NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBLAST.COM.BR

O LEGADO DO NINTENDO 3DS

#159 MAR 2023

CC BY NC ND

NINTENDO WII U
NUNCA ENTENDEMOS O CONCEITO POR TRÁS DO WII U?

ANÁLISE:
JOGAMOS OCTOPATH TRAVELER II E CONTAMOS TUDO

TOP 10:
MELHORES JOGOS PARA O NINTENDO 3DS

Dois legados diversos

A Nintendo dá adeus às eShops do **3DS** e do **Wii U**. Aproveitamos para falar desses dois consoles que foram tão marcantes, por bons motivos e outros nem tanto, mas que deixaram boas memórias para os felizardos que os possuíram. Relembramos do início conturbado, das estratégias da **Big N** e dos melhores títulos. Selecionamos, inclusive, **dez jogos incríveis do 3DS** — será que o seu favorito está lá? O meu ficou de fora. E se você é fã de JRPGs em estilo clássico da era 16-bits, não pode deixar de conferir nossa análise de **Octopath Traveller II**, além de **dicas** fundamentais para se dar bem no jogo. Boa leitura! - **Alberto canen**

SUPERVISOR EDITORIAL
Alberto Canen

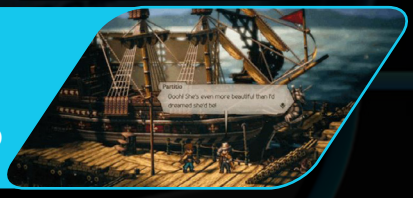
04 **NINTENDO 3DS**
O legado de boas lembranças do Nintendo 3DS

19 **TOP 10**
Os melhores jogos do Nintendo 3DS

28 **NINTENDO WII U**
O console incompreendido

35 **ANÁLISE**
Octopath Traveler II

49 **DICAS E TRUQUES**
Octopath Traveler II - Farmar dinheiro

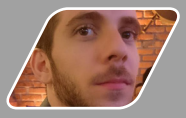


NINTENDO BLAST *Editorial*

DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO
Leandro Alves
Sérgio Estrella

DIRETOR DE PAUTAS
Alberto Canen
Leandro Alves

DIRETOR DE REVISÃO
Vitor tibério



DIRETOR DE ARTE/ CAPA
Leandro Alves

REDAÇÃO
Alberto canen
Ivanir Ignacchitti
Renan Rossi
Vitor M. Costa

REVISÃO
Davi Sousa
Diogo Mendes
Juliana P. Zapparoli
Vitor Tibério

DIAGRAMAÇÃO
Felipe Castello
Leandro Alves
Walter Nardone

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

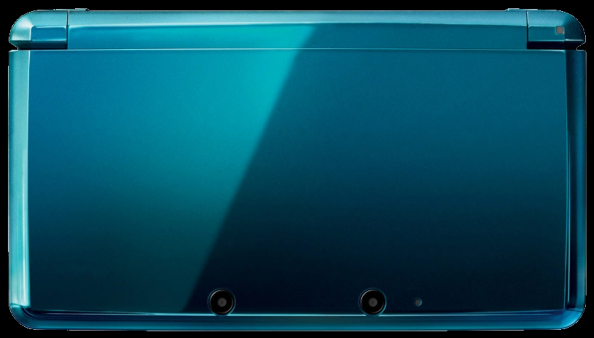
"Legado" por ***Lucas Mathias***

por Renan Rossi
Revisão: Davi Sousa
Diagramação: Leandro Alves

O legado de boas lembranças do Nintendo 3DS!

Felicidade. Essa palavra resume bem o que era ter um **3DS**. Para os que já foram felizes ao lado dele, esse especial sobre o legado do até então último console exclusivamente portátil da Nintendo tem um gostinho mais que especial. Jogos, recursos e interações são lembranças boas de um aparelho que soube reunir como nenhum outro uma série de aspectos que deram certo na hora certa. Chegou o momento de abrirmos a telinha 3D de nossa memória e viajar pela trajetória de um dos melhores consoles da Nintendo.

Mais que um portátil:
um companheiro

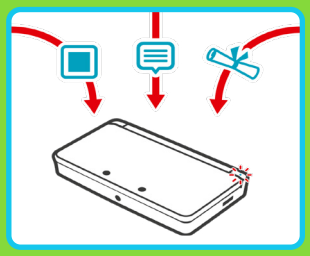


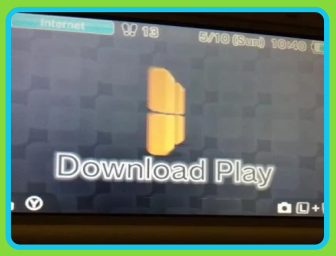
Lançado em 26 de fevereiro de 2011, o Nintendo 3DS seguiu a estratégia de complementar tudo o que seu antecessor, o DS, já oferecia. A palavra que ditou o legado do portátil não foi outra senão a interatividade, justamente por transformar a experiência praticamente em um modo de vida. Quem tinha 3DS era mais feliz.

Havia uma regra de convivência bastante respeitada durante os anos de ouro do portátil: manter o StreetPass ligado ao frequentar qualquer evento ou local movimentado nos grandes centros urbanos. Era nessas áreas de convívio gamer que fazíamos amizades muitas vezes duradouras através do aplicativo que vinha instalado no aparelho para interagir com outros jogadores, mesmo que não estivéssemos com ele nas mãos.

Bastava perambular pelos corredores de shoppings e demais localidades para que o sistema de comunicação fizesse sua mágica: trocar informações de jogos e receber itens para decorar a Mii Plaza, um tipo de comunidade virtual onde os Miis de cada jogador interagiam entre si. A depender do título que estivéssemos jogando, a interação ainda rendia desde itens para determinados jogos, como Resident Evil: Revelations, e até desafios de corrida para quem estivesse jogando Mario Kart 7.

Isso fazia com que os jogadores saíssem de casa justamente para encontrar seus semelhantes, como se o 3DS fosse aquele amigo que te apresenta a novas pessoas. Também havia o atrativo Miiverse, a rede social criada pela Nintendo, com suporte para 3DS e Wii U, além de recursos, como o SpotPass, que baixava automaticamente conteúdos para os jogos, e o Download Play, que permitia partidas em multiplayer local utilizando apenas um cartucho de jogo.

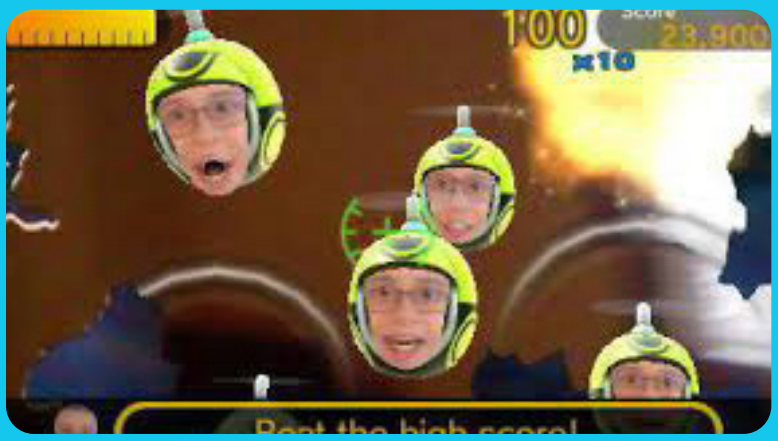




Além disso, o portátil era compatível com YouTube, Netflix, Hulu Plus e o canal Nintendo Video, em que a companhia transmitia conteúdos em 3D.

Realidade aumentada

Na caixa do 3DS , encontrávamos algumas figurinhas de personagens e itens do universo Nintendo para utilizarmos os recursos de realidade aumentada. Bastava apontar a câmera para que elas assumissem forma poligonal na telinha do aparelho. Outro software que já vinha instalado na memória do console era Face Raiders, um jogo de tiro que também utilizava a realidade aumentada. Após tirar fotos dos rostos das pessoas (geralmente nos piores ângulos possíveis), o game os transformava em avatares que circulavam pela tela, e nos quais o jogador precisava mirar e atirar.

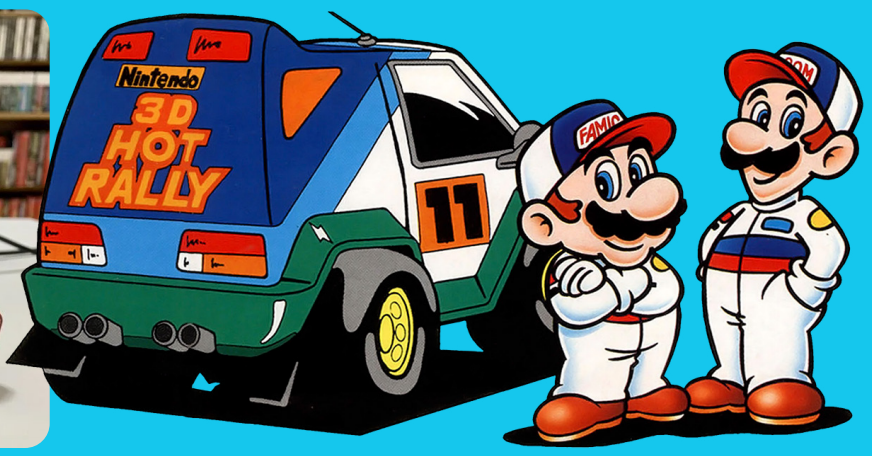


Lembrar de tudo isso só nos faz imaginar como seria o Switch atualmente caso esses recursos ainda existissem. O console híbrido perdeu muito do charme que seu irmão mais velho, o 3DS, possuía. É inegável que a experiência seria outra e, talvez, o Switch pudesse ser ainda mais popular.

A porta para as três dimensões

O sonho de levar a experiência tridimensional ao jogador já era algo bem antigo dentro da Nintendo e que ganhou os merecidos holofotes graças ao 3DS. Desde 1988, com o Famicom 3D System, acessório do Famicom exclusivo do Japão, a companhia buscava oferecer essa funcionalidade.

O console 8-bit trouxe uma amostra da experiência com Famicom Grand Prix II: 3D Hot Rally, título que era capaz de reproduzir duas imagens ao mesmo tempo na tela, mas com um leve deslocamento entre cada uma. Isso fazia com que o cérebro do observador padronizasse essas imagens em uma só, trazendo a sensação de tridimensionalidade.



Outra tentativa ocorreu em 1995 com o famigerado Virtual Boy, um dos maiores fracassos comerciais da história dos games. O próprio aparelho era um óculos especial que trabalhava conceitos da estereoscopia, renderizando imagens sobrepostas num fundo vermelho e preto. Projetar imagens em três dimensões, além de ser algo caro, necessitava de uma demanda alta, fator que sempre passou por altos e baixos.

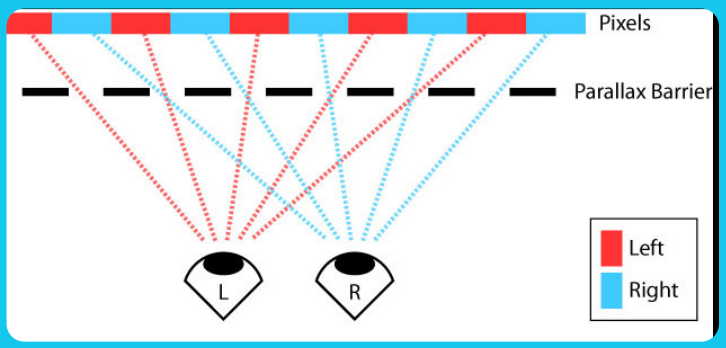
No início dos anos 2000, Game Boy Advance e Nintendo GameCube chegaram a receber protótipos com capacidades estereoscópicas. Uma tela LCD 3D foi projetada para o GBA, porém os custos eram altíssimos e sem apresentar resultados satisfatórios. Do outro lado, Luigis's Mansion, um dos títulos de lançamento do GC, chegou a incluir funcionalidades 3D durante seu desenvolvimento, mas que sequer estiveram presentes na versão final.

Alguns anos mais tarde, durante a era Nintendo DS, a empresa fechou parceria com o Museu Interativo de Shigureden, no Japão, transformando o portátil num guia de navegação para quem visitasse o local. Essa foi a palavra-chave para investir novamente no 3D: interatividade.

O boom do 3D e o apelo do 3DS

Certas coisas não acontecem por acaso. Devido a uma convergência de fatores comerciais e tecnológicos, o 3DS soube surfar muito bem a onda do 3D que invadiu os cinemas do mundo, principalmente após o sucesso estrondoso de Avatar, em 2009. discernir quais deles estavam mais próximos da superfície e quais estavam mais ao fundo.

A Nintendo uniu seus conhecimentos em estereoscopia com outra tecnologia visual que esteve presente no 3DS: a Parallax Barrier. Era ela que determinava como os pixels apareceriam em cada quadro de imagem, direcionando-os de forma alternada para cada olho do observador.



Isso fazia com que os olhos, ao observar conjuntamente uma imagem, sentissem um efeito de profundidade de elementos. Era como se víssemos, de cima para baixo, um aquário repleto de objetos e peixes se movimentando, conseguindo

O recurso dispensava o uso de óculos especiais e até hoje continua sendo incrível jogar títulos como Street Fighter IV: 3D Edition, Pilotwings Resort, Steel Diver ou Nintendogs + Cats, que estavam na lineup inicial do portátil e ofereciam uma experiência extremamente imersiva.

Outros, como The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D, Luigi's Mansion: Dark Moon e, sobretudo Super Mario 3D Land, utilizam tal efeito com maestria. É perceptível o ganho de vida em cada elemento de cenário ou personagens quando estes movem-se através das sensações de distância na tela do 3DS.

Lançamento conturbado

Toda essa tecnologia e recursos interativos, contudo, tinham seu preço. O 3DS foi lançado a 250 dólares, custo elevado demais para um aparelho portátil, numa faixa de preço quase próxima à dos consoles de mesa. Em seus seis primeiros meses, ele vendeu abaixo do esperado. Além do preço alto, havia a falta de títulos impactantes, principalmente exclusivos. Para piorar, não havia ainda uma plataforma para a compra de conteúdo digital. No intervalo de transição da Nintendo Wi-Fi Connection, presente no Wii e DS, para a Nintendo eShop, o 3DS passou seus primeiros quatro meses de vida sem oferecer esse tipo de serviço, restringindo a venda de jogos à mídia física.

O cenário adverso obrigou a Nintendo a realizar um corte de 80 dólares no preço do 3DS, que passou a custar 170 dólares, numa estratégia que rapidamente surtiu efeito. A supressão veio no momento oportuno em que mais títulos chegavam ao portátil: Mario Kart 7, Super Mario 3D Land, Monster Hunter 3 Ultimate, Fire Emblem: Awakening, Resident Evil: Revelations e vários outros.

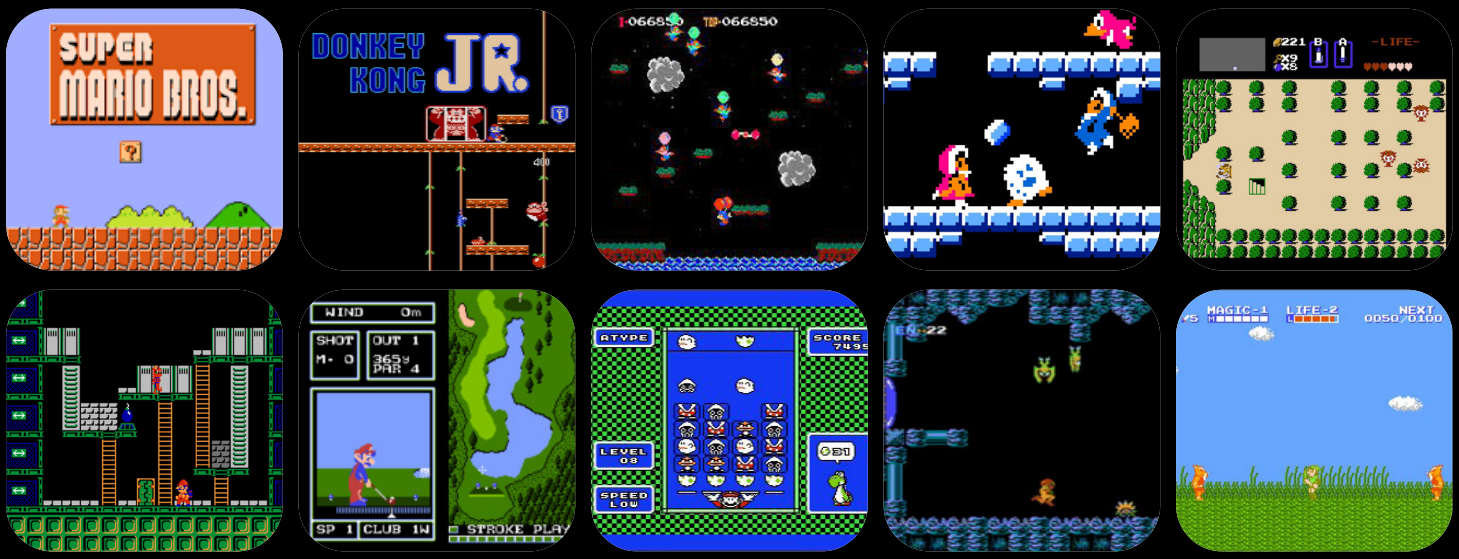
Assim, o 3DS saiu dos esgotos repletos de Goombas para escalar o pé-de-feijão e alcançar as nuvens. O portátil logo virou desejo geral de consumo.

Programa de Embaixadores

Para aqueles que haviam adquirido o 3DS antes do corte de preço, uma medida compensatória intitulada Programa de Embaixadores Nintendo foi anunciada. O benefício era conseguido após acessar um site da companhia e informar o número de série do aparelho. Com o registro, ele passava a fazer parte dos consoles que teriam acesso ao download gratuito de 20 títulos, sendo 10 de NES e outros 10 de GBA.

A lista completa de NES incluía Super Mario Bros., Donkey Kong Jr., Balloon Fight, Ice Climber, The Legend of Zelda, Wrecking Crew, Mario Open Golf, Mario & Yoshi, Metroid e Zelda II: The Adventure of Link.

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM



Já a lista de jogos de GBA trazia acesso a F-Zero: Maximum Velocity, Fire Emblem: The Sacred Stones, Kirby & The Amazing Mirror, Mario Kart: Super Circuit, Mario vs. Donkey Kong, Metroid Fusion, Super Mario Advance 3: Yoshi's Island, The Legend of Zelda: The Minish Cap, Wario Land 4 e Warioware, Inc.: Mega Microgames!

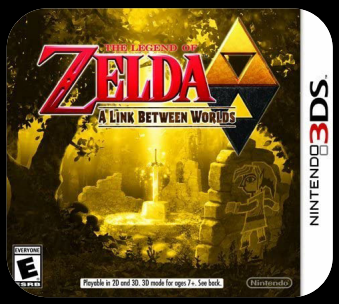
GAME BOY ADVANCE

Foco do Wii U para o 3DS

Com o Wii U em queda e o 3DS em franca ascensão, as estratégias comerciais da Nintendo, principalmente após 2013, se inverteram. O console de mesa passou a ser secundário, enquanto a prioridade máxima era dada ao portátil.
Como acontece em toda geração, muitas pessoas aguardam o lançamento dos títulos de Pokémon para migrar de um console para outro. Com a chegada de Pokémon X/Y, o primeiro da linha principal a trazer elementos tridimensionais, a exemplo dos gráficos aprimorados e monstrinhos poligonais, o apelo do 3DS alcançou os céus de Rayquaza.

Unindo novos Pokémon à possibilidade de encontrar monstrinhos da primeira e segunda geração, até quem havia se distanciado da franquia com o passar dos anos retornou ao universo Nintendo comprando um 3DS.

Para nós, brasileiros, foi um prato cheio. Diferentemente do Wii U, que nunca recebeu uma eShop localizada, o 3DS tinha sua loja totalmente traduzida para o português do Brasil, repleta de conteúdos para transações em moeda local.
Em 2013, o portátil recebeu Luigi's Mansion: Dark Moon, Donkey Kong Country Returns 3D, The Legend of Zelda: A Link Between Worlds, Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate, Mario & Luigi: Dream Team, Monster Hunter 4 e muitos outros títulos de destaque.



Desafiando a lógica

Entre 2014 e 2016, o 3DS seguiu firme e forte desafiando a lógica de que os jogos, com o passar do tempo, seriam menos interessantes do que os lançados nos primeiros anos de seu ciclo de vida, numa estratégia da Nintendo visando seu sucessor.
No entanto, o portátil remava contra a maré, recebendo títulos como Pokémon Omega Ruby/Alpha Sapphire, Kirby: Triple Deluxe, Yoshi's New Island, Shovel Knight, Art Academy, Super Smash Bros. for 3DS, The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D, Monster Hunter Generations e muitos outros.

Mesmo com os holofotes voltados ao projeto NX, que viria a se tornar o Switch em 2017, o 3DS continuou vendendo muito. Reggie Fils-Aimé e o então presidente da Nintendo, Tatsumi Kimishima, afirmavam que o portátil teria uma longa vida pela frente e que a empresa ofereceria suporte para além de 2018.

E assim foi feito. Apesar de o ritmo ter diminuído, o 3DS continuou a receber bons títulos, como Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia, Ever Oasis, Metroid: Samus Returns e as versões turbinadas Pokémon Ultra Sun/Ultra Moon. Mesmo em 2018, o portátil manteve-se relevante com Attack on Titan 2 e Persona Q2 New Cinema Labyrinth. Somente em junho de 2019 a Nintendo parou de desenvolver títulos first party, porém manteve a produção do aparelho até setembro de 2020, quando anunciou o encerramento da linha de montagem.

Revisões e acessórios

O 3DS recebeu várias revisões de hardware para atender à demanda por avanços tecnológicos e inclusão ou exclusão de recursos. Inicialmente vendido com telas de 3,53 e 3,02 polegadas, nas cores Aqua Blue e Cosmos Black, o 3DS recebeu, em 2012, sua versão XL, com melhorias nos botões e telas 90% maiores que as do modelo convencional.

Em 2013, o 2DS chegou às lojas, sem tela dobrável e 3D estereoscópico. Muitas pessoas haviam reclamado do cansaço causado pelo efeito, fazendo a Nintendo trabalhar num modelo mais acessível. Em contraponto, outra revisão mais avançada também estava nos planos.

Lançado em 2014, o New 3DS e o New 3DS XL vieram com um processador mais poderoso, permitindo melhor otimização dos jogos, além de um segundo botão analógico para controle de câmera, botões adicionais ZL e ZR, ajuste de brilho automático, bateria com maior tempo de duração e a tecnologia NFC (near-field communication) para o reconhecimento dos Amiibo.

O New 3DS também oferecia suportes exclusivos, como o título Xenoblade Chronicles 3D, que rodava apenas nessa versão, e o acesso a jogos de SNES através do serviço Virtual Console.

Sua versão mais recente, o New Nintendo 2DS XL, foi lançada em 2017, trazendo todas as melhorias do modelo New 3DS, porém sem o efeito 3D estereoscópico e com design mais ergonômico.

Já entre os acessórios lançados durante seu ciclo de vida, um dos mais conhecidos foi o Circle Pad Pro, que adiciona a segunda alavanca analógica aos modelos convencionais do portátil (também havia uma versão XL), e a famosa stand que vinha junto do jogo Kid Icarus: Uprising, para deixar o 3DS numa altura mais confortável para o uso da Stylus.

Mesmo sem o sensor NFC, exclusivo da linha New 3DS, os modelos convencionais também são capazes de reconhecer os Amiibo através do NFC Reader/Writer, acessório vendido separadamente, e que também vinha junto das versões físicas de Animal Crossing: Happy Home Designer.

Antológico

Com suas cerca de 76 milhões de unidades vendidas em todo o mundo, o 3DS é mais do que digno de ser lembrado como um dos maiores sucessos da Nintendo, fortalecendo a conexão com os fãs e também servindo como ponto de reencontro daqueles que estavam distantes dos games, mas que viram no portátil a chance de relembrar os bons momentos.

Mesmo com o Switch disponível atualmente e em seu auge de popularidade, que é muito merecida, ainda vale a pena dar uma chance ao velho 3DS se você tiver oportunidade. Muitos recursos e jogos continuam restritos a ele, tornando-o uma boa (até por ser a única) pedida para apreciá-los, ainda mais com o fechamento da eShop do console marcado para o dia 27 deste mês.

Ao todo, foram 1349 títulos lançados oficialmente. Isso sem contar a retrocompatibilidade com os outros 2030 títulos de DS. Seja na jogatina ou na interatividade, há espaço para qualquer um, fazendo do console um verdadeiro centro de entretenimento para se divertir com os amigos, conhecer gente nova ou até mesmo curtir sozinho aquele jogo tão procurado. É como dar um abraço naquele parça que não víamos há alguns anos. Assunto não faltará. O 3DS merece.

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 R$ 1,99

E-BOOK FIRE EMBLEM: THREE HOUSES R$ 5,99

COMPRAR NO Google play

COMPRAR NO Google play

Disponível na amazon.com

por Ivanir Ignacchitti
Revisão: Juliana Paiva Zapparoli
Diagramação: Leandro Alves

Os melhores jogos exclusivos do Nintendo 3DS

Dar sequência ao sistema portátil mais vendido da história não é tarefa fácil. Mesmo assim, o que vimos com o 3DS foi uma biblioteca de jogos bastante recheada, especialmente para os fãs de RPGs japoneses, mas também para aqueles que apreciam títulos de vários outros gêneros. Porém, quais seriam os melhores jogos do sistema?

Os critérios de seleção

Embora a lista individual de favoritos possa variar de pessoa para pessoa, há jogos que deixaram sua marca e são facilmente associados a um sistema. Nesse sentido, decidimos criar uma lista para celebrar aqueles títulos que são simplesmente indispensáveis para o sistema, embora haja muitos outros de altíssima qualidade que também merecem ser conhecidos.

Porém, antes de começar a lista, gostaríamos de deixar claro que não foram selecionados ports, remasters ou remakes nem obras que estão disponíveis em outros sistemas, tendo em vista a noção de associar o jogo à experiência específica do 3DS. Nesse sentido, jogos muito bons como Zelda: Ocarina of Time e Majora's Mask 3D, Resident Evil Revelations, Metal Gear Solid: Snake Eater 3D e vários Dragon Quest não foram elegíveis.

Também decidimos mencionar apenas jogos que foram lançados no Ocidente, tendo em vista que o redator não conhece japonês e, portanto, não poderia atestar para a qualidade de obras com as quais não teve contato. Embora fosse possível usar notas de publicações japonesas como a Famitsu e outros critérios objetivos, consideramos que a experiência pessoal é um detalhe importante para uma lista de recomendações e celebração de um console pelo qual tenho um grande apreço.

Sem mais adendos, seguem os títulos indispensáveis desse notável sistema portátil da Big N que foi o 3DS.

Kid Icarus: Uprising

Desenvolvedora: Sora Ltd. | Publicadora: Nintendo

Kid Icarus é uma IP bem esquecida da Nintendo. Com o primeiro jogo lançado em 1986, foram mais de 20 anos entre o segundo jogo (Myth and Monsters) e o reboot para 3DS e lá se vai mais uma década de silêncio absoluto novamente.

Enquanto os jogos anteriores eram plataformas 2D, Uprising era um jogo de ação em terceira pessoa com duas visões: o início das áreas funcionam como rail shooter e depois o protagonista Pit perde a capacidade de voar, sendo forçado a enfrentar as criaturas em terra com armas variadas.

Chama a atenção em especial o sistema customizável de dificuldade e seu impacto tangível nas recompensas obtidas nas fases, até mesmo bloqueando caminhos para quem quer um desafio menor. Além disso, o uso do giroscópio e o esquema que parece exigir que a pessoa tenha quatro mãos para jogar fazem dele uma experiência única e que dificilmente seria a mesma em outro sistema.

Kirby: Planet Robobot

Desenvolvedora: HAL Laboratory | Publicadora: Nintendo

Como fã de longa data da série Kirby, eu não poderia deixar de mencionar como os jogos de 3DS são de alta qualidade. Embora Triple Deluxe e Planet Robobot possam parecer um pouco similares devido às tendências de design das fases, eles são títulos que estão no ápice do modelo de plataforma 2D da série.

Dentre os dois, Planet Robobot brinca com elementos futuristas em suas fases e trilha sonora que inclui remixes de músicas clássicas de jogos anteriores. Em especial, o grande robô que Kirby pode usar nos estágios traz uma sensação muito prazerosa para as fases, colocando o jogador para girar parafusos e abusar de vários poderes especiais para avançar.

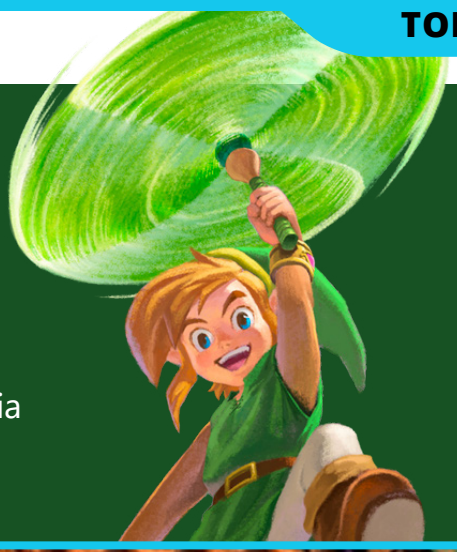
Shin Megami Tensei IV

Desenvolvedora: Atlus | Publicadora: Atlus

RPGs de alta qualidade não faltam no 3DS, mas um dos primeiros que deveriam vir à mente dos jogadores é definitivamente Shin Megami Tensei IV. O quarto título da franquia principal de negociações demoníacas em um mundo pós-apocalíptico trouxe uma perspectiva bem diferente para a série, brincando com um início que parece uma fantasia medieval.
A obra também serviu como uma introdução para várias mecânicas de qualidade de vida que fazem dele uma excelente porta de entrada para novatos da série.

The Legend of Zelda: A Link Between Worlds

Desenvolvedora: Nintendo | Publicadora: Nintendo

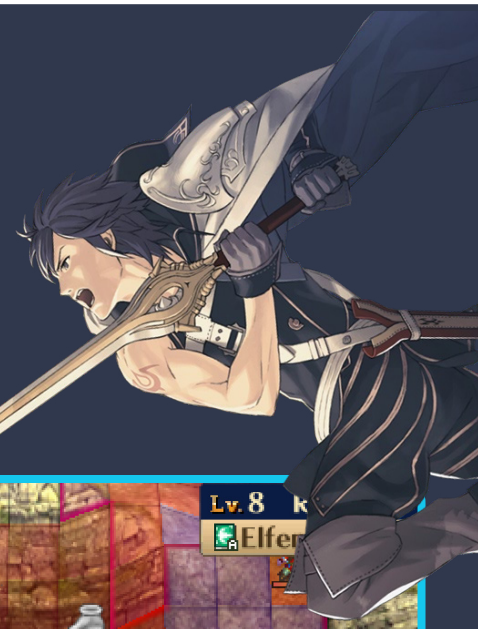


Quem diria que o clássico A Link to the Past do SNES receberia uma sequência? E quem diria que ela seria tão boa? Embora seja uma coisa potencialmente polêmica, vou dizer com todas as letras: A Link Between Worlds é, no mínimo, um dos melhores Zeldas já feitos.

Com visão top-down e a capacidade de alugar itens para poder visitar as dungeons na ordem que você quiser, o jogo é exemplar na elaboração de puzzles. Além disso, as reviravoltas da trama são muito boas. Não só para os fãs da franquia, mas para qualquer pessoa com o 3DS, deveria ser até obrigação jogá-lo.

Fire Emblem: Awakening

Desenvolvedora: Intelligent Systems | Publicadora: Nintendo

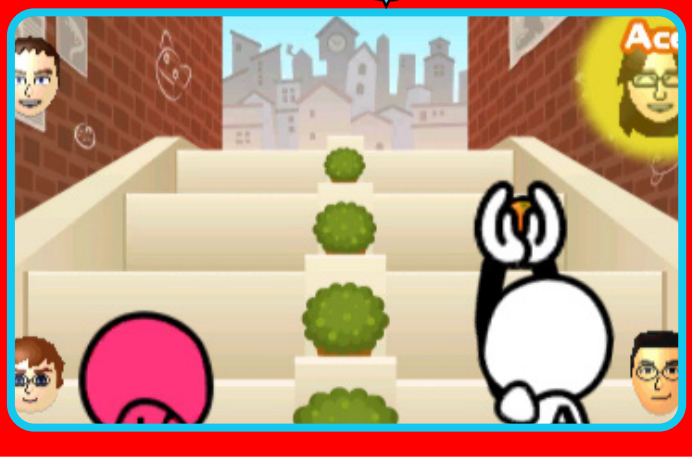


A série Fire Emblem é uma das mais importantes do gênero RPG estratégico. Embora antes do GBA, ela tenha ficado restrita ao Japão, hoje vivemos em uma realidade na qual a chegada dos seus jogos ao Ocidente é garantida. Um marco muito importante na história da série foi o lançamento de Fire Emblem: Awakening. O jogo bateu recordes de venda para a franquia e iniciou uma onda de grande sucesso que fizeram com que ela não apenas se tornasse mais presente no Ocidente, mas também a franquia de maior vendagem do seu gênero. Com um sistema de gerações, alto nível de customização de equipes e vários elementos de qualidade de vida, este é um jogo de fácil recomendação para os fãs do gênero e também para quem ainda está iniciando a sua jornada por títulos estratégicos.

Rhythm Heaven Megamix

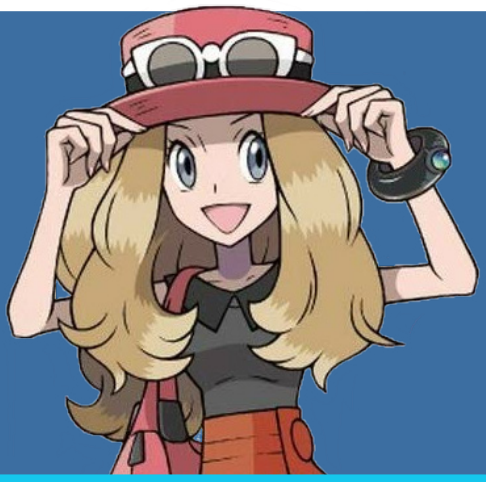
Desenvolvedora: Nintendo | Publicadora: Nintendo

Iniciada no GBA, a ideia da franquia Rhythm Heaven é a de oferecer uma boa variedade de minigames rítmicos, cada um deles em um contexto simples, mas bizarro. O jogo pode enganar pela simplicidade visual propositalmente convidativa das ilustrações de Ko Takeuchi, mas é uma das jornadas mais brutais caso o jogador seja perfeccionista e queira dominar todos os desafios.



Reunindo ao todo 100 minigames, 70 dos quais foram reaproveitados a partir dos jogos anteriores da franquia, o que temos é um pacote bem completo. Basta começar para não querer mais parar de jogar.

Pokémon X/Y



Desenvolvedora: Game Freak | Publicadora: Nintendo

Não tem como falar de um portátil da Nintendo sem falar de Pokémon, não é mesmo? Esta escolha pode ser até um pouco polêmica, tendo em vista que há quem preferiria ver Omega Ruby/Alpha Sapphire ou Ultra Sun/Ultra Moon na lista, mas quando penso em 3DS, é X/Y que me vem à cabeça.

Pokémon X/Y foi a transição da série para o 3D e com ela trouxe também alguns desafios que a desenvolvedora ainda não sabia lidar muito bem, tendo sofrido com bugs no lançamento. A viagem por Kalos, porém, é uma experiência muito bonita e o sistema de multiplayer (PSS) era muito simples de usar e encontrar outras pessoas online e nas proximidades.

Stella Glow

Desenvolvedora: Imageepoch | Publicadora: Atlus

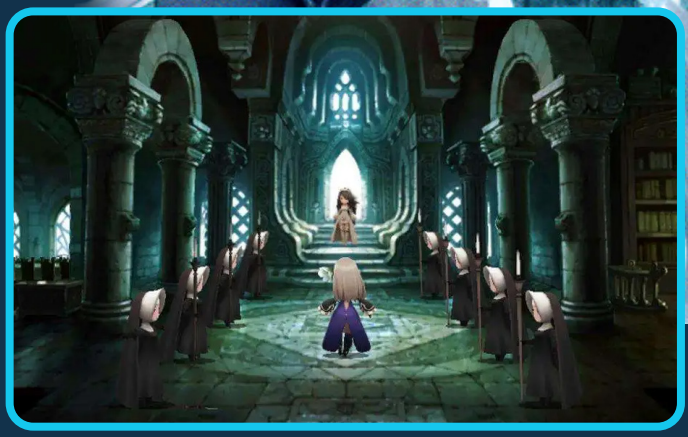
O mais obscuro membro desta lista, mas um nome essencial do 3DS, Stella Glow é um RPG tático que funciona como sucessor espiritual da série Luminous Arc. Na pele do jovem Alto, um "Condutor", nos unimos a um grupo de jovens bruxas e guerreiros a serviço da Rainha Anastasia para derrotar a Bruxa da Destruição, Hilda, e evitar que ela torne o mundo todo em cristais.

Além de comandar as batalhas em formato tático, a função de condutor faz com que Alto tenha que mergulhar na psique de suas parceiras para ajudá-las a lidar com seus traumas e anseios e melhorar a qualidade de suas canções mágicas. O conceito musical também impacta a trilha sonora com várias faixas vocais japonesas agradáveis.

Bravely Second: End Layer

Desenvolvedora: Square Enix, Silicon Studio | Publicadora: Nintendo

Embora Bravely Default tenha sido um título mais marcante em seu lançamento, desbancando todas as projeções da Square Enix na época, o seu sucessor, Bravely Second, merece tanta atenção quanto e, portanto, darei preferência para ele nesta lista. Mais de dois anos se passaram desde os eventos do primeiro jogo e Agnès está prestes a assumir o papado da Ortodoxia Cristalina, mas é abduzida, forçando um novo grupo de quatro guerreiros (Yew, Magnolia, Edea e Tiz) a se unir para lidar com o Império Glanz.



Por um lado, a trama oferece algumas falas mais imaturas do que o primeiro jogo, mas por outro, a condução é muito melhor. Além disso, a necessidade de escolher entre os jobs e o novo balanceamento fazem com que o jogo ofereça um desafio bem maior que o antecessor.

Pokémon Super Mystery Dungeon

Desenvolvedora: Spike Chunsoft | Publicadora: NIntendo

A subsérie Mystery Dungeon é o melhor spin-off da franquia Pokémon, adaptando seu conceito para um roguelike em que somos transformados nas próprias criaturinhas para partir em novas aventuras. Um dos detalhes que costumam chamar a atenção na série é a forma como suas narrativas são emocionalmente impactantes.

Enquanto Gates to Infinity foi muito mal recebido devido a algumas escolhas ruins de gameplay, Super Mystery Dungeon é um jogo bem completo. Temos 720 Pokémon, ataques em conjunto, mega-evoluções e um sistema de quests que modifica a dinâmica usual de recrutamento de aliados. É uma recomendação fácil para quem gosta de Pokémon ou roguelikes.

Muito mais aguarda
nas três dimensões

Embora a lista tenha destacado apenas dez obras, há vários outros jogos de alta qualidade mesmo dentro da restrição de não terem sido lançados em outros consoles. Pessoalmente, gostaria de deixar uma menção honrosa para Style Savvy Trendsetters por ser um simulador de loja de roupas e outros elementos ligados à moda que funciona de forma bem viciante. Também destaco os RPGs Crimson Shroud, Code Name: S.T.E.A.M., Bravely Default, 7th Dragon Code VFD, Persona Q/Q2 e os jogos da série Etrian Odyssey.

Espero que esta lista seja uma forma de se lembrar das tardes e noites passadas ao lado deste companheiro portátil de todas as horas. O fim da eShop é um momento bem triste, mas ainda deve ser possível continuar aproveitando o que esse sistema pode oferecer pelos próximos anos.

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.

INSCREVA-SE AQUI!

por ***Alberto Canen***

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Felipe Castello

Wii U™

O CONSOLE INCOMPREENDIDO

O Wii U foi um fracasso! Ao menos no quesito mais importante para uma empresa: as vendas. A Nintendo fechou o ano no vermelho duas vezes enquanto tentava emplacar o console. Mas olhando hoje em dia — mais de dez anos depois de seu lançamento e seis após dar lugar ao Switch —, é difícil entender como um videogame tão bom e com uma biblioteca de jogos tão robusta vendeu tão mal. Será que, como disse Shigeru Miyamoto, "as pessoas nunca entenderam realmente o conceito por trás do Wii U"?

Chamado para a aventura

Antes de o Wii U ser lançado, em 18 de novembro de 2012, a Nintendo estava passando por um momento delicado com seu antecessor. O Wii foi um console muito inovador com seus controles de movimento e um grande sucesso de vendas nos seus primeiros anos de vida. Ele atraiu um público mais casual ao mundo dos videogames e ainda se tornou o segundo console de muitos gamers mais hardcore.

O problema é que o Wii não era muito potente, rodando a no máximo 480p, e ainda utilizava a mesma arquitetura do GameCube, a PowerPC, da IBM, que era diferente das utilizadas nos demais consoles (PS3 e X360) e no PC. Tudo isso afastou as desenvolvedoras externas. Com o tempo, os jogadores também deixaram o Wii de lado. O que não era de se admirar já que eram em sua maioria casuais, e a novidade foi sendo esquecida. Para piorar a situação, em 2010, a Sony lançou o PSMove, e a Microsoft, o Kinect. A Nintendo precisava de um novo console.

Café sem açúcar

Depois de diversos rumores, a Nintendo oficializou em 2011 que estava produzindo um novo console, que ela nomeou **Project Cafe** — o que, como apreciador da bebida, já me deixou animado. Somente na E3 daquele mesmo ano o Wii U seria revelado ao público. Mas convenhamos, o nome do projeto era bem melhor do que o escolhido pela Big N. Durante a apresentação, ela explicou o péssimo trocadilho com o som das palavras em inglês: We (Wii) You (U): “Nós Vocês”. Esse foi o primeiro erro de marketing do console. Afinal, o consumidor comum, aquele que não fica assistindo a apresentações de consoles e acompanhando notícias de games, ficaria justificavelmente confuso com a semelhança dos nomes.

Até nós que acompanhamos as notícias ficamos confusos de alguma forma. A Nintendo focou todo o anúncio no GamePad, como se o videogame fosse apenas isso. Foi um pouco frustrante. Na época, eu procurei pelo aparelho no vídeo e ele estava deitado lá no final, como se não importasse. Também queria saber das especificações técnicas, pois era importante que ele estivesse preparado para receber jogos das desenvolvedoras third-parties. A Nintendo apenas mostrou um vídeo em HD para demonstrar a potência do console — o que, convenhamos, não significa muita coisa. Além disso, ela não mostrou grandes jogos, apenas o New Super Mario Bros. U e uma promessa de desenvolvimento do próximo Smash Bros.

Para ser justo, a proposta da Nintendo era cativante. O GamePad era um tipo de tablet-controle e funcionava como uma espécie de portátil. Se alguém da sua família quisesse assistir à TV, você poderia continuar a jogatina diretamente nele, utilizando a sua tela de 6,2 polegadas. Ele também servia como acessório nos jogos, demonstrado em joguinhos casuais, colocando a bola de golfe para acertar uma tacada com o Wiimote, e atirando shurikens diretamente na direção da tela da TV. Foi bem empolgante imaginar as possibilidades. Também foram demonstrados o giroscópio e algumas funções extras que provavelmente apenas meia dúzia de pessoas utilizou, como desenhar e videoconferência.

Outro fato interessante era que o Wii U seria compatível com todos os acessórios do Wii, além de seus títulos. Algumas desenvolvedoras também prometeram criar jogos para o console, como a EA e Ubisoft. Eu fiquei com a impressão de estar recebendo 3 em 1: o inovador Wii U, o Wii e, graças à promessa de maior poder do console, as desenvolvedoras terceiras de volta. Mas o mercado não entendeu dessa forma. Na verdade, a maioria das pessoas ficou com o pé atrás por não ter entendido bem a proposta. O resultado foi uma queda nas ações da Nintendo após a conferência e o sinal de alerta ligado.

Bem-vindos à Oitava Geração

Durante a E3 de 2012, a Nintendo teve a sua maior vitrine para apresentar o Wii U antes de seu lançamento. Vários jogos foram anunciados, inclusive das desenvolvedoras terceiras, como **Batman Arkham City Armored Edition, Scribblenauts Unlimited e Rayman Legends,** mas nenhum realmente de peso. Os mais interessantes foram **Pikmin 3, New Super Mario Bros. U** e um exclusivo feito pela Ubisoft, o **ZombiU.**

A Nintendo fechou a apresentação gastando longos 15 minutos demonstrando o **Nintendo Land,** um game que deveria ser a cara do Wii U, como o **Wii Sports** fora para o Wii. Contudo, o jogo era apenas um parque temático com alguns minigames divertidos, mas que logo cansavam. Não foi impactante o suficiente para vender o console. Além de uma apresentação morna, ela ainda deixou de informar as datas de lançamento do videogame e dos jogos, as suas especificações técnicas e o preço.

O Wii U foi o primeiro videogame da oitava geração. Lançado em 18 de novembro de 2012, a Nintendo ofertou duas versões: uma branca com 8GB de memória por 299 dólares, e uma preta com 32GB, stand para o GamePad e o NintendoLand, por 349 dólares.

As vendas iniciais foram boas. As pré-vendas esgotaram no Japão. Cerca de 3 milhões de unidades foram vendidas no mundo todo até dezembro do ano de lançamento. Entretanto, os jogos não venderam tão bem. Outro problema é que o Virtual Console, plataforma que a Nintendo utilizava para lançar o seus jogos retrôs, não foi lançado juntamente com o aparelho.

No início de 2013, o Wii U não seguiu o mesmo ritmo e praticamente não vendeu. Em boa parte pela falta de grandes jogos. A Nintendo prometeu diversos títulos em um Nintendo Direct, mas diversas produtoras já assumiram que não iriam produzir para o Wii U devido à sua arquitetura diferente, que elevava o custo de produção. No final do ano fiscal, em março de 2013, a Nintendo fechou com prejuízo. A situação estava complicada.

No final do ano, chegaram ao mercado o PlayStation 4 e o Xbox One. A Oitava Geração estava completa. Para alavancar as vendas e ainda competir com Sony e Microsoft, a Nintendo fez um corte no preço do Wii U Deluxe, que passaria a custar 299,99 dólares, além de descontinuar a versão básica. Fora isso, lançou pacotes de consoles acompanhados dos seus principais lançamentos daquele ano: o incrível **Super Mario 3D World, New Super Mario Bros. U + Super LuigiU e The Legend of Zelda: The Wind Waker HD,** cujo GamePad tinha alguns decalques de Zelda — a minha versão do console. A Nintendo ainda lançou uma campanha comparando o Wii U com o Wii, já que estava claro que muita gente ainda estava confusa em relação aos dois consoles.

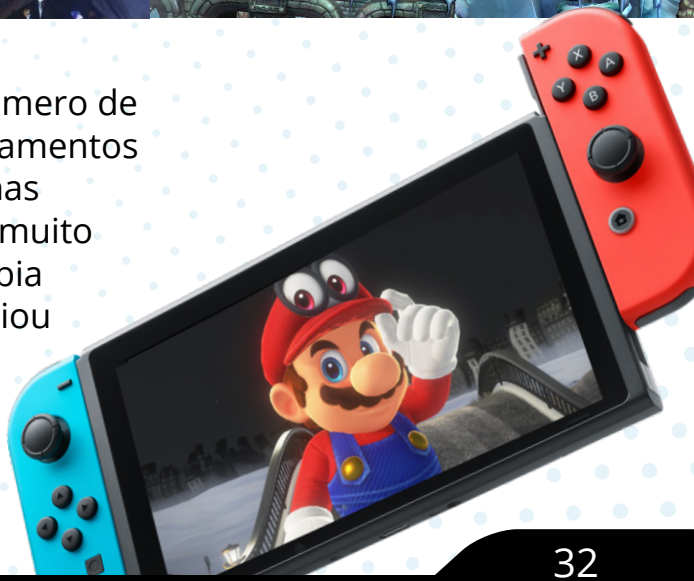
Nada disso foi suficiente para deslanchar o Wii U. O PS4 conseguiu ultrapassá-lo em número de vendas apenas no seu lançamento. Em março de 2014, não tendo atingido nem de perto o número de vendas programado para o console, a Nintendo fechou mais um ano fiscal com prejuízo.

Biblioteca invejável de jogos

A Nintendo estava decidida a mostrar serviço e colocou os seus desenvolvedores para trabalhar como nunca, para consolidar a biblioteca de jogos do Wii U e afastar de vez a má fase.

Em 2014, fomos agraciados com **Donkey Kong Country: Tropical Freeze, Mario Kart 8, Hyrule Warriors, Bayonetta 1 e 2, Super Smash Bros. para 3DS e Wii U, e Captain Toad: Treasure Tracker.** Além disso, o Virtual Console já fora lançado e estava recebendo cada vez mais títulos do NES, SNES, N64, GBA e até do DS. No ano seguinte, a lista de ótimos títulos cresceu ainda mais: **Kirby and the Rainbow Curse, Mario Party 10, Splatoon, Super Mario Maker, Yoshi's Woolly World, Fatal Frame: Maiden of Black Water, Mario Tennis: Ultra Smash e Xenoblade Chronicles X.**

Com tudo isso, a Nintendo conseguiu melhorar o número de vendas, principalmente durante os períodos de lançamentos desses títulos. O problema é que praticamente apenas ela estava desenvolvendo para o Wii U, e demorava muito tempo entre os lançamentos. A Gigante de Kyoto sabia que o console já havia dado tudo que podia e anunciou que estava preparando um novo console, chamado apenas de NX — que hoje sabemos ser o Switch.



Em 2016, o foco estava no desenvolvimento do Switch, mas ainda tivemos lançamentos de alguns bons jogos: **The Legend of Zelda: Twilight Princess HD, Pokkén Tournament, Star Fox Zero, Tokyo Mirage Sessions FE e Paper Mario: Color Splash.**

O Wii U foi oficialmente descontinuado em 2017. Mas ainda recebeu o seu último grande título, que viria a ser O Jogo do Ano e um dos melhores de todos os tempos: **The Legend of Zelda: Breath of the Wild.**

Afinal, não entendemos o conceito?

O **Wii U** trouxe uma proposta inovadora com o seu GamePad, mas a Nintendo não soube passar isso para o público. O marketing da empresa focou demais no controle, e o seu nome era muito parecido com o do seu antecessor. Por isso, os consumidores não souberam diferenciar os dois, confundindo o Wii U com um novo modelo de Wii ou um acessório deste.

As desenvolvedoras third-party não abraçaram o console porque o custo de desenvolvimento era alto, já que a arquitetura do Wii U era diferente das dos outros consoles, e não valia o risco porque as vendas do Wii U eram baixas. Em contrapartida, as vendas eram baixas porque não havia uma boa quantidade de jogos. Era um ciclo sem fim que a Nintendo não conseguiu compensar apenas com títulos próprios.

O Wii U pode não ter sido o sucesso de vendas esperado pela Nintendo, mas, graças a isso, a Big N desenvolveu como nunca, e ele se tornou um dos consoles de mesa com a biblioteca mais robusta e completa da empresa. Todos os seus jogos portados para o Switch venderam aos milhões, provando a sua ótima qualidade. Ele pode ter flopado, mas deixou um legado inesquecível para a história dos videogames e para os seus felizardos donos.

Guia N-Blast

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

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!

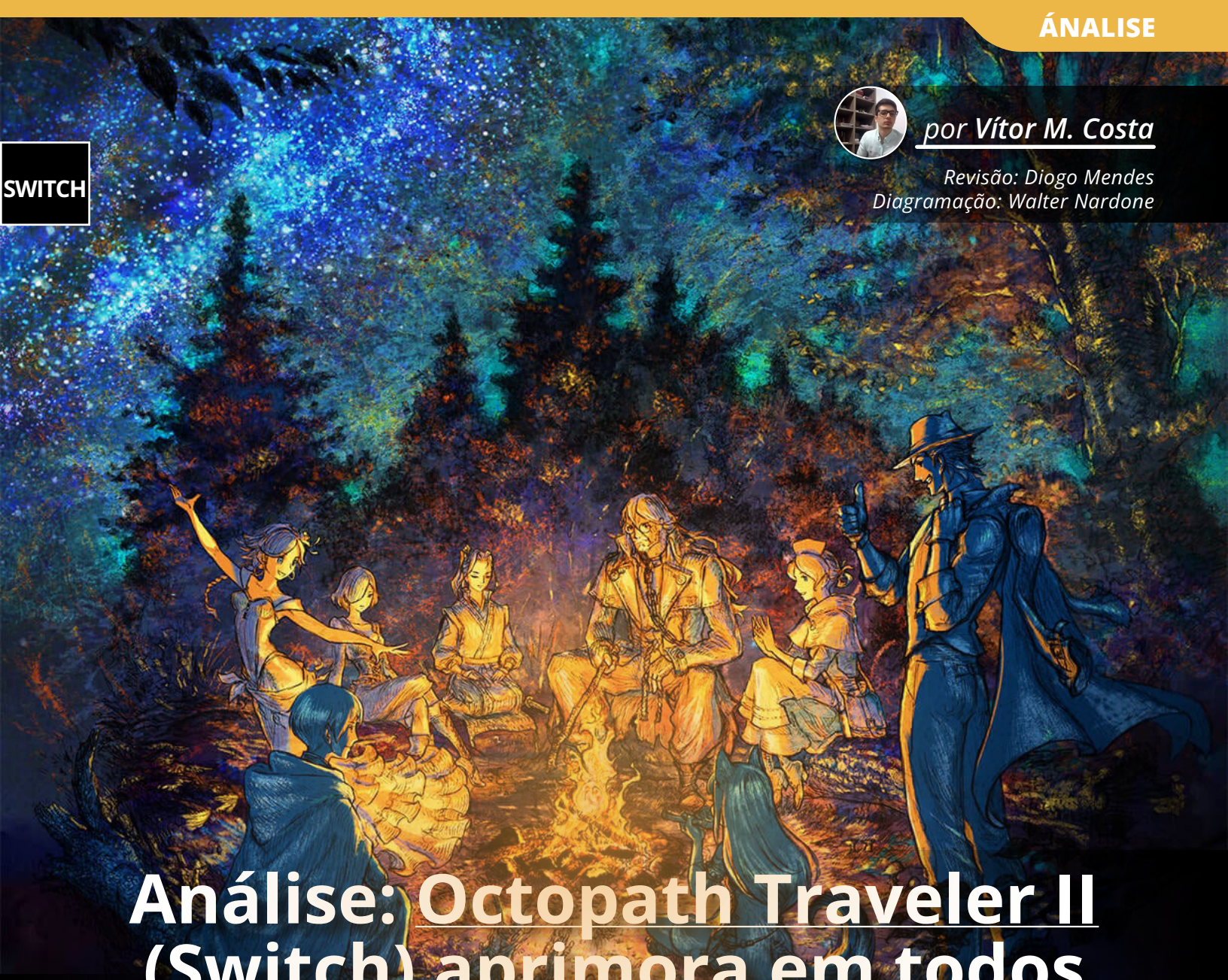
E-BOOK POKÉMON LET'S GO R$ 1,99

E-BOOK POKÉMON GO GRÁTIS

COMPRAR NO Google play

BAIXAR NO Google play

SWITCH



por Vítor M. Costa

Revisão: Diogo Mendes
Diagramação: Walter Nardone

Análise: Octopath Traveler II (Switch) aprimora em todos os aspectos seu antecessor

Talvez o mais belo jogo em HD2D até agora e um dos melhores títulos do Team Asano da Square Enix, mostrando-se atento às críticas ao seu antecessor.

Publicado pela Square Enix e desenvolvido em parceria com a Acquire, assim como os demais títulos da série, **Octopath Traveler II** é uma sequência de **Octopath Traveler** (Switch), mas se passa muitos anos depois no mesmo mundo e com novos protagonistas. O game tem o mesmo diretor (Keisuke Miyauchi) e os mesmos produtores (**Tomoya Asano** e Masashi Takahashi). Trata-se de um RPG de turno de alta fantasia com uma narrativa fragmentada em oito histórias separadas, mas eventualmente interconectadas, e com um estilo artístico apelidado de "**HD2D**", o qual mistura elementos 3D e efeitos modernos com pixel art à moda de JRPGs da era 16-bits.

Oito novos protagonistas em uma trama mais longa, fluida e interconectada

Escrito por Takashi Hino e contextualizado por Kakunoshin Futsuzawa (o mesmo que trabalhou no primeiro Octopath Traveler e em **Octopath Traveler: Champions of the Continent**), o enredo de Octopath Traveler 2 segue a fórmula do primeiro jogo da série de segmentar sua narrativa em oito subtramas independentes (uma para cada protagonista), as quais possuem de 3 a 5 capítulos cada. Uma vez finalizadas, há um último trajeto que relaciona o grupo como um todo. Todas as rotas principais juntas levam cerca de 70 horas — algo em torno de 10 horas a mais em comparação ao primeiro título da série.

Como escrevi em minha prévia para a **Revista Nintendo Blast N.º 157**, uma das principais críticas ao Octopath Traveler de 2018 foi o fato de sua trama fragmentada conectar muito ligeiramente as rotas de seus personagens, aproveitando muito pouco o potencial interativo entre eles, salvo alguns comentários ocasionais sem voice acting entre os membros (um elemento que foi preservado nessa sequência). Contudo, novas atitudes foram tomadas em relação à conexão narrativa do novo octeto.

Convém observar que o octeto não pode estar inteiro na *party*. Diferente de Octopath Traveler: Champions of the Continent, em Octopath Traveler II só é possível escalar quatro personagens para o grupo, então o jogador precisará alterar seus personagens de vez em quando nos bares das cidades, tal como ocorre em **Romancing SaGa**.

A primeira atitude foi a de repensar o *level design* de modo a permitir que o jogador escolha alguém como membro fixo inicial e, em vez de acompanhar uma rota de cada vez até o fim, incentivá-lo a acompanhar as oito rotas de forma alternada, assim aumentando o nível de seu grupo de personagens proporcionalmente ao recomendado em cada capítulo. Isso ajudou a "matar dois coelhos com uma cajadada", pois outra crítica ao primeiro Octopath Traveler mirou o excesso de grinding necessário para seguir em várias partes das histórias.

Vale ressaltar também que a rota final integra mais profundamente os personagens e suas subtramas que até então pareciam quase inteiramente independentes. Por fim, outra mudança que se destaca no aspecto da conectividade é a adição das Crossed Paths Routes, quatro pequenas rotas opcionais, cada qual envolvendo a colaboração de dois protagonistas:

- Agnea Bristarni (dançarina) e Hikari ku (guerreiro);
- Osvald V. Vanstein (acadêmico) e Partitio Yellowil (mercador);
- Temenos Mistral (clérigo) e Throné Anguis (ladra);
- Castti Florenz (apotecária) e Ochette (caçadora).

Embora escritas de forma linear e simples, e sem muito peso na trama principal, essas rotas paralelas desenvolvem de forma única a sinergia entre as diferentes personalidades do elenco e tornam o grupo mais orgânico. Por outro lado, a independência de enredo entre todas as rotas (principais e secundárias) pode levar o jogador a perder o ritmo dos roteiros e a se sentir ora menos conectado a um personagem e ora mais interessado em outro.

Agrava essa percepção o fato de que as temáticas são bastante diferentes: algumas histórias são mais épicas e clássicas, como de Hikari e Ochette; outras são casuais, como de Agnea e Partitio; outras são trágicas, como de Throné e Osvald; e outras são de mistério, como de Temenos e Castti. Por outro lado, essa variedade também pode ajudar a quebrar a monotonia e a experimentar o mundo de Solistia sob diversos olhares, como através da perspectiva de um príncipe exilado (Hikai), um sacerdote (Temenos) intrigado com alguns segredos da Igreja, uma ladra órfã (Throné) criada e aprisionada desde pequena por um grupo de bandidos, ou simplesmente uma singela dançarina (Agnea) com um sonho de ser uma grande estrela.

Algumas dessas histórias possuem ainda alguns personagens secundários destacados e bem aproveitados, como é o caso do cavaleiro Crick, que acompanha o sacerdote Temenos em sua jornada, e às vezes é chamado de seu “cordeiro”. Confira um pouco da atuação desses personagens no trecho de vídeo ao lado.

A interação entre os dois é muito leve e pura, mas ao mesmo tempo traz uma reflexão profunda a respeito da fé e da manipulação religiosa. Por outro lado, muitas histórias carecem de personagens secundários de peso. Além disso, um ponto fraco recorrente é a escrita dos vilões, a qual em boa parte das vezes tende a ser bem previsível e a seguir o típico estereótipo de antagonista estérico e cruel — o caso mais evidente é o da história de Castti.

Provavelmente a rota principal mais bem escrita é a de Osvald, um acadêmico que foi preso por matar sua própria filha e mulher, mas com base em uma condenação injusta. Com sua reputação destruída, mas, com perspicácia e um grande conhecimento acumulado, ele consegue fugir da prisão e procurar vingança, bem como tenta impedir que seus estudos sobre magia sejam usados para propósitos que podem ser catastróficos para todo o mundo de Solistia.

Em contraste, a trama mais desinteressante talvez seja a da caçadora Ochette, a qual se limita a uma aventura para capturar criaturas lendárias ao redor do mundo e então voltar para sua ilha de origem para enfrentar uma grande calamidade prevista nas lendas locais. Além disso, há frequentemente cenas convenientes demais e inverossímeis e quase todas as rotas.

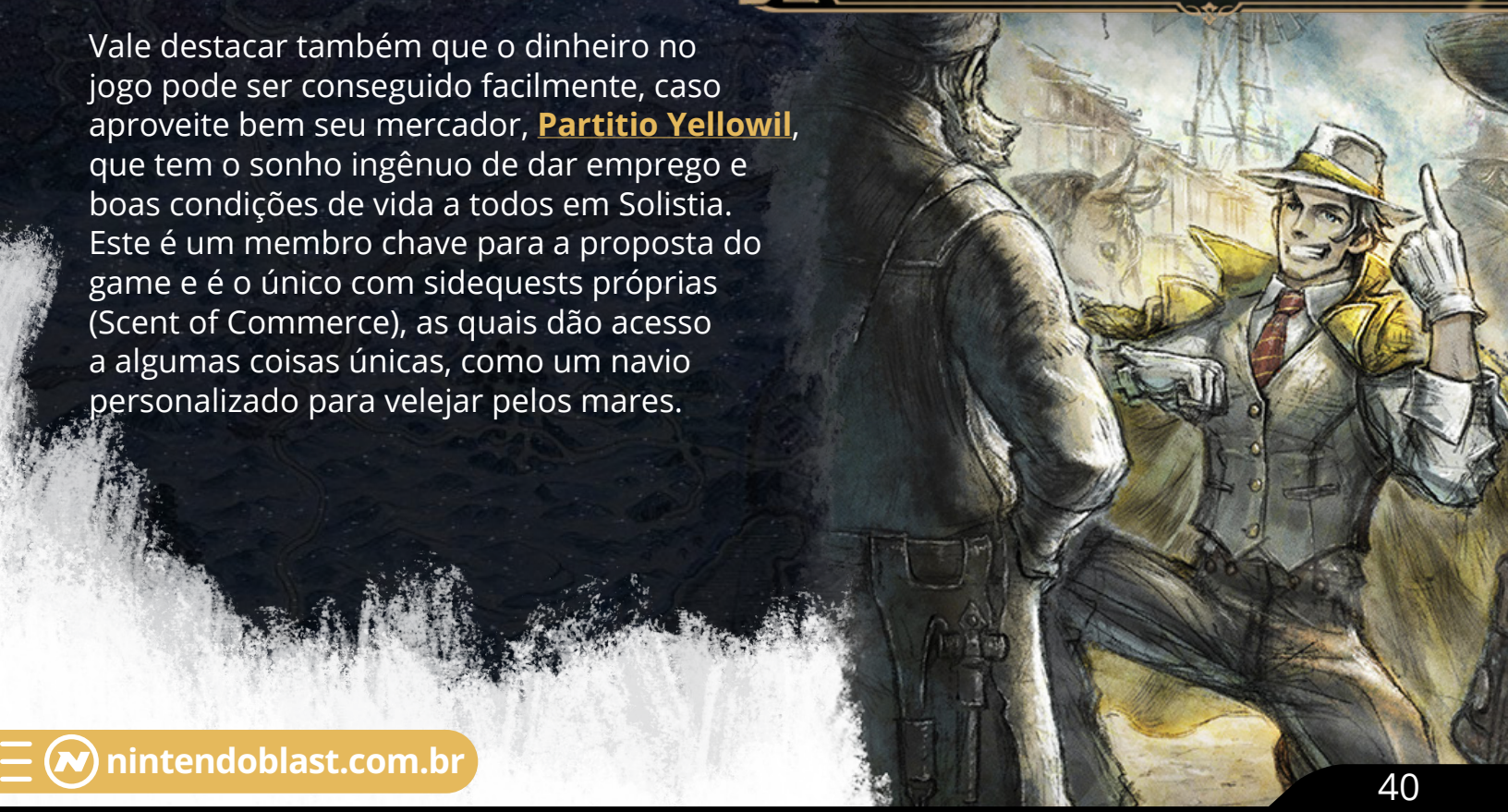
Contudo, no saldo final, podemos dizer que as mudanças no design narrativo do jogo foram mais positivas, embora a estrutura central de histórias independentes permaneça e haja rotas mais superficiais. Há uma oscilação na qualidade do desenvolvimento dos personagens, mas de modo geral está melhor que no antecessor da série. Além disso, o conteúdo do jogo foi ampliado consideravelmente. Somando o conteúdo principal às várias sidequests que se pode fazer nas cidades (mesmo que boa parte seja desinteressante), o título rende facilmente mais de 100 horas.

Um level design mais fluido e flexível e batalhas um pouco mais dinâmicas

Em termos de gameplay, a primeira coisa a ser destacada é que felizmente o requisito de *grinding* foi muito atenuado em Octopath Traveler II. Em parte, isso se deve a uma maior sintonia da exploração com a experiência narrativa interconectada que comentamos no tópico anterior, mas também por melhoria do balanceamento no combate. Apenas na passagem para os capítulos finais que pode haver necessidade de parar para evoluir seus personagens um pouco. Depois de terminar uma ou duas das histórias, os finais das demais serão mais fáceis, pois os personagens estarão mais fortes.

Além disso, a exploração em dungeons é prática, podendo usar Game Speed 2x para acelerar a caminhada, e os cenários possuem uma boa extensão; não ficam desgastantes ou monótonas. É favorável também o fato de ser fácil se deslocar pelo mapa por teletransporte através das cidades já visitadas. Por outro lado, a exploração segue trajetos simples, apenas com alguns baús escondidos, e os encontros aleatórios ainda podem ser incômodos em alguns momentos, mas toleráveis.

Vale destacar também que o dinheiro no jogo pode ser conseguido facilmente, caso aproveite bem seu mercador, **Partitio Yellowil**, que tem o sonho ingênuo de dar emprego e boas condições de vida a todos em Solistia. Este é um membro chave para a proposta do game e é o único com sidequests próprias (Scent of Commerce), as quais dão acesso a algumas coisas únicas, como um navio personalizado para velejar pelos mares.



Tanto no mar quanto em terra, há uma boa variedade de criaturas, o que é algo especialmente útil pelo fato de poderem ser capturadas e domadas por Ochette durante as batalhas. Apenas é questionável a insensibilidade dessa escolha, principalmente considerando a premissa da narrativa da personagem e o fato de que a qualquer momento é possível matar suas criaturas domesticadas e servi-las de churrasco para os membros da *party*.

Os sistemas do jogo foram projetados por Yuji Okazaki, Go Tanaka e Takumi Hirai. Durante a exploração, além do esperado de RPG, temos duas novidades importantes de sistemas que enriqueceram significativamente a flexibilidade interativa do jogo. A primeira delas é o ciclo dia-noite, que pode ser alterado simplesmente apertando o botão ZL; e a segunda é a ampliação do sistema de Path Action (habilidades para serem usadas fora das batalhas).

Cada personagem possui dois tipos de ações únicas que podem ser usadas em NPCs. Uma delas só pode ser aplicada durante o dia e a outra somente durante a noite. Throné, por exemplo, pode nocautear alguém durante o dia ou roubá-lo durante a noite; e Partitio pode negociar itens com um NPC genérico durante o dia ou à noite contratá-lo como um membro de suporte, o qual pode ser chamado temporariamente nas batalhas. As Path Actions não só são úteis como também importantes para alguns momentos das histórias de cada um dos personagens.

Junto a essas melhorias de sistemas no *level design*, temos uma novidade no combate que acaba fazendo mais diferença do que pode parecer à primeira vista. Trata-se de os Latent Powers, que nada mais são que poderes únicos de cada personagem indicados por um ícone circular próximo aos dados de vida dos membros da *party*, o qual vai aos poucos ganhando cor até brilhar em uma coloração específica (cada personagem tem um círculo de uma cor diferente). Basicamente funcionando como o Limit Break de **Final Fantasy VII** e outros jogos da série depois dele.

De resto, temos novamente o sistema de Boost, comum nas séries **Bravely** e Octopath Traveler do **Team Asano**. Esse sistema funciona com base na ideia de que cada turno, via de regra, fornece um ponto de ação (Battle Point ou BP) para cada personagem com o qual se pode atacar, usar um item ou fazer alguma outra ação. Ocorre que os BPs podem ser acumulados e usados de forma a multiplicar o dano de um ataque, intensificar o efeito de uma magia ou item, ou mesmo serem requisito para alguma habilidade especial.

Por fim, temos também de volta o conhecido sistema de classes, mas agora está mais flexível. Cada personagem possui uma classe primária, mas também pode ter uma classe secundária. Ao evoluir as habilidades ativas dessa classe secundária, também ele liberará suas habilidades passivas, as quais podem ser equipadas a qualquer momento, mesmo estando com outra classe; cada personagem possui quatro slots para habilidades passivas.

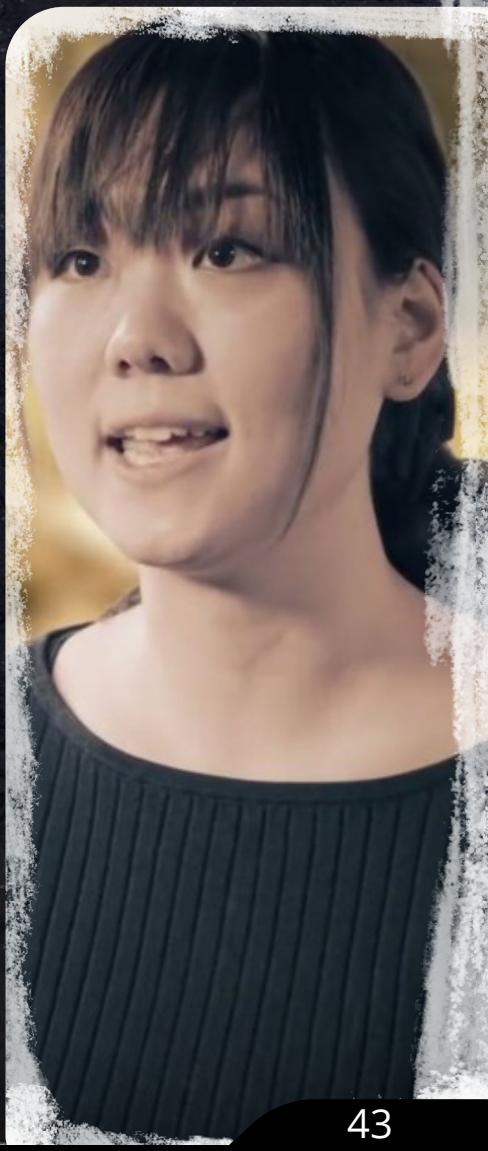
Essa simultaneidade de classes e a customização de habilidades passivas tornam a jogabilidade bem mais interessante e flexível, principalmente considerando que os inimigos nessa série possuem diferentes pontos fracos. Ao acertá-los por um número de vezes com os golpes certos, os inimigos ficam vulneráveis e atordoados por um turno. Esse sistema brilha sobretudo nas lutas contra chefes; algumas podem ser bem longas ou muito rápidas, a depender da estratégia do jogador.

Talvez o mais belo HD2D até então, mas ainda com pontos a serem aperfeiçoados

HD2D

Hoje um estilo amplamente presente nos RPGs do Team Asano, na CBU2 Divisão 6 da Square Enix, o estilo HD2D foi já empregado em parceria com outras desenvolvedoras, como a Artdink, para **Triangle Strategy** (Switch), gerando variações de aplicações de pixel art com elementos em 3D. Entretanto, originalmente essa técnica visual foi criada em parceria com a Acquire para Octopath Traveler. Nessa sequência, a missão do estúdio foi a de aprimorar sua criação dentro das condições do Nintendo Switch e da Unreal Engine 4.

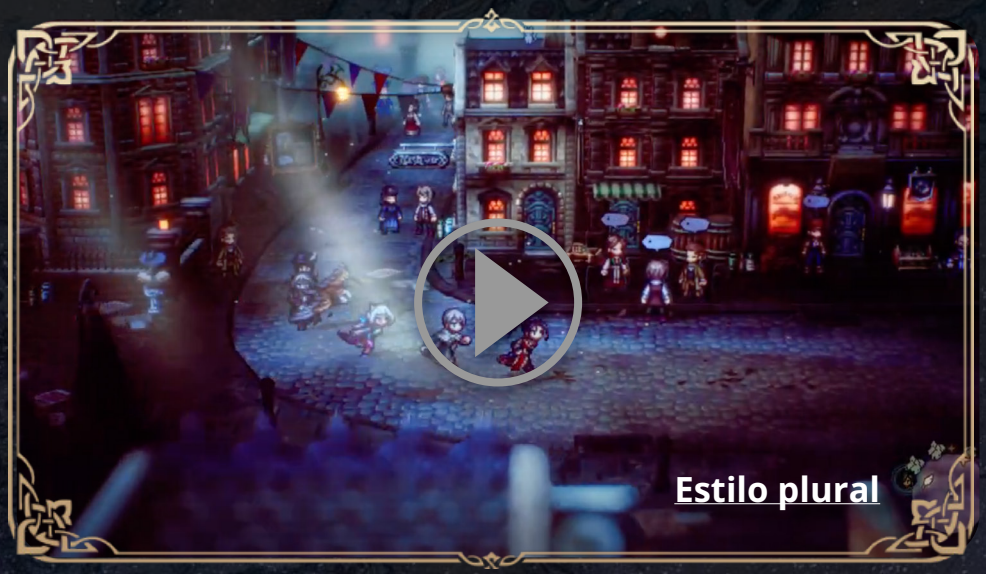
A arte do jogo foi liderada por Mika Iizuka, que coordenou um trabalho minucioso para a ambientação de pixel art, sendo especialmente detalhadas as cidades com suas respectivas variações dia-noite. Por outro lado, a direção de arte do título mantém as câmeras guiadas como no jogo anterior e no remake de **Live A Live** (Switch), em vez de ter cenários em 3D com rotação de câmera, como aqueles de Triangle Strategy. Mas não se preocupe, em vários momentos há bons jogos de câmera, como em cinemáticas ou quando você aplica algumas habilidades especiais em combate. Confira um pouco do estilo cinemático com variação dia-noite no trecho de vídeo acima.



Porém, se ele se aproxima do HD2D de Live A Live na câmera, se afasta na direção de luz. Enquanto o remake do clássico de Super Famicom era menos exuberante em efeitos de luz, Octopath Traveler II segue as tendências de sua própria série e enche os olhos com blur, lens flare e outros efeitos luminosos que frequentemente geram contrastes exagerados ou ofuscam detalhes e expressões de personagens em algumas cenas.

Por outro lado, o “copo meio cheio” é que isso torna algumas paisagens encantadoras e dá um clima luxuoso para mansões, cidades e castelos, bem como torna alguns ataques mais suculentos. Se soma a isso também uma pixel art linda e detalhada dos chefes do jogo.

O charme maior dessa série, no entanto, acredito que esteja na forma como seus personagens geralmente não são apenas um grupo de heróis tentando salvar o mundo, mas pessoas relativamente comuns com seus sonhos e ambições.



Estilo plural

O fato de serem adultos com realidades concretas também dá ao mundo de Solistia uma concretude maior, como um lugar onde se pode viver de diferentes formas e onde muitas coisas acontecem em simultâneo. O design dos personagens reflete isso muito bem. As ilustrações de Naoki Ikushima mais uma vez capturam com maestria o estilo natural, plural e ordinário do mundo de Octopath Traveler, e as cenas nas cidades conseguem capturar esse espírito em cada canto. Confira no trecho de vídeo acima um pouco da experiência audiovisual em New Delsta.

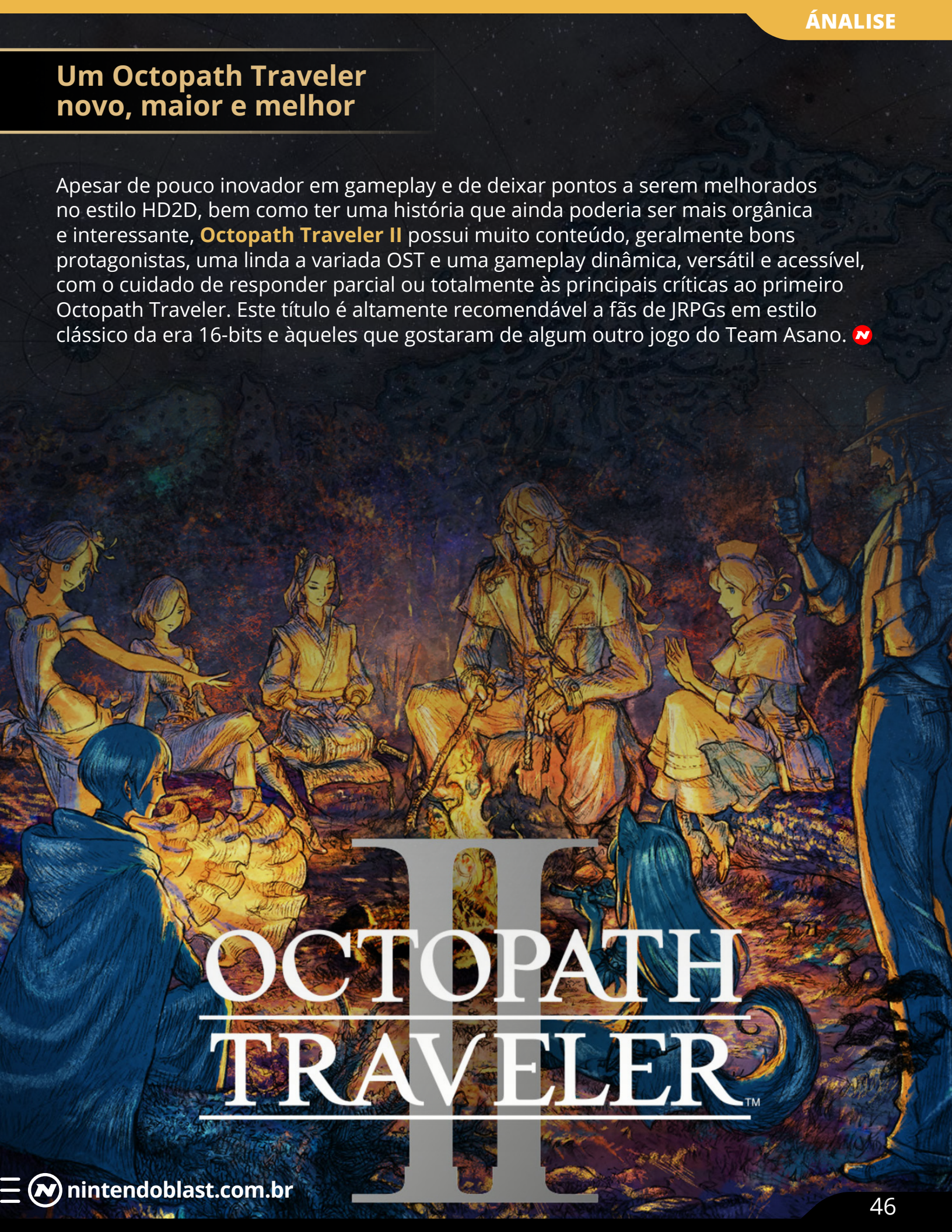
Por fim, temos a trilha sonora original (OST) e a produção de som, mais uma vez sob os cuidados de Yasunori Nishiki. Seu trabalho no primeiro Octopath Traveler lhe rendeu muitos prêmios, como o Famitsu Awards 2019 e uma indicação ao The Game Awards 2018. Felizmente ele atingiu as altas expectativas e entregou outra excelente OST, com seu estilo orquestral luxuoso misturado com elementos de rock durante as batalhas e ritmos e instrumentos de outros estilos populares (a depender da região de Solistia).

Melodias

Suas variadas peças costumam ter melodias que enfatizam cordas (principalmente) ou sopro e geralmente são magicamente marcantes e cíclicas sem serem enjoativas — como a Decisive Battle 2 —, e possuem algumas transições belas e inteligentes, como no chefe final da rota de Agnea. Há também composições relaxantes e um pouco dançantes nas cidades — como peças de jazz em New Delsta —, além de algumas suaves e lindas canções na voz de Yuria Miyazono. No trecho de vídeo acima você pode conferir um pouco do estilo de canção do game.

Um Octopath Traveler novo, maior e melhor

Apesar de pouco inovador em gameplay e de deixar pontos a serem melhorados no estilo HD2D, bem como ter uma história que ainda poderia ser mais orgânica e interessante, **Octopath Traveler II** possui muito conteúdo, geralmente bons protagonistas, uma linda a variada OST e uma gameplay dinâmica, versátil e acessível, com o cuidado de responder parcial ou totalmente às principais críticas ao primeiro Octopath Traveler. Este título é altamente recomendável a fãs de JRPGs em estilo clássico da era 16-bits e àqueles que gostaram de algum outro jogo do Team Asano.



✓ Prós

- Um significativo aprimoramento no estilo HD2D, especialmente no detalhismo de algumas cidades em variação dia-noite, animações e jogos de câmera;
- Novos sistemas e um revisão no level design tornaram a exploração e as batalhas mais dinâmicas, versáteis e fluidas;
- Geralmente boas lutas contra chefes, nas quais o sistema de batalha e a customização dos personagens brilham e oferecem diferentes estratégias;
- Protagonistas carismáticos e geralmente bem desenvolvidos que se complementam e dão uma rica experiência panorâmica ao mesmo tempo mundana e épica da região de Solistia;
- A rota final e as Crossed Paths Routes contribuem para estreitar os elos entre os personagens durante suas oito jornadas alternadas;
- Trilha sonora mais uma vez espetacular, não enjoativa e variada, incluindo algumas peças memoráveis e ótimas transições.

✗ Contras

- A história ainda continua com rotas essencialmente independentes, de modo que os demais personagens da party possuem nenhum peso durante o desenrolar de cada trama, e é pouco desenvolvido o elo entre eles;
- Algumas subtramas não tem um desenvolvimento muito interessante e os vilões de modo geral tendem a ser simplórios e previsíveis;
- O estilo HD2D ainda poderia ser melhor em manipulação de câmera e receber um melhor polimento em efeitos de luz;
- Embora com uma experiência fluida, a gameplay traz pouca inovação tanto em termos de exploração quanto em termos de combate;
- A exploração poderia ser mais elaborada para além de baús escondidos e os encontros aleatórios poderiam ser evitáveis em alguns casos.

Octopath Traveler II (PC/PS4/PS5/Switch)
Desenvolvedor Square Enix, Acquire
Gênero RPG eletrônico, Jogo de Aventura
Lançamento 09 de fevereiro de 2023

Nota **8.5**

Leve a **Revista Nintendo Blast** com você nas redes sociais! É só clicar e participar!

twitter.com/nintendoblast

Seguir

facebook.com/nintendoblast

Curtir

instagram.com/gameblast

Seguir

gameblast.com.br/podcast

Inscrever-se

nintendoblast.com.br/newsletter

Assine

por Vítor M. Costa
Revisão: Diogo Mendes
Diagramação: Leandro Alves

Octopath Traveler 2 (Switch): use Partitio para ganhar dinheiro, facilitar lutas e explorar Solistia

Embora cada um dos oito protagonistas de **Octopath Traveler II** tenha uma trama própria com cinco capítulos, formar grupos equilibrados e personalizados com outros personagens é fundamental nos combates. Além disso, cada personagem pode contribuir de forma única para a exploração nas cidades e no mundo de Solistia, e alguns dão vantagens bem interessantes nesse aspecto. **Partitio Yellowil**, o mercador do time, é um personagem chave em ambos os contextos (batalha e exploração) e você certamente irá querer utilizá-lo.

Saiba fazer negócios e usufrua de bons contratos

Todo protagonista de Octopath Traveler II possui uma classe primária (fixa), e a de Partitio Yellowil é a de Mercador. Cada personagem principal possui duas habilidades especiais usadas fora dos combates, as Path Actions, e também alguns poderes latentes (Latent Powers). Ambas são especificidades de cada unidade e nenhum outro personagem poderá tê-las, mesmo que esteja usando outra classe como secundária. Isso significa que mesmo que um outro membro de sua *party* (como Temenos, por exemplo) use a classe Mercador, jamais substituirá a importância de Partitio no *level design* do jogo.

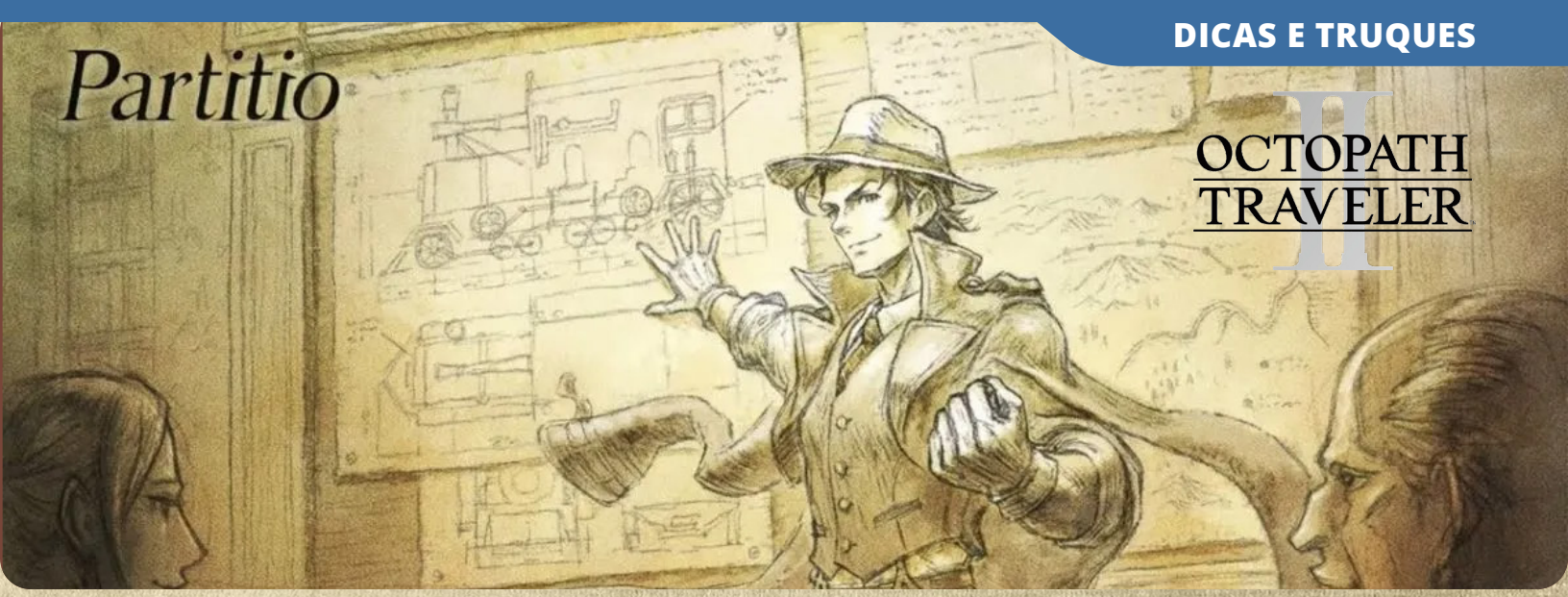
As duas Path Actions de Partitio são **Negociar** (Purchase) e **Contratar** (Hire). Durante o dia, ele pode convencer NPCs a venderem seus itens e equipamentos (alguns desses, itens raros ou até equipamentos únicos), mesmo que não sejam lojistas. Durante a noite, pode contratá-los para ajudarem nas batalhas. Eu recomendo que sempre tenha alguém contratado consigo, mesmo que seja um NPC fraco, pois ele ainda pode ser útil, nem que seja só para servir de "escudo humano".

O preço dos produtos e dos serviços depende principalmente da qualidade dos itens e equipamentos ofertados ou do quão poderosos são os NPCs; sempre confira o medidor de força antes de aceitar o contrato. No geral, você conta com a sorte de que Solistia é um mundo bastante razoável para os negócios.

Dificilmente você se sentirá enganado por ter pago muito caro em um contrato, porém os preços dos produtos podem variar um pouco de local para local, e não apenas devido à qualidade. Por isso, fique atento se um equipamento estiver muito caro. Pode valer mais a pena comprar em outro lugar ou então adquirir algo igual ou equivalente na loja. E aqui vai mais uma dica: alguns NPCs locais contratados podem conseguir descontos para você nas lojas da cidade.

Assim como Ochette e Tenemos, a habilidade de contrato de Partitio só permite que ele tenha um acompanhante, o qual o seguirá enquanto anda pelo mundo. Nas batalhas, esse acompanhante só aparecerá se for chamado via o comando Summon, e então ajudará por alguns turnos de forma autônoma; depois poderá ser chamado novamente.

Esses NPCs costumam ser pouco versáteis, pois possuem uma só arma e uma ou duas magias, mas alguns são poderosos, além de especialmente úteis para que, na prática, você faça mais ações durante seus turnos, podendo atingir mais vezes os pontos fracos de seu inimigo. Porém a maior utilidade de Partitio nas batalhas não está no uso desse Path Action, mas sim em seu Latent Power e em algumas habilidades (Skills) de Mercador.



Em batalha, o Latent Power System funciona aproximadamente como o clássico Limit Break de Final Fantasy VII e alguns de seus sucessores. A funcionalidade desse sistema é indicada por um ícone circular no canto superior esquerdo, próximo aos dados de vida do personagem, o qual vai aos poucos ganhando cor até brilhar em uma coloração específica; no caso de Partitio, a cor amarela.

Uma vez que o seu ícone esteja brilhando, você pode usar seus Latent Powers. A melhor parte é que essas ações não consomem sua barra de magia (SP). No caso de Partitio, seu Latent Power se chama "Hoot and Holler" e lhe dá quatro BPs ou "Battle Points" (pontos de ação de turnos acumulados), mas fique atento para não desperdiçar seu poder, pois você só pode armazenar até seis Battle Points.

Quatro BPs é uma quantidade alta o suficiente para usar Boost máximo na ação de seu personagem; isso é uma vantagem e tanto, pois multiplica o dano de uma magia ou, no caso de ação comum, esse Boost pode ser usado para atacar o alvo quatro vezes em vez de apenas uma. Como mercador, Partitio pode usar arco, e você pode lhe dar uma classe secundária com várias outras opções de armas para ele usar (recomendo Warrior). Supondo que seu inimigo seja vulnerável a essa arma, você poderá muita rapidamente quebrar sua defesa e deixá-lo atordoado.

Além disso, esse acúmulo de BP via Latent Power é especialmente útil em conjunto com uma de suas habilidades de mercador, o Donate BP. Essa habilidade permite que você doe de 1 a 4 BPs para seus aliados. O personagem mais poderoso na *party* é o guerreiro Hikari Ku. Você pode usar Partitio como um suporte para lhe dar BPs e então usar com frequência poderes avassaladores do guerreiro. Veja no trecho de vídeo abaixo um exemplo de como utilizar essa estratégia.

Abaixo estão as demais habilidades da classe mercador:

- Arrow of Fortune: libera um poderoso ataque de arco em um único inimigo e recebe Job Points (JP)*, e quanto mais dano você causar, mais JP você receberá.
- Rest: restaura suas barras de ponto de vida (HP) e de SP e cura status negativos (como veneno ou cegueira).
- Collect: pega dinheiro de um alvo.
- Ember: causa um ataque de fogo em um alvo.
- Donate BP: doa 1 a 4 BPs para um aliado.
- Sidestep: desvia de 1/2/3/4 ataques físicos (a depender do Boost) com uma taxa de sucesso de 100%.
- Hired Help: paga dinheiro para convocar uma ajuda excepcional contratada para o campo de batalha.
- Bifelgan's Bounty: [Habilidade Divina] causa dano não elemental a um inimigo e recebe dinheiro equivalente ao dano causado.

**Job Points são pontos utilizados para adquirir novas habilidades ativas e passivas das classes de seus personagem.*

Diferente do Latent Power e dos Path Actions, essas habilidades são de mercador, e não de Partitio em particular, então você também pode adquiri-las com outros personagens, se você usar seus JPs e mercador como classe secundária em algum deles. De qualquer forma, vale destacar duas habilidades extremamente úteis: Hired Help e Bifelgan's Bounty. Essa última pode ser usada em inimigos fracos para fazer muito dinheiro facilmente, e pela habilidade Hired Help você pode contratar um assassino que dá dano máximo (9999)! Mas seu serviço custa uma fortuna, recomendo deixá-lo para o final do jogo.

Quanto às habilidades passivas (Support Skills) dessa classe, temos as seguintes:

- Grows on Trees: recebe mais dinheiro após uma batalha (efeito não acumulativo).
- Boost-Start: começa com um BP a mais no início da batalha.
- Hang Tough: caso não esteja próximo de morrer, um ataque letal o deixará com 1 HP em vez de matá-lo.
- Full Power: Preenche completamente o medidor de Latent Power do personagem no início da batalha.

Por fim, temos as EX Skills de Partitio (essas são únicas, e não de classe):

- Negotiate Schedule: Paga ao inimigo para deixá-lo agir durante o turno dele.
- Share SP: concede a um aliado 25%/50%/75%/100% de todo o seu SP restante.

A primeira dessas habilidades definitivamente prova que em Solistia não é válida a famosa máxima "nem tudo se compra com dinheiro". Aliás, você pode obtê-la facilmente ao ir no Altar of the Trader, em Wildlands. E a segunda (Share SP) você consegue ao terminar o último capítulo da história de Partitio.

Do comércio para as Grandes Navegações

Por fim, vale dar algumas indicações de viagem. Partitio não é só um comerciante, mas também um viajante. Aliás, é o único protagonista que possui uma série de quests especiais paralelas às principais que podem ser feitas em diferentes cidades do jogo. Essas missões são teoricamente opcionais, mas é preciso fazer pelo menos uma delas para completar o capítulo 3 da história do personagem.

Tais quests podem lhe custar bastante dinheiro e algum tempo, mas possuem recompensas muito boas, e algumas delas exploram aspectos únicos do *level design*. Uma dessas missões, por exemplo, permite que você customize seu próprio navio para navegar pelo mundo.

No mapa, você as encontrará pelo nome "Scent of Commerce". Na cidade de Tropu'hapu você pode negociar o tal navio que mencionei, mas fique avisado de que custará 100,000 *leaves* (dinheiro do jogo).

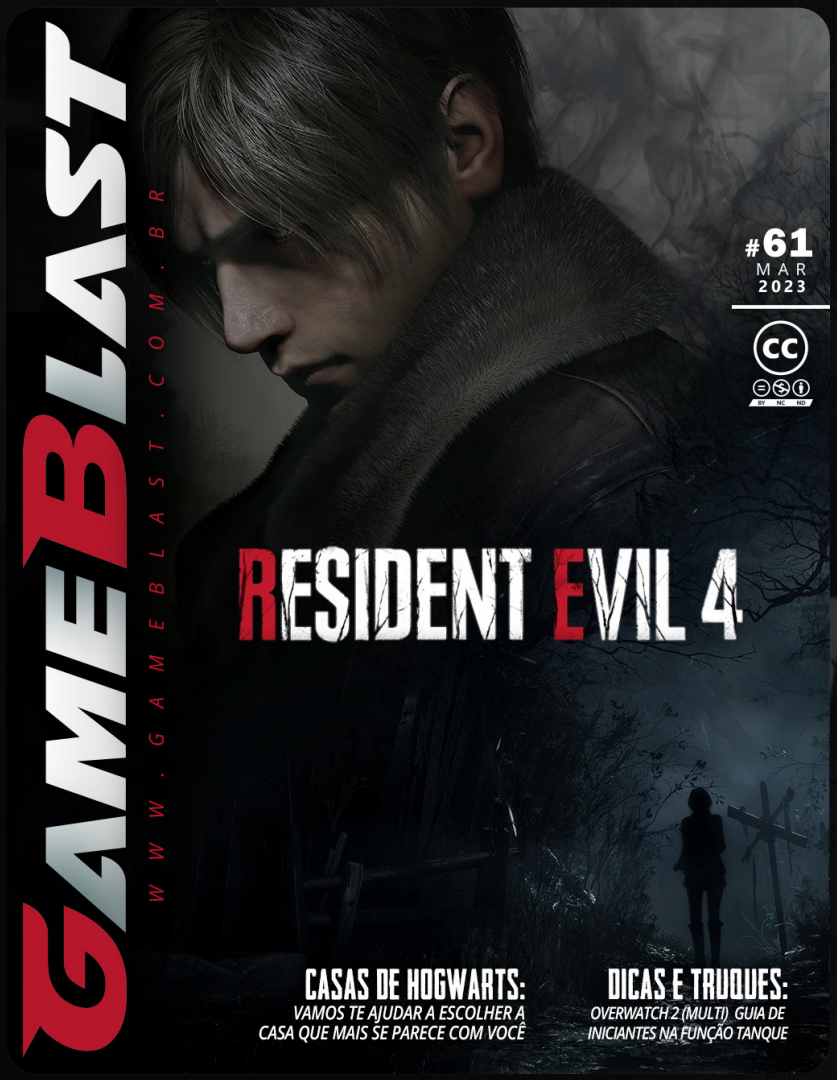
Outra aquisição interessante, ao menos para amantes de música, é um gramofone, você pode adquiri-lo com um inventor em Winterbloom, mas para isso precisará contratar três músicos e levá-los até lá. Você pode contratar o guitarrista da cidade de Crackridge (somente durante o dia); o pianista da capela da cidade em que encontramos Temenos, Chapel at Flamechurch; e o violinista de Canalbrine, em Tavern at Canalbrine.

E se você não está satisfeito com este guia de Dicas e Truques e quer mais informações para suas viagens e negócios, eu tenho uma boa notícia para você, esse guia está dentro do jogo. No Scent of Commerce da cidade de Sai você pode obter um item chamado Mercantile Manuscript, o que nada mais é que um repositório de muita informação do mundo de Octopath Traveler II.

Em Sai, Partitio precisa achar a bandeira do lendário comerciante Masoud, que dizem ter escrito o tal Mercantile Manuscript catalogando todas as suas jornadas e registrando os conhecimentos que adquiriu sobre o mundo. Depois de achá-lo, Partitio ainda precisará provar que é digno do manuscrito. Felizmente não será uma tarefa tão difícil, basta sair da cidade e ir atrás de sua filha, Masoud's Daughter. Contrate-a por apenas 1,000 *leaves* e leve-a até ele.

Revista GameBlast 61

Resident Evil 4 Remake está quase entre nós e te contamos tudo que sabemos até o momento.



Nesta edição, decidimos trazer duas matérias especiais sobre Hogwarts Legacy: Saiba qual casa da escola mais se encaixa em seu perfil, os 10 melhores jogos do mundo bruxo na nossa opinião. E mais!

Baixe já a sua!

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista