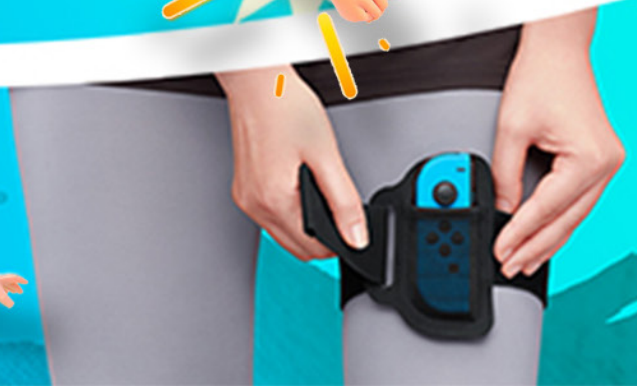


NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBLAST.COM.BR

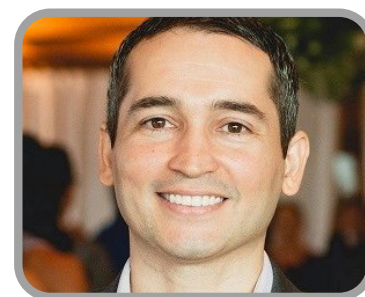
NINTENDO SWITCH™ Sports

#148
ABR
2022



Qual esporte você jogará primeiro?

Nintendo Switch Sports é o próximo lançamento da franquia **Wii Sports** e promete brilhar como o seu antecessor — saiba o que achamos de cada modalidade. Também preparamos uma lista com os **dez melhores jogos de esporte dos consoles Nintendo** — os portáteis fizeram bonito nesse top, e tem até jogo do NES. E quem diria que veríamos pistas inéditas no **Mario Kart 8 Deluxe!** Confira nossas impressões sobre as oito primeiras pistas. **Kirby and the Forgotten Land** está quase perfeito, com apenas dois contras, que você confere na nossa análise do jogo. 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



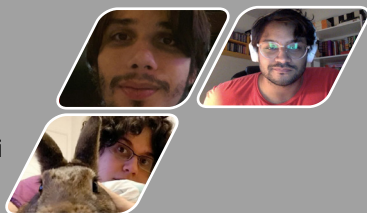
REDAÇÃO

Eduardo Comerlato
Ivanir Ignacchitti
Mauricio Katayama
Rhuan Bastos



REVISÃO

Davi Sousa
Janderson Silva
Juliana Paiva Zapparoli



DIAGRAMAÇÃO

Felipe Castello
Leandro Alves
Walter Nardone



ILUSTRAÇÃO
Lucas Mathias



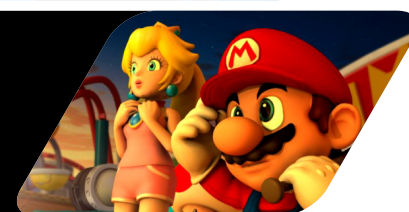
PRÉVIA

04 Nintendo Switch Sports (Switch)



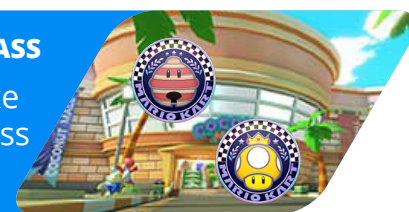
TOP 10

15 Melhores jogos de esportes da Nintendo



BOOSTER COURSE PASS

23 Mario Kart 8 Deluxe Booster Course Pass Primeira leva



ANÁLISE

32 Kirby and the Forgotten Land (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

"Sports da Nintendo" por [Lucas Mathias](#)



por **Maurício Katayama**Revisão: Juliana Paiva Zapparoli
Diagramação: Leandro Alves

SWITCH



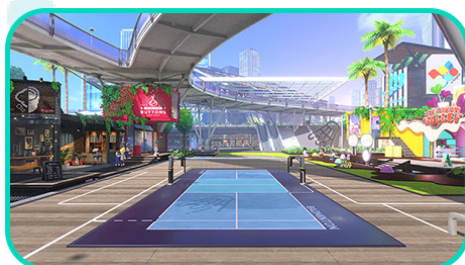
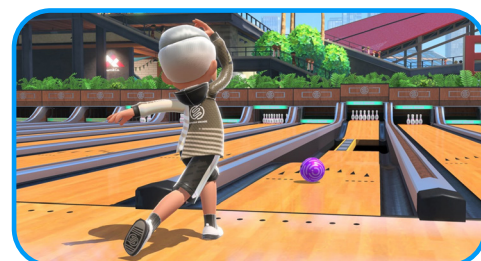
Nintendo Switch Sports promete trazer novamente a diversão das quadras para o pequeno console híbrido

Nintendo Switch Sports é uma sequência de *Wii Sports*, um dos maiores sucessos da indústria dos games, com 83 milhões de cópias vendidas. Esse sucesso não aconteceu por acaso! Jogos de esporte existem aos montes, mas o que faz a franquia da Nintendo especial é o modo como você joga. Os controles com sensores de movimento, além de proporcionarem uma maior imersão, têm a jogabilidade muito mais intuitiva, tornando-a atrativa até mesmo para pessoas que não possuem o hábito de jogar videogames.

Torne-se um profissional do esporte!

Assim como seu antecessor, Switch Sports é uma coletânea que possuirá, inicialmente, seis modalidades: futebol, voleibol, boliche, tênis, badminton e chambara (espada), que poderão ser jogados de forma intuitiva usando os controles Joy-Con. No futuro, o golfe será acrescentado gratuitamente. A ação acontece na Spocco Square, um complexo esportivo virtual especialmente construído para o Switch Sports. Todas as modalidades terão suporte a multiplayer

local com tela dividida, em que será possível se divertir com os amigos e familiares jogando em um único Nintendo Switch. O complexo também permitirá jogatinas multiplayer online, enfrentando amigos próximos e distantes ou desafiando jogadores do mundo todo em partidas aleatórias. Ao acumular vitórias online, o jogador pode se tornar um profissional do esporte e competir na Pro League, onde começará no rank E e poderá subir até o rank A.





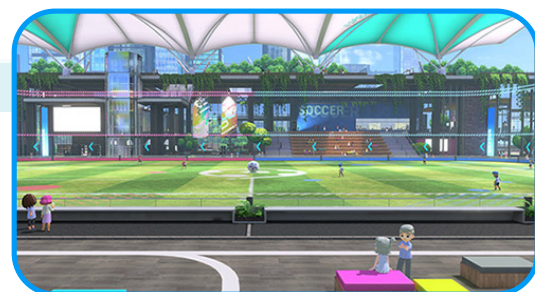
FUTEBOL

(1-8 jogadores)

Jogando futebol nas coxas

Essa modalidade é uma versão bastante cartunizada do esporte real, com uma bola em tamanho gigante que lembra um pouco a ação de Rocket League. É possível cabecear ou fazer chutes diretos e enfrentar os amigos em partidas com até oito jogadores simultâneos. Também podemos enfrentar um adversário em uma disputa mano a mano.

A versão física do jogo incluirá o Leg Strap, um acessório que permite prender o Joy-Con direito à perna do jogador, fazendo com que os chutes sejam realizados de forma mais intuitiva no minigame Shoot-Out. Nele, o jogador chuta para o gol após uma cobrança de lateral e a dificuldade aumenta quanto mais alto for a pontuação obtida.



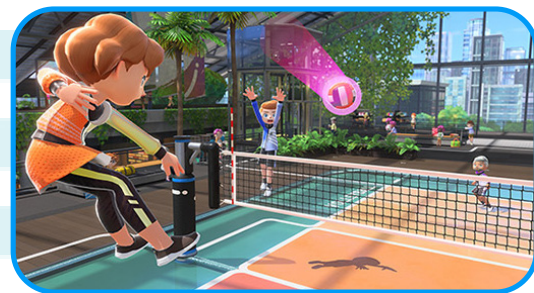
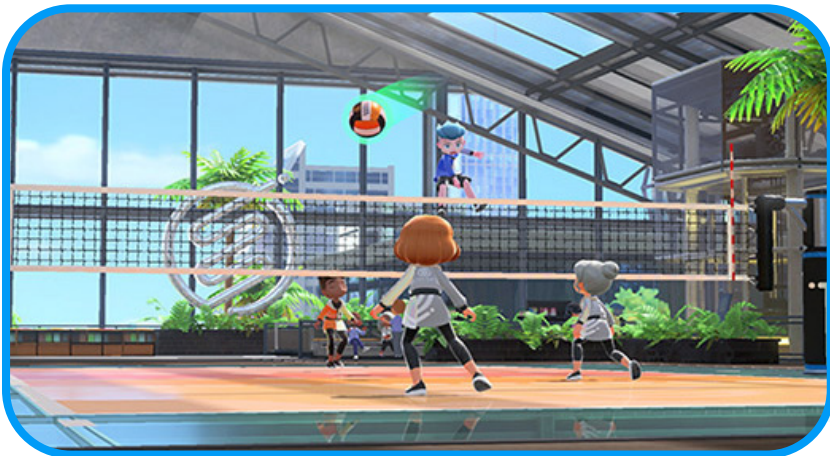
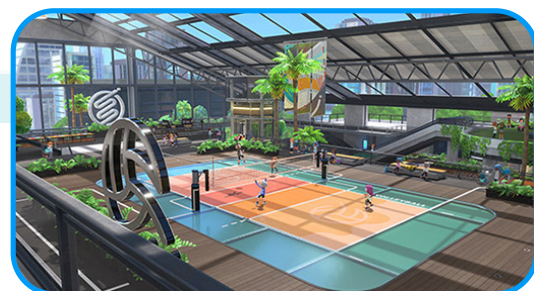


VOLEIBOL

(1-4 jogadores)

Cortando forte no voleibol

Saque, receba, levante, corte e bloqueie com movimentos intuitivos usando o Joy-Con. Se você acertar o timing, poderá fazer uma cortada super forte! As partidas emocionantes de vôlei podem ser jogadas em multiplayer local um contra um com tela dividida ou em equipes de dois contra dois.





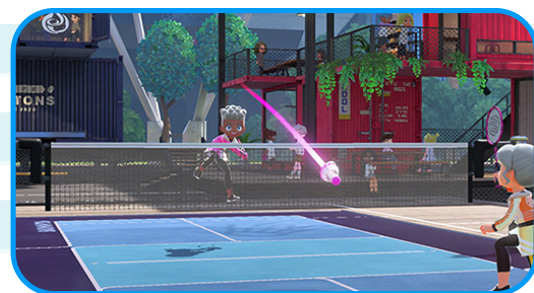
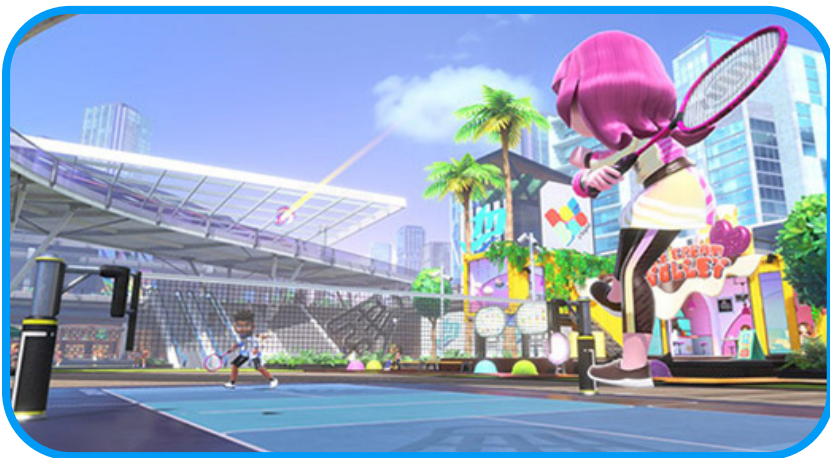
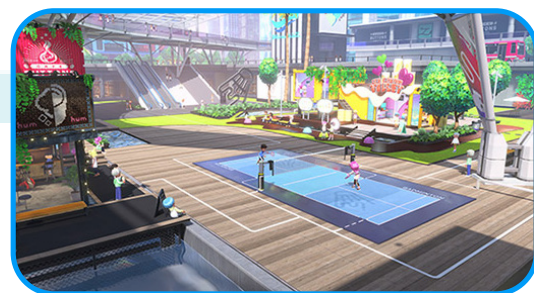
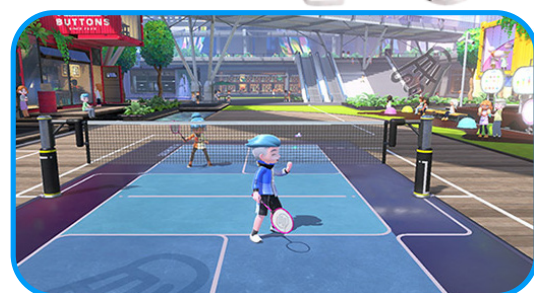
BADMINTON

(1-2 jogadores)



Não deixe a peteca cair no badminton

Enfrente um adversário no mano a mano, rebatendo a peteca para a direita ou para a esquerda, ou faça um *drop shot* para desequilibrar seu oponente. Decida a partida com cortadas poderosas usando movimentos intuitivos no Joy-Con!





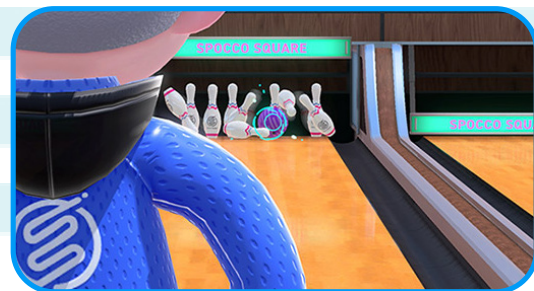
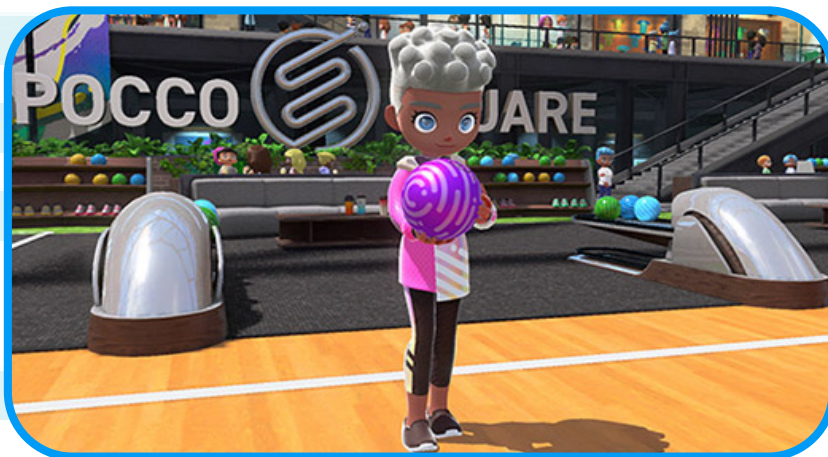
BOLICHE

(1-16 jogadores)

Boliche com obstáculos

Atinja os pinos com um ataque em linha reta ou mire em uma curva sutil, aplicando efeitos diversos à bola. O boliche oferece desafios adicionais, como obstáculos especiais na pista, acrescentando uma camada extra de desafio.

O boliche terá um modo multiplayer online especial chamado Survival Bowling, em que dezesseis jogadores escolhidos aleatoriamente jogarão simultaneamente em uma gigantesca competição estilo Battle Royale. Ao contrário do boliche na vida real, aqui você não precisa esperar seus adversários desocuparem a pista, pois todos podem jogar simultaneamente.





TÊNIS

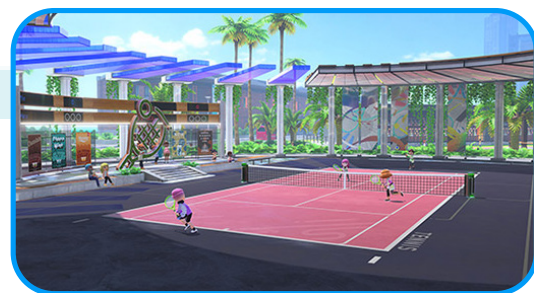
(1-4 jogadores)



Todos os efeitos do tênis

Prepare-se para emocionantes partidas de tênis em duplas ou um contra um! Os controles com sensor de movimento permitem ao jogador realizar *topspins*, *backspins* e lobs de forma extremamente intuitiva, fazendo movimentos naturais nos Joy-Con.

É possível aplicar efeitos diversos na bola de acordo com a direção que você movimenta a raquete na hora de rebater.





CHAMBARA

(1-2 jogadores)



Chambara, com uma ou duas espadas!

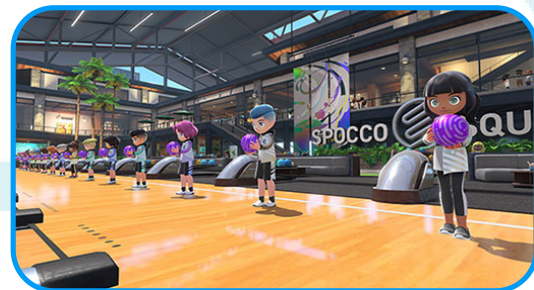
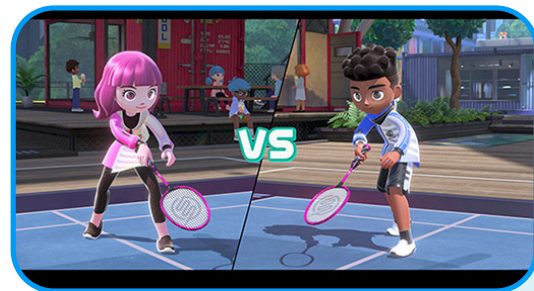
O duelo com espadas permite movimentos de ataque, bloqueio e contra-ataque. Além da espada padrão, você terá outros modelos divertidos para escolher, como a Charge Sword, que permite liberar ataques explosivos, ou experimentar o incrível poder de empunhar duas espadas com o modelo Twin Swords.



Personalize seu look

A sua representação no jogo se dará por meio do Sportsmate, uma espécie de avatar Mii avançado que permite customização do rosto, cabelo, roupas e muito mais, para representá-lo com estilo na Spocco Square. Se quiser, você também poderá usar personagens Mii clássicos.


Ao jogar online, você acumulará pontos que poderão ser trocados por vários itens de jogo, como roupas e acessórios para seu avatar.



É do Brasil!!!

Os fãs brasileiros têm muito o que comemorar, pois a Nintendo confirmou que Switch Sports contará com localização em português do Brasil e será o primeiro jogo do Switch com mídias físicas distribuídas oficialmente em território brasileiro. A Nintendo também prometeu um update gratuito no futuro que acrescentará o suporte ao Leg Strap para as partidas normais de futebol, além de um segundo update gratuito que acrescentará golfe como o sétimo esporte disponível na coletânea.

Em busca do bicampeonato

Nintendo Switch Sports estará disponível nas lojas no dia 29 de abril de 2022 e promete repetir o sucesso do seu antecessor Wii Sports. Com jogabilidade simples, interativa, imersiva e extremamente divertida, é um jogo que pode ser recomendado para todas as pessoas, de todas as idades, até para aqueles que não gostam de videogame. Do jogador mais hardcore ao mais casual, essa coletânea tem de tudo para trazer mais esporte à sua vida e agitar suas reuniões com amigos e familiares. 



NINTENDO SWITCH™ Sports



Nintendo Switch Sports (Switch)

Desenvolvedor Nintendo

Gênero esporte

Lançamento 29 de abril 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.



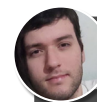
REVISTAS
NINTENDO BLAST
FAÇA PARTE!



REVISTAS
GAMEBLAST
FAÇA PARTE!



**INSCREVA-SE
AQUI!**



por Rhuan Bastos

Revisão: Davi Sousa
Diagramação: Felipe Castello

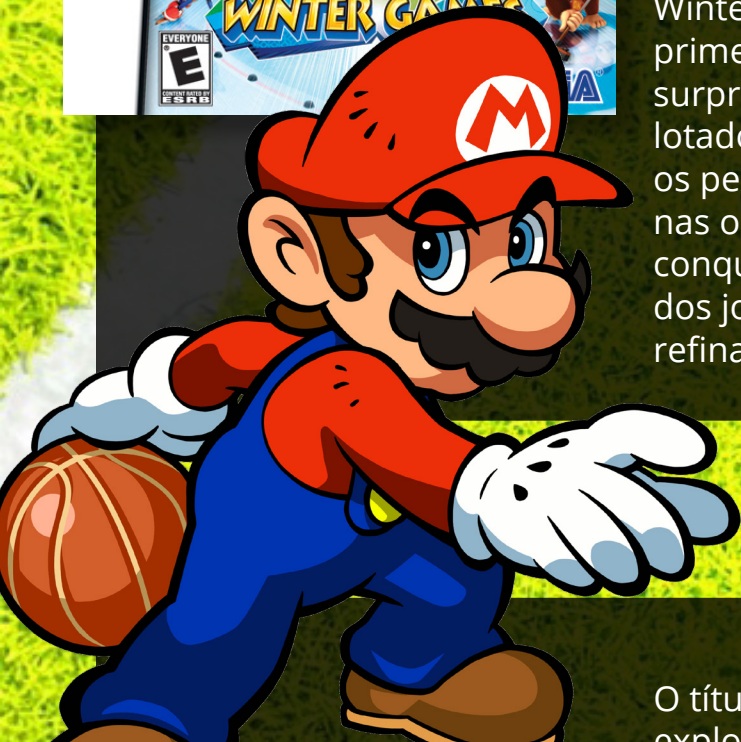
Os dez melhores jogos de esporte exclusivos dos consoles Nintendo

Quando se fala em jogos de esporte, os consoles da Nintendo dificilmente recebem reconhecimento como sendo plataformas recomendadas aos fãs do gênero, especialmente pela ausência de simuladores mais realistas, como as séries Fifa, NBA, UFC, entre outras. Por outro lado, a Big N ainda é a principal casa de alguns dos jogos esportivos mais diferenciados, criativos e divertidos de toda a história. Por essa razão, preparamos uma lista especial lembrando os dez melhores jogos de esporte exclusivos dos videogames da Nintendo, com preferência para apenas um jogo representando cada franquia inclusa.

10 Mario & Sonic at the Olympic Winter Games (DS)



A série de jogos olímpicos do crossover entre os mascotes mais populares dos videogames é bastante controversa por conta do seu enorme potencial desperdiçado; porém, isso não significa que a série não produziu ótimos jogos, como é o caso da versão para DS de Mario & Sonic at the Winter Olympics. Contando pela primeira vez com um modo história surpreendentemente divertido e lotado de interações memoráveis entre os personagens, o título baseado nas olimpíadas de inverno de 2010 conquistou um lugar na memória dos jogadores por seus minigames refinados com altíssimo fator replay.



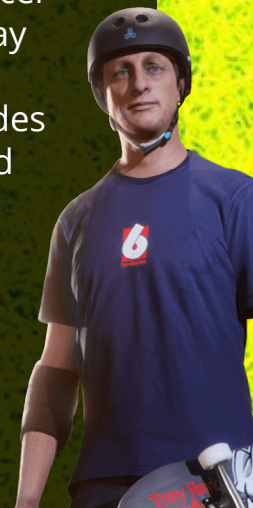
9 Mario Hoops 3-on-3 (DS)

O título de basquete do encanador bigodudo explora todo o potencial da tela de baixo do Nintendo DS para oferecer o sistema de jogabilidade mais diferenciado e interessante de toda esta lista. Através dos cliques da canetinha Stylus, o jogador podia controlar a direção de cada quicada e os movimentos feitos com a bola. Além de adicionar mais complexidade para os dribles individuais e a dinâmica de defesa, a mecânica também abriu espaço para implementar quadras com gimmicks criativos e particularidades únicas para cada personagem. Recheado de conteúdo e desafios difíceis, Mario Hoops 3-on-3 é uma experiência surpreendente, à qual todos os fãs de basquete deveriam dar uma chance.

8 Tony Hawk's American Sk8land (DS)

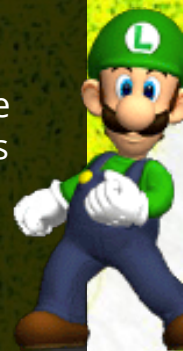


Gráficos excelentes que fazem ótimo uso do cel-shading, fases enormes e divertidas, gameplay estilo "arcade" extremamente viciante e uma trilha sonora radical protagonizada por grandes hits do Rock'n'Roll mundial. American Sk8land para o Nintendo DS gabarita com facilidade todos os requisitos obrigatórios para ser um dos melhores títulos da aclamada série Tony Hawk. Nenhum outro jogo portátil de skate sequer chegou perto de oferecer o mesmo nível de diversão dessa pérola subestimada.



7 Mario Super Sluggers (Wii)

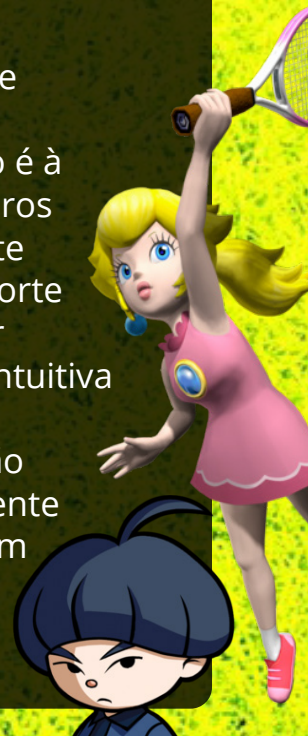
O beisebol pode não ser um esporte muito atrativo para os brasileiros, porém não dá para negar a qualidade excepcional de Mario Baseball Super Sluggers e seu excelente modo história que permite customizar, recrutar e desafiar diferentes personagens da série Mario. Contando com uma jogabilidade sólida de dar inveja a qualquer simulador realista de beisebol, o título estrelado pelo bigodudo é cultuado até hoje como um dos jogos mais interativos e competitivamente complexos na visão dos fãs do esporte.



6 Mario Tennis Power Tour (GBA)



O tênis é um esporte que conceitualmente tem as características perfeitas para ser adaptado para os videogames. Afinal, não é à toa que o clássico Pong foi um dos primeiros jogos eletrônicos já criados. Foi justamente essa mesma simplicidade objetiva do esporte burguês que fez Mario Tennis Power Tour brilhar como uma experiência divertida, intuitiva e competente em tudo que tenta fazer. O grande diferencial que destaca essa versão acima dos jogos de console é o seu excelente modo campanha, que o transforma em um RPG de tênis com história e personagens próprios além do universo de Mario.



5 Mario Golf (GBC)



Apesar de ser inferior mecanicamente aos títulos posteriores de sua série, a versão de Mario Golf para o Game Boy Color foi um dos marcos mais influentes para a história dos jogos de esporte. Criado inicialmente para compensar a inferioridade mecânica em relação à versão de Nintendo 64, o modo história de Mario Golf praticamente criou e popularizou a base para um novo subgênero, que hoje é conhecido como "RPG de Esporte".

Com o sonho de se tornar o maior jogador da história do golfe, você entra na pele de uma criança que acaba de ser matriculada em uma academia de golfe e agora tem o objetivo de subir nos rankings da sua classe para poder disputar o campeonato nacional interescolar. Com uma progressão de atributos viciante e uma temática escolar cheia de carisma, o modo RPG até hoje serve como inspiração direta para alguns clássicos modernos, como Golf Story, Inazuma Eleven e Dodgeball Academia.



4 Inazuma Eleven 3 - Lightning Bolt / Bomb Blast (DS)



Conhecido no Brasil como “Super Onze”, Inazuma Eleven é uma franquia de RPGs de futebol que deu origem a diversas adaptações para animes, mangás, filmes e brinquedos. Os grandes diferenciais da série são o foco na parte emocional da trama e o sistema de gameplay, que mistura administração em tempo real dos jogadores do seu time com muitas técnicas escrachadas, na pegada clássica dos animes.

Oferecendo um catálogo enorme de sidequests e personagens carismáticos para recrutar, o aperfeiçoamento definitivo da jogabilidade e a conclusão épica da história do protagonista Endou Mamoru, os jogos gêmeos Lightning Bolt e Bomb Blast foram responsáveis por finalizar a trilogia original com chave de ouro de forma tão magistral que até hoje são lembrados como o ápice da franquia em termos de narrativa e gameplay.



3 Mario Strikers Charged (Wii)

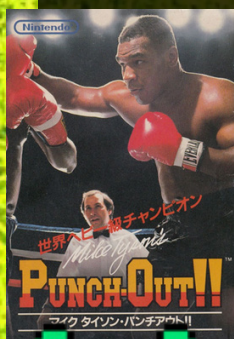


Carisma, estilo e muita porradaria são as melhores maneiras de resumir as partidas de Super Mario Strikers Charged. Ousando ao trazer um estilo de arte muito mais “agressivo e sujo” para o universo simpático de Mario, o segundo jogo da série Strikers foi responsável por aperfeiçoar praticamente tudo que chamou a atenção no seu antecessor de GameCube. Dessa vez apostando em uma campanha single-player viciante e um modo online bem competente para a sua época, o spin-off desenvolvido pela Next Level proporcionou diversão infinita para as jogatinas com os amigos.

Apesar da jogabilidade simples e da baixa variedade de modos, todos os cantinhos do jogo pareciam transbordar com puro carisma e atenção máxima aos pequenos detalhes. Até hoje me lembro das comemorações hilárias e cheias de personalidade dos capitães de time, as roupas se sujando conforme as pancadas que o personagem recebe, o clima incredivelmente tenso e brutal das partidas decisivas, a possibilidade de montar times combinando diferentes habilidades... tudo em Super Mario Strikers Charged tinha uma “alma” que não existe em nenhum outro jogo de esporte.



2 Mike Tyson's Punch-Out (NES)



Um verdadeiro clássico que sobreviveu ao teste do tempo e destacou a importância da criatividade e personalidade própria dentro dos jogos de esporte. Dono de uma jogabilidade extremamente simples, Mike Tyson's Punch-Out resolveu simplificar o controle do protagonista para apostar na diversidade mecânica dos adversários que enfrentamos no ringue. A proposta conseguiu adaptar de forma surpreendentemente fiel a mesma sensação de adrenalina, a formação natural de estratégias, o aperfeiçoamento da técnica de execução, a análise constante da movimentação dos oponentes e outras características que fazem as lutas de boxe serem tão interessantes e complexas na vida real.

Até para os padrões atuais, a jogabilidade arcade de Punch-Out é bem fora da curva e não parece se enquadrar em um único gênero específico. Seria ele um jogo de esporte? Luta? Ação? Quebra-cabeças? Reação e ritmo? De uma forma ou de outra, pode-se dizer que Punch-Out reúne todos esses elementos em duelos genuinamente construídos para representar a complexidade de fatores e sentimentos que existem nas melhores lutas de boxe.




1 Wii Sports (Wii)

O que falar de Wii Sports que já não foi falado aos montes? Reconhecido como um verdadeiro fenômeno mundial que mudou a indústria de videogames para sempre, o título reúne cinco modalidades de esportes diferentes em uma demonstração excepcional dos controles de movimento do Nintendo Wii. A acessibilidade e o "fator novidade" proporcionados pela tecnologia fizeram com que Wii Sports se tornasse um sucesso estrondoso pronto para conquistar todos os tipos de público possíveis, incluindo pessoas que nunca tocaram em um videogame na vida.

Pela primeira vez na história era possível ver idosos, famílias inteiras e jogadores casuais desenvolvendo um interesse massivo pela mídia interativa graças ao charme acessível de Wii Sports. Além de oferecer controles precisos, modalidades surpreendentemente competitivas e uma seleção de esportes que nunca ficava enjoativa, o jogo que definiu o legado do Nintendo Wii sempre será lembrado por proporcionar diversão e momentos de felicidade sem nenhuma barreira.



Quebrando barreiras com criatividade

Da mesma forma que a Nintendo, como empresa, apresenta uma filosofia de diversão e criatividade em seus produtos, os jogos de esporte exclusivos que mais brilharam nas plataformas da gigante japonesa também podem se encaixar nesse mesmo perfil. Enquanto os jogos de esporte da concorrência costumam preferir a busca pela simulação da realidade, os títulos dessa lista seguem por caminhos diferentes e provam que também há muito valor para a criatividade dentro do gênero. 



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 *Eduardo Camerlato*Revisão: Janderson Silva
Diagramação: Walter Nardone

Acelerando fundo nas primeiras oito pistas do novíssimo Booster Course Pass de Mario Kart 8 Deluxe (Switch)

Apesar de não ser uma entrada com ineditismos para a franquia, o Booster Course Pass chegou de maneira empolgante diante da promessa de trazer outras 48 pistas para **Mario Kart 8 Deluxe**. Dessa forma, o pacote adicional se dividirá em seis etapas de lançamento até o fim de 2023, cada qual apresentando oito versões remasterizadas de estágios antigos da série. Nesta matéria, analisaremos as pistas contempladas pela primeira parte do DLC, lançado para o Switch em 18 de março. Apertem os cintos mais uma vez, pois Lakitu deu a largada para novas corridas com a adorável turma do Reino do Cogumelo!

Duas copas inéditas, oito pistas retrô

Além da divisão que permitirá a chegada das pistas em ondas distintas, o Booster Course Pass também trará novas estruturas para Mario Kart 8 Deluxe, como o lançamento de duas copas inéditas: a Golden Dash Cup e a Lucky Cat Cup. Cada uma terá remasterizações de estágios que foram destaques na série, tanto nos consoles da Big N, como o Nintendo 64, GBA, DS, Wii e 3DS, quanto no recente Mario Kart Tour para dispositivos mobile. Confira:



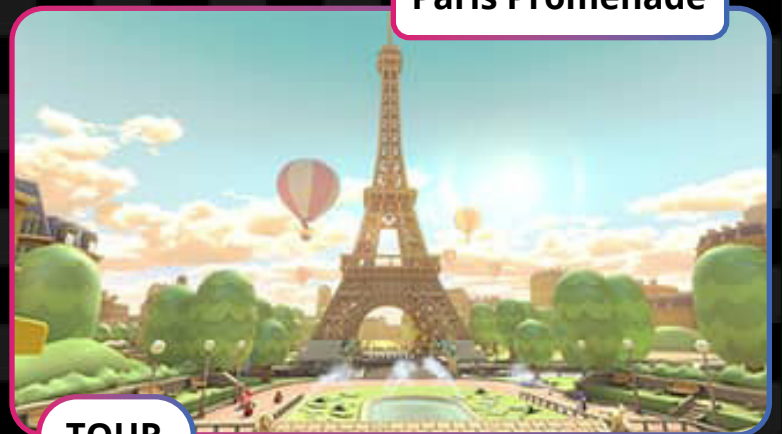
Golden Dash Cup

Paris Promenade (Tour):

A pista de Mario Kart Tour ganhou a oportunidade de brilhar em um console da Nintendo, algo completamente merecido se levarmos em consideração todo o charme que ela apresenta.

Afinal, nada mais chique que a oportunidade de acelerar ao longo de Paris, conhecendo atrações como o Arco do Triunfo, a Torre Eiffel e as elegantes ruas da cidade. Ah, e uma dica de turista para turista: aproveite para desfrutar da rica trilha sonora do estágio, que ostenta uma melodia única e traz instrumentos charmosos, como o acordeão.

Paris Promenade



TOUR

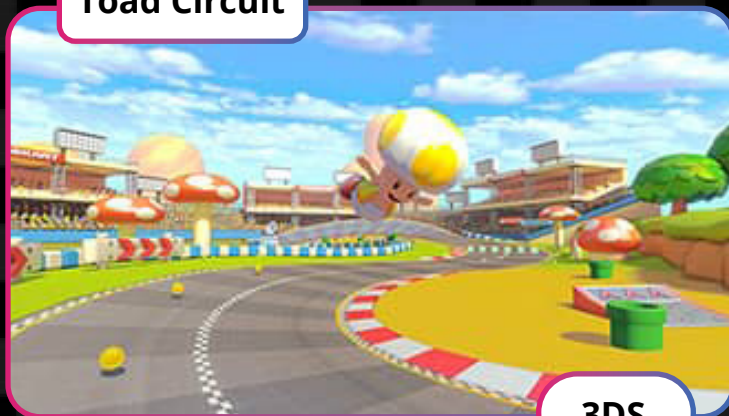


Toad Circuit (3DS):

Se Mario Kart 7 foi um dos lançamentos mais bem-sucedidos da franquia, muito disso se deve à alta qualidade de suas pistas, como a Toad Circuit. Trata-se de um estágio com características clássicas e relativamente curto, mas que está repleto de curvas exigentes e possibilidades de atalho.

Agora no Switch, também temos a oportunidade de ver Toad brilhar ao longo do cenário. Seja através de balões gigantes que flutuam por aí ou pelas suas diversas versões coloridas que aparecem torcendo dentro da pista, o estágio é uma ótima e merecida homenagem ao pequeno garoto cogumelo, fiel escudeiro de Mario, Peach e companhia.

Toad Circuit



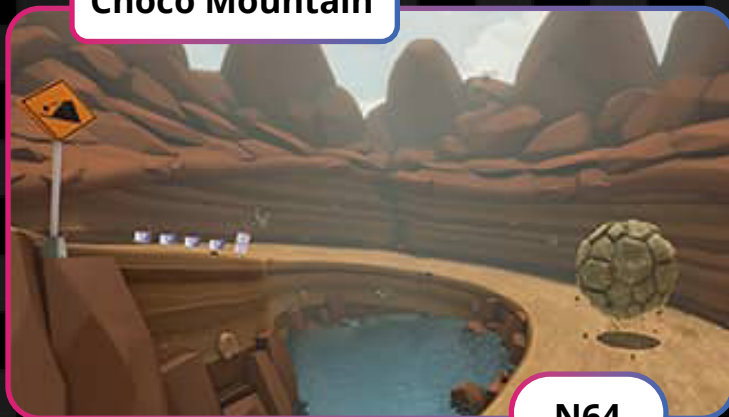
3DS

Choco Mountain (N64):

Sem sombra de dúvidas, a Choco Mountain se apresenta como a pista mais nostálgica desta primeira onda. Originária do Mario Kart 64, de 1996, ela tem suas raízes baseadas na Chocolate Island, sexto mundo de Super Mario World (SNES).

Em suas estruturas, apresenta terrenos deliciosos com estética de chocolate que dão vontade de abocanhar. Entretanto, não se deixe enganar por estes aspectos apetitosos, pois o estágio conta com curvas perigosas, declives acentuados, cavernas com morcegos e trechos repletos de rochas que deslizam pelas montanhas achocolatadas.

Choco Mountain



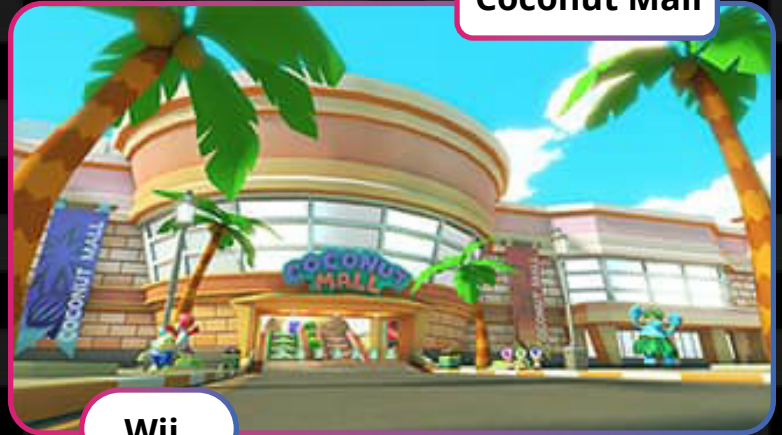
N64

Coconut Mall (Wii):

Mostrando uma essência que mistura, ao mesmo tempo, características urbanas e tropicais, a Coconut Mall é outra pista que chega diretamente do túnel do tempo. Lançada em 2008 através de Mario Kart Wii, ela está situada em um luxuoso shopping que é frequentado por inúmeros Piantas, os quais eventualmente invadem os trechos da corrida.

Entre seus detalhes mais divertidos, certamente estão a oportunidade de presenciar alguns Shy Guys dirigindo automóveis e a possibilidade de usar as escadas rolantes do centro comercial como impulsores de velocidade. Assim, mesmo se você não for um grande fã de shoppings em geral, esta é uma *track* que vale a pena ser encarada, principalmente por conta de sua animada e colorida temática.

Coconut Mall



Wii





Golden Dash Cup



Tokyo Blur (Tour):

A primeira pista da Lucky Cat Cup também é uma nova oportunidade turística. Afinal, ela tem a cidade de Tóquio como inspiração, apresentando pontos turísticos clássicos como a Rainbow Bridge, o distrito de Ginza, a torre Sky Tree e uma linda vista para o Monte Fuji.

Para desafiar os jogadores, o curso conta com voltas acentuadas no formato de ferradura e Thwomps furiosos. Estes ficam se debatendo e eventualmente depredam as ruas da capital japonesa, que segue sendo bela mesmo em meio ao caos característico das corridas entre 12 participantes.

Tokyo Blur



TOUR



Shroom Ridge (DS):

Eis outro estágio originário de uma plataforma portátil e que também conta com um *level design* incrível. A Shroom Ridge, de Mario Kart DS, é uma corrida que se passa em um cume bastante desafiador, até mesmo para os jogadores mais experientes da franquia.

Isso ocorre especialmente em função de suas curvas bruscas, das possibilidades de atalhos através dos canos que sopram ar e da presença de carros que trafegam pelos dois lados da pista. Quando somados, esses fatores proporcionam uma experiência frenética, a qual exige precisão nos comandos de direção e principalmente no controle do freio. Portanto, lembre-se de prestar atenção na pista, e não nos Yoshis coloridos que ficam dançando no background do cenário. Esta é uma dica importante, pode acreditar!

Shroom Ridge



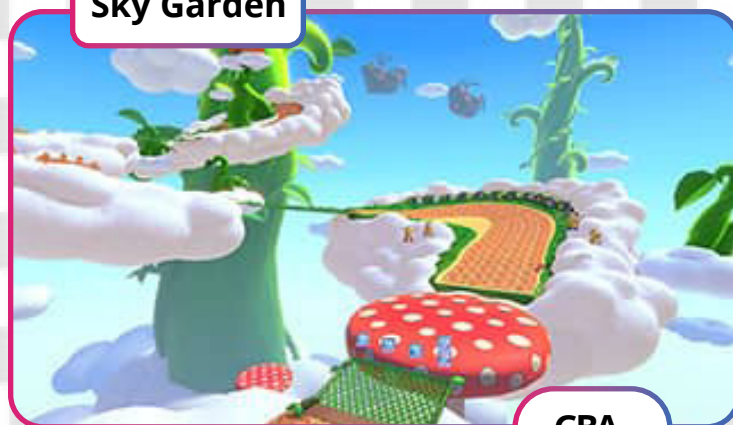
DS

Sky Garden (GBA):

Mario Kart: Super Circuit, do Game Boy Advance, pode estar há mais de duas décadas de distância de nós, mas isso não significa que suas pistas não possam render novos e bons momentos. Entre elas, temos a divertida Sky Garden, que apresenta uma temática celestial manifestada através de nuvens brancas e vinhas verdes no melhor estilo João e o Pé de Feijão.

Aqui, o grande desafio está em manter o carro dentro do curso, uma vez que uma queda pode acarretar em uma péssima posição no resultado final da corrida. Por sorte, o estágio reserva algumas oportunidades de atalhos, que podem nos colocar de volta na briga por um pódio em caso de erro.

Sky Garden

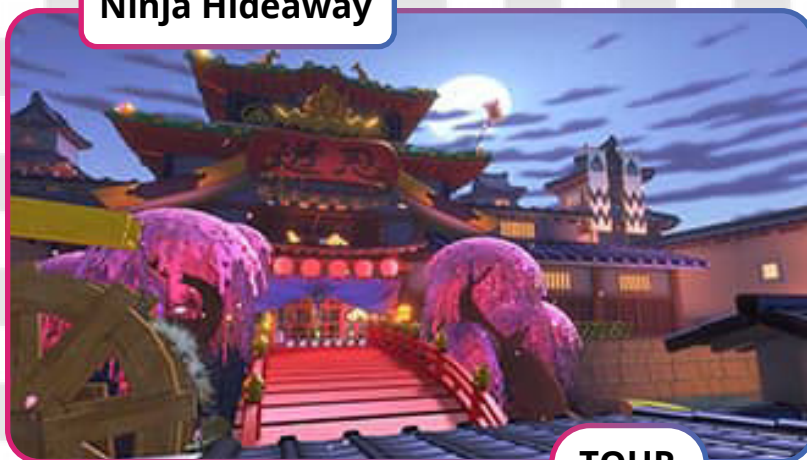


GBA

Ninja Hideaway (Tour):

Ninja Hideaway

Para finalizar a primeira onda do DLC com chave de ouro, Mario Kart 8 Deluxe nos apresenta a Ninja Hideaway, uma das pistas mais divertidas de Mario Kart Tour. Trata-se de um estágio que se passa em um misterioso dojo japonês, tendo, portanto, uma temática voltada para a prática de artes marciais.




TOUR

Ao longo do curso, os jogadores podem seguir caminhos diferentes para conhecer mais da cultura e arquitetura oriental, que conta com cenários, estruturas e prédios fascinantes, povoados principalmente pelas diversas versões do personagem Shy Guy. No entanto, é preciso tomar cuidado para não cair dos penhascos e telhados íngremes, bem como evitar certos obstáculos pontiagudos, os quais lembram shurikens em tamanhos ampliados (e ainda mais afiados).



Diversão que parece não ter fim



Nos trazendo estágios clássicos que vão desde os tempos do Nintendo 64 até as experiências mobile do recente Mario Kart Tour, o Booster Course Pass se mostra capaz de garantir uma sobrevida para o adorado **Mario Kart 8 Deluxe**. Assim, agora mais do que nunca, podemos dizer que o título tem a possibilidade de proporcionar corridas acirradas com uma diversão praticamente infinita no Nintendo Switch 



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**



SWITCH



por Ivanir Ignacchitti

Revisão: Davi Sousa
Diagramação: Felipe Castello

TRANSPORTA COM MAESTRIA A BOLOTA ROSA PARA O MUNDO 3D

Kirby and the Forgotten Land é a mais nova saga da bolinha comilona e carrega consigo uma tarefa muito importante: transportar a série de plataformas 2D para um mundo totalmente 3D. Enquanto Mario e Zelda fizeram essa tarefa já no Nintendo 64, Kirby teve uma exploração mais lenta das possibilidades que essa adição de outra dimensão traria para a sua jogabilidade. Felizmente, a obra foi muito bem-sucedida nessa missão e já adianta que está entre os melhores títulos da franquia.

Um belo mundo novo



Tudo começa com Kirby e alguns habitantes do planeta PopStar sendo sugados para outro mundo. Lá, ele encontra resquícios de uma civilização destruída, cujas construções muito se assemelham a ruínas de um mundo humano.

Trata-se de uma ambientação pós-apocalíptica em que os moradores originais do planeta parecem ter todos desaparecido da área. Conforme o jogador avança, isso virá à tona novamente com um momento bem direto de explicação de lore que normalmente a série optaria por esconder em textos opcionais.



A forma como esse mundo e sua história são mostrados representa muito bem Kirby. Grande parte das obras que mostram uma realidade pós-apocalíptica buscam evocar uma sensação de melancolia e desolação. Como contraste, o que Forgotten Land faz é aumentar a sensação de vida nova, horizontes expandidos e curiosidade para a exploração.

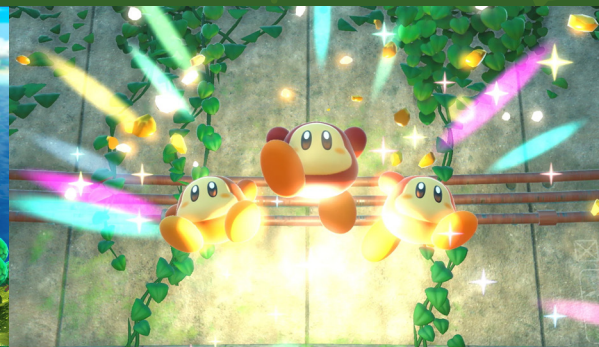


O mundo já mostra traços visíveis que ajudam jogadores mais atentos a teorizar sobre os aspectos mais sinistros da narrativa. Porém, o jogo tem uma capacidade muito boa de levantar o astral com visuais bastante coloridos, uma trilha sonora pop vibrante e animações fofas para os novos habitantes desse planeta.

As maravilhas do desbravamento



Em vez de ser um jogo com um mundo contínuo, Kirby and the Forgotten Land é dividido em múltiplas áreas. As fases principais oferecem um sistema de missões que recompensa o jogador com a liberação de Waddle Dees. Para resgatar todos, é necessário realmente explorar ao máximo as localidades, encontrando salas escondidas e realizando certas façanhas.



Inicialmente o jogo não conta quais serão as tarefas. O que o jogador sabe é que terá um certo número de Waddle Dees para encontrar e as outras missões podem variar bastante de acordo com a área. Pode ser necessário enfrentar um mini chefe sem tomar dano, achar uma área escondida ou até mesmo pequenas interações locais, como abrir tulipas ou guiar patinhos perdidos.

Stage Cleared!



Essas missões ajudam a valorizar a exploração das áreas e um aprendizado de como jogar melhor, dando recompensas visíveis ao jogador por realizar determinadas tarefas. Kirby não é e nunca foi uma franquia de dificuldade exacerbada. Mesmo na dificuldade maior, o Wild Mode, a maior parte da campanha é bastante tranquila de fazer se o jogador quiser apenas passar rapidamente.

O desafio maior está em conseguir explorar ao máximo, pois aproveitar tudo que o jogo tem a oferecer realmente leva a momentos de maior esforço. Em especial, destaca-se aqui o pós-game, com um modo que revisa todas as áreas em formas mais extremas e uma arena de combate avançado.

Nesse sentido, Kirby and the Forgotten Land aposta em uma jogabilidade bastante acessível. Não é necessário aprender movimentos complexos para explorar as áreas, sendo realmente essencial apenas o pulo e o ataque mais básico (que serve para engolir os inimigos quando Kirby não tem nenhuma habilidade de cópia ainda). Porém, também é possível deslizar no chão, desviar de golpes, defender e realizar certos combos que variam de acordo com a forma atual de Kirby.



Em prol de um controle mais rigoroso do level design, o protagonista não consegue mais utilizar seu pulo infinitamente. Kirby atinge uma altura máxima não tão grande e fica cansado após certa quantidade de tempo. Isso ajuda na restrição de áreas acessíveis e força o jogador a explorar as possibilidades que tem em um determinado momento para poder ir além de suas capacidades básicas. Caso contrário, não haveria sentido em alguns dos novos poderes.

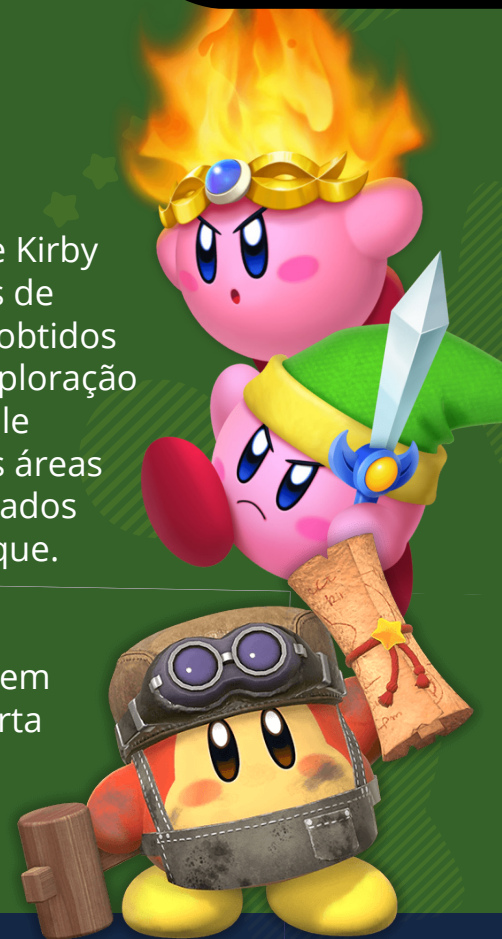
Assim como em Kirby: Triple Deluxe (3DS) ou Planet Robobot (3DS), é perceptível que as fases são guiadas, direcionando o olhar do jogador e treinando-o para perceber os padrões de design. Como mencionei na prévia, fiquei com muito medo de que isso levasse o jogo a não aproveitar tão bem as possibilidades de exploração adicionais de um mundo totalmente tridimensional. Porém, ele rapidamente subverteu a minha expectativa, valorizando a minha curiosidade dentro de fases muito bem estruturadas a ponto de que não senti que estava *on rails*, apesar do esforço das fases em guiar e treinar o jogador.

Metamorfose ambulante



Um aspecto importante da experiência são as várias formas que Kirby pode assumir. Primeiramente, temos as tradicionais habilidades de cópia obtidas quando Kirby engole certos inimigos. Os poderes obtidos dessa forma expandem significativamente as capacidades de exploração e combate da bolota rosa. Por exemplo: com a forma de Fogo, ele pode acender o pavio de um canhão para acessar determinadas áreas distantes, e a forma Espada permite que ele realize combos variados com a arma em combate e até mesmo deslizar se torna um ataque.

Apesar de termos aqui poucos poderes básicos quando comparamos com outros jogos da série, *Forgotten Land* aposta em um sistema de evolução. A exploração das áreas leva à descoberta de pergaminhos que podem ser usados para desbloquear versões mais poderosas das habilidades de cópia, mediante o pagamento de estrelas obtidas em fases especiais de desafio.



Essas evoluções alteram as capacidades dos poderes, que na prática passam a funcionar como se fossem outras habilidades que possuem uma base de movimentação comum. O Chain Bomb, por exemplo, permite criar bombas interligadas, aumentando a área de efeito e o dano das mesmas em comparação com a bomba normal; já o Pencil Drill lança um torpedo em forma de lápis quando Kirby sobe à superfície.

Gostaria de destacar a forma como a tridimensionalidade impactou esses poderes. *Forgotten Land* conta com duas novas adições, o Ranger e o Drill, e ambos se aproveitam bastante desse aspecto. A ideia do Ranger é atirar à distância, forçando o jogador a prestar atenção na mira. Isso é uma força e uma fraqueza desse poder, já que o seu funcionamento ideal pode demandar um bom tempo de ajuste da pontaria; o Drill, por sua vez, permite causar terremotos caso o jogador consiga fechar um círculo completo abaixo do solo.



Outros poderes já conhecidos também foram ajustados para levar em conta esse aspecto. A Bomb possui uma mira como a do Ranger, além de uma trajetória simples como forma básica de ataque, que ignora a necessidade de ajuste. Porém, essas não são as únicas formas de Kirby.

Assim como Planet Robobot coloca Kirby para controlar um robô como forma de acessar áreas que de outra forma seriam impossíveis de alcançar, em *Forgotten Land* temos o Mouthful Mode. Nele, Kirby coloca na boca um pedaço de tecnologia que é um resquício da civilização antiga desse outro mundo. O resultado é que ele assume a forma daquele objeto, conseguindo utilizar a sua função original ou alguma outra ação que o ajude a avançar pelas áreas. Carros, cones, tubos, lâmpadas e máquinas de venda são apenas algumas das opções.

Para testar a capacidade de usar essas múltiplas formas tanto de cópia quanto do Mouthful Mode, o jogo também conta com fases extras de desafio. Essas áreas funcionam quase como minigames, forçando o jogador a tentar finalizá-las o mais rápido possível. Terminar essas áreas com sucesso implica na obtenção de uma estrela que pode ser usada para desbloquear habilidades avançadas para as quais o jogador já possui pergaminhos.

Junto com a variedade das missões das áreas, o resultado é que explorar o jogo permite uma experiência bem variada. O título sabe exatamente o que faz Kirby ser uma franquia tão querida, oferecendo altos níveis de diversão simples para quem quer apenas explorar sem compromisso. Ao mesmo tempo, assim como em outras entradas excelentes da criaturinha, ele valoriza o esforço de completionistas que não vão largar o osso até ter visto tudo que o jogo tem a oferecer.



Infelizmente, apesar de todo o esforço de ensino para o jogador com as fases, vale destacar que o título não possui um elemento tradicional da franquia que era a listagem dos movimentos dos poderes. Em outras aventuras de Kirby, era possível ver quais os tipos de combo possíveis com a habilidade de cópia atual ao pausar o jogo. Com isso, jogadores podem ter mais dificuldade em aprender os comandos mais avançados em *Forgotten Land* do que em outros games da série.

Outro ponto que considero uma pequena fraqueza é o fato de que o multiplayer, um co-op local que pode ser usado para praticamente a campanha toda, só permite ao segundo jogador o uso do Bandana Waddle Dee. A câmera segue apenas o primeiro jogador e caso os dois aliados se afastem muito, o segundo será transportado para uma área próxima de Kirby. Apesar do parceiro de bandana ter uma lista de movimentos agradável, o segundo jogador acaba ficando muito restrito.




Além de tudo isso, o jogo ainda oferece minigames variados na Vila dos Waddle Dees. É possível trabalhar como atendente de uma lanchonete, pescar, enfrentar grandes chefes no coliseu local, entre outras opções. Conforme o jogador resgata mais Waddle Dees, essa área vai ganhando cada vez mais vida, e a sua prosperidade é uma excelente forma de sentir o progresso. Há também alguns bonecos colecionáveis que podem ser obtidos nas fases e através de máquinas da vila, alguns dos quais possuem breves descrições de história.



Uma das melhores experiências da franquia



Kirby and the Forgotten Land sabe explorar ao máximo os pontos fortes da franquia da bolota rosa para entregar uma obra que é inegavelmente um de seus grandes picos. Apesar da transição para um mundo totalmente tridimensional ter demorado muitos anos, o novo jogo de Kirby consegue ser fiel ao que sempre foi a essência da série: diversão acessível a todos e um belo desafio para quem deseja se aprofundar no desbravamento do seu mundo. 

✓ Prós

- Level design primoroso, que valoriza o uso e aprendizado das múltiplas formas do Kirby, assim como a exploração através das suas missões;
- Grande variedade de áreas, com fases de desafio opcionais e trechos similares a minigames;
- Jogabilidade acessível, fácil de aprender e sem estresse em relação à dificuldade artificial;
- O pós-game oferece ainda mais desafios, em uma releitura das áreas vistas anteriormente;
- A ambientação pós-apocalíptica chama a atenção e possui impactos interessantes para os elementos mais sombrios da lore;
- Trilha sonora pop vibrante.

✗ Contras

- O modo co-op acaba limitando bastante o gameplay do segundo jogador, forçando-o a jogar com o Bandana Waddle Dee;
- O menu foi simplificado, retirando as explicações dos movimentos possíveis com as habilidades de cópia.



Kirby and the Forgotten Land (Switch)

Desenvolvedor HAL Laboratory

Gênero Plataforma 3D

Lançamento 25 de março de 2022

Nota **9.5**

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

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista

Revista GameBlast 58

Neste mês de abril, a revista GameBlast traz todas as informações sobre Horizon: Forbidden West (PS4/PS5)!



Analizamos e contamos tudo sobre o game, ainda temos um guia para ajuda-lo a encontrar os melhores arcos e armaduras e muito mais

Baixe já a sua!