

NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBLAST.COM.BR



MARIO + RABBIDS
SPARKS OF HOPE

**THE LAST
SPARK HUNTER**

#164 A GO
2023



ANÁLISE:

PIKMIN 4 (SWITCH) É O ÁPICE
DAS AVENTURAS DE QUINTAL

PRÉVIA:

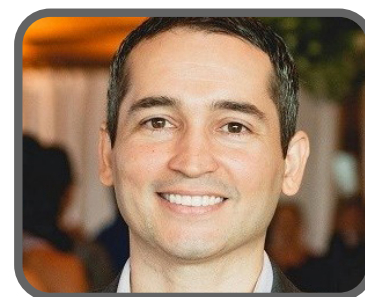
HARVEST MOON:
THE WINDS OF ANTHOS

DICAS E TRUQUES:

POKÉMON TRADING CARD GAME (CBC)
GUIA PARA MONTAR O MELHOR DECK

Fagulhas de aventura

Mario + Rabbids Sparks of Hope recebeu o seu segundo DLC, **The Last Spark Hunter**. Será que ele é tão bom quanto a campanha principal? Confira a nossa análise. Com **Pikmin 4**, a série de Olimar finalmente conseguirá brilhar? Saiba por que o consideramos o ápice da franquia. Se você não resiste a um jogo de fazendinha, precisa conferir a nossa expectativa por **Harvest Moon: The Winds of Anthos**. Agora que **Pokémon Trading Card Game** (GBC) está disponível no Nintendo Switch Online, selecionamos o deck que consideramos o mais eficiente para você se dar bem no jogo. Boa leitura! - **Alberto canen**



NINTENDO BLAST Editorial

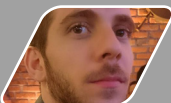
DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO
Leandro Alves
Sérgio Estrella



DIRETOR DE PAUTAS
Alberto Canen
Leandro Alves



DIRETOR DE REVISÃO
Vitor tibério



DIRETOR DE ARTE/ CAPA
Leandro Alves



REDAÇÃO
Davi Sousa
Lucas Oliveira
Rhuan Bastos
Roberto F. Ribeiro



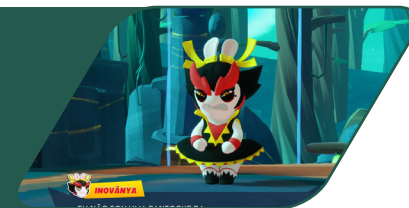
REVISÃO
Davi Sousa
Thais Santos
Vitor Tibério



DIAGRAMAÇÃO
Felipe Castello
Leandro Alves



03 ANÁLISE
Mario + Rabbids Sparks of Hope_ The Last Spark Hunter



09 ANÁLISE
Pikmin 4 (Switch)



19 PRÉVIA
Harvest Moon: Winds of Anthos



35 DICAS E TRUQUES
Pokémon Trading Card Game: Guia para montar o melhor Deck



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!



SWITCH



por Davi Sousa

Revisão: Vitor Tibério

Diagramação: Leandro Alves

MARIO + RABBIDS
SPARKS OF HOPE
THE LAST
SPARK HUNTER

Mario + Rabbids Sparks of Hope: The Last Spark Hunter não traz surpresas, seja isso bom ou não

Apesar de não ser um sucesso comercial, Mario + Rabbids Sparks of Hope é, na minha humilde opinião, um dos melhores títulos de Switch em 2022. Portanto, o anúncio de três DLCs para o game deveria gerar apenas expectativas boas, mas não é bem assim. No caso de The Last Spark Hunter, segundo conteúdo adicional do trio prometido, é uma minicampanha que está mais atrelada ao momento do jogador com a franquia do que à qualidade do produto em si.



Um desvio musical

The Last Spark Hunter se passa entre o penúltimo e o derradeiro planetas da campanha principal. Após derrotar a última Caçadora de Sparks e partir do Planalto Vale-Árido rumo ao quartel-general da Calamita, nossos heróis detectam uma atividade incomum nos Jardins Melódicos, planeta conhecido por seu ambiente musical natural. Porém, como era de se esperar, algo de errado não está certo. As leituras de sinal feitas pela Gena indicam que o planeta está em completo

silêncio, e a causa não poderia ser outra que não a presença massiva de Malumbra, a maldita gosma gerada pela Calamita. Mario e sua turma decidem então lidar com esse problema antes de enfrentar a vilã principal. Chegando aos Jardins Melódicos, descobrimos que a densidade do ar está alterada, o que impede que a nave dos protagonistas decole novamente até que a situação seja resolvida. Mas isso não importa, porque nossa trupe de desbravadores espaciais jamais iria

embora sem exterminar a Malumbra do lugar. A ameaça da vez é a Inovânia (Kanya), uma inesperada Caçadora de Sparks (corta para o título do DLC) que, insatisfeita por ser uma lacaia da Calamita, desassociou-se da tirana e planeja conquistar a galáxia por conta própria, usando os Jardins Melódicos como ponto de partida. Seu primeiro objetivo é transformar o planeta em uma fábrica de Bob-Ombs, o que obviamente não podemos permitir. Portanto, vamos rumo a mais uma aventura!



Ah, é só mais do mesmo, não tem novidade, é só mais do mesmo

Se você esperava algo com um mínimo de diferencial para o resto do conteúdo de Sparks of Hope, lamento ser eu o portador de más notícias. Infelizmente, The Last Spark Hunter faz jus ao termo “mais do mesmo” tanto quanto um DLC pode fazer.

Exceto pelas novidades inerentes a qualquer conteúdo adicional, como novos ambientes e um novo antagonista principal, o que temos aqui é uma repetição praticamente inalterada (com duração reduzida, ainda por cima) da fórmula da campanha principal: explorar o cenário, fazer puzzles enfadonhos e travar excelentes batalhas estratégicas contra inimigos e subchefes, com um chefe ao final da jornada.

Esse tipo de conteúdo não é necessariamente ruim (pelo contrário, tem muito jogo “mais do mesmo” de excelente qualidade sendo lançado o tempo todo), mas, conforme eu disse no começo desta análise, seu aproveitamento depende demais da disposição atual de cada jogador para com a franquia Mario + Rabbids.

Se você estiver minimamente enjoado de repetir o ciclo de batalhas e puzzles de Sparks of Hope, definitivamente espere um tempo para embarcar nesta campanha; por outro lado, se o seu anseio por mais ação estratégica em tempo real for grande, não pense duas vezes antes de entrar de cabeça nos Jardins Melódicos!



Algumas melodias inéditas

Pra não ficar só nas reclamações, vamos ao que The Last Spark Hunter tem de novo e de bom, começando pelo mais previsível: os Sparks. São cinco novas criaturinhas, que encontramos ao longo da exploração, assim como seus colegas dos outros planetas. E por falar nos Sparks, como se trata de um conteúdo que presume que já jogamos a campanha principal, todas as criaturinhas já estão disponíveis desde o começo, começando pelo nível 4.



Outra grata surpresa está na árvore de habilidades do grupo, cujos ramos para os Sparks estão liberados. Ainda precisamos pagar os prismas de habilidade para obter os efeitos, mas não precisar gastar um raro prisma dourado já é uma mão na roda. Também estão disponíveis novos visuais de armas, que nem de longe compensam a falta de mais conteúdo do ponto de vista estético, ou até mesmo de um novo personagem jogável, carência que só será suprida no próximo DLC, graças à presença de Rayman.


É claro que eu não podia deixar de elogiar o que para mim é de longe o melhor aspecto do jogo: o combate. É nas batalhas contra os subordinados da Calamita que o trabalho da Ubisoft brilha, e neste DLC a complexidade e o nível dos desafios continuam maravilhosos. Chega a ser curioso o quanto eu *quis* entrar em batalhas contra os inimigos aleatórios que surgem no mapa ao invés de evitá-las por não querer perder tempo fazendo *grind*.



Isso acontece porque o planejamento estratégico exigido para derrotar inimigos, chegar ao ponto marcado ou sobreviver uma quantidade de turnos torna tudo divertido e estimulante de um jeito deliciosamente natural. Eu não preciso me esforçar para gostar das batalhas em Sparks of Hope — o entretenimento simplesmente vem. Fiquei bem feliz de constatar que esse padrão de qualidade se manteve, e espero que assim seja para o terceiro e último DLC.

Apesar dos pesares, um bom concerto rápido

Mario + Rabbids Sparks of Hope: The Last Spark Hunter é um conteúdo adicional que representa uma faca de dois gumes. Ele é tão bom quanto toda a campanha principal da sequência de Kingdom Battle, mas não vai além de uma curta extensão quase inteiramente inalterada, o que pode tanto ser bom quanto ruim, dependendo de fatores externos ao jogo em si.

Eu considero arriscado esse tipo de decisão criativa, pois a experiência geral acaba atrelada ao quanto você está a fim de reviver um mesmo roteiro de gameplay por uma quantidade menor de tempo que da última vez, mas, de um ponto de vista mais objetivo, **The Last Spark Hunter** é um DLC sólido, se for aproveitado nas condições certas. 

✓ Prós

- Mantém o bom nível geral da fórmula do conteúdo-base;
- Os combates continuam de primeira qualidade, com uma dose sublime de planejamento estratégico e complexidade;
- Começar com todos os Sparks liberados já no penúltimo nível de poder é uma ótima decisão de continuidade, assim como o desbloqueio do ramo dos bichinhos na árvore de habilidades dos heróis.

✗ Contras

- Assim como as qualidades, os defeitos do conteúdo original também retornam, notadamente os puzzles entediante e cansativos;
- Poucas novidades além do que já é obrigatório a toda e qualquer campanha nova, como cenários e antagonistas;
- O aproveitamento do conteúdo está demasiadamente ligado ao quão sedento por mais Sparks of Hope o jogador está.

Mario + Rabbids SoH: The Last Spark Hunter (Switch)

Desenvolvedor Ubisoft Milan e Ubisoft Paris

Gênero Estratégia

Lançamento 21 de junho de 2023

Nota **7.5**

Guias Blast

Super Smash Bros. Ultimate

The Witcher III: Wild Hunter

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!



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



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



SWITCH



por Beto Ferreira

Revisão: Thais Santos

Diagramação: Leandro Alves



PIKMIN™ 4

é o ápice das aventuras de quintal

Recentemente, o criador Shigeru Miyamoto afirmou não entender como Pikmin, uma série tão divertida, não é um sucesso estrondoso de vendas. Depois de um terceiro título muito elogiado, porém lançado originalmente em um console que vendeu pouco (Wii U), foram dez anos preparando uma sequência que colocasse a franquia no gosto popular. Pikmin 4 finalmente está entre nós e tem tudo para atingir essa expectativa.

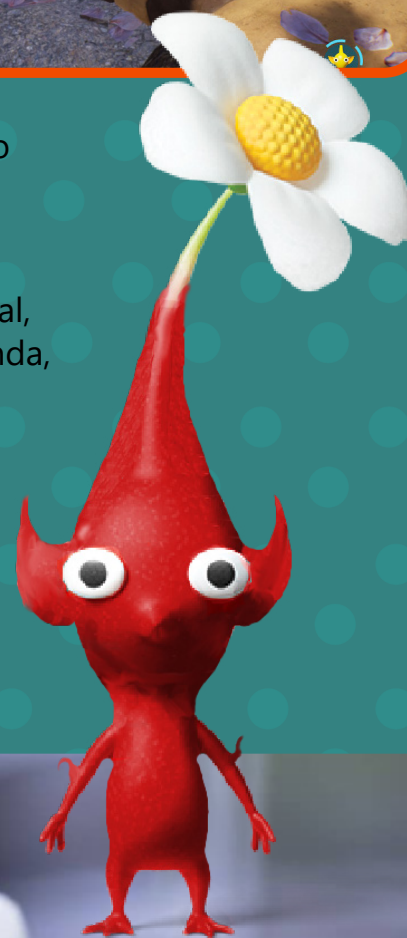
Uma experiência multifacetada

É difícil explicar o que é Pikmin para quem nunca jogou um título da série principal. Poderia dizer que é um RTS em que é preciso gerenciar seus soldadinhos de acordo com suas habilidades, com o terreno e com o inimigo enfrentado.

Contudo, tal descrição seria superficial. É necessário acrescentar o fator meio Querida, *Encolhi as Crianças*, em que as aventuras protagonizadas por esses seres diminutos dão outra perspectiva a elementos do cotidiano, como atravessar uma poça d'água no quintal ou encarar uma aranha.

Também faltaria dizer que há um elemento de exploração espacial, com astronautas viajando rumo a lugares desconhecidos. Ou, ainda, é preciso citar que há uma caça por artefatos e relíquias, que servem de energia para consertar a nave e seus equipamentos.

A série, portanto, apresenta muitos elementos que contribuem para que a jornada possua diversas camadas. Só jogando para experimentar o encantamento proporcionado pela combinação de todos esses – e de outros – fatores.



PIKMIN™4



Novidades para todos



Pikmin 4 se apresenta como um excelente jogo para conhecer a franquia por implementar elementos de entrada, a começar pela configuração de seu personagem, permitindo que o protagonista tenha o nome e a aparência de sua preferência.

É bem verdade que as opções são simples e possuem pouca variedade, mesmo se comparadas aos clássicos Mii. Ainda assim, é um fator que logo de cara contribui para a empatia e a imersão, ao mesmo tempo em que recebe os jogadores veteranos com uma novidade.

Algo parecido ocorre com a história, que serve de base para a aventura: a nave do Capitão Olimar cai em um planeta desconhecido e, para consertá-la, é preciso encontrar as peças espalhadas pelo cenário. É uma premissa simples, que incentiva a exploração dos ambientes.



Apesar de ser a mesma dos jogos anteriores, também se apresenta com um frescor para quem já conhecia a série, visto que desta vez o protagonista faz parte de uma brigada de resgate em busca do velho conhecido Olimar. Ironicamente, a nave da equipe também cai no planeta, expandindo a missão para resgatar os outros viajantes – e alguns visitantes inesperados.



O equilíbrio constante entre recepcionar novos jogadores e acolher o público cativo é feito com muito cuidado e carinho, podendo ser sentido a todo momento. Recém chegados são recebidos com explicações simples, enquanto quem está retornando é rerepresentado ao jogo e a suas mecânicas com novas perspectivas.

O grande parceiro peludo

Uma das grandes novidades com relação à mecânica de jogo é Otchin, o companheiro canino que está com o jogador desde o início da aventura. Usar o cachorro como montaria permite, por exemplo, atravessar áreas alagadas carregando Pikmin sem se preocupar com afogamentos. Também é possível pular para subir em plataformas e degraus, o que antes era impossível ou exigia encontrar rotas alternativas.



Otchin também se apresenta como uma excelente ferramenta de ataque, após carregar o movimento de avanço. Isso fornece mais um elemento de estratégia para poupar Pikmin de possíveis mortes, principalmente contra inimigos mais poderosos.



Tornando as partidas mais acessíveis, o cachorro pode utilizar sua habilidade de farejar para encontrar tesouros e viajantes perdidos, dentre outras opções que podem ser aprendidas. É algo opcional, atendendo a quem necessitar de assistência e podendo ser deixado de lado por aqueles que preferirem uma experiência mais desafiadora.

Outra mecânica interessante é a possibilidade de se separar do seu astronauta e controlar os Pikmin com o chamado Salvação. Isso permite explorar o cenário em duas frentes, otimizando o tempo – em geral escasso.



Testando sua capacidade de organização

A todo momento é explicitada a importância de se utilizar a arte Dandori, uma técnica de organização de tarefas de forma estratégica para trabalhar com a maior eficiência possível. A insistência no assunto não é por acaso: saber se organizar afeta – e muito – a experiência com o jogo.

Saber aproveitar seus recursos para explorar os terrenos de forma eficiente é essencial, já que é obrigatório voltar à base antes de anoitecer. Por isso, é preciso se organizar para não ser obrigado a deixar um tesouro para trás ou, pior, Pikmin fora da área de escape.



Diante disso, a quantidade de dias *in game* para desbloquear novos terrenos e tipos de Pikmin e o ritmo de progressão da história dependem do desempenho de cada jogador. O limite de tempo, que pode ser encarado por alguns como um obstáculo à exploração, por outro lado, ajuda a manter o foco sem caminhadas a esmo.

Ao entrar nas cavernas, porém, a exploração é livre, assim como a quantidade de Pikmin que pode te acompanhar. São áreas de tamanho reduzido, mas com mais inimigos e, portanto, exigem mais cuidado e um tempo maior para serem exploradas.

Em algumas cavernas, seres cobertos de folhas desafiam o explorador com alguma quantidade de tesouro ou dentro de um tempo limite. Nesse caso, a recompensa é resgatar justamente o Folhano para ser curado pela equipe de resgate na base.

PIKMIN 4

Variedade de criaturas

Diversos animais conhecidos dos jogos anteriores retornam aqui, fazendo com que jogadores veteranos já estejam preparados para explorar seus pontos fracos. Porém, novos inimigos também dão as caras, consistindo em um desafio para todos.

O mesmo pode ser dito sobre os Pikmin. Boa parte da aventura é vivida ao lado dos básicos Vermelho, Amarelo e Azul, o que

já oferece uma boa variedade de desafios envolvendo fogo, eletricidade e água.

Não demora para também sermos apresentados ao Pikmin Gelo, que acrescenta novas dinâmicas de exploração do terreno. Com esse parceiro, é possível paralisar temporariamente um inimigo ou congelar um "rio" para permitir a passagem de Pikmin que estejam carregando algum tesouro.



Outras espécies de Pikmin, já conhecidas da série, demoram bastante para aparecer. As estratégias ganham mais possibilidades com o Rosa – capaz de voar – ou com o tipo Pedra, por isso seria interessante se fossem introduzidos mais cedo na aventura.

Pela primeira vez na história da franquia, temos missões para serem realizadas após o anoitecer. Isso só é possível graças ao novo tipo de Pikmin chamado de Pirlampo e sua capacidade de iluminação.



As missões noturnas funcionam como *tower defenses*, inserindo mais uma dinâmica inédita – e muito bem-vinda. Os inimigos ficam mais agressivos nesses cenários e a dificuldade é progressiva, oferecendo mais um leque de desafios em um jogo já bem recheado.



Diário de bordo adaptado para o Brasil



A jornada em Pikmin 4 é recheada de caixas de texto, com mensagens ou fichas de identificação aparecendo na tela com frequência. Por isso, contar com a tradução para o português faz toda a diferença.

Aliás, tradução não, localização. Para além de simplesmente traduzir o texto para o nosso idioma, a Nintendo teve o trabalho de adaptar frases e expressões para que fizessem mais sentido para nós aqui no Brasil.

“Folhano” e “Salvação”, já citados nesta análise, são apenas alguns exemplos de como o trabalho de tradução foi bem realizado. Expressões também foram adaptadas para refletir o modo como falamos aqui no nosso país, facilitando a compreensão de diversas tiradas engraçadas presentes na escrita do jogo.



Dividindo os controles



Se a localização é digna de aplausos, o multiplayer merece algumas ressalvas, principalmente no modo história, claramente planejado para ser encarado de forma solo. Mesmo assim, o jogo oferece a opção de um segundo jogador participar.

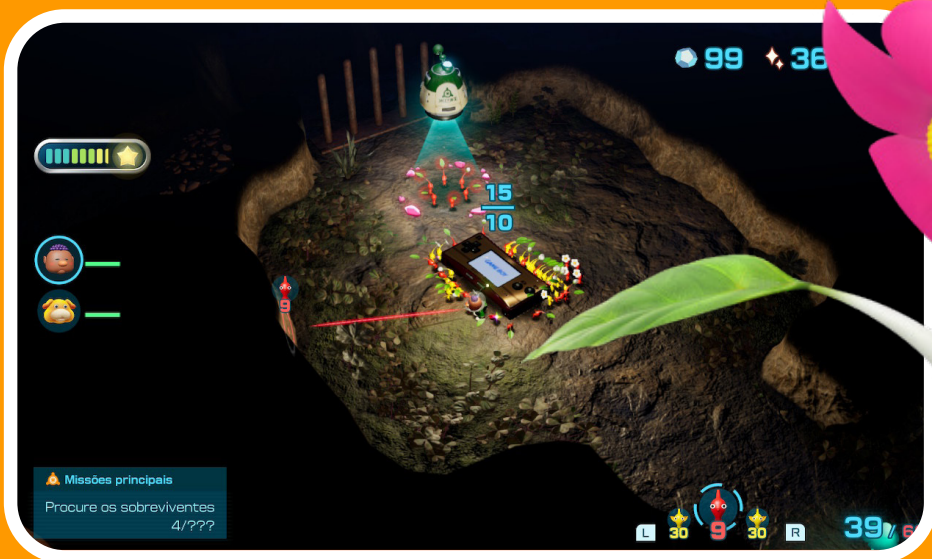
Contudo, essa participação se resume a comandar uma mira na tela e atirar pedras e itens. É algo muito rudimentar, servindo no máximo para introduzir crianças na jogatina sem prejudicar o andamento da campanha, parecido com o que foi feito com Super Mario Odyssey (Switch) ou, antes ainda, Super Mario Galaxy (Wii).

Essa decisão deu saudades do modo Missions, presente em Pikmin 3 (Wii U) e que permitia a exploração dos cenários da campanha em tela dividida. É uma pena esse retrocesso da jogatina cooperativa.



Já a Batalha Dandori é outra história. Apesar de também poder ser disputado sozinho, o modo ganha outro sabor quando a batalha ocorre entre dois jogadores (ou dois jogadores contra a máquina).

Com tempo e cenários restritos, o Dandori é uma nova abordagem do Bingo Battle (do título anterior), porém eliminando a ideia da cartela de bingo que o nomeava. Em seu lugar, temos uma disputa para ver quem conquista mais pontos dentro do tempo determinado.



As batalhas são bem divertidas e com opções de customização. Mas fica a sensação de que poderia haver mais cenários para brincar – quem sabe chegam via DLC?



O retorno triunfal da série

É esperado que algumas séries apresentem altos e baixos. Outras, no entanto, seguem um caminho de evolução constante, melhorando e aprimorando-se a cada novo título. **Pikmin 4** marca o ápice da franquia, trazendo (quase) tudo de bom que os jogos anteriores já apresentaram, além de excelentes novidades e implementação de todos esses elementos de forma agradável e convidativa. Se este quarto título não for capaz de te conquistar, não sei mais o que será. 🎮



Prós

- Equilíbrio entre receber novos jogadores e desafiar os antigos
- Novas e bem-vindas mecânicas com Otchin, Pikmin Gelo e Pirilampo
- Experiência pautada pelo ritmo e habilidade do jogador
- Excelente localização para o português brasileiro.



Contras

- Retrocesso no modo cooperativo em relação ao título anterior

Pikmin 4 (Switch)

Desenvolvedor Nintendo

Gênero Puzzle RTS

Lançamento 21 de julho de 2023

Nota **9.5**

Guia N-Blast

Pokémon Let's GO Pikachu/Eevee Fire Emblem: Three Houses

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!



E-BOOK
POKÉMON LET'S GO
RS **1,99**



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



COMPRAR NO
Google™ play



COMPRAR NO
Google™ play



Disponível na
amazon.com

SWITCH

por *Lucas Oliveira*Revisão: *Davi Sousa*
Diagramação: *Felipe Castello*

HARVEST MOON: THE WINDS OF ANTHOS

Harvest Moon: The Winds of Anthos é o próximo lançamento da franquia de simulação de fazenda da Natsume, com previsão de chegar a todas as plataformas atuais no dia 26 de setembro. Apesar de a série apresentar um histórico recente desfavorável, este novo título traz consigo alguns elementos promissores e consegue despertar uma certa expectativa.

Antes de começar, precisamos recapitular!

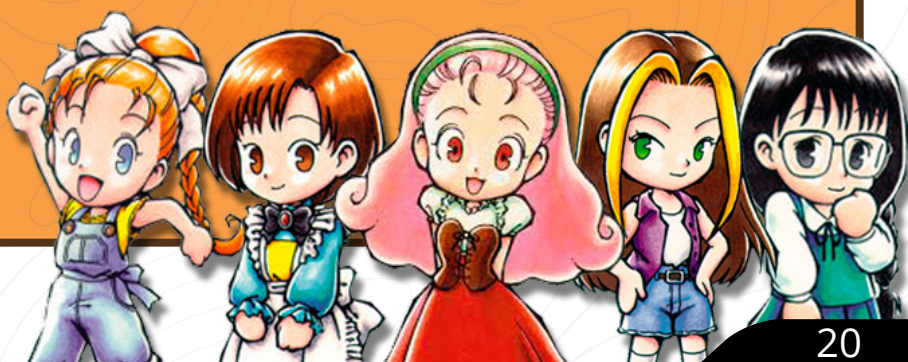
Antes de botarmos o pé na estrada que **Winds of Anthos** busca trilhar, precisamos recuar um pouco no tempo para compreender melhor a trajetória de Harvest Moon. Sua origem remonta a 1996, quando surgiu no Japão um título com nuances de RPG e vida rural conhecido como **Bokujo Monogatari**. A resposta positiva veio depressa e indicou a possibilidade de expandir a experiência para audiências globais.



partir daí, iniciou-se uma colaboração entre a desenvolvedora Victor Interactive Software, posteriormente adquirida pela Marvelous em 2003, e a Natsume, encarregada de localizar e distribuir o jogo fora do território nipônico. Dessa forma, o nome **Harvest Moon** foi adotado e solidificado no Ocidente.

O tempo seguiu seu curso e o simulador de fazenda evoluiu e se tornou uma franquia, presenteando os fãs com títulos memoráveis como **Back to Nature**, **Friends of Mineral Town** e **Wonderful Life**. No entanto, o cenário de distribuição da série sofreu alterações em 2014, quando a Marvelous assumiu essa responsabilidade por meio de sua subsidiária americana, a XSEED Games.

Entretanto, devido à propriedade do nome Harvest Moon pertencer à antiga publicadora, Bokujo Monogatari teve que adotar outro título fora do Japão, e a escolha foi Story of Seasons. Paralelamente, a Natsume também não ficou inativa e passou a desenvolver seus próprios simuladores de fazenda sob sua marca.



Em meio a esse contexto, enquanto alguns jogos da Marvelous receberam reconhecimento positivo após a separação, como **Story of Seasons: Trio of Towns** e **Pioneers of Olive Town**, além dos *remakes* de **Friends of Mineral Town** e **Wonderful Life**, a nova série Harvest Moon trouxe apenas títulos controversos que desagradaram muito aos entusiastas do gênero.

Com esse histórico em mente, a questão surge: poderá **The Winds of Anthos** reverter essa situação?

Um desastre em Anthos



Anteriormente uma terra harmoniosa e serena, **Anthos** era protegida pela Deusa e pelos Sprites da colheita, que defendiam os habitantes de desastres naturais. No entanto, uma erupção vulcânica ameaçou a vida na região, forçando a divindade e seus aliados a empregar todas as suas forças para proteger a população. Infelizmente, esse evento resultou no isolamento das vilas umas das outras.



A narrativa do novo Harvest Moon se desenrola uma década após essa catástrofe, quando encontramos uma mensagem da deidade em uma garrafa. Com a ajuda de Doc Jr., um inventor excêntrico, e outros amigos, assumimos a missão de trazer a protetora de volta, restaurar as conexões entre as cidades e recuperar a harmonia perdida.

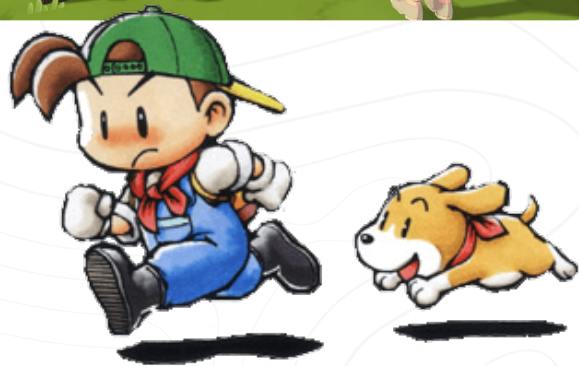
Até que enfim, um cenário promissor

The Winds of Anthos segue os pilares tradicionais dos jogos de simulação de fazenda, com o cultivo de colheitas em diferentes estações, criação de animais, desenvolvimento de relacionamentos com os moradores e até a busca por um(a) parceiro(a) para o casamento.

No entanto, o que destaca esse título é a sua aparente ênfase na exploração, pois seu mundo promete ser diversificado, com biomas distintos, indo de montanhas congeladas a vulcões ferventes, cada um abrigando suas próprias espécies de vida.



Ao analisarmos o material divulgado, fica evidente que as regiões de Anthos foram criadas com razoável cuidado aos detalhes dos elementos que as compõem. Essa atenção ao design parece ser uma distinção positiva dos títulos anteriores, cujas escolhas visuais e baixa criatividade sempre desagradaram fortemente à maior parte do público.




Claro que não estamos falando de um exímio primor técnico que será lembrado por gerações; no entanto, temos aqui um universo mais inspirado e convidativo do que os que foram apresentados em outras obras da série, como **Light of Hope** ou **One World**.

Outro aspecto interessante é que o novo jogo da Natsume parece realmente querer convidar os jogadores à exploração, já que foi divulgado que teremos itens raros para descobrir, a capacidade de viagens rápidas por meio de estátuas espalhadas pelo mundo e opções de montaria que transcendem o tradicional cavalo.

Esta edição também terá os tradicionais eventos sazonais que são bastante frequentes nesse gênero, com a expectativa de que serão mais do que a simples observação dos personagens se alimentando e festejando (**Story of Seasons** costuma não ser particularmente bem-sucedido nesse aspecto), apresentando atividades interessantes para o jogador aproveitar, como corridas de cavalos e de cachorros.

Um possível novo horizonte para a série

Harvest Moon: The Winds of Anthos surge como um sopro de ar fresco para uma franquia que, infelizmente, ainda não se firmou. Com um nível de detalhes visuais superior aos últimos títulos da série e a promessa de um mundo expansivo e cheio de possibilidades, há a esperança de que esta nova obra da Natsume possa finalmente honrar a importância e a história que o seu nome carrega. 



Harvest Moon: TWOA (PC/PS4/PS5/XBO/XSX/Switch)

Desenvolvedor Natsume

Gênero Simulador de fazenda

Lançamento 26 de setembro de 2023

Expectativa

 3

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 Rhuan Bastos

Revisão: Davi Sousa
Diagramação: Felipe Castello

TRADING CARD GAME

POKÉMON TRADING CARD GAME (GBC)

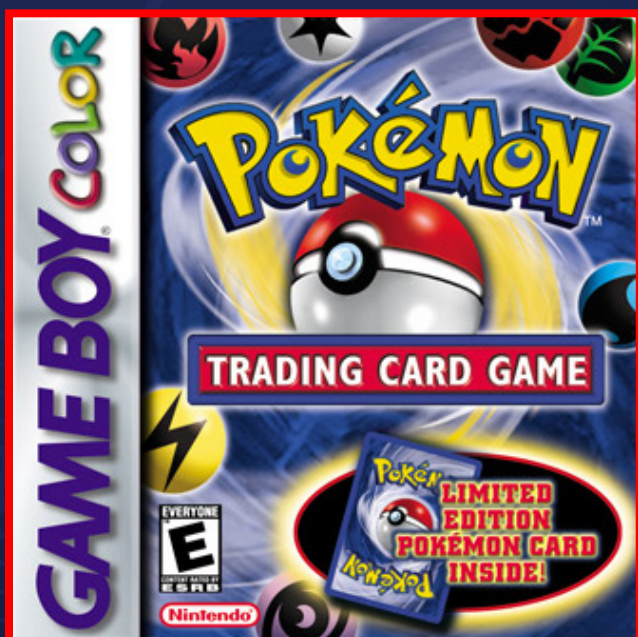
GUIA PARA MONTAR O MELHOR DECK DO JOGO

Com a chegada de **Pokémon Trading Card Game** ao catálogo do Nintendo Switch Online, muitos treinadores terão a chance de ter o seu primeiro contato com o jogo de cartas ilustradas da franquia de monstros de bolso. Tendo em vista que esse relançamento finalmente contará com todas as funções multiplayer originais do Game Boy, o Nintendo Blast selecionou o deck considerado o mais efetivo pela comunidade competitiva para te ajudar a dominar facilmente os duelos, seja na campanha ou contra os amigos.

O que é o “melhor deck”?



Em qualquer jogo de cartas colecionáveis, os melhores baralhos são aqueles que conseguem sempre permitir que o jogador tenha acesso, desde a primeira rodada, a todas as principais cartas do seu plano de jogo para pressionar o oponente e conseguir resultados consistentes, mesmo quando o azar está acima do normal. O ‘meta’ competitivo dos primeiros anos de Pokémon TCG, representado quase que perfeitamente no clássico de Game Boy, não seria nenhuma exceção a essa regra.



Podemos avaliar a consistência de cada arquétipo de baralho olhando para os resultados dos torneios competitivos na vida real que operavam no mesmo “metagame” do título de Game Boy. No entanto, isso talvez nem seja necessário no fim das contas, pois a comunidade competitiva atual possui um consenso claríssimo sobre qual é o baralho mais dominante do formato: **Haymaker**.

Considerando que a maioria das cartas de Pokémon disponíveis são extremamente dependentes de muitos recursos ou mecânicas de sorte para funcionar, a única opção consistente que nos resta são os Pokémon de nível **Básico**, que necessitam de poucas energias para desferir uma quantidade considerável de dano da forma mais rápida possível.



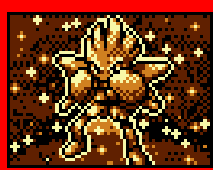
Sendo assim, existem três cartas que facilmente se destacam acima dos demais nesse quesito: **Hitmonchan**, **Scyther** e **Electabuzz**. Esse trio de Pokémon nível Básico foi apelidado de “**Haymaker**” e estabeleceu um reinado tão opressor nos anos iniciais do TCG que chega a ser difícil de explicar com palavras. Lembra da dominância competitiva de Meta Knight em **Super Smash Bros. Brawl** (Wii) ou Funky Kong em **Mario Kart Wii**? Era tipo isso, só que talvez até pior.



Deck Haymaker: Lista de cartas



Pokémon Cards (Total 12)



4x Hitmonchan
Colosseum Pack



4x Electabuzz
Colosseum Pack

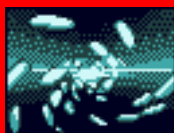


4x Scyther
Colosseum Pack

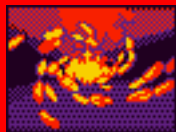
Trainer Cards (Total 26)



4x PlusPower
Colosseum Pack



4x Energy Removal
Mystery Pack



4x Super Energy Removal
Laboratory Pack



3x Gust of Wind
Evolution Pack



3x Professor Oak
Colosseum Pack



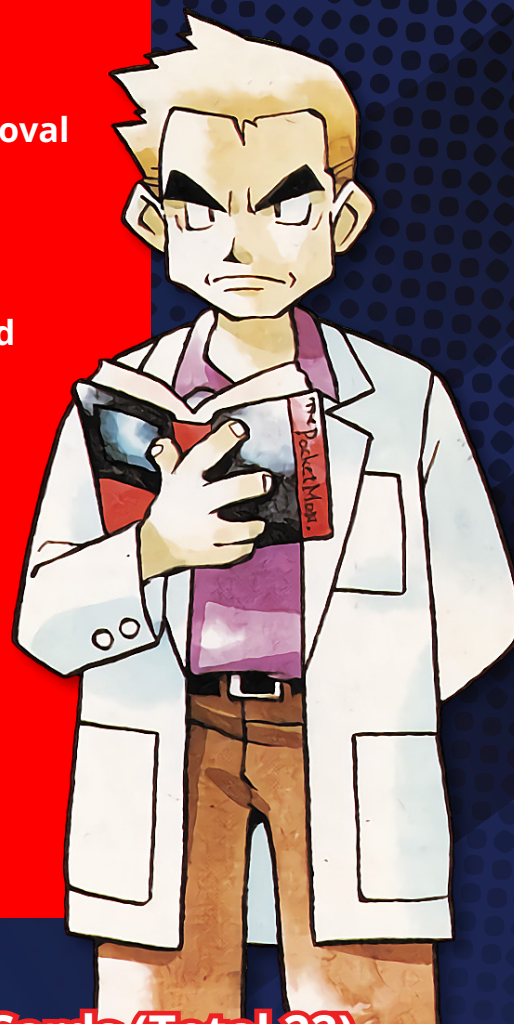
4x Bill
Colosseum Pack



2x Item Finder
Colosseum Pack



2x Computer Search
Colosseum Pack



Energy Cards (Total 22)



10x Fighting Energy
Colosseum Pack



8x Electric Energy
Colosseum Pack

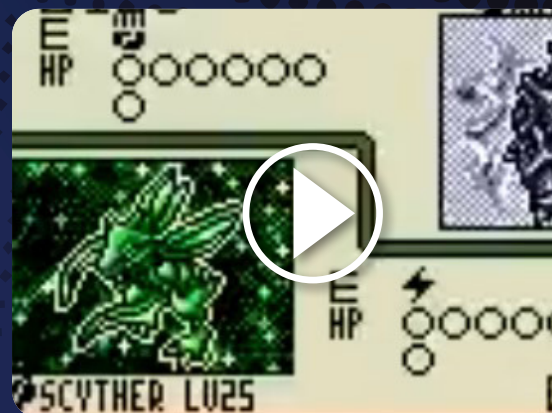


4 Double Colorless Energy
Mystery Pack

Plano de jogo



Coleções e mais coleções podiam ser lançadas, mas todos os torneios nos primórdios de Pokémon TCG efetivamente sempre contavam com pelo menos metade dos competidores utilizando alguma variação desse arquétipo. A estratégia era simples: muitas energias e cards de treinador para garantir que você sempre terá pelo menos dois Pokémon disponíveis para distribuir dano dependendo da matchup. Até em speedruns da campanha do jogo, a estratégia é a mesma. O vídeo a seguir é uma gameplay básica que demonstra o deck na prática:



Abusando das **Double Colorless Energy**, **Scyther** pode causar 30 de dano ou até 60 no segundo turno com consistência se você optar por rodar o deck com algumas energias de grama. Além disso, o inseto não tem custo de recuo e pode ser trocado por outro Pokémon no banco sempre que o jogador quiser, fugindo de matchups indesejadas e eliminando efeitos como confusão ou veneno. Ele também possui resistência a ataques do tipo Lutador, efetivamente tornando ele um counter excelente para o próprio Hitmonchan.



Electabuzz ainda tinha mais vantagens, pois poderia paralisar o oponente com uma energia ou causar até 60 de dano (capaz de dar 1 hit kill na maioria dos oponentes) com apenas duas energias, além de ser importantíssimo para neutralizar decks de água. O custo-benefício é absurdo, considerando que apenas duas energias são necessárias para atingir seu potencial máximo.



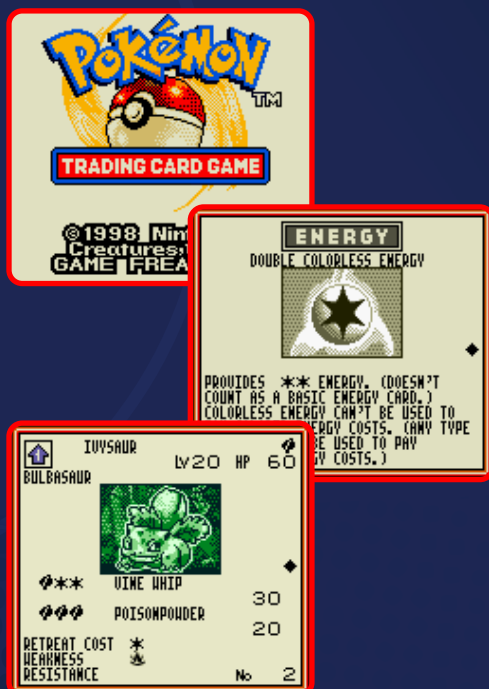
Hitmonchan é o mais consistente para oferecer perigo, pois necessita apenas de uma energia para distribuir 20 de dano. Ao equipá-lo com as três energias necessárias para o ataque mais forte, você pode causar 40 de dano por turno e efetivamente destruir qualquer Pokémon que não tenha resistência ao tipo lutador, ainda mais se você tiver o auxílio de **Plus Powers** para aumentar o dano.

A dupla de Trainers **Professor Oak** e **Bill** é essencial para manter a sua mão sempre cheia de opções e recursos, efetivamente eliminando por completo o perigo de ficar "empacado" em momentos de azar. Com **Energy Removal**, você pode escolher uma energia ligada a qualquer Pokémon do oponente e descartá-la; **Super Energy Removal** consegue ser ainda mais cruel ao descartar duas energias do pokémon oponente em troca de apenas uma energia do seu campo.



Se tudo isso ainda não é o bastante, você também pode contar com a poderosa **Gust of Wind** para forçar a troca do Pokémon ativo do oponente por qualquer um do banco dele. Isso permite fugir temporariamente de matchups desconfortáveis, além de impedir que o adversário consiga evoluir ou trazer energias para seus Pokémon do banco. Some tudo isso ao auxílio de cartas como **Item Finder** ou **Computer Search** e você terá um controle completo do campo de batalha.

Pontos fracos e soluções




Por ironia do destino, o único ponto fraco do **Haymaker** é também um dos seus maiores pontos positivos. Acontece que, com tantas opções e maneiras de comprar mais cartas, a probabilidade de você acabar correndo o risco de perder por não ter mais nenhuma carta sobrando para compra é maior do que o normal. Se o oponente utilizar uma estratégia focada em enrolar a partida por muito tempo, será preciso saber o momento certo de usar as cartas de recompra para finalizá-lo sem dar nenhuma brecha.

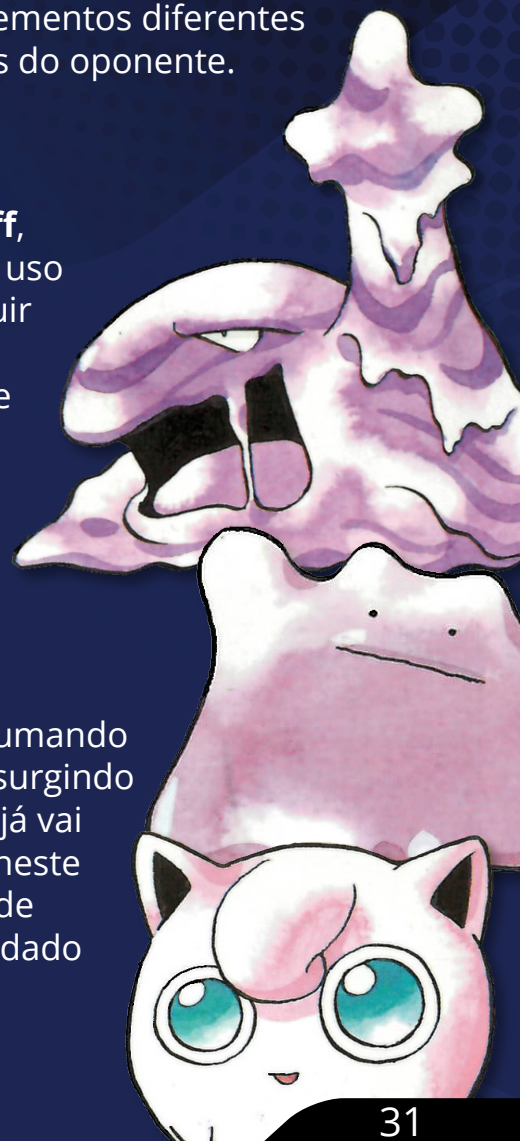
No entanto, nem tudo está escrito em pedra. **Haymaker** não conquistou o posto de melhor deck apenas pela consistência, mas também pela facilidade de customizar e adicionar elementos diferentes para cobrir certas estratégias do oponente.

Entre as melhores sugestões de Pokémons que combinam muito bem com **Haymaker** estão a linha evolutiva da **Jigglypuff**, **Kangaskhan**, **Ditto**, **Muk** e qualquer Pokémon básico que faça uso de energias incolor, lutadoras ou elétricas que você queira incluir no baralho. Eu, por exemplo, gosto de adicionar um Aerodactyl à lista apenas para deixar ele no banco, por conta da habilidade passiva que impede os oponentes de evoluir seus Pokémon.

Flexibilidade de conquistador



O céu é o limite para o **Haymaker**. Conforme você vai se acostumando com o estilo de jogo, as peças que você gostaria de mudar vão surgindo naturalmente na sua cabeça e, quando menos aparentar, você já vai estar montando um deck bem diferente do que está proposto neste guia. O que faz o **Haymaker** ser tão dominante é a agressividade do seu trio principal de atacantes, mas o restante pode ser moldado para atender às suas preferências e características favoritas. 



Revista GameBlast 65

Neste mês chegamos na nova dimensão criada para os Kombaters mais violentos dos vídeo games, Mortal Kombat 1!



Nesta edição, trazemos o que sabemos de Mortal Kombat 1, Netherrealm Studios o estúdio responsável pela franquia, a nossa análise de Final Fantasy XVI, e mais!

Baixe já a sua!

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista