras do carismático esfomeado também renderam um jogo de tabuleiro exclusivo para a América do Norte e um arcade que nunca saiu do Japão. Com todo esse sucesso, não é de se estranhar que o redondinho tivesse sua própria animação, Kirby: Right Back At Ya!, que também chegou a ser exibida no Brasil no extinto canal por assinatura Jetix, além de oito mangás e dos mais diversos produtos (sobretudo os do ramo alimentício, por alguma razão).

Por falar no ramo alimentício, Kirby também é dono de sua própria rede de restaurantes, o Kirby Café, que está disponível em diversas regiões da Terra do Sol Nascente e oferece uma vasta quantidade de comida baseada na franquia — e com um cardápio que não para de aumentar. O “merchan” é forte aqui, hein!



Não sabe? Sem problemas, Kirby ensina!

Talvez o fato mais curioso a respeito de Kirby seja um programa educacional no qual o personagem, ao lado de Mario, tem como missão ensinar kanjis para crianças mais novas. Intitulado Mario Kirby Masterpiece, a animação em VHS foi lançada em 1993 pela HAL FILM MAKER em parceria com a Nintendo, mas nunca saiu do Japão.

Kirby é conhecido por seu grande apetite insaciável e o tamanho de seu estômago é desconhecido. O serzinho adora tomates, em especial os Maxim Tomatoes, mas é visto comendo de tudo — até mesmo seus inimigos, dos quais pode adquirir novas habilidades.





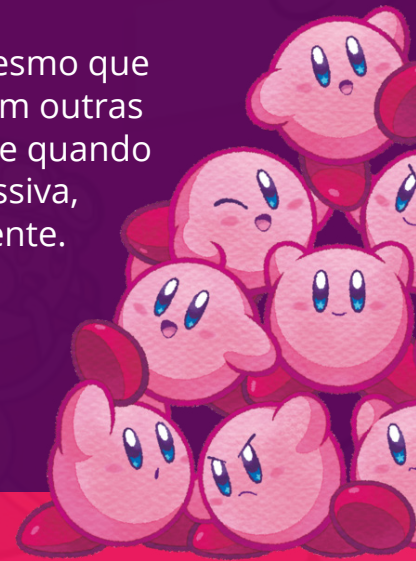
A bolota é cheia de mistérios, sendo um deles relacionado à sua incrível capacidade de devorar o que vê pela frente. Contudo, não sabemos — e talvez nunca saberemos — se Kirby gosta mesmo de comer, se apenas faz isso quando não tem nenhum programa em sua agenda ou até mesmo se é capaz de sentir o sabor daquilo que suga sem hesitação; ao que parece, o carismático alien tem um limite de ingestão, mas até ele ser atingido, é melhor não deixar a comida muito à vista.




Poyo?


Kirby é um personagem não de poucas, mas de nenhuma palavra. Mesmo que nos jogos da franquia Smash Bros. ele tenha algumas falas simples, em outras mídias (sobretudo no anime) ele raramente abre a boca para falar — e quando o faz, emite “poyo”. Por outro lado, a bolotinha é incrivelmente expressiva, fazendo com que as pessoas possam simpatizar com ela mais facilmente.

Sua expressividade é muito explorada e pode ser considerada sua segunda marca registrada, ficando atrás apenas de seu apetite. Seja bravinho ou tristinho, amamos você do jeitinho que é, Kirby!



“Não coma a câmera, Kirby!”

Com a chegada de Kirby and the Forgotten Land, **Kirby** poderá ingerir muito mais coisas e assumir formas nunca antes vistas em uma aventura inédita no Switch. Aliás, será que o personagem conseguiria assumir a forma do console? 

Talvez um único bolo não seja suficiente para saciar a fome desse serzinho misterioso que veio do espaço, mas quem sabe 30 deem conta do recado? 



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 *Vitor M. Costa*

Revisão: *Cristiane Amarante*
Diagramação: *Leandro Alves*

Triangle Strategy (Switch) é uma excelente entrada para a nova era de TRPGs da Square Enix

Desenvolvido pela Square Enix, em colaboração com a Artdink, e publicado no Ocidente pela Nintendo, **Triangle Strategy** é um RPG tático de fantasia medieval com foco em escolhas e disputas político-militares em torno de interesses econômicos e de soberania de Estado entre três nações do continente fictício de Norzelia. O título traz gráficos no estilo HD-2D de **Octopath Traveler** (Switch) com enredo e gameplay inspirados na série Fire Emblem e, principalmente, nas séries Final Fantasy Tactics e Ogre, da Square Enix — sobretudo conhecidas por seus títulos para portáteis (GBA, DS e PSP).

Política e diplomacia muito bem desenhados em um mundo incrível, mas com personagens pouco marcantes

O jogador segue Serenoa, herdeiro da Casa de Wolffort, que pertence ao Reino de Glenbrook. Dentro desse reino, o exército do jogador também incluirá principalmente membros da Casa de Falkes e da Casa de Telliore. Tal reino possui relações com o Estado Sagrado de Hyzante (Holy State of Hyzante) — liderado pelos “Sete Santos” (Saintly Seven) —, e com o Grão-ducado de Aesfrost, governado por Gustadolph e sua família, o que inclui Frederica (esposa de Serenoa).

A premissa inicial envolve um golpe de estado do arquiduque no reino de Glenbrook, o que provoca a fuga do príncipe Roland para o lar do protagonista, e inicia uma intrincada disputa política interna (em relação ao trono) e externa (em relação ao Estado de Hyzante) envolvendo interesses econômicos e de apoio militar. No meio do caminho, porém, surgirá um problema mais amplo que desafiará o equilíbrio de poderes entre as nações do continente de Norzelia.

Com uma campanha de cerca de 35 horas, boa parte do tempo o jogador se ocupará de assistir, ler e/ou ouvir diálogos dos personagens ou a descrição narrativa dos acontecimentos globais. Felizmente, o ponto mais alto de Triangle Strategy está justamente em sua narrativa, embora não esteja isenta de defeitos.



Roland

Frederica

Serenoa

Triangle Strategy é uma experiência dramática com difíceis escolhas no campo político-militar envolvendo interesses divergentes externos (entre as três nações) e disputas de poder internas (de sucessão do trono). Nesse sentido, o enredo explora essas temática de modo semelhante a Game of Thrones e a jogos como Final Fantasy Tactics e Tactics Ogre, porém o Team Asano dá maior destaque à dimensão econômica. Não que o jogador precise lidar diretamente com variáveis econômicas, mas precisará, com alguma frequência, tomar decisões com implicações econômicas tanto de impacto doméstico (interno à sua nação) quanto de impacto externo (de relações internacionais). Claro que tudo isso é implementado de forma simplificada e condensada em um território pequeno.

Vale notar que, em Triangle Strategy, não há inimigos monstros; isso é interessante, porque passa maior credibilidade para os acontecimentos, dando maior impacto aos momentos de morte (mesmo que os cadáveres “evaporem”) e um tom bastante realista. Infelizmente na reta final do jogo há alguns acontecimentos que quebram um pouco essa consistência mais realista, e que procuram ser explicados à luz de uma mistura de magia com tecnologia (um conceito conhecido pelos fãs de Final Fantasy como “Magitek”).



Benedict

Os finais de Triangle Strategy, bem como alguns eventos que ditam o rumo da trama, são múltiplos e refletem o nível de convicção do jogador em três parâmetros: Moralidade, Utilidade e Liberdade. Algo claramente inspirado na série Ogre, do [auteur](#) de RPGs táticos Yasumi Matsuno. Em Triangle Strategy, as mudanças não são tão significativas ao ponto de alterar o elenco principal de sete personagens em torno do qual a história orbita, mas as escolhas podem mudar sensivelmente o final, bem como resultar em acesso a diferentes cenários de batalha no decorrer do percurso narrativo.

Além das convicções do jogador, também há o elemento persuasivo. O jogador precisará colher informações em sua exploração e argumentar em favor de suas ideias para convencer os demais personagens principais a seguir pelo seu caminho. Isso ocorrerá em momentos de votação. Pode soar um pouco como dissonância ludonarrativa o fato de, se tratando de nações de regimes autocráticos, haver uma mecânica de votação, porém isso é amenizado pelo fato de ser uma votação em um conselho aristocrático, e, apesar da implementação simples, é uma mecânica coerente e promissora para jogos políticos, como defendi recentemente em um artigo na [SUPERJUMP](#).



Outro aspecto a se destacar é o mundo e o tom da narrativa. Triangle Strategy construiu um mundo simples onde aborda com elegância os problemas que quer abordar. Além disso, é um jogo altamente verossímil e realista em política, ao mesmo tempo que possui uma fantasia contida e séria, não há quase gracejos ou acenos para fanservices desnecessários, o seu tom consistente, dramático e imersivo tem poucos paralelos em JRPGs, algo que discuti com maior aprofundamento em [A Poética do Design Narrativo em Videogames](#), texto também comentado em um episódio do [MetaQuestCast](#).

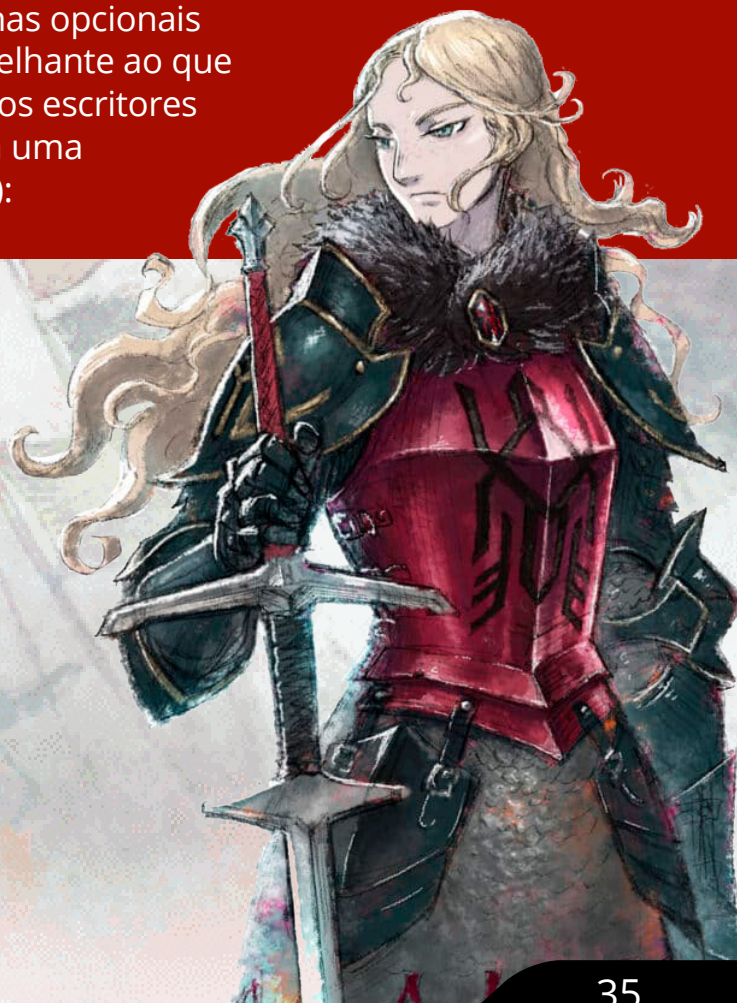
Por outro lado, o roteiro tem alguns defeitos em desenvolvimento de personagens e em desfecho. Além de algumas escolhas mais artificiais que podem ocorrer no final (a depender das suas escolhas), deve-se observar também que os principais antagonistas (há exceções) não fogem tanto do padrão de “vilão” como uma pessoa simplesmente mal-intencionada e difícil de compreender. Devido à temática, mereciam maior complexidade de contexto e articulação com ideais políticos, relacionando-os mais diretamente ao moralismo, à utilidade e à liberdade.

Do lado do jogador a coisa não é muito diferente. Há cerca de uma dúzia de personagens, metade deles opcionais, entretanto, sejam os secundários ou os primários, também não são tão bem-desenvolvidos. À exceção dos mais centrais: Roland (praticamente co-protagonista), Frederica, Benedict (conselheiro de Serenoa) e Serenoa (protagonista). O desenvolvimento da maioria do elenco no geral é simples, lateral aos acontecimentos principais e ocorre fora dos holofotes do roteiro principal, apenas em cenas opcionais acessadas na base/acampamento, de forma semelhante ao que tem ocorrido na série Fire Emblem. Acredito que os escritores de Triangle Strategy deveriam dar mais atenção a uma frase de Po Bronson, autor de *Bombardiers* (1995):

“

Pense em seus personagens principais como convidados para o jantar. Seus amigos gostariam de passar dez horas com os personagens que você criou? Seus personagens podem ser adoráveis, ou podem ser maus, mas é melhor que sejam atraentes.”

”



Um dos RPGs táticos mais simples e acessíveis para novatos, mas ainda divertido para veteranos

Como tático, Triangle Strategy entrega algo satisfatório, mas infelizmente ainda vive à sombra de clássicos da Square Enix. Como lembrei em meu texto recente de [Dicas e Truques](#) (recomendo a leitura para mais detalhes de mecânicas), não se trata de um TRPG com mapas grandes, como em Fire Emblem, pois, assim como as séries FFT e Ogre, foca-se mais em posicionamento em menor escala e aproveitamento da topologia. Acontece que a verticalidade quase sempre passa longe de ser bem aproveitada no nível de Tactics Ogre, Final Fantasy Tactics ou alguns Front Mission, onde há pontes, montanhas, cachoeiras e desfiladeiros com pontos estratégicos decisivos para se vencer uma batalha.

Isso poderia ser compensado por elementos de cenário, tal como o fazem alguns Fire Emblem, com variáveis de vento que empurram unidades, entre outras coisas. Mas também não há esse tipo de refinamento de cenário. São raríssimos os campos de batalha em que há uma interação mais elaborada. Uma dessas exceções é o cenário de uma mina, onde há trilhos de ferro que conduzem eletricidade de magia desse tipo, e também podem ser utilizados para mover unidades em carrinhos. Na ocasião, procura-se desarmar bombas em tempo hábil enquanto derrotamos os inimigos.



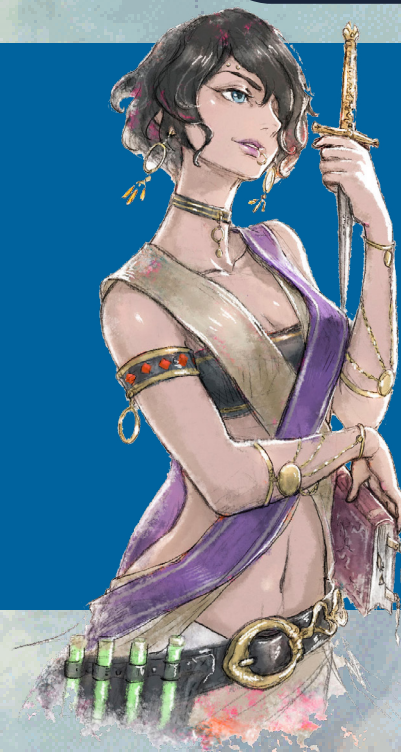
Do ponto de vista de RPG, o título também deixa a desejar em alguns aspectos mecânicos, diria, inclusive, que é o seu calcanhar de Aquiles. Diferente de Final Fantasy Tactics, não há tanta variedade de classes/jobs, e não são alternáveis, cada personagem possui uma classe fixa. Para simplificar ainda mais, a customização é mínima. Não há como mudar nenhum equipamento (arma, armadura etc.) com exceção de acessórios, havendo dois slots para cada personagem. Seguindo essa tendência de simplificação, as "árvores de habilidades", se é que assim podem ser chamadas, são extremamente limitadas.



A exploração, por sua vez, também é simples e direta. Isso não é um problema, talvez os cenários pudessem ser maiores, mas acho que cumprem bem a dupla função de familiarização prévia dos campos de batalha e de fazer o jogador se imergir no cotidiano do cenário, refletindo sobre o que os habitantes do local estão pensando sobre uma determinada situação.



Por todos esses aspectos, acredito que esse seja um dos RPGs táticos mais simples que eu já vi, mas isso não é de todo ruim. Várias dessas escolhas facilitaram a forma como o jogo é bem balanceado para as batalhas, além de que o tornaram mais acessível àqueles não acostumados com RPGs e/ou jogos táticos, o que parece ter sido uma preocupação do time de desenvolvimento. Ao mesmo tempo, a diversidade de personagens é suficiente para brincar com variações do grupo e torná-lo ainda interessante no New Game +, ao lado da curiosidade pelas ramificações da trama.

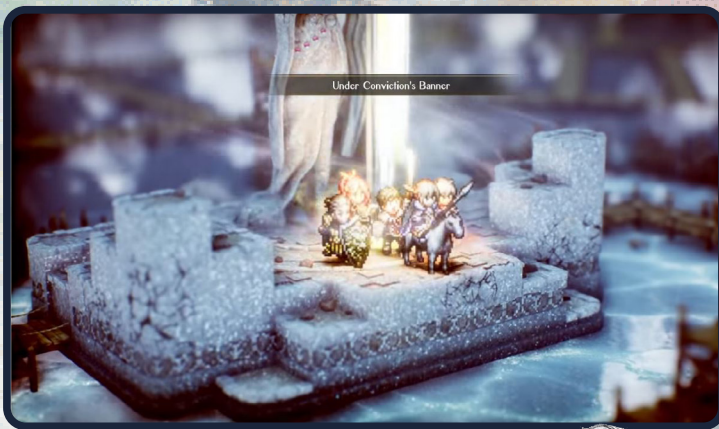
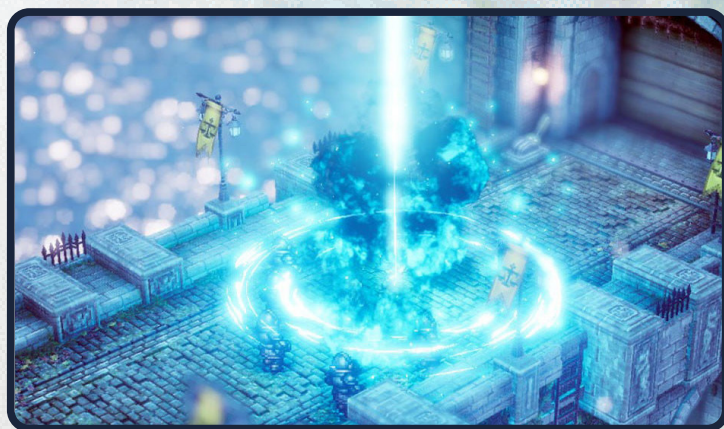
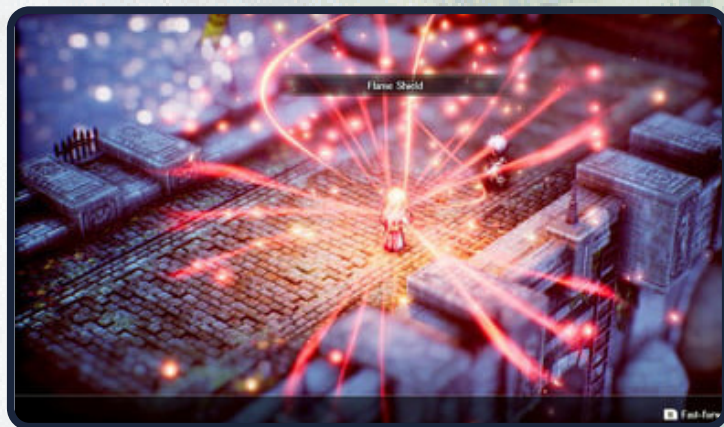


Sons, retratos e pixels que trazem uma das mais belas experiências do **Team Asano**

Por fim, algumas palavras sobre a estética audiovisual. De modo geral, as peças compostas e regidas por Akira Senju (que trabalhou em Full Metal Alchemist: Brotherhood) são ótimas, e guardam semelhanças com as de Final Fantasy Tactics, embora as de Senju sejam melodicamente mais simples e regulares. Em comparação com os antecedentes da equipe de Asano, apesar de não ser tão variada em ritmo, harmonia e timbres nem tão engenhosa em modulações e transições como a trilha sonora de Octopath Traveler, a OST de Triangle Strategy talvez leve para casa a medalha de prata do Team Asano e está muito bem harmonizada com o tom da narrativa. No mais, mantenho minhas considerações do **Blast Test**.



Quanto à direção de arte, de forma pouco original, mas ainda belo, fresco e nostálgico, o estilo HD-2D de Octopath Traveler está de volta: uma pixel art mesclada com efeitos de alta resolução, e combina sprites 2D com livre rotação de câmera em 3D, muito útil tanto para a exploração quanto para o combate. O design 2D, como já salientado, diminui um pouco a imersão de algumas cenas dramáticas, mas se o jogador abstrair esse fato, conseguirá tirar o melhor dos detalhes charmosos de animação dos personagens quando espantados, arrumando o óculos ou até em momentos de ação. Ademais, os efeitos das magias são espetaculares e os efeitos de iluminação nos cenários são encantadores, a única pena é serem locais pequenos para se explorar.



Em paralelo, há ilustrações de Naoki Ikushima, que, além de estampar uma das mais belas capas de jogos físicos do Switch, também desenhou belos retratos dos personagens. Eles podem ser visualizados a qualquer momento durante os diálogos, introduzindo o respectivo personagem que fala e dando maior detalhamento à sua aparência visual. Os retratos são expressivos, estilosos e elegantes, com um tom ao mesmo tempo sério e carismático, e geralmente representam bem as personalidades no elenco. Contudo, permanece minha crítica ao fato de que os “vilões” da trama possuem expressões que claramente entregam seu lado malicioso, reforçando ainda mais o tom previsível de sua atuação, algo que eu já havia citado também em meu **Blast Test**.



Um RPG tático acessível e bem escrito como poucos

Triangle Strategy é pouco sofisticado em mecânica e level design, se comparado aos clássicos que o inspiraram, mas tem boas ideias, é bem-feito e balanceado, além de ser um dos jogos mais indicados para novatos em TRPG. Suas escolhas visuais, com alguns poucos defeitos, trazem uma experiência elegante e nostálgica, tal como o projeto pretendia. E acima de tudo Triangle Strategy é um jogo muito bem escrito, especialmente em worldbuilding. Ademais, ainda que esse RPG tático do Team Asano tenha alguns deslizes em seu roteiro e elenco, é criativo e eloquente em aplicações políticas no design narrativo e tem um tom sério, verossímil e realista em seu tema, fazendo-o uma recomendação fácil tanto para fãs de JRPGs políticos mais sérios, como os de Yasumi Matsuno, quanto para fãs de livros de alta fantasia com abordagem político-militar, como os de George R. R. Martin. **N**

✓ Prós

- Mecânica e level design práticos e acessíveis;
- Mecânica satisfatória de personagens únicos para o exército;
- Trilha sonora orquestral dramática;
- Worldbuilding incrivelmente bem-feito e funcional;
- Visuais nostálgicos e elegantes;
- Design narrativo e exploração bem articulados e coerentes;
- Uma trama muito acima da média em seu gênero;
- Possui um New Game + desafiante e convidativo.

✗ Contras

- Os personagens, em sua maioria, não são muito marcantes nem muito desenvolvidos;
- A motivação dos antagonistas não é tão desenvolvida, e alguns deles são bem previsíveis;
- Conteúdo secundário quase inexistente;
- Customização dos personagens é muito limitada, mesmo que com intenções de acessibilidade;
- Level design dos cenários é pouco inspirado (com algumas exceções).

Triangle Strategy (Switch)
Desenvolvedor Square Enix
Gênero RPG tático
Lançamento 04 de março de 2022

8.5

Nota

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