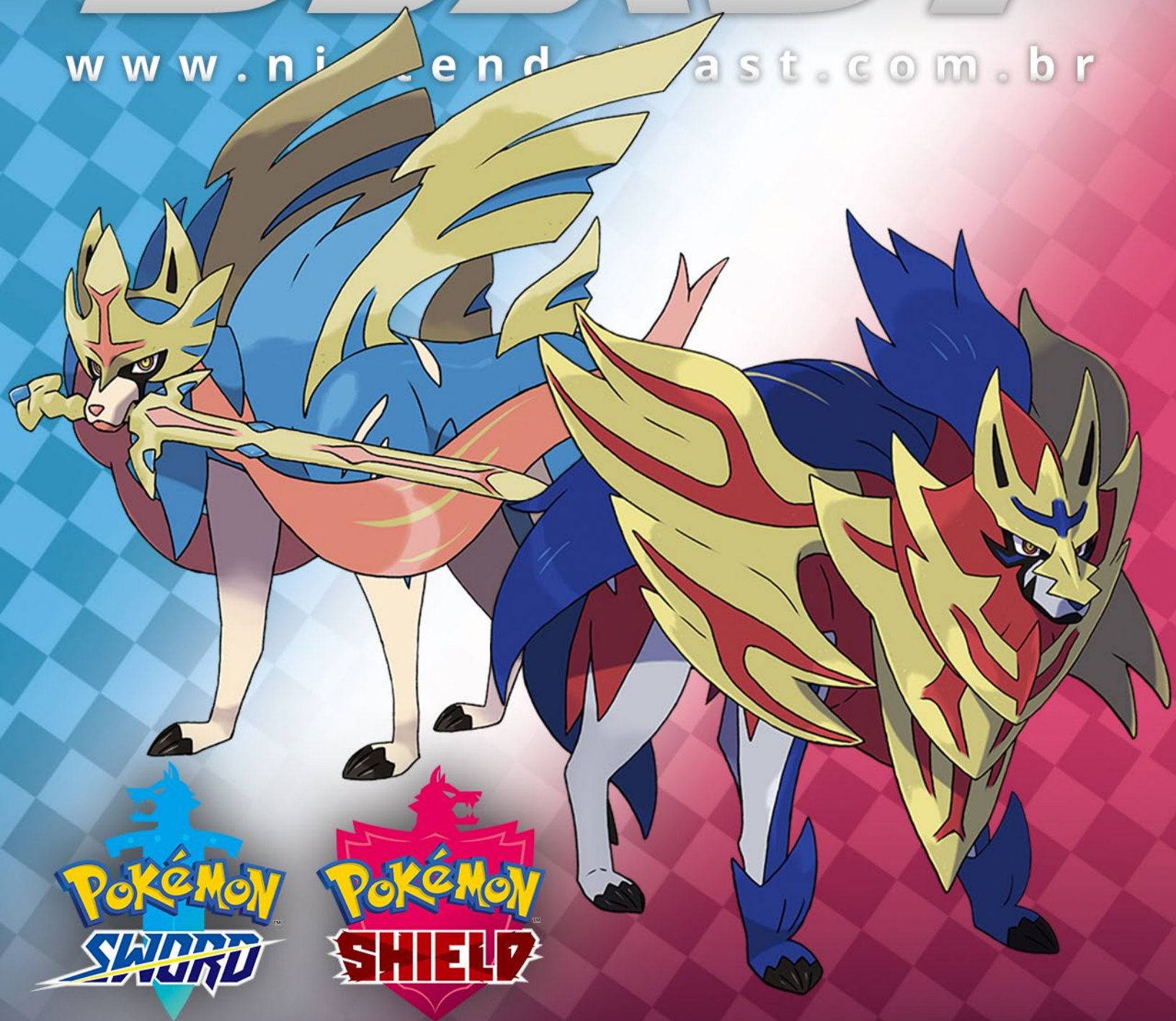
NINTENDO BLAST

www.nintendoblast.com.br



Pokémon SWORD

Pokémon SHIELD

DONKEY KONG:
25 ANOS DA AVENTURA MAIS ANIMAL DOS GAMES

SWORD/SHIELD:
MECÂNICA DE BATALHA NO COMPETITIVO COM O DYNAMAX E GIGANTAMAX

DEVELOPERS:
CONHEÇA SATOSHI TAJIRI, O PAI DOS MONSTRINHOS DE BOLSO

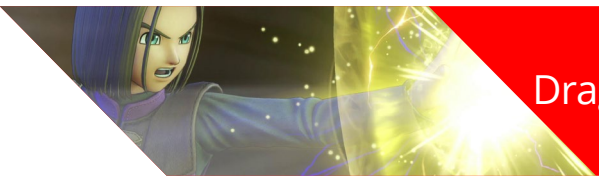
#120 NOV 2019

CC BY NC ND

Forje um caminho para a grandeza!

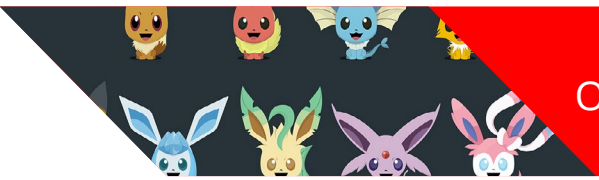
Final do ano está chegando e com ele um dos jogos mais esperados no universo da Big N. Entre tantas polêmicas e mistério, trazemos a prévia de **Pokémon Sword/Shield**, falamos sobre o fenômeno **Dynamaxing** e **Gigantamaxing** no competitivo, e mais. Ainda nesta edição, analisamos **Dragon Quest XI: Echoes of an Elusive Age** e comemoramos os **25 anos de Donkey Kong Country**. Boa leitura! - ***Leandro Alves***

CAPA/PRÉVIA
Pokémon Sword/Shield e um novo começo **03**



ANÁLISE
Dragon Quest XI S: Echoes of an Elusive Age – DE **24**

DEVELOPERS
Satoshi Tajiri, o pai dos monstrinhos de bolso **37**



DISCUSSÃO
O processo de evolução do universo Pokémon **44**

POKÉMON SWORD/SHIELD
Mecânica que irá mudar o competitivo (de novo) **57**

O QUE QUEREMOS
Nossa lista de desejos para Sword/Shield **63**

DICAS E TRUQUES
Guia de sobrevivência para o Hero's Mode **72**

25 ANOS DE DKC
A aventura mais animal dos games **79**

NINTENDO BLAST

DIRETOR GERAL/ PROJETO GRÁFICO
Leandro Alves
Sérgio Estrella

DIRETOR EDITORIAL
Leandro Alves

DIRETOR DE PAUTAS
Farley Santos
Vinícius Veloso

DIRETOR DE REVISÃO
Pedro Franco

DIRETOR DE ARTE
Leandro Alves

DIRETOR DE DIAGRAMAÇÃO
Lucas Gallego

REDAÇÃO
João Pedro Boaventura
Leandro Alves
Nicholas Vagner
Renan Rossi
Vinícius Rutes
Victor Carozzi
Victor Carreta

REVISÃO
André Luís C. de Carvalho
Davi Sousa
Icaro Sousa
Jorge Neto
Vladimir Machado

DIAGRAMAÇÃO
Daniel Andrade
João Pedro Souza
Leandro Alves
Lucas Gallego
Lucas Keven
Stefan Ramos
Vinícius Veloso
Yury Trindade

CAPA
Leandro Alves

Switch

por Leandro Alves

Revisão: André Luís C. de Carvalho
Diagramação: Leandro Alves

e um novo começo

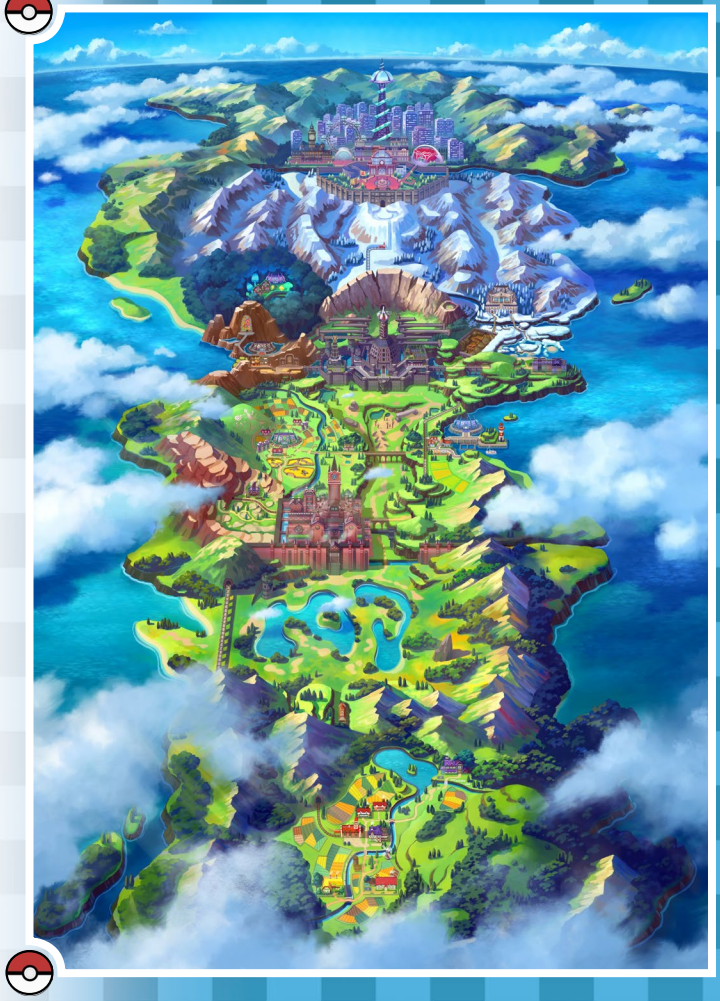
Causando muita polêmica, mistérios e poucas revelações, **Pokémon Sword**/**Shield** está a alguns dias de seu lançamento. Com algumas novidades, novos Pokémon e uma região de grandeza nunca vista antes em qualquer outro jogo da franquia, **Sword/Shield** será mais um sucesso ou irá *flopar*?

Forje um caminho **para a grandeza**

Sword/**Shield** conta com uma nova região, assim como toda nova geração, e continua o que foi feito desde a quinta geração em **Pokémon Black/White**, que se baseou em Nova Iorque e não em uma região do Japão. Galar, o continente da vez, é inspirado no Reino Unido, passando pela Escócia, País de Gales e Inglaterra.

O que sabemos até este momento é que a região tem seu principal atrativo nas batalhas Pokémon, com os líderes de ginásio como verdadeiras estrelas de cinema, sem contar o campeão, **Leon**, que com certeza é o personagem mais querido da região. As batalhas em Galar possuem cobertura regional e arenas de batalhas enormes, tanto para abrigar muitas pessoas que irão assistir ao vivo, quanto para abrigar os **Pokémon Dynamax** e **Gigantamax**.

Com certeza, esse é o maior game da franquia, em todos os seus formatos. Espere boas horas de gameplay até atingir o posto de campeão da região. Galar é bem extensa e possui diversos cenários, tais quais densas florestas, cavernas, neve, áreas rurais e industriais.

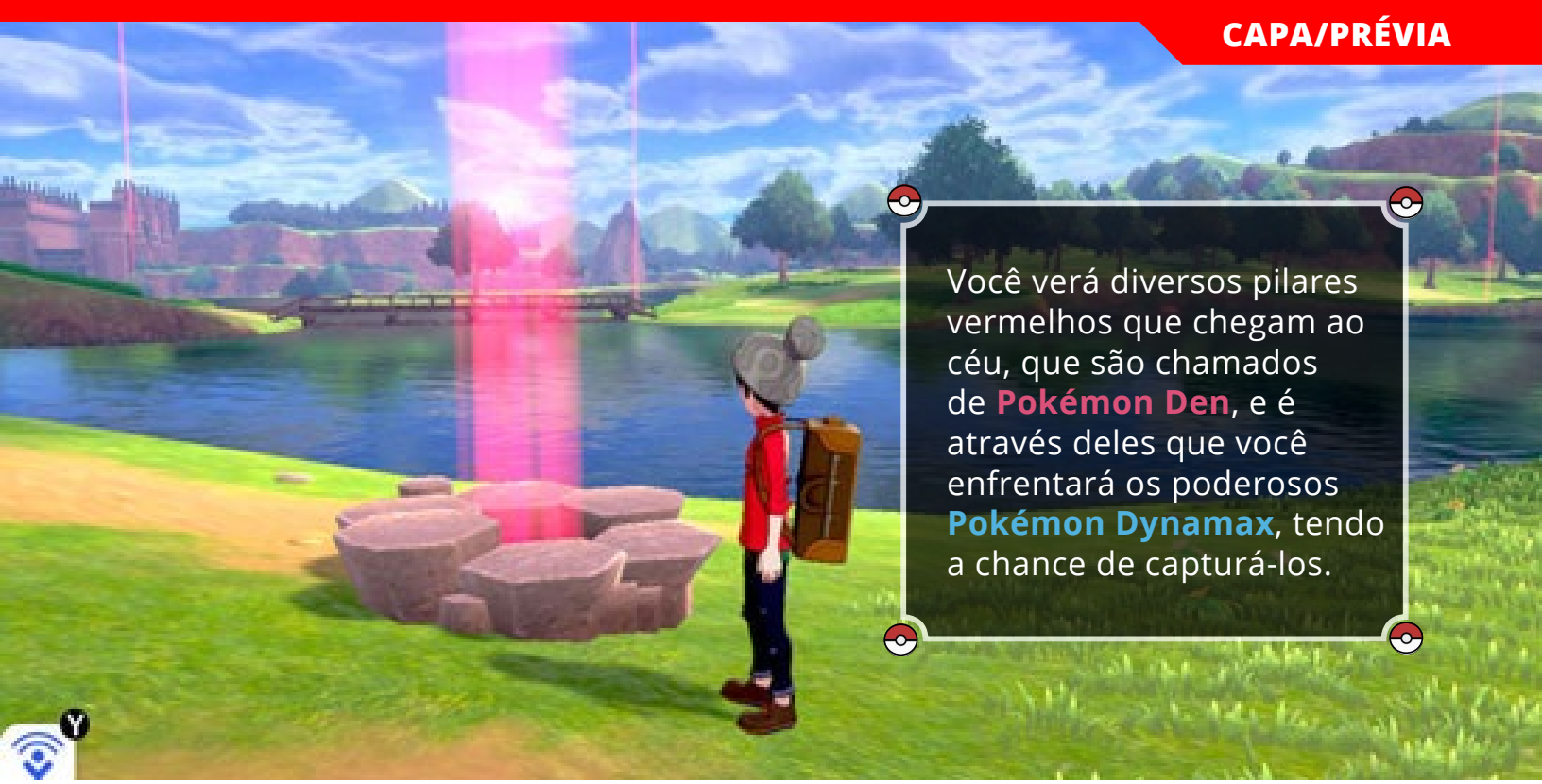


A Wild Area e o fenômeno **Dinamax e Gigantamax**

Em **Pokémon Sword/Shield**, existe uma área selvagem, a Wild Area, onde encontraremos diversos climas e Pokémon espalhados, interligando quase todo o continente. É neste lugar que passaremos horas atrás de diversos monstrinhos. Dependendo do clima, ou tempo, diferentes espécies pintarão. Nela você terá acesso a uma câmera de 360º, mas cuidado: Pokémon de diversos níveis estarão presentes desde o início da sua jornada. Melhor não topar com um Tyranitar de level 40 tão cedo. Alguns Pokémon aparecerão com um tipo de aura amarelada, o que significa que ele possui IVs maximizados e *egg moves*.

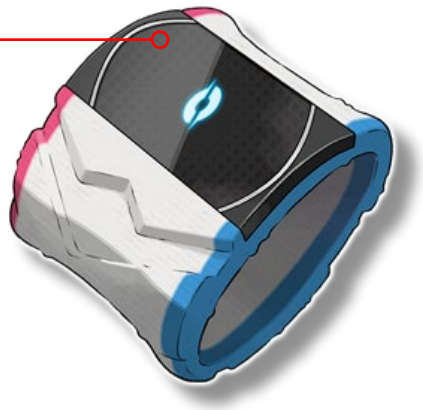
Max Raid Battles

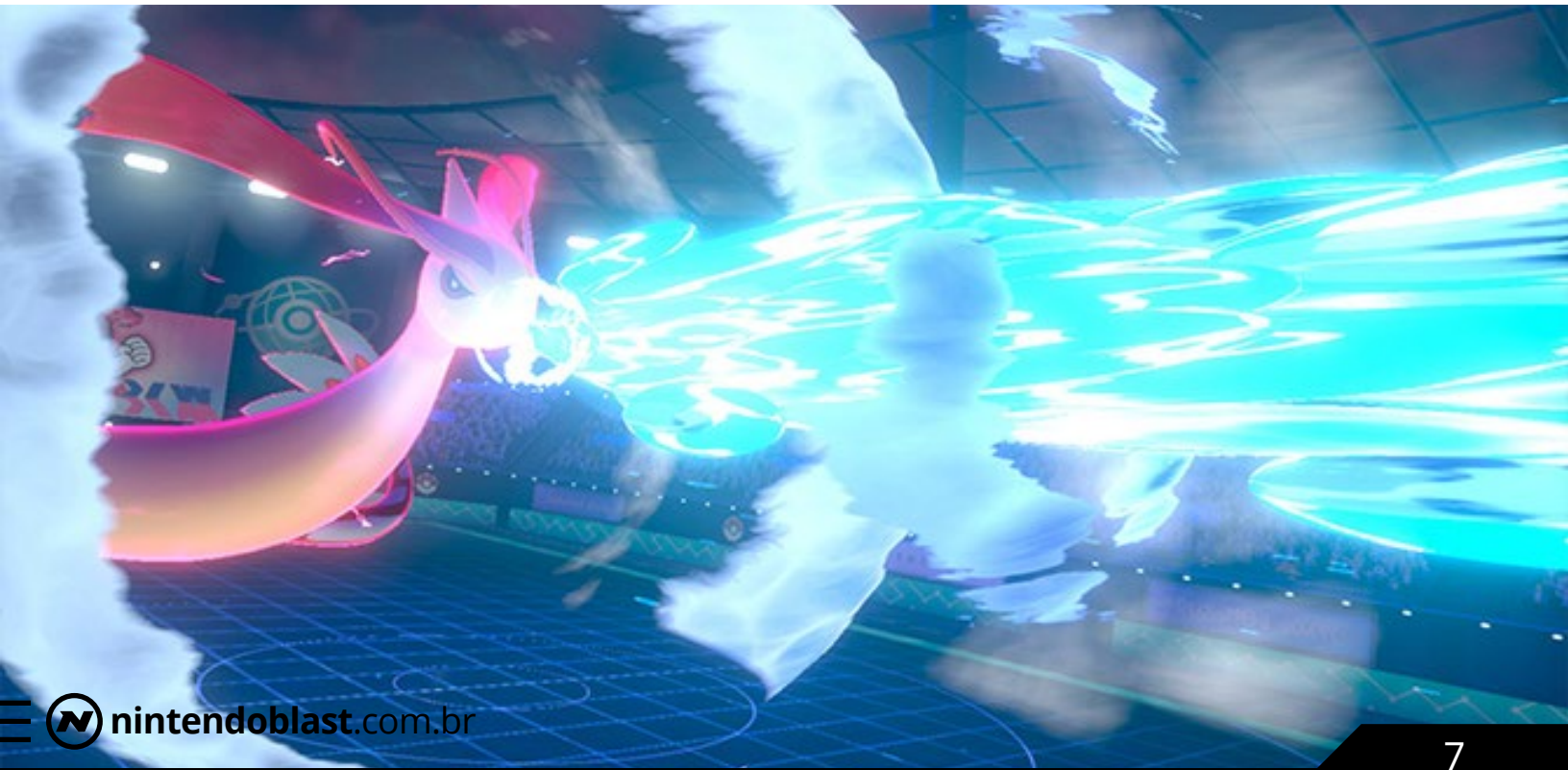
É aqui que você poderá participar das **Max Raid Battles**, onde será capaz de capturar Pokémon com **Hidden Abilities**, ainda existindo a possibilidade de encontrar um Pokémon especial capaz de utilizar o fenômeno **Gingantamaxing**. São extremamente raros, e apenas algumas espécies podem alcançar tal poder.



Você verá diversos pilares vermelhos que chegam ao céu, que são chamados de **Pokémon Den**, e é através deles que você enfrentará os poderosos **Pokémon Dynamax**, tendo a chance de capturá-los.

Qualquer treinador que possuir a **Dynamax Band** poderá utilizar o fenômeno em seus Pokémon, sem precisar de qualquer outro item. O Pokémon que atingir esse estado utilizará os poderosos **Max Moves**, técnicas poderosas que causam efeitos adicionais ao campo ou aos Pokémon. Vamos ver um exemplo: o seu Milotic utiliza um movimento do tipo Água, então este movimento se tornará **Water-type Max Geyser**, que além de causar danos em seu adversário, fará chover no campo. Logo, diversas estratégias poderão ser formuladas através deste estado.





Já o estado **Gigantamax**, que além de conferir todos esses poderes ao seu Pokémon, também dará um movimento exclusivo e alterará a aparência do seu Pokémon. Entretanto, são raros, mesmo dentro de uma espécie que consiga chegar a **Gigantamaxing**.

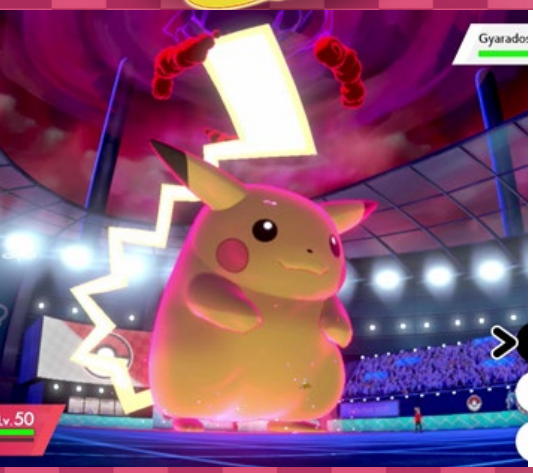
Alguns Pokémon que chegam a esta forma revelados até o momento são:

Gigantamax Drednaw (Água/Pedra) – O já poderoso Drednaw se tornará bípede e com o visual mais agressivo, além de poder executar o movimento **Stonesurge G-Max**, causando grande dano ao oponente e espalhando diversas rochas ao campo, danificando cada Pokémon que entrar nele;

Gigantamax Corviknight (Voador/Aço) – Ainda mais imponente, Corviknight fará o campo de batalha tremer com o **Wind Rage G-Max**, que além de causar danos, elimina movimentos como Reflect, Light Screen, Spikes e Eletric Terrain;

Gigantamax Alcremie (Fada) – Alcremie se torna um verdadeiro bolo de casamento, que possui o **Finale G-Max**, que regenerará todos os Pokémon aliados em campo e provocará dano nos seus adversários;

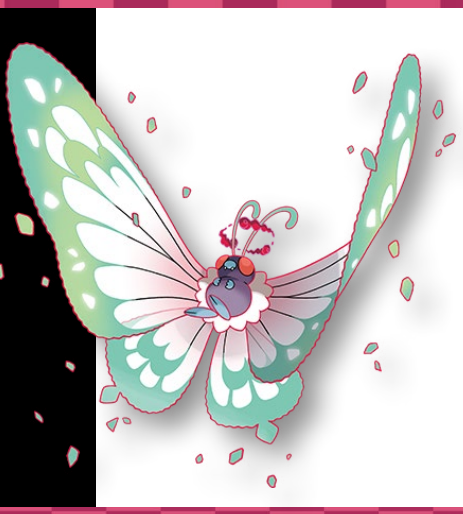
Gigantamax Charizard (Fogo/Voador) – Charizard muda a sua aparência e recebe o movimento **Wildfire G-Max**, que além de provocar danos ao adversário, continua a causar danos durante quatro turnos;



Gigantamax Pikachu (Elétrico) – Além da alteração em sua aparência, Pikachu agora é capaz de liberar o **Volt Crash G-Max**, que não só provoca danos, como paralisa os adversários. Para obter esse Pikachu, deverá conter um save do *game* **Pokémon Let's Go Pikachu!** em sua conta no Nintendo Switch (esse Pikachu não pode evoluir);

Gigantamax Eevee (Normal) – Assim como toda **Gigantamax**, o Eevee recebe o seu **G-Max**, **Cuddle G-Max**, que causa danos e o estado infatuated nos Pokémon adversários de sexo oposto. Para obtere esse Eevee, deverá conter um save do *game* **Pokémon Let's Go Eevee!** em sua conta no Nintendo Switch (esse Eevee não pode evoluir);

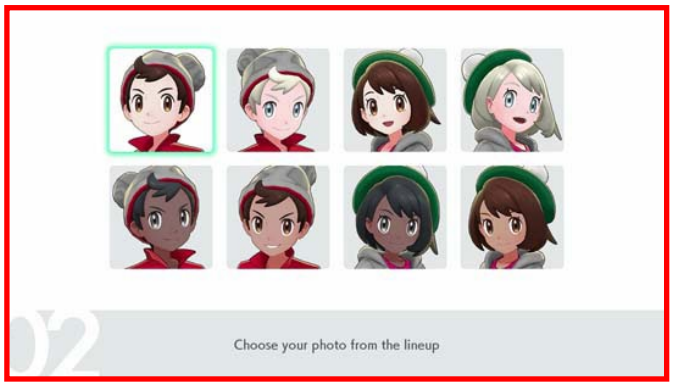
Gigantamax Meowth (Normal) – Meowth, além da alteração física, recebe o maravilhoso **Gold Rush G-Max**. Este movimento causará danos ao Pokémon alvo espalhando moedas na área, oferecendo-lhe um bônus considerável de dinheiro após a batalha. Para obter esse Meowth, deverá fazer a compra do game entre os dias 15 de novembro até 15 de janeiro de 2020. Selecione a opção ***Mystery Gift*** para receber o felino;

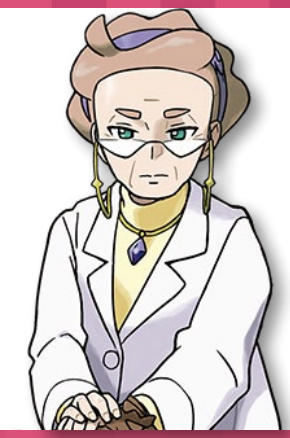


Gigantamax Butterfree (Inseto/ Voador) – A borboleta mais querida do universo Pokémon recebeu uma **Gigantamax**, que além de deixá-la ainda mais fofa, concede-lhe o movimento **Befuddle G-Max**, causando grande dano ao oponente e causando um dos três estados: *paralyze*, *poison* ou *sleep* aos adversários.

Temos que fazer amigos

Ainda sabemos muito pouco sobre o nosso personagem, mas é fato que poderemos — assim como em jogos anteriores — escolher a cor de pele e customização das roupas, entre vários outros detalhes. Nós encontraremos diversos personagens importantes em nossa jornada e vamos falar um pouco sobre cada um:





Professora Magnolia – A maior especialista em Pokémon de Galar. Tem seu estudo focado no fenômeno **Dynamax**. Divide a sua casa com a sua assistente Sonia e lhe atribuiu uma tarefa de investigação;

Sonia – É a neta da professora Magnolia e amiga de infância de Leon. Jovem, inteligente e lhe ajudará com diversos conselhos na sua aventura;

Hop – É o irmão mais novo de Leon e um dos seus rivais. Além de vizinho, compartilha o sonho de se tornar o campeão, assim como seu irmão mais velho;

Leon – Além de atual campeão da região de Galar, Leon é conhecido pelo seu carisma, aliado a sua técnica inigualável. Nunca perdeu uma batalha Pokémon oficial, merecendo realmente o posto de melhor treinador;

Milo – É um dos líderes de ginásio de Galar. Especialista em Pokémon do tipo **Grama**, é bondoso e muito querido pelos treinadores;

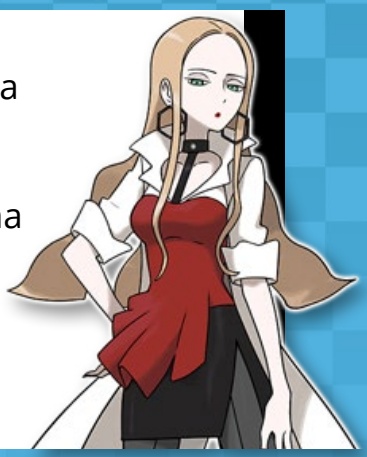
Nessa – Líder de ginásio especialista em Pokémon do tipo **Água**. Ponderada e tranquila, esconde um espírito competitivo e uma força indomável, sendo capaz de arrasar seus adversários nas batalhas;

Bea – Líder exclusiva de **Pokémon Sword**, especialista em Pokémon **Lutador**. Prodígio do Karatê, mantém as suas técnicas e tradições ao pé da letra. Raramente mostra as suas emoções, conserva seu estilo preciso, mesmo quando entra em apuros;

Allister – Extremamente talentoso, seu Ginásio é exclusivo de **Pokémon Shield**. Especialista em Pokémon **Fantasma**, tímido e medroso — olha a ironia —, Allister usa uma máscara para esconder o seu rosto de outras pessoas, raramente aparece em público e passa boa parte de seu tempo em ruínas ou cemitérios;

Rose Chairman – É o presidente de um grupo empresarial importante de Galar, além de chairman da **Galar Pokémon League.** Foi quem a tornou mundialmente famosa, através das batalhas de ginásios com o fenômeno **Dynamax**;

Oleana – odo bom presidente tem uma boa secretária, e esta é a Oleana. Conhecida pela sua personalidade calma e ponderada, também desempenha funções como vice-presidente da empresa de **Rose**;



Bede – Um de seus rivais e perito em batalhas Pokémon. Sua personalidade é arrogante e entrou para o **Gym challenge**, com o patrocínio de Rose. Seu desejo é ser o novo campeão, porém, parece ter também outros objetivos;

Marnie – Outra rival que você encontrará em sua jornada. Junto ao seu parceiro, Morkepo, ela também pretende se tornar a campeã para atingir um determinado objetivo. Supercompetitiva, possui uma legião de fãs, graças a seu estilo e pelas suas batalhas calculadas;

Team Yell – Tudo bem, não serão seus amigos, pelo contrário, farão de tudo para atrapalhar qualquer um que entre no caminho de Marnie. **Team Yell** são um grupo de arruaceiros que irão invadir hotéis, *lobbies*, transportes e impedir que os demais treinadores cheguem ao topo.

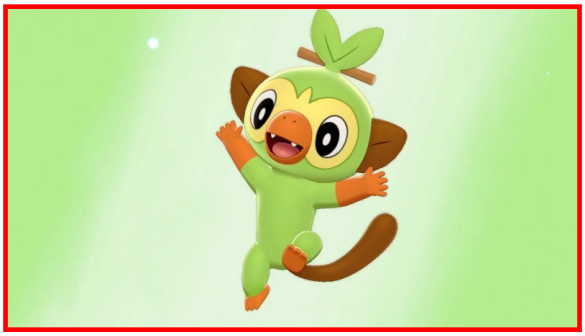
Temos que capturar

Além dos amigos humanos, temos o principal atrativo da oitava geração: os Pokémon. Apesar de polêmico, o corte da **National Dex**, incluindo nele diversos Pokémon, vamos nos focar aqui nos Pokémon novos que nos foram apresentados até este momento que vos escrevo.

Parceiros iniciais

Vamos começar pelos primeiros parceiros, talvez ajude na sua escolha:

Grookey (Grama) – O
É dito que é curioso e carrega consigo uma vareta que tem propriedades especiais após ser exposto à energia do macaquinho;



Scorbunny (Fogo) – Repleto de energia, Scorbunny adora saltitar. Em batalhas, deixa seus adversários confusos com a sua velocidade, aumentando o seu poder de fogo através de seu batimento cardíaco;

Sobble (Água) - Tímido, utiliza água para se camuflar e fugir de seus inimigos. Suas lágrimas são um mecanismo de defesa, impelindo choro a quem o vê chorar.

Pokémon nativos de Galar

Como toda região, novos Pokémon oriundos dela são descobertos, e com Galar não é diferente. Apesar de poucos terem sido revelados, todos são interessantes e com particularidades próprias. Para a alegria de muitos, teremos três formas de capturá-los: encostando neles, pois como em **Let's Go, Pikachu!/Eevee!** eles irão aparecer andando, voando, nadando, etc.; através de pontos de exclamação aos quais eles atacarão; e da forma tradicional, aleatoriamente no famoso matinho. Então, vamos a eles:

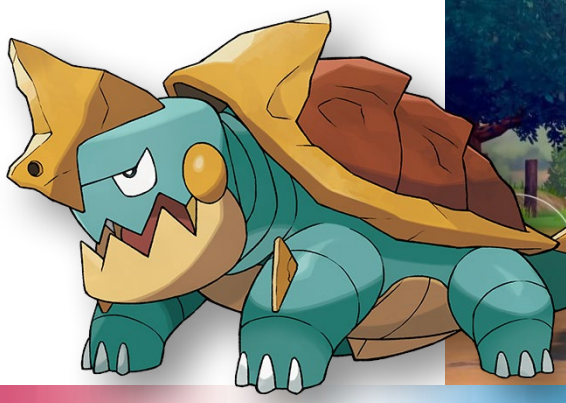
Glossifleur (Grama) – Glossifleur adora locais com água e ar puros. Possui pólen que cura Pokémon. Pessoas o utilizam como remédio na medicina popular;

Edelgoss (Grama) – Evolução de Glossifleur, adquire uma camada de algodão que cobre a sua cabeça que o ajuda a proteger contra potenciais danos;

Wooloo (Normal) – A ovelhinha fofa tem seu corpo todo coberto pelo seu pelo branquinho. Os Wooloo vivem em rebanho e reproduzem as ações de seu treinador ou do líder do bando;

Corviknight (Voador/Aço) – Dito ser o Pokémon mais poderoso que habita os céus de Galar, é altamente inteligente e possui excelentes capacidades de voo. É utilizado na empresa Galar Taxi, ajudando no transporte de pessoas;

Drednaw (Água/Pedra) – Possui presas afiadas e mandíbula poderosa, podendo perfurar pedras e ferro. Drednaw é conhecido por ser feroz, exigindo um treinador mais maduro para domá-lo;



Alcremie (Fada) – O Pokémon preferido dos confeiteiros. Quanto mais feliz Alcremie fica, mais chantili irá produzir. Sobremesas feitas pelo seu chantili são sempre deliciosas. O monstrinho tem diversas formas, mas, pelo que parece, apenas sua aparência e sabor mudam;

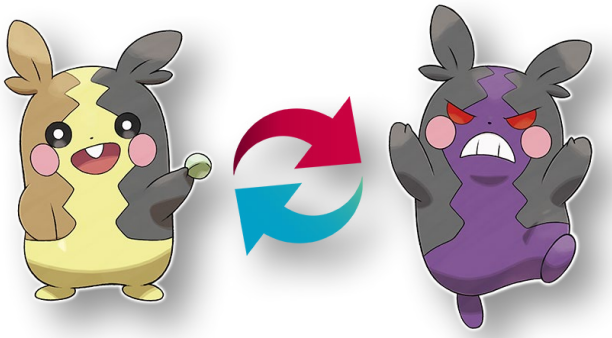
Yamper (Elétrico) – Adora perseguir tudo que se move, inclusive pessoas. O seu corpo produz eletricidade toda vez que corre, contudo, não consegue armazenar essa eletricidade, deixando-a sair por seu corpo em formas de faíscas;

Rolycoly (Pedra) – Utiliza seus olhos vermelhos para enxergar em áreas escuras como cavernas. Há cerca de cem anos, todos os lares de Galar tinham um Rolycoly, pois as famílias utilizavam o carvão que cai de seu corpo para cozinhar e aquecer suas casas;

Duraludon (Dragão/ Aço) – Os Duraludon vivem em grutas e zonas montanhosas. Dividem seu habitat com Tyranitares, causando diversos atritos entre eles;

Impidimp (Sombrio/Fada)
– Impidimp apareceu nas demo dos jogos na E3 2019. Pouco se sabe sobre o monstrinho, até o momento ele só apareceu mais uma vez na live de 24 horas, mas nada de uma revelação oficial;

Impidimp



Morkepo (Elétrico/Sombrio) – O Pokémon faminto. Por estar sempre produzindo eletricidade em suas bochechas, Morkepo acaba gastando muita energia, o que o deixa sempre com fome. Quando a sua fome se prolonga por um bom tempo, sua aparência e comportamento mudam, deixando-o com cores escuras e agressivo. Graças a sua *ability* **Hunger Switch**, muda a energia guardada em suas bochechas do tipo Elétrico para Sombrio;

Cramorant (Voador/Água)
– O Pokémon esquecido, porém, que jamais esquecerá do seu fiel treinador. Cramorant é guloso e toda vez que executar os movimentos Surf e Dive, trará consigo uma presa em sua boca. Caso receba dano, ele irá cuspir a presa em seu adversário, causando-lhe algum dano, graças a sua ability Gulp Missile;

Polteageist (Fantasma) – Seu corpo é composto por chá preto, com um aroma e sabor inigualáveis, porém, somente um treinador em quem ele confie poderá saborear do seu chá. Mas vá com calma: caso exagere no consumo, terá problemas de indigestão ou de estômago;

Sirfetch'd (Lutador) – Evolução de Farfetch'd, é calmo e honesto. São tão nobres em suas batalhas que lembram os nobres cavaleiros. Possui um movimento exclusivo, **Meteor Assault**. Sirfetch'd aponta o seu alho-poró para o adversário e avança na sua direção em alta velocidade, causando muitos danos com o impacto. Contudo, causa efeitos nocivos no Sirfetch'd, que ficará incapaz de realizar outro movimento naquele turno. Sirfetch'd é exclusivo de **Pokémon Sword**;

Zacian/Zamazenta (???) – Claro que não poderiam faltar os lendários da região. Pouco sabemos sobre os Pokémon baseados em lobos, nem os seus tipos foram divulgados até agora. Obviamente, eles terão papel fundamental no plot de Galar. Vamos aguardar e torcer para que seja algo bem bacana.

Pokémon adaptados na região de Galar

Galarian Weezing (Venenoso/Fada) – Após consumir o ar poluído e gases tóxicos, o Weezing o purifica e o libera pela parte superior de sua cabeça;

Galarian Zigzagoon (Sombrio/ Normal) – O Zigzagoon de Galar é considerado a versão original, por ser a ramificação mais antiga da espécie. Eles gostam de batalhar e atacar outras pessoas e Pokémon;

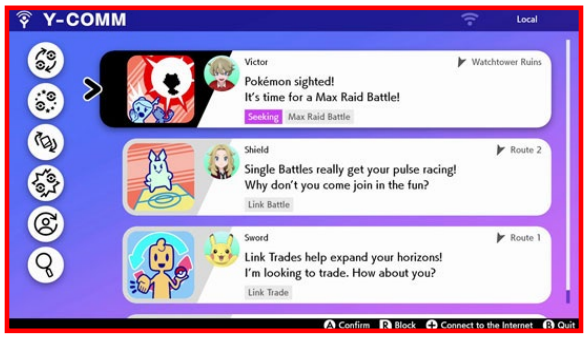
Galarian Linoone (Sombrio/Normal) – A forma evoluída do Galarian Zigzagoon é superveloz, capaz de atingir mais de 96 quilômetros por hora;

Obstagoon (Sombrio/ Normal) – Em Galar, o Linoone consegue evoluir por viver em condições adversas, com uma competição feroz entre os restantes de sua espécie. Obstagoon possui o movimento Obstruct, uma espécie de contra-ataque;

Galarian Ponyta (Psíquico) – Dizem que depois de serem expostos à energia vital das florestas durante várias gerações, a sua aparência e tipo mudaram, tendo resultado nessa versão exclusiva de Galar. Galarian Ponyta é exclusivo de **Pokémon Shield**.

Comunicação local, regional

Umas das funcionalidades disponíveis é o **Y-Comm**, sistema integrado que te auxiliará para fazer algumas coisas, como: Trocar Pokémon, **Link Battles** e a troca aleatória que agora se chama **Surprise Trade**. Lembrando que para utilizar o Link Trade e Link Battle através da internet é necessário possuir o serviço **Nintendo Switch Online** (pago).

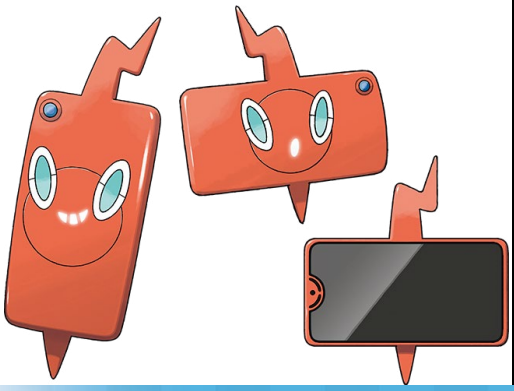


Também foi mostrado como funciona na **Wild Area**, onde diversas estampas aparecem ao lado inferior esquerdo da tela para mostrar o que os seus amigos estão fazendo pelo local. Aliás, você pode convidar até três amigos para participarem de capturas, **Max Raid Battle** ou fazer trocas e **Link Battle**.

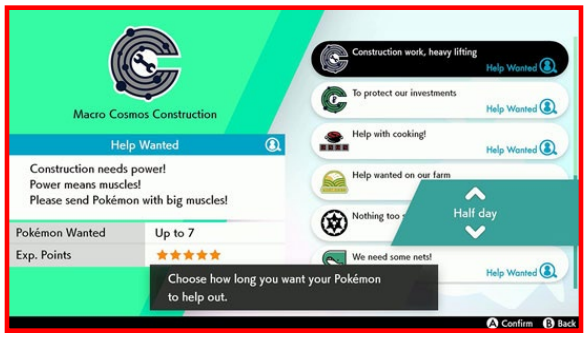
Todos os seus amigos estarão com você em tempo real, e a comunicação se dará através destas estampas, exemplo: seu amigo achou um **Pokémon Den** e quer que amigos dele venham para participarem juntos, logo, é só solicitar pelo **Y-Comm** e uma estampa irá aparecer na tela deles, mostrando que você deseja a ajuda deles. Parece ser bem simples e eficiente.

Rotom novamente e trabalho animal

Sim, o Rotom está de volta com a função da **Pokédex**, mas desta vez o monstrinho possuirá um *smartphone*, o **Rotom Phone**. A mudança não será apenas em sua aparência, o Rotom Phone é capaz de dar *upgrades* em sua bicicleta, fazendo com que ela atinja maiores velocidades, ou mesmo andar na água.

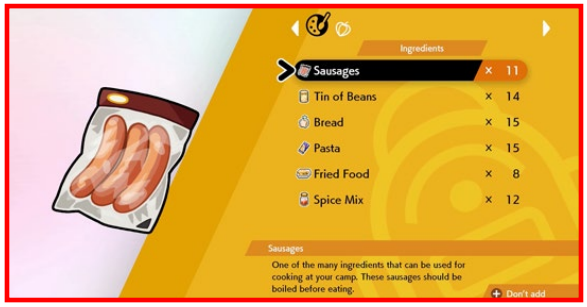


Outra função que o Rotom recebeu, é a de auxiliar em consultas para o **Poké Jobs**. Na região de Galar, é comum os Pokémon e humanos trabalharem juntos. Muitas empresas e universidades solicitam ajuda dos Pokémon através do sistema de **Poké Jobs**, utilizando os **Rotomi** — Rotom espalhados nos Pokémon Center da região. Através dos **Rotomi**, você poderá consultar os trabalhos disponíveis e enviar os seus Pokémon, diretamente dos boxes para qualquer tarefa que aceitar. Se você utilizar usando os tipos de Pokémon certos, até itens raros poderá receber.

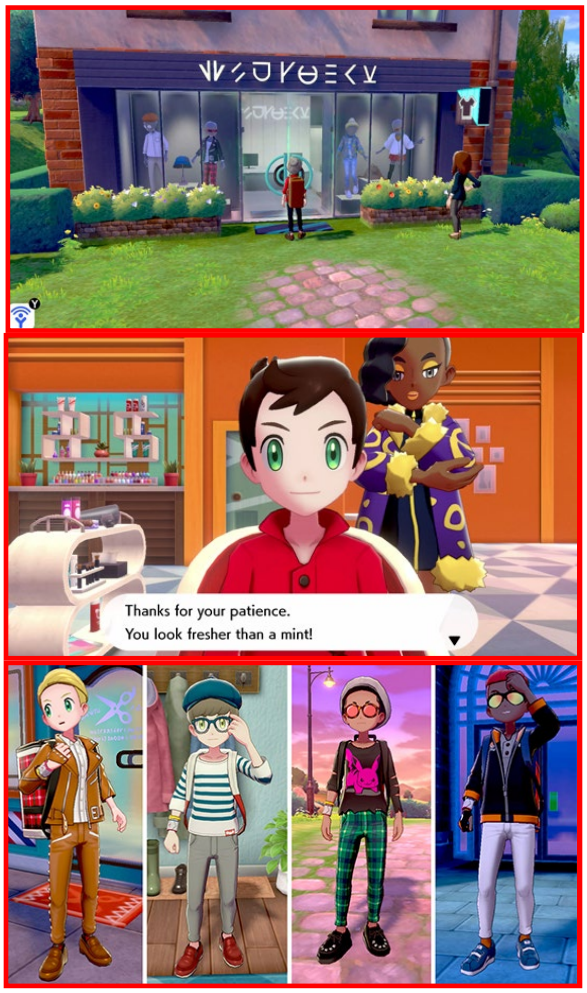


Piquenique, estilo e TGC

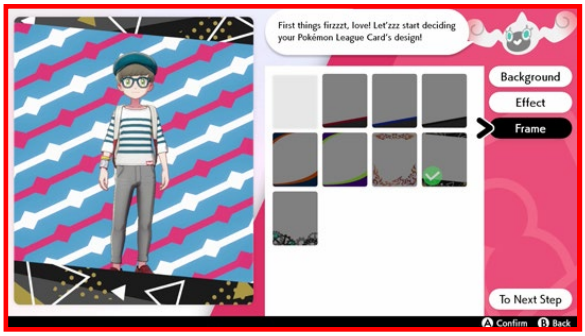
Como todo treinador que se preze, sabemos que os Pokémon são os nossos parceiros superfiéis. Sendo assim, nada mais justo que passar um tempo de qualidade para estreitar os seus laços. Dito isto, a Game Freak deu um upgrade no **Pokémon Amie**, que agora é o **Pokémon Camp**. Basta você entrar na sua "barraquinha" que está na **Wild Area** e se divertir com eles, seja fazendo carinho, brincar com o **Poké Toy** — uma espécie de vareta com uma pena na ponta —, sacudindo na direção deles, ou vê-los brincar com bolas. Se achou que era só isso, está enganado. Agora você é o *expert* em Curry, prato típico da região. Aqui você terá receitas e poderá prepará-las com os seus parceiros e inclusive comê-las juntos.

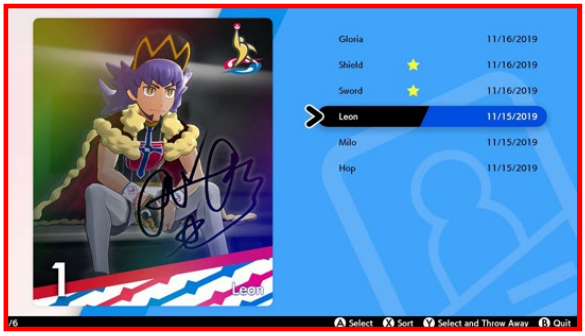


E que tal depois de passar esse tempo com seus parceiros, conseguir um tempo só para si? Em Galar, a elegância é primordial e diversas lojas de roupas estão espalhadas, deixando o seu personagem cada vez mais parecido com você. Não esqueça de cortar e pintar o seu cabelo nos cabeleireiros de Galar e sair por aí mostrando o seu novo estilo.



Aproveite o seu novo visual e tire fotos para criar o seu próprio **League Card**. Eles fornecem informações detalhadas sobre o treinador e poderão ser trocados por toda região. Que tal conseguir o *card* do campeão? Para criar o seu, basta ir até um Pokémon Center e utilizar a função **Card Maker** do **Rotomi**.



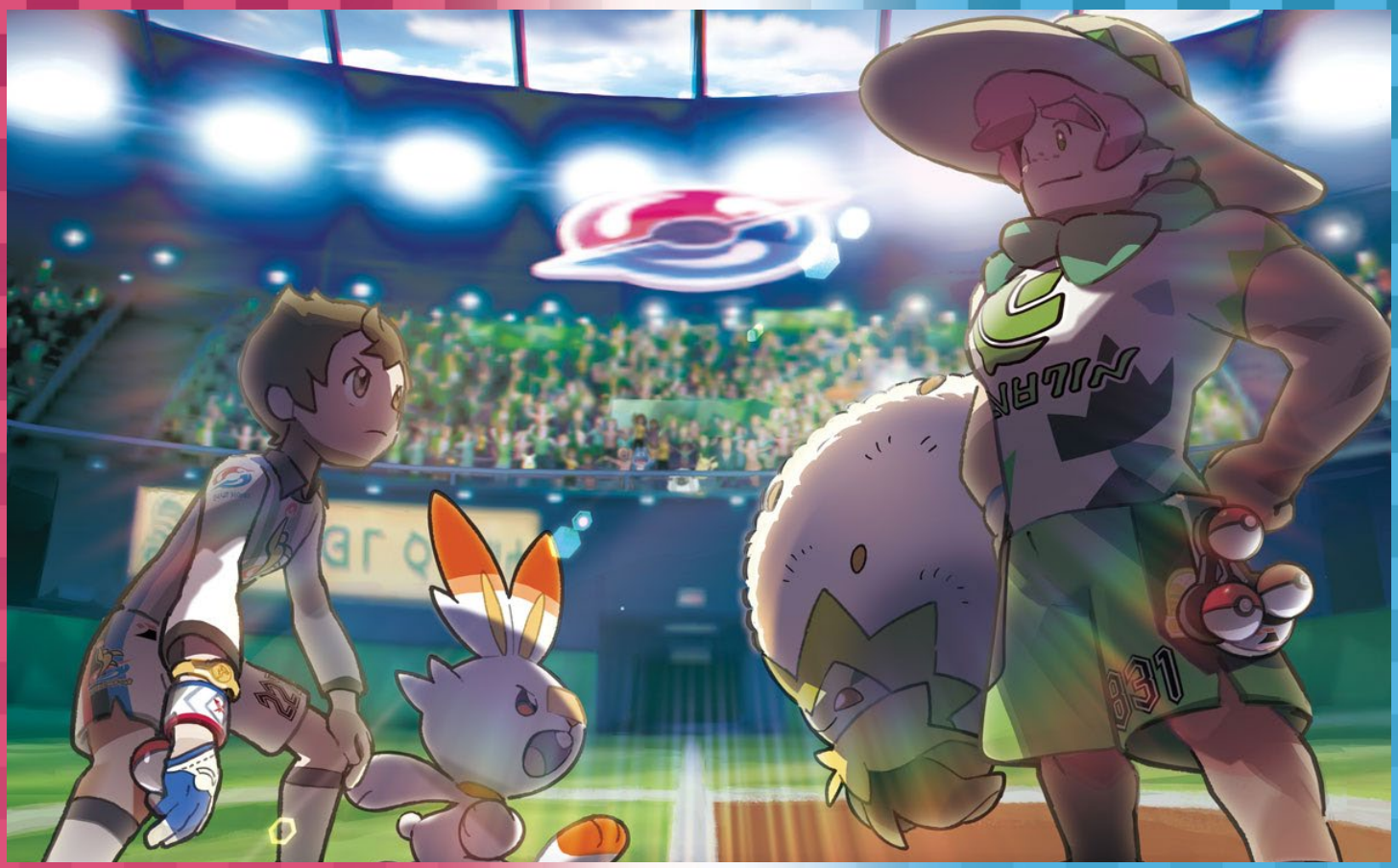


Poké Ball **Plus**

O acessório lançado junto com Let's Go, Pikachu! e Let's Go, Eevee! será compatível com os novos games. Com ele você poderá levar um Pokémon do jogo para passear com você na rua e resgatar o **Mew** que vem de brinde, a menos que você já o tenha feito em algum outro jogo ou save. Vale notar que a Poké Ball Plus não servirá como controle nos novos games.

As novidades sobre **Pokémon Sword/Shield** acabam por aqui, mas acredito que outras cheguem antes do lançamento. Vamos aguardar mais detalhes desta incrível jornada. Se eu fosse descrevê-la em uma palavra, seria **"grandeza"**!

Pokémon Sword/Shield chega em 15 de novembro, então, prepare a sua mochila, Poké Bolas e poções, pois um novo começo o aguarda!

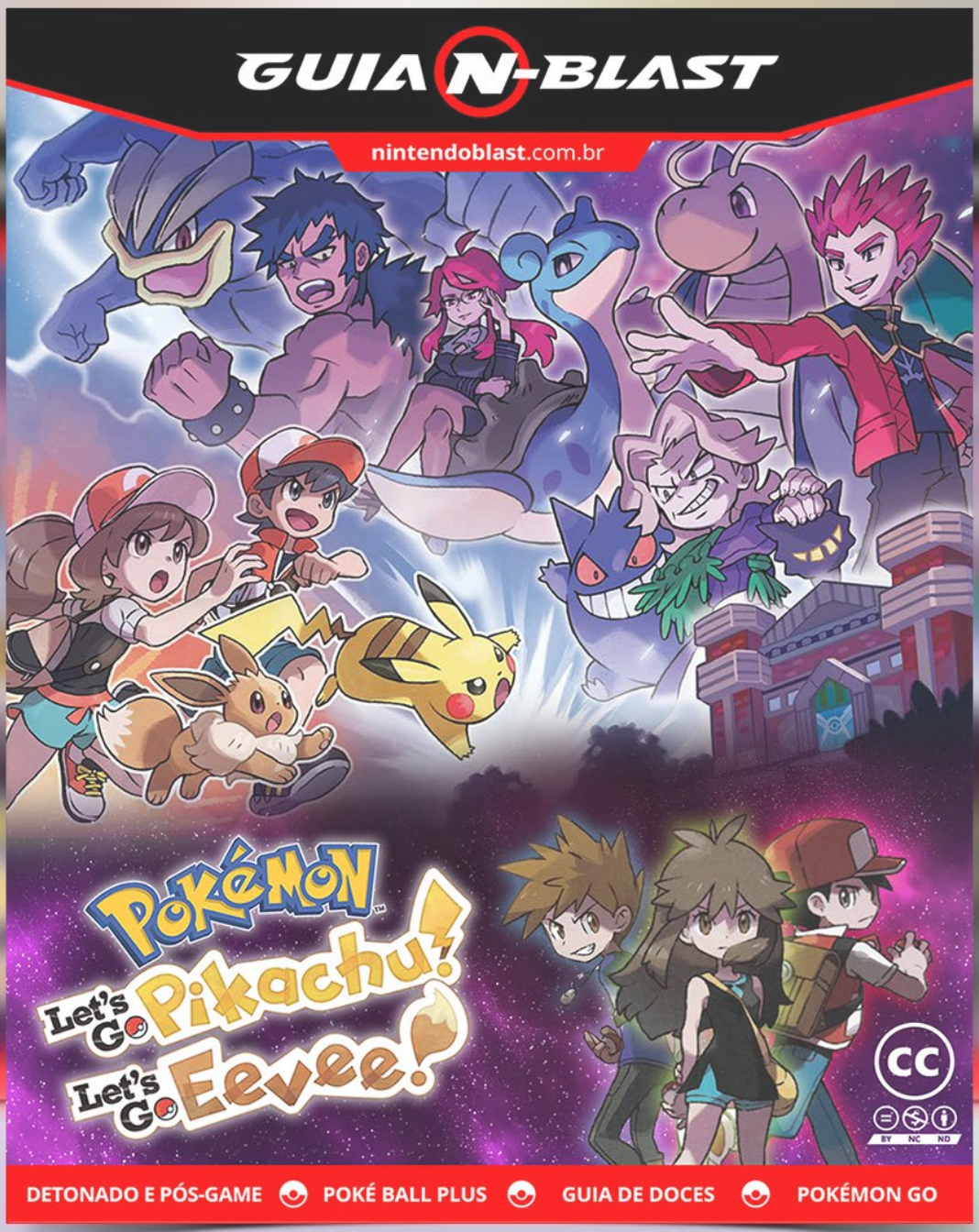


Pokémon Sword/Shield (Switch)
Desenvolvedor GameFreak. Inc / Nintendo
Gênero RPG / Aventura
Lançamento 15 de novembro de 2019

Expectativa 5

Guia N-Blast

www.nintendoblast.com.br



Adquira o seu aqui:
COMPRAR NO Google play

por ***Vinícius Rutes***

Revisão: Vladimir Machado
Diagramação: João Pedro Souza

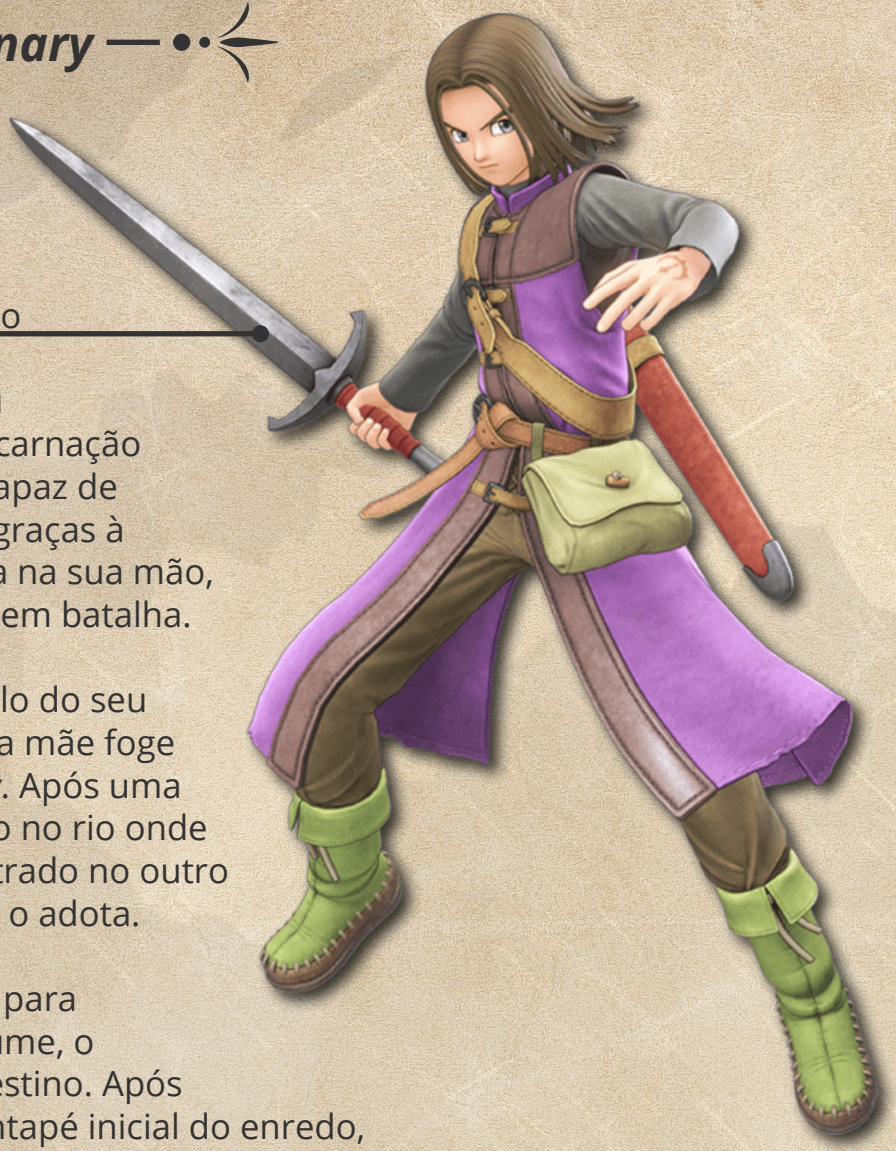
Switch

Um clássico, moderno e excelente JRPG

Em questão de JRPGs, poucas franquias têm o mesmo renome de Dragon Quest. Com 32 anos de história, incontáveis títulos (tanto da série principal quanto *spin-offs*) foram produzidos, sempre com um altíssimo compromisso com a qualidade e satisfação dos seus fãs. Ao contrário dos seus parentes "mais revolucionários", como Final Fantasy, que significativamente alterou os fundamentos do seu gameplay, Dragon Quest nunca fugiu das suas raízes.

Muito pelo contrário, na verdade: em 2017, no primeiro lançamento de **Dragon Quest XI**, vimos uma obra-prima do gênero JRPG, fazendo com que muitos fãs já o considerassem o melhor jogo da franquia. Após o lançamento de algumas outras versões para PS4 e PC, em 27 de setembro de 2019 chegou ao híbrido da Nintendo, sem sombra de dúvidas, na sua melhor forma: **Dragon Quest XI S: Echoes of an Elusive Age – Definitive Edition**.

A lenda do *Luminary*



Em DQXI, toda a história se passa no mundo de Erdrea e, como de costume, todo canto exala fantasia numa ambientação medieval. **O protagonista**, chamado de Hero, Eleven, ou qualquer coisa que o jogador quiser, cumpre o seu destino nesse jogo sendo a nova incarnação do *Luminary*, o lendário guerreiro capaz de eliminar todo o mal. Sabe-se disso graças à estranha marca que o herói carrega na sua mão, que brilha e solta poderes incríveis em batalha.

Porém, ainda quando bebê, o castelo do seu pai é invadido por monstros, e a sua mãe foge pela floresta para salvar o *Luminary*. Após uma curta perseguição, o bebê é lançado no rio onde flutua na sua cesta, para ser encontrado no outro dia por um simpático velhinho, que o adota.

Depois disso, pulamos alguns anos para o momento em que, como de costume, o herói descobre tudo sobre o seu destino. Após algumas reviravoltas que dão o pontapé inicial do enredo, o *Luminary* começa a explorar todo o continente em busca de respostas e novos companheiros, numa tentativa de cumprir a sua profecia, em que ele deve obter a famigerada *Sword of Light* e, com ela, derrotar o *Lord of Shadows*.

Evitando spoilers do enredo, destaco que a história, de modo geral, é genuinamente simples e comum ao gênero, mas isso não é necessariamente algo ruim. Enquanto todos os personagens principais são relativamente lineares e previsíveis, as suas personalidades contrastam bem entre si, gerando vários diálogos e situações divertidas.

Por falar nisso, em DQXI há um enorme incentivo para explorar e falar com todos os NPCs pelo simples fato de que os diálogos são extremamente bem escritos e contribuem muito com a ambientação do universo de Erdrea. Algumas cidades possuem culturas (e inspirações) completamente distintas, o que se manifesta na fala do povo, além da arquitetura e outras coisas.

Por exemplo, logo no começo do jogo, em Hotto, uma cidade claramente inspirada no Japão, quase todos os NPCs falam em haikus. Em Gondolia o povo fala um dialeto italianesco e em Puerto Valor há uma mistura com o espanhol. Isso faz com que cada área se destaque muito, pintando um quadro diversificado e que torna a experiência mais orgânica.

Isso também é evidenciado na própria progressão da história. Se os trechos mais focados na lenda do *Luminary* são relativamente previsíveis e pouco originais, os desvios dados pelo grupo são muito melhores como, por exemplo, quando logo após ganhar acesso ao barco, o protagonista e o seu grupo ajudam uma sereia que está à espera do seu futuro marido, que é um marujo de uma vila próxima. Várias vezes ao longo do jogo o protagonista perde a sua centralidade, o que é excelente.

O caminho do herói

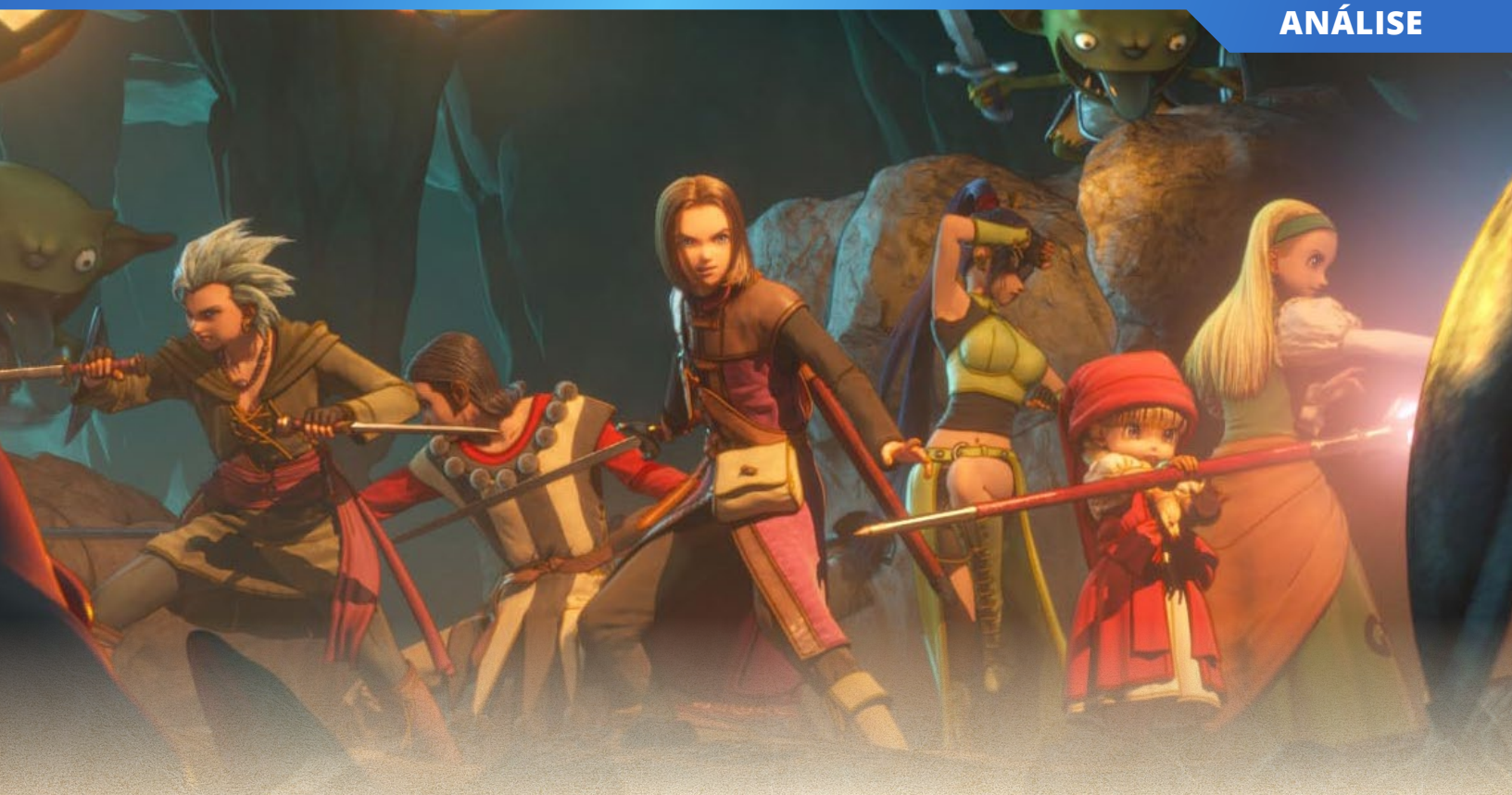
Do início ao fim dessa jornada em Erdrea, Tockles aparecem por toda parte. Essas criaturinhas azuladas que lembram corujas são guardiãs do tempo e, portanto, cuidam para que a linha do tempo não se misture, pois a perene divisão de passado, presente e futuro deve ser mantida. A noção de tempo é bem relevante para o enredo de DQXI, mas também para o seu gameplay.

No início da análise eu comentei sobre a dualidade entre “moderno” e “clássico” dentro do gênero JRPG. Por um lado temos o canônico sistema de batalha em turnos, feitiços, habilidades e algumas customizações através das *skill trees*; do outro, temos a ausência de batalhas aleatórias e compulsórias, baixíssima necessidade de *farm*, um complexo sistema de *crafting*, etc.

Numa análise geral, DQXI é essencialmente um JRPG, mas, ao mesmo tempo, algumas mudanças interessantes podem ajudar a popularizar esse gênero para jogadores que não são tão fãs dele. Nesse sentido, DQXI é bem estranho, mas, felizmente, qualquer pessoa pode baixar uma demo no seu Switch, que dura entre 7 e 9 horas!

Ela contém basicamente todo o conteúdo introdutório, em que o jogador aprenderá sobre os principais sistemas do jogo e, principalmente, terá acesso ao combate com 4 personagens na *party*. Realmente, caso você tenha alguma dúvida sobre comprar esse excelente jogo, a demo é nota 10 para que você possa se decidir (lembrando: o *save file* criado na demo é transferível para a versão completa).

Agora, mais especificamente sobre a jogabilidade, o sistema de combate em turnos é excelente. Fiz um único *playthrough* (por enquanto) no "modo difícil" e, para qualquer jogador que seja levemente experiente com o gênero/franquia, o nível de dificuldade exigiu planejamentos e abordagens extremamente prazerosas; não há uma estratégia que seja válida por todo o jogo e, principalmente, que funcione em chefões diferentes.

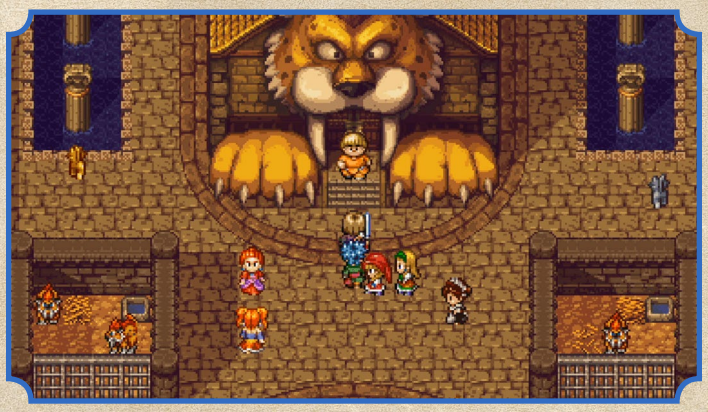


Além de novos equipamentos que se tornam disponíveis ao longo do jogo, habilidades e feitiços são desbloqueados com o passar dos níveis ou com a alocação de pontos nas *skill trees* de cada personagem. Algumas são extremamente vitais, como a *Hustle Dance* do Sylvando, que é a primeira cura em área disponível, mas o acesso escasso a essas especialidades te fazem planejar muito bem sua composição dentro e fora de batalha.

Por fim, farei o maior elogio ao jogo: pela primeira vez num JRPG eu me senti realmente incentivado a usar todos os meus personagens dentro de batalha. No total, contando o protagonista, são oito personagens jogáveis, e a troca de um pelo outro é fácil e incentivada, tanto pelo uso de MP quanto pela especialidade de cada personagem para cada cenário. O design e balanceamento dos chefões realmente levou em conta essa ferramenta que está nas mãos do jogador, e fico muito feliz por isso.

Modo 2D

Algo muito presente nas divulgações de DQXI foi o modo 2D. Literalmente, ativando essa opção, todo o estilo visual (e algumas mecânicas de combate) se transfigura numa versão 16-bit. Todos os jogadores no Switch entrarão em contato com isso graças a um dos conteúdos dessa versão: a vila dos Tockles e as pastwords perdidas. Basicamente, são pequenas missões que fazem referência ao passado da franquia e apenas são jogáveis no modo 2D.



Porém, é claro, caso queira, todo o jogo pode ser experienciado nesta forma. Acho que só seria interessante para alguém que tenha muita nostalgia por esse visual / essa época, ou simplesmente caso seja o segundo *playthrough* de alguém que já tenha passado pelo 3D. Além das diferenças visuais e de gameplay, todas as cutscenes são simuladas em 2D de uma forma muito mais simples e, com a ausência de voiceovers, tudo passa mais rapidamente.

Novidades no Switch

Nessa era de *remasters*, *ports* e *remakes*, alguns jogos ganham várias versões. No caso de DQXI no Switch, o que mais importa é o "Definitive Edition" porque, sem sombra de dúvidas, é a melhor versão. Além da portabilidade (que acontece de forma impecável e sem quedas de FPS ou perda visual significativa), muitas melhorias de *quality of life* foram feitas, como acesso melhor aos menus, facilitações no sistema de craft, melhoria da câmera, opção de dublagem em japonês, outras versões da trilha sonora e muito mais.

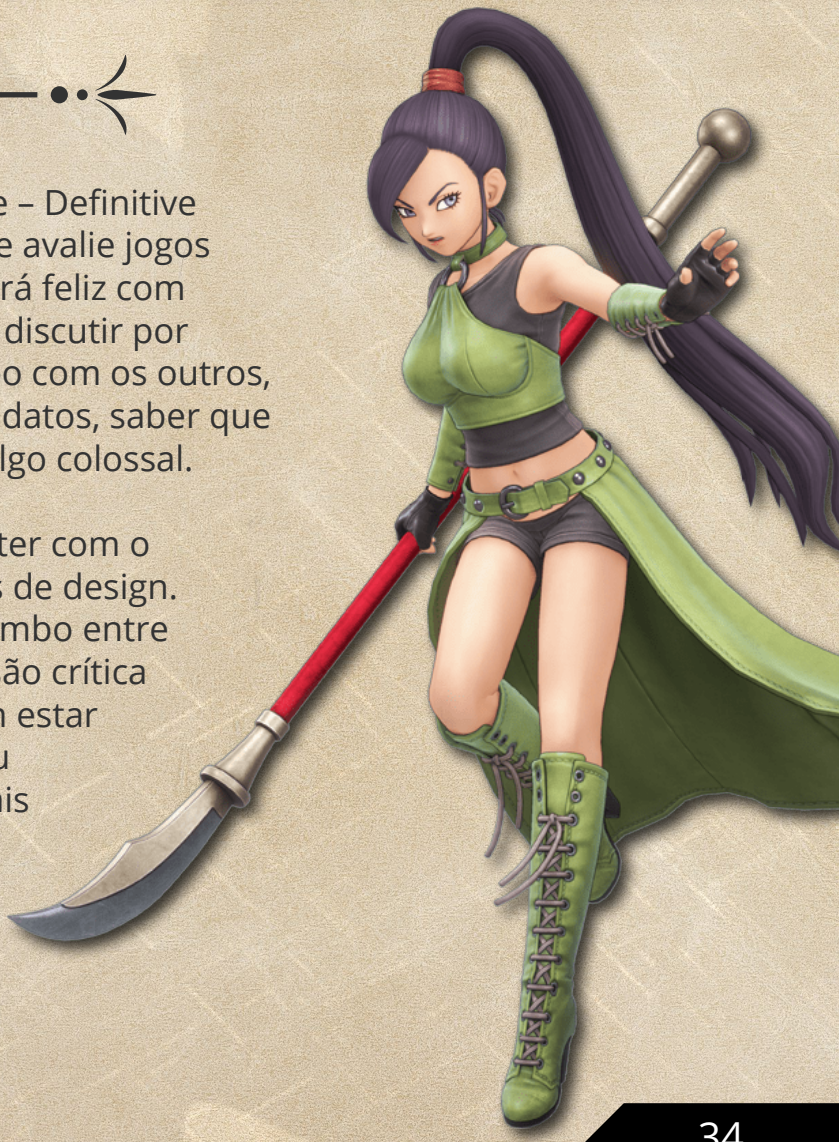
Dito isso, o que pode chamar mais atenção é o conteúdo novo, mas ele não é lá aquelas coisas. Além do já mencionado modo 2D e as missões dos Tockles (que raramente contribuem com alguma recompensa útil para a progressão da campanha), foram adicionadas algumas novas missões focadas nos outros personagens da *party*.

No entanto, elas aparecem logo após um grande clímax da história e, ao invés de aproveitar o *momentum* e continuar com o enredo, o jogo inteiro fica a 20 km/h numa rodovia por algumas boas horas até você cumprir todas as missões. Mesmo assim, é importante ressaltar que DQXI por si só já é um prato cheio, com pelo menos 100 horas de conteúdo, incluindo o *postgame* que, aliás, é todo o tipo de conteúdo que eu espero após o fim de uma campanha de um JRPG.

Uma épica moderna

Dragon Quest XI S: Echoes of an Elusive Age – Definitive Edition é gigante. Para qualquer pessoa que avalie jogos de acordo com o tempo total oferecido ficará feliz com essa épica jornada. Fãs da franquia podem discutir por anos a qualidade desse título comparando-o com os outros, porém, considerando que existem 11 candidatos, saber que muitos colocam DQXI no primeiro lugar é algo colossal.

Os principais problemas que alguém pode ter com o jogo certamente são referentes às escolhas de design. Lembrando que ele está em um estranho limbo entre "clássico" e "moderno", de acordo com a visão crítica de cada jogador. Alguns aspectos poderiam estar mais para um lado ou para o outro. Ao meu ver, eu gostaria que as *skill trees* fossem mais complexas, os equipamentos mais lineares e, principalmente, que mais receitas de craft utilizassem equipamentos "antigos" (isso só acontece no *postgame*).



Considerando tudo isso, DQXI é uma recomendação instantânea para qualquer fã de RPGs e, caso você não tenha certeza disso, recomendo fortemente que baixe a demo para tirar essa dúvida. Além de ser o rei dos indies, o Switch também está virando o campeão de RPGs, e ter Dragon Quest XI no seu catálogo contribui imensamente com esse objetivo.

✓ Prós

- Uma obra-prima do gênero JRPG;
- Sistema de combate em turnos simples para iniciantes, mas profundo para veteranos;
- Universo fantástico e encantador;
- Abundância de conteúdo.

✗ Contras

- Pouca variedade na *build* de cada personagem;
- Os equipamentos são, em geral, pouco interessantes.

DQXI S: Echoes of an Elusive Age – Definitive Edition (Switch)
Desenvolvedor Square Enix
Gênero RPG
Lançamento 27 de setembro de 2019

Nota **10**

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

twitter.com/nintendoblast

Seguir

facebook.com/nintendoblast

Curtir

google.com/+NintendoBlast

Seguir

gameblast.com.br/podcast

Inscrever-se

youtube.com/GameBlastTV

Inscrever-se

por ***Victor Carozzi***

Revisão: Davi Sousa
Diagramação: Lucas Gallego

SATOSHI TAJIRI, O PAI DOS MONSTRINHOS DE BOLSO

Imagine transformar o seu passatempo da época de criança em um jogo que moldou, e molda até hoje, infâncias pelo mundo todo. Ninguém mais, ninguém menos que Satoshi Tajiri, o criador da mundialmente famosa série Pokémon, teve a ideia para essa franquia tão amada de suas caçadas a insetos quando era apenas um menino nas áreas rurais do Japão.

De ‘Dr. Inseto’ para ‘Dr. Pokémon’

Nascido em 25 de agosto de 1965, em Setagaya, Japão, Tajiri cresceu em uma época em que grandes partes da província de Tóquio ainda não eram completamente urbanizadas como são hoje, o que propiciou a ele uma infância cheia de aventuras nas matas da região de Machida.

Quando pequeno, Tajiri adorava caçar insetos, prática bastante comum para as crianças japonesas, mas que foi se extinguindo ao passo que a urbanização foi tomando conta das áreas rurais do país. O pequeno Tajiri se interessava tanto por insetos que queria ser um entomologista quando crescesse, e seus interesses resultaram no apelido “Dr. Inseto”, dado pelas crianças que o conheciam.

Apesar de seu apego à entomologia, um amor maior fisgou o então jovem Satoshi: os jogos de arcade, principalmente o clássico **Space Invaders** (Arcade). Completamente fascinado pelos games, Satoshi começou a imaginar como seriam os títulosque ele gostaria de criar, tanto que chegou a abrir o seu NES para entender como o console funcionava e até mesmo ganhou uma competição de ideias para jogos patrocinada pela SEGA.

Seus pais, no entanto, não enxergavam com tanto entusiasmo a nova paixão do filho, acreditando que ela acabou transformando sua cria no que os japoneses chamam de 'delinquentes', pois Tajiri faltava constantemente à escola para jogar e consumir o máximo de games que podia. Essa rotina quase lhe custou um diploma do ensino médio, mas Tajiri conseguiu recuperar as matérias perdidas e se formar. Recém-formado, ele decidiu não cursar faculdade, preferindo entrar em um curso técnico de Ciências Eletrônicas e Computacionais na Faculdade Nacional de Tecnologia de Tóquio.

O nascimento da Game Freak

Em 1981, Satoshi criou a fanzine Game Freak, focada em games arcade para os jogadores da época. O projeto era inteiramente feito à mão, incluindo a encadernação, elaborada com grampos. A Game Freak tinha, como foco maior, ajudar os jogadores com os games, mostrando onde havia easter eggs e as melhores formas de conseguir boas pontuações. A revista alcançou a marca de 10,000 unidades vendidas da edição que mostrava detalhadamente como conseguir uma pontuação alta no game **Xevious** (Multi).

KEN SUGIMORI

杉森建 · DISEÑADOR DE POKÉMON

Enquanto andava por uma loja de dōjinshi - mangás publicados de forma independentes - o ilustrador Ken Sugimori,que se tornaria o criador dos 151 pokémon originais, conheceu a Game Freak e decidiu participar do projeto. Junto dele, outros colaboradores foram se interessando pela revista e se uniram ao time.

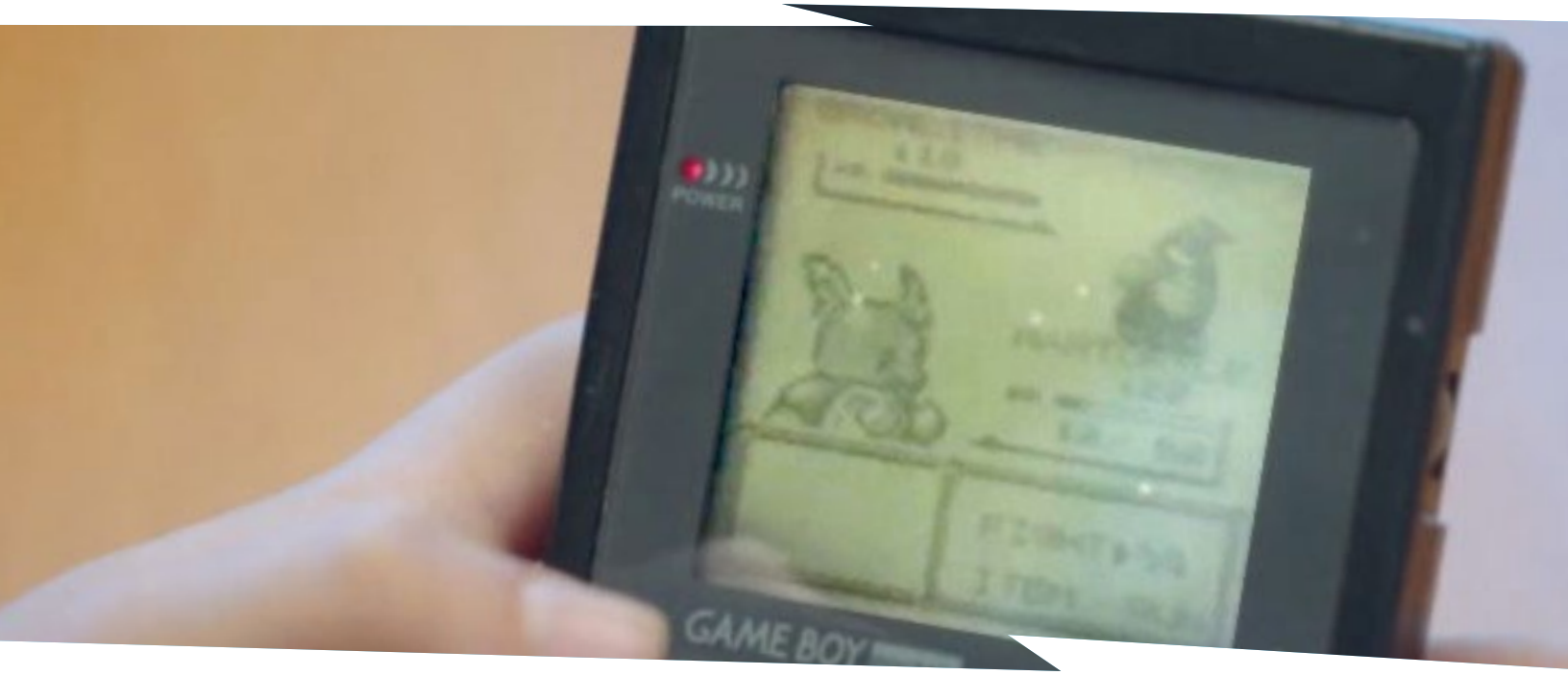
Ao passo que o grupo ia crescendo, Tajiri foi percebendo que os jogos lançados na época pecavam em qualidade. Portanto, ele e Sugimori decidiram começar a criar os seus próprios games. Simples assim! Apesar de já possuir formação técnica como programador, Tajiri comprou o Family BASIC (1984), um periférico criado pela Nintendo como forma de ensinar aos jogadores como programar para o Famicom, ou NES. Depois, ele comprou os produtos necessários para começar a desenvolver jogos para o console.

GAME FREAK

E assim, em 1989, Satoshi e Sugimori evoluíram a Game Freak de revista para desenvolvedora de videogames. No mesmo ano, o primeiro jogo da empresa foi **Mendel Palace** (NES). O game foi a estreia não somente da companhia, mas também de Satoshi como diretor e criador. Sugimori fez as ilustrações e Junichi Masuda,hoje diretor da série Pokémon, foi o compositor. O game foi distribuído pela Namco no Japão e pela Hudson Soft nos Estados Unidos.

O primeiro ovo Pokémon choca

Em 1990, Satoshi viu a primeira lâmpada ser acesa pelos poderes de um Pikachu. A ideia inicial para Pokémon veio quando o desenvolvedor entrou em contato com os responsáveis pelo clássico portátil da Nintendo, o Game Boy. A parte que mais chamou a atenção de Satoshi para o console de mão foi a comunicabilidade dos aparelhos por cabo.

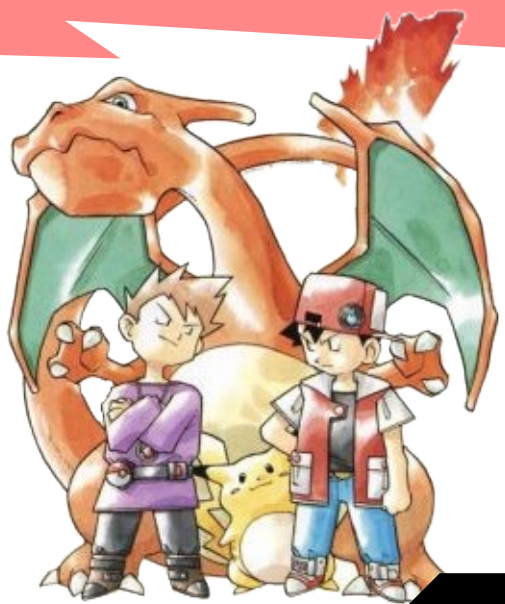


A conexão entre Game Boys foi a fagulha que iniciou a concepção de Pokémon. Tajiri vislumbrou insetos caminhando nos cabos dos consoles, indo e voltando. Essa imagem o fez lembrar da sua paixão de infância por capturar os bichos,e foi o que trouxe o conceito "Gotta catch'em all! (temos que pegar)" de Pokémon, pois para ele os cabos seriam o meio dos jogadores partilharem suas experiências, trocando os monstrinhos e batalhando com eles.

Quando a ideia foi apresentada à Nintendo, os executivos não conseguiram vislumbrar com clareza o conceito de Satoshi para o jogo. Felizmente, a boa reputação do desenvolvedor foi um fator determinante para que o desenvolvimento dos games ganhasse carta branca. Shigeru Miyamoto, o criador de Mario e Zelda, se tornou mentor de Satoshi durante o processo criativo de **Pokémon Red and Blue** (GB).

FATO CURIOSO: Satoshi nunca negou que Miyamoto é uma de suas grandes influências no mercado de games, ainda mais por ter sido mentor na criação de seu **magnus opus**. Essa admiração foi registrada no game quando os nomes padrões do protagonista e seu rival foram criados: Satoshi e Shigeru, respectivamente. No Ocidente, os conhecemos como Red (ou Ash, no anime) e Blue (ou Gary).

Porém, o processo de desenvolvimento desses games não foi nenhum mar de rosas. Red and Blue levaram seis anos para serem concluídos e lançados, o que quase levou a Game Freak à falência, pois havia uma constante falta de dinheiro para pagar os funcionários da empresa. Como resultado, cinco funcionários se demitiram ao longo do processo e Tajiri sequer recebeu salário, vivendo apenas da renda de seu pai.



Rumores começaram a se espalhar, alegando que um pokémon raro, chamado Mew, só poderia ser conseguido ao acessar erros no código de programação do jogo. De fato, Mew existia no game, mas havia sido uma adição de Tajiri para incentivar a troca de pokémon entre os jogadores, inserido sem a ciência prévia da Nintendo. A empresa só soube disso depois que o jogo já estava nas prateleiras.

Tajiri queria que Pokémon não fosse um game violento, tanto que a derrota leva os pokémon a desmaiar ao invés de morrer, pois ele acreditava não ser um pensamento saudável para as crianças associar a derrota em uma partida a algo tão ruim quanto a morte.

Satoshi ainda participa ativamente do desenvolvimento dos jogos da franquia, apesar de ter deixado o cargo de diretor dos games após **Pokémon Ruby and Sapphire** (GBA), tornando-se apenas produtor executivo e assim seguindo até as entradas mais recentes da série. Ele ainda ajuda a franquia a seguir firme e forte, encantando crianças e adultos do mundo todo com sua complexa simplicidade, num mundo carismático e colorido, que nos faz sonhar em ter um monstrinho de bolso de verdade como nosso companheiro.

por ***Victor Carreta***

Revisão: Jorge Neto
Diagramação: Daniel Andrade

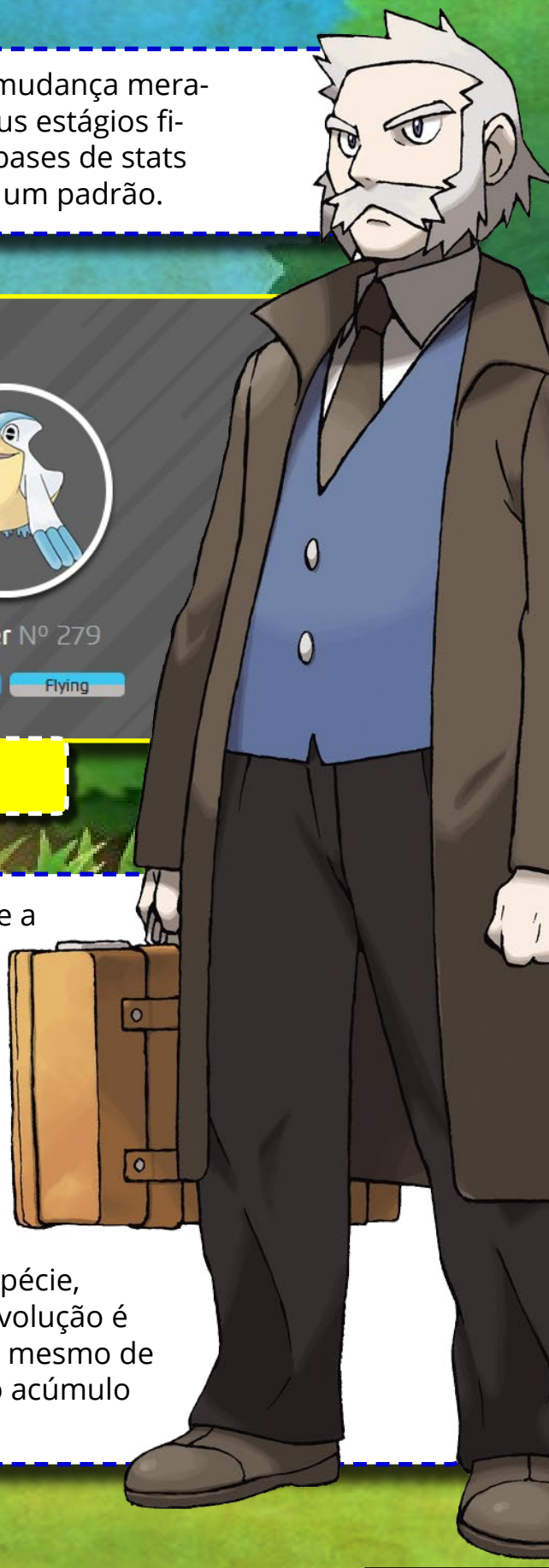
O PROCESSO DE EVOLUÇÃO DO UNIVERSO POKÉMON

O universo Pokémon possui diversos mistérios que mantêm a magia da franquia por nos fazer pensar o que está por trás de tudo isso. Um deles é o processo conhecido como Evolução, capaz de mudar a forma do monstrinho, tornando-o mais forte e aumentando suas capacidades de batalha. Agora, como podemos saber se um Pokémon pode evoluir? Quais são os fatores que influenciam nesse processo e que são críticos para esse acontecimento? Ficaram curiosos? É exatamente isso que veremos agora. Boa leitura a todos!

O que é a evolução?

O processo de evolução dos Pokémon não é uma mudança meramente estética, uma vez que os Pokémon em seus estágios finais, como o Metagross por exemplo, possuem bases de stats maiores do que a forma anterior, embora isso não seja um padrão.

Linha evolutiva do Wingull



Um segundo ponto a ser levado em consideração é que a evolução dos monstrinhos de bolso se aproxima mais da metamorfose do que da evolução em si. Se levarmos em consideração que o Wingull (uma gaivota marinha) evolui para o Pelipper (um pelicano), há uma clara mudança na forma, não mantendo o padrão de uma gaivota ou de espécies similares, como o Albatroz. Entenderam a diferença? Se o Wingull evoluísse para um Pokémon com características de um Albatroz, seu nome provavelmente estaria relacionado à essa espécie, algo como “Wintroz”. Em suma, podemos dizer que a evolução é equivalente ao processo de amadurecimento — ou até mesmo de “envelhecimento” dos Pokémon — e que ocorre após o acúmulo de experiência, assim como para nós, seres humanos.

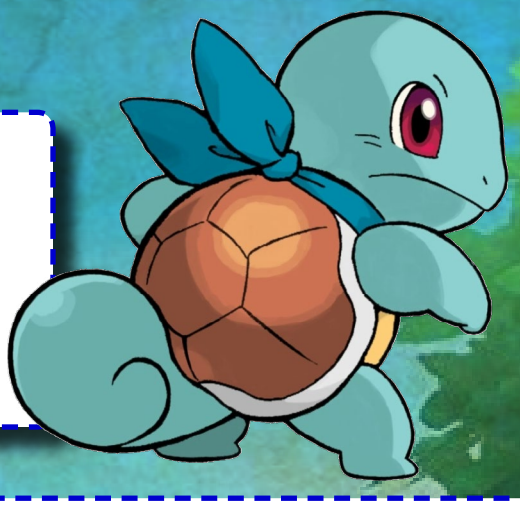
Outra característica desse processo é a capacidade de suprimi-la através do item chamado Everstone — que em uma tradução literal seria algo próximo de "a pedra eterna", fazendo alusão à forma do Pokémon, que não irá mudar enquanto o item estiver equipado, ainda que as condições para tal estejam completas. Há também uma outra opção que é exclusiva dos jogos da franquia, no caso, apertar o botão **B** durante o processo, que não funciona caso tenha sido utilizado algum item para iniciar a evolução, como a Water Stone por exemplo.

O fenômeno da evolução é uma das cenas que mais fazem parte dos treinadores e dos Pokémon. Com a chegada de Pokémon Diamond e Pearl (DS), **o Professor Rowan divulgou os dados de sua pesquisa em Sinnoh, constatando que cerca de 27% dos Pokémon daquela região eram capazes de evoluir**. Com o passar das gerações, o número de registros da Pokédex foi aumentando, e com isso, naturalmente, o número de Pokémon que são capazes de evoluir também se elevou. Atualmente, cerca de 82% (81,95 para ser mais exato) dos Pokémon são capazes de evoluir para uma outra espécie. Em termos de quantidade, 663 dos 809 Pokémon existentes (Meltan e Melmetal inclusos) passam pelo processo evolucionário, excluindo desse montante os Pokémon lendários/míticos. É muita coisa.

Não custa sonhar com mais uma não é?

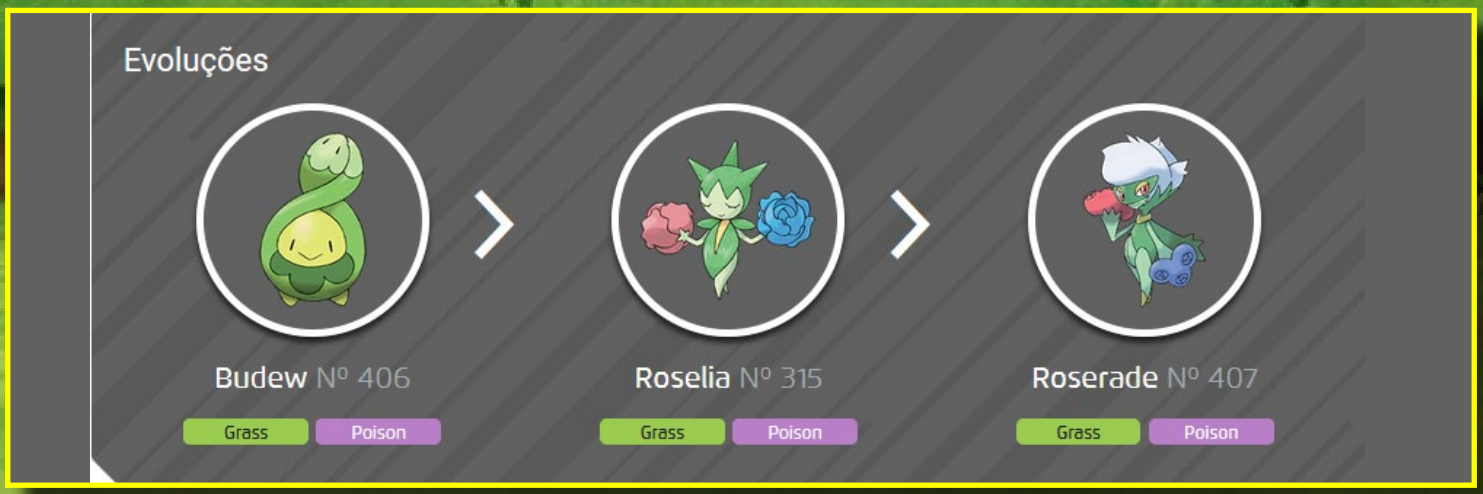
Com isso, podemos dizer que, assim como os Pokémon, a franquia evoluiu junto, isso porque alguns Pokémon como Tangela e Misdreavus ganharam uma evolução em gerações que vieram após a sua própria. Outro clássico exemplo disso fica por conta de um Pokémon que representa a evolução, o famoso Eevee. Seu nome se pronuncia igual às duas primeiras letras da palavra Evolution. Ainda, o sufixo Eon de todas as suas evoluções se aproxima (e muito) do final dessa mesma palavra. Quem sabe não ganhamos mais uma Eeveelution para o Eevee em Pokémon Sword e Shield?

Formas de evolução

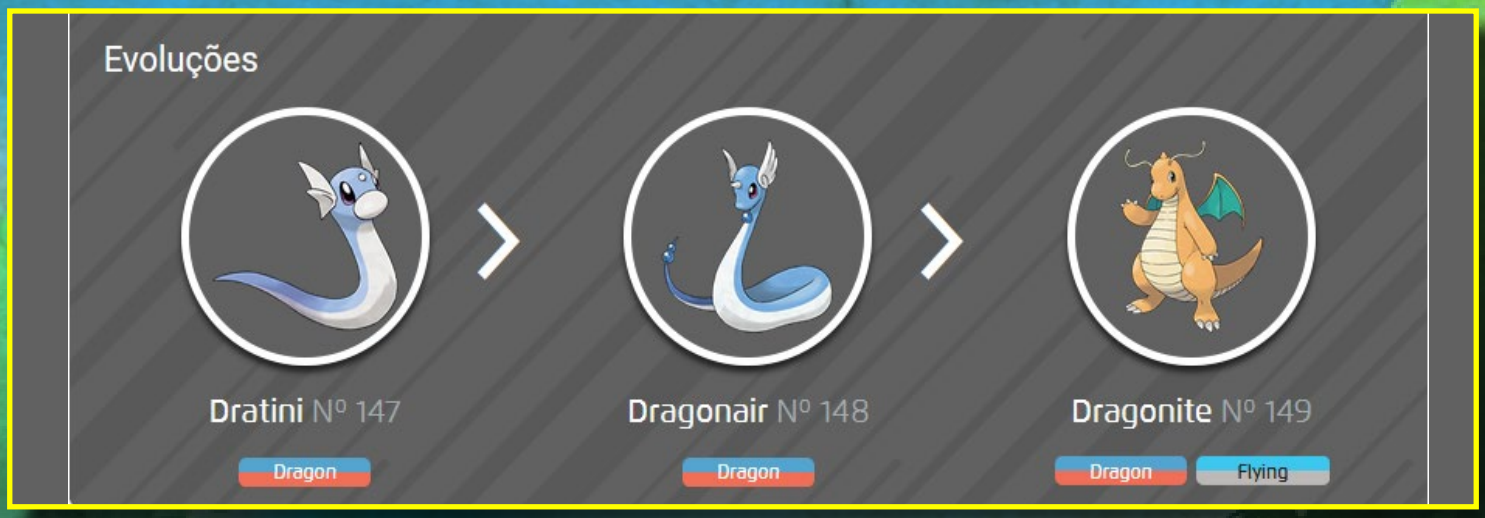


Antes de começarmos a falar sobre como, onde e quando os Pokémon evoluem, primeiro precisamos classificar cada Pokémon de uma família, por assim dizer, para sabermos onde é o início da linha evolutiva e onde ela termina. Sendo assim, temos quatro categorias, são elas:

Pokémon Bebê - É o menor nível de uma cadeia evolutiva e possui uma característica única que é a não elegibilidade para o processo de **breeding**. Ou seja, Pokémon que são classificados como bebê precisam evoluir para passar a gerar ovos, e em alguns casos, há certas condições para isso. Para exemplificar esse conceito, temos a Roselia. **A forma "bebê"** da rosa é o Budew. Para que um ovo contendo um Budew seja gerado, não basta simplesmente termos Roselia e/ou um Ditto: precisamos ainda equipar o item Rose Incense na Roselia para que o processo de *breeding* gere um Budew.

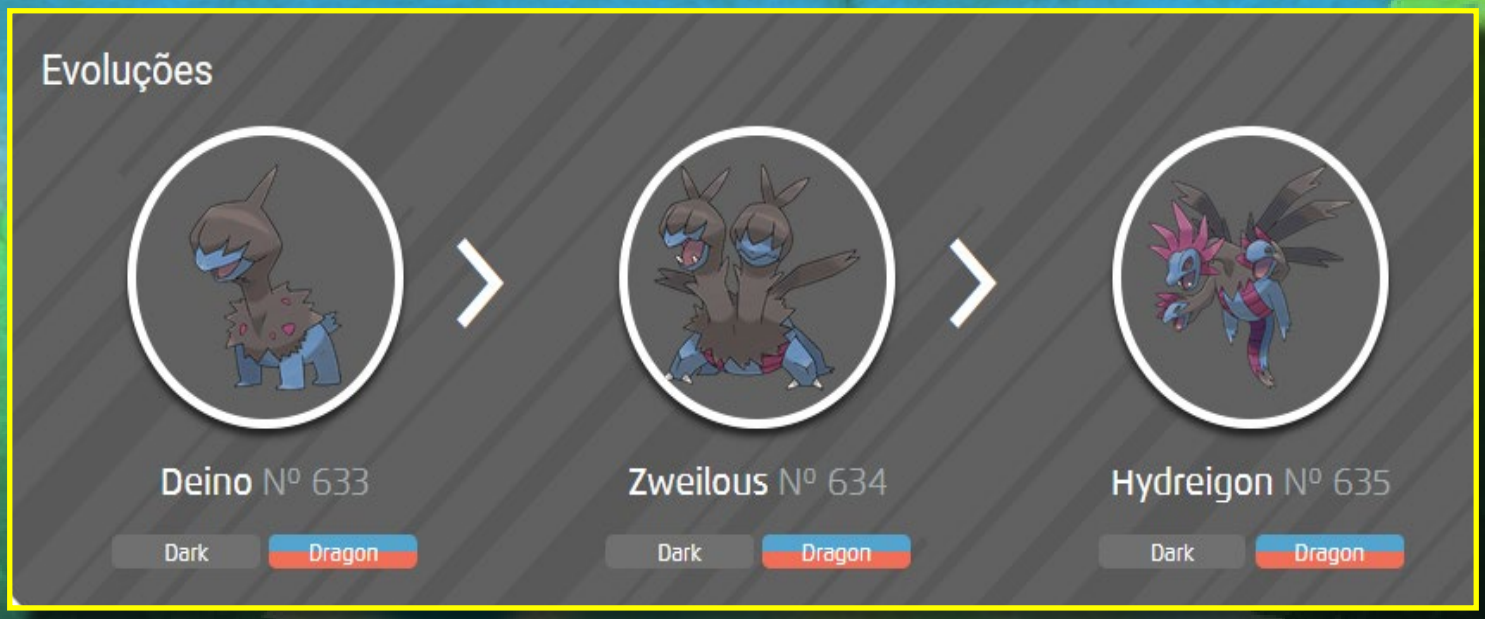


Pokémon Base - Com a mesma definição do TCG (Trading Card Game), os Pokémon básicos são as primeiras formas de uma linha evolutiva e estão praticamente no mesmo nível dos Pokémon Bebês, com uma pequena diferença: enquanto que um Magby não pode participar do processo de *breeding* com outro Magby ou Ditto, os Pokémon básicos podem. Logo, um Dratini pode gerar um ovo ao realizar o *breeding*, uma vez que o dragãozinho azul é a "forma base" do Dragonite e não a sua forma bebê.



Pokémon em Estágio 1 - Outra definição derivada do TCG e que pode nos ajudar nesse caso. Os Pokémon no primeiro estágio evolutivo podem ser tanto a última forma como a forma do meio, logo, podemos dizer que o Magneton é um Pokémon no estágio 1, que sucede o Magnemite (Pokémon base). Os Pokémon presentes nesse estágio também são capazes de gerar ovos, assim como os Pokémon base.

Pokémon em Estágio 2 - Até parece que os jogos conversam entre si, pois este também é um termo utilizado pelo jogo de cartas da franquia e, coincidentemente, da mesma forma se aplica para os jogos eletrônicos. Os Pokémon em seu segundo estágio evolutivo nada mais são do que a forma final de um Pokémon, como o Hydreigon, que lá trás era apenas um Deino (base), que virou Zweilous (estágio 1) e, por fim, se transformou no dragão noturno mais brutal de toda a região de Unova.



Várias são as possibilidades que ativam o processo de evolução dos Pokémon, que podem ser únicas ou coletivas, assim como os monstrinhos, tendo como o método mais comum alcançar um certo nível através do treinamento. A seguir, separamos todos os outros métodos de evolução, totalizando 14 formas diferentes:

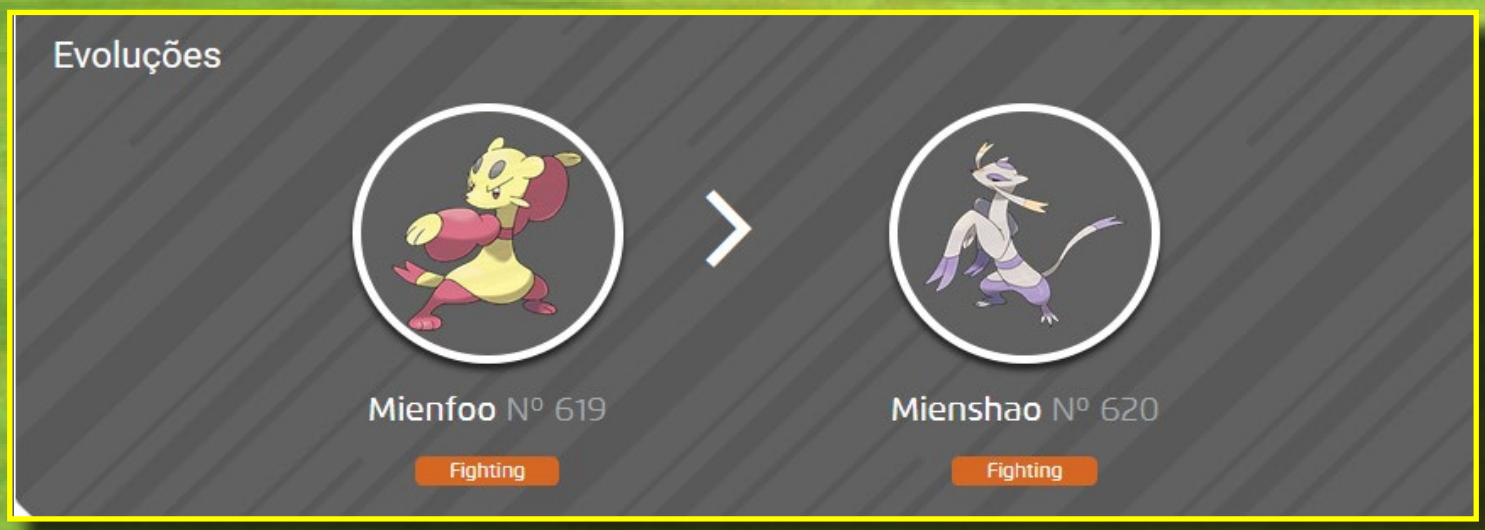
- Utilização de itens específicos, como as pedras evolucionárias;
- Troca com outro treinador;
- Troca com outro treinador e equipado com um determinado item;
- Troca com outro treinador utilizando um Pokémon específico;
- Passar de nível com um determinado item equipado;
- Passar de nível com um determinado item equipado e em um período do dia;
- Passar de nível com 220 ou mais de felicidade (*happiness*);
- Passar de nível com 220 ou mais de felicidade e em um período do dia;
- Passar de nível sabendo um determinado golpe;
- Passar de nível em um determinado local;
- Passar de nível com uma determinada condição climática;

- Passar de nível com um Pokémon de um determinado tipo no time;
- Passar de nível com o console ao contrário;
- *Possuir 400 doces do Meltan (Exclusivo do Pokémon GO)*;

Vale lembrar que um Pokémon pode evoluir somente um estágio quando atinge a condição necessária para evoluir, ou seja, assim que um Bulbasaur atinge o nível 32 evoluirá apenas para Ivysaur, e não Ivysaur e em seguida para Venusaur. Contudo, não pensem que o processo da evolução só se resume aos métodos acima. Além de podermos evoluir os Pokémon, cada família possui uma característica única que permite um número específico de evoluções, divididos em quatro grupos, são eles:

Não Evoluídos - Este grupo é o que possui a menor quantidade de representantes, aqueles que não fazem parte de nenhuma cadeia evolutiva, como o Tropius.

Evolução Única - Ao contrário dos não evoluídos, os Pokémon contidos nesse grupo são a maioria, ou seja, suas famílias são compostas por duas espécies, como o Mienfoo e o Mienshao.



Evolução Dupla - Os Pokémon contidos nessa categoria superam os poderes da anterior por terem não uma, mas duas evoluções, logo, suas famílias são compostas por três espécies, como o Piplup, Prinplup e Empoleon.

Evolução Ramificada - Uma das mais criativas, os Pokémon que possuem evoluções ramificadas podem, a partir de uma certa espécie de sua linha evolutiva, ter mais de uma possibilidade para chegar em sua forma final, como, por exemplo, Oddish, Gloom, Vileplume ou Bellossom.

Por que nem todo Pokémon evolui?

De todos os Pokémon criados até o momento, 146 deles não evoluem. É quase uma geração inteira. Se retirarmos os 71 Pokémon lendários/míticos, que compreendem 8.3% do total, restam ainda 75 Pokémon que não são capazes de evoluir, o que equivale a 9.3% do total de existentes. De acordo com a pesquisa do Professor Rowan, os Pokémon só evoluem quando se tornam mais maduros. Em outras palavras, passar por experiências que o ajudarão a crescer e ficar mais forte, até que o gatilho para o próximo estágio seja ativado. Seguindo essa linha de pensamento, realizamos a seguinte comparação:

Arbok x Seviper

As duas serpentes venenosas são perfeitas para essa demonstração. Vejam as bases dos stas totais de cada uma, tendo Arbok à esquerda e Seviper à direita:

Base stats

HP	60	230	324
Attack	95	175	317
Defense	69	128	260
Sp. Atk	65	121	251
Sp. Def	79	146	282
Speed	80	148	284
Total	**448**	Min	Max

Base stats

HP	73	256	350
Attack	100	184	328
Defense	60	112	240
Sp. Atk	100	184	328
Sp. Def	60	112	240
Speed	65	121	251
Total	**458**	Min	Max

Mesmo com a diferença de 10 pontos entre as duas, percebam que enquanto uma delas não evolui, a outra já está em sua forma final. Com isso, se a Seviper pudesse evoluir para uma outra espécie mais forte, suas bases totais teriam um aumento significativo. Dessa forma, para ”equilibrar” a balança, teríamos uma pré-evolução para a Seviper com bases menores, mantendo uma relação com sua evolução para que uma melhora seja notada durante o processo, assim como acontece com a Ekans e Arbok*.

***Esta comparação foi realizada a título explicativo e não é a posição dos desenvolvedores.**

Com base na demonstração acima, quando falamos em evolução, não significa apenas para cima, ou seja, o próximo estágio ser mais forte do que o anterior. Há casos em que houve o inverso, como a Chansey. Criada originalmente em Kanto, a bola rosa não teve que esperar muito por uma evolução, que chegou logo em seguida na região de Johto. Se levássemos à risca o conceito de que evoluir é melhorar, amadurecer, a Blissey não seria a forma final e sim, um terceiro Pokémon que sabe-se lá como seria e/ou em qual geração estaria incluída. Em vez disso, tivemos a criação da Happiny em Sinnoh, uma pré-evolução que, com certeza, é mais "fraca" que suas formas evoluídas. Sendo assim, para completar seu crescimento, um Happiny precisa passar por duas evoluções até sua forma final, Blissey.

Que família feliz!

Pokémon que poderiam ganhar uma (ou mais) evoluções

Com todos esses conceitos à mesa, como seria se alguns dos Pokémon que hoje não podem evoluir fizessem parte de uma cadeia evolutiva? Separamos alguns exemplos, seguindo o modelo de pré-evolução, evolução e até mesmo com ambos.

Tauros e Miltank: Para ser sincero, a cada nova geração cresce uma expectativa de que um deles ganhe uma evolução ou pré-evolução. Não precisa ser os dois. Um deles já basta. O casal de mamíferos mais famoso do universo Pokémon se encaixa perfeitamente em ambos. Não entenderam? A gente explica: Para quem não sabe, o Tauros só pode ser macho, enquanto que a Miltank pode ser somente fêmea. A partir daí, poderíamos ter uma pré-evolução onde o macho evolui para Tauros e a fêmea para Miltank. Dessa forma, além de agregar uma forma anterior teríamos uma cadeia evolutiva parecida com a do Burmy, onde o macho vira Mothim (Moth + Him = Mariposa + o pronome Ele) e a fêmea vira Wormadam (Worm + Madam = Minhoca + o título Madame). Indo além, poderíamos ter uma evolução para ambos, aumentando suas bases e tornando-os ainda mais ferozes. Imaginem se a Whitney tivesse uma Miltank evoluída? Seria praticamente impossível vencê-la!

Tauros e Miltank na Pokédex de Alola

Sai da frente!

Jynx: Não tínhamos como deixá-la de fora. Imaginem-se durante a divisão de um time em uma partida de futsal na aula de educação física: sempre os melhores são escolhidos primeiros, até que o último, geralmente, fica no gol. Porém, nem todos são escolhidos e ficam esperando para jogar a próxima partida. Nem isso aconteceu para a Jinx, que teve que ver seus colegas Magmar e Electabuzz ganharem uma evolução. De fato, os três possuem uma pré-evolução, porém, ganhar uma evolução lhe renderia um destaque maior, não somente por ser forte, e sim por acompanhar seus amigos, sem ser deixada para trás. Pensem com ela deve ter ficado chateada ao ver o Linoone ganhar não só uma segunda forma como uma evolução totalmente nova?

É, parece que ele não precisa tanto assim de uma evolução...

Druddigon: São poucos os dragões que não podem evoluir na franquia Pokémon e o Druddigon é um deles. Com bases elevadas para uma forma única, temos aqui mais um exemplo de Pokémon que poderia não só transcender como ter uma pré-evolução. Quem sabe até um segundo tipo para aumentar ainda mais suas capacidades?

BREVE

Guia N-Blast

www.nintendoblast.com.br

Pokémon Sword/Shield e a nova mecânica que irá mudar o competitivo (de novo)

Com a oitava geração chegando, todo jogador competitivo já fica buscando informações de como as mecânicas de batalhas serão alteradas. Já é certo que os **Z-Crystal** e a **Mega Evolução**, mecânicas das gerações anteriores, estarão fora de Galar segundo informação confirmada pela **Game Freak**. Nesta matéria, vamos analisar alguns fatores com os detalhes que temos até o momento.

por Leandro Alves

Revisão: André Luís C. de Carvalho
Diagramação: Vinícius Veloso

Metagame e universidade Pokémon

A linha principal de jogos de RPG de Pokémon tem objetivos que dividem os jogadores. Alguns curtem o enredo do game e desejam se tornar o campeão daquela região, enquanto outros querem capturar todos os monstrinhos existentes na **Pokédex**. Entretanto, há um objetivo que vai além do que acontece apenas dentro do jogo: o competitivo.

É aqui que uma comunidade de fãs fervorosos estão a todo o momento estudando mecânicas e estratégias para alcançar o topo dos campeonatos realizados por todo o mundo, inclusive, o oficial **Pokémon Championships**, que tem o modo de batalha **VGC** (batalhas em duplas que permitem utilizar praticamente qualquer Pokémon existente nos jogos). Mas, este modo de batalha não é lá muito equilibrado. Por isso, a comunidade criou uma universidade que estuda o comportamento destas mecânicas e estratégias para criar regras que equilibram o metagame, classificando os Pokémon por nível e uso na mecânica atual, chamada **Smogon University**.

Gerações e suas mecânicas

Durante o tempo, diversas mecânicas ficaram conhecidas por "dominar" a geração, como batalhas em que os times baseados em movimentos como **Sunny Day**, **Rain Dance**, **Sandstorm** e outros eram a chave para vitória, ou batalhas de prioridades com a utilização de **Talonflame** em todas equipes com a *Hidden Ability* **Gale Wings**, que dava prioridade em nos ataques do tipo Flying. Juntando isso ao poderoso movimento **Brave Bird**, poucos sobreviviam, principalmente se era um Pokémon que já havia levado dano na partida.

Algumas gerações utilizavam-se de terrenos. Maior exemplo aqui é o **Stealth Rock**, que deixa pedras no campo, danificando o Pokémon inimigo a cada entrada na arena, tornando a ability **Sturdy** e o item **Focus Sash** ineficazes. Quando a **Mega Evolução** chegou, na sexta geração, os Pokémon precisavam utilizar as suas pedras de evolução, tirando o uso de um item, para dar-lhes mais poder. Ainda assim, apenas um Pokémon poderia fazer esta Mega Evolução, que durava por toda a partida ou até o monstrinho desmaiar.

Na sétima geração, fomos apresentados às **Z-Crystal**, pedras que forneciam a energia entre o treinador e o Pokémon liberando-a toda em forma de um poderoso movimento. Podia ser utilizada apenas uma vez por batalha e ocupava também o slot de item, já que um Z-Crystal era necessário para ativar. Mas o *metagame* se tornou super rápido e bem previsível, já que agora, poderíamos utilizar uma Mega Evolução, um Z-Crystal e estava chovendo Stealth Rock.

Mecânica **gigantesca**

A oitava geração nos parece reservar um competitivo totalmente renovado. Só de contarmos com a ausência de diversos monstrinhos já traz um *meta* diferente. Com a ausência das mecânicas da sexta e sétima geração – Mega Evolução e Z-Moves – já nos faz repensar os times e monstrinhos que dependiam de Mega Evolução para permanecer nas melhores qualificações da Smogon, a **OverUsed** (OU), onde estavam os mais usados pela comunidade e mais equilibrados no *meta* em questão.

Desta vez, a Game Freak nos apresenta o **Dynamaxing** e **Gigantamax.** No site oficial, o **Dynamaxing** é explicado como um fenômeno que faz com que os Pokémon fiquem gigantescos, como também lhes permite aumentar o seu poder através de **Max Moves**, que além de potentes, adicionam efeitos em batalha. Ou seja, técnicas poderosas parecidas com o Z-Moves estarão presentes neste *metagame*, contudo o Pokémon permanecerá três turnos neste estado, podendo utilizar três vezes os **Max Moves**.

Além disso, não será necessário utilizar item para preencher o *slot* de cada monstrinho, deixando um espaço para tornar a vida de seus oponentes ainda mais difícil. Para utilizar o fenômeno, basta seu treinador ter a **Dynamax Band**. Se isso não bastasse, os movimentos exagerados ainda deixam efeitos em campo. Um exemplo que foi mostrado é o Max Move **Water-type Geyser** que faz chover no campo ou o Max Move **Fighting-type Knuckle** que aumentará o poder de ataque de todos os seus Pokémon aliados. Já pensou no leque de estratégias que poderão ser utilizadas? Até mesmo guerras climáticas poderão retornar aqui. Ainda temos o fenômeno Gigantamax, que além de todos esses benefícios, irá alterar a forma de seu Pokémon e uma técnica exclusiva irá nascer neste momento.

Novos itens novas estratégias

Vamos adicionar as novas técnicas e novos itens que chegam em todas as gerações e a mistura do bolo está pronta. É perceptível o desejo da Game Freak em tentar trazer estratégicas antigas à nova geração, sendo possível utilizá-las dentro do *meta*. Dois itens foram divulgados até o momento, a **Room Service** que reduz a velocidade de seus Pokémon durante o **Trick Room** e o **Eject Pack** que trocará o Pokémon equipado com este item, sempre que suas estatísticas forem reduzidas.

Não é nem preciso dizer que as estratégias baseadas em Trick Room ganham um *buff* considerável, em que o seu time terá a chance varrer o adversário com Pokémon poderosos, que perdem muito por serem lentos. O caso do Eject Pack por outro lado, ajudaria muito um Salamence com **Draco Meteor**, já que assim que utiliza o movimento, suas estatísticas caem consideravelmente, dando-lhe uma troca segura. Podemos aguardar um competitivo renovado e talvez – torcendo muito – com um pouco mais de equilíbrio.

por João Pedro Boaventura

Revisão: Icaro Sousa
Diagramação: Yury Trindade

Nossa lista de desejos para Pokémon Sword Pokémon Shield

Às vésperas de toda nova geração, os fãs começam a discutir o que gostariam de ver nas novas versões. O que acontece, na maioria das vezes, é que, como tudo na vida, o parâmetro estabelecido para controlar as expectativas é sempre em relação ao que já foi realizado no passado. Dessa forma, muitas das especulações e anseios para os novos títulos acabam sendo o retorno de mecânicas e gimmicks já presentes na franquia anteriormente.

Esse ciclo se repete continuamente por conta da imprevisibilidade da Game Freak durante a concepção dos novos games, como foi a inclusão dos Dynamax e Gigantomax para **Pokémon Sword & Shield** (Switch). Assim, baseando-se em feitos passados, montamos uma lista com o que queremos — e, definitivamente, não queremos — ver nos novos jogos da franquia.

Um jogo mais livre

Considerando um histórico recente, o que mais marcou na sétima geração com Pokémon Sun & Moon (3DS) foi o chamado hand-holding, característica de games em indicar todo o caminho a ser percorrido de maneira que o jogador não tenha muita autonomia para deduzir por onde seguir, sem muita liberdade de escolha, como se alguém pegasse na mão dele e mostrasse o seu trajeto (daí o nome).

Tudo bem que os jogos de Pokémon sempre foram fáceis, mas esse aspecto foi se tornando cada vez mais frequente ao longo da franquia. A primeira geração, por exemplo, apesar de delimitar a ordem teoricamente correta dos líderes de ginásio através da numeração das insígnias no trainer card, dava liberdade para o jogador enfrentar a maioria deles em qualquer ordem, desde que certas missões e requisitos fossem cumpridos antes.

Por exemplo, é possível enfrentar Blaine como o quarto líder da lista, sendo ele tradicionalmente o penúltimo. Basta adquirir o HM 03 — Surf — e derrotar Koga, visto que é a insígnia dele que permite que tal técnica possa ser utilizada fora das batalhas. Ao todo, tendo em vista que os dois primeiros ginásios (Brock e Misty) precisam ser enfrentados na ordem e o de Giovanni será, necessariamente, o último, levando essa característica de Kanto em consideração, um cálculo estatístico nos mostra que há sessenta combinações possíveis de se aventurar pela região.

Tudo bem, não é nenhum problema um game nos obrigar a seguir por uma ordem pré-estabelecida. A questão é: há necessidade de os NPCs aparecerem a todo momento dizendo por onde nós temos que seguir, além do próprio jogo colocar barreiras sem qualquer sentido ou justificativa que impeçam o nosso progresso por uma rota alternativa? Isso quebra a imersão por limitar demais a nossa jornada de uma maneira artificial, além de questionar a inteligência do jogador — algo que nenhum jogo que se venda como um entretenimento para todas as idades deveria fazer. É claro que não estamos falando de dificuldade forçada para atender o gamer hardcore. Também não negamos que as crianças precisam sim receber uma atenção especial durante o desenvolvimento, mas tudo o que pedimos é para não tratar o jogador como um idiota.

Conteúdo no pós-jogo

Nós gostamos das histórias da série Pokémon. Elas são aventuras leves, divertidas e interessantes. Nem todo mundo se arrisca na cena competitiva ou se aventura numa jornada paralela para conseguir um espécime de IVs perfeitos. Apesar disso, é muito difícil rejorgarmos os games da série principal por sua história.

Quando um jogador finalmente vence a Elite 4, seu progresso será único porque cada Pokémon que foi capturado e treinado terá sua própria identidade e história. Nós nos apegamos à equipe que endureceu ao nosso lado durante a jornada — mesmo que no fundo não passem de um amontoado de dados. Nós queremos mantê-la e elevá-la ao limite do nível 100.

Para isso, precisamos de conteúdo pós-jogo. Algo com o que podemos gastar o nosso tempo e que segure nossa atenção para não deixarmos o game de lado assim que concluído. A primeira geração com certeza não é o melhor dos exemplos, mas essa característica chegou a evoluir consideravelmente ao longo da franquia. Um dos melhores exemplos de pós-jogo é o Pokémon World Tournament, do Pokémon **Black 2 & White 2** (DS), em que treinadores notáveis de todas as gerações apareciam para concorrer em diversos torneios temáticos.

Essa ideia de um post-game encorpado mudou com Pokémon **Omega Ruby & Alpha Sapphire** (3DS), jogando um balde de água fria nas expectativas dos fãs ao deixar a Battle Frontier de lado. Isso só continuou em Sun & Moon, quando o jogador só tinha a Battle Tree para passar o tempo. A coisa melhorou um pouco em **Pokémon Ultra Sun & Ultra Moon (3DS)** com os Ultra Wormholes.

Esperamos de verdade que haja alguma coisa para fazer em Galar depois do fim do jogo. A Wild Area e a história do Ultra Camping, com aquela espécie de currydex com mais de cem tipos de Curry, pode ser um começo, mas não vai adiantar nada se não engajar o jogador e tiver um formato que segure a atenção por tempo indeterminado.

Menos Kanto

Precisa mesmo discorrer mais sobre isso? Não é para deixar a região original de lado, mas tudo o que pedimos é um pouco mais de equilíbrio na hora de referenciar outras gerações anteriores. Por mais que seja a mais fácil de vender para um público muitas vezes saudosista, visto que é um conteúdo com o qual todos já estão mais familiarizados, é válido lembrar que esse tipo de nostalgia afeta apenas a uma parcela de jogadores consumidores. As próprias crianças que começaram nas últimas gerações ou que ainda podem começar agora no Switch não iriam se importar porque não há o mesmo apego.

Infelizmente, as coisas não andam muito diferentes até agora. Das formas de Galar, apesar de terem dado um bom passo com o Zigzagoon, a primeira geração se faz presente com versões alternativas de Weezing e Ponyta. Dos sete Pokémon confirmados até agora com suas formas Gigantamax, quatro são de Kanto (Pikachu, Charizard, Butterfree e Meowth). Não bastasse isso, são sempre os mesmos nomes que recebem toda a atenção. Falta diversidade.

Alguma atenção às mecânicas já introduzidas

De acordo com a Game Freak, O objetivo por trás das novas ideias sendo implementadas e logo em seguida escanteadas é fazer delas experiências únicas na memória do jogador. O não-retorno do Underground Pass da geração IV é um exemplo, assim como o Dream World e o Entralink da geração V. Entretanto, algumas dessas novas mecânicas contribuíram muito para a consolidação e manutenção da cena competitiva de Pokémon, como Mega-Evoluções por exemplo.

O problema é que as mesmas formas Mega, cuja introdução foi amplamente elogiada durante a sexta geração, acabaram ficando completamente esquecidas em Sun & Moon, mesmo que ainda fossem parte essencial do meta-gaming nos torneios. Para se ter uma ideia, a mecânica foi relegada a um extra qualquer no fim do jogo e preteridas em relação aos Z-Moves.

A questão é que a história parece estar se repetindo, sendo a bola da vez o Dynamax e o Gigantamax. Entendemos que esse tipo de conteúdo é importante para chamar a atenção com novidades, mas não seria uma boa ideia aprimorar mecânicas já introduzidas anteriormente e torná-las ainda melhores? Nunca mais vamos receber novos Megas? Em vez de uma evolução nova, um Mega Farfetch'd não teria o mesmo efeito, por exemplo?

No fim, tudo se resume a uma coisa: equilíbrio

O que mais afeta uma nova geração de Pokémon é o sentimento de "oito ou oitenta" presente a cada decisão da franquia. Tudo o que é novo é compreensivelmente exaltado da mesma forma em que o velho é morosamente deixado de lado. A exceção paradoxal a isso é a idolatria à primeira geração, feita de forma intensiva e que ofusca muitas vezes até as novidades.

O que falta na Game Freak é o bom senso e o equilíbrio nas decisões. O fato de as crianças de hoje terem uma atenção condicionada pelos ágeis jogos de smartphone não é um norte universal, como se elas fossem o único público da franquia, bem como essa geração de nostálgicos que abomina tudo o que não veio de Kanto. A franquia evoluiu ao longo de anos e muitas vezes conseguiu se reinventar de uma forma interessante, trazendo conceitos que aprimoram a propriedade intelectual como um todo.

A ideia de evolução é justamente essa, não é? Você ir adicionando coisas novas ao mesmo tempo em que sana os defeitos presentes e, aos poucos, se torna mais forte. A evolução — no sentido darwinista da palavra — não é algo brusco e exagerado, da noite para o dia, mas um processo que vai se aperfeiçoando de maneira equilibrada.

O que mais queremos em Pokémon Sword & Shield é um jogo equilibrado que una o que há de melhor na franquia com novas ideias que vieram para complementar a experiência de jogo como uma aventura. Assim, quem sabe, poderemos ter uma geração verdadeiramente marcante pelas suas características próprias.

Guia N-Blast

Pokémon Omega Ruby/ Alpha Sapphire (3DS)

Conheça o guia definitivo de Pokémon ORAS! Detonado Completo, localização de TMs e HMs, Mega Stones e Orbs, guia de itens e Pokémon lendários e mais!

BAIXAR NO Google play

COMPRAR NO Google play

por Nicholas Vagner

Revisão: Davi Sousa
Diagramação: Lucas Keven

Guia de sobrevivência para o Hero's Mode

The Legend of Zelda: Link's Awakening está entre nós há quase um mês e é, sem dúvidas, um sucesso entre os fãs da série. É uma pena que esse não seja um *Breath of the Wild* e forneça "infinitas" horas de jogo para admirar Koholint Island. Ainda assim, há muitos segredos, colecionáveis e upgrades que podem estender a jogatina por um bom tempo. Para quem ainda não está contente, por que não experimentar o jogo em seu modo difícil?

Assim como em muitos outros títulos da franquia *Zelda*, **Link's Awakening** conta com o **Hero's Mode**, um modo de jogo feito apenas para os que gostam de um desafio — e também de um pouco de estresse. Com menor disponibilidade de corações e mais dano recebido pelos monstros, a tela de *Game Over* se tornará sua amiga próxima. Antes de conferir nossas dicas, conheça um pouco sobre esse modo desafiador!

Atenção! Antes de prosseguir, saiba que o texto pode conter spoilers de algumas mecânicas presentes em **The Legend of Zelda: Link's Awakening**.

Digno de um herói

Modo do Herói, Modo Difícil, *Hero's Mode*... Você pode chamar como quiser, mas deve conhecer bem seus inimigos para que possa pressionar o Start nessa aventura. Diferente de outros jogos da franquia, aqui não é necessário finalizar o jogo para ter acesso ao aumento da dificuldade, já sendo possível escolher entre as duas opções na primeira criação de aventura.

Em comparação ao modo normal, são duas grandes diferenças que tornarão a aventura muito mais desafiadora. A primeira é que o dano tomado por Link é dobrado, incluindo as quedas em buracos e espinhos — se antes você perdia um coração, aqui serão consumidos dois. A segunda diferença é que não serão fornecidos corações ao derrotar monstros ou cortar capim, sendo exigido do jogador planejamento quanto às suas ações.
Para alguns, essas diferenças podem parecer insignificantes. Para outros, podem tornar a dificuldade muito elevada. Tudo depende de sua experiência e adaptação com os jogos da franquia no estilo top-down, pois **Link's Awakening** não foge do estilo de jogabilidade de qualquer outro lançamento do gênero.

Dessa forma, o *Hero's Mode* pode ser ótimo para aqueles que consideram os lançamentos recentes fáceis, como **A Link Between Worlds** (*3DS*). O aumento da dificuldade exigirá maior nível de estratégia e tomará, sim, mais tempo dos jogadores.

Porém, não torna a experiência frustrante e acaba aumentando a diversão para aqueles que gostam de viver com um coração só. Saiba que, mesmo não sendo experiente, você poderá se sair muito bem seguindo as nossas dicas simples.

Guia de sobrevivência

A aparência miniaturizada de **Link's Awakening** dá a impressão de ser um jogo fácil, pois se assemelha a um jogo voltado ao público mais infantil. Todos já sabemos que essa não é a verdade e o título é voltado para todos os públicos, mas ele realmente apresenta desafios bem mais tranquilos se comparados, por exemplo, a **The Legend of Zelda: Breath of the Wild** (*Switch*), que é mais maduro em sua apresentação e traz um *Hero's Mode* digno de frustração.

Por outro lado, o *Hero's Mode* deste título não é tão simples quanto sair dando espadadas para todos os lados e abaixar a guarda. Por isso, nós do Blast reunimos algumas dicas valiosas para que você se dê bem nessa aventura, tendo cautela a cada passo dado e focando em itens que forneçam a quantidade de vida necessária para os bosses mais complicados.

Não negligencia os Heart Pieces

Em uma jogatina comum, jogadores como eu querem aproveitar a experiência, deixando que cada segredo se revele pela própria intuição. Assim, o uso de guias não quebra a atenção voltada para a jogatina e os elementos que o jogo tem a fornecer. Já no *Hero's Mode*, as coisas precisam ser um pouco diferentes. O ideal é levar consigo um guia de localização dos **Heart Pieces** ou tirar momentos para a exploração. A cada quatro **Heart Pieces** obtidos, Link ganha um novo espaço para corações, suportando mais dano e ficando menos sujeito às mortes frequentes

Logo no começo do jogo, antes da primeira dungeon, já é possível coletar quatro desses pedaços e ganhar um novo coraçãozinho. Pode parecer pouco, mas faz muita diferença no primeiro boss.

Tenha fadas em seus potes

Assim como em qualquer jogo da franquia, os *Bottles* podem ser obtidos ao longo da jornada e sua maior utilidade é armazenar as pequenas fadas, capazes de recuperar a vida do jogador, em seu interior. Como não há o surgimento de corações ao derrotar monstros, alguns danos tomados podem te levar à sala do boss com apenas um coração — esse será o momento certo para utilizar a fada. Porém, vale lembrar que a cura não é automática em **Link's Awakening**: as fadas aprisionadas não irão te salvar se você morrer.

Ao todo, são três *Bottles* disponibilizados ao jogador:

- Logo no início, é possível obter o primeiro deles no minigame de pesca em Mabe Village. É uma tarefa que exigirá um pouco de habilidade, mas não custará mais do que algumas rupees e poucos minuto;
- Após a quarta dungeon do jogo, Link começará a ser perseguido por um fantasma que deseja voltar para casa. Depois de levá-lo ao lugar desejado e retornar ao seu túmulo, você receberá o segundo Bottle;
- Por fim, o último deles estará em um dos desafios propostos por Dampé em sua cabana.

O quanto antes você obtiver todos eles, mais fadas poderá armazenar e garantir um bocado de vida extra. Quando passar por apuros, não se esqueça: para recarregar os potes basta encontrar uma Fairy Fountain e capturá-las (exceto na primeira fonte, na floresta).

Escudo, proteja-me!

Se há um item que recebe pouca atenção por parte dos jogadores, é o escudo. Como **Link's Awakening** é uma experiência de baixa dificuldade, o comportamento de quem joga é partir para a agressão e garantir que os inimigos não ataquem. Mas esse não será você no *Hero's Mode.*

A dica para se dar bem é evitar atacar quando você não tem certeza que irá desferir o dano, mantendo o escudo alto sempre. Dessa forma, as chances de receber um golpe são bem menores. Essa estratégia é válida principalmente nas lutas contra os bosses, que apresentam pontos fracos móveis mas causam dano no contato físico.

Secret Medicine

Apesar de as fadas não serem usadas automaticamente quando o herói morre, em **Link's Awakening** o item *Secret Medicine* faz esse papel. Ele pode ser obtido no *Crazy Tracy's Health Spa* por até *44 rupees*, porém só é possível armazenar um deles por vez. Por isso, não esqueça de recarregar seu estoque sempre.

Além disso, nas dungeons finais do jogo há sempre *Secret Medicine* num baú, dando a Link mais uma chance além daquela que já comprou com Tracy.

Link azul?

A última dica que deixará o *Hero's Mode* mais tranquilo é a escolha da nova roupa de Link. Após vencer a terceira dungeon, o herói é capaz de ler as instruções no livro escondido no topo da prateleira na biblioteca, sendo guiado para uma outra dungeon, escondida no cemitério. Trata-se da *Color Dungeon*, um local com desafios relacionados às cores e que dará ao jogador um prêmio à escolha: a roupa vermelha, capaz de causar o dobro de dano, ou a roupa azul, capaz de reduzir o dano recebido pela metade.

Se no modo normal você escolheu a vermelha, saiba que a nossa orientação aqui é que escolha a azul. Isso porque você estará sempre na defensiva — graças à dica número 3 — e se sofrer dano, irá recebê-lo pela metade. Pode parecer pouco, mas a túnica azul elimina por completo uma das maiores dificuldades do *Hero's Mode*, aproximando a experiência da original.

Caso você queira enfrentar o desafio completo até o fim, eu recomendaria não escolher nenhuma das roupas, para que seja exigido o uso máximo de suas habilidades ao longo de toda a aventura, inclusive nas masmorras mais complicadas.

The Legend of Zelda: Link's Awakening mostrou-se mais uma vez uma experiência para todos os tipos de público, seja para as crianças ou para os que não se deixam abalar por morrer muitas vezes. Porém, mesmo no seu modo difícil, essas dicas tornarão sua experiência similar à do modo normal após a quarta dungeon. Por isso, vale a pena se desafiar neste remake que tanto agradou a todos nós.

por Renan Rossi

Revisão: Davi Sousa
Diagramação: Stefan Ramos

DONKEY KONG COUNTRY

25 anos da aventura mais animal dos games

Aposto um cacho de bananas que na sua lista de melhores jogos plataforma de SNES está **Donkey Kong Country**. Pois é. É difícil acreditar que nos reunimos nessa cabana na árvore para falar dos 25 anos da aventura do gorila mais engravatado dos games. Mais que uma inesquecível viagem pela selva, uma história que marcou gerações, redefiniu padrões e simbolizou o estreitamento de laços entre Nintendo e Rare nos anos 1990.

Impactante

O sucesso de DKC é lembrado até hoje não apenas pelas inovações tecnológicas que usaram e abusaram do hardware 16-bit do SNES, mas também por oferecer uma experiência de jogo agradável aos jogadores casuais e ao mesmo tempo desafiante para aqueles que buscavam os 100%. Algo muito mais intenso do que o proposto por **Super Mario World** (SNES, 1990), por exemplo. Muitos até afirmam que a aventura do gorilão ultrapassa os méritos do game do encanador enquanto representante dos jogos de plataforma da época. O título vendeu mais de nove milhões de unidades e é o terceiro mais bem-sucedido na história do console.

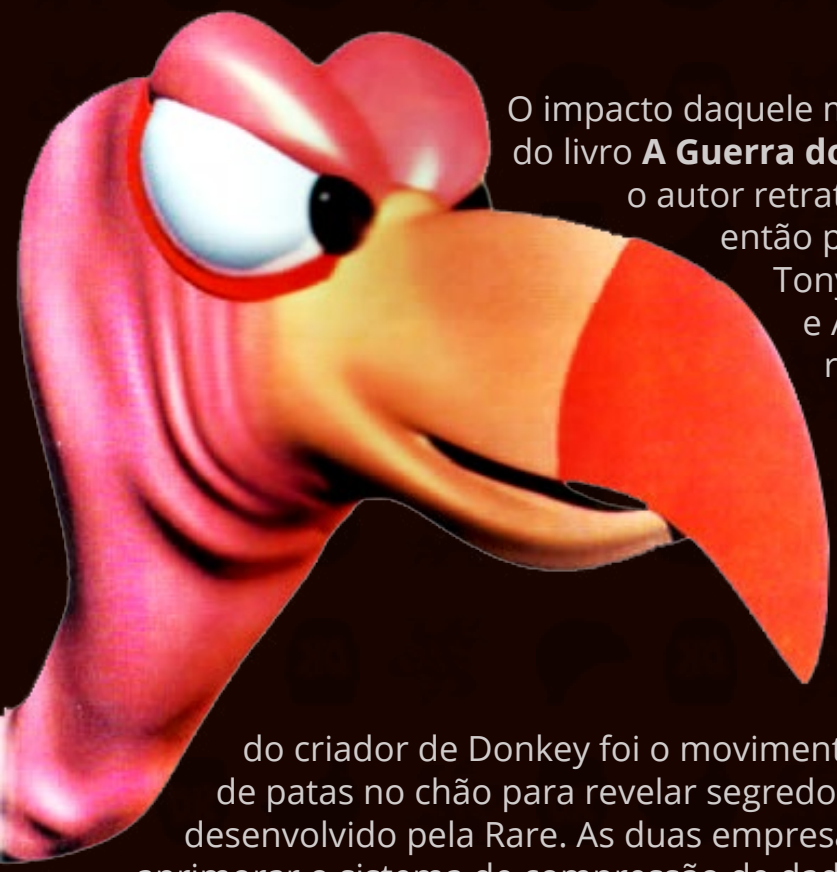
Tocando uma velha vitrola em ritmo melancólico, situado sobre as barras de metal de uma antiga construção, um velho macaco era surpreendido por um jovem gorila amante de arranjos mais explosivos. Era o ritmo de DKC marcando presença já na introdução do game e mostrando a diferença de gerações entre a série original dos anos 1980 e o que estava por vir. Uma mudança de estilo cheia de energia e que refletia-se também na jogabilidade. Somente anos depois a Nintendo revelou que Cranky Kong era o gorila dos arcades. O velho primata na verdade preparava o terreno para um novo protagonista, mais jovem e bobo, assumir os cipós da franquia.

A raridade que definiu uma guerra

Na virada dos anos 1990, os arcades foram ofuscados pelos aparelhos domésticos, que pouco a pouco assumiam a vanguarda da quarta geração dos videogames. Em plena guerra contra a Sega e com o sucesso estrondoso de Sonic, o herói bigodudo precisava de uma mão para reverter a disputa. A cavalaria que desequilibrou o conflito a favor da Nintendo veio da Europa, mais precisamente da pequena vila de Twicross, no Reino Unido. De um modesto estúdio chamado Rare.

Talvez por isso DKC (originalmente chamado de projeto Country) tenha sido ambientado numa pequena e pacífica ilha dividida pelos mais diversos climas, de selvas e florestas densas até as mais altas montanhas congeladas. Uma paisagem pacata até a chegada do vilão, que conquista a ilha e rouba a reserva de bananas dos Kongs. Era um enredo diferente e que ia de encontro a uma jogabilidade também diferente para a série: o gênero plataforma em progressão lateral (*side-scrolling*).

Conhecidos por já terem trabalhado em títulos de NES, como **Wizards & Warriors** e **Battletoads**, a mais recente experiência da Rare na época era a renderização de sprites em 3D. Fundadores do estúdio, os irmãos Tim e Chris Stamper trabalhavam com tecnologia da Silicon Graphics (SGI), que criava elementos poligonais para depois compactá-los dentro de uma estrutura 2D. Ver todo o ecossistema da Ilha DK com um visual mais puxado ao realismo, porém ainda adepto das cores e fantasias, era tudo que a Nintendo procurava nos anos 1990 para contrapor a ascensão dos jogos mais sérios e violentos da Sega.



O impacto daquele momento fica mais evidente nas páginas do livro **A Guerra dos Consoles** (Blake J. Harris, 2015), quando o autor retrata a reunião entre Minoru Arakawa, então presidente da Nintendo of America, e Tony Harman, diretor de Desenvolvimento e Aquisições da companhia. Era dele a responsabilidade pelo contato com a Rare e a produção de DKC.

Observar o gorila dos arcades repaginado e pré-renderizado em 3D era incrível. A icônica gravata vermelha foi uma adição de Shigeru Miyamoto ao design, retirada de **Donkey Kong** (Game Boy, 1994). Outra pitada do criador de Donkey foi o movimento hand-slap, a famosa batida de patas no chão para revelar segredos. De resto, tudo havia sido desenvolvido pela Rare. As duas empresas só trabalharam juntas para aprimorar o sistema de compressão de dados, o *Advanced Computer Modeling* (ACM), de forma a transmitir para o SNES gráficos de maior qualidade.

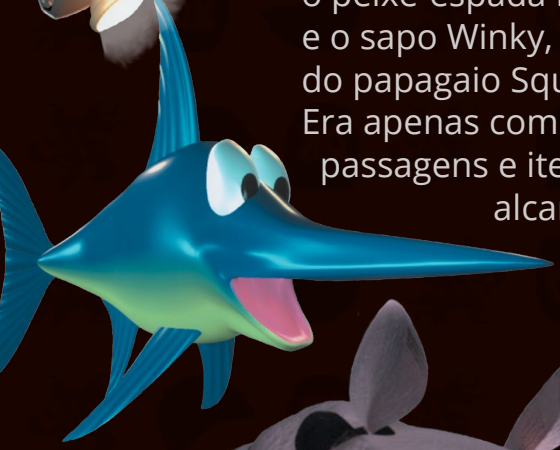
A seis semanas da *Consumers Electronic Show* (CES) de 1994, precursora da E3, Arakawa acreditava que Donkey Kong Country seria um tremendo sucesso no lançamento do novo console da Nintendo, o N64, que ainda estava em desenvolvimento, mas ficou incrédulo ao descobrir que o game sairia para o console 16-bit.

A expectativa assumiu proporções tão altas que a Nintendo só embarcou definitivamente no projeto após o presidente Hiroshi Yamauchi determinar a aquisição de 49% das ações da Rare, transformando-a em uma *second-party*. Até então, títulos considerados nota dez pela empresa recebiam tiragem de um milhão de cópias no lançamento. Para DKC, o pedido foi de quatro milhões. Lançado em 21 de novembro de 1994, o título bateu a marca de seis milhões de cópias vendidas ainda naquele Natal.

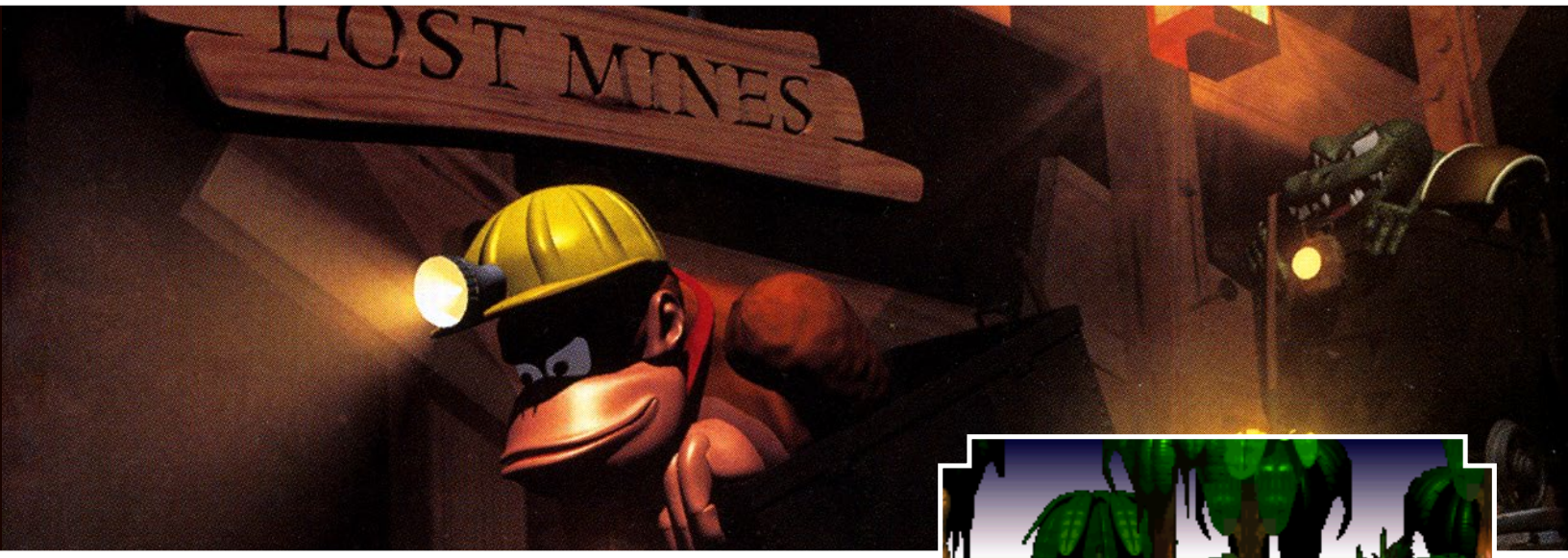
Aventura animal

Donkey, repaginado visualmente, e seu sobrinho Diddy movimentavam-se com muita fluidez e desenvoltura no SNES. Inimigos, ambientes, objetos e companheiros animais, cada elemento do jogo era uma pintura aos olhos. A equipe de desenvolvedores estudou o comportamento de várias espécies em zoológico para garantir a fidelidade expressiva. Uma única mudança foi necessária: devido à movimentação dos gorilas ser um tanto quanto desengonçada, optaram por adaptar o trote de cavalos aos protagonistas, melhorando assim a sensação de velocidade na tela.

As mecânicas de jogo eram semelhantes às aplicadas nos games de Mario, com plataformas, saltos para avançar ou derrotar os Kremlings, porém num ambiente mais interativo. Donkey e Diddy podiam agarrar-se em cipós, levantar barris e montar uma variedade interessante de outros animais, como o rinoceronte Rambi, o peixe-espada Enguarde, o avestruz Expresso e o sapo Winky, além de contarem com a ajuda do papagaio Squawks em locais escuros. Era apenas com o auxílio deles que várias passagens e itens secretos podiam ser alcançados, assim como estágios bônus nos quais controlávamos os companheiros selvagens.



A dupla de protagonistas ainda possuía diferenças, como o uso dos saltos mais longos de Diddy ou da força bruta de Donkey. No meio disso tudo, barris funcionavam como propulsores, lançando os primatas de um lado para o outro ou escondendo áreas bônus. O sucesso foi tanto que até hoje não há como desgrudar dessa mecânica da série.

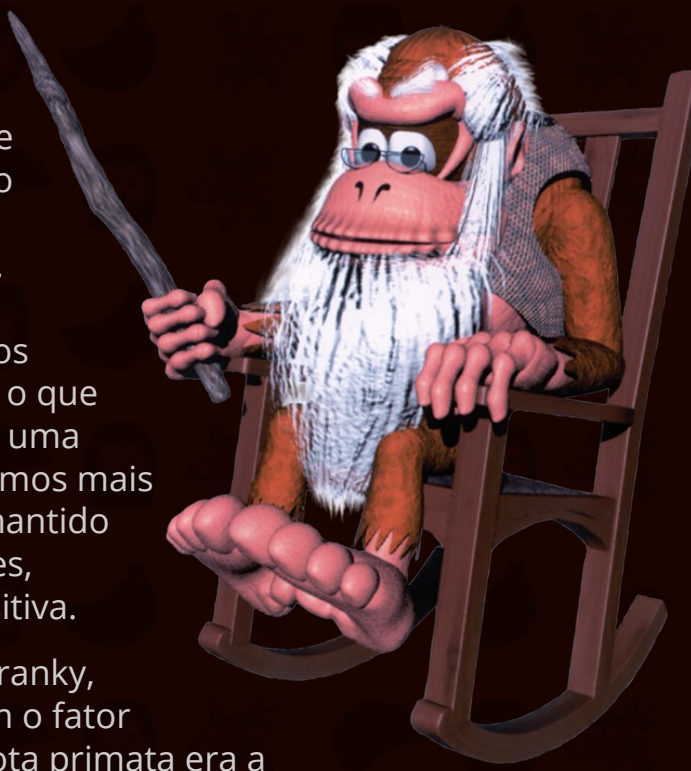


Visuais e elementos de jogo eram um só na nova ambientação. Copas de árvores viravam ótimos locais para evitar obstáculos, conseguir mais vidas e acelerar a progressão. Nas minas e cavernas, os desafios envolviam plataformas suspensas e o icônico carrinho de mineração, que alternava a jogabilidade para um momento de pura apreensão sobre trilhos, aspecto que virou marca nos títulos subsequentes. E o que dizer das fases subaquáticas? Um primor em realismo e som.

Já nas montanhas, o gelo era o maior obstáculo, aumentando acentuadamente o grau de dificuldade bem como nas fases ambientadas no setor industrial, repletas de elementos que envolviam águas poluídas, linhas de produção e a famosa fase do blecaute, com interrupções constantes de energia. Avançar por cada região da ilha era uma tarefa árdua complementada ainda pelos confrontos contra chefes em batalhas um tanto quanto simples envolvendo castores, urubus, abelhas gigantes e uma lata de material radioativo. No final, o duelo contra King K. Rool no convés do navio reservava altas doses de dificuldade e paciência.

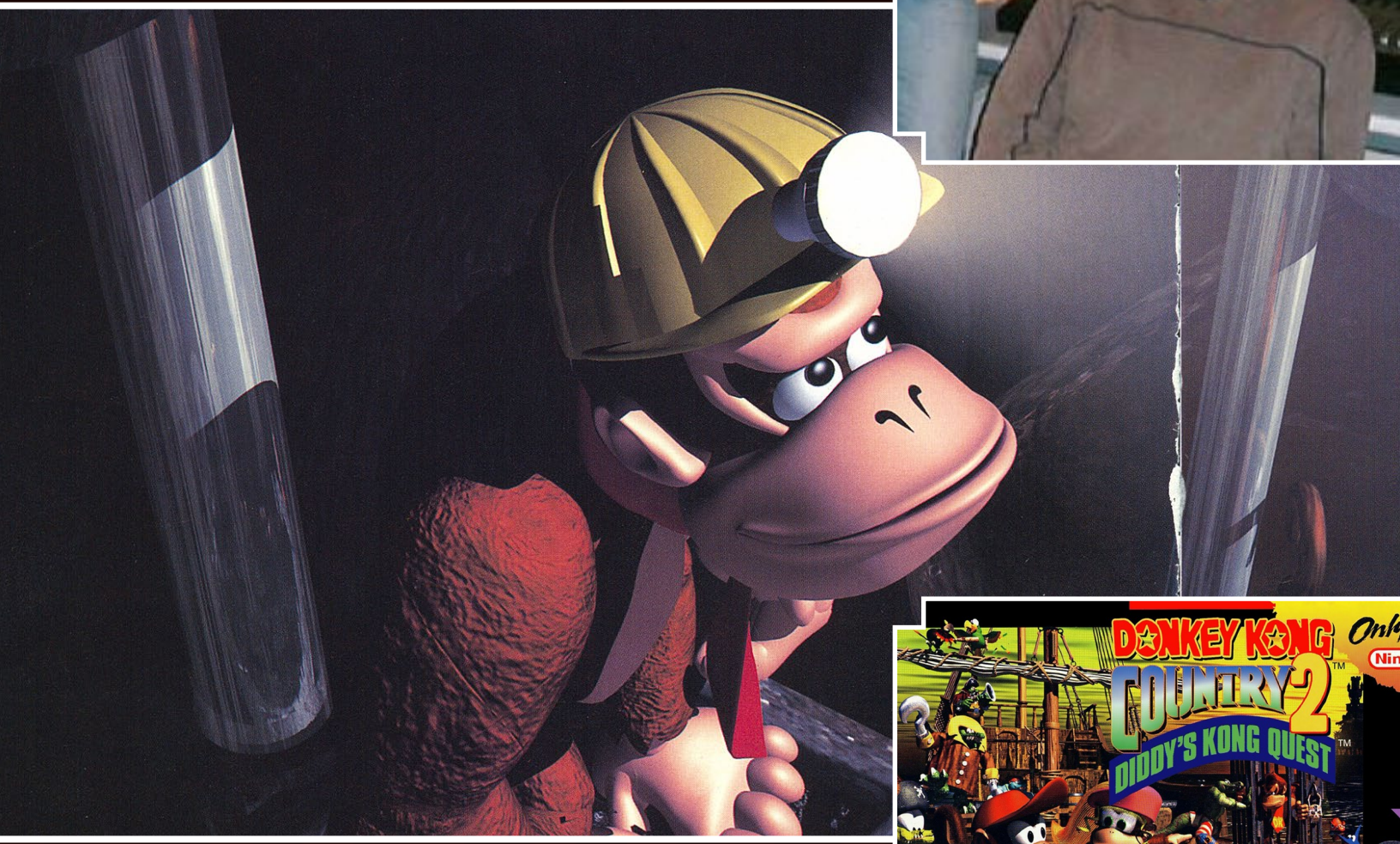
Charme aos olhos e ouvidos

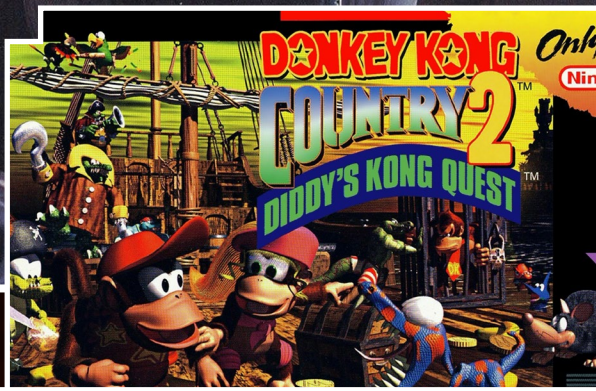
Jogar Donkey Kong Country foi uma experiência inesquecível para o público em 1994. Cenários e inimigos totalmente integrados ao ambiente, como se aquele mundo realmente existisse em algum lugar real. Se hoje avaliamos o grau de vivacidade na ambientação dos jogos como fator de imersão, o que DKC fez foi literalmente criar uma realidade da qual não queríamos mais sair. Donkey teve seu visual mantido em todos os jogos posteriores, tamanha a repercussão positiva.



Além dos protagonistas, Cranky, Funky e Candy ampliavam o fator fantasia do game. A garota primata era a paixão de Donkey e podíamos acessar sua cabana para salvar o progresso. Funky, com sua prancha voadora e visual descolado, era o responsável pelas viagens entre as regiões da ilha, enquanto Cranky, o velho macaco ranzinza, nos importunava com críticas, porém sempre deixando uma dica no ar que levava a um segredo oculto.

Boa parte da experiência não seria nada sem a presença de David Wise, o compositor que virou ícone ao desenvolver a maior parte da trilha sonora da série Country. Fosse nos ritmos mais empolgantes da música tema ou na calmaria de Aquatic Ambience, o efeito das composições mesclava o acompanhamento de percussão aos próprios sons da natureza, mergulhando os ouvidos do jogador em cada ambientação.





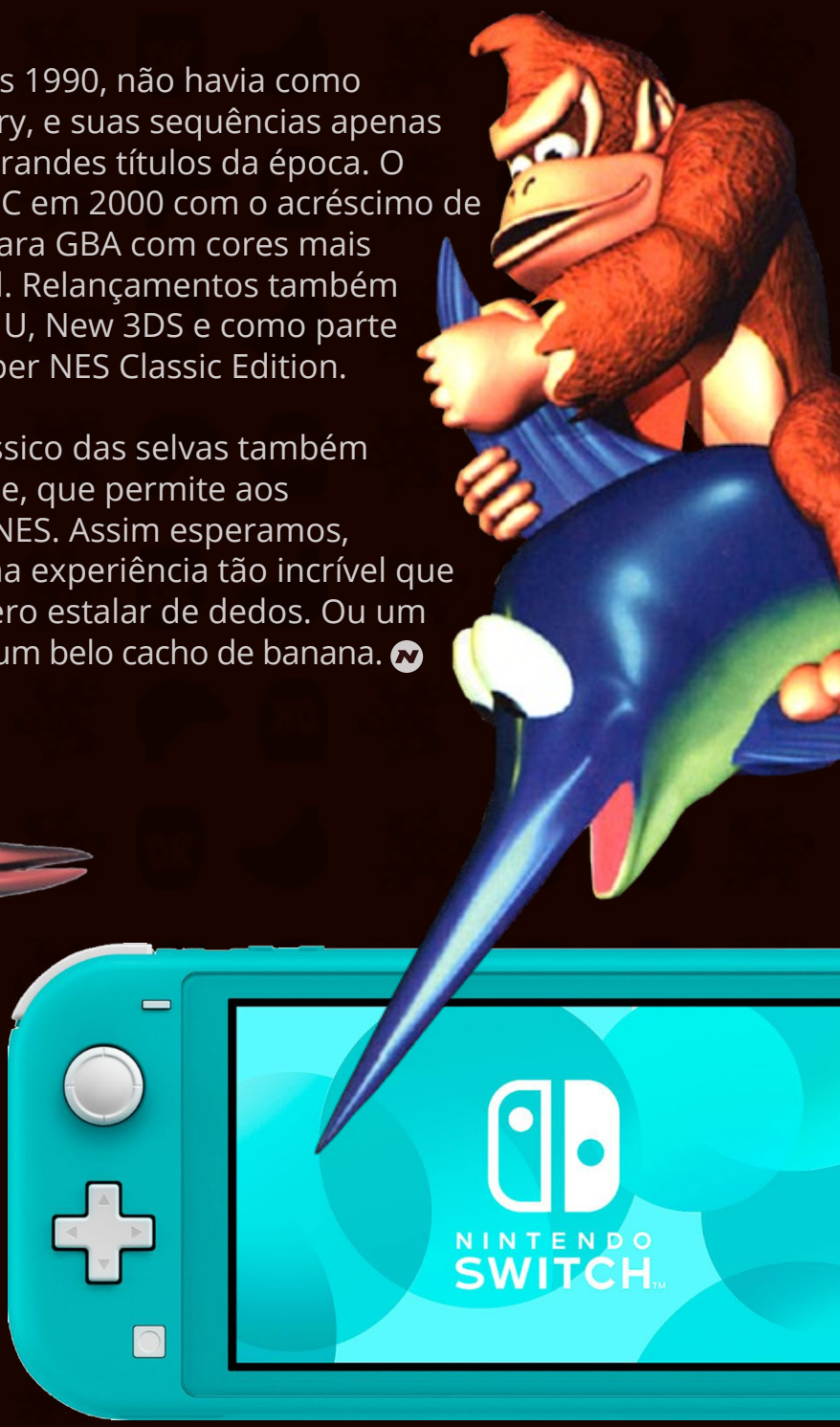
Em qualquer evento musical de games, é inadmissível não haver ao menos uma trilha de DKC, tamanho o efeito e nostalgia que as melodias carregam. A qualidade do trabalho de Wise reverberou também nas sequências **Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest** (SNES, 1995) e **Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble!** (SNES, 1996).

O rei da selva

Campanhas publicitárias em revistas e TV alavancaram a imagem de Donkey Kong a um patamar superior até ao existente na década de 1980. No Brasil, o game apareceu em comerciais envolvendo um casal de macacos, no qual a esposa criticava o marido por trocá-la pelo SNES. Um clássico da propaganda gamer. Nas revistas, elogios intermináveis ao incrível trabalho de programação que revigorou o SNES no mercado por vários anos a ponto de equilibrar o console 16-bit na disputa contra os aparelhos mais potentes da nova geração.

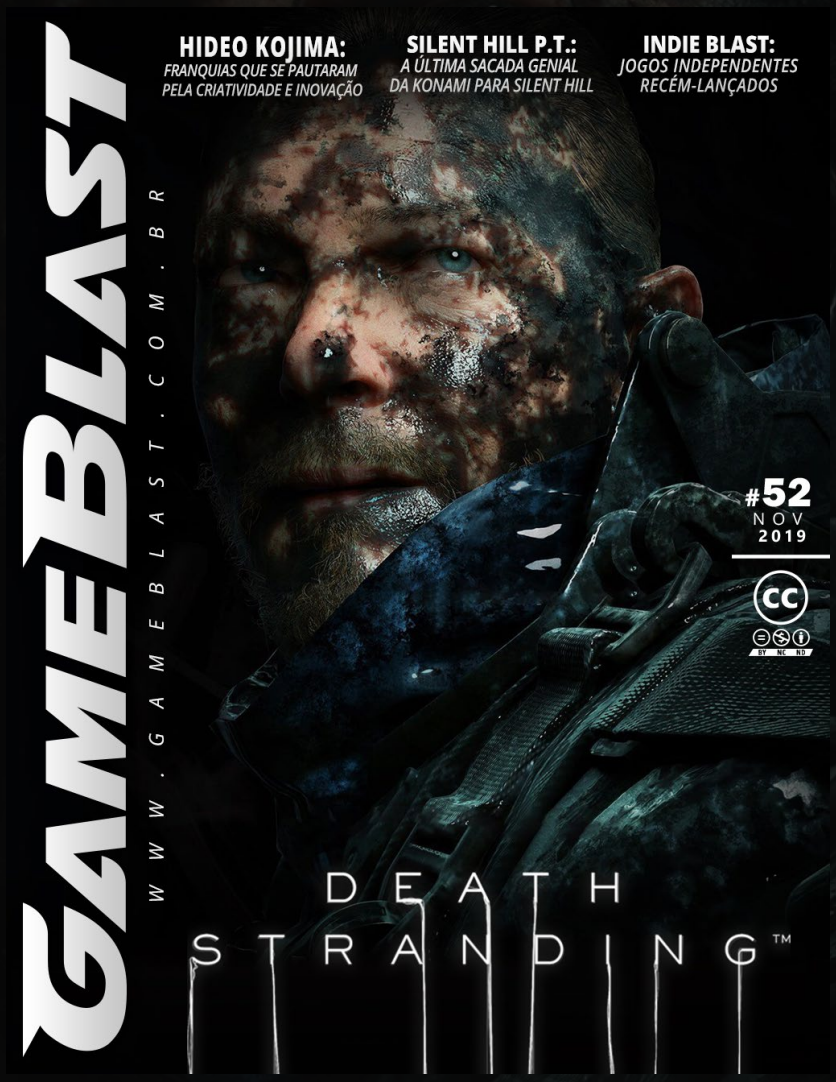
Na escola, na rua, nas locadoras dos anos 1990, não havia como não saber o que era Donkey Kong Country, e suas sequências apenas sacramentaram sua influência entre os grandes títulos da época. O primeiro game recebeu um port para GBC em 2000 com o acréscimo de novas fases, bem como o port de 2003 para GBA com cores mais vibrantes, minigames e o modo time trial. Relançamentos também ocorreram no Virtual Console do Wii, Wii U, New 3DS e como parte da coletânea de jogos integrantes do Super NES Classic Edition.

Não deve demorar muito para que o clássico das selvas também chegue ao serviço Nintendo Switch Online, que permite aos assinantes ter acesso a jogos de NES e SNES. Assim esperamos, porque jogar DKC continua sendo uma experiência tão incrível que faz seus 25 anos parecem um mero estalar de dedos. Ou um hand-slap no chão que esconde um belo cacho de banana.



Revista GameBlast 52

Neste mês de Novembro, a revista GameBlast traz todas as informações sobre o mistérioso Death Stranding!



Trazemos as franquias que se pautaram pela criatividade de Hideo Kojima, P.T.: o Silent Hill criado pelo Kojima ainda na Konami, recomendações de jogos independentes e muito mais.

Baixe já a sua!

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista