

NINTENDO BLAZZ

WWW.NINTENDO.COM

RR

MARIO STRIKERS BATTLE LEAGUE

#149 MAI
2022



BRAÇO FORTE:
ESTÚDIOS DE DESENVOLVIMENTO
EXCLUSIVOS DA NINTENDO

DICAS E TRUQUES:
DICAS PARA OS SEIS ESPORTES
DE NINTENDO SWITCH SPORTS

ANÁLISE:
ANALISAMOS O GAME
NINTENDO SWITCH SPORTS

Prepare-se para entrar no campo de batalha

Foram 15 anos de espera, mas **Mario Strikers: Battle League** está chegando para continuar a franquia que uniu a bagunça colorida do universo do Reino do Cogumelo com o futebol. E você já estava com saudades do **Wii Sports**? Saiba o que achamos do **Nintendo Switch Sports** e confira as nossas dicas para fazer bonito nas quadras, nos campos e na pista. Sabia que nem todos os jogos da Nintendo são desenvolvidos diretamente por ela? Conheça os seus **estúdios primários** e **secundários**, além de empresas parceiras de grandes franquias, como Pokémon. 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



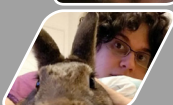
DIRETOR DE ARTE/ CAPA
Leandro Alves



REDAÇÃO
Davi Sousa
Mauricio Katayama
Nicholas Wagner
Renan Rossi



REVISÃO
Davi Sousa
Janderson Silva
Juliana Paiva Zapparoli



DIAGRAMAÇÃO
Felipe Castello
Leandro Alves
Walter Nardone



ILUSTRAÇÃO
Lucas Mathias



PRÉVIA

04 Mario Strikers: Battle League (Switch)



ESTÚDIOS

12 Desenvolvimento exclusivos da Nintendo



DICAS E TRUQUES

27 Dicas para os seis esportes de Nintendo Switch Sports



ANÁLISE

41 Nintendo Switch Sports (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



"STRIKERS!" por [Lucas Mathias](#)





por Davi Sousa

Revisão: Juliana Paiva Zapparoli
Diagramação: Leandro Alves

SWITCH



Mario Strikers Battle League é um retorno tão celebrado quanto surpreendente

A Nintendo adora deixar o povão na saudade ao largar algumas das suas principais franquias no limbo — alô, fãs de Metroid, Star Fox e Donkey Kong. Porém, ocasionalmente ela lembra que tem um público gigantesco e apaixonado, e decide atender ao clamor popular. No Nintendo Direct de fevereiro, fomos surpreendidos pelo retorno da série spin-off de futebol do mascote bigodudo da Big N. **Mario Strikers Battle League** vem aí após 15 anos de espera, e o pouco que foi revelado é suficiente para bater a vontade de arrebentar os adversários contra uma cerca elétrica.



Ascensão meteórica e um sumiço lamentável

A série Mario Strikers viveu uma passagem-relâmpago pelos consoles da Nintendo, com seus dois títulos lançados em um curto espaço de tempo entre o finalzinho do ciclo de vida do GameCube e o começo da era Wii. Tudo começou em novembro de 2005 com Super Mario Strikers, que enfim uniu a bagunça colorida do universo do Reino do Cogumelo com

o esporte mais popular do planeta.

A sequência não tardou a vir, e dessa vez as peijas vieram logo no primeiro ano do console. Lançado em maio de 2007, além de novidades naturais, como novos personagens e mecânicas, **Mario Strikers Charged** foi o primeiro first party do Wii a ter a opção de jogo online, via Nintendo Wi-Fi Connection.



E... foi isso. A franquia só não passou completamente em branco no Wii U porque o polêmico console recebeu um *port* do segundo game. Esse rápido período de um ano e meio foi tudo que tivemos até então. Portanto, é perfeitamente compreensível que a notícia de um novo Mario Strikers para o Switch tenha libertado os fãs da condição de órfãos; afinal, são 15 longos anos sem uma versão devidamente atualizada, principalmente em termos de conteúdo. Será então que Battle League reflete bem essa década e meia de novidades no universo dos videogames?



Futebol com aquele toque de Mario

Parece que mesmo quando a Nintendo finalmente faz a boa, ela não consegue perder o hábito de manter o sigilo em alta, porque além do que foi mostrado no trailer de revelação, em fevereiro, só fomos ter novas informações a respeito de Mario Strikers Battle League no começo de maio, com o lançamento de um trailer e do site oficial do jogo, ambos em japonês. Mas tudo bem, porque nem foi preciso revelar tanto conteúdo para deixar a empolgação lá em cima — e muito disso se deve ao histórico dos seus antecessores e à expectativa acumulada ao longo de tanto tempo.

Mario Strikers é uma série que desde o começo chamou a atenção por mostrar um lado diferente dos personagens do universo do encanador. O campo de futebol desperta no Mario e nos demais habitantes do Reino do Cogumelo um lado competitivo mais ameaçador e agressivo.

Vemos figurinhas conhecidas por seu carisma e simpatia, como Peach, Luigi e Yoshi, exibindo caras fechadas e uma marra digna de muitos craques da vida real. Essa atmosfera é reforçada pela estética dos games, que dá muito peso e seriedade às expressões dos atletas — isso sem falar da pancadaria que está devidamente liberada e, portanto, rola solta com o costumeiro auxílio de itens clássicos da franquia do Mario.

Falando em pancadaria, Battle League literalmente dobra a meta ao expandir a quantidade de jogadores disputando localmente em um único Switch para 8 pessoas, com 4 em cada time. Aparentemente, os personagens secundários foram dispensados de vez, deixando o campo de jogo exclusivamente para rostos mais conhecidos, que até o momento incluem apenas Rosalina como estreadante.

Peach



Luigi



Yoshi





Bora, galera, colegas de clube

Uma das principais mecânicas mostradas no trailer do Direct é o Hyper Strike, que entra como o chute especial deste título. Ele funciona de maneira similar ao Super Strike do título original e o Mega Strike do Strikers Charged, com o diferencial de que os jogadores só conseguem ativá-lo se coletarem um orbe que aparece aleatoriamente no campo. Cada personagem realiza um movimento específico e, se disparado com sucesso, o Hyper Strike rende dois gols, retornando aos moldes do GameCube.

Partindo para conteúdos verdadeiramente inéditos, foram introduzidos os equipamentos, que agora não representam apenas uma opção estética. Será possível personalizar os atletas com peças que alteram parâmetros de resistência física, velocidade, potência do chute, precisão do passe e técnica. Esses itens de vestimenta poderão ser comprados com moedas obtidas dentro do jogo e certamente acrescentarão um elemento de estratégia muito interessante.



A única informação completamente nova mostrada no trailer japonês é uma mecânica de equipe que permite que um jogador dê impulso a um colega de time ao investir contra ele, no melhor estilo “fogo amigo”. Esse recurso abre caminho para ótimas jogadas em equipe, tanto ofensivas quanto defensivas.

Ainda que não seja uma surpresa e passe longe de ser uma novidade revolucionária em pleno 2022, Battle League felizmente terá um modo online. O que incrementará as disputas remotas contra adversários de todo o mundo será o sistema de clubes: cada jogador pode ingressar em um clube de até 20 membros ou criar o seu próprio, e competir contra outros clubes em um ranking. Será que vem aí alguma competição oficial semelhante ao que a Nintendo faz com os torneios abertos em Mario Kart 8 Deluxe?

O trailer japonês forneceu mais detalhes sobre esse sistema de clubes, mostrando o sistema de pontuação e recompensa dos rankings e algumas possibilidades de personalização de cada clube, como o padrão dos uniformes e o visual externo e interno do estádio. Também foram explicados na prática como vão funcionar alguns dos parâmetros dos equipamentos, além de recursos como a opção de salvar configurações pré-definidas de combinações de peças para os personagens escolhidos.

Será possível se juntar a um amigo presencialmente para jogar online contra outra dupla. Podemos esperar também algumas opções de personalização, como procurar por partidas com ou sem influência dos equipamentos, mas por enquanto nada foi confirmado a esse respeito.



Se eu quisesse tanto mistério, entrava para a turma do Scooby-Doo

Faltando tão pouco tempo para o lançamento de Mario Strikers Battle League, é inevitável que a ausência de mais informações sobre o jogo chame atenção. Até que não é um tempo de espera tão longo se compararmos com outros exclusivos da própria Nintendo, como **Bayonetta 3** e **Metroid Prime 4** (ha ha), mas seria ótimo saber mais sobre o que torna única essa entrada na série.

Será que teremos, por exemplo, modos de jogo paralelos como os Striker Challenges de Charged? Ou talvez alguma funcionalidade que faça uso dos controles de movimento dos Joy-Con, tal qual o Mega Strike em Charged, que põe o jogador atacado no papel de goleiro, mirando o Wiimote para defender os chutes adversários?

Pelo menos o público brasileiro em particular tem uma boa notícia confirmada: seguindo os passos de **Mario Party Superstars** e **Nintendo Switch Sports**, Battle League terá entre os seus idiomas o **português do Brasil**. A compreensão dos textos neste caso não é crucial para o aproveitamento da experiência, mas é muito bem-vinda e representa um possível passo positivo para a localização de jogos futuros para a nossa língua.




Como só podemos opinar dentro do território da especulação, eu repito o que disse quando estava aguardando o lançamento de Mario Party Superstars: na época em que vivemos, sempre existe a possibilidade de um ou mais DLCs. Pela recepção do público ao limitado elenco de 10 personagens, com a inexplicável ausência da Daisy, novos membros seriam um acréscimo lógico.

A mecânica dos equipamentos é outra que tem um espaço considerável para desenvolvimento, tanto no aspecto estratégico quanto pelo lado estético. O céu é o limite quando se trata de criatividade para pensar em diferentes visuais para o guarda-roupa de Mario e companhia e, para o bem ou para o mal, esse tipo de material também se encaixaria em um pacote de conteúdo adicional.



Já tinha esquecido que beleza é uma partida de Mariobol

Sendo bem sincero, Mario Strikers Battle League é um jogo cuja possível existência eu sequer tinha em mente. O tempo que a série passou adormecida certamente fez com que muita gente desistisse de esperar, mas eis que a Nintendo resolveu atender aos desejos latentes da galera e, ao que parece, não vamos nos decepcionar, ainda mais com a Next Level Games por trás do volante — ou melhor, do comando à beira do gramado. 



Mario Strikers Battle League (Switch)
Desenvolvedor Next Level Games e Nintendo EPD
Gênero Esporte, Party Game
Lançamento 10 de junho 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: Janderson Silva
Diagramação: Walter Nardone

Braço forte: os estúdios de desenvolvimento exclusivos da Nintendo

A Nintendo coleciona uma história recheada de jogos que fizeram e ainda fazem parte da vida de muitas pessoas. Vários deles, contudo, não são desenvolvidos diretamente pela gigante japonesa. Neste texto, trouxemos um compilado dos estúdios primários e secundários que prestam serviços exclusivos, assim como empresas parceiras no desenvolvimento de jogos e franquias populares, o que mostra a real extensão da Nintendo quando o assunto é proporcionar experiências inesquecíveis.

Divisões internas

As principais divisões internas da Nintendo responsáveis pelo desenvolvimento de jogos e consoles tiveram diversas nomenclaturas ao longo dos anos. Na década de 1980, esse grupo era chamado de Nintendo Research & Development (R&D1), focado na produção de hardware para Game Watch, NES e Game Boy. O grupo era liderado por Gunpei Yokoi.

Gunpei Yokoi



Posteriormente, foram criadas as extensões R&D2, R&D3 e R&D4, concentradas no desenvolvimento de ferramentas e sistemas operacionais, engenharia de hardware e desenvolvimento de software, principalmente das linhas principais de Mario e The Legend of Zelda.

O tempo passou e hoje, em pleno 2022, a principal divisão interna da companhia é a **Nintendo Entertainment Planning & Development (EPD)**, criada em 2015 por Tatsumi Kimishima (presidente da matriz japonesa entre 2015 e 2018), após a fusão da Nintendo EAD com a Nintendo Software Planning & Development (SPD).



Tatsumi Kimishima

O foco continua sendo o desenvolvimento de jogos para as plataformas Nintendo, assim como projetos para dispositivos móveis. O gerente-geral do grupo é Shinya Takahashi, o mesmo que ocupa a função de apresentador das transmissões Nintendo Direct. Entre os demais membros estão Katsuya Eguchi e Yoshiaki Koizumi.

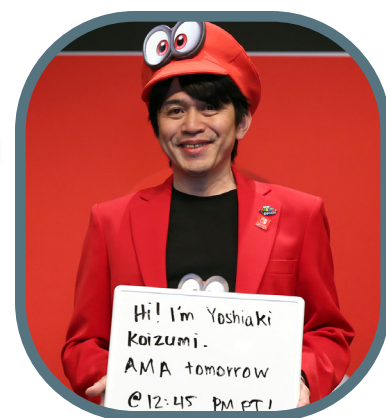
Shinya Takahashi



Katsuya Eguchi



Yoshiaki Koizumi



Também criada em 2015, a **Nintendo Platform Technology Development (PTD)** absorveu as responsabilidades de divisões anteriores, especializando-se no desenvolvimento de hardware, sistemas operacionais, ambiente e serviços de network, comandada por Ko Shiota e Takeshi Shimada.



Ko Shiota

Takeshi Shimada



Por fim, a **Nintendo Business Development Division (BDD)** é focada no desenvolvimento de software para dispositivos inteligentes, como celulares e tablets, além de ser responsável por melhorar e aprofundar os modelos de negócio da Nintendo para esses sistemas.

Fire Emblem Heroes(Mobile)



Mario Kart Tour (Mobile)

Pratas da Casa

Aqui entramos no campo dos estúdios e filiais da Nintendo que dividem todos os planos e estratégias da companhia dentro e fora do Japão. Boa parte delas está alocada nos próprios escritórios da Nintendo ou em outros endereços situados na capital japonesa.

Auxiliar das principais divisões da Nintendo, a **Systems Research & Development (SRD)**, sediada em Osaka, mas também com escritório em Kyoto, atua desde 1979 com serviços de assistência de programação para os jogos das franquias Mario e The Legend of Zelda. Atualmente, também é de responsabilidade da SRD o desenvolvimento de títulos com temáticas criativas e adaptações para dispositivos móveis, como as linhas Nintendo Labo, Super Mario Run e Mario Kart Tour.



Também originária de Tóquio, a **NDcube** foi fundada em 2000 por ex-funcionários da Hudson Soft, após aquisição conjunta de suas ações por parte da Nintendo e da Dentsu (o que explica o prefixo ND da companhia). A Nintendo comprou, em 2010, a parte pertencente à Dentsu, chegando a 97% de participação em meados de 2015.

A NDcube possui em seu currículo jogos que vão desde F-Zero: Maximum Velocity (GBA) até títulos festivos para toda a família, como Wii Party e Wii Play: Motion, bem como todas as sequências da franquia Mario Party a partir do nono título.

Se você é daqueles que prestam atenção até mesmo nos créditos dos jogos da Nintendo, deve ter notado o agradecimento recorrente aos membros do **Mario Club Co. Ltd**, também chamado de Super Mario Club ou Mario Club Staff. Trata-se de um time de profissionais (343 até 2021) responsáveis por testes e trabalhos de *debugging* (encontrar erros passíveis de correção). O grupo sempre atuou neste tipo de serviço até a empresa ser oficialmente adquirida pela Nintendo em 2009.

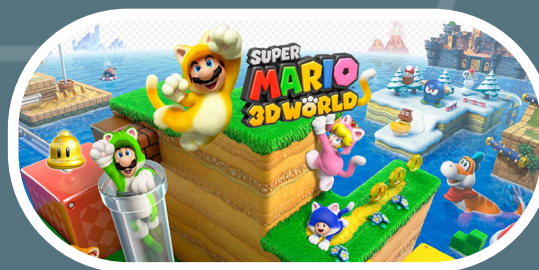
NDcube

1-Up Studio

Fundada em 2000 na capital, Tóquio, a Brownie Brown, chamada **1-Up Studio** após ser adquirida pela Nintendo, é constituída principalmente por ex-integrantes da Square e passou por bons períodos de popularidade por ter sido a criadora do clássico *Sword of Mana*. Foi também através de sua colaboração que vimos *Mother 3* ser lançado para GBA, após uma longa sequência de adiamentos.

1-UP STUDIO

O estúdio foi o principal nome por trás de *Super Mario 3D Land* para 3DS e também *Super Mario 3D World* e *Captain Toad: Treasure Tracker*, ambos para Wii U. Projetos mais recentes no Switch envolveram sua atuação em *Super Mario Odyssey*, *Ring Fit Adventure* e *Animal Crossing: New Horizons*.



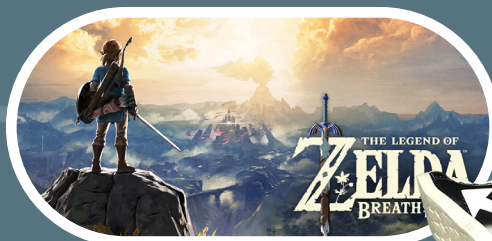
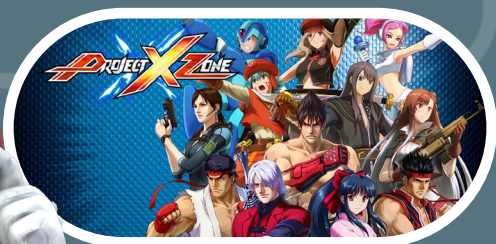
Monolith Soft

Outro braço extremamente competente é a **Monolith Soft**, responsável pela série Xenoblade. Também sediada em Tóquio, a desenvolvedora, fundada em 1999, era originalmente ligada à Namco (hoje Bandai/Namco) até ser adquirida pela Nintendo em 2007. Da mesma forma que a 1-Up Studio, seus funcionários são ex-integrantes da Square insatisfeitos com os rumos da gigante dos RPGs na virada dos anos 2000, principalmente após o lançamento de Xenogears.

M O N O L I T H S O F T

Após trabalhar em Xenosaga e Baten Kaitos e ser adquirida pela Nintendo, seus primeiros títulos foram Soma Bringer e Disaster: Day of Crisis, bem como a assistência para o desenvolvimento de Super Smash Bros. Brawl.

O ápice ocorreu em 2010, com o lançamento do primeiro Xenoblade Chronicles, abrindo as portas para uma nova era dos RPGs em plataformas Nintendo. De lá para cá, tivemos Xenoblade Chronicles X, Project X Zone, Xenoblade Chronicles 2 e o aguardado Xenoblade Chronicles 3, com previsão de lançamento para julho de 2022. A companhia ainda prestou suporte para o desenvolvimento de The Legend of Zelda: Breath of the Wild, Splatoon 2 e Animal Crossing: New Horizons.



Braços fora do Japão

A Nintendo não restringe sua atuação apenas nos escritórios japoneses. Vários estúdios alocados em outros países representam um portfólio de peso na lista de jogos desenvolvidos, assim como trabalhos de localização de idioma e marketing.

Começando pela vizinha China, a **iQue Ltd.** é uma subsidiária especializada na localização e suporte para o desenvolvimento de títulos para o mercado chinês, formada através de parceria entre a Nintendo e a Wei Yen desde 2002. No entanto, todos os consoles que entravam no país tinham seus nomes alterados, como foram os casos do iQue GBA, iQue DSi e iQue 3DS XL. Antes disso, os aparelhos chegavam à China como parte do iQue Player, compatível com os jogos da Nintendo.



Em 2013, a Nintendo adquiriu todos os direitos da iQue, tornando-a uma subsidiária em definitivo. Poucos anos depois, houve a parceria com a Tencent para o lançamento oficial do Switch no país. A iQue continua em operação atualmente, oferecendo suporte aos produtos lançados sob seu nome, bem como localizando os lançamentos da Nintendo para o chinês simplificado. Desde 2019, a companhia se tornou um braço da Nintendo EPD para novos projetos.



Europa

Chegando à França, encontramos a **Nintendo European Research & Development** (NERD), empresa originária da fusão entre Mobiclip e Actimage, que prestavam serviços de compressão de dados de vídeo não apenas para a Nintendo, mas também para Fisher-Price e Sony. Em 2011, ocorreu a aquisição total dos estúdios sediada em Paris, pela Nintendo, rebatizando-os com o nome atual.

mobi
clip VIDEO
CODEC

ACT IMAGINE

A NERD é especializada no desenvolvimento de tecnologias utilizadas em consoles, como browsers de navegação na internet, serviços de chat como o Wii U Chat, os kits de VR para o Nintendo Labo, detectores de pressão cardíaca presentes nos Joy-Con do Switch e a tecnologia empregada em Mario Kart Live: Home Circuit.



Além disso, a companhia é a responsável pelos emuladores de DS no Virtual Console do Wii U, pelo NES Classic Edition e toda a biblioteca de jogos de NES e SNES oferecidos pelo serviço de assinatura Nintendo Switch Online. Foram eles também que trabalharam nos emuladores de N64, Game Cube e Wii para a compilação Super Mario 3D All-Stars.

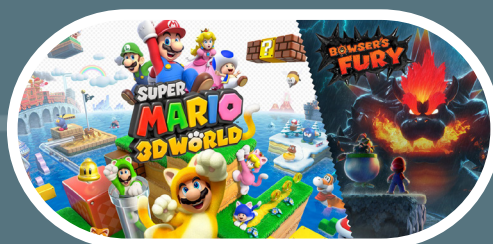
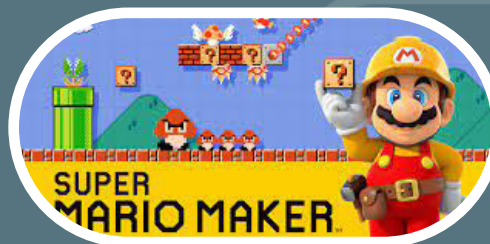
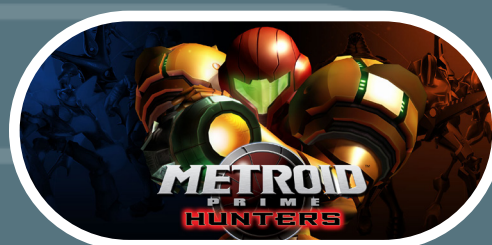
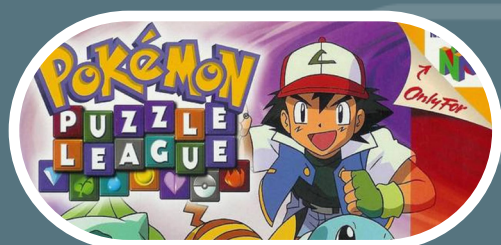


América

Sediada nos EUA, a **Nintendo of America** (NoA) é responsável por todos os serviços de localização e estratégias de marketing deste lado do globo. Duas companhias de peso destacam-se: a **Nintendo Software Technology** (NST) e a **Nintendo Technology Development** (NTD).

Ambas são responsáveis pelo desenvolvimento de jogos e aplicativos em território americano, embora muitos desses projetos também tenham sido lançados na Europa e Japão. Com o passar dos anos, funcionários japoneses assumiram alguns postos, bem como houve a contratação de membros de outros estúdios para reforçar o time, o que abriu as portas da NoA para ex-integrantes da Rockstar Games, Electronic Arts e Microsoft.

A lista de contribuições ao longo de cada geração é enorme, passando por Ridge Racer 64, Pokémon Puzzle League, Wave Race: Blue Storm, 1080° Avalanche, Metroid Prime Hunters, Sin & Punishment, Mario vs Donkey Kong, Super Mario Maker e a versão Super Mario 3D World + Bowser's Fury para Switch, para citar alguns poucos exemplos.



Retro Studios e Next Level Games

Fundada em 1998 na cidade de Austin, Texas, nos EUA, através da aliança entre Nintendo e Iguana Entertainment, a **Retro Studios** nasceu com a proposta de criar jogos para Game Cube voltados ao público adulto. Com o sucesso da franquia Turok nos anos de N64, a Iguana viu ali a oportunidade de também deixar sua marca na sexta geração.



Todos os esforços foram voltados a Metroid Prime, a grande joia do cubo roxo, que fez a franquia renascer, assim como garantiu a confiança plena da Nintendo. Anos mais tarde, a Retro Studios também trouxe de volta, e em grande estilo, o maior gorila dos games em Donkey Kong Country Returns. Ambas as franquias hoje se encontram nas mãos da Retro, o que nos deixa mais que ansiosos por Metroid Prime 4, anunciado em 2017, mas ainda sem data para lançamento.



Sediada em Vancouver, no Canadá, a **Next Level Games** tornou-se subsidiária da Nintendo em 2014, após uma série de trabalhos de sucesso, incluindo Super Mario Strikers, Mario Strikers Charged, a versão de Punch Out!! para Wii, e Luigi's Mansion: Dark Moon.



Após a aquisição pela Nintendo, o estúdio esteve envolvido no famigerado Metroid Prime: Federation Force e também no aclamado Luigi's Mansion 3. Para 2022, a bola da vez é Mario Strikers: Battle League para Switch, que chamou muita atenção dos fãs e está previsto para lançamento em junho.



Estúdios parceiros

Embora não sejam subsidiárias da Nintendo, muitas outras companhias possuem uma relação extremamente positiva e duradoura com a gigante japonesa. Contratadas para trabalhos específicos ou gerenciamento de franquias de longa data que exigem atenção especial, elas representam um apoio muito importante.

Talvez as mais conhecidas nesse grupo sejam a **Game Freak** e a **Creatures**, responsáveis pelo desenvolvimento de jogos e gestão de toda franquia Pokémon, em administração conjunta com a Nintendo através da The Pokémon Company. Outra bastante lembrada pelos fãs é a **Camelot Software Planning**, a criadora de *spin-offs* de peso, como Mario Tennis e Mario Golf, além da aclamada série de RPG Golden Sun.

Seguindo a lista, temos a **Cygames**, desenvolvedora de Shadowverse: Champion's Battle (Switch), estúdio do qual 24% de suas ações pertencem à **DeNA**, outra parceira da Nintendo e o principal nome por trás de Pokémon GO e pelos serviços de infraestrutura mobile para títulos como Miitomo, Super Mario Run, Fire Emblem Heroes, Pokémon Masters e Mario Kart Tour.

Outras bem populares são a **Intelligent Systems** (Fire Emblem, Paper Mario, Warioware), a **HAL Laboratory**, principal nome por trás da franquia Kirby, e a **Sora Ltd.**, estúdio fundado por Masahiro Sakurai, o grande nome responsável pela série Super Smash Bros.



As parcerias continuam com a **Genius Sonority** (Pokémon Colosseum, Pokémon Café Mix), a **Good-Feel** (Kirby's Epic Yarn, Yoshi's Woolly World e Yoshi's Crafted World), a **Grezzo** (The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D e Majora's Mask 3D, o remake de The Legend of Zelda: Link's Awakening, Miitopia), a **Indieszero** (Theatrhythm Final Fantasy, Sushi Striker: The Way of Sushido, NES Remix), a **Tose** (Resident Evil Zero, Resident Evil: The Mercenaries 3D, Resident Evil: Revelations), a **Vanpool** (Let's Yoga, Dillon's Rolling Western) e a **Vitei** (Steeldiver, Tank Troopers).


 The logo for Good-Feel, featuring the word "Good" in orange and "Feel" in blue, both in a bold, sans-serif font.



 The logo for Genius Sonority, with "GENIUS" on the left and "SONORITY" on the right, separated by a large, thin, curved line.


 The logo for Grezzo, consisting of the word "GREZZO" in a bold, black, sans-serif font.


indies zero



 The logo for Vitei, consisting of the word "VITEI" in a bold, white, sans-serif font on a black background.

Como é possível observar, a Nintendo tem um leque enorme de subsidiárias e estúdios parceiros para auxiliá-la no desenvolvimento das mais variadas franquias. Quem sabe mais delas possam, futuramente, entrar nesse time. Um time de sucesso que, quanto mais, melhor. 

DIVISÕES INTERNAS DA NINTENDO

- Nintendo Entertainment Planning & Development (Nintendo EPD)
- Nintendo Platform Technology Development (Nintendo PTD)
- Nintendo Business Development

SUBSIDIÁRIAS

- 1-Up Studio
- iQue
- Mario Club
- Monolith Soft
- Ndcube
- Next Level Games
- Nintendo European Research & Development (NERD)
- Nintendo Software Technology (NST)
- Nintendo Technology Development (NTD)
- Retro Studios
- Systems Research & Development (Nintendo SRD)
- Nintendo of America Inc. (NoA)
- Nintendo of Canada Ltd
- Nintendo of Europe GmbH
- Nintendo France
- Nintendo Benelux B.V.
- Nintendo Iberica S.A.
- Nintendo RU LLC
- Nintendo of Australia
- Nintendo of Korea Co. Ltd.
- Nintendo Hong Kong Ltd.
- Nintendo Sales Co. Ltd.

ESTÚDIOS PARCEIROS

- Camelot Software Planning
- Creatures
- Cygames
- DeNA
- Game Freak
- Genius Sonority
- Good-Feel
- Grezzo
- HAL Laboratoy
- Indieszero
- Intelligent Systems
- Sora Ltd.
- Tose
- Vanpool
- Vitei

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 **Maurício Katayama**

Revisão: Davi Sousa
Diagramação: Leandro Alves



Dicas para os seis esportes de Nintendo Switch Sports

Nintendo Switch Sports é uma divertida coletânea de seis jogos (com mais um chegando em breve, como prometido pela Nintendo) que certamente vai agitar seus encontros com amigos e familiares e tornar suas festas mais divertidas. Se você quiser fazer bonito nas quadras, nos campos e na pista, siga nossas dicas para se tornar um verdadeiro campeão!

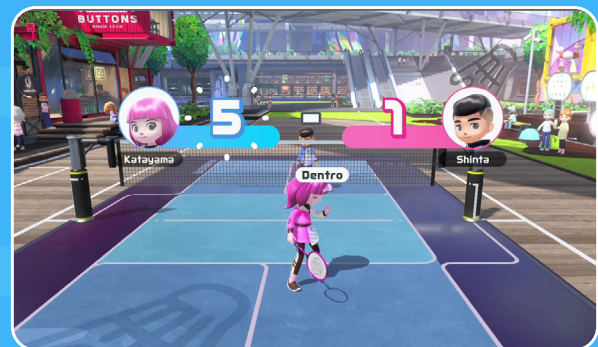


Badminton

Não deixe a peteca cair no badminton

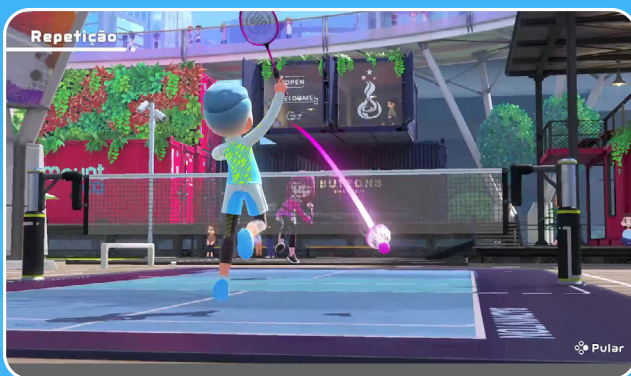
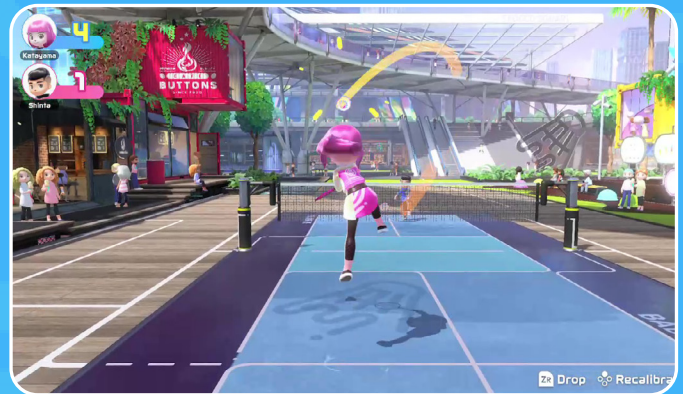
O objetivo do badminton é fazer a peteca atingir a quadra do adversário. A peteca não quica e, ao contrário do tênis, ela não pode tocar nenhuma vez no seu lado da quadra. Os movimentos no badminton sempre acontecem em arcos e o conceito mais importante a se aprender é que quanto mais alto estiver a peteca na hora do contra-ataque, mais vulnerável ela estará para uma cortada.

Aqui é possível fazer rebatidas normais, movimentando o Joy-Con no momento certo. Também é possível responder com um Drop Shot, uma rebatida suave que faz a peteca cair próxima à rede do adversário. Para executar um Drop Shot, segure o botão ZR ao rebater.



Quando a peteca estiver numa posição alta, é possível realizar uma cortada, fazendo um movimento brusco de cima para baixo. Isso causará uma resposta com o dobro da velocidade normal, sinalizada por uma trilha amarela.

O principal fundamento do badminton é responder no timing correto, procurando sempre rebater quando ela estiver no ponto mais alto possível do arco em que seu jogador consiga atingi-la com a raquete. A direção na qual você movimenta o Joy-Con influencia a direção da trajetória de rebatida. Procure sempre fazer o ataque para o lado oposto àquele para onde seu adversário está se movimentando.



Quando o oponente estiver próximo ao fundo da quadra, segure o botão ZR enquanto rebate para fazer um Drop Shot e surpreendê-lo, enviando a peteca para perto da rede.

Fique de olho na cor da trajetória da bola quando for receber. Se for azul claro, o adversário respondeu com um Drop Shot, então fique pronto para responder com um golpe forte de cima pra baixo;

se o rastro for roxo, existe a abertura para um Supersmash, uma cortada ainda mais forte e difícil de defender, sinalizada por uma trilha rosa.





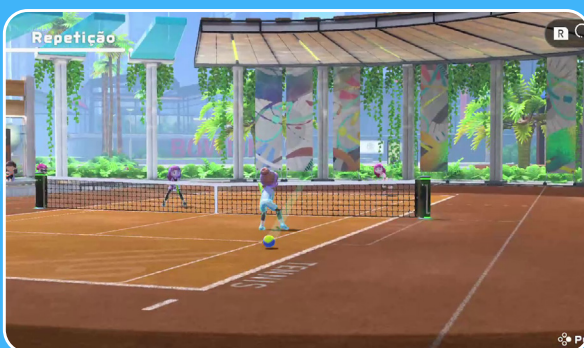
Tennis



Seja um tenista profissional

Para fazer um saque perfeito no tênis, procure bater quando a bola estiver no ápice do lançamento, o que resultará num ataque super-rápido e mais difícil para o adversário receber.

Topspin: vire o Joy-Con com as costas da sua mão em direção ao seu corpo para executar uma rebatida que aumenta a velocidade da bola e tende a direcioná-la para dentro da quadra

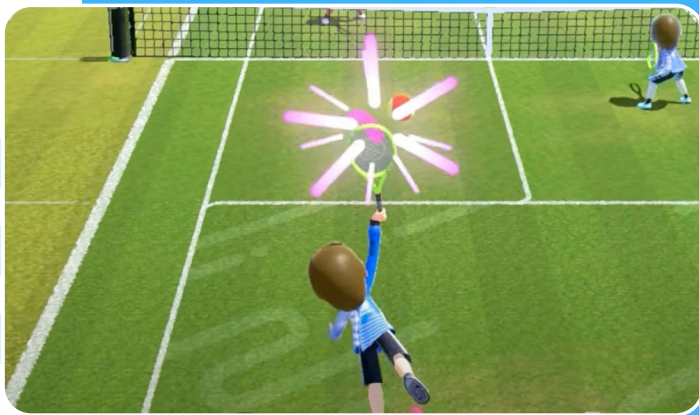


Backspin: vire o Joy-Con com a palma da sua mão em direção ao seu corpo para executar uma rebatida que diminui a velocidade da bola, mas tende a direcioná-la para os limites da quadra.

Em situações normais, é uma boa ideia rebater com o jogador próximo a rede, pois se você errar o tempo, terá uma segunda chance com o jogador do fundo. Por outro lado, não é bom responder sempre com o jogador da frente, porque ele tem maior tendência a rebater para fora da quadra, se perder o *timing*. Ao receber bolas próximas às laterais, prefira usar o jogador posicionado no fundo.



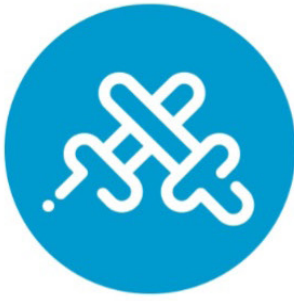
Para confundir seu adversário, alterne frequentemente o uso dos jogadores da frente e de trás de forma imprevisível. Faça o oponente gastar energia para tornar suas respostas mais lentas.



Quando seu inimigo errar o tempo, devolverá a bola de uma forma vulnerável, marcada com uma trilha roxa. Aproveite esse momento para fazer uma vigorosa cortada, batendo de cima para baixo. Isso devolverá a bola com o triplo da velocidade, tornando-a muito difícil de se defender.

Ao devolver a bola, procure rebater na direção oposta à da movimentação do seu adversário. Isso forçará o personagem dele a mudar de trajetória ou se jogar para alcançar a bola, aumentando as chances de abertura para uma cortada.

NINTENDO SWITCH™
Sports



Chambara



Saiba qual a melhor espada para você no chambara

O objetivo do chambara é derrubar o oponente da plataforma dentro do limite de tempo. Se nenhum dos lutadores for derrubado, o round termina empatado. A partida é definida em um sistema de melhor de três. Se não houver vencedor em três rounds, uma batalha final será travada em uma plataforma reduzida. Cada lutador pode escolher entre três modelos de arma: espada normal, espada de energia e espadas gêmeas.

A espada normal é a mais indicada para pessoas que preferem um estilo de combate mais agressivo. Pode não parecer, mas ela é a mais forte das três, pois consegue derrubar o oponente com apenas quatro ataques, enquanto a espada de energia requer cinco e as espadas gêmeas, seis.





A espada de energia é a mais indicada para jogadores que foquem em um estilo mais estratégico e defensivo. Isso porque esse modelo acumula carga quando executa defesas. Com três cargas, ela pode executar um golpe mais forte, segurando o botão R ou L.

O grande segredo das espadas gêmeas é manter as duas em movimento, atacando rapidamente com uma ou com outra e confundindo o oponente, que nunca saberá de onde vem o golpe. Elas possuem uma barra de energia que é carregada lentamente. Quando completa, o jogador pode fazer um movimento giratório (similar ao ataque especial de Link nos jogos Zelda), atacando com as duas espadas na mesma direção. As espadas gêmeas não podem atacar e defender ao mesmo tempo.



NINTENDO SWITCH™
Sports



Soccer



Seja um craque no futebol

A física do futebol de Switch Sports é mais parecida com a de Rocket League do que a do esporte real. Estar bem-posicionado é mais importante do que ficar perseguindo a bola, o que normalmente é uma perda de tempo. Pense na trajetória e antecipe-se! Cada lutador pode escolher entre três modelos de arma: espada normal, espada de energia e espadas gêmeas.

Para correr, segure o gatilho ZL enquanto controla o movimento com o direcional analógico. É essencial ficar de olho na sua stamina, que é marcada da mesma forma que em The Legend of Zelda: Breath of the Wild: um círculo verde próximo ao personagem.



Para passar a bola para outro jogador, segure o gatilho ZR ao efetuar um chute.



Como você deve ter visto no tutorial, é possível direcionar seus chutes de acordo com os movimentos executados nos Joy-Con. Treinar os chutes para a direção certa vai economizar muita correria em campo e torná-lo um jogador muito mais eficiente. Chutar bem é mais importante que correr bem.



Não exagere nos mergulhos: eles são poderosos, mas custam preciosos segundos de recuperação.

Quando estiver numa boa posição, peça a bola para seus colegas de equipe, pressionando o botão B.



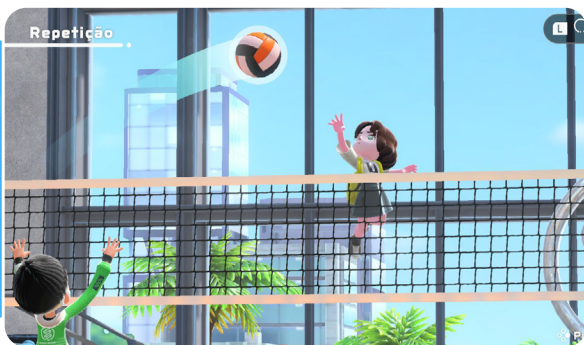


Volleyball

Arrasando nas quadras de vôlei

O vôlei é a modalidade com gameplay mais complexo em Switch Sports, pois a função do jogador muda constantemente no decorrer da partida. Caso você se sinta perdido no fluxo, fique de olho no indicador na parte superior da tela, que lhe lembrará qual a sua função no momento.

Essencialmente, o vôlei é um jogo de ritmo. Se a recepção, levantamento e cortada forem feitos no tempo correto, o resultado será um ataque devastador com o triplo da velocidade normal, difícil para o oponente bloquear. Se apenas o levantamento e a cortada forem feitos no tempo correto, a bola será lançada com o dobro da velocidade.



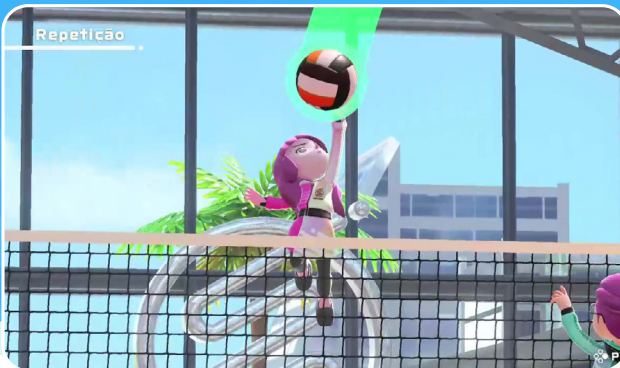
Fique de olho na cor do rastro da bola. Se o oponente errar o timing, a bola aparecerá com um rastro azul claro, que demonstra uma boa abertura para um contra-ataque forte.



A recepção é um dos momentos cruciais do gameplay. Procure fazer o movimento um breve instante antes do momento exato em que a bola “tocar” no seu jogador. Quanto mais exato for esse movimento, melhor.



O levantamento também segue a mesma lógica: o ideal é fazer o movimento no momento exato em que a bola tocar seu jogador, ou ligeiramente antes. Evite fazer um movimento tardio.



Salte para a cortada quando a bola estiver no ponto mais alto da trajetória de levantamento. Assim que seu jogador estiver na altura da bola, faça o movimento de ataque para a máxima eficiência.





Bowling

Derrubando tudo na pista de boliche

É importante começar bem, posicionando corretamente seu jogador. Movimento o analógico para a direita ou esquerda para ajustar a posição horizontal e os botões Y e A para alterar o ângulo de lançamento.

O movimento do boliche virtual é bastante similar àquele feito no esporte real. Segure o Joy-Con na altura do peito, com os botões virados para você. Segure o botão ZR ou ZL e dê um passo para a frente, sem soltar o gatilho, fazendo um movimento em arco similar ao lançamento de uma bola de boliche.

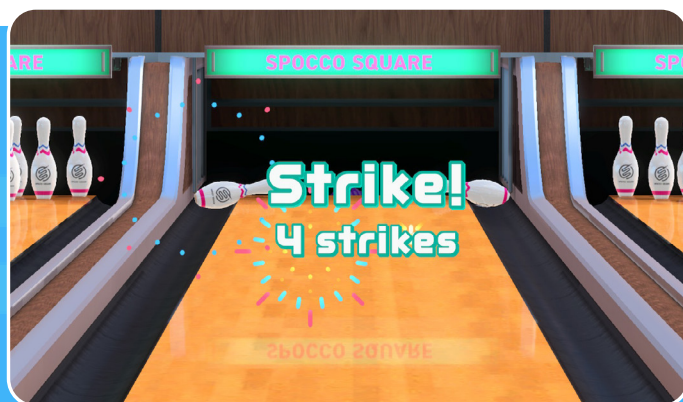


Se você mantiver o controle reto, com os botões sempre virados para você, a bola seguirá uma trajetória reta. É possível acrescentar um efeito à bola, torcendo o Joy-Con na direção em que você deseja fazer a curva.



O método mais prático para tentar derrubar o máximo possível de pinos é o ataque direto: posicione-se bem ao centro da pista e faça um lançamento reto, sem acrescentar efeito algum. Isso normalmente resulta em um ou dois pinos sobrando nas laterais ou, com alguma sorte, um strike. Não é tão realista como no boliche real, em que esse movimento costuma resultar em um *split* (pinos sobrando em ambas as laterais), mas no jogo digital funciona.

Outro método que pode resultar em strikes é atingir a bola em ângulo no espaço entre o pino da frente e um dos pinos da segunda fileira. Mova o seu jogador levemente para uma das laterais, para o mesmo lado da mão que você usa para jogar. Faça um lançamento em ângulo, voltado ao último pino para o qual você está direcionado, mas aplicando um efeito em curva no lado oposto. Esse movimento requer muito treinamento, mas resulta em mais *strikes* que o ataque reto.



Medalhista Olímpico

E então, preparado para arrasar nos esportes? Esperamos que com nossas dicas você torne-se o melhor atleta digital da família. Seja com raquetes, espadas ou bolas, o pódio lhe espera! 🎮



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

por Nicholas Wagner

Revisão: Juliana Zapparoli
Diagramação: Felipe Castello

SWITCH

NINTENDO SWITCH™ Sports

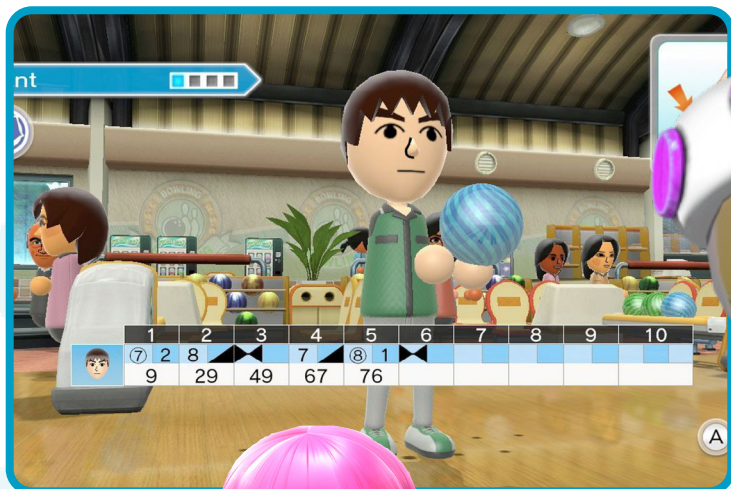


NOS FAZ QUESTIONAR COMO VIVEMOS TANTOS ANOS LONGE DE WII SPORTS

Há 16 anos, em conjunto com o lançamento do revolucionário Wii, surgiu também um dos mais conhecidos jogos de esportes, Wii Sports. O que era para ser apenas um jogo de demonstração vendido junto ao videogame se tornou uma boa lembrança para muitos dos jogadores, garantindo risadas em família, diversão e muita competitividade. Não é à toa que ele conquistou o posto de jogo de única plataforma mais vendido da história.

O tempo passou e a fórmula de sucesso ganhou uma sequência à altura: *Wii Sports Resort*, que ampliava os horizontes, trazia mais esportes e usava dos sensores aprimorados do *Wii Motion Plus*. Boas memórias foram criadas.

Depois disso, a Nintendo nunca mais conseguiu acertar. O jogo de lançamento do sucessor *Wii U* foi *Nintendo Land*, com uma proposta distante dos esportes, e o remake do primeiro título, *Wii Sports Club* (*Wii U*) não fez muito sucesso. Por isso, na abertura deste texto, fica o questionamento: como sobrevivemos tantos anos sem um jogo desse tipo?



Nintendo Switch Sports é o que muitos esperavam há um longo tempo: a possibilidade de jogar os tradicionais esportes, sem rodeios ou invenções, com controles precisos, com a portabilidade do *Switch* e com melhorias onde havia problemas. E é sobre isso que falaremos neste texto.

Mas, antes da sua leitura, vale destacar que a cópia digital fornecida pela Nintendo para a produção desta análise foi disponibilizada com antecedência, mas ainda sem as funcionalidades do modo online. Por isso, deixaremos para destacar tal modo em um próximo texto e divulgaremos aqui o link para a matéria.

Honrando os clássicos

Vamos começar com o mais tradicional, apelativo e essencial esporte da série: o boliche. Não é por acaso, afinal, que ele apareceu em todos os jogos. Suas mecânicas já bem estabelecidas permitiram que a modalidade continuasse excelente com poucas mudanças necessárias além da repaginada visual.

Sua jogabilidade é bastante fluida, intuitiva e, para não dizer que não houve nenhuma alteração, agora não é mais necessário soltar o gatilho (ZL/ZR) para arremessar a bola. Além disso, as boas memórias da época do Wii me dão a impressão de que há mais precisão na captura de movimentos das jogadas, tanto na velocidade do arremesso como nas viradas de mão que causam o “efeito”.



Repetição



Pular

Sem mais, o boliche continua fácil e divertido para as jogatinas em família, despertando a competitividade até nas casas mais tranquilas. E nesse mesmo sentido, a Nintendo decidiu trazer também o tênis, outro esporte fácil, divertido e sem grandes mudanças.

As duas escolhas são certas, dada a ausência de outros jogos de esportes de qualidade na plataforma e o apelo nostálgico da época do Wii. Não é como se todos os novos jogos do gênero precisassem de grandes inovações ou viradas de enredo, afinal, o que mudou nas regras do tênis nos últimos 16 anos? É por isso que os dois clássicos agradam muito mesmo sem mudar em nada a sua essência, garantindo diversão para jogar sozinho ou em grupo.



Uma escolha mais ousada vem para finalizar o mix de esportes que retornam à série, que é o duelo de espadas do Wii Sports Resort, agora denominado de Chambara. Na modalidade, os duelistas manejam espadas não cortantes e alternam entre ataques com o movimento do controle e defesas segurando os gatilhos (ZL ou ZR). Com os sensores de movimento presentes nos Joy-Con, a orientação das espadas é detectada e você deve trabalhar com a agilidade para defender os golpes do oponente na direção perpendicular. Vence quem derrubar o adversário para fora da plataforma primeiro.



Percebe que a escolha desse terceiro esporte, apesar de mais surpreendente, vem para atender a outros tipos de públicos? Em vez de mais um clássico, como o golfe, optou-se por trazer uma modalidade desafiadora e que exige muito mais treinamento. Assim, além de trazer duelos entre a família com esportes casuais, as rixas com o seu amigo competitivo também têm lugar, e com certeza ambos treinarão em casa para vencer.

Como forma de diversificar as escolhas dos jogadores, três diferentes modos estão disponíveis: a luta com espadas “simples”; o duelo com espadas que carregam um golpe especial quando defendem com sucesso; e o duelo com duas espadas, no qual cada Joy-Con controla uma delas, o que até então não existia. Para que as mudanças não fiquem tão complexas, tutoriais rápidos e intuitivos são apresentados para os jogadores recém-chegados, assim como já era feito no Wii.

Falando em jogadores, o uso dos Miis deu lugar a personagens próprios do game (ainda que seja possível usar seu Mii como o “corpo”) e também há a opção de personalizar as roupas, acessórios e penteados. Pela disposição dos itens e filtros, é de se esperar que atualizações futuras ou recompensas do modo online disponibilizem mais desses itens aos jogadores.



Por outro lado, como um game de fato, alguns aspectos da gamificação foram retirados dos modos de jogo locais. Se você se lembra dos gráficos de evolução das pontuações do seu Mii e dos placares que apareciam no final da partida, comparando-os com os dos colegas registrados no seu console, saiba que essas funcionalidades foram retiradas. De qualquer forma, pela apresentação dos trailers do modo online, provavelmente muitas novidades trarão esse engajamento quando houver a interação com jogadores de todo o mundo.



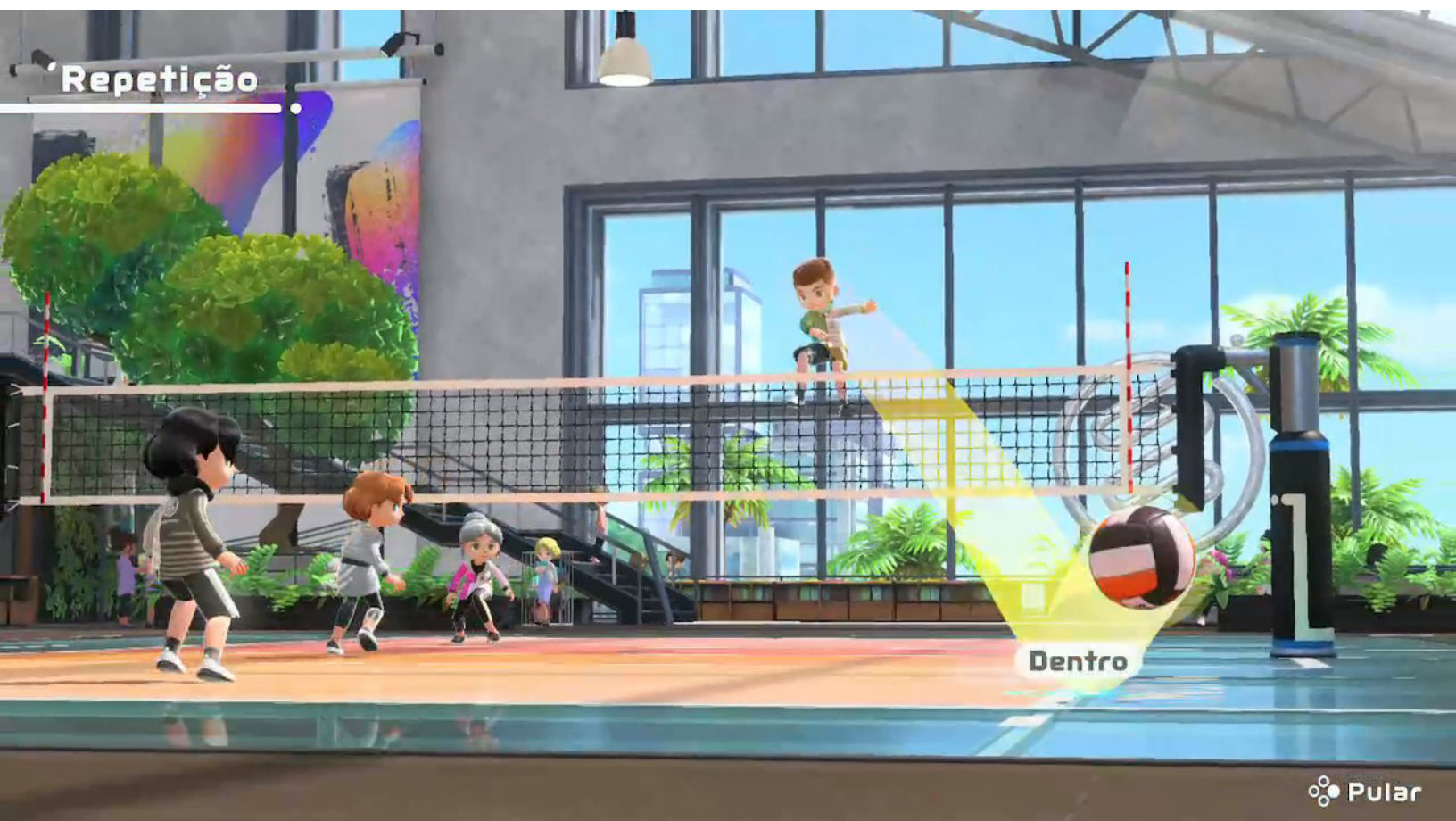
Clássicos à parte, vamos às novidades

Se Nintendo Switch Sports decidisse por apenas honrar seu legado e trazer uma experiência similar aos esportes tradicionais do Wii com uma adição aqui e outra ali, já teríamos um game agradável para a plataforma. Mas se engana quem pensa que os novos esportes não são bons, pois na verdade é aí que mora o encanto do jogo, a começar pelo vôlei.



A nova modalidade mais dinâmica, precisa, fácil de aprender e divertida é o voleibol. Com um tutorial rápido de cinco minutos, você ensina qualquer colega o funcionamento e parte para a diversão. Nas partidas, a movimentação dos personagens é, em sua maioria, guiada pelo jogo e você deverá executar os saques, manchetes, levantamentos, cortes e bloqueios.

Para um novato, a experiência é fácil, mas o aperfeiçoamento do esporte o torna muito intenso. Todas as jogadas e passes ganham bônus, representados pela cor da bola, quando o timing correto das jogadas é atingido e para dominar tal técnica leva algumas partidas. Além disso, a movimentação do personagem na recepção dos cortes com a manchete e nos bloqueios na rede fica por conta do jogador, que também não sabe qual a direção que o oponente irá atacar, guiado pelo movimento de sua mão.



 Pular

Uma segunda modalidade nova e com pegada muito mais recreativa é o futebol. Aqui, houve a liberdade de fugir um pouco das regras originais do esporte e garantir a diversão. A bola é agigantada e é mais difícil se tornar um profissional em seu domínio, já que a brincadeira aqui está em passá-la para seus amigos e tentar a sorte no chute ao gol.


Para fornecer uma variedade de modalidades, o jogo pode acontecer como um duelo ou quatro contra quatro, além dos pênaltis, que exigem o Leg Strap, acessório para prender o Joy-Con na perna. Como a nossa versão do jogo é a digital, não pudemos testar a novidade, mas essa é, por enquanto, a única modalidade que requer a versão física de Nintendo Switch Sports.



Para finalizar o leque de esportes e também encaminhar o fim desta análise, o Badminton acabou sendo a modalidade menos interessante das seis. Seja por sua similaridade com o tênis, pelo menos considerando as possibilidades de movimento do personagem, ou pela sua imprecisão dos controles, já que é muito fácil apenas chacoalhar o controle para todos os lados para rebater, a escolha pareceu um pouco infeliz e acredito que outros clássicos favoritos poderiam ter aparecido aqui, como o tênis de mesa.

No fim, não é uma modalidade menos interessante que estraga o conjunto da obra, ainda mais visto o horizonte de atualizações gratuitas que estão vindo para o jogo nos próximos meses: será possível jogar a modalidade completa do futebol com o Leg Strap e o golfe será adicionado na primavera do hemisfério sul. São garantias de que os donos do game não precisarão, pelo menos no futuro próximo, investir em DLCs pagos para que se divirtam com um ou outro esportes que fizeram falta aqui.



Nintendo Switch Sports já nasce como um clássico do Switch e desperta o questionamento: “como vivemos tanto tempo longe de Wii Sports”? Seja por seus esportes clássicos ou suas divertidíssimas novidades, o título encanta e promete ainda algumas atualizações gratuitas para o futuro próximo. Como um jogo tão apelativo para a família num gênero já tão dominado pela Nintendo, é difícil entender como ele apareceu no console híbrido só agora, cinco anos depois de seu lançamento. Agora, pelo menos, poderemos aposentar nossos Wii nos almoços em família. 



NINTENDO SWITCH Sports™



Prós

- Apelo clássico para as origens dos jogos de esporte;
- Visuais agradáveis tanto dos personagens quanto das interfaces de usuário;
- Modalidades rápidas e intuitivas, incentivando os novos jogadores;
- O vôlei destaca-se como uma das modalidades mais divertidas.



Contras

- O Badminton não foi a melhor escolha para o mix de esportes;
- Ausência de gamificação para jogo single-player ou local.



Nintendo Switch Sports (Switch)

Desenvolvedor Nintendo

Gênero Esporte

Lançamento 29 de abril de 2022

Nota **9.5**

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!

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista