



MARIO KART WORLD

#185 M.A.I 2025
CC BY NC ND

Cartão de jogo
E licenças online:
entenda como funciona

Doug Bowser
O polêmico presidente da
NoA com nome de vilão

Prévia
The Legend of Zelda -
BotW TotK: Switch 2 Edition

O mundo vai virar pista de corrida

Nesta edição, aceleramos com **Mario Kart World**, que promete novos horizontes por um mundo expansivo. Explicamos também as mudanças nas políticas digitais da Nintendo, com foco nos **cartões de jogo virtuais** e no **compartilhamento de licenças** após a última atualização. Em um especial, traçamos um perfil de **Doug Bowser**, o presidente da Nintendo of America, que tem nome de vilão. Revisitamos **Xenoblade Chronicles 2** em um Blast from the Past sobre superação e lealdade, e trazemos as primeiras impressões das **versões para Switch 2 de Breath of the Wild e Tears of the Kingdom**. Fechamos com dicas estratégicas para quem joga de **Defender** em Pokémon UNITE. 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



**SUPERVISOR
DE REVISÃO**
Vitor Tibério



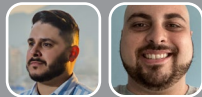
**DIRETOR DE
ARTE/ CAPA**
Leandro Alves



**SUPERVISOR DE
DIAGRAMAÇÃO**
Felipe Castello



REDAÇÃO
Farley Santos
Felipe Castello
Ivanir Ignacchitti
Leandro Alves
Victor Hugo Carreta



REVISÃO
Alessandra Ribeiro
Beatriz Castro
Cristiane Amarante
Vitor Tibério



DIAGRAMAÇÃO
Cristian Rodrigues
Felipe Castello
Leandro Alves
Walter Nardone



03

| **CAPA**
Mario Kart World
(Nintendo Switch 2)



14

| **PRÉVIA**
Zelda BOTW e TOTK –
Nintendo Switch 2 Edition



25

| **PERFIL**
Doug Bowser, o presidente
da NoA com nome de vilão



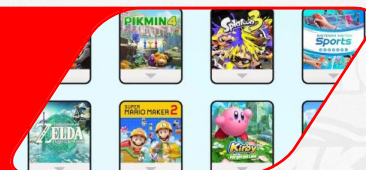
31

| **BLAST FROM THE PAST**
Xenoblade Chronicles 2



39

| **GUIA**
Cartões de jogo virtuais e
licenças online: entenda



48

| **DICAS & TRUQUES**
Pokémon UNITE: dicas
para jogar de Defender



SWITCH 2



por Farley Santos

Revisão: Cristiane Amarante
Diagramação: Leandro Alves

MARIO KART WORLD

Mario Kart World promete novos horizontes por um mundo expansivo

Depois de correrem em duplas, debaixo d'água e até mesmo de ponta-cabeça, Mario e sua turma agora se preparam para um novo desafio. **Mario Kart World** aposta em um vasto mundo interconectado que nos convida a dirigir para praticamente qualquer lugar, sem deixar de lado as disputas alucinantes. Com uma variedade impressionante de conteúdo e muitas opções para curtir com os amigos, o próximo título tem tudo para ser a experiência definitiva da franquia.

Participando de disputas frenéticas e revigoradas

Caos é uma palavra que define Mario Kart, com suas corridas cheias de itens, surpresas e pistas mirabolantes. Esse conceito promete ser ainda mais intenso em World, pois a maior parte das disputas contará com 24 pilotos em pistas mais expansivas e complexas. Pela primeira vez, o jogo será completamente localizado para o português, facilitando o acesso ao público brasileiro.

Para vencer, é necessária uma mistura de perícia e sorte, dominando o drift para conseguir turbos nas curvas. As opções estratégicas se abrem com a introdução do **Charge Jump**, um movimento que permite saltar para evitar obstáculos e interagir com o cenário de formas criativas, como deslizar por corrimãos ou percorrer trechos curtos nas paredes. Os circuitos apresentam inúmeros caminhos alternativos, incentivando o uso dessa habilidade inédita.



Outro recurso inédito é a possibilidade de rebobinar a ação por alguns segundos ao jogar sozinho. Essa mecânica será perfeita para desfazer erros ou treinar saltos complicados para alcançar rotas avançadas. Vale notar que os oponentes continuam em movimento durante a ação, o que exige cautela ao utilizar esse recurso em corridas mais competitivas.





Fora isso, a bagunça está garantida com a introdução de novos itens, fora os tradicionais cogumelos de turbo e os cascos de Koopa. Há de tudo um pouco: as flores de gelo congelam os rivais e os fazem derrapar na pista; martelos gigantes tornam-se obstáculos temporários ao serem lançados no chão; o Mega Mushroom torna o usuário gigante, permitindo esmagar oponentes e obstáculos; já Kamek promove o caos transformando os corredores em criaturas diversas.



Para alguns, a ação pode ser frenética demais. Por sorte, World terá recursos de acessibilidade, assim como os últimos títulos da franquia. Dentre as opções, estão a aceleração automática, uso automático de itens e auxílio na direção. O jogo comporta diferentes controles, sendo possível utilizar o sensor de movimento para virar o veículo, com direito ao uso do acessório **Joy-Con 2 Wheel** para maior imersão.



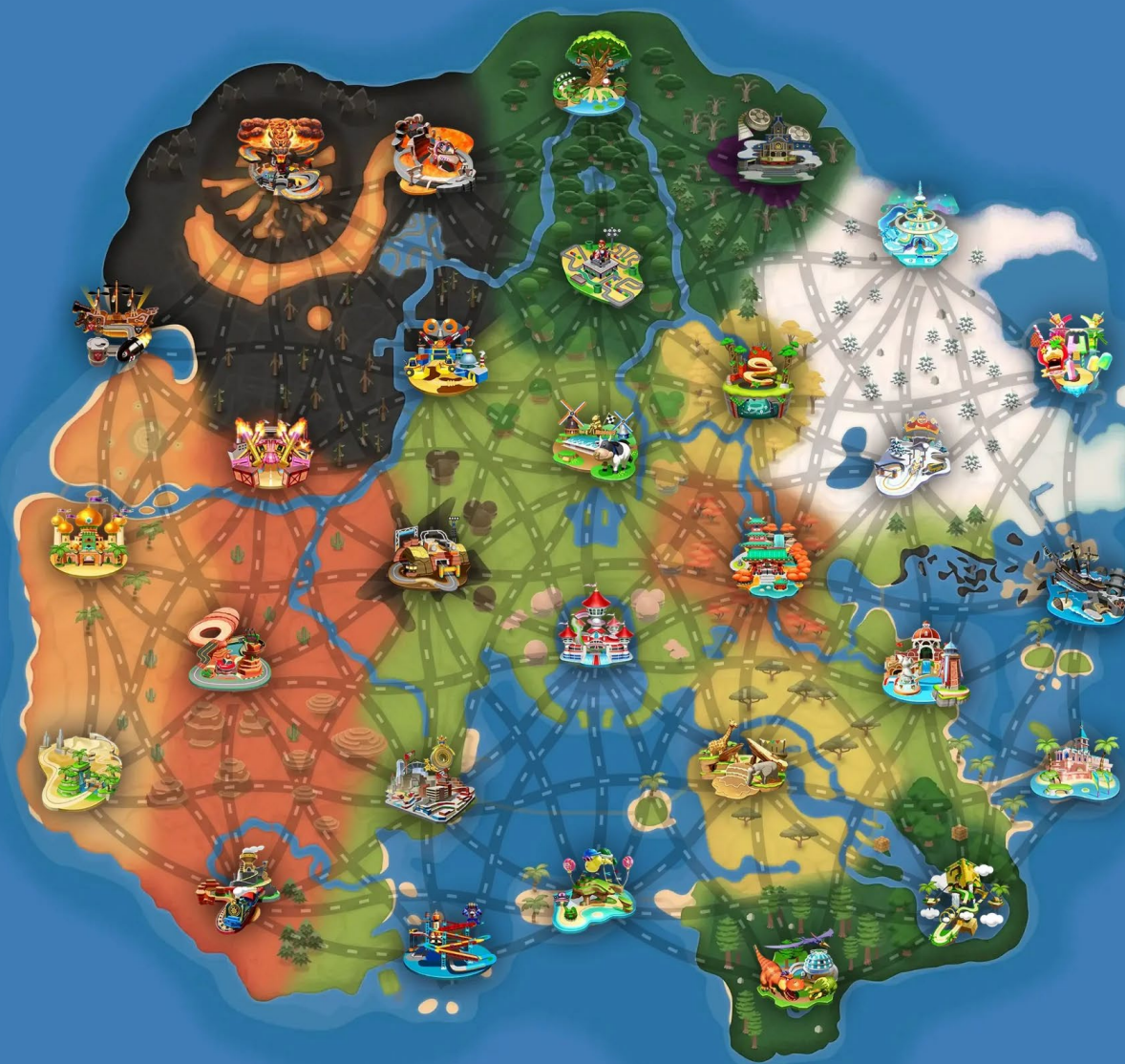
Dirigindo loucamente por um universo expansivo



O grande diferencial de Mario Kart World é seu vasto mundo interconectado. Agora as corridas estão espalhadas por diferentes regiões e é necessário dirigir de um lugar a outro entre elas. Com isso, a sensação de imersão será maior, como se estivéssemos explorando um reino expansivo durante as competições.

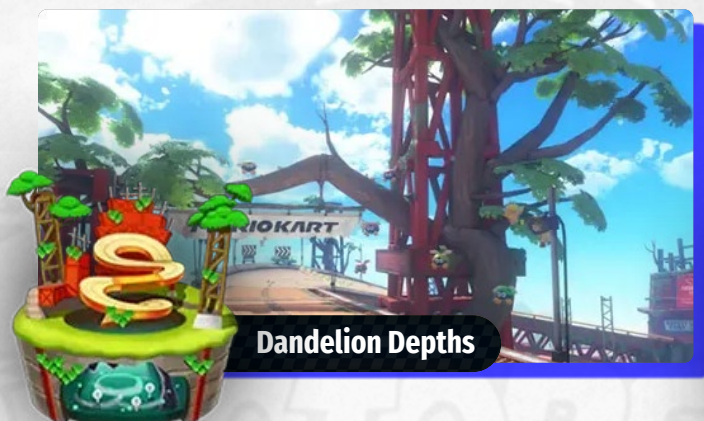
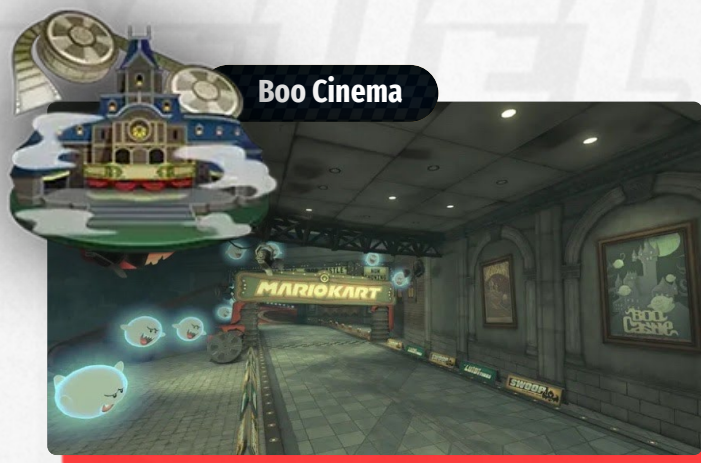


Os karts estão preparados para todo tipo de situação: asas permitem planar ao saltar rampas, as rodas deslizam por bordas e paredes, e o veículo se transforma em um hovercraft para flutuar na água. As mais de 30 pistas abusam dessas alterações com diferentes tipos de terrenos e muitos caminhos fora do usual. Fora isso, a customização está de volta com opções de rodas, asas e carroceria.





Como é de praxe, há uma infinidade de circuitos temáticos por desertos, regiões geladas, cidades e mais. Alguns exemplos de locais inéditos são a metrópole **Crown City**, o assustador **Boo Cinema**, a floresta **Dandelion Depths** e o tradicional **Mario Bros. Circuit**. Fora isso, percursos clássicos estão de volta, como Shy Guy Bazaar (Mario Kart 7), Dino Dino Jungle (Mario Kart: Double Dash!!) e Moo Moo Meadows (Mario Kart Wii); todos eles com nova roupagem e recursos.



Os modos de jogo aproveitam a nova estrutura integralmente. No Grand Prix é necessário dirigir nas estradas entre os circuitos, com a performance nesses segmentos sendo considerada para o posicionamento inicial da corrida. Já no

Knockout Tour, o objetivo é participar de um longo rally entre pontos distantes do mundo.

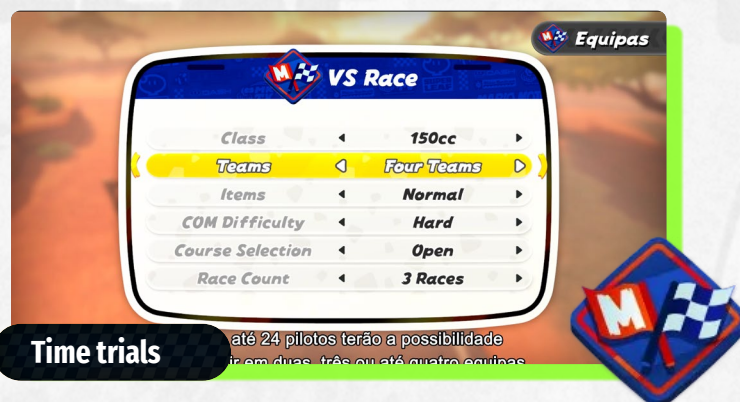
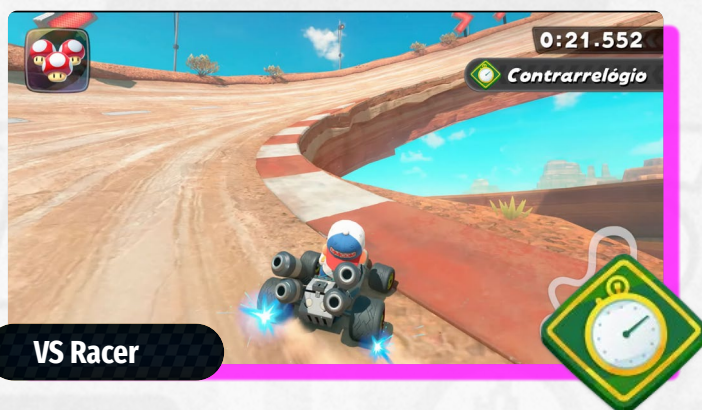
Há checkpoints pelo caminho que eliminam participantes que não estejam acima da posição indicada, então é essencial manter o ritmo e a colocação.



Mais modos



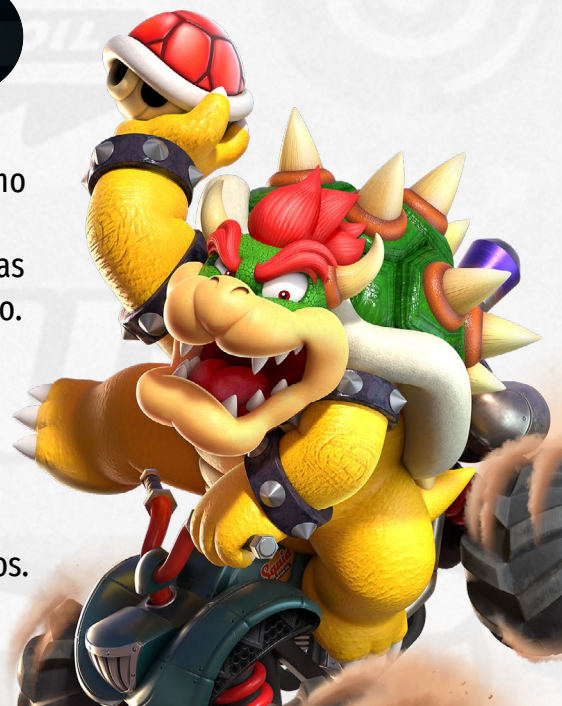
Ademais, as modalidades clássicas ainda estão presentes, como a corrida conta o tempo nos **Time Trials**, as partidas completamente customizáveis no **VS Race** (que agora conta até com opções de times) e o frenético modo de batalha, que conta com as variantes **Balloon Battle** (use itens para estourar os balões dos oponentes) e **Coin Runners** (colete mais moedas que os adversários).



Perdendo-se em um mundo recheado de atividades

Não adianta nada um mundo interconectado se não é possível explorá-lo completamente. Felizmente isso é realidade no modo **Free Roam** que, como o nome indica, permite desbravar livremente as regiões de World. Nessa modalidade sem pressão, poderemos andar pelas pistas em busca de rotas alternativas ou ir para longe das estradas principais somente por diversão.

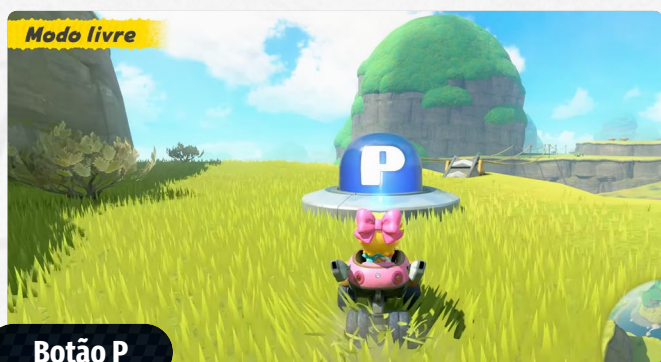
O mundo é convidativo, apresentando algumas atividades. Pelas localidades estão escondidos **botões P**, que ativam missões especiais, como coletar moedas ou dirigir por obstáculos dentro de um limite de tempo. Além disso, há **moedas especiais** para coletar, **blocos escondidos** e vários outros segredos — a promessa é ter colecionáveis por todos os cantos.



Modo livre



VS Racer



Botão P



Modo P - Moedas



Moedas especiais



Bloco ?

Um ponto de interesse importante são os Drive-Thru dos Yoshis. Esses pontos oferecem comidas típicas chamadas Dash Foods, que ativam um turbo ao serem consumidas e desbloqueiam novas vestimentas para os personagens. As roupas são inspiradas nos pratos, que variam de acordo com a região, incentivando a explorar todos os cantos do mundo. Uma vez obtida, a aparência pode ser escolhida normalmente na tela de seleção de piloto.



Ainda sobre os personagens, World conta com o maior elenco da franquia. Além dos já conhecidos Mario, Luigi, Yoshi, Toad e Peach, o jogo terá alguns indivíduos inusitados, como Goomba, Pianta (de Mario Sunshine) e até mesmo a simpática vaquinha de Mario Kart 64. No total, estarão disponíveis 24 personagens, cada qual com inúmeras roupas e aparências.

Durante o Free Roam, estará disponível um modo foto que congela a ação para a montagem de composições. A promessa é que a funcionalidade tenha recursos robustos, como ajustes manuais de lente e diferentes filtros. Esse recurso parece ideal para registrar os figurinos exóticos e os belos cenários espalhados pelo mundo.



Em uma experiência que fica melhor com amigos

Parte da diversão de Mario Kart é curtir com os amigos, e World eleva o **multiplayer** com inúmeras opções tanto no local quanto no online. Será possível aproveitar partidas com até quatro jogadores em um único Switch 2 ou até oito participantes no wireless local. Já o Free Roam oferecerá

suporte online, com a possibilidade de encontrar amigos pelo mundo para explorar, batalhar ou participar de corridas com regras customizadas.



Wireless Play



Oito pessoas



Telas dos amigos




Rostos dos participantes

Fora isso, o novo título oferecerá suporte aos recursos inéditos de comunicação do Switch 2. Com o **GameChat**, será fácil conversar com os amigos ou simplesmente acompanhar suas partidas online. Ao ativar a câmera, o rosto dos participantes será exibido próximo ao kart, facilitando a indicação de quem é quem durante as partidas — este recurso também poderá ser utilizado no multiplayer local para até quatro pessoas.



Corrida caótica definitiva

Com tantas inovações reunidas, **Mario Kart World** parece estar pronto para redefinir o que significa correr com estilo no universo de Mario. A proposta de um mundo interconectado, repleto de rotas alternativas, segredos e atividades variadas, sugere uma experiência mais aberta e imersiva, enquanto os novos modos, itens e mecânicas indicam um foco em variedade e criatividade.

Seja acelerando em disputas intensas, explorando livremente com os amigos ou se divertindo com personalizações e colecionáveis, o novo jogo promete agradar veteranos e novatos. Ainda é cedo para cravar seu impacto, mas tudo indica que Mario Kart World pode ser mais do que apenas uma evolução — talvez seja o início de uma nova era para a franquia. 



Mario Kart World (Switch 2)

Desenvolvedor Nintendo

Gênero Corrida, Mundo Aberto, Party Game

Lançamento 05 de junho de 2025



Guia N-Blast

Pokémon Let's GO Pikachu/Eevee

Fire Emblem: Three Houses

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store e Amazon!



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

SWITCH 2



por Felipe Castello

Revisão: Beatriz Castro

Diagramação: Walter Nardone



A expectativa de duas versões definitivas das maiores aventuras em Hyrule até agora

No Nintendo Direct transmitido em 2 de abril, recebemos a notícia de que alguns dos principais títulos do Switch receberão versões aprimoradas (e até mesmo com conteúdo adicional) no sucessor do console, o Nintendo Switch 2. E, claro, não poderiam faltar nesse anúncio **The Legend of Zelda: Breath of the Wild** e **The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom**, dois dos mais aclamados jogos da série estrelada por Link e Zelda. Em 5 de junho, mesma data do lançamento do novo console, poderemos visitar Hyrule com as novas melhorias e recursos que exploraremos a seguir.

Relembrando dois marcos na série Zelda

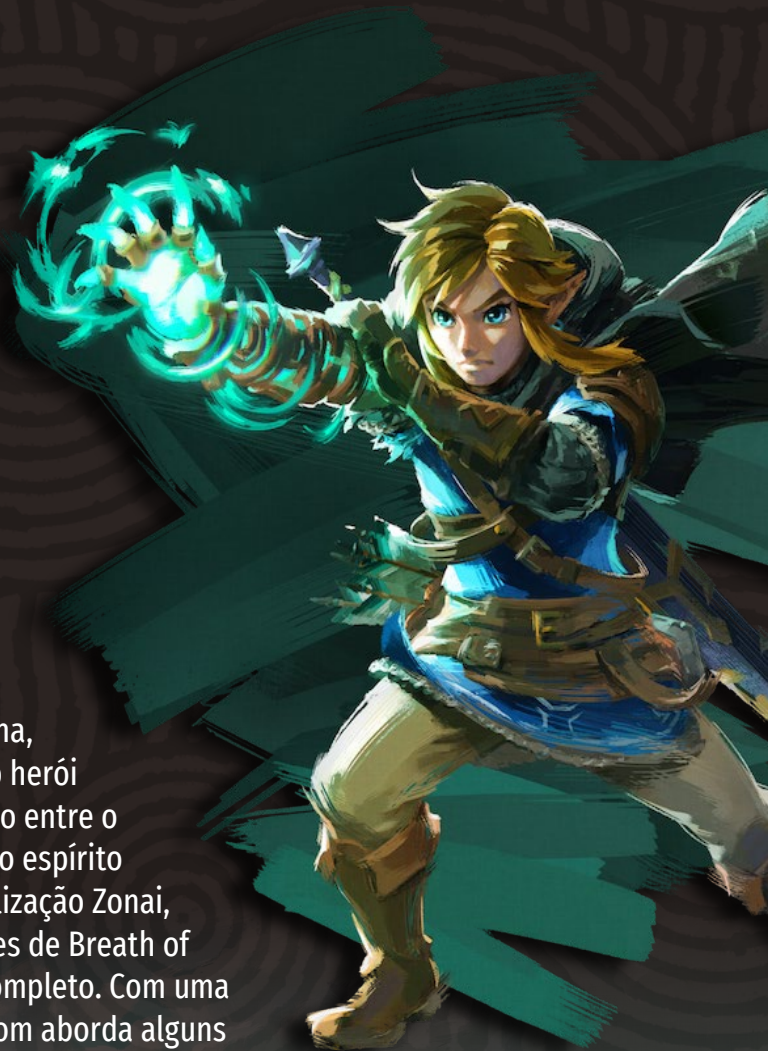
Antes de mais nada, vale recapitular um pouco dos dois jogos. **The Legend of Zelda: Breath of the Wild** foi lançado em 2017 no Wii U e no Switch simultaneamente, e em pouco tempo se tornou não só o jogo mais vendido da série como também um dos mais vendidos no próprio Switch, ficando atrás de Mario Kart 8 Deluxe, Animal Crossing: New Horizons e Super Smash Bros Ultimate. Breath of the Wild também foi tão bem avaliado que passou a bater de frente com o grande campeão da crítica da série, The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Ou seja, motivos não faltam para a Nintendo voltar ao título com melhorias no Switch 2.

No jogo, exploramos o reino de Hyrule após a destruição causada pela entidade conhecida como Calamity Ganon cem anos atrás. Link desperta sem memórias de seu passado e precisa redescobrir sua identidade, reunir aliados, libertar as gigantescas Divine Beasts do controle de Ganon e recuperar seu poder para enfrentá-lo. A aventura é marcada por uma história mais madura, uma exploração maior da relação entre Link e Zelda e, claro, um mundo aberto que se tornou modelo para qualquer grande lançamento a partir de então.



Já **The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom** chegou ao console híbrido da Big N em 2023, sendo uma sequência direta dos eventos ocorridos em *Breath of the Wild*. Apesar de não ter vendido tantas cópias quanto seu antecessor, *Tears of the Kingdom* foi tão bem avaliado quanto, e ainda ocupa um lugar alto na lista de jogos mais vendidos do console. Mesmo com algumas críticas pela aparente semelhança entre os dois jogos, a aventura introduziu diversas novas mecânicas e uma história que poderia ser considerada ainda mais marcante que a de *Breath of the Wild*.

Em *Tears of the Kingdom*, anos depois dos eventos do jogo anterior, Link e Zelda exploram as profundezas do Castelo de Hyrule e encontram Ganondorf, o Rei Demônio, selado por uma força misteriosa. Com o despertar da figura maligna, Link e Zelda são separados, a Master Sword é quebrada e o herói tem seu braço direito corrompido. Com o reino fragmentado entre o céu, a superfície e o subterrâneo, Link conta com a ajuda do espírito ancestral Rauru para desvendar os segredos da antiga civilização Zonai, construir alianças com descendentes de figuras importantes de *Breath of the Wild* e impedir que Ganondorf retome seu poder por completo. Com uma das narrativas mais marcantes da série, *Tears of the Kingdom* aborda alguns temas em comum com seu antecessor, como sacrifício e responsabilidade, além de novos temas como o próprio efeito do tempo sobre o mundo. Levando tudo isso em conta, fica quase impossível pensar numa versão aprimorada de *Breath of the Wild* sem que *Tears of the Kingdom* recebesse a mesma atenção.

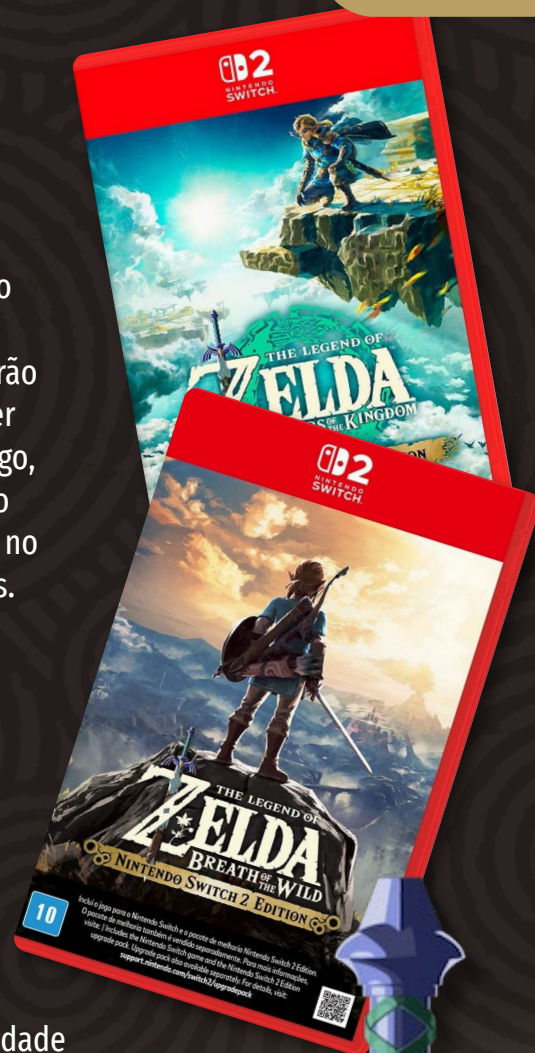


O que há de novo

As duas aventuras chegam ao Switch 2 no mesmo dia do lançamento do console. Para os jogadores que já têm sua cópia digital ou física do jogo, existem duas possibilidades para se adquirir o *upgrade* para os jogos: assinantes do Nintendo Switch Online + Pacote Adicional poderão acessar as versões aprimoradas sem custo adicional, e quem não tiver uma assinatura pode comprar os pacotes de atualização para cada jogo, ambos disponíveis por R\$59,90 na eShop. Os jogos também receberão novas versões físicas e digitais, contendo o jogo base e a atualização no mesmo pacote, mas os valores no Brasil ainda não foram confirmados.

As novidades nas versões de Switch 2 de *Breath of the Wild* e *Tears of the Kingdom* são especialmente voltadas para melhorias técnicas, mas também temos algumas novas adições mais interessantes. Do lado técnico, foi revelado que ambos os jogos terão suas resoluções e taxas de quadros aprimoradas: agora as aventuras rodam a 60fps, e com o suporte a HDR, os visuais já demonstram muito mais vividez, nitidez e cores brilhantes.

Outro ponto que chamou a atenção no Direct e nos vídeos de jogabilidade divulgados no evento oficial conhecido como Nintendo Treehouse foi o novo poder de processamento do Switch 2: foram mostradas áreas que sofriam muito com quedas de fps, como a Korok Forest, e agora não se notam mais essas quedas frequentes. Os tempos de carregamento, no geral, também diminuíram muito nas novas versões — estima-se que as telas de carregamento e as viagens rápidas estão por volta de 30% mais rápidas do que nas versões originais.



Do que já foi divulgado e mostrado pela Nintendo, as novas versões estão realmente impressionantes visualmente. Honestamente, *Breath of the Wild* e *Tears of the Kingdom* já eram jogos muito bonitos e com um visual marcante, mesmo com um *hardware* mais limitado no Switch original, mas as versões aprimoradas para o Switch 2 parecem mesmo ter dado uma nova vida aos dois jogos.

E um último detalhe interessante é a adição de um novo arquivo de dados salvos (ou os famosos *save files*): além de poderem transferir seus dados das aventuras nos jogos originais para as versões aprimoradas, os jogadores terão acesso a dois espaços de arquivo de dados salvos. Ou seja, será possível iniciar uma nova aventura sem deletar o progresso realizado na anterior, mantendo salva aquela jornada inicial no jogo repleta de valor sentimental.



Select a save file to start your adventure.



Zelda Notes: novos recursos para as novas versões

Também foi revelado um novo recurso chamado *Zelda Notes*, parte do Aplicativo Nintendo Switch (novo nome que será dado ao atual Nintendo Switch Online App em maio de 2025). Não será necessário possuir uma assinatura do Switch Online para usar o serviço *Zelda Notes*, que traz algumas novas funcionalidades interessantes para ambos os jogos:



ZELDA NOTES





01 Guia:

uma seção dedicada à navegação pelo mapa de Hyrule. Personagens como Zelda e Rauru guiarão Link em tempo real pelo mapa, auxiliando na busca por Koroks e santuários. A seção também traz um acompanhamento de progresso, onde poderemos conferir taxas de conclusão de determinadas partes do jogo (como Koroks descobertos, abismos encontrados em Tears of the Kingdom ou torres espalhadas pelo mapa em Breath of the Wild). Certamente uma funcionalidade perfeita para quem deseja completar 100% das aventuras e encontrar todos os segredos nos dois jogos.



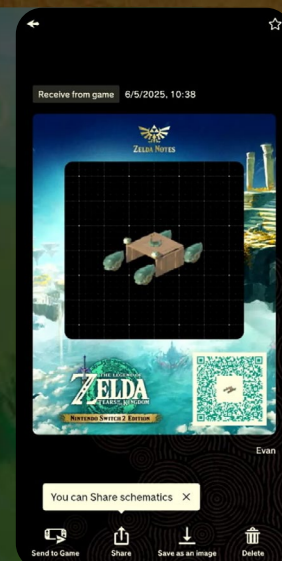
02 Memórias:

nesta seção, o jogador poderá ouvir comentários de determinados personagens ao visitar certas áreas do mapa. No geral, personagens como Zelda e Rauru poderão falar sobre suas memórias relacionadas a locais como cidades ou pontes, ou até mesmo somente descrever os arredores com base nas suas recordações. Nesse sentido, algumas interações curiosas devem acontecer, considerando as condições em que se encontram a princesa e o rei Zonai durante a maior parte das aventuras.



03 Esquemas:

funcionalidade exclusiva para Tears of the Kingdom, permitirá que os jogadores compartilhem esquemas de construções que tenham feito com a habilidade Ultrahand. Os esquemas são convertidos em QR codes, que podem ser lidos por outros jogadores e utilizados em seus próprios jogos. Quem nunca quis recriar alguma maluquice que viu na internet (como uma máquina voadora ou uma catapulta) mas não teve paciência de reproduzir?





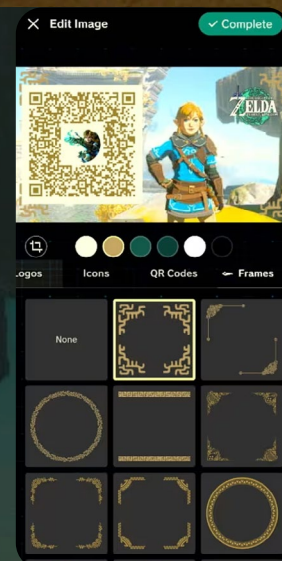
04 Caixa de itens:

o nome já é bem explicativo. Agora será possível salvar itens do inventário em uma caixa no aplicativo, sendo possível compartilhar esses itens com outros jogadores ou com outro jogo. Assim como os esquemas, as caixas de itens serão compartilhadas por meio de QR codes. Porém, fica o aviso: como nem todos os itens de Breath of the Wild existem em Tears of the Kingdom (e vice-versa), alguns deles podem ser transformados em outros itens quando recebidos em jogos diferentes.



05 Editor de fotos:

as capturas de telas feitas em ambos os jogos sempre foram fontes de memes e comprovação de conquistas por parte dos jogadores. O novo editor de fotos permitirá decorá-las com molduras e outros elementos dos jogos antes de compartilhá-las. Mas talvez a parte mais divertida seja o fato de que é possível anexar as fotos editadas aos QR codes de itens e esquemas compartilhados, o que deve render ainda mais situações inusitadas entre os jogadores.



06 Minhas estatísticas:

seção que exibirá detalhes sobre a jogatina, como tempo de jogo, número de inimigos derrotados, quantidade de baús abertos, rupees coletados, entre outros. Essas estatísticas também renderão medalhas a serem recebidas no aplicativo após certos marcos atingidos (quase uma tentativa de mostrar o tão esperado sistema de conquistas pedido pelos jogadores).



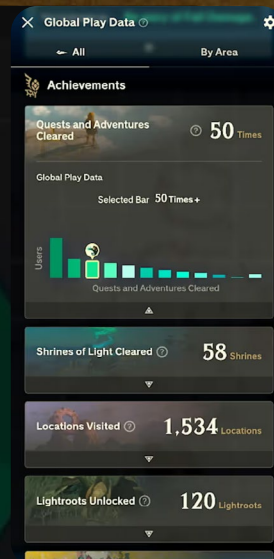


07 Estatísticas globais:

muito semelhante à seção anterior, mas, aqui, poderemos ver e comparar estatísticas de jogadores ao redor do mundo. Talvez seja o início de uma nova comunidade de *speedrunners* e jogadores atrás de conquistas inusitadas em ambos os jogos.

Shrines of Light Cleared ?

58 Shrines



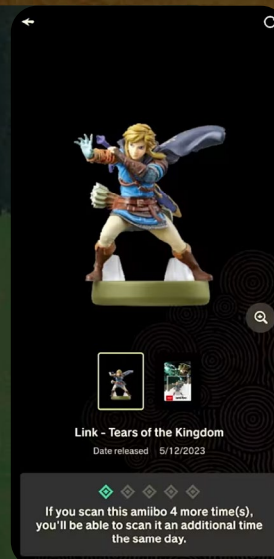
08 Bônus diário:

uma recompensa diária bem semelhante à de jogos mobile por aí. Uma vez por dia, os jogadores poderão tentar a sorte numa espécie de roleta para receber corações, armas, itens e até mesmo efeitos temporários (como recuperação mais rápida de estamina).



09 Amiibo:

funcionalidade muito semelhante ao que já ocorre nos jogos, permitirá ao jogador escanear amiibos compatíveis para obter itens no jogo uma vez por dia. A grande diferença do aplicativo em relação ao uso de amiibos diretamente no jogo é que após escanear um determinado amiibo cinco vezes, o mesmo amiibo receberá um uso bônus naquele dia. Nada muito incrível, visto que esse efeito parece só acontecer no quinto dia de uso, reiniciando a sequência no próximo dia...



Zelda Notes aparenta ser uma adição bem útil a Breath of the Wild e Tears of the Kingdom, em especial quando consideramos as novas possibilidades de compartilhamento de esquemas e itens com outros jogadores. Apesar disso, a nova funcionalidade já tem recebido críticas por estar efetivamente atrelada ao uso de um aplicativo no celular, e não dentro dos próprios jogos ou da interface do Switch 2. Só o tempo dirá se essa tática de lançamento fará sucesso entre o público ou acabará esquecida por desuso.



Enfim, em português brasileiro

Talvez um dos anúncios mais esperados (e tardios) envolvendo os dois jogos, foi que Breath of the Wild e Tears of the Kingdom estarão finalmente disponíveis em PT-BR. A adição do idioma, revelada de surpresa pela Big N nas redes sociais, será gratuita e também disponibilizada para as versões base dos jogos no Switch original no dia 5 de junho. Sendo assim, mesmo os jogadores que optarem por não adquirir as versões aprimoradas dos jogos poderão aproveitar a imensidão de ambos com a tradução oficial para o nosso idioma. Será a segunda vez que jogos da franquia serão jogáveis em português brasileiro, fato que ocorreu pela primeira vez no lançamento de The Legend of Zelda: Echoes of Wisdom, em 2024.

Apesar de ser uma grata surpresa, é impossível não comentar como se trata de uma tradução tardia, chegando aos jogos anos depois do lançamento. Ao longo do tempo, muitos fãs acabaram tomando para si a tarefa de traduzir os jogos para o nosso idioma, proporcionando aos jogadores que não tinham conhecimento na língua inglesa uma oportunidade de aproveitar tanto Breath of the Wild quanto Tears of the Kingdom na íntegra. Mesmo com o lançamento de Breath of the Wild acontecendo antes das primeiras iniciativas da Big N em relação às traduções PT-BR (com o primeiro jogo a receber o idioma sendo Mario Party Superstars, em 2021), Tears of the Kingdom foi lançado sem esse suporte, dois anos depois.




Em entrevista recente ao portal Omelete, a gerente de relações públicas para a América Latina da Nintendo of America, Pilar Pueblita, comentou que a tradução dos dois jogos da série Zelda foi uma grande forma de agradecimento pelo apoio e carinho do público brasileiro. Vale conferir também a nossa [entrevista completa na BGS 2024 com Pueblita](#), onde ela falou muito sobre a presença da Big N no Brasil em eventos, lançamentos localizados e sobre projetos de tradução de jogos.



Novas jornadas em terras já conhecidas

O relançamento de Breath of the Wild e Tears of the Kingdom no Switch 2 promete não ser só uma oportunidade de revisitar dois dos maiores marcos da história da Nintendo com aprimoramentos técnicos, mas também uma chance de redescobrir Hyrule com novos olhos. Com as melhorias gráficas, tempos de carregamento otimizados, recursos adicionais e, finalmente, suporte ao português brasileiro, essas versões aprimoradas elevam ainda mais duas aventuras que já eram grandiosas por si só.

Seja para quem nunca embarcou nas duas jornadas ou para quem já enfrentou Ganon dez vezes usando só um graveto e uma tampa de panela, The Legend of Zelda: Breath of the Wild — Nintendo Switch 2 Edition e The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom — Nintendo Switch 2 Edition já demonstram serem adições imperdíveis à franquia. Com tantas novidades e com a promessa de experiências ainda mais imersivas, ambos os jogos seguem firmes como verdadeiros pilares da era moderna da Nintendo, prontos para encantar uma nova geração de jogadores com melhorias mais do que merecidas. 



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**



COMPRAR NO
Google™ play



BAIXAR NO
Google™ play

por **Felipe Castello**Revisão: Cristiane Amarante
Diagramação: Cristian Rodrigues

Doug Bowser: o polêmico presidente da Nintendo of America com nome de vilão

Em 2019, para grande surpresa dos fãs da Big N, o célebre presidente da Nintendo of America (divisão da empresa voltada para o nosso continente), Reggie Fils-Aimé, deixou seu cargo após mais de dez anos no comando. Não é exagero dizer que qualquer executivo que entrasse em seu lugar teria grandes dificuldades de ocupá-lo, por conta de sua notável fama e carinho dos fãs. Essa tarefa árdua foi dada a outra figura experiente no mercado dos games: o nova-iorquino Doug Bowser. Hoje vamos explorar um pouco da trajetória do xará do Rei dos Koopas, além dos seus momentos mais marcantes no comando da filial americana da Big N.

Uma trajetória nas grandes marcas

A carreira de Bowser foi fortemente marcada por estratégias de marketing e gestão de grandes marcas. Formado em Comunicação pela University of Utah, ele construiu boa parte da sua trajetória na gigante americana de bens de consumo Procter & Gamble (conhecida popularmente como P&G), acumulando experiência em liderança de equipes e gerenciamento de produtos.

Já seu primeiro contato profissional com o mundo dos games aconteceu em 2007 na Electronic Arts, publicadora responsável por franquias populares como FIFA, The Sims, Need for Speed e vários outros jogos de esporte. Bowser trabalhou na EA por quase uma década, com foco especial nos mercados das Américas, o que certamente chamou a atenção da Nintendo: em 2015, ele foi contratado pela Big N como vice-presidente de vendas para a região norte-americana.



Na época, o nome "Bowser" rendeu memes entre os fãs e a imprensa, e o próprio Bowser entrou na onda: após sua contratação, a conta oficial da Nintendo of America no Twitter publicou uma foto em que Mario e Luigi aparecem amarrados com um cabo de controle do GameCube no fundo do escritório do novo vice-presidente. Um ótimo quebra-gelo com o público, não? Mas o maior desafio do executivo ainda estava por vir: em 2019, ele sucedeu o lendário Reggie Fils-Aimé como presidente da Nintendo of America.

Reggie e Bowser: posturas diferentes em momentos distintos

Reggie é lembrado por muitos fãs como um ícone do marketing gamer, com frases de efeito, carisma de sobra e uma presença marcante nos eventos da Nintendo. Quem não lembra da célebre frase "my body is ready", proferida por ele na apresentação do Wii Fit ao público? Seu jeito espontâneo e amigável conquistou os fãs, e Reggie estava presente nos momentos mais marcantes da Big N, como em diversas edições da E3 e nos Nintendo Directs (muitas vezes ao lado de Satoru Iwata).



Bowser, por outro lado, parece ter uma postura mais contida. Menos midiático, ele passa uma imagem de quem trabalha mais nos bastidores, focado em resultados. Isso certamente não o torna menos competente ou eficiente do que Reggie, mas com certeza mais distante da comunidade de jogadores em termos de imagem pública. Mesmo assim, Bowser costuma interagir com fãs nas redes sociais periodicamente, além de comentar sobre vários eventos da Big N — e após o anúncio do Nintendo Switch 2, postou até um recado para a comunidade brasileira em português.



Apesar da inevitável comparação entre os dois executivos, é importante entender que seus estilos refletem contextos bem diferentes. Reggie era o rosto de uma Nintendo que buscava se reconectar com o público, e alcançou um sucesso avassalador com consoles como o Nintendo DS e o Wii. Já Bowser lidera em uma era de maior estabilidade desde o lançamento do Nintendo Switch, onde o desafio é sustentar o sucesso e preparar o terreno para a próxima geração com o Switch 2. Ambos têm mérito, mas deixaram marcas diferentes: Reggie com seu carisma e apresentações lendárias; Bowser com sua gestão mais firme nos tempos de crescimento e uma postura mais contida.

Um caminho marcante na Nintendo

Doug Bowser assumiu o cargo num momento de crescimento acelerado do Switch. Em seu primeiro ano como presidente, *Animal Crossing: New Horizons* se tornou um fenômeno global, especialmente durante os meses de isolamento da pandemia. O jogo bateu recordes e consolidou o Switch como um dos consoles mais relevantes da história da Big N. Além disso, supervisionou lançamentos importantes: o modelo OLED do console, edições especiais do hardware e jogos de grandes franquias como Mario, Pokémon e Zelda.



Sob seu comando, a filial americana da Nintendo também estreitou laços com desenvolvedoras independentes e investiu em canais de comunicação voltados para o público latino-americano, incluindo uma presença bem mais estável no Brasil. Apesar da postura mais reservada, Bowser também marcou presença em diversos eventos (incluindo uma transmissão peculiar na E3 de 2019, onde interagiu com seu xará do mundo dos games), e se manteve ativo em entrevistas com a imprensa especializada. Seu foco parece estar mais na operação e menos no espetáculo, o que, para alguns, pode representar uma mudança mais significativa em relação à gestão anterior.

Polêmicas e críticas a que ninguém escapa

Uma das mais notórias polêmicas sob a gestão de Bowser envolveu denúncias de condições de trabalho insatisfatórias para funcionários terceirizados da Nintendo of America. Em 2022, o executivo enviou um comunicado interno reconhecendo as denúncias e prometendo investigações, mas a repercussão seguiu negativa por parte do público. Outra fonte constante de críticas são as decisões rígidas da Nintendo quanto a conteúdos criados por fãs, mods e a preservação de jogos antigos. A empresa continuou a adotar uma postura inflexível quanto ao uso de suas propriedades intelectuais, o que sempre causou frustração entre fãs, jogadores e desenvolvedores independentes — e, por extensão, colocou o nome de Bowser no meio dessas discussões.



Mais recentemente, o anúncio do Switch 2 e os (altos) preços distintos entre mídias físicas e digitais reacenderam o debate sobre acessibilidade e políticas comerciais da empresa. Bowser buscou justificar o preço do console e dos jogos em entrevistas, mas, nos bastidores, certamente teve que lidar com a conturbada situação econômica e as altas tarifas implementadas pelo governo americano.




É claro que boa parte das críticas e polêmicas envolvendo a Big N não podem ser atribuídas unicamente ao presidente da NoA (que muitas vezes só reproduz as decisões tomadas pela sede da empresa no Japão), mas o público não costuma perdoar: querendo ou não, a posição de Bowser o torna o principal porta-voz da empresa no Ocidente, e isso naturalmente o coloca sob os holofotes em momentos de crise.

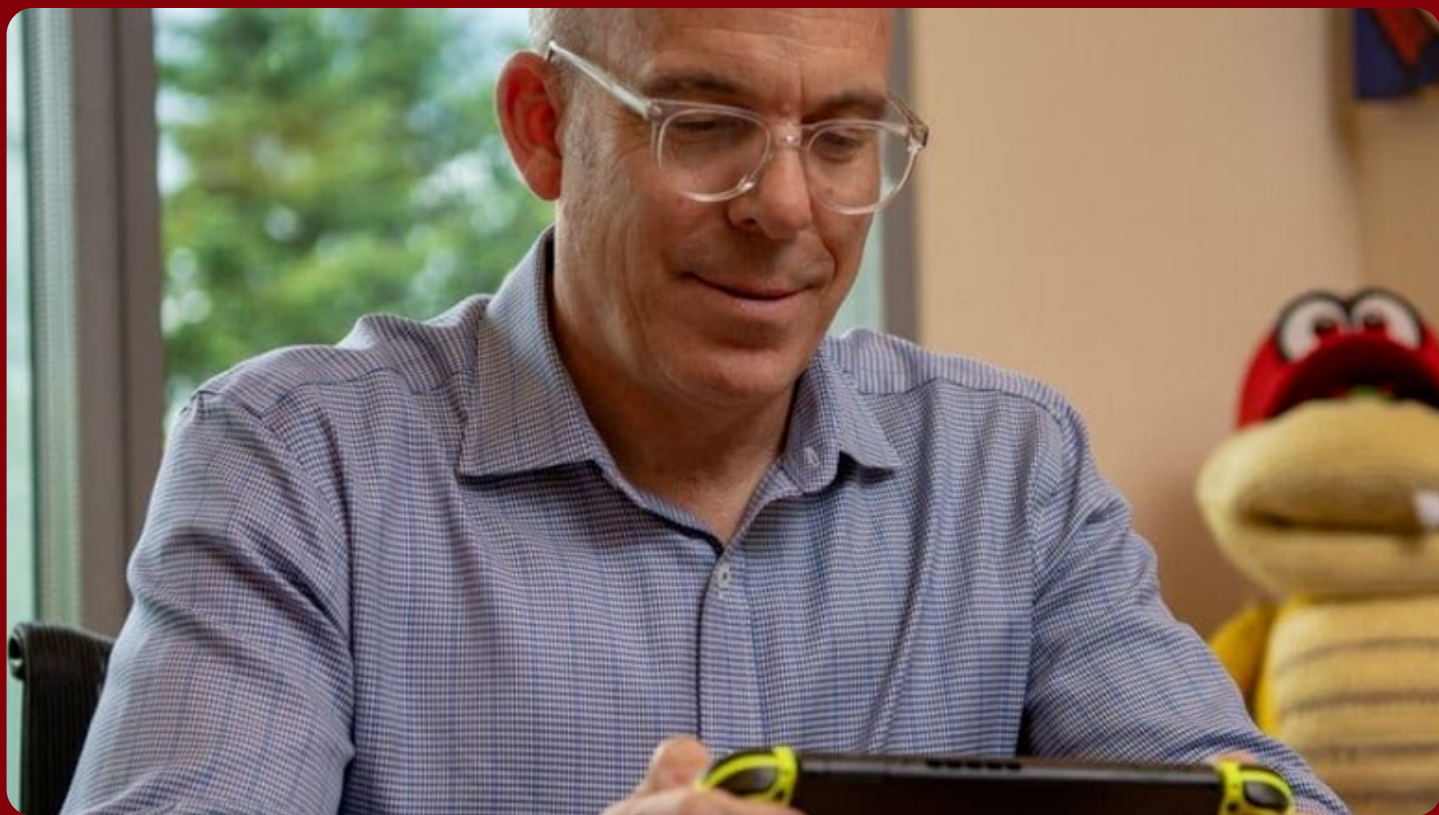
O legado de Doug Bowser

Doug Bowser talvez nunca conquiste o mesmo culto de personalidade que Reggie Fils-Aimé alcançou, mas isso não significa que seu impacto na Big N e no mundo dos games, em geral, seja menor. Em uma era marcada por desafios logísticos, mudanças no mercado global e o crescimento dos jogos digitais, podemos considerar que o executivo tem cumprido bem o seu papel à frente de uma das maiores marcas do planeta.

O próximo grande teste, sem dúvida, será o lançamento do Switch 2 e o período após a sua estreia. O novo console representa mais do que uma evolução técnica: é também uma chance de mostrar como a Nintendo vai lidar com questões como políticas de preços, mídias físicas e digitais, contato com o público e, claro, se reinventar como de costume; e Bowser será certamente uma peça-chave nesse processo.



É difícil esquecer que o Rei dos Koopas, digo, Bowser, comanda a Big N nas Américas. Mas para além do trocadilho, Doug Bowser já deixou claro que tem força própria para segurar o controle. E se esse próximo capítulo da história da Nintendo for tão marcante quanto os anteriores, é bem provável que ele continue na liderança — e sem precisar raptar nenhuma princesa no caminho! 



Guias Blast

Super Smash Bros. Ultimate

Zelda: 30 anos de aventuras

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!



E-book
SSMB Ultimate
R\$4,90



E-book
30 anos de aventuras
grátis



COMPRAR NO
Google play



COMPRAR NO
Google play



por Leandro Alves

Revisão: Vítor Tibério

Diagramação: Felipe Castello



é uma história de superação e lealdade

Lançado em 2017, no mesmo ano do Nintendo Switch, **Xenoblade Chronicles 2** trouxe Rex e cia. em uma aventura envolvente, emocionante e surpreendente. Com cenários belíssimos, ricos em fauna e flora, o jogo impressiona, mas não conseguiu atingir todo o seu potencial. Neste Blast from the Past, tento mostrar o quanto esse título é incrível — ainda que tenha faltado desempenho para que ele brilhasse como deveria.

O mergulho mortal

Xenoblade Chronicles 2 nos apresenta Rex, o protagonista mais jovem da série: um mergulhador que caça tesouros no mar de nuvens de Alrest e vive com seu amigo “Gramps”, um titã. Para contextualizar, Alrest é o mundo de Xenoblade Chronicles 2, formado quase inteiramente por um mar de nuvens, onde os habitantes vivem sobre titãs imensos que circulam uma árvore colossal chamada *World Tree*, localizada no centro do mundo e que parece tocar as estrelas.

Em certo momento, Rex é contratado pelo diretor da equipe de mergulhadores para encontrar um valioso tesouro nos confins do mar de nuvens. Como precisava de recursos, ele aceita a proposta. O grupo que solicitou a missão é formado por Drivers e suas Blades — e aqui vale mais uma explicação: em Alrest, certos indivíduos com forte capacidade interior podem despertar seres chamados *Blades* a partir de cristais tecnológicos chamados *Core Crystals*. As Blades concedem poderes aos Drivers por meio de sua ligação de afinidade e da arma que compartilham. Quanto maior essa ligação, mais forte o poder.



Rex se impressiona — afinal, não é todo dia que se encontram Drivers —, e logo parte para a missão com o grupo, convencido de suas habilidades. Ele encontra um navio antigo e abandonado, e a missão parece um sucesso, mas não termina ali. O grupo solicita que Rex os ajude a adentrar o navio. Após algumas batalhas e um puzzle, ele encontra uma sala com uma imensa porta selada. Jin, o líder do grupo, afirma que precisam de Rex para abri-la. O garoto obedece e toca o selo, liberando o acesso.



Dentro da sala, Rex encontra uma espada com um cristal verde que emite uma luz intensa, como se tivesse um coração. Curioso, ele a toca, enquanto Malos — um dos Drivers do grupo — grita para que não o faça. Mas já é tarde: Jin atravessa sua espada no peito de Rex, destrói a lâmina e leva a cápsula com a garota que estava junto à espada.

Compartilhando mais que uma simples aventura

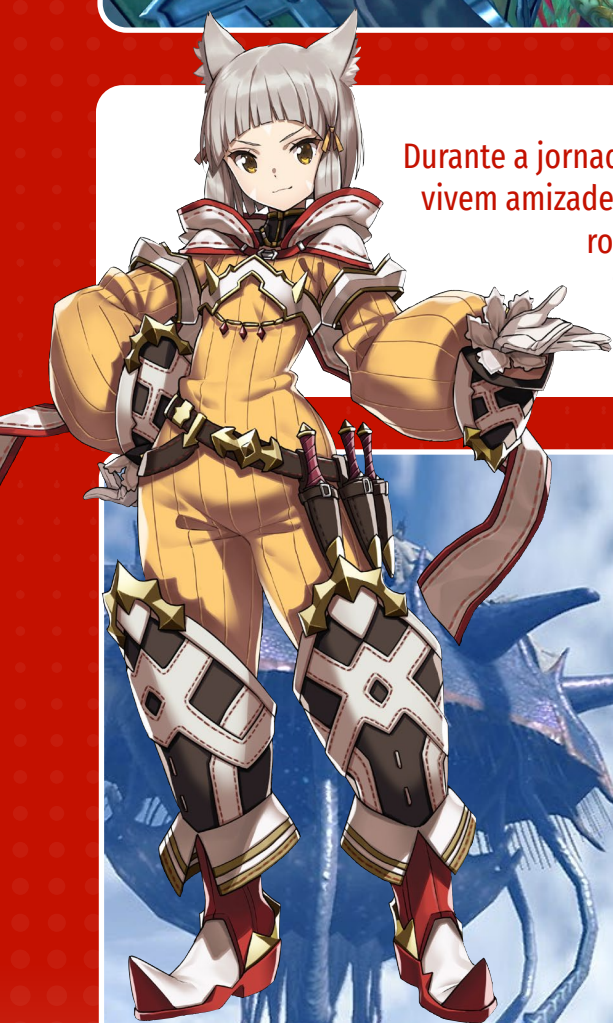
Rex desperta em um lugar que mais parece um sonho, ou um paraíso. No centro, há uma árvore, e ao seu lado, uma garota com um Core Crystal no peito — o mesmo da espada. Ela se apresenta como Pyra e o lembra de que foi morto por Jin. Em choque, Rex ouve sua proposta: ela precisa de ajuda para chegar ao *Elysium*, no topo da *World Tree*, onde acredita encontrar alguém importante. Sozinha, ela não consegue chegar até lá, e caso falhe, o mundo estará em perigo. Se ele aceitar, ela compartilhará sua vida com ele, tornando-o o Driver de uma Aegis — e aqui entra mais uma explicação: *Aegis* são as Blades mais poderosas, criadas em número limitado, com poderes em nível quase divino.



Sem muitas opções, Rex aceita. Pyra compartilha seu Core Crystal com ele, e a Aegis desperta no mundo real. Juntos, enfrentam o grupo que o traiu. Porém, Rex ainda é inexperiente como Driver — e especialmente como parceiro de uma Aegis —, então acabam fugindo.



Durante a jornada pelos titãs, Rex e Pyra fazem aliados, compartilham a missão, vivem amizades e até despertam sentimentos. A aventura culmina em um roteiro rico e emocionante, com muitas perdas e sacrifícios, e termina em uma batalha intensa contra Malos, um dos Aegis e parte do grupo que contratou Rex no início da jornada.



Complicações técnicas e escolhas ruins

Xenoblade Chronicles 2 é extenso, denso e rico em todos os sentidos. Os cenários são gigantes, repletos de detalhes, inimigos colossais, flora exuberante e uma direção de arte maravilhosa — reflexo do empenho dos designers da Monolith Soft, estúdio responsável pela série.

Mas nem tudo são flores. O Nintendo Switch sofre para rodar o jogo em muitos momentos, com quedas de resolução e taxa de quadros, chegando a 360p em determinadas cenas e exibindo muito serrilhado, o que gerou diversas críticas por parte da comunidade.

Além da falta de polimento técnico, algumas decisões de design também desagradaram:

Gacha

Além de Pyra, os Drivers podem obter outras Blades durante o jogo, seja por missões secundárias ou pela campanha principal. Algumas, porém, só são despertadas por meio dos Core Crystals, classificados em comum, raro e lendário. Cada um oferece chances diferentes de invocar Blades mais raras, em uma escala de uma a cinco estrelas. As de cinco estrelas são Blades com personalidade e poderes únicos — e, claro, com chances muito baixas de obtenção. Isso torna o processo frustrante, especialmente para quem quer colecionar todas.



Obstáculos no cenário

As Blades têm uma árvore de habilidades que evolui com ações específicas: derrotar certos inimigos, usar habilidades determinadas vezes, executar combos, etc. O problema é que o jogo impõe barreiras de progressão no mapa que exigem habilidades específicas dessas árvores. Como cada Blade possui apenas duas habilidades, o jogo obriga o jogador a obter Blades específicas e evoluí-las — um processo trabalhoso que, a meu ver, poderia ser mais simples.




Dificuldades e tutoriais

As batalhas são desafiadoras, e o jogo introduz diversas mecânicas ao longo da campanha — inclusive tutoriais nos capítulos mais avançados. Esse excesso de complexidade é uma das principais reclamações. No meu círculo de amigos, poucos chegaram ao final. Muitos pararam no capítulo quatro por não entenderem o sistema de batalhas e não conseguirem progredir.



Complicada e perfeita

Confesso que tive dificuldade, precisei recorrer a tutoriais e testar várias estratégias em combate. Mas a recompensa vale a pena: as batalhas se tornam gratificantes e viciantes. Aliadas a uma campanha cativante, eu simplesmente não consegui mais largar **Xenoblade Chronicles 2**. Os pontos negativos deixaram de ser tropeços, e fui surpreendido pelas reviravoltas e pelos personagens marcantes, que tornam a experiência única.

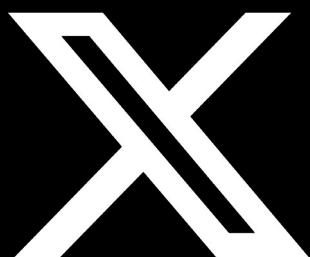
Somada à trilha sonora memorável — composta por Yasunori Mitsuda, ACE, Kenji Hiramatsu e Manami Kiyota — que toca a alma, a jornada de Rex e companhia tem muito a oferecer. É preciso, sim, dedicação: o jogo exige horas de exploração, aprendizado, sorte e empenho. Mas, no fim, é uma aventura que vale cada segundo. 



Xenoblade Chronicles 2



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



[X.com/nintendoblast](https://x.com/nintendoblast)

Seguir



facebook.com/nintendoblast

Curtir



instagram.com/nintendoblast

Seguir



nintendoblast.com.br/podcast

Inscriver-se

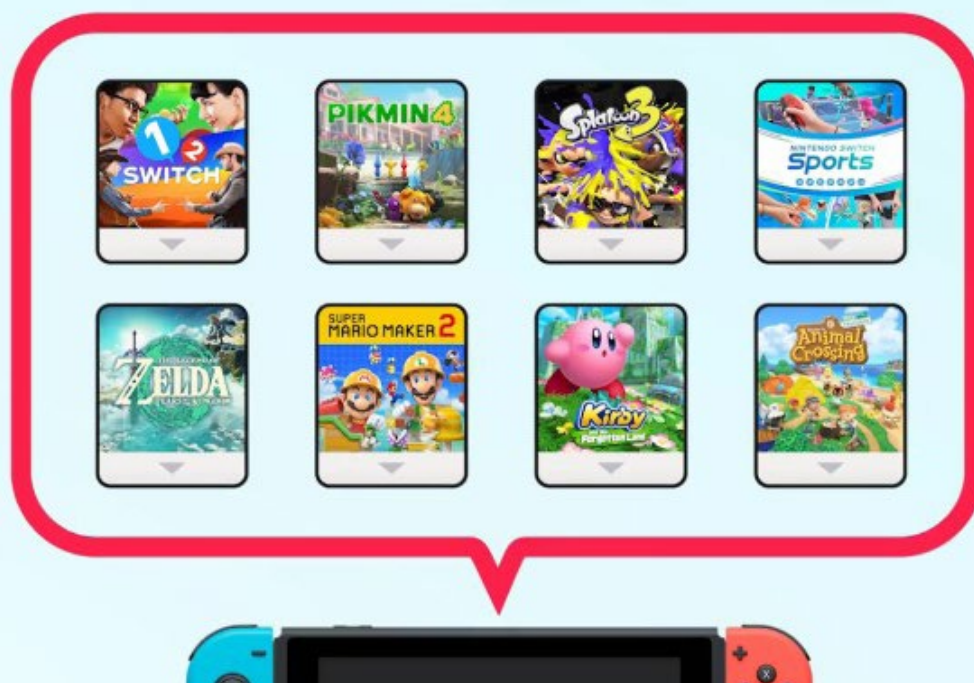


youtube.com/@NintendoBlast

Inscriver-se

por **Ivanir Ignacchitti**Revisão: Alessandra Ribeiro
Diagramação: Leandro Alves

Jogo virtual → Cartões de jogo virtuais



Cartões de jogo virtuais e licenças online: entenda como funciona o uso e compartilhamento de jogos no Switch após a nova atualização

No dia 29 de abril, a Nintendo liberou uma nova **atualização para o Switch, a 20.0.0**, trazendo várias novidades tendo em mente, em particular, a chegada do Switch 2 em junho. Uma das principais adições foi o sistema de cartões de jogo virtuais, uma mudança para a forma de compartilhar jogos com outras pessoas que gerou várias dúvidas.



Como tudo funcionava antes

Desde o lançamento do Switch, temos perfis de usuários, permitindo que pessoas diferentes possam aproveitar o mesmo sistema. Cada perfil tem saves separados e pode comprar títulos para sua conta pessoal da Nintendo, podendo assim acessar os mesmos jogos em outros consoles também.

Cada conta só podia estar associada a um console como seu sistema primário, enquanto outros

sistemas seriam considerados “**secundários**”. No console primário de um jogador, qualquer outro usuário poderia acessar os jogos digitais dele. Porém, no secundário, apenas sua conta teria acesso àquele título. Isso significa que nenhum outro usuário teria acesso àquele jogo.

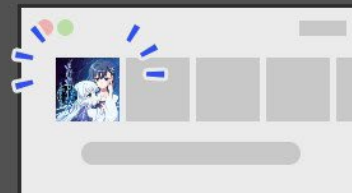
Já os jogos físicos seguem a mesma estrutura de sempre: basta colocar o cartucho em um sistema para jogar. É possível

emprestar, doar ou até revender os cartões que o jogador adquirir, fazendo com que outras pessoas tenham acesso a eles.

Com base nesse conceito, a Nintendo decidiu criar o sistema de cartões de jogos, uma nova forma de “emprestar jogos digitais” para outros usuários. Porém, além de ter grandes restrições, ele acompanha mudanças significativas que geraram dúvidas.



Selecione cartões de jogo virtuais para carregar neste console. Assim que o cartão for carregado, o ícone do jogo aparecerá no menu HOME e você poderá acessá-lo.



Voltar

OK

Entendendo os cartões digitais

A **atualização 20.0.0** passa a tratar os jogos digitais e DLCs como cartões de jogos que os jogadores podem emprestar para outras pessoas. Quem estiver com o cartão em seu sistema poderá acessar o jogo a qualquer momento de forma offline em quaisquer contas de seu console pessoal. Porém, o sistema é acompanhado de restrições significativas.

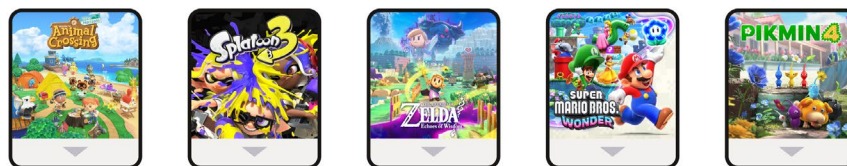
Primeiramente, não é possível emprestar os jogos para quaisquer amigos: apenas quem faz parte da mesma família pode receber e enviar os cartões. Além disso, é necessário estar na mesma rede local para poder fazer esse empréstimo, ou seja, pessoas que moram muito distante de seus amigos e familiares não poderão aproveitar o novo sistema. Ambos os consoles precisam estar conectados à internet também.

Outra restrição importante é que não é possível emprestar um cartão se o sistema de quem recebe possuir contas de famílias diferentes. Com isso, um jogo digital “emprestado” só funciona para quem é da mesma família Nintendo, sem brechas no sistema de cartão digital.



Cartões de jogo virtuais

Software digital comprado



Carregar

Carregar



Jogue num console onde você carregou o cartão de jogo virtual.

Uma família Nintendo pode ter até, no máximo, oito usuários, que podem, por exemplo, compartilhar os benefícios de um **plano família do Nintendo Switch Online**. Uma pessoa pode emprestar até três jogos digitais para pessoas diferentes desse grupo, desde que cada uma delas tenha seu próprio console associado. Já quem recebe só pode pegar um jogo por vez, não sendo possível ter títulos de mais de uma pessoa simultaneamente.

Vale destacar ainda que esse empréstimo só funciona por **14 dias**, com o cartão sendo automaticamente devolvido para o dono após esse prazo. Tanto a pessoa que pediu emprestado quanto quem concedeu o cartão podem encurtar esse tempo se preferirem, mas não é possível estendê-lo. O que dá para fazer é emprestar o jogo novamente depois da devolução, mas é necessário se conectar novamente na mesma rede local.

Com o sistema de cartões digitais, também é possível manter um segundo sistema com um funcionamento similar ao de um console primário. Primeiramente, é necessário conectar os dois consoles localmente, porém, uma vez que os dois estejam associados, basta acessar a internet para poder mudar os cartões digitais de um console para o outro.



Licenças online: mantendo parcialmente o esquema antigo

Embora, desconsiderando o sistema de empréstimo, apenas dois consoles conectados possam acessar os cartões virtuais, ainda é possível aproveitar os jogos da sua conta em outros sistemas ativando as licenças online. Após ligar essa funcionalidade nas configurações de usuário, será preciso se conectar à internet para abrir um jogo.

As coisas funcionam da mesma forma que nos consoles secundários: apenas um sistema pode acessar o jogo online e é necessário passar por checagens online posteriormente para continuar jogando. Caso outra pessoa esteja acessando o mesmo jogo com a conta, uma delas será impedida.

Infelizmente, com a chegada dos cartões virtuais, uma funcionalidade específica foi completamente cortada. Antes da atualização, era possível que duas pessoas jogassem juntas o mesmo título caso o usuário que não o possuísse estivesse no console primário do dono do jogo enquanto o dono da licença utilizava um secundário.

Essa funcionalidade era, inclusive, explicada no [site oficial de suporte da Nintendo](#), apesar de parecer uma gambiarra. Infelizmente, o sistema de “primário” e “secundário” foi considerado descontinuado, fazendo com que as licenças se tornem exclusivas para um único uso a partir de agora.

Configurações de licenças online

Usar licença online

Não

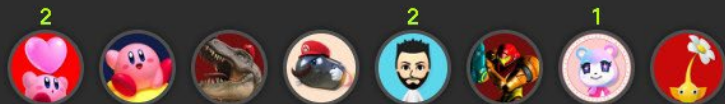
Quando esta opção estiver ativada, você poderá jogar softwares baixados que tenha comprado enquanto o console estiver conectado à internet, mesmo que não tenha um cartão de jogo virtual carregado. Porém, apenas o dono da conta usada na compra pode jogar usando a licença online do software, outros usuários não poderão jogar ao mesmo tempo.

- ◆ Você poderá jogar usando os seus cartões de jogo virtuais, independentemente desta configuração.
- ◆ Licenças online não podem ser usadas em vários consoles simultaneamente.
- ◆ A licença online e o cartão de jogo virtual de um software não podem ser usados ao mesmo tempo.



B Voltar

A OK



Cartões de jogo virtuais

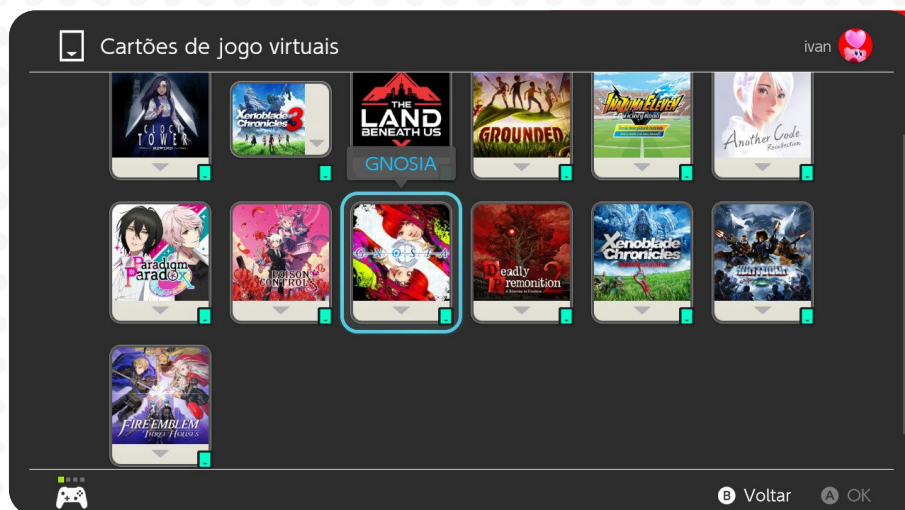


A OK

Baixando os jogos

Com a chegada dos cartões de jogo, o menu de Redownload não possui mais a mesma funcionalidade de antes, apenas redirecionando o jogador para os cartões virtuais. Seja para baixar os jogos da sua conta ou a de algum outro usuário do sistema, é necessário usar esse menu agora.

No menu inicial do Switch, escolha **"Cartões de jogo virtuais"** e o usuário que possui os jogos que você deseja baixar. Lá, será possível ver todos os cartões virtuais da pessoa em questão e filtrar ou ordená-los por critérios como data e título.



Após escolher o jogo no menu, teremos as opções de "colocar" o cartão no sistema que estamos usando, carregá-lo em outro console ou emprestar para um membro da família Nintendo. A primeira opção fica disponível caso o jogador não esteja com o cartão disponível ali, o que pode acontecer por ele estar em outro console ou por ter deletado os arquivos do sistema.



Carregado em outro console



Carregar neste console

Carregar em outro console

Emprestar para um participante do grupo de família

Opções



B Voltar

A OK

Se o console estiver associado à conta, o carregamento é feito automaticamente e começa o download na tela inicial. Caso outro console esteja vinculado à conta, o menu começa o processo de associá-los, exigindo que eles sejam conectados via rede local. Enquanto isso, a opção de carregar em outro console só pode ser usada após ter feito esse processo de vincular localmente, que deve ser iniciado pelo sistema que irá receber o jogo.

Já no menu de empréstimo de grupo de família, são mostradas as pessoas que atualmente estão no grupo de família. Caso ainda seja necessário fazer esse processo, há um botão **“Adicionar ao grupo de família”** com um QR code para levar à página certa, que é accounts.nintendo.com/family.

Emprestar para um participante do grupo de família

Nico

Você pode emprestar cartões de jogo virtuais para participantes do grupo de família da sua conta Nintendo por até 14 dias.



Cartões de jogo virtuais que nunca foram carregados não podem ser emprestados. Carregue um e tente novamente.

Escolher para quem emprestar

Ver detalhes



B Voltar

A OK

Enquanto isso, para acessar o sistema de licença online, o jogador precisa primeiro abrir uma das contas na lista disponível no topo esquerdo do menu inicial. Na página do usuário, vá em **“Configurações do usuário”**, encontre as opções de **“Conta Nintendo”** e abra o menu **“Configurações de licenças online”**. Lá, haverá apenas uma opção **“Usar licença online”**, que, por padrão, está marcado como **“Não”**.



Lista de amigos

Online: 0

Populares

Convites para
jogar online

Sugestões de amizade

Adicionar amigo

Configurações de
usuário

Configurações do histórico de jogo

Conta Nintendo (mi***@g****)

Verificar informações da conta

Exibir código QR para se registrar

Configurações de verificação de identidade

Você pode definir um PIN para restringir o acesso a certas funcionalidades.

Configurações de licenças online




B Voltar

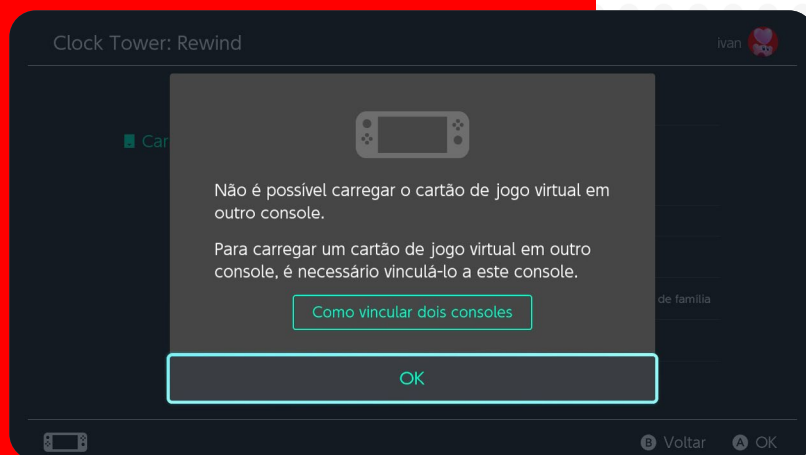
A OK

Para poder usar o sistema, é necessário mudar esse valor para “Sim”. Uma vez feita essa alteração, o jogador precisa fazer o mesmo processo de abrir os cartões de jogo virtuais da conta desejada. Porém, após selecionar o jogo desejado, em vez de usar as opções de carregamento do cartão, é necessário abrir o menu de “Opções” e escolher “Baixar dados”.

Com isso, começará o download. Uma vez que ele termine, o cartão não estará disponível, mas será possível jogá-lo após a checagem online da licença. Contanto que nenhum outro sistema esteja com o jogo aberto ao mesmo tempo, é possível aproveitá-lo.

Uma adição limitada

A adição dos cartões virtuais é uma mudança significativa no processo de acesso às contas e seus jogos nos sistemas Switch. Graças ao sistema de licenças online, ainda preservamos parcialmente o que podia ser feito antes, porém a nova estrutura de empréstimos se mostra extremamente conservadora e limitada, sendo uma adição que poucos jogadores poderão, de fato, aproveitar. Resta ver se haverá melhorias para esse sistema com o tempo. 



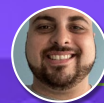
Revista GameBlast #86

Neste mês, embarcamos em uma nova missão para salvar a humanidade em Death Stranding 2: On the Beach.



Ainda nesta edição: analisamos The Elder Scrolls IV: Oblivion Remastered, Clair Obscur: Expedition 33, elencamos dez grandes jogos com temática pós-apocalíptica e muito mais!

Baixe já a sua!

por **Victor Hugo Carreta**

Revisão: Cristiane Amarante

Diagramação: Felipe Castello



Dicas para jogar de **Defender**

Dentre as cinco principais funções em **Pokémon Unite**, os Pokémon classificados como **DEFENDER** (ou defensor) são aqueles que possuem a maior quantidade de HP, Defense e Special Defense. Seu objetivo é ficar na linha de frente da equipe, recebendo dano por seus colegas, atrair a atenção do time inimigo e ainda proteger seus aliados mais frágeis.

Jogar como defensor exige um grande conhecimento das capacidades do seu personagem e de todos do time inimigo, uma vez que, como iniciadores, o principal objetivo é isolar os alvos mais frágeis e “abrir a rodinha” como dizemos informalmente.


Dessa forma, ao iniciarmos a luta em um Pikachu, por exemplo, sabemos que a equipe adversária irá responder protegendo seu **ATTACKER** e tentará separar o rato elétrico do adversário, a fim de que possa sobreviver e devolver bastante dano.

Em virtude de seu perfil defensivo, não espere que os Pokémon dessa classe causem grandes quantidades de dano. Em vez disso, aplique fortes controles de grupo para ganhar tempo e facilitar o trabalho dos colegas que possuem grande impacto ofensivo.


A ideia deste guia é apresentar o básico da função e como ser efetivo através de dicas e macetes. Comecei minha carreira competitiva de Pokémon Unite como DEFENDER, e posso dizer que é uma das funções mais legais do jogo. Causar dano é legal, mas, “carregar o piano” é tão bom quanto. Boa leitura!

Como jogar de Defender


Assim como foi dito na introdução, os Pokémon da classe **DEFENDER** são literalmente barreiras – e difíceis de serem derrubadas. Esse potencial defensivo pode ser ampliado com a escolha de itens que combinam com seu personagem para sofrer menos dano da composição inimiga.

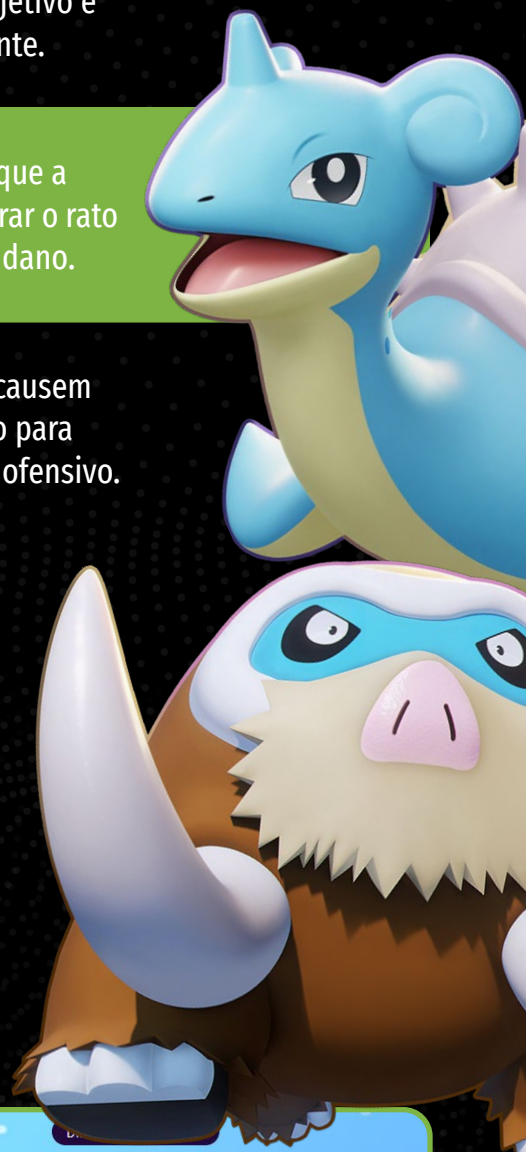

SLOWBRO

No matter the situation, Slowbro goes about life at its own pace. With its characteristic high defense and blissful unawareness, Slowbro is unfazed by opponents' attacks.



OFFENSE	★ ★ ★ ★ ★
ENDURANCE	★ ★ ★ ★ ★
MOBILITY	★ ★ ★ ★ ★
SCORING	★ ★ ★ ★ ★
SUPPORT	★ ★ ★ ★ ★





Outro fator importante que deve ser considerado é o conhecimento tático do jogo. Saber os limites de alcance das habilidades, quais paredes podem ser puladas, quando iniciar uma luta ou proteger um aliado, pontuar por último ou nem mesmo depositar os pontos... todos esses fatores fazem parte do trabalho.

Naturalmente corpulentos, os defensores são especialistas em ficar na linha de frente da equipe. Ou seja, o primeiro contato do time inimigo será 99% das vezes realizado pelo **DEFENDER**.



Graças a suas defesas elevadas e HP acima da média, gastar todas as habilidades e ataques para eliminar um Pokémon dessa natureza leva tempo e abre diversas brechas para resposta.

Em outras palavras, quando o **DEFENDER** entra na luta, seu objetivo é puxar toda a atenção (aggro) e forçar o time inimigo a responder, facilitando a entrada dos **SPEEDSTER** e **ALL-ROUNDERS**. Abaixo, separamos algumas dicas e atalhos para começar na função de defensor.

Proteja seus aliados

Jogar de **DEFENDER** é uma arte para poucos. A grande maioria dos jogadores não gosta de fazer o trabalho sujo. É dever de um defensor proteger seu aliado e salvá-lo de situações complicadas. Pokémon Unite é um jogo coletivo, e cada um precisa executar uma determinada função para aumentar as chances de vitória.

Especialmente no começo do jogo, quando os personagens possuem pouco dano, é papel do defensor assegurar os monstros neutros para agilizar o crescimento de seu parceiro de rota, que normalmente é um atacante frágil.

Nas lutas em equipe, lembre-se que o dano aplicado pelos **DEFENDER** não é capaz de eliminar rapidamente um adversário: em vez disso, tente impedir que o adversário alcance a linha de trás de sua equipe com barreiras, escudos e controles de grupo potentes, como empurrões (*shove*), arremessos (*throw*) e atordoamentos (*stun*).



CRUSTLE

Crustle hinders its opponents using many different moves.

DWEBBLE
LV. 1

CRUSTLE
LV. 4

Defender Melee

Difficulty: Novice

OFFENSE	★ ★ ★ ★ ★
ENDURANCE	★ ★ ★ ★ ★
MOBILITY	★ ★ ★ ★ ★
SCORING	★ ★ ★ ★ ★
SUPPORT	★ ★ ★ ★ ★

Defenda os Gols

Além de proteger os companheiros, é trabalho do defensor impedir que os adversários pontuem. Dessa maneira, habilidades de controle de grupo são muito úteis, e todo **DEFENDER** possui ao menos uma técnica capaz de parar o processo de pontuação de múltiplos jogadores.

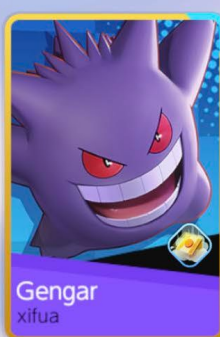


Adicionalmente, forçar a movimentação de um defensor para fora de seu gol não é uma tarefa fácil. Nocauteá-lo pode demorar muito e gastar habilidades de controle de grupo em um **DEFENDER** abre uma janela de oportunidade incrível para os aliados.

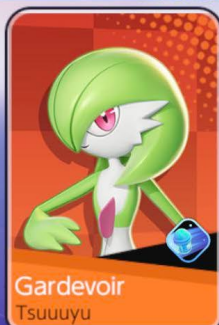
Inicie as lutas em equipe

Grande parte dos defensores possui habilidades de movimentação que são usadas para começarem os embates. Dado seu potencial defensivo, não serão explodidos com facilidade, dessa maneira, podem jogar de forma agressiva para quebrar a formação inimiga.

Combinar a investida com sua equipe é primordial: em vez de simplesmente se lançar no meio do time adversário, opte por alinhar o momento certo para avançar, garantindo que o controle de grupo atinja a maior quantidade de membros do outro time ou seu alvo principal.



VS



Pokémon da classe **SPEEDSTER** e **ATTACKER** são ótimos nesse arquétipo, já que os velozes são melhor aproveitados quando a luta já está em andamento, e os atacantes podem disparar suas habilidades e ataques básicos em alvos imobilizados ou com movimentação reduzida.

Equipe-se de acordo com o time inimigo

Assim que todos os jogadores de uma mesma partida alcançam o rank Master, o jogo habilita o modo de escolhas (*draft*). A partir deste ponto, não há como haver o mesmo Pokémon nas duas equipes. Ou seja, se o time que está do lado roxo escolher Blastoise, somente eles poderão usar o monstinho.



Como o *draft* possui um tempo para escolha dos personagens e depois um breve intervalo de preparação, é de suma importância que os itens sejam ajustados para maximizar o potencial do defensor.



Por exemplo, seu time optou por escolher Ho-Oh como defensor. A fênix de fogo é bem resistente, mas não é imortal. No outro time há Darkrai, Glaceon e Ninetales, ambos especialistas em causar dano Special.

Para que Ho-Oh possa suportar a carga de dano Special sem comprometer suas qualidades, considere aumentar sua vida através de emblemas e itens que concedem Special Defense para tornar-se um defensor completo.

Na imagem acima, por exemplo, os itens Exp. Share e Focus Band são cruciais, e para otimizar as defesas, é interessante considerar **Assault Vest** no lugar de Curse Bangle (bracelete prata).

Melhores Itens para Defenders

Pegando o gancho do tópico acima, as escolhas de itens para os **DEFENDER** são completamente diferentes do que vimos nos guias de ALL-ROUNDER, ATTACKER e SPEEDSTER.

Nosso foco é proteção e sobrevivência, portanto, selecione os itens para aprimorar as qualidades de seu defensor ou suprir uma necessidade de acordo com a equipe adversária. Evite equipar muitos itens de dano ou que não são otimizados para os defensores.

Vale lembrar que cada personagem possui um kit de habilidades e atributos que podem favorecer o uso de certos itens sobre outros. Analisar o que cada um faz e como os itens podem melhorar seu desempenho é um dos caminhos para o sucesso.



FOCUS BAND

Efeito: quando o HP atual do Pokémon atinge 25% ou menos, recupera 6/9/12% perdido ao longo de três segundos. Este efeito ocorre uma vez a cada 80 segundos. Adicionalmente, concede 30 pontos de Defense e Special Defense ao usuário.

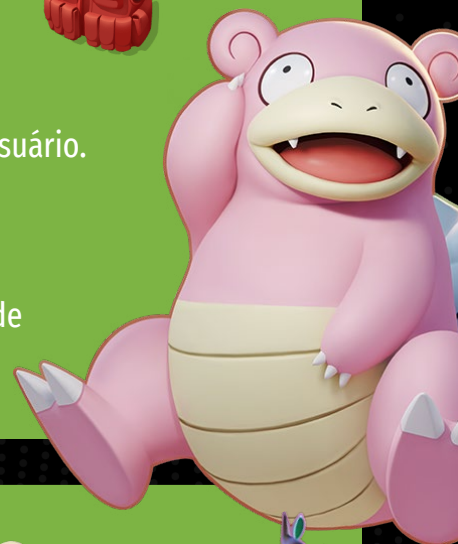


Equipado em praticamente todos os defensores, Focus Band é um excelente item para ser usado nas filas ranqueadas e no competitivo. Sua utilidade é imensa e, como fornece 30 pontos nas defesas, podemos cobrir as necessidades defensivas da equipe. Ainda, a cura ao longo do tempo pode tirá-lo de situações desconfortáveis.

ASSAULT VEST

Efeito: fornece um escudo considerando 10/15/20% do HP total contra dano da categoria Special quando estiver fora de combate (após cinco segundos). O escudo é restabelecido somente após o anterior ter sido totalmente quebrado. Adicionalmente, concede 270 pontos de HP e 51 pontos de Special Defense ao usuário.

Perfeito para enfrentar composições especializadas em dano Special, Assault Vest ainda contribui para seu próprio escudo, já que aumenta o HP total do Pokémon. Quando combinamos este item e Focus Band, teremos um aumento de 81 pontos na Special Defense, tornando o defensor extremamente resistente.



ROCKY HELMET

Efeito: após receber dano no valor de 10% ou mais do que 10% do HP máximo em um único ataque, causará 4/5/6% de seu HP máximo de dano nos adversários mais próximos (intervalo de dois segundos entre ataques). Adicionalmente, concede 270 pontos de HP e 51 pontos de Defense ao usuário.

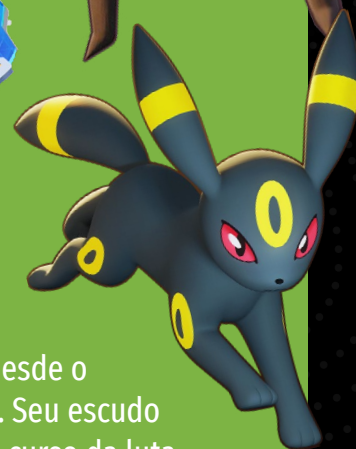
O irmão de Assault Vest, Rocky Helmet, no entanto, é um mais complexo por depender do dano causado no usuário, e como considera o HP máximo no cálculo, será ativado com menor frequência nos defensores. Contudo, seu uso é recomendado contra composições com foco em dano físico.



BUDDY BARRIER

Efeito: concede um escudo para o usuário e para o aliado mais próximo que esteja com a menor quantidade de HP em 15/20/25% do HP máximo do usuário após o uso de seu Unite Move. Este efeito não é acumulativo, e se outro aliado também estiver equipado deste item, apenas a duração do escudo é restaurada (cinco segundos). Adicionalmente, concede 450 pontos de HP ao usuário.

Ótima ferramenta de sobrevivência, Buddy Barrier perdeu muito de seu potencial desde o lançamento do jogo. Isso não quer dizer que seja um item ruim, apenas situacional. Seu escudo pode ser crucial para salvar um aliado durante uma investida inesperada, virando o curso da luta.



EXP. SHARE

Efeito: concede 3/4/5 pontos de experiência por segundo caso o usuário seja o Pokémon de menor nível da equipe. Pokémon selvagens derrotados próximos ao usuário fornecem mais experiência e parte desse valor é repassado para os aliados próximos. Adicionalmente, concede 240 pontos de HP e 150 pontos de velocidade de movimento ao usuário.

O item Exp. Share é praticamente obrigatório nos defensores. A grande maioria possui habilidades que causam bastante dano em monstros neutros, assegurando que o time adquira a experiência. Desse modo, companheiros de rota que possuem dificuldade de finalizar os monstros neutros se beneficiam dessa condição para crescer rapidamente.



AEOS COOKIE

Efeito: aumenta o HP máximo em 100/150/200 pontos a cada gol marcado e pode ser acumulado até seis vezes. Adicionalmente, concede 240 pontos de HP ao usuário.

O HP é um dos atributos mais importantes do jogo, e ter uma forma confiável de aumentá-lo é sempre bem-vinda. Como a quantidade de pontos não interfere nos acúmulos, é recomendado pontuar seis vezes no início da partida para obter uma grande vantagem de vida sobre os adversários.



RESONANT GUARD

Efeito: concede um escudo de 60/80/100 pontos de HP fixos + 4/5/6% do HP máximo do usuário para si próprio e para o aliado mais próximo com menor HP atual por três segundos após causar dano nos adversários. Esse efeito ocorre a cada 10 segundos. Adicionalmente, concede 450 pontos de HP e 18 pontos de recuperação de HP a cada cinco segundos.

Opção no lugar da Buddy Barrier, Resonant Guard é mais indicado para os defensores com potencial de dano constante em todas as fases do jogo, já que este efeito é aplicado durante toda a partida, e não somente após o uso do Unite Move.



Emblemas

Os emblemas dos **DEFENDER** são bem específicos e visam aumentar ao máximo seu HP total e a principal fonte de dano. Outros atributos, como as defesas e velocidade de movimento, também podem contribuir para um bom desempenho, embora não sejam determinantes para a vitória.

Dê preferência para as cores **BRANCA, MARROM e VERDE**.

Atualmente, o jogo conta com mais de 250 opções de emblemas, sendo possível montar um conjunto para obter o máximo de incremento nos dois atributos escolhidos.



Este conjunto aumenta drasticamente o HP e Attack, e a Defense levemente. Os ganhos percentuais e habilidades que possuem HP como base de cálculo serão beneficiados. Ideal para Snorlax e Ho-Oh.

Pokémon Boost Emblems

Emblem Dex

Configure Boost Emblems



DEFENDER 1

Current Effect

HP	+350
Attack	+5
Defense	-5
Sp. Atk	-22.5
Movement Speed	+35
Critical-Hit Rate	-1.2%



Recommended Loadout

Details Back

Alternativa ofensiva que proporciona mais Attack do que a anterior, e ainda aumenta bastante o HP. Ideal para defensores que gostam de se manter nas lutas, Trevenant e Greedent.

Pokémon Boost Emblems

Emblem Dex Configure Boost Emblems

Current Effect

HP	+300
Attack	+7
Defense	-5
Sp. Atk	-25.5
Sp. Def	-5
Movement Speed	+35

DEFENDER 2

Recommended Loadout

Conjunto montado para defensores voltados para o Special Attack. A premissa é aumentar o HP o máximo possível e receber um leve incremento no dano causado. Ideal para Slowbro e Goodra.

Pokémon Boost Emblems

Emblem Dex Configure Boost Emblems

Current Effect

HP	+350
Attack	-15
Sp. Atk	+4.5
Movement Speed	+35
Critical-Hit Rate	-1.2%

DEFENDER 3

Recommended Loadout

Alternativa para defensores com potencial ofensivo, como Blastoise e Lapras. A ideia é resistir o máximo possível para se manter na luta e aplicar controle de grupo ou dano por mais tempo.

Pokémon Boost Emblems

Emblem Dex Configure Boost Emblems

Current Effect

HP	+300
Attack	-19
Defense	+5
Sp. Atk	+7.5
Sp. Def	+5
Critical-Hit Rate	-0.6%

DEFENDER 4

Recommended Loadout

Escolha seu Defender

Snorlax

O clássico exemplo de **DEFENDER**. Derrubar um Snorlax não é uma tarefa fácil. Por não precisar evoluir, o comilão dorminhoco é bem forte nos níveis iniciais e pode garantir diversos monstros neutros. Sua habilidade **Block** cria uma barreira que empurra de volta os Pokémon, e ainda pode ser usada em Pokémon que estão pontuando para impedir a finalização.

A ideia de Snorlax é iniciar as lutas e arremessar para o alto a maior quantidade possível de inimigos com **Heavy Slam** e seu Unite Move, **Power Nap**. Dentre todos os personagens jogáveis, é o que possui a maior quantidade de HP total e fica entre os cinco melhores de Defense e Special Defense.





Blastoise

Um misto de controle e dano. Blastoise pode afastar os inimigos com **Surf** e **Hydro Pump** para ganhar tempo e impedir a aproximação de sua linha de trás. Seu Unite Move, **Hydro Typhoon** arremessa os adversários para o alto e causa bastante dano.

Caso opte por uma abordagem mais ofensiva, **Water Spout** e **Rapid Spin** são alternativas válidas para manter o potencial defensivo da equipe enquanto ainda causa um bom dano. Entre girando no time inimigo e, quando seu HP estiver na metade ou menos, ative Hydro Typhoon para finalizar adversários ou objetivos neutros.

Ho-Oh

A mascote da versão Gold chegou há pouco tempo e já conquistou seu lugar entre os melhores. Ho-Oh possui uma mecânica única de reviver colegas com seu Unite Move, **Rekindling Flame**. A grande questão é que, para isso acontecer, a fênix precisa ter pontos suficientes, do contrário, não poderá ativar a habilidade.

Seu kit de técnicas envolve dano por segundo e redução de cura, logo, é perfeito para enfrentar composições voltadas para a recuperação de vida dos suportes ou de versáteis. **Fire Spin**, quando ativado, cria um vórtice ao redor de Ho-Oh e ocupa completamente o gol, tornando a pontuação uma tarefa quase impossível.



Umbreon

Umbreon é um defensor especializado em restringir a movimentação dos inimigos e roubar escudos. **Mean Look** cria uma área intransponível para o Pokémon afetado, permitindo que habilidades do tipo *Skill Shot* (linha reta) acertem o alvo sem dificuldades.

Ainda, Umbreon pode curar os aliados com **Wish**, que adicionalmente reduz o dano recebido em 15%. Seu Unite Move, **Moonlight Prance**, absorve todos os escudos em volta de Umbreon, e todo escudo concedido após a ativação é redirecionado em 50% para Umbreon. Perfeito para responder composições focadas em sobrevida.



Prós


- Durabilidade elevada;
- Habilidades com controle de grupo forte;
- Podem tanto proteger aliados como iniciar lutas em equipe;



Contras

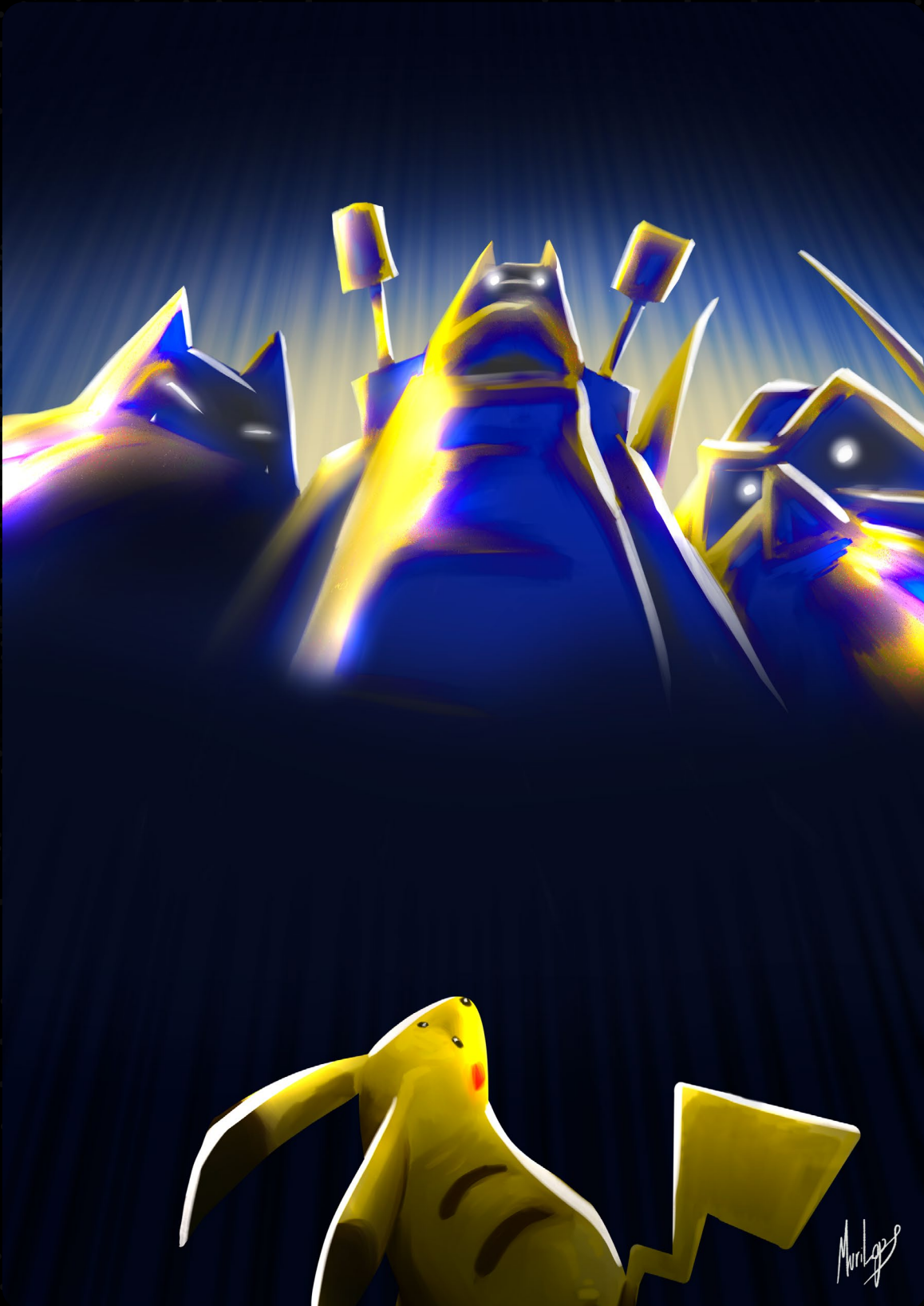
- Dano relativamente baixo;
- Dependem da composição para serem efetivos;
- Curto alcance pode ser explorado por adversários móveis.

A função de **DEFENDER** é de suma importância para o sucesso de uma equipe. Ocupando a linha de frente, os defensores podem tanto iniciar confrontos como proteger aliados mais frágeis. Embora tenham um grande potencial defensivo, o dano causado não é dos maiores, já que sua especialidade são os controles de grupo massivos para impedir que os adversários depositem os pontos.

Ainda, devido à baixa mobilidade, podem não ser tão eficientes contra adversários mais ágeis, dependendo do apoio de sua equipe para desempenhar seu papel com eficiência. No geral, os defensores são os personagens com os maiores atributos de Defense e Special Defense, e dificilmente serão explodidos com facilidade. 



Ilustra Blast

"Defensores unidos" por Murilo Lopes

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista