

NINTENDO BRASIL

WWW.NINTENDOBRASIL.COM



FIRE EMBLEM ENGAGE™

#156 DEZ 2022



POKÉMON SCARLET/VIOLET:
ANÁLISAMOS O MAIS NOVO JOGO
DOS MONSTRINHOS DE BOLSO

NATAL EM FAMÍLIA:
JOGOS MAIS QUE DIVERTIDOS PARA
CHACOALHAR O NATAL EM FAMÍLIA

Dragão Caído

Fire Emblem Engage é o primeiro grande lançamento da Nintendo de 2023 e promete agradar tanto a novatos quanto a veteranos — confira as novidades que o jogo trará. E **Pokémon Scarlet/Violet** conseguiu ser o melhor e o pior jogo da franquia? Saiba o que achamos do mais novo título da Game Freak na nossa análise sincera. Como foi a jogatina para vocês este ano? Nós separamos os **dez melhores jogos de 2022** para Switch — será que o seus favoritos estão na lista? Dezembro chegou, momento de reunir os parentes para celebrar. Por isso, trouxemos algumas sugestões de jogos divertidos para chacoalhar o **Natal em família**. Boa leitura! - **Alberto canen**



DIRETOR EDITORIAL
Alberto Canen

NINTENDO BLAST Editorial

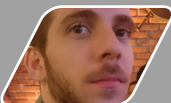
DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO
Leandro Alves
Sérgio Estrella



DIRETOR DE PAUTAS
Farley Santos
Nicholas Wagner



DIRETOR DE REVISÃO
Vitor tibério



DIRETOR DE ARTE/ CAPA
Leandro Alves



REDAÇÃO
Ivanir Ignacchitti
Juliana P. Zapparoli
Maurício Katayama
Renan Rossi



REVISÃO
Davi Sousa
Thais Santos
Vitor Tibério



DIAGRAMAÇÃO
Felipe Castello
Leandro Alves
Walter Nardone



PRÉVIA

04 Fire Emblem:
Engage (Switch)



ANÁLISE

12 Pokémon
Scarlet/Violet
(Switch)



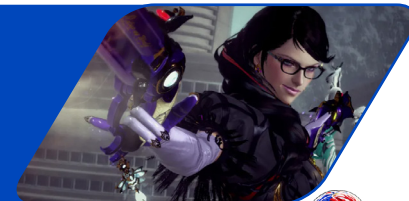
NATAL EM FAMÍLIA

29 Jogos divertidos
para chacoalhar o
Natal em família



TOP 10

40 Melhores jogos
para Switch
lançados em 2022



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



"Feliz Natal, jovens campeões" por [Lucas Mathias](#)



SWITCH



por Juliana Zapparoli

Revisão: Davi Sousa

Diagramação: Felipe Castello

FIRE EMBLEMTM ENGAGE

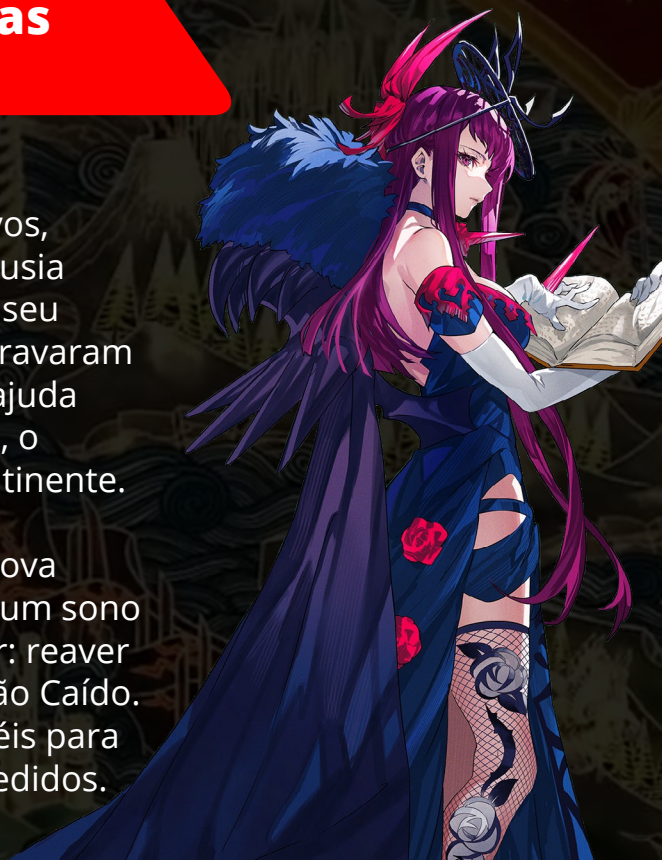
DESPERTE, MEU EMBLEM!

Depois de um anúncio-surpresa em fevereiro, Fire Emblem Warriors: Three Hopes pareceu ter roubado a cena e ofuscado qualquer raio de esperança relacionado ao lançamento de uma nova entrada principal na franquia Fire Emblem. No entanto, Naga deve ter ouvido as preces dos fãs, porque, em setembro, a Nintendo nos presenteou com as primeiras informações de **Fire Emblem Engage**, o 17º título da série criada pela Intelligent Systems, informações estas que você pode conferir em primeira mão a seguir.

Um novo confronto entre luz e trevas — e um pouco de especulação

A história de Engage se passa no continente de Elyos, composto por quatro reinos — Firene, Brodia, Elusia e Solm — que circundam uma terra sagrada em seu centro, Lythos. Mil anos atrás, os habitantes de Elyos travaram uma feroz guerra contra o Dragão Caído, mas, com a ajuda dos Emblem, poderosos guerreiros de outros mundos, o temido vilão foi derrotado pelas quatro nações do continente.

Passado esse terrível conflito, Alear, protagonista da nova história e descendente do Dragão Divino, desperta de um sono de mil anos com uma importante missão para cumprir: reaver os 12 Emblem Rings e impedir a ressurreição do Dragão Caído. Contudo, nações inimigas também estão atrás dos anéis para garantir, obviamente, que seus planos não sejam impedidos.



Esse contexto me deu uma brecha para especular e, como boa fã de Fire Emblem, o farei: podemos ter em Engage mais uma releitura entre o conflito de Naga, a protetora dos Dragões Divinos, e Grima, o temido Dragão Caído. Ambos são entidades recorrentes em diversos jogos da série, notavelmente os que compõem a saga de Archanea — Shadow Dragon and the Blade of Light, Gaiden e Mystery of the Emblem, inclusos seus remakes, e Awakening.

Além disso, a julgar pela revelação dos Emblem até agora, tanto direta quanto indiretamente, podemos esperar um representante de cada entrada principal da série, a saber:

- **Shadow Dragon and the Blade of Light/ Mystery of the Emblem/Shadow Dragon/ New Mystery of the Emblem: Marth**
- **Gaiden/Shadows of Valentia: Celica**
- **Genealogy of the Holy War: Sigurd**
- **Thracia 776: Lief**
- **The Binding Blade: Roy**
- **The Blazing Blade: Lyn**
- **The Sacred Stones: Eirika**
- **Path of Radiance: Ike**
- **Radiant Dawn: Micaiah**
- **Awakening: Lucina**
- **Fates: Corrin**
- **Three Houses: Byleth**



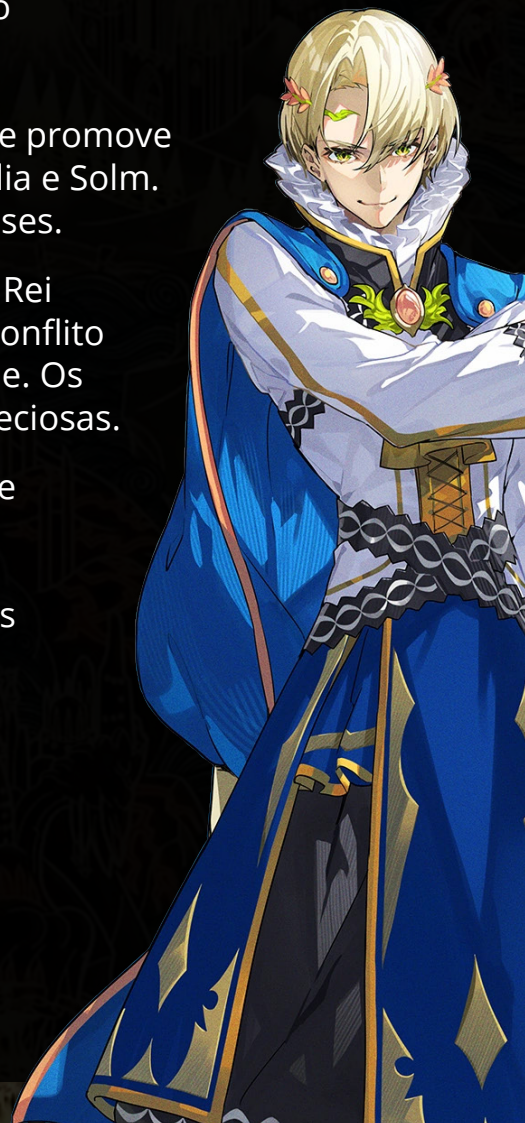
Se estou certa ou errada nas especulações, apenas o lançamento de Engage poderá dizer, mas a verdade é uma: este novo Fire Emblem tem tudo para unir o melhor de vários mundos.



Conhecendo o continente de Elyos

Elyos é composto por cinco reinos: Firene, ao sudoeste; Brodia, ao noroeste; Elusia, ao nordeste; Solm, ao sudeste; e Lythos, ao centro. A seguir, um pouco mais de informações sobre eles:

- Firene é um país filantrópico governado pela Rainha Eve, que promove a paz e a tolerância. Mantém uma aliança pacífica com Brodia e Solm. Curiosamente, os personagens de Firene têm nomes franceses.
- Brodia é um país de grande poderio militar governado pelo Rei Morion, que valoriza força e orgulho. Por vezes entrou em conflito contra Elusia, mas mantém uma aliança amigável com Firene. Os personagens de Brodia têm nomes baseados em pedras preciosas.
- Elusia é um país de clima frio que lida com longos invernos e neve incessável. Muitos de seus habitantes estão alinhados às doutrinas do Dragão Caído e, devido a isso, estão em constante guerra contra os habitantes de Brodia. Muitos dos que vivem em Elusia têm nomes baseados em plantas.
- Solm é um país que preza pela liberdade e se mantém neutro no conflito entre Brodia e Elusia. Seus habitantes têm nomes baseados em sobremesas italianas.
- Lythos está ao centro de Elyos e é governado por Lumera, mãe de Alear. O país é conhecido como "Terra Sagrada" e, no passado, foi lar dos Dragões Divinos. Os habitantes de Lythos são conhecidos como "Guardiões do Dragão".



E por falar em unir o melhor de vários mundos...

O 17º Fire Emblem promete apostar em mecânicas que consagraram a franquia ao longo dos anos e, ao mesmo tempo, introduzir novos conceitos para diversificar a jogabilidade. Algo que chama a atenção com a divulgação constante dos trailers é uma movimentação similar à de *Three Houses*, com direito a saber quais inimigos estão na área de ataque e quais personagens são alvos fáceis e a influência do peso das armas e de diferentes tipos de terreno no combate, além do já tradicional triângulo de armas.

Em adição ao triângulo de armas, *Engage* traz um sistema chamado Break, que impede o contra-ataque de oponentes se estes forem acertados por suas fraquezas. Contudo, o grande diferencial é, obviamente, a presença dos Emblem Rings, que prometem adicionar uma nova camada de estratégia à jogabilidade.



Ao contrário do que o trailer-revelação de *Engage* deu a entender, os Emblem Rings podem ser equipados por qualquer personagem. Isso significa que Celica pode ser invocada por Alear, que, por padrão, utiliza espadas, enquanto Marth pode se tornar o Emblem de algum lanceiro; desse modo, abrindo mais brecha para especulações, pode ser que os personagens tenham diferentes níveis de proficiência em armas, algo que já é comum na franquia.

Não se sabe ao certo quais são os pré-requisitos, e muito menos se há custos, para usar os Emblem Rings. De todo modo, acredito não ser arriscado dizer que *Engage* traz o conceito de spin-off de *Tokyo Mirage Sessions #FE* — e até mesmo de *Fire Emblem Heroes* e *Warriors* — para um universo canônico dentro da franquia.

Como *easter egg* dentro deste contexto, alguns mapas de *Engage* parecem ser inspirados em outros de jogos anteriores, como o do capítulo 22 de *Thracia 776* e os dos capítulos 20Bx e 21 de *The Binding Blade*.



Por fim, outro interessante adendo é a presença de uma base de operações, chamada Somniel, similar às que foram apresentadas em Awakening, Fates e Three Houses; porém, ainda é desconhecido o impacto dela na história e muito menos como esta se desenrolará, mas podemos esperar uma aventura narrada estilo *visual novel*.

Interações entre personagens e Emblems também estarão presentes, de acordo com os trailers lançados até o momento; contudo, ainda não há pistas sobre a possibilidade de engatar relacionamentos entre, digamos, Alear e algum aliado, nem dos benefícios que o estreitamento desses laços proporciona.

Personagens revelados até o momento

Além dos Emblems e Alear, outros personagens mostrados nos trailers são Alfred, Anna, Céline, Chloé, Citrinne, Clan, Etie, Framme, Louis e Vader. É claro que muitos ainda devem aparecer em Engage, entre amigos e inimigos, e possivelmente teremos um sistema de recrutamento, apesar de ainda não revelado.

Uma característica importante é que, aparentemente, os Emblems não são “mocinhos” ou “vilões”, já que podemos ver Marth e Lyn com uma aura vermelha, muito provavelmente sendo controlados por inimigos (em oposição à aura azul dos heróis). Isso pode indicar que a missão de Alear também inclui resgatar anéis que caíram nas mãos erradas e, dessa forma, libertar os heróis de um destino cruel.



Uma arte um tanto quanto excêntrica

O principal chamariz de Fire Emblem Engage é, sem dúvida, a aparência de Alear, que traz um cabelo bicolor azul e vermelho, e há um motivo para isso: o design de personagens é assinado por Mika Pikazo, conhecida por seus trabalhos em light novels e como artista de Vtubers, apesar de também ter trabalhado no design de Fate/Grand Order. Muito provavelmente, existe um significado por trás da aparência de Alear, mas que só será explicado no decorrer da aventura.




Também vale mencionar que, diferentemente de Robin e Corrin, que podiam ter suas aparências e vozes customizadas em Awakening e Fates, respectivamente, Alear, assim como Byleth e Shez, só poderá ter seu nome mudado, tanto na versão feminina quanto na masculina.

Infelizmente, ainda não há confirmação dos dubladores em inglês, apesar de os trailers divulgados até o momento pela Nintendo darem a entender que teremos Yuri Lowenthal reprisando como Marth e Erica Lindbeck, como Celica.



Um Fire Emblem memorável

Fire Emblem Engage tem de tudo para ser mais um sucesso. Trazendo conceitos de diferentes jogos, tanto canônicos quanto spin-offs, o 17º título da franquia deverá agradar tanto a novatos quanto a veteranos, sobretudo por prometer adicionar uma nova camada de estratégia aos combates, graças à presença dos Emblem Rings. Em 20 de janeiro, poderemos finalmente desbravar Elyos e ajudar Alear a salvar o continente do temível Dragão Caído. 



Fire Emblem Engage (Switch)
Desenvolvedor Intelligent Systems
Gênero RPG tático por turnos
Lançamento 20 de janeiro de 2023

Expectativa
 5

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**

DETONADO E PÓS-GAME POKÉ BALL PLUS GUIA DE DOCES POKÉ



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

SEJA O MELHOR PROFESSOR GUIA DE CLASSES OBTENHA AS HERO'S RELICS E SACRED WEAPONS
EXPANSÃO CINDERED SHADOWS AS CLASSES MAIS USADAS GUIA DE PERSONAGENS



COMPRAR NO
Google™ play



COMPRAR NO
Google™ play



Disponível na
amazon.com

SWITCH

por **Maurício Katayama**Revisão: Davi Sousa
Diagramação: Leandro Alves

É UM JOGO MUITO DIVERTIDO ECLIPSADO POR SEUS PROBLEMAS TÉCNICOS

Se você é fã de Pokémon, provavelmente já ouviu de seus amigos o argumento jocoso de que todos os jogos da franquia são a mesma coisa. Embora ela tenha evoluído bastante desde sua humilde origem no Game Boy, é verdade que sua estrutura como um RPG linear se repetiu ao longo de oito gerações, com poucos títulos realmente ousando quebrar a velha fórmula já estabelecida.

Pokémon Scarlet/Violet finalmente trouxe uma proposta para mudar os alicerces da franquia, oferecendo um RPG de mundo aberto com amplas possibilidades de exploração e liberdade para o jogador decidir qual será o rumo de sua aventura, com três rotas de campanha independentes e muitos novos Pokémon para encontrar, finalmente fazendo jus à jornada de descoberta que sempre foi a alma dessa série.



O representante da nona geração de Pokémon tinha tudo para ser o melhor da família e um dos melhores títulos disponíveis na biblioteca do Switch, mas infelizmente seu brilho foi ofuscado pela falta de polimento e uma série de problemas técnicos inaceitáveis para a maior franquia de entretenimento do mundo.

Scarlet ou Violet?



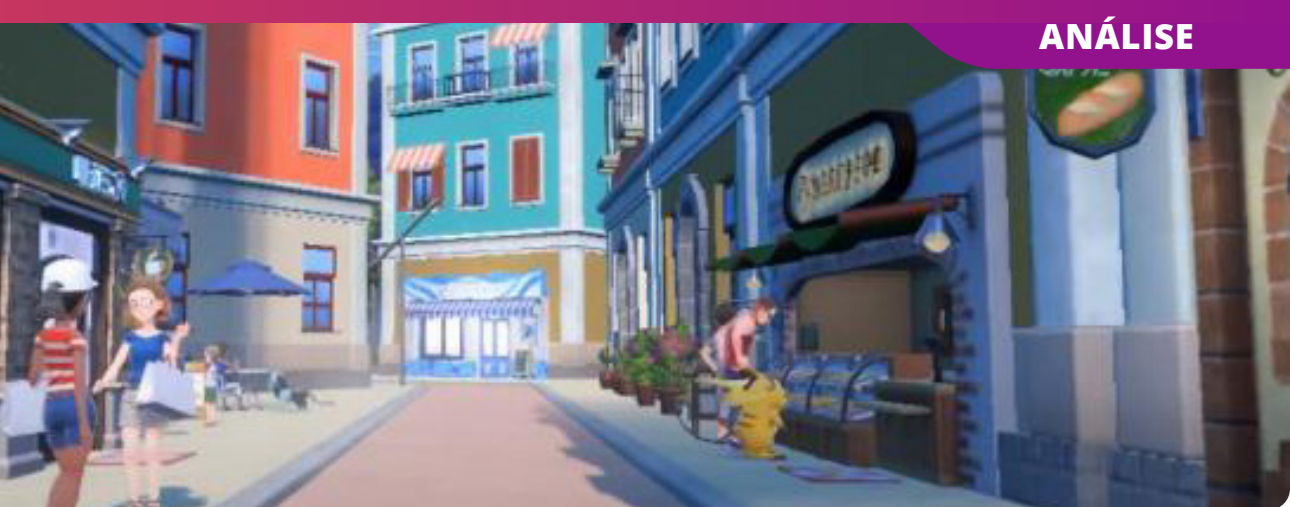
Ao contrário do que vimos no *spin-off* Pokémon Legends: Arceus, nesse novo título a The Pokémon Company volta ao modelo em que duas versões complementares do jogo são vendidas separadamente, uma tradição que vem desde o início da série.

Cada versão difere em detalhes como os tipos de Pokémon que podem ser encontrados, a montaria que usaremos, a academia que encontramos na principal cidade do jogo, a professora ou professor que orientarão nossas explorações na Área Zero e até o estilo de roupas que usamos.



Infelizmente, a customização do personagem é um dos pontos fracos do jogo. Embora seja possível mudar vários aspectos no rosto do protagonista, não é possível alterar sua idade, altura ou peso. As únicas opções de roupa disponíveis são os uniformes da Academia, separados em quatro modelos correspondentes às estações do ano. Não existem, no momento, opções para usar roupas diferentes do uniforme escolar, a não ser por pequenas variações em acessórios como luvas, meias e chapéus.





A região de Paldea



Pokémon Scarlet/Violet se passa em Paldea, continente inspirado na Península Ibérica, com ênfase na cultura espanhola. Essa ambientação pode ser percebida em detalhes na arquitetura que vemos nas cidades, nos ingredientes usados na alimentação e nos nomes de pessoas e lugares.



O continente é bem vasto, composto por biomas variados, com lagos, planícies, áreas geladas, desertos e cordilheiras. Esse é também o jogo de Pokémon com a maior verticalidade, com possibilidade de escalar montanhas e explorar itens escondidos em torres, que servem como pontos de viagem rápida e mirantes. E para explorar esses novos ambientes, nada como uma boa montaria.



Preciso confessar que torci o nariz quando vi pela primeira vez os “Pokémon motocicleta” nos trailers, especialmente Koraidon, por ser uma moto quadrúpede que corre com as patas. Passada a estranheza inicial, as novas montarias são as mais práticas que já vi na série.

Elas saltam, correm, nadam, planam, escalam paredes verticais e nos permitem explorar os mapas com muita desenvoltura. No final das contas, acostumei-me com seu jeito esquisito e me peguei pensando como seria bom ter algo assim em **The Legend of Zelda: Breath of the Wild** (Switch).

As cidades de Paldea são bastante interessantes, baseadas na cultura espanhola, cada

uma com arquitetura e características únicas. Temos, por exemplo, Porto Marinada, uma cidade portuária renomada pelo seu comércio e leilões de itens; ou Alfnada, famosa pela cerâmica. Ainda assim, a maioria das casas e estabelecimentos são apenas estéticos, não podendo ser visitados nem possuindo função prática, dando pouca motivação para a exploração urbana.



Por outro lado, eu achei a exploração do mundo aberto bastante rica e divertida. Para qualquer lado que você olhar haverá itens para coletar, Pokémon para capturar, locais para investigar e outros pontos de interesse. Sempre há alguma coisa interessante para descobrir e o jogo é repleto de segredos, espécies desconhecidas e surpresas, tudo amarrado por subtramas realmente interessantes.



11.18



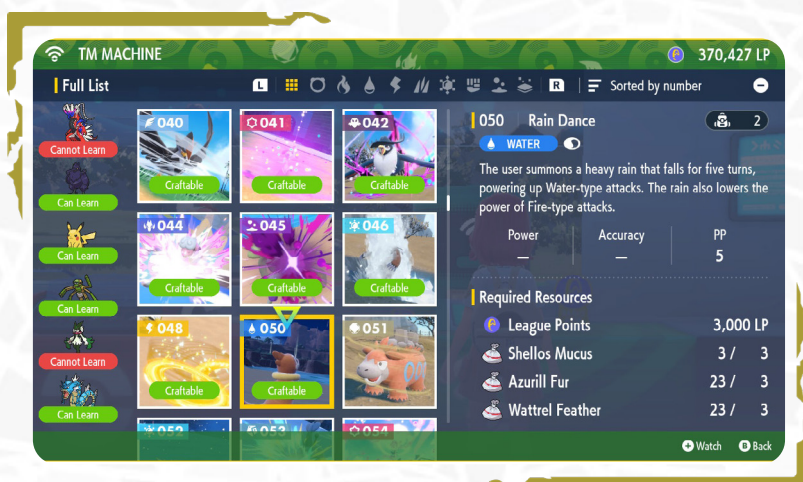
Quiosques Pokémon



Durante a exploração, você pode enviar seu Pokémon líder para percorrer a área a seu redor, coletando itens ou batalhando contra oponentes próximos. Esse comando é feito de forma muito simples, apertando o botão R. Ele pode até mesmo lutar sozinho, sem a necessidade de ordens do treinador. Isso lhe deixará livre para explorar o ambiente. As Auto Battles são decididas com base na força e no tipo dos combatentes e são uma boa forma de farmar experiência e materiais.



Os Centros Pokémon deixaram o formato clássico de uma casinha, passando a ser uma estação de serviços aberta, similar a um quiosque. Eu achei esse formato muito mais prático, pois podemos acessar as facilidades do centro diretamente do mundo aberto, sem a necessidade de passar por uma porta e uma tela de transição.

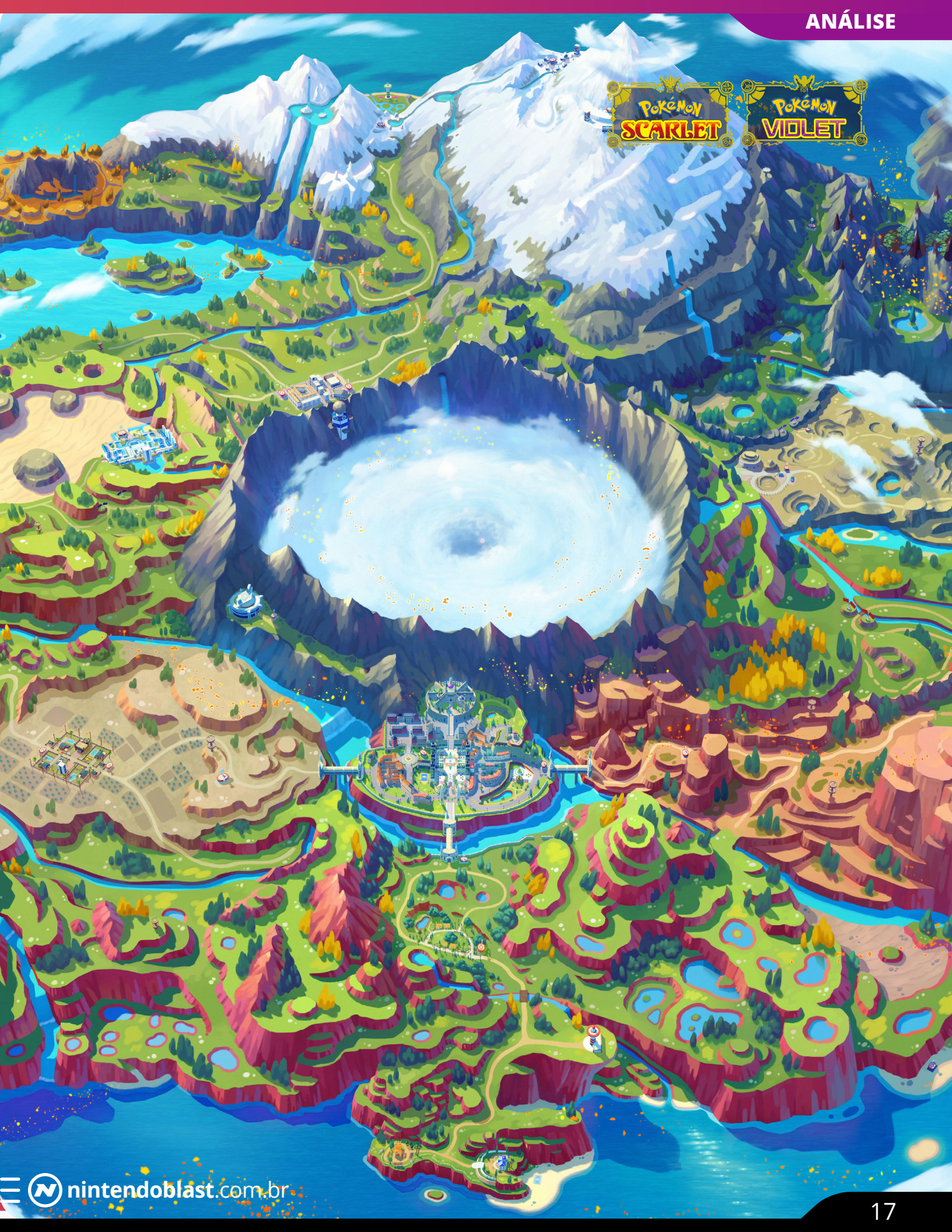


Essas estações oferecem as facilidades tradicionais de cura para o seu time, compra e venda de itens e ferramentas para ingressar em grupos online e acessar a TM Machine. Em Scarlet/Violet, voltaram as TMs de uso único, que podem ser encontradas no ambiente, recebidas como prêmio ao derrotar alguns treinadores ou criadas nessas máquinas a partir de ingredientes coletados ao derrotar Pokémon selvagens, o que gera mais incentivo para a caçada de monstros pelo mapa. Vale comentar que o catálogo de TMs e a Pokédex estão belíssimos.



POKÉMON
SCARLET

POKÉMON
VIOLET



Liberdade, ainda que tardia



Começamos nossa aventura em Pokémon Scarlet/Violet como um aluno na Academia Naranja ou Uva (dependendo de qual versão foi escolhida), um grande instituto de ensino localizado em Mesagoza, a principal cidade do continente de Paldea.

Embora ofereça aulas tradicionais, logo após a cerimônia de admissão somos informados de que a escola possui um programa de estudos bastante ousado, que consiste em fazer com que os alunos explorem o mundo em busca de novas experiências.



Os estudantes estão livres para se aventurar por onde bem entenderem, exceto na chamada Área Zero, a única área vetada aos estudantes, que fica na região central do continente, uma enorme cratera que guarda os maiores segredos do jogo.



Finalmente Pokémon é a aventura que sempre deveria ter sido, um mundo aberto com amplas possibilidades de exploração e liberdade para o jogador escolher ir para onde quiser, quando quiser e enfrentar os desafios na ordem que desejar. O mais novo título da franquia também inova ao oferecer três campanhas diferentes para o jogador trilhar. São elas:

- Victory Road representa a rota mais tradicional, em que desafiamos os oito ginásios e seus líderes a fim de conquistar suas insígnias. A novidade aqui é que temos a liberdade para desafiar os ginásios na ordem que preferirmos, para então enfrentarmos a Pokémon League e obtermos o título de Campeão;
- Path of Legends, para aqueles que gostam de investigação e pesquisa. Aqui buscaremos as raras Herba Mysticas, ingredientes com poderes curativos incríveis. Porém, não pense que será algo fácil, pois as ervas são guardadas pelos enormes Titan Pokémon, inimigos realmente desafiadores;
- Starfall Street é o caminho daqueles que lutam pela justiça! Aqui enfrentaremos o grupo Team Star, formado por delinquentes renegados da Academia. Cada equipe Star possui uma base e um líder, espalhados pela região, e você enfrentará desafios cada vez maiores até duelar contra a liderança da facção;





Eu me surpreendi com a qualidade da exploração do mundo aberto e a enorme quantidade de conteúdo e atividades à disposição do jogador. Uma vez que a etapa de apresentação se encerra, o jogador realmente está livre para explorar o continente, visitando cidades, ginásios e pontos de interesse na ordem que desejar.

O interessante é que os desafios de cada rota apresentam jogabilidades completamente distintas. Os ginásios da Victory Road exigem que se passe em um teste, normalmente um puzzle, antes de enfrentar o líder. Já o Path of Legends requer que os Pokémon Titan sejam enfrentados em duas etapas. Para derrotar as bases da Starfall Street é necessário antes vencer a equipe de defesa em um desafio estilo Let's Go e depois enfrentar o capitão da fortificação.



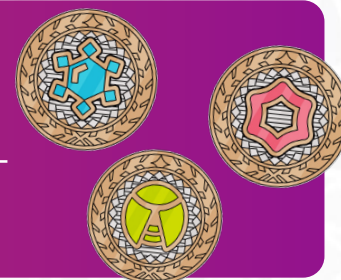
Livre, pero no mucho



Há, porém, algumas limitações a toda essa liberdade, como, sua montaria no início da aventura só poder fazer saltos pequenos. Mais tarde, ao derrotar os Titan Pokémon do Path of Legends, serão liberadas habilidades de saltar mais alto, atravessar cursos d'água, planar e escalar paredes verticais, permitindo acessar lugares mais difíceis.



O jogador também estará limitado pelo nível dos Pokémon, que deixarão de obedecê-lo se o treinador não possuir insígnias de ginásios suficientes. Sendo assim, a rota da Victory Road torna-se um tanto quanto inevitável, o que limita um pouco a liberdade de escolher a ordem dos desafios. Penso que nesse contexto de mundo aberto talvez a mecânica de obediência dos monstros pudesse ser repensada.



*Badges by_jormxdos_dfihmh2-250t

Um bom exemplo de característica tradicional que foi revisada para adequar-se à exploração de mundo aberto foi o sistema de batalhas entre os treinadores em campo. O antigo formato em que éramos obrigados a batalhar com NPCs apenas por entrar em seu campo de visão foi finalmente abolido. Agora as batalhas são disparadas quando o protagonista voluntariamente inicia uma conversa com o oponente, algo que faz muito mais sentido e mais uma vez deixa a decisão nas mãos do jogador.



Não pense porém que, por conta disso, as batalhas com treinadores em campo serão totalmente negligenciadas. Entra aí outra mecânica de incentivo, que consiste em recebermos prêmios ao derrotarmos uma certa quantidade de NPCs em uma determinada região. Eu considerei essa saída elegante e inteligente, pois o jogador é recompensado se participar das batalhas, mas tem a opção de não fazê-lo se assim desejar.

Uma mecânica brilhante



*Símbolos terastal by_jormxdos_dfihmh2-250t

O fenômeno Terastral é a mecânica exclusiva de Pokémon Scarlet/Violet, em que o monstinho assume uma forma cristalizada com um visual bastante espalhafatoso. A novidade aqui é que a forma Tera altera o tipo do Pokémon para uma das dezoito formas disponíveis, ampliando as possibilidades táticas de uma forma inédita na série.



Caçar Pokémon com o **Tera Type** desejado é mais um incentivo à exploração do mapa, especialmente em grupos. Agora é possível andar por Paldea em modo multiplayer com até quatro jogadores simultâneos, em modo local ou online. Scarlet/Violet cria eventos temporários para a captura de Pokémon Tera muito mais poderosos que os normalmente encontrados no ambiente.



Essa atividade em grupo, chamada Tera Raid, é uma das novidades mais interessantes que Scarlet/Violet oferece, um evento de batalha especial com limite de tempo que acontecerá em períodos pré-determinados. Essas batalhas são realizadas em equipes de quatro treinadores. Se não houver jogadores humanos suficientes, o sistema completa a equipe com bots.



Uma melhoria muito bem-vinda em relação a raids em títulos anteriores é que cada jogador faz os ataques no seu tempo, sem esperar comandos dos outros membros do time, tornando as batalhas muito mais dinâmicas. Por outro lado, durante a minha jogatina, foram constantes as quedas de conexão e atrasos na resolução de golpes, o que torna a experiência um pouco frustrante.



Uma aventura de descoberta como não se via há tempos



Vale mencionar também como pontos positivos a qualidade do roteiro, muito acima da média da franquia, com NPCs interessantes e variados e um mistério no pós-jogo bastante surpreendente. Há muitos Pokémon novos para conhecer, incluindo novos lendários e as formas Paradox, dois subgrupos anacrônicos que representam formas passadas e futuras de espécies que conhecemos hoje. Encontrar essas criaturas é mais um dos mistérios a se desvendar.



Como você pode ver, Pokémon Scarlet/Violet oferece uma quantidade massiva de conteúdo para explorar, que, somada à liberdade conferida ao jogador, fez com que essa aventura fosse a mais divertida e cheia de descobertas que já vivi desde o início da série.

O game tinha tudo para ser a melhor experiência da franquia e um dos melhores títulos da biblioteca do Switch, mas essas virtudes foram eclipsadas por seus graves defeitos técnicos.

Defeitos inaceitáveis



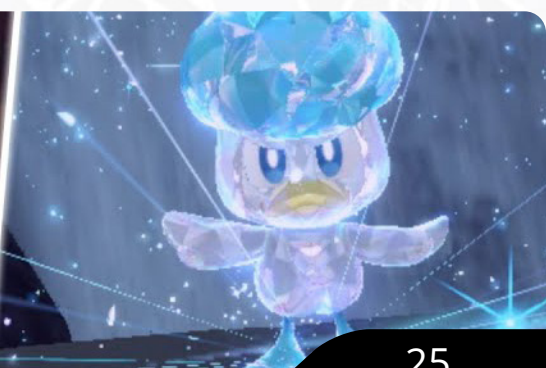
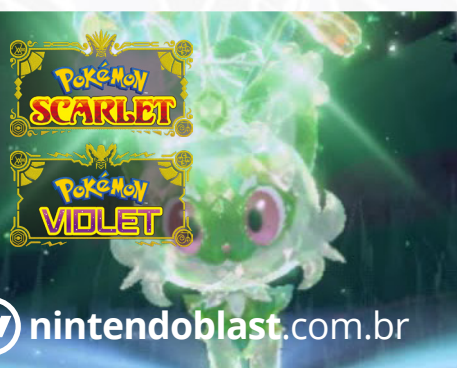
Infelizmente, Pokémon Scarlet/Violet apresenta uma quantidade absurda de defeitos técnicos, claramente revelando que ele foi lançado antes do que deveria, sem receber o polimento necessário para garantir uma qualidade minimamente aceitável para uma franquia de tamanha importância.



As quedas na taxa de quadros são comuns e se agravam em todos os momentos em que há muitos elementos exibidos na tela. Quando estamos em um ambiente urbano, é possível ver as pessoas andando com frames saltando e objetos móveis, como as pás dos moinhos, movendo-se como ponteiros de relógio a três quadros por segundo. A falta de otimização também é flagrante na má qualidade das texturas, nas bordas

serrilhadas, problemas com sombras e iluminação, quando objetos surgem do nada ou desaparecem enquanto caminhamos. É muito comum que nossa montaria fique invisível e permaneça dessa forma, fazendo o nosso personagem parecer flutuar sentado no vazio. Outro problema que ocorreu comigo foi a montaria atravessar a geometria do cenário e começar a cair sem parar ao encostar na lateral de uma montanha.

Frequentemente, presenciei longos tempos de espera na transição entre cenas. Da mesma forma, as imagens demoram para carregar na Pokédex. Os problemas de câmera foram constantes, especialmente no início de combates, quando às vezes ela entra dentro do cenário ou do Pokémon, ou fica embaixo do solo. Também acontece um irritante bug ao sairmos de uma loja e a câmera virar para o lado errado, fazendo com que imediatamente entremos no mesmo local.



Durante a exploração multiplayer e Tera Raid, é bastante comum a ocorrência de quedas na conexão com os servidores. Mesmo no modo *single player*, em quarenta horas ocorreram dois travamentos irreparáveis que me forçaram a reiniciar o jogo.



No dia em que escrevo esta análise, a Nintendo lançou um patch de correção, de número 1.1.0, que infelizmente não retificou os problemas que mencionei acima. Esta atualização endereçou correções na música de batalha com a Elite Four e outros problemas menores, além de introduzir o início da Temporada 1 para Batalhas Ranqueadas. A empresa prometeu melhorar o desempenho do jogo no futuro e pediu desculpas pelos diversos problemas apresentados no lançamento.

O melhor, e ao mesmo tempo pior, jogo da série Pokémon



Apesar de ser o título com a maior quantidade de conteúdo e o que mais me diverti em toda a série, infelizmente **Pokémon Scarlet/Violet** será sempre lembrado por seu lançamento repleto de *bugs* e com um desleixo técnico inaceitável para um jogo de uma franquia tão importante.

Sem dúvidas ele é um avanço na série e a

..... sensação de descoberta e fascínio por um mundo novo é algo que não sinto há anos. Não tenho dúvidas que os alicerces lançados aqui serão o padrão em futuros títulos. Porém, por mais divertido que seja, durante a gameplay você é constantemente lembrado que este jogo carece de cuidado e foi lançado antes do que deveria.

Espero com sinceridade que a maior parte dos seus defeitos seja corrigida em atualizações futuras e que fique para a Game Freak a lição de que não basta um jogo ter ideias excelentes e ser muito divertido: ele precisa ter um mínimo de controle de qualidade e respeito às pessoas que o adquiriram. Esse, sem dúvida, não é o produto que os fãs de Pokémon merecem receber, e fica como uma mancha na história da série.





Prós

- Mundo aberto amplamente explorável, aquilo que a série sempre deveria ter;
- Quantidade massiva de conteúdo, com muitos itens para coletar, explorar e procurar, aulas, coleta de materiais para TMs, caça a Pokémon Tera;
- Três linhas de campanha independentes para seguir, com três subprotagonistas;
- Multiplayer mais divertido e com novas possibilidades de exploração, combate e raids;
- Raid melhor elaborada, sem necessidade de aguardar a ação de outros jogadores;
- História mais elaborada e madura e NPCs mais interessantes e complexos;
- Estética da Pokédex e TMs muito mais refinada;
- Mecânica Terastral brilhante, amplia as capacidades táticas a um patamar inédito;
- Autobattle e sistema Let's Go muito interessantes;



Contras

- Falta de polimento inaceitável para um jogo dessa franquia;
- Quedas abruptas de taxa de quadros, em alguns casos indo até 3 frames por segundo;
- Assets e polígonos aparecendo diante do jogador, enquanto caminhamos pelo mapa;
- Texturas de qualidade terrível, com bordas serrilhadas e defeitos de sombra e iluminação;
- Longos tempos de espera entre transições de cenas e atraso na apresentação de itens como ilustrações na Pokédex;
- Travamentos e crashes constantes;
- Itens que ficam invisíveis, como personagens, paredes e montarias ao caminhar pelo cenário;
- Problemas de câmera, especialmente durante combates;
- Quedas constantes de conexão durante a exploração online em modo multiplayer.

Pokémon Scarlet/Violet (Switch)

Desenvolvedor Gamefreak

Gênero Aventura / RPG

Lançamento 18 de novembro de 2022

Nota **6.5**

Guias Blast

Super Smash Bros. Ultimate

The Witcher III: Wild Hunter

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!



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



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





por Renan Rossi

Revisão: Vitor Tibério

Diagramação: Walter Nardone

Jogos mais que divertidos para chacoalhar o Natal em família

Se existe uma época perfeita para reunir amigos e família naquela jogatina no sofá da sala regada a risadas e intrigas por ter trapaceado ou não passado o controle, são as festas de fim de ano. Ao reunir parentes e pessoas de que gostamos muito (ou nem tanto), sabemos que existe uma língua da qual todos entendem: a língua dos games.

E para temperar a ceia de Natal e Ano Novo com estilo, separamos alguns títulos que chacoalharão os ânimos, divertindo crianças, adultos e até os tiosões do pavê.

Mario Party Superstars



Você pode até querer juntar a família para uma partida de Banco Imobiliário ou Jogo da Vida, mas nós sabemos que nenhum tabuleiro será mais divertido que os da série Mario Party. Em seu título mais recente, **Mario Party Superstars**, a Nintendo reuniu tudo de melhor em termos de cenários e minigames, sem falar no ineditismo de termos um jogo da franquia traduzido inteiramente para o português brasileiro.



São mais de 100 minigames, 55 deles oriundos dos títulos anteriores de N64, bem como os tabuleiros, que trazem cinco cenários bastante nostálgicos para os fãs de carteirinha. Em um mesmo Switch, até quatro pessoas podem compor os tabuleiros, escolhendo um entre dez personagens disponíveis. Sem dúvidas, uma das melhores versões da franquia, que traz ainda o modo Mt. Minigames, que permite o acesso apenas aos minigames para aqueles que quiserem uma diversão mais direta ao ponto.



Clubhouse Games: 51 Worldwide Classics



Nem sempre nossos familiares estão dispostos a se atualizar no mundo dos games e vivem dizendo que na época deles era melhor. Pensando nisso, a Nintendo trouxe ao Switch a coletânea **Clubhouse Games: 51 Worldwide Classics**, que reúne dezenas de jogos clássicos de tabuleiro e outras brincadeiras para nenhum tiozão botar defeito e também oferecer a diversão do passado às novas gerações.



A lista de jogos inclui verdadeiras preciosidades, como mancala, trilha, damas, xadrez, dominó, gamão e ludo, além de diversos outros que podem ser integrados aos controles de movimento dos Joy-Con ou toques na tela tátil do Switch, a exemplo do boliche, dardos, bilhar, golfe e até mesmo pesca. O melhor de tudo é que isso não é nem a metade do que Clubhouse oferece. Todos os jogos possuem tutoriais para explicar como funciona cada brincadeira, facilitando o acesso.



Warioware: Get It Together!



Se o objetivo é encontrar diversão em meio ao mais completo caos, **Warioware: Get It Together!** oferece a experiência perfeita. O título, que é o décimo da franquia, reúne inúmeros microgames de resolução rápida para dois ou quatro jogadores, unindo a loucura de Wario e seus amigos com uma jogabilidade extremamente criativa.



Somando todos os modos de jogo, entre singleplayer e multiplayer, são 222 microgames que usam e abusam da imaginação, sempre pautados pelo nonsense já conhecido da série. Alguns deles são alusivos a outras franquias da Nintendo, como Mario, Zelda e Metroid. Outros exigem concentração e agilidade, refrescando a experiência a todo momento, já que cada personagem possui um tipo de jogabilidade específica a curta ou longa distância.



Mario Strikers: Battle League



Fim de ano, família e futebol possuem grandes chances de ocupar o mesmo espaço numa roda de conversa. Sendo assim, por que não colocar todo mundo em frente à TV para algumas partidas de **Mario Strikers: Battle League**? O mais recente game futebolístico do bigodudo tem tudo para garantir boas risadas, gritos de gol e reclamações sobre faltas não marcadas em um jogo sem regras.



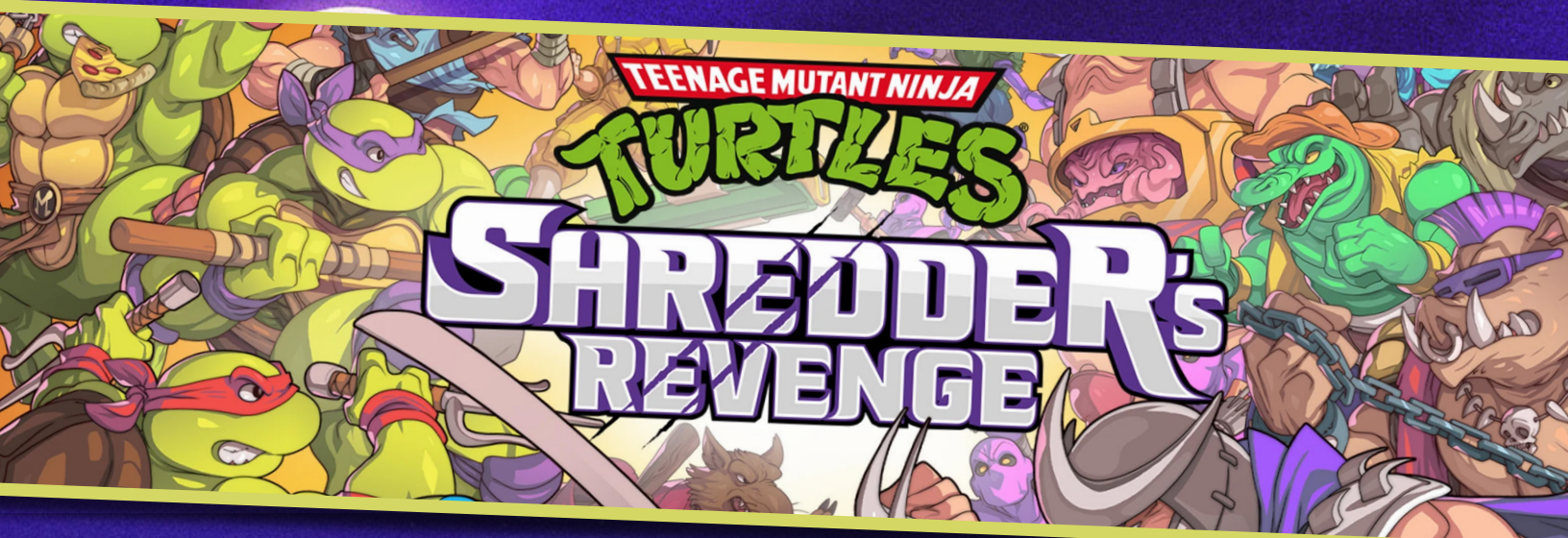
É isso mesmo. Mario pode aplicar carrinhos faltosos à vontade, Donkey Kong está liberado para dar encontrões que empurram os adversários a uma cerca elétrica, enquanto Bowser marca gols usando as mãos. Pode isso, Arnaldo? Pode sim, assim como as cascas de banana e bombas também estão liberadas. Em partidas caóticas de cinco contra cinco, até oito pessoas podem jogar em multiplayer local em uma experiência para lá de emocionante e totalmente localizada em português brasileiro. Haja coração!



Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge



Em **Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge**, a porradaria corre solta pelas ruas com até quatro jogadores em multiplayer local. O beat 'em up em progressão lateral desenvolvido pela Tribute Games e distribuído pela Dotemu, a mesma que publicou Streets of Rage 4, chegou como um furacão 16-bit que levantou a poeira dos aparelhos antigos e os trouxe para as novas gerações.



O visual pode ser retrô, mas a jogabilidade ganhou contornos modernos, com mais inimigos aparecendo simultaneamente na tela, movimentos únicos para cada personagem e combos avassaladores. Além do modo história, os jogadores também podem aventurar-se no Arcade Mode, tendo que zerar o game com um número limitado de vidas, ou tentar a sorte no Boss Rush Mode e Battle Mode, lutando contra chefes ou outros jogadores em confrontos de um contra um.

Para mergulhar de cabeça na nostalgia, a Konami também lançou esse ano **Teenage Mutant Ninja Turtles: The Cowabunga Collection**, uma compilação de treze jogos clássicos que percorrem as eras do Arcade, NES, SNES, Game Boy e Mega Drive. Agora não há desculpas para não reunir amigos e família e, de quebra, pedir aquela pizza de muçarela. Santa tartaruga! lutando contra chefes ou outros jogadores em confrontos de um contra um.



Kirby and the Forgotten Land



A mais nova aventura de Kirby é uma ótima sugestão para jogar em dupla por cenários tridimensionais muito bem-feitos, artística e tecnicamente. Embora em alguns momentos, sobretudo quando a bolota cor-de-rosa engole grandes objetos, como carros e cilindros, bloqueando a ação do segundo jogador, o restante da experiência em **Kirby and the Forgotten Land** proporciona momentos de bastante diversão em modo cooperativo.



No controle de Bandana Waddle Dee, o segundo jogador é uma mão na roda para ajudar Kirby a resolver puzzles, derrotar inimigos e atravessar obstáculos nas fases, que são dispostas em um mapa similar ao de Super Mario World, porém trabalhadas no estilo plataforma 3D de Super Mario Odyssey. Uma boa pedida para jogar ao lado daquele familiar ou amigo disposto a desbravar todos os segredos da ilha esquecida.



It Takes Two



Desenvolvido justamente para aproveitar a experiência cooperativa, **It Takes Two**, da Hazelight Studios, foi o Jogo do Ano na edição do The Game Awards 2021. A aventura chegou ao Switch em novembro deste ano com potencial para ser um dos melhores jogos para se jogar “de dois”.



No controle do casal Cody e May, transportados para um mundo fantasioso proveniente da tristeza da filha, Rose, eles avançam por uma aventura repleta de brinquedos e bonecas na busca pela criança, após contarem a ela sobre o divórcio. A aventura para encontrar Rose, além dos inúmeros puzzles e desafios, também ganha contornos dramáticos na tentativa de consertar o relacionamento conjugal.

It Takes Two reúne diversas experiências de jogabilidade oriundas dos títulos de plataforma, shooters, adventures e games de ação, sempre colocando os jogadores em situações nas quais o trabalho em equipe é a regra. Geralmente, um dos personagens adquire determinada habilidade que deve ser trabalhada em conjunto com o outro para progredir nas fases, que ainda oferecem vários tipos de minigame.



Nintendo Switch Sports



As sugestões não poderiam terminar sem a inclusão de **Nintendo Switch Sports**, a coletânea de jogos esportivos extremamente bem-sucedida na geração Wii e que retornou com tudo em sua versão revitalizada para o console híbrido. Sucesso estrondoso do passado, a série recebeu melhorias gráficas e de jogabilidade para trazer de volta todo aquele ambiente de festa para a sala de estar. E o melhor: tudo está em português brasileiro. Só não vale jogar o controle na TV!




Nas instalações multiesportivas da Praça Spocco, podemos escolher entre as modalidades já oferecidas nos títulos anteriores, como tênis, boliche e chambara (também chamada de kendô), além das inéditas opções de futebol, vôlei e badminton. Em novembro deste ano, a Nintendo ainda disponibilizou, através de atualização gratuita, o modo golfe, demanda já aguardada pelos fãs.

Com as melhorias proporcionadas pelos Joy-Con em relação ao Wii Remote, a experiência ficou mais fluida e realista. As versões físicas de Nintendo Switch Sports incluem ainda o acessório Leg Strap, o mesmo de Ring Fit Adventure, que é amarrado à perna para simular mais realidade às partidas de futebol.



O importante é se divertir



A lista acima mostra apenas algumas opções relacionadas a títulos mais recentes entre as dezenas de jogos existentes na biblioteca do Switch para aproveitar ao máximo a jogatina multiplayer local. Seja em partidas alucinantes com vários amigos e familiares ou em modo cooperativo com duas pessoas, o mais importante é desfrutar o clima de fim de ano e se divertir muito ao lado daqueles de quem tanto gostamos. Boas festas e boa jogatina a todos! 



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 *Ivanir Ignacchitti*

Revisão: *Thais Santos*
Diagramação: *Felipe Castello*



MELHORES JOGOS PARA SWITCH LANÇADOS EM 2022

Lançado em 2017, o Switch continua tendo uma grande popularidade e vários lançamentos em um mercado bastante aquecido. Nesse sentido, 2022 foi um ano com uma grande quantidade de jogos bons que valem a pena conhecer. Oferecemos aqui uma lista com dez títulos selecionados a dedo que merecem reconhecimento, embora haja muitos outros de alta qualidade lançados este ano.



Pokémon Legends: Arceus

Logo no início do ano, a Game Freak e a Nintendo trouxeram um título de peso para o Switch. Pokémon Legends: Arceus revoluciona o que conhecemos da série, explorando o conceito de mundo aberto e uma jogabilidade mais livre com base em missões.

O título se passa em Hisui, uma versão antiga de Sinnoh com inspiração na cultura do Japão feudal. Explorar os ambientes, caçar os gigantescos Alpha Pokémon, dominar o combate com a escolha de agilidade ou força e realizar as várias missões promete centenas de horas de diversão, até mesmo para quem havia deixado a franquia dos monstros de bolso de lado.



Piofiore: Episodio 1926

Se tem um gênero que tem prosperado no Switch mais do que costumava nos sistemas anteriores é o de visual novels. Dentre eles, em particular, temos os otome games, que são histórias pensadas para um público-alvo feminino com múltiplos rapazes como opções de romance. Em 2022, a Aksys Games publicou vários jogos desse estilo no Ocidente, mas destacamos em particular Piofiore: Episodio 1926.

Como sequência de Piofiore: Fated Memories, o título nos leva novamente para a região de Burlone, mostrando o que aconteceu com os rapazes após cada um dos finais verdadeiros do original. Explorando mais a fundo a ambientação de uma cidade italiana dominada pela máfia, a obra é uma forte recomendação para quem gosta do gênero.



CITIZEN SLEEPER

Citizen Sleeper

Inspirado em RPGs de mesa, Citizen Sleeper é um jogo de aventura (ou um RPG narrativo) desenvolvido pela Jump Over the Age. O título conta a história de um sleeper, um robô que carrega a consciência digitalizada de um ser humano. Como tal, ele é considerado uma propriedade da Essen-Arp, mas um acidente faz com que ele acorde entre destroços nas proximidades de um satélite chamado Erlin's Eye.

Para sobreviver nesse lugar, o sleeper terá que trabalhar de diversas formas e comprar suprimentos para lidar com a fome e o estado de obsolescência programada do seu corpo. Ao mesmo tempo, o que faz o jogo tão especial são os personagens, cujas vidas nessa periferia espacial dão à obra uma dose de humanidade e discussão sobre possibilidades realistas para o nosso futuro.



Cotton Fantasy

Após ter comemorado 30 anos em 2021, a franquia de shoot'em ups fofos Cotton recebeu um novo jogo no Switch. Cotton Fantasy é uma grande homenagem à franquia e o Studio Saizensen também aproveitou a celebração para adicionar personagens de obras como Umihara Kawase, Psyvariar, Doki Doki Poyacchio e Sanvein.

Como de costume, a bruxinha Nata de Cotton precisará se esforçar para salvar o reino, mas o seu intuito real é resgatar o seu doce favorito. O que faz dessa obra um dos melhores lançamentos do ano é a grande variedade do seu gameplay graças aos personagens com movimentos bastante distintos e um design exemplar de áreas.





Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge

A Tribute Games e a DotEmu lançaram um novo jogo das Tartarugas Ninjas este ano e o resultado foi surpreendentemente excelente. Trata-se de um beat'em up preciso e muito bem executado, que consegue aproveitar muito bem o humor da série e que não se estende para além do necessário. Com a possibilidade de até seis jogadores para a pancadaria online ou quatro localmente, só nos resta gritar Cowabunga.



Kirby and the Forgotten Land

Enquanto franquias como Mario e Zelda exploravam o 3D já no Nintendo 64, Kirby engatinhava nessa possibilidade. A equipe da HAL Laboratory tinha interesse em criar um jogo de plataforma que explorasse mais a fundo as três dimensões, mas os primeiros experimentos nos anos do N64 e do GameCube acabaram não indo para frente.

Porém, todos esses anos experimentando com o conceito em vários jogos renderam frutos em Kirby and the Forgotten Land. O primeiro título principal inteiramente 3D da franquia consegue fazer uma transição perfeita para os jogos da bolota rosa, com várias áreas divertidas para explorar, habilidades que podemos evoluir com blueprints e um excelente desafio para quem quer fazer 100% do jogo. Com sorte, poderemos ver a HAL experimentando ainda mais com a série tanto em 2D quanto em 3D.

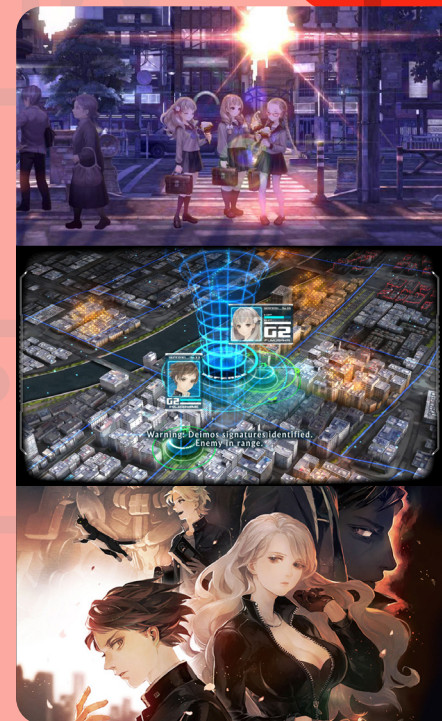




13 Sentinels: Aegis Rim

13 Sentinels é um jogo da Vanillaware, uma desenvolvedora japonesa conhecida pela altíssima qualidade de suas ilustrações. Para além da beleza do jogo, porém, 13 Sentinels apresenta uma ficção científica muito competente que se inspira em vários elementos de clássicos do gênero.

Em termos de gameplay, o jogo mistura dois estilos distintos. De um lado, temos uma história não-linear apresentada na forma de um jogo de aventura em que controlamos jovens personagens e descobrimos junto com eles a complexa teia de eventos da narrativa. Do outro, comandamos equipes de robôs gigantes chamados Sentinelas em combates estratégicos em tempo real para proteger a cidade. A mistura funciona e constrói uma experiência essencial no Switch, assim como fez em 2020 no PS4.



Tactics Ogre: Reborn

Apesar de Final Fantasy Tactics ser o primeiro título que vem à cabeça da maioria dos jogadores quando o assunto é RPG tático, é fácil discutir que Tactics Ogre disputa com ele a posição de melhor jogo do gênero. Neste ano, após novos títulos como Triangle Strategy, The Diofield Chronicle, a Square Enix criou uma nova edição desse clássico.

Tactics Ogre: Reborn conta a história de Denam Pavel, um jovem rapaz que faz parte da resistência Walister. Enquanto a ilha em que vivem é tomada pelas forças Galgastani, o grupo luta para preservar os seus antigos valores. Essa guerra trará questionamentos morais, políticos e filosóficos sérios em uma das experiências mais ricas dos RPGs.





Xenoblade Chronicles 3

Xenoblade Chronicles 3 é, em suma, o ápice dos esforços da Monolith Soft até aqui. A obra conta a história de duas nações em conflito eterno e mostra como um grupo formado por membros de ambos os lados luta para romper o ciclo de morte. Com um mundo vasto e um combate em tempo real rico em mecânicas e estratégias, o RPG é uma experiência obrigatória do Switch.



Menções honrosas

Como falei no início da matéria, 2022 foi um ano repleto de títulos de qualidade. Como tal, foi necessário fazer uma seleção para que apenas 10 jogos ficassem no topo do nosso ranking. Porém, há ainda muitas outras opções que poderiam também ter sido selecionadas.

Um bom exemplo disso é Pokémon Scarlet e Violet, que durante a elaboração deste texto ainda não havia sido analisado pela nossa equipe, mas que, mesmo com os já conhecidos defeitos técnicos, certamente é um dos títulos mais importantes do ano. Além dele, listamos aqui alternativas de games de vários gêneros que consideramos lançamentos notáveis de 2022.



- Bayonetta 3 (Ação e aventura)
- Fire Emblem Warriors: Three Hopes (Ação estilo Musou)
- Splatoon 3 (Tiro em terceira pessoa)
- Azure Striker Gunvolt 3 e Gunvolt Chronicles: Luminous Avenger iX 2 (Plataforma de ação)
- The Company Man (Plataforma de ação)
- Valis: The Fantasm Soldier Collection (Plataformas de ação)
- Shovel Knight Dig (Roguelike de ação)
- Toodee and Topdee (Plataforma)
- Klonoa Phantasy Reverie Series (Plataformas 2.5D)
- Infernax (Metroidvania)
- Gunborg: Dark Matters (Tiro twin-stick)
- DoDonPachi Resurrection (Shoot'em up)
- Gotta Protectors: Cart of Darkness (Misto de ação e tower defense)
- The Last Friend (Misto de beat'em up e tower defense)
- DEADCRAFT (Misto de ação e simulação focada em sobrevivência)
- Teenage Mutant Ninja Turtles: The Cowabunga Collection (Coletânea com beat'em up, luta, ação e aventura)
- Capcom Arcade 2nd Stadium (Coletânea de jogos de arcade de gêneros variados)
- Persona 4 Arena Ultimax (Luta)
- JoJo's Bizarre Adventure: All-Star Battle R (Luta)
- OlliOlli World (Esporte)
- AI: THE SOMNIUM FILES nirvanA Initiative (Aventura)




- **Endling: Extinction is Forever (Aventura)**
- **FAR: Changing Tides (Aventura)**
- **The Stanley Parable: Ultra Deluxe (Aventura)**
- **Return to Monkey Island (Aventura point-and-click)**
- **Foretales (Aventura com cartas)**
- **Picross S7 e Picross S8 (Puzzle)**
- **Mini Motorways (Puzzle)**
- **Variable Barricade (Visual novel)**
- **Chaos;Child (Visual novel)**
- **Arcade Paradise (Simulação)**
- **Harvestella (Misto de RPG de ação e simulador de fazenda)**
- **NieR:Automata The End of YoRHa Edition (RPG de ação)**
- **Nobody Saves the World (RPG de ação)**
- **The Legend of Heroes: Trails from Zero (RPG baseado em turnos)**
- **Persona 5 Royal (RPG baseado em turnos)**
- **Wolfstride (RPG baseado em turnos)**
- **Live A Live (RPG baseado em turnos)**
- **Chrono Cross: The Radical Dreamers Edition (RPG baseado em turnos)**
- **Demon Gaze EXTRA (RPG dungeon crawler)**
- **Mario + Rabbids Sparks of Hope (RPG estratégico)**
- **Digimon Survive (RPG estratégico)**
- **Reverie Knights Tactics (RPG estratégico)**



- Triangle Strategy (RPG estratégico)
- Dark Deity (RPG estratégico)
- Captain Velvet Meteor: The Jump+ Dimensions (Estratégia)
- Taiko No Tatsujin: Rhythm Festival (Ritmo)



E que venha 2023

Nós da Nintendo Blast desejamos que 2023 seja um ano de fartura e realizações, e que isso também se reflita em muitos lançamentos para o Switch. Como fã de RPGs japoneses e visual novels, eu já estou me preparando mentalmente para mais um ano com muita coisa para cobrir e espero que também seja um ano de excelentes experiências para pessoas de todos os gostos. 



Revista GameBlast 59

Em Setembro, a revista GameBlast trará todas as informações sobre o remake de The Last of Us Part I (PS5)!



#59
SET
2022

#59
SET
2022



Contamos tudo sobre o game, ainda temos discussões sobre as decisões do Joel e da Naughty Dog e muito mais!

Baixe já a sua!

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista