

NINTENDO REVISTA

WWW.NINTENDOREVISTA.COM.BR



#160 ABR 2023



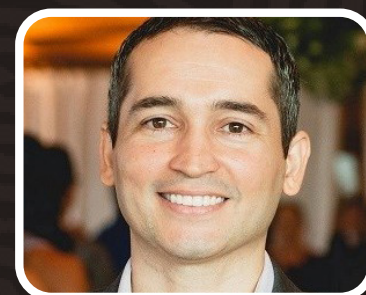
DICAS E TRUQUES
FAÇA AS GEARS PERFEITAS E
PINTE O SETE EM SPLATOON 3

DISCUSSÃO:
TEARS OF THE KINGDOM
PRECISA INOVAR COMO BOTW

DISCUSSÃO:
JOGOS DA NINTENDO
A 70 DÓLARES, É JUSTO?

Lágrimas de expectativa

Seu corpo já está preparado para **The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom**? O nosso está, e muito! Ficamos bastante atentos aos burburinhos em torno do game e preparamos não apenas uma prévia com nossas expectativas, mas também uma discussão sobre a necessidade de o jogo ser tão **inovador quanto Breath of the Wild**. Além disso, por ser o primeiro título a custar **70 dólares**, nós levantamos a reflexão sobre esse novo patamar de preço. E se você, assim como eu, cansou de apanhar em Splattoon porque não estava devidamente equipado, precisa ler nossas dicas para criar os melhores **equipamentos em Splattoon 3**. Boa leitura! - **Alberto Canen**



SUPERVISOR EDITORIAL
Alberto Canen

NINTENDO BLAST Editorial

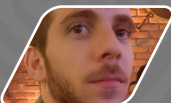
DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO
Leandro Alves
Sérgio Estrella



DIRETOR DE PAUTAS
Alberto Canen
Leandro Alves



DIRETOR DE REVISÃO
Vitor tibério



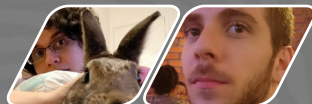
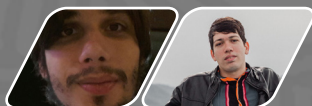
DIRETOR DE ARTE/ CAPA
Leandro Alves



REDAÇÃO
Eduardo Comerlato
Karina Moraes
Luan de Paula



REVISÃO
Davi Sousa
Diogo Mendes
Juliana P. Zapparoli
Vitor Tibério



DIAGRAMAÇÃO
Felipe Castello
Leandro Alves
Walter Nardone



04 PRÉVIA
The Legend of
Zelda: Tears of
the Kingdom



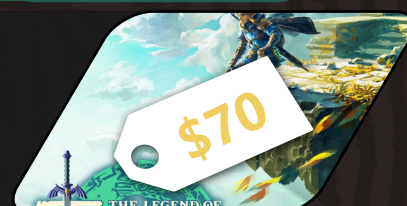
17 DISCUSSÃO
Tears of The
Kingdom
precisa inovar?



24 DICAS E TRUQUES
Como fazer as
gears perfeitas
em Splattoon 3



33 DISCUSSÃO
Jogos da Nintendo
a 70 dólares: uma
perspectiva de
passado e futuro

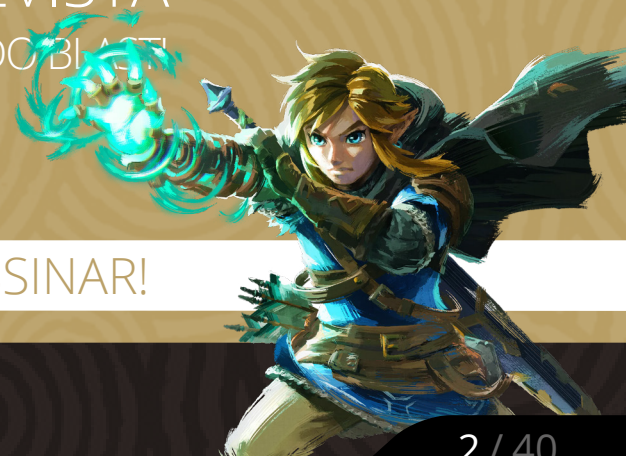


FAÇA SUA ASSINATURA

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



"Tears" por *Lucas Mathias*



**Eduardo Comerlato**

Revisão: Davi Sousa

Diagramação: Leandro Alves

SWITCH



THE LEGEND OF ZELDA: TEARS OF THE KINGDOM DESEJA EXPANDIR OS CÉUS DE SUA LENDÁRIA FRANQUIA

O que aconteceu com Hyrule depois que a calamidade de Ganon foi derrotada? Essa é uma das perguntas que The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom promete nos responder a partir de 12 de maio. Com conceitos de jogabilidade inéditos, o título dá indícios de que será um dos mais robustos de toda a série, destacando-se ao oferecer muita liberdade e desafios em ilhas flutuantes. Diante disso, embarque conosco em uma matéria especial que pretende relembrar o que aconteceu no passado de Hyrule, além de projetar o que nos espera no novo lançamento para o Switch.

O SOPRO SELVAGEM QUE NÓS TROUXE ATE AQUI



De certa forma, a história de **Tears of the Kingdom** se inicia em 3 de março de 2017, quando **Breath of the Wild** foi adicionado à linha do tempo de **The Legend of Zelda**. No título lançado há seis anos, o guerreiro Link despertou após passar um século dormindo e descobriu que Hyrule estava tomado pelas forças de Ganon, vilão que dominou as tecnologias Sheikah e criou um verdadeiro cenário de caos para assumir o poder.

Porém, graças a Zelda, que usou a sua magia para aprisionar o inimigo no Castelo de Hyrule, Link pode entrar em ação para derrotá-lo de uma vez por todas, assim concluindo a campanha de **Breath of the Wild**, que termina com uma cena que mostra o casal de protagonistas caminhando pelos escombros de seu reino.



Nesse trecho, Zelda diz a Link que, apesar de Ganon ter partido, ainda seria necessário restaurar Hyrule à sua antiga glória. Assim, caberia aos dois essa nada fácil missão, que inclusive teria de começar com uma determinada tarefa: consertar a Divine Beast Vah Ruta, que misteriosamente parou de funcionar.



Considerando **Tears of the Kingdom** foi anunciado como uma sequência, espera-se que ele esteja posicionado depois desses acontecimentos. No entanto, o quão distante ele se encontra em termos temporais ainda é um mistério, uma vez que ele pode ocorrer dias, meses ou anos depois de sua impactante prequela, que de 2017 para cá entrou para a história do mundo dos videogames.

Afinal, **Breath of the Wild** figura como o jogo mais vendido de sua franquia, somando mais de **30 milhões** de unidades comercializadas. Além disso, o título também se tornou relevante por conta de sua incumbência em encerrar o ciclo de vida do Wii U e dar início à era Switch, console no qual o novo lançamento buscará alcançar um sucesso tão grandioso quanto o de seu antecessor.

UM CAPÍTULO INÉDITO PARA A LINHA DO TEMPO



Até agora, o pouco que sabemos sobre a trama de **Tears of the Kingdom** está nos seus trailers de divulgação, que aparentam indicar que a conjuntura do reino de Zelda não se encontra tão pacífica quanto estava no encerramento de *Breath of the Wild*.

No **primeiro anúncio**, podemos observar um cadáver nos escombros do Castelo de Hyrule e diversos cataclismas destruindo o reino da aventura, indicando, talvez, o retorno das calamidades do passado ou uma ameaça completamente nova.

Enquanto isso, no **segundo trailer**, uma voz sombria chamou a atenção dos fãs, pois pode se tratar da primeira dublagem de Ganon na história da série. Esse elemento vocal surge do além, de forma assombrosa, clamando para que seus servos conquistem Hyrule de uma vez por todas.

Nesse sentido, temos contextos que nos levam a crer que *Tears of the Kingdom* pode retratar tanto a tentativa de reconstrução de Hyrule por parte de Link e Zelda quanto uma nova quebra na pacificidade do reino, marcando o retorno da calamidade ou de outras ameaças, algo que também é bastante sugestivo por conta do próprio nome da aventura: **Lágrimas do Reino**, em português.

Além do mais, ainda existe a expectativa de que o enredo possa se voltar parcialmente para o passado de Hyrule. Um indicativo disso está no fato de que observamos, nos **trailers**, alguns símbolos da tribo ancestral dos Zonai, que até hoje só apareceu na série através de breves descrições e assim abrigam diversos mistérios.

Diante de tantos enigmas, fica claro que a equipe por trás da nova aventura se esforçou para esconder o jogo, em todos os sentidos da palavra. Por isso, o único que podemos fazer é esperar pelo lançamento, que além de novas narrativas, também promete elementos frescos quando o assunto é gameplay.



AS MARAVILHAS DE HYRULE QUE TOCAM OS CÉUS



Em termos de jogabilidade, a novidade que mais se destacou nos anúncios de Tears of the Kingdom foi a possibilidade de desbravar ilhas flutuantes. Agora, além da superfície de Hyrule, Link também será capaz de se lançar aos céus para se aventurar nas Sky Islands, pedaços de terra que misteriosamente surgiram no mapa. Com rios, vegetações, cavernas e novas

criaturas, como os Constructs, inimigos azulados com inscrições enigmáticas no corpo, essas ilhas terão um papel crucial na aventura, possivelmente substituindo alguns dos elementos terrestres de Hyrule. Acontece que geograficamente o mapa da jornada será o mesmo que o encontrado em Breath of the Wild, apenas contando com diferenças de acordo com as novas conjunturas da trama.



Caberá às ilhas flutuantes, portanto, a tarefa de abrigar desafios completamente novos, como zonas de exploração, quebra-cabeças e, quem sabe, *dungeons* intrincadas, que estavam ausentes na prequela. Ainda por cima, também há a possibilidade de que esses elementos voadores possam substituir certas funcionalidades de progressão das **Shrines** de *Breath of the Wild*, que já são velhas conhecidas dos fãs.



Com um mapa que agora incorporou coordenadas de altitude, indicando a importância das ilhas celestes, *Tears of the Kingdom* incentivar a exploração dos céus de Hyrule, em um cenário que até se parece com o de **Skyloft**, de ***Skyward Sword***.

No entanto, temos duas grandes diferenças: primeiro, por se tratar de uma trama situada no outro extremo da cronologia de Hyrule; segundo, por conta da jogabilidade de livre exploração em mundo aberto, ainda mais diante das habilidades que foram adicionadas ao repertório de Link, herói que pelo visto não só está com cabelos mais longos, como também mais versátil.



NOVOS TRUQUES NA MANGA DA TÚNICA DE LINK



No dia 28 de março, Eiji Aonuma, encarregado de comandar a produção de Tears of the Kingdom, **anunciou** quatro novas habilidades de gameplay que devem oferecer um mar de possibilidades aos nossos momentos de exploração. Uma delas ajudará Link a chegar às novas ilhas flutuantes de Hyrule, que é a habilidade **Recall**.



RECALL

Com ela, o nosso herói torna-se capaz de reverter o movimento de determinados objetos, quase como se estivéssemos “rebobinando” temporalmente um elemento ao nosso redor. Por exemplo: se uma rocha cai do céu, o recurso permite que este objeto faça o movimento ao contrário, impulsionando-o de volta às alturas e assim nos levando para o alto.

FUSE

Já a habilidade **Fuse** pode ser considerada uma das mais versáteis por conta de sua capacidade de fundir objetos dos mais variados estilos. Desse modo, Link consegue mesclar seus equipamentos, como o arco e flecha, com outros itens coletáveis — o globo ocular dos morcegos Keese, por exemplo. Essa combinação, ainda que um tanto bizarra, faz com que as suas flechas persigam os inimigos pelo ar.

ULTRAHAND



Além de permitir a criação de novas armas, esse poder também se relaciona com outra mecânica inédita conhecida como **Ultrahand**. Graças a ela, os jogadores poderão formar estruturas complexas com uma energia que conecta itens, como troncos, motores, rochas, rodas e afins, formando veículos para incrementar a movimentação ao longo do mundo aberto de Hyrule, entre eles balões, barcos, carros e outros meios de locomoção que aparecem nos trailers.

ASCEND

Por fim, um novo recurso chamado Ascend causou bastante repercussão por conta de sua capacidade de fazer com que Link atravesse os tetos dos ambientes. Impulsionado por uma energia verde, o hylian consegue ascender e atravessar estruturas sólidas, chegando a novos níveis e proporcionando estratégias variadas para as explorações.

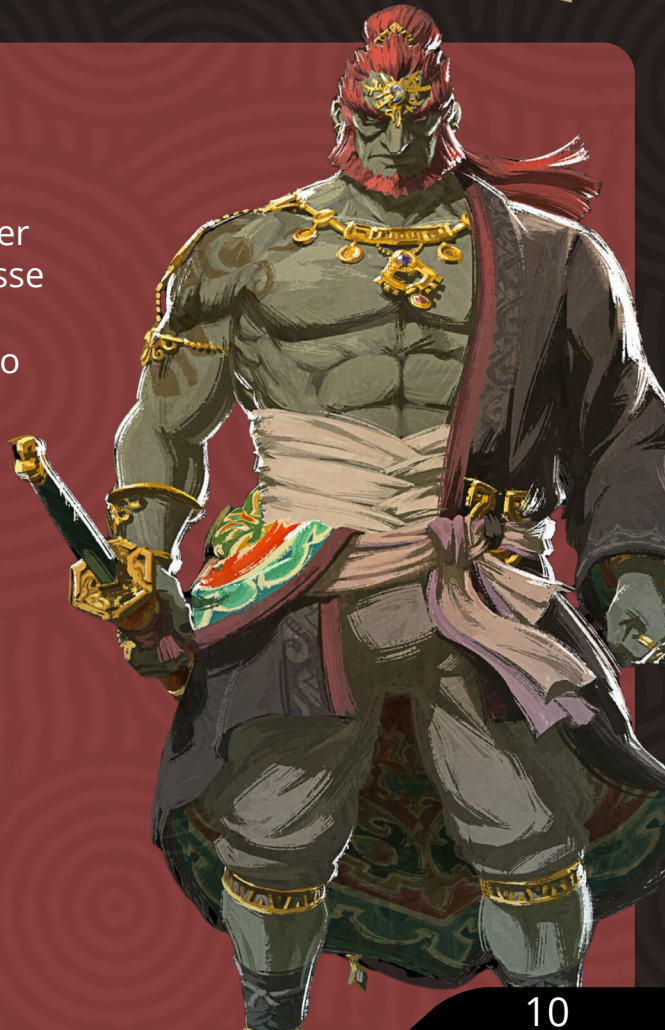
Há de se ressaltar, todavia, que ainda não sabemos como esses movimentos serão executados durante a jornada, dado que, nas imagens divulgadas, Link aparenta estar sem o seu Sheikah Slate, que agora está com Zelda. Talvez essa ausência misteriosa ocorra justamente para incentivar o uso das novas habilidades, substituindo os movimentos clássicos de Breath of the Wild, como Cryonis, Stasis e as bombas.



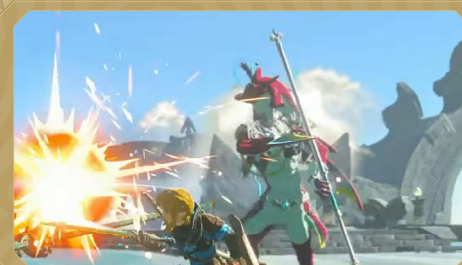
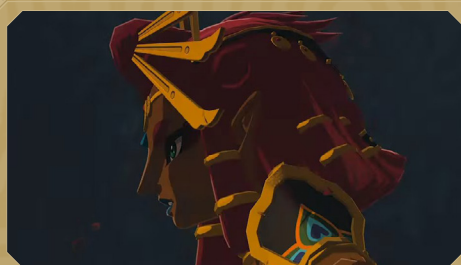
RETORNO DE ROSTOS FAMILIARES



No dia 13 de abril, a Nintendo divulgou um último trailer de Tears of the Kingdom antes de seu lançamento. Nesse vídeo, diversas novidades foram reveladas em termos de personagens, com um claro destaque para o retorno de Ganondorf, que, em certo ponto, aparece envolto por uma energia vermelha que o torna tão forte a ponto de elevar o Castelo de Hyrule aos céus.



Felizmente, para lidar com o retorno do Rei dos Gerudos, foi confirmada a volta dos personagens **Tulin**, **Riju** e **Sidon**, que em *Breath of the Wild* eram apenas jovens guerreiros. Ao que tudo indica, eles proporcionarão um recurso inédito na história da franquia, que será a capacidade de Link lutar lado a lado com companheiros de batalha.



Enquanto isso, Zelda também ganhou destaque nesse mesmo vídeo ao aparecer com uma pequena relíquia em suas mãos. Trata-se de um objeto com o formato de lágrima que não só se relaciona com o nome de aventura, como também aparenta ser crucial para a trama, uma vez que também é visto com outros personagens, como Sidon, Riju e até Ganondorf. Um dos palpites prováveis é de que ele estampa um poder lendário que deveremos colecionar na jornada, aproximando-se da Triforce, por exemplo.

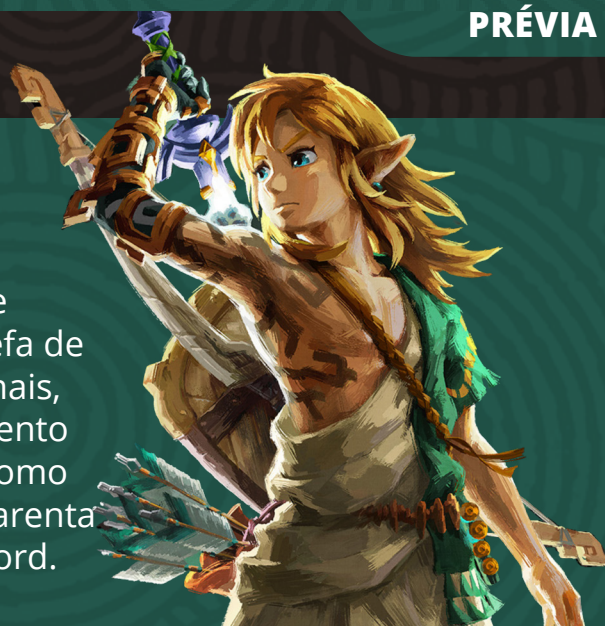


Em outro trecho, a princesa dos Hylians, que agora está com um novo visual, também é vista conversando com uma misteriosa figura trajando roupas com símbolos que remetem à tribo dos Zonais. Esse enigmático personagem alerta que o seu povo terá Link como a sua “última linha de defesa”, o que provoca uma reação de espanto na jovem.



LINK

Desfilando com cabelos mais longos, o guerreiro hylian está mais forte do que nunca por conta de suas novas habilidades, que lhe ajudarão na tarefa de restaurar o Hyrule à sua antiga glória. Além do mais, Link viverá novos momentos em seu relacionamento com Zelda e terá de lidar com outras ameaças, como a aparição de Ganondorf e a calamidade que aparenta ter danificado a sua fiel companheira Master Sword.

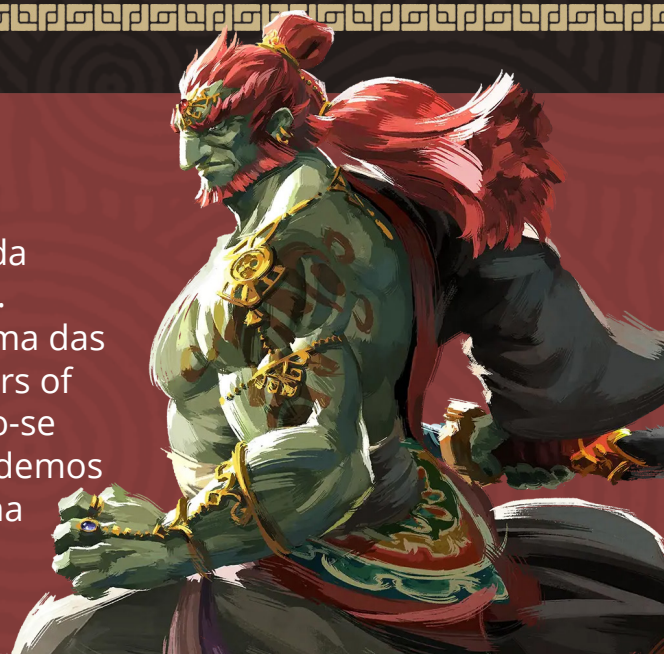


ZELDA

Em Breath of the Wild, a princesa foi retratada como uma personagem muito forte e dedicada, desde os sete anos treinando seus poderes mágicos, que só seriam devidamente mostrados quando ela impediu Ganon. Agora, na nova aventura, outras adversidades assombrarão a protagonista, tanto que em uma das filmagens ela está caindo em um poço escuro e aparenta ser transportada para outra dimensão. Será que Zelda conseguirá se recuperar para evitar as lágrimas de seu reino?

GANONDORF

O grande antagonista promete assumir os poderes da Calamidade que destruíram Hyrule no último século. Conhecido como o Rei dos Gerudos e detentor de uma das partes da Triforce, Ganondorf deve aparecer em Tears of the Kingdom em sua silhueta humana, diferenciando-se assim de Ganon em forma de besta. Nos trailers, podemos ouvi-lo dizendo "Não desvie o olhar. Você testemunha o renascimento de um rei e o nascimento de seu novo mundo", o que é bastante assustador.



RIJU

Comandando o povo que habita o deserto de Gerudo, Riju é uma jovem líder que se destacou em *Breath of the Wild* por ser descendente de Urbosa, lendária guerreira que ajudou a combater a Calamidade no passado. Anos depois, na linha temporal de *Tears of the Kingdom*, Riju está mais forte e pode ser vista ao lado de Link, duelando com suas foices afiadas. Fica a curiosidade para saber como ela ajudará na tarefa de combater Ganondorf, que, por ironia do destino, é um Gerudo assim como ela.



SIDON

Além de ser irmão de Mipha, Sidon é filho do Rei Dorephan, o que o fez ostentar o título de Príncipe dos Zoras em *Breath of the Wild*. Nos trailers da nova aventura, o guerreiro pode ser visto batalhando com o seu tridente e com a coroa dos Zoras, o que indica que agora ele se tornou o rei da famosa raça aquática de Hyrule. Se isso se concretizar, o seu povo pode ficar tranquilo, pois desde a juventude o personagem é conhecido por seu comportamento alegre e respeitoso com as variadas espécies do Reino.

TULIN

Quando Link visitou a Rito Village em *Breath of the Wild*, um jovem pássaro chamou a sua atenção: Tulin, filho de Saki e de Teba. Um dos sonhos da ave era ir com o seu pai até o Flight Range para iniciar o seu treinamento de arqueiro voador, o que efetivamente ocorreu. Por isso, o Rito estará mais maduro e desfrutará de novas habilidades em *Tears of the Kingdom*. Com as suas asas, ele poderá ajudar Link a desbravar as ilhas flutuantes de Hyrule, uma característica que deve conceder um papel importante a Tulin durante a jornada.



O QUE ACONTECEU COM A MASTER SWORD?



Por falar em mistério, outro enigma que chamou a atenção nas **imagens de divulgação** foi a nova cara de uma velha amiga de nossas jornadas: a Master Sword. Dessa vez, a lendária espada parece estar corrompida por algum tipo de energia misteriosa, estampando uma aparência distinta na qual ela está se desintegrando.



Os fãs da série já começaram a especular algumas teorias por trás desse fato, sendo que muitas envolvem a tribo Zonai e suas tecnologias, enquanto outras remetem às narrativas do passado da espada, que teve a sua história contada em *Skyward Sword*, por meio da personagem Fi.

Uma hipótese, entretanto, surgiu através de um pequeno detalhe exibido no **segundo trailer**: assim como a Master Sword está danificada nas filmagens, Link também aparenta estar com um de seus braços envolto por uma faixa marrom, talvez indicando algum ferimento que pode igualmente ter comprometido a estrutura da lâmina.



Isso se conecta com uma ligação muito presente na franquia entre a saúde do protagonista e a sua capacidade de empunhar a lendária espada. Em *Breath of the Wild*, por exemplo, Link só se torna apto a sacar a lâmina de seu pedestal na Floresta de Hyrule quando tem mais de treze corações.



Nesse sentido, imagina-se que o protagonista pode ter se ferido e supostamente comprometido a integridade da arma, que estaria conectada com sua saúde geral. Isso também abre espaço para que, em Tears of the Kingdom, exista uma nova busca para fortalecer os laços do herói com o objeto, assim como aconteceu com as missões de coleta das **Sacred Flames**, em Skyward Sword.



O fato é que a **Master Sword** terá novamente um papel fundamental na trama, mas que, ao mesmo tempo, também pode ser singular, uma vez que estamos falando de uma sequência, o que indicaria a presença do item em nosso inventário desde os primeiros instantes. Algo bastante promissor para quem se interessa pela história da espada, que em Breath of the Wild recebeu a alcunha de “**Sword that Seals the Darkness**”



MUITA LIBERDADE PARA DESBRAVAR O FUTURO DE HYRULE



Em The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom, Link e Zelda estarão frente aos seus maiores e mais obscuros desafios. Felizmente, agora eles desfrutarão de um renovado repertório de habilidades. Na busca por equilibrar as glórias de Breath of the Wild com a introdução de um leque de inovações, o lançamento para o Switch apresentará um capítulo inédito para a série e buscará oferecer uma ampla liberdade aos jogadores, que agora poderão explorar tanto o chão como o céu do encantador Reino de Hyrule.

The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom (Switch)

Desenvolvedor Nintendo

Gênero Aventura/RPG

Lançamento 12 de maio 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!





por *Luan Paula*

Revisão: *Vitor Tibério*
Diagramação: *Felipe Castello*



THE LEGEND OF ZELDA™ TEARS OF THE KINGDOM

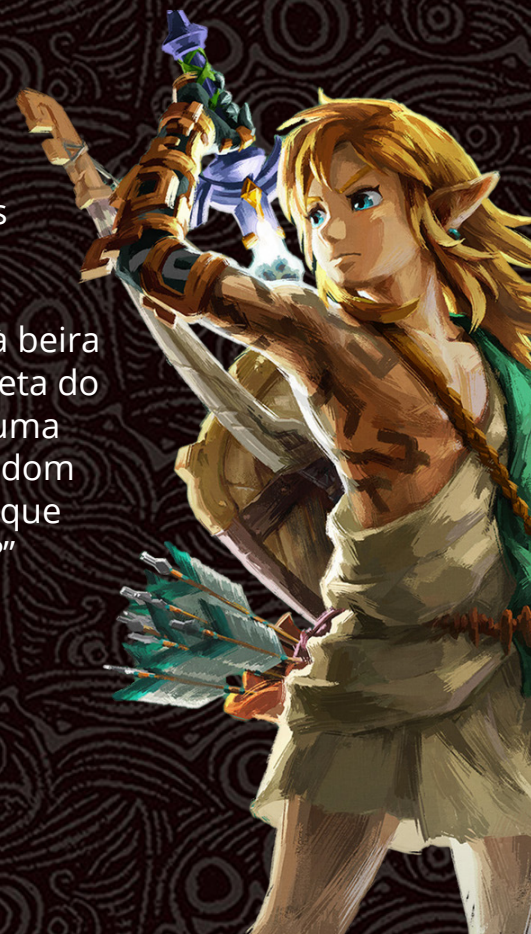
realmente precisa inovar como Breath of The Wild?

Quando Breath of The Wild chegou ao mercado em 2017, o último grande jogo da linha principal de The Legend of Zelda tinha sido Skyward Sword (Wii) em 2011. Logo, existia uma grande expectativa construída ao longo dos seis anos entre os dois títulos. Era esperado que a Nintendo oferecesse uma experiência completamente nova para os fãs, o que de fato aconteceu no lançamento de BotW, que não só agradou aos fãs, como balançou as estruturas da indústria de jogos, quase criando um gênero próprio de mundo aberto.

O jogo tinha mudado completamente o que Skyward Sword tinha apresentado: a câmera estava diferente, o mundo era aberto e vasto, o sistema de durabilidade e escalada faziam com que o pacote geral parecesse outro game, se não fossem elementos como a própria Hyrule, Link, Zelda, inimigos e itens clássicos, facilmente seria confundido com outro jogo.

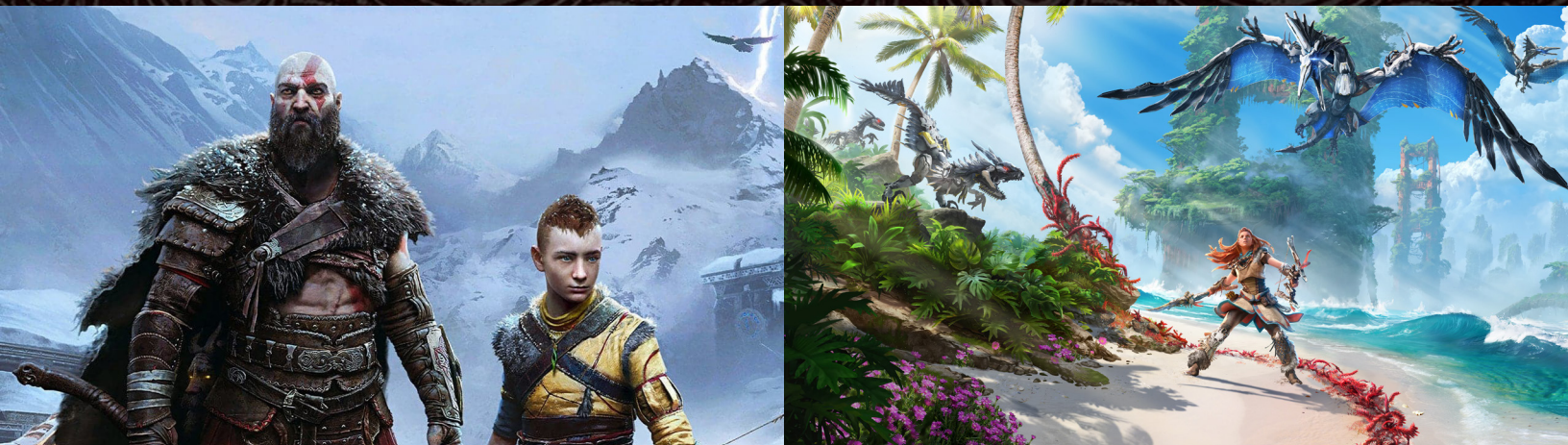
Agora, seis anos depois do lançamento de BotW, os fãs estão à beira de um novo Zelda, e esse, aparentemente como sequência direta do último título. Com os últimos trailers e material apresentado, uma grande discussão caiu sobre a comunidade: "Tears of The Kingdom de fato será melhor que seu antecessor?" "Será que este jogo, que custa 70 dólares, será uma versão 'DLC' de Breath of The Wild?"

Acredito que não está sendo feita as perguntas mais importantes nesse momento: "TotK realmente precisa ser tão inovador e revolucionário quanto BotW?" "Ele precisa de fato replicar o impacto que seu antecessor teve na indústria e nos gamers no geral?" Ou "ele precisa ser uma sequência sólida com uma experiência tão prazerosa quanto o anterior?"



Sequências e expectativas

Todos os anos vemos jogos numerados chegando às prateleiras. Focando apenas nas sequências de 2017 para cá, podemos contabilizar os famosos God of War: Ragnarök (PS4/PS5), Horizon: Forbidden West (PS4/PS5), Halo Infinite (XBO/XSX), Psychonauts 2 (Multi), dentre outros. Todas essas sequências têm algo em comum: a expectativa.



Mas parece que entre os gamers a expectativa parece mudar de acordo com o gênero, plataforma e até empresa que está produzindo a sequência. Você não viu pessoas cobrando para que Ragnarök fosse um jogo completamente diferente do título de 2018. Mas a internet está recheada de vídeos de comparação gráfica, como se a parte técnica dos gráficos fosse o suficiente para você investir dinheiro numa sequência.



Tanto Ragnarök, quanto Horizon: Forbidden West oferecem exatamente o que se espera de sequências de grandes jogos. O núcleo permanece o mesmo, personagens, gameplay e mecânicas. Existe um acréscimo (ou não) de novas habilidades, locais exploráveis e, lógico, a história é completamente nova. Se não fossem os gráficos, muitos até poderiam dizer que as duas sequências se parecem até demais com seus antecessores. Estamos falando de um pulo de geração, do PS4 para o PS5, o que não acontece com TotK, que é limitado pelo mesmo hardware de seu antecessor.



Como a Nintendo lida com suas sequências?

A Nintendo também tem sua fórmula para criar sequências, a mais notável delas, talvez, Super Mario Galaxy 1 e 2. Ambos jogos aclamados pela crítica e pelos fãs, que quando colocados lado a lado, é possível perceber que a sequência não tenta reinventar a roda, mas mantém a experiência de seu antecessor, ampliando suas potencialidades.





Splatoon 2, Bayonetta 2, Donkey Kong Country: Tropical Freeze, dentre outros, também são um bom exemplo de como as sequências da Nintendo focam muito mais na ampliação da experiência original do que de fato trazer mil mundos novos, 20 novas mecânicas, 200 novos inimigos, gráficos de primeira linha e uma nova tecnologia que vai abalar o mercado.

Pensando nesse padrão, Tears of The Kingdom apresenta o clássico que uma sequência da Nintendo tem: mecânicas ampliadas, mundo reformado, nova história, núcleo de gameplay intacto. Mas como eu disse, as expectativas mudam.



Ninguém esperava que Ragnarok fosse mudar a indústria ou ser uma nova revolução, já que seu antecessor de 2018 não foi nada disso. Já com Zelda a história é diferente. Desde seu lançamento, BotW inspira jogos e centenas de milhares de empreendimentos que tentam emular a experiência do jogo (alô, Fenyx Rising, da Ubisoft). A forma como o mundo aberto é construído inspirou jogos como Elden Ring. É óbvio que as expectativas para o título estariam nas alturas, assim como seu protagonista.

Como TotK pode melhorar a experiência de BotW?



De fato, Tears of The Kingdom deve seguir o padrão de sequências da Big N e não irá reinventar a roda. Mas isso é ruim? Não! Existem diversas formas que o jogo pode aprimorar e deixar a experiência de BotW ainda melhor e atual.


Apesar de ser uma obra-prima, BotW não é impecável. Seu combate poderia ser mais complexo, a adição de dungeons para além de simples puzzles seria bem-vinda, as novas habilidades por si só fazem o catálogo de opções no momento de explorar e combater ser completamente novo e fresco. Os inimigos clássicos estarão presentes como todo jogo de Zelda, mas podemos esperar novas adições e surpresas. Porém, existe o problema do mapa.

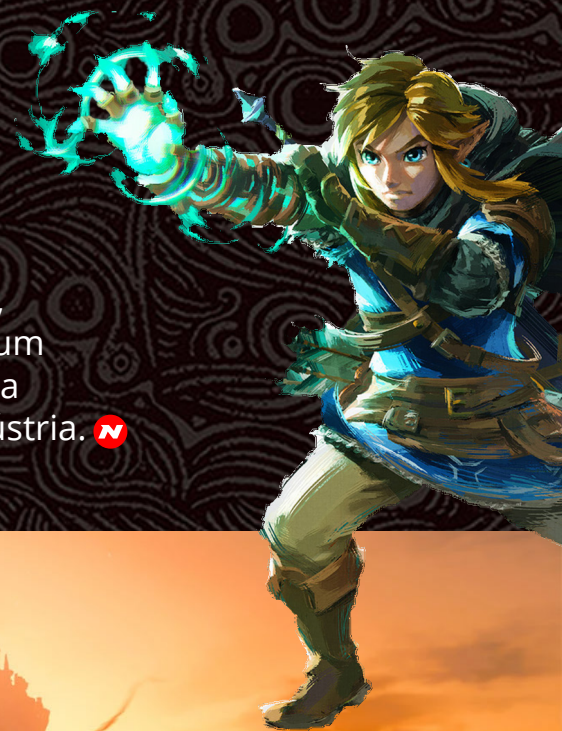
Uma crítica recorrente é de que o mapa parece o mesmo que o jogo de 2017. O que de fato seria um problema. Eiji Aonuma mesmo disse na Nintendo Direct que o mundo tinha mudado, mas não apresentariam essas mudanças e o foco do gameplay seria as novas habilidades. Sabemos da existência das ilhas no céu, e existem diversos rumores e apostas em um sistema subterrâneo tão vasto quanto a própria Hyrule, mas este último não passa de especulação.

Logo, um ponto chave para o sucesso de TotK como sequência é como ele transforma o mapa que os jogadores passaram centenas de horas explorando e já o conhecem mais que o próprio bairro em que vivem. Por fim, não há muito sobre o que falar da história, até o momento temos poucas informações divulgadas, mas é esperado que a trama siga pelo menos um caminho mais complexo e sombrio do que seu antecessor.

O que Tears of The Kingdom deve ser para os jogadores?

Dessa forma, podemos esperar que TotK seja um grande jogo, talvez um dos maiores do Switch. O que ele precisa, de fato, é oferecer uma experiência tão incrível quanto BotW. Improvável que terá o mesmo impacto, mas para os jogadores o que fica de fato é o gostinho de quero mais no final.

Com novas habilidades, um provável mapa reformulado, novas armas e inimigos, podemos esperar que TotK seja uma sequência digna de um dos maiores jogos das últimas décadas. É difícil competir com o próprio legado, mas espero que os executivos da Nintendo não tentem dar um passo maior do que a perna e foquem em entregar uma obra memorável, ao invés de tentar ser um novo patamar na indústria. 



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**



COMPRAR NO
Google™ play



COMPRAR NO
Google™ play

por *Eduardo Comerlato*Revisão: Diogo Mendes
Diagramação: Walter Nardone

Dicas para criar os melhores equipamentos em **Splatoon 3** (Switch)

Desde o seu lançamento, **Splatoon 3** vem cativando o público com o seu robusto sistema de disputas online no Switch. Além dos reflexos necessários dentro das partidas, os jogadores também devem desenvolver as suas próprias estratégias em um aspecto crucial: os equipamentos, que apresentam habilidades primárias e secundárias. Neste guia, explicaremos o que pode ser feito na hora de se criar os acessórios, seja você um veterano ou um novato no amável universo dos Inklings e Octolings.

Entendendo o sistema de classificação

Em adição às famosas classes de armas principais, a série Splatoon também divide os demais equipamentos dos jogadores nos seguintes setores: *headgear*, *clothing* e *shoes*. Cada um dos acessórios apresenta uma habilidade principal e até três secundárias, que também são conhecidas como gear *abilities* ou *subs*.



Estas, são classificadas de acordo com um ranking de Star Power, que vai de zero a cinco estrelas. Quando um equipamento não possui estrelas, significa que ele manifestará apenas uma habilidade secundária, enquanto que os armamentos de uma e duas estrelas terão, respectivamente, duas e três *subs*.

Já os níveis mais altos, isto é, três, quatro e cinco estrelas, não apresentarão novidades em termos de habilidades, contando com as mesmas três possíveis, mas diferenciando-se por render mais pontos de experiência nas partidas.



A despeito desse extra, o fato é que, no cenário competitivo atual, não se faz necessário ir além e buscar armamentos nos últimos três rankings de Star Power. Afinal, na hora de criar um equipamento poderoso, interessamos sobretudo a presença das três *gears abilities*, disponíveis nos acessórios com duas estrelas e que, por isso, são notavelmente mais fáceis de se obter.



A busca pelos acessórios estrelados

Há diversas formas de se conseguir equipamentos estrelados em Splatoon 3, como nas recompensas dos diferentes modos de jogo. Além disso, também podemos contar com a sorte para encontrá-los nas lojas do jogo. Nesse sentido, cabe frisar que quanto mais alto for o seu nível, mais facilmente eles serão oferecidos de acordo com o sistema de rotação dos estabelecimentos, que mudam os seus produtos a cada 24 horas.

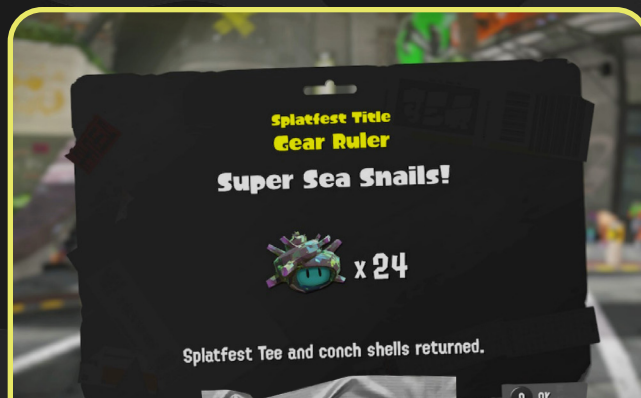
Contudo, também existem outras duas possibilidades que nos permitem aumentar o nível dos equipamentos que já temos em nosso inventário. Uma delas é possível através das próprias lojas, que costumam oferecer a venda de itens duplicados; isto é, um acessório que já possuímos. Assim, ao realizarmos essa compra repetida, o equipamento irá aumentar de nível automaticamente..

A outra forma de aumentar as estrelas envolve um personagem muito importante para esse guia: Murch, que é liberado a partir do nível 4 e fica sentado de forma estilosa ao lado do Lobby de Splatsville. Este ser alaranjado, inspirado em um ouriço-do-mar, permite diversas customizações, incluindo o aumento de nível das gears através da opção Boost Star-Power.



Esse tipo de *upgrade* faz uso de uma moeda específica do jogo, as Super Sea Snails. Assim, para garantir uma estrela aos equipamentos que não possuem nenhuma, você precisará gastar um Super Sea Snails, o que também ocorre quando queremos fazer com que o equipamento passe de uma para duas estrelas. Já para os níveis três, quatro e cinco, será necessário gastar respectivamente 5, 10 e 20 unidades.

Atualmente, o único modo para se conquistar Super Sea Snails envolve as Splatfests: ao final de cada evento, os jogadores são avaliados de acordo com o título conquistado, que se baseia no desempenho e pode render até 24 Super Sea Snails por edição, o que também é influenciado positivamente no caso do participante estar na equipe vencedora. Logo, temos aqui outro grande incentivo para participar das animadas Splatfests.



Testando a sorte na roleta das habilidades

Agora que já vimos o que é preciso para conquistar todos os *abilities* slots dos itens, chegou a hora de falar sobre como conseguir os próprios poderes. Quando se trata da habilidade primária, os acessórios disponíveis nas lojas e concedidos como recompensas já chegam até nós com uma configuração prévia, enquanto que as subs devem ser conquistadas.



Nesse sentido, infelizmente o modo principal de se adquirir as habilidades secundárias depende da sorte: conforme utilizamos os equipamentos nas partidas de Turf War e Anarchy Battle, acumulamos pontos de experiência que gradualmente liberam as habilidades, exigindo diferentes quantidades de pontos necessários de acordo com os níveis de Star Power. Assim, ao atingirmos a pontuação estabelecida, uma habilidade secundária é liberada de forma aleatória.

Essa imprevisibilidade pode ser desagradável, mas cabe dizer que há uma forma de apagar as *abilities gears* caso elas não sejam ideais para sua estratégia. Para isso, você terá que falar novamente com Murch e selecionar a opção Scrub Slots, que custa 20.000 moedas de ouro para deixar os *slots* livres para novas táticas. De maneira similar, o NPC também consegue sortear novas habilidades para os acessórios com mais de duas estrelas através da opção Reroll Slots, que cobra uma Super Sea Snail.



Como conseguir os Abilities Chunks

Se você não gosta da ideia de depender da sorte, há um recurso que nos permite escolher os efeitos desejados nos equipamentos a partir do uso dos Abilities Chunks, que se parecem com pequenos adesivos correspondentes a cada tipo de habilidade. Ao falarmos com Murch, conseguimos acessar a opção Add Abilities e promover customizações nos equipamentos por meio do uso destes itens, que se mostram aptos a personalizar não apenas o conjunto das três habilidades secundárias, como também a principal, de acordo com os nossos interesses.

Se você deseja modificar a *primary ability*, serão necessários 45 adesivos do recurso desejado. Enquanto isso, para as subs, Murch cobra 10 Abilities Chunks a cada *slot*. Porém, esse valor aumenta quando acumulamos o mesmo tipo de habilidade em todas as vagas, custando 10 adesivos para primeira, 20 para a segunda e 30 para terceira, o que resulta em um total de 60.



Esse valor é bastante expressivo se consideramos que esses itens não são abundantes no título, com poucos métodos diretos para conquistá-los. O mais indicado deles envolve o modo [Salmon Run](#): conforme você é bem-sucedido nas partidas, há um indicador de bônus que aumenta e permite a conquista de pequenas cápsulas verdes, as quais frequentemente rendem um determinado número de adesivos de uma habilidade.



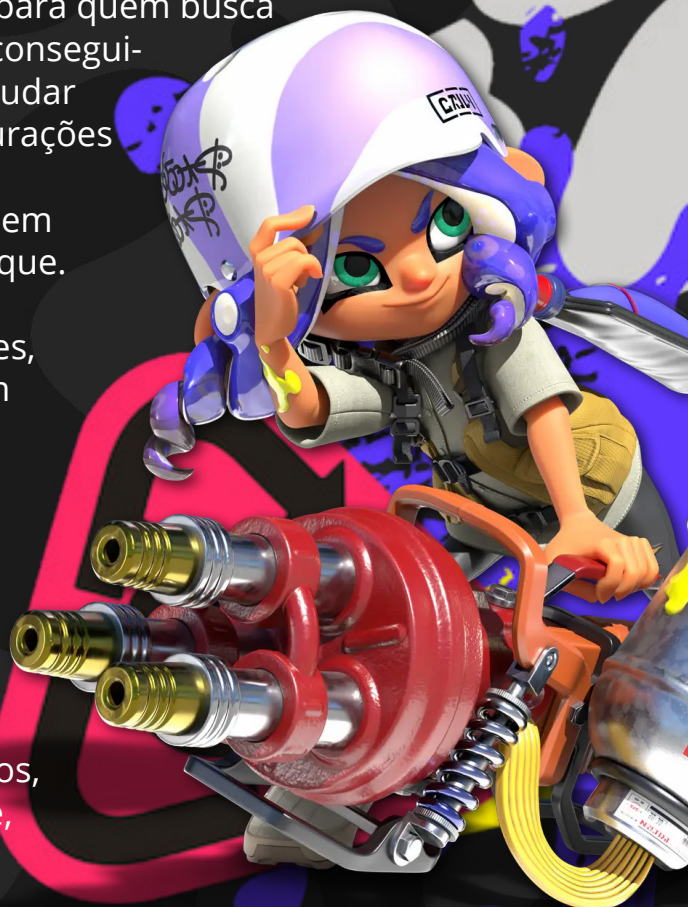
Da mesma forma, esse formato de disputa pode render diversos equipamentos premiados. Caso você já tenha algum dos itens dados como recompensa, há a possibilidade de selecionar a opção Swap for Chunks, que nos permite ficar apenas com os Abilities Chunks dos itens duplicados, de acordo com as habilidades presentes nos slots da gear.

Embora o Salmon Run seja o método mais indicado para quem busca acumular estes adesivos, existem outras formas de consegui-los. Nosso velho amigo Murch, por sinal, pode nos ajudar nessa tarefa: quando optamos por apagar as configurações de algum equipamento na opção Scrub abilities, as antigas habilidades são deletadas e se transformam em Abilities Chunks, que vão diretamente ao nosso estoque.


Algo similar também acontece na opção Reroll Abilites, que faz com que os antigos recursos se transformem em adesivos. Porém, vale lembrar que essas duas opções são um tanto custosas, pois exigem o gasto de moedas de ouro e de Super Sea Snail.

Outra recomendação para quem deseja obter novos Abilities Chunks está em apostar na sorte da Shell-Out Machine, que fica no Lobby de Splatsville. Assim, pelo menos uma vez por dia, é interessante fazer uso desse recurso, pois, quando somos sortudos, podemos até mesmo ganhar uma cápsula de bronze, que pode vir com um boa quantidade de adesivos.

Como se nota, a busca por um equipamento perfeito pode depender, sim, muito da sorte, mas também é favorecida por outros métodos, como o Salmon Run, que além de render Abilities Chunks, também oferece recompensas e possibilitam outros meios de conquista. Por isso, mais do que nunca, o divertido formato de disputa do Mr Grizzco é um grande aliado para quem deseja melhorar os seus equipamentos.



Considerações finais na hora de montar as estratégias

Agora que você descobriu como preparar os equipamentos em **Splatoon 3**, cabe a você a difícil tarefa de escolher entre os 26 diferentes tipos de habilidades. Além de buscar uma harmonia entre o poder primário com a classe de sua arma, uma das estratégias mais comuns no cenário competitivo é a de acumular o mesmo recurso nos três *slots* secundários, o que permite atingir status mais expressivos. Porém, saiba que não se pode determinar quais gear *abilities* são as mais fortes, pois isso varia de jogador para jogador. Assim, é necessário ter criatividade para pintar o sete e montar a estratégia mais adequada ao seu perfil, o que tornará a gameplay deste *shooter* ainda mais vibrante e divertida 



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 *Karina Morais*

Revisão: Juliana Paiva Zapparoli
Diagramação: Walter Nardone

Jogos da Nintendo a 70 dólares: uma perspectiva de passado e futuro

The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom, um dos jogos mais esperados do Nintendo Switch, recentemente teve seu preço alterado de 60 dólares para 70 dólares. O fato gerou bastante controvérsia entre os fãs, pois nunca um jogo atual da Nintendo na América teve um preço tão elevado. O intuito desta matéria não é afirmar se a prática é adequada ou inadequada, mas sim incentivar a reflexão dos leitores sobre o assunto, na busca de uma possível explicação para tal mudança.

Preço sugerido pelo fabricante, de 2005 a 2023



Na América do Norte, desde a sétima geração de consoles (aproximadamente dos anos 2005 a 2014), 60 dólares se tornaram o novo padrão de preço para a maioria dos grandes jogos. Nesses quase dez anos, a Nintendo rejeitou fortemente a ideia do aumento. Na época, quando o Wii era o novo console da empresa, [Iwata afirmou que não conseguia ver nenhum título *first party* custando mais do que 50 dólares](#), o que realmente se manteve na maioria dos casos daquela geração.



Infelizmente, o mundo sempre está em mudança e a narrativa não conseguiu se sustentar por muito tempo, com a afirmação de que os jogos de Wii U [teriam preço sugerido de 60 dólares](#). Curiosamente, é possível traçar um paralelo entre os anos de 2012 e 2023, com novamente a delicada situação se repetindo e a tendência do mercado ser de um novo aumento de 10 dólares. Até então, a mudança se restringia, principalmente, a jogos da Sony, Microsoft e outras *third party*, como Diablo IV, God of War Ragnarok, The Last of Us Part I, Demon Souls, Horizon Forbidden West e outros, todos já custando 70 dólares.



As explicações para tal aumento de preço nesses dois períodos históricos também são semelhantes: o aumento do refinamento gráfico eleva muito o custo de produção dos jogos, exigindo times cada vez maiores e maior tempo de dedicação para tal esforço, e há também a questão de um maior escopo exigido pelos jogadores no mundo do jogo, com a demanda de universos cada vez maiores, campanhas extensas, trilhas sonoras orquestradas e uma exploração imersiva.

Softwares de Switch usavam o mesmo preço padrão (60 dólares) da época de 2012, mas, com o novo anúncio de The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom, este patamar finalmente chega a 70 dólares, repetindo a história de gerações passadas. É difícil acreditar, por mais que a Nintendo não afirme que a mudança será levada para outros jogos, que a empresa ficará para trás dos preços das concorrentes a longo prazo, salvo em exceções bem definidas e com fortes motivos.



Analisando tendências passadas, posso especular que a mudança se trata apenas de mais uma no mar de alterações do fluxo natural do desenvolvimento de jogos. Claramente, aumentos de preço são coisas que ninguém quer, mas que talvez sejam inevitáveis para a atual tendência da indústria.

Os valores no restante do mundo e algumas de suas motivações



Usando o exemplo de The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom, podemos buscar algumas justificativas específicas para seu preço diferenciado, mesmo se realmente o jogo for um caso à parte. Nos parágrafos a seguir, tentarei elaborar melhor os motivos que sustentam essa mudança ou que realmente deixam um gosto amargo na boca.

O primeiro dos pontos que tenho a apresentar é que, com as novas ilhas flutuantes de "Hyrule", o "novo mapa" deve ser tão grande ou até maior que o jogo base de Breath of the Wild. Me baseio nisso devido ao extenso tempo de produção do novo jogo, anunciado já desde 2019; pelos trailers revelados até o momento, podemos ver que tanto o mapa original quanto o "novo mapa" aéreo estão presentes simultaneamente. Nisso, é natural supor que, com ambos coexistindo, eles tenham um tamanho similar, devido à essência de exploração do jogo.



Segundo, existem casos em que realmente alguns jogos têm preços diferenciados isoladamente. Às vezes, isso ocorre em títulos em que a produtora não está segura de que obtenha vendas em massa, coisa que é bem comum em jogos dos gêneros josei-muke e otome, títulos com um público nichado principalmente a jovens mulheres, e, por isso, com um menor volume de vendas em comparação a outros tipos. Alguns exemplos desses jogos com preço diferenciado são [Touken Ranbu](#) e [Jack Jeanne](#), custando, respectivamente, 8.778 ienes e 8.580 ienes na eShop japonesa. Esses dois títulos, inclusive, custam mais que o próprio [Tears of the Kingdom](#) no Japão (7.900 ienes).

O fato também ocorre já rotineiramente em outras categorias fora da bolha das Américas, como é possível ver em RPGs de outras eShops, como no Japão e Europa, e utilizarei exemplos da eShop japonesa neste artigo. Nesse âmbito, temos muitos exemplos com preços acima da média, como Atelier [Lulua ~The Scion of Arland~](#) (8.580 ienes), [Xenoblade 3](#) (8.700 ienes), [Caligula Effect 2](#) (8.778 ienes), [Etrian Odyssey Origins Collection](#) (8.980 ienes), [Trinity Trigger](#) (8.580 ienes), [Monark](#) (8.470 ienes), [Neptunia GameMaker R:Evolution](#) (8.360 ienes) e [Fire Emblem Warriors: Three Hopes](#) (7.920 ienes).



Ressalto que nem sempre um maior preço é obrigatoriamente um reflexo da falta de confiança da produtora; a resposta pode ser simplesmente custos de produção elevados, requerendo ajustes para conseguir de fato lucro nas vendas.

Um jogo da mesma geração se justifica sendo mais caro?

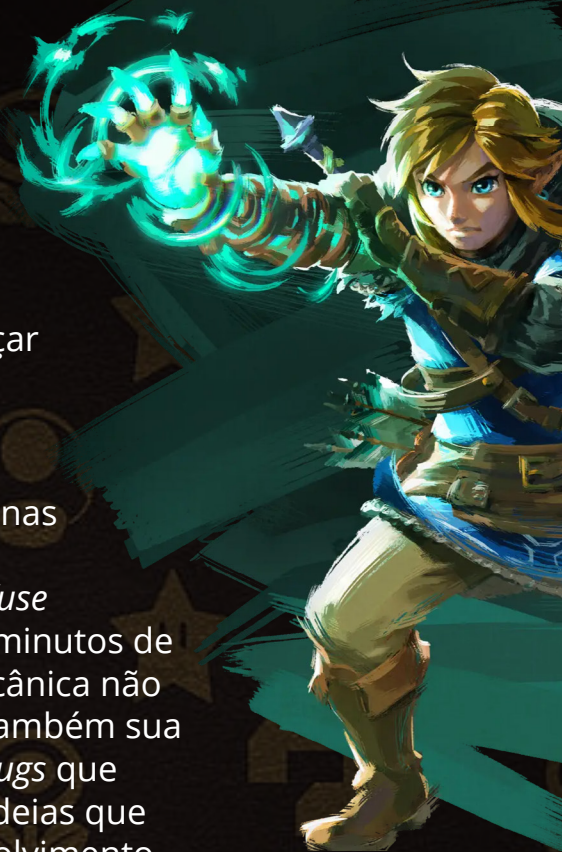


De forma alguma o novo jogo de Zelda pode ser considerado como algo em que há pouca confiança em seu número de vendas: teremos até mesmo uma edição especial comemorativa do Nintendo Switch, além de uma forte campanha de publicidade, na reta final até seu lançamento. Mesmo que no Japão a franquia Zelda venda menos do que outros títulos AAA da Nintendo, ele ainda é um jogo de peso, podendo historicamente alcançar mais de 200.000 cópias vendidas em suas semanas iniciais.

Porém, é consistente pensar que o título realmente deve ter tido um custo muito elevado de desenvolvimento. Basta apenas pensar nas novas mecânicas de *fuse*, *ultrahand* e *ascend*. Mal consigo imaginar a quantidade de opções que a habilidade *fuse* apresentará no jogo completo, sendo que só nos breves 10 minutos de gameplay divulgados no último mês podemos ver que a mecânica não altera apenas status vazios ou a aparência das armas, mas também sua física. Sempre que penso em mais opções, penso em mais *bugs* que devem ser cuidadosamente eliminados pela equipe e mais ideias que devem ser analisadas e implementadas durante seu desenvolvimento.

A mecânica de *Ascend*, nova habilidade que permite Link atravessar paredes, também parece outro ponto problemático para o *debugging*. Imagine agora que qualquer caverna deva ser elaborada de forma que *Ascend* possa ser usado, revelando passagens secretas e tesouros escondidos; esses elementos devem ser manualmente implementados de modo a evitar *glitches* ou quedas em locais que o jogador fique “preso”. Posso afirmar com confiança que a física do jogo e a otimização de performance foram aspectos muito custosos no desenvolvimento.

Mesmo com essas razões, considero ainda um pouco estranho que um jogo da geração atual tenha o preço de um *de* próxima geração. Por mais que inovações tenham sido feitas, o aspecto gráfico de *Tears of the Kingdom* é muito similar ao de seu antecessor, então é inegável dizer que *assets* devem ter sido reaproveitados em alguma escala.



Tenho certeza também de que muito trabalho foi gasto tentando manter o título com uma boa performance, mas, ainda assim, é possível ver quedas de frame quando o protagonista combina itens ou usa suas habilidades nos trechos separados para a *game showcase* do Nintendo Direct. Com certeza, nem tudo poderá ser eliminado e haverá alguns engasgos técnicos no jogo.

Pessoalmente, não concordo com a escolha de um jogo de 70 dólares numa mesma geração, por mais que a geração do Switch seja uma exceção à curva se comparada a outras, durando já seis anos e ainda apresentar certa força no mercado. A Nintendo é grande o suficiente para absorver quaisquer prejuízos (que, sinceramente, são bem improváveis) dos gastos de desenvolvimento em um grande lançamento global como o novo Zelda.

Há pouquíssimas informações concretas sobre The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom. Mesmo a apenas um mês de seu lançamento, é impossível chegar a um veredito sobre a situação com apenas suposições. Ressalto novamente que aumentos de preço são uma tendência infeliz que apenas se repete no mercado, ainda mais em um momento no qual os jogos almejam ser cada vez mais ambiciosos 🎮



Revista GameBlast 62

Neste mês vamos a uma galaxia muito, muito distante no retorno do Jedi Cal Kestis em Star Wars JEDI: Survivor.



Nesta edição, temos uma matéria especial do estúdio responsável por Star Wars JEDI, Respawn Entertainment muito e mais!

Baixe já a sua!

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista