NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBLAST.COM.BR



#139
JUL
2021

CC
BY NC ND

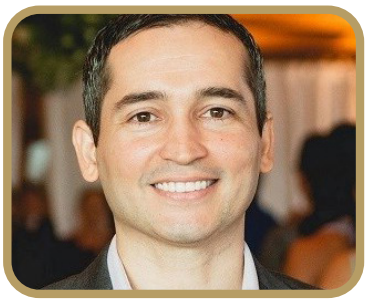
SAIBA TUDO:
MONSTER HUNTER STORIES 2: WINGS OF RUINS VIVENDO A SÉRIE EM OUTRO RITMO

DK 40 ANOS:
DONKEY KONG NOS ANOS 1990 –A ERA DE OURO COM A RARE ATÉ OS DIAS ATUAIS

35 ANOS DE RPGS:
A HISTÓRIA DE ENCONTROS E DESENCONTROS DA NINTENDO E SQUARE ENIX

Feliz aniversário, Donkey Kong!

O gorila mais amado do mundo dos games completa incríveis **40 anos** de muito carisma e jogos marcantes. Ao contrário da Nintendo, não deixamos esse marco passar em branco e preparamos um verdadeiro passeio por cada uma das quatro décadas de **Donkey Kong**, desde o seu início nos arcades, passando pela série Country, até os dias atuais, sem deixar de fora os *spin-offs* e os títulos para portáteis. Além disso, esta edição traz um especial de **Monster Hunter Stories 2** e outro sobre os 35 anos dos excelentes **RPGs japoneses**. Boa leitura! - ***Alberto Canen***



DIRETOR EDITORIAL
Alberto Canen

NINTENDO BLAST Editorial

DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO
Leandro Alves
Sérgio Estrella



DIRETOR DE PAUTAS
Farley Santos
Nicholas Wagner
Vinícius Veloso



DIRETOR DE REVISÃO
Pedro Franco



DIRETOR DE ARTE/ CAPA
Leandro Alves



REDAÇÃO
Alberto Canen
Beto Ferreira
Eduardo Comerlato
Felipe Lemos
Renan Rossi
Vitor M. Costa



REVISÃO
Davi Sousa
Diogo Mendes
Felipe Fina Franco
Icaro Sousa



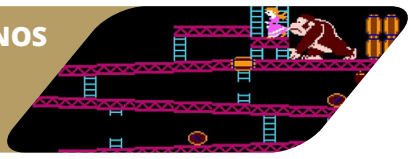
DIAGRAMAÇÃO
Felipe Castello
Giulia Otsuka
Leandro Alves
Wendell Laurentino



ILUSTRAÇÃO
Lucas Mathias



04 DONKEY KONG 40 ANOS
A glória nos arcades



15 ANOS 1990
A Era de Ouro com a Rare



28 ANOS 2000
A era dos *spin-offs*



36 ANOS 2010
O retorno da série Country



44 NINTENDO E SQUARE-ENIX
35 anos de JRPGs

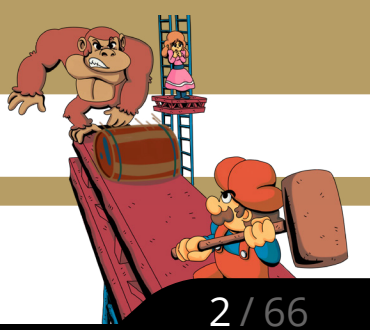


57 MHS2: WINGS OF RUIN
Vivendo a série monstruosa em outro ritmo



FAÇA SUA ASSINATURA
GRÁTIS
DA REVISTA
NINTENDO BLAST!
ASSINAR!

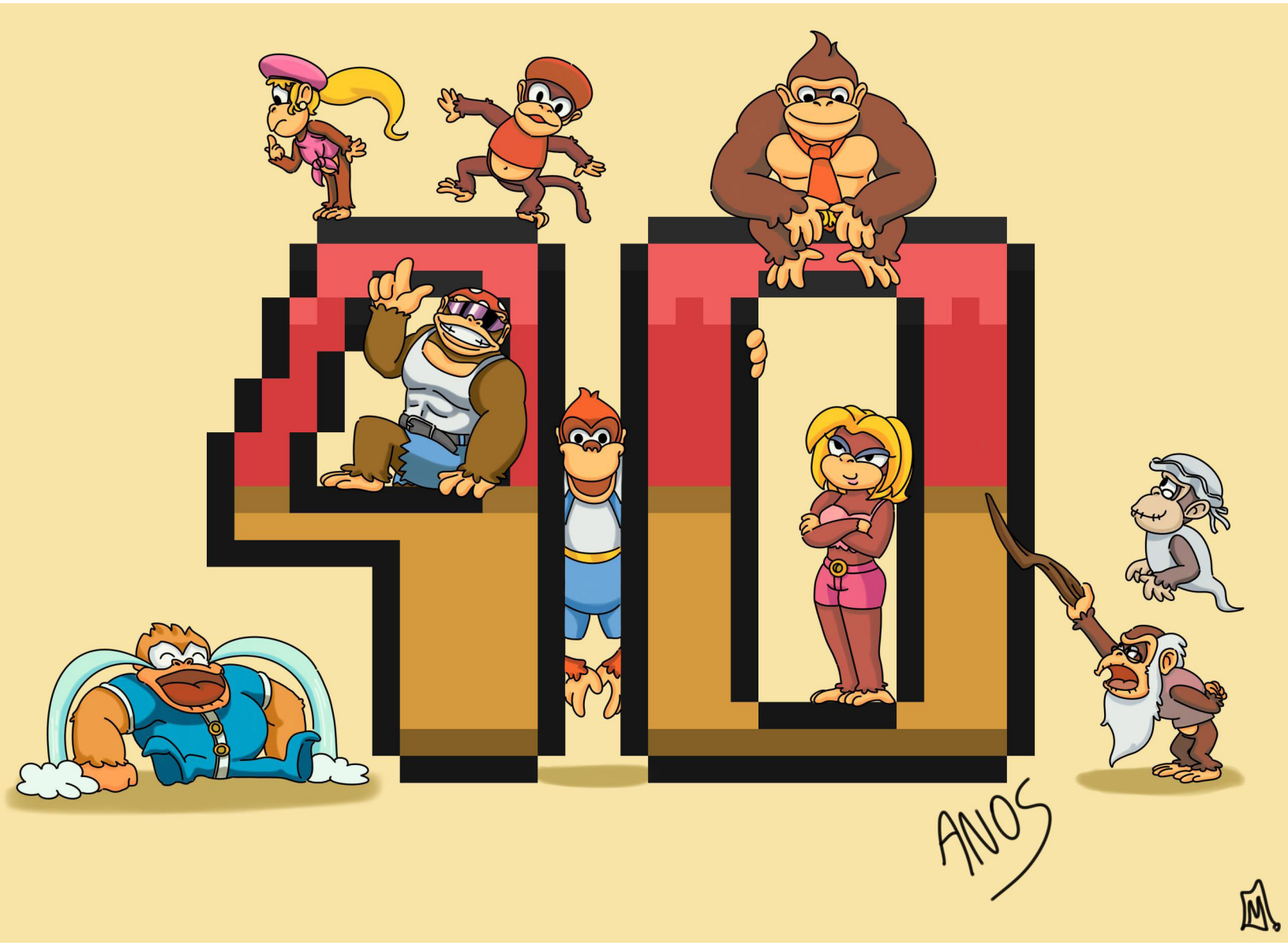
E receba todas as edições em seu computador, smartphone ou tablet com antecedência, além de brindes, promoções e edições bônus!



Ilustra Blast



"40 anos de diversão" por *Lucas Mathias*





por ***Renan Rossi***

Revisão: Diogo Mendes
Diagramação: Leandro Alves



DONKEY KONG 40 ANOS: A GLÓRIA DO GORILA NOS ARCADES

Em 2021, mais uma grande franquia entra para o seleto grupo dos quarentões dos games. Dos sequestros e barris lançados de edifícios em construção até a vida pacífica (e tumultuada) em uma ilha tropical, **Donkey Kong** é um dos maiores exemplos de títulos com um personagem bem vivido. Mais que isso, o gorila com a gravata mais estilosa dos games passou por uma verdadeira viagem de barril nessas quatro décadas, explorando gêneros e gerações. Em 40 anos, ele simplesmente tornou-se parte da família.

Nesse primeiro passeio pela história do gorilão, a parada é a pedra fundamental da franquia: o período dos *arcades*. Foram nas máquinas nostálgicas que DK, até então um vilão, construiu os alicerces que suportam até hoje os conceitos dos jogos de plataforma.

Do tropeço à ascensão nos EUA

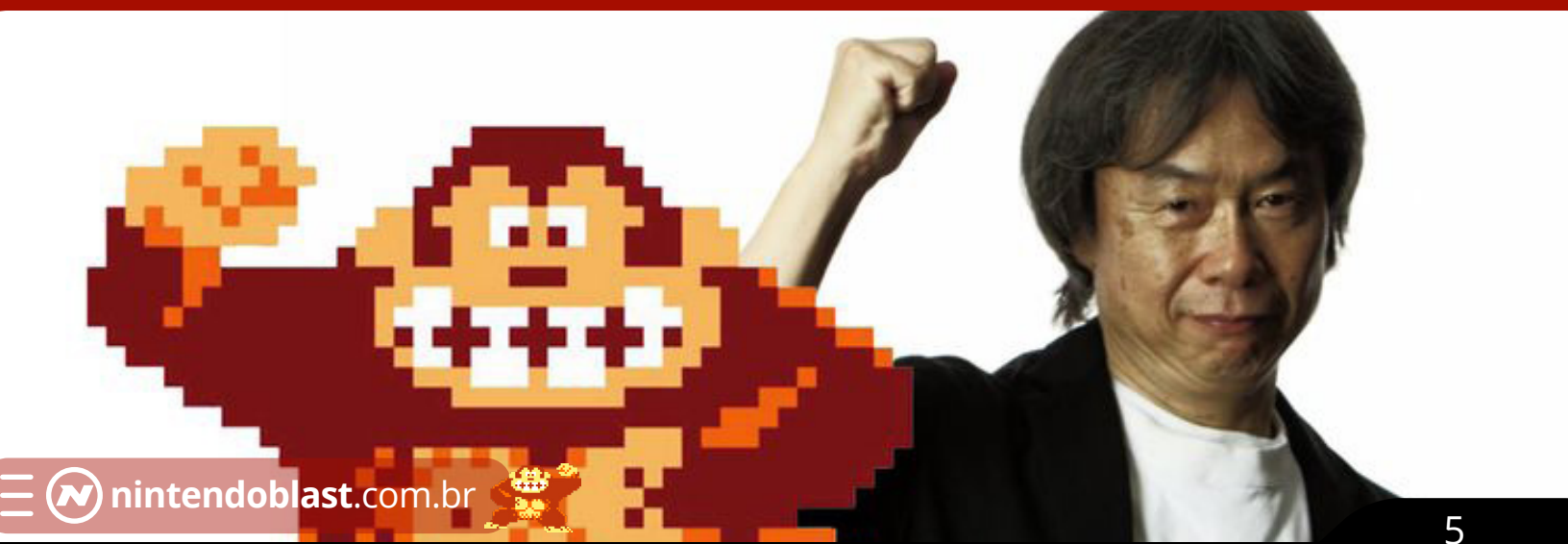
Lançado em 9 de julho de 1981 no Japão e em 31 de julho do mesmo ano nos EUA, o primeiro Donkey Kong é uma das páginas mais importantes da história da Nintendo como desenvolvedora de jogos eletrônicos, pois tratou-se do título responsável por estabelecer o sucesso da companhia no ocidente. Além disso, contribuiu para alçar Shigeru Miyamoto ao patamar dos desenvolvedores lendários.

O interessante é que máquinas de *arcade* reconfiguradas com o código de Donkey Kong inicialmente traziam outro game em seu interior: **Radar Scope**, o primeiro título lançado pela Nintendo em território norte-americano. Apesar da popularidade do game no Japão, ele não caiu no gosto ocidental por sua semelhança com **Space Invaders** (1978) e **Galaga** (1981), o que o tornou um mero clone dos clássicos.



Das três mil máquinas trazidas para os EUA, apenas um terço delas foram comercializadas. A Nintendo, que já se preparava também para invadir o mercado americano com o Game & Watch, não podia amargar prejuízos nos *arcades*, o que seria interpretado como uma tragédia em suas pretensões. Nesse momento, o então presidente da companhia, Hirochi Yamauchi, deu sinal verde para aquisição de kits de conversão de jogo, de modo a adaptar as máquinas encalhadas em um novo game. Mas qual?

Foi preciso pensar rápido e o chefão da Nintendo proibiu que seus desenvolvedores veteranos participassem da empreitada. Com apenas 29 anos de idade, Shigeru Miyamoto foi nomeado por Gunpei Yokoi para assumir o trabalho. Como o próprio Miyamoto havia desenvolvido Radar Scope, caberia ao jovem desenvolvedor solucionar o problema.



DK e a trindade original da Nintendo

Miyamoto trouxe a ideia certa no momento certo. Sem acordo com a King Features, detentora dos direitos de Popeye à época para a criação de um título envolvendo a animação, a Nintendo substituiu o marinheiro comedor de espinafre por Jumpman, o carpinteiro de suspensórios, assim como Olivia Palito transformou-se em Pauline, a jovem a ser resgatada. Mas resgatada de quem? O terceiro personagem envolvia a substituição de Brutus, o grande rival de Popeye. Para o papel, Miyamoto decidiu utilizar um gorila descontrolado que sequestraria Pauline e a levaria para o ponto mais alto de um prédio em construção. Nascia Donkey Kong. O nome possui duas origens possíveis: uma envolvendo o significado da palavra inglesa “donkey”, algo como “estúpido” ou “bobo”; e outra relacionada a um possível erro de tradução durante o registro, transformando Monkey Kong em Donkey Kong.



Independentemente da questão nominal, o clássico de 1981 entrou no hall da fama dos games por inserir a mecânica de saltos e pavimentar o caminho para o gênero plataforma. Tal conceito envolve o jogador em correr, saltar e subir escadas para alcançar Pauline no alto da fase, enquanto Donkey Kong infernizava o trajeto de Jumpman ao atirar um barril atrás do outro.

O vilão popularizou-se nos EUA a ponto de ser mais conhecido que o protagonista do game. Somente alguns anos mais tarde, em 1983, haveria a renomeação de Jumpman para Mario em **Mario Bros.** Pauline também entrou para as estatísticas como a primeira donzela resgatada por Mario, formando assim a trindade original que estabeleceu o sucesso da Nintendo no início da década de 1980.

Donkey Kong Vs King Kong

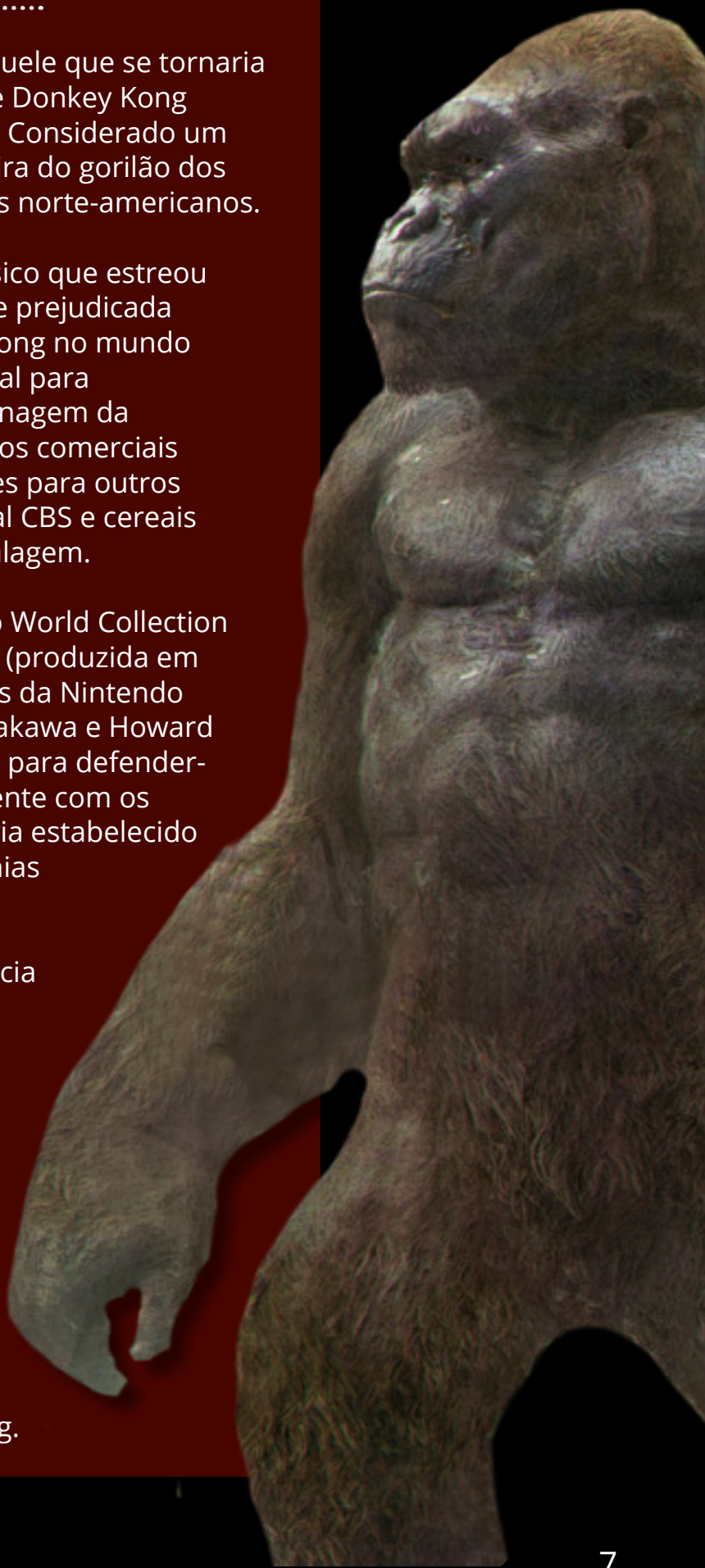
Se o desafio já era grande ao enfrentar aquele que se tornaria o maior ícone da Nintendo, as batalhas de Donkey Kong extrapolaram o universo gamer da época. Considerado um invasor, o gorilão dos games entrou na mira do gorilão dos cinemas e a disputa foi parar nos tribunais norte-americanos.

Detentora dos direitos de King Kong, clássico que estreou nas telonas em 1933, a Universal sentiu-se prejudicada pelo sucesso cada vez maior de Donkey Kong no mundo do entretenimento. Além da versão original para arcades, o game e a marca do novo personagem da Nintendo estampavam mais de 50 produtos comerciais no início da década de 1980, desde versões para outros aparelhos até animações exibidas no canal CBS e cereais matinais com o rosto do primata na embalagem.

Segundo informações da revista Nintendo World Collection de 2016, focada na franquia Donkey Kong (produzida em parceria com o Nintendo Blast), os chefões da Nintendo of América na década de 1980, Minoru Arakawa e Howard Lincoln, muniram-se de muita informação para defender-se perante a corte. A ideia era bater de frente com os questionamentos da Universal, que já havia estabelecido acordos judiciais com as demais companhias que comercializavam produtos do gorila.

Para a gigante do cinema, havia a ocorrência de plágio e quebra de direitos por parte da Nintendo ao utilizar um enredo envolvendo um gorila que sequestrava uma jovem donzela, levando-a para o alto de um edifício, exatamente como a história retratada nos cinemas.

Na contramão, a Nintendo fechou contrato com o escritório do advogado John Kirby, que possuía vasto conhecimento sobre propriedades intelectuais. Estava traçado o campo de batalha para Donkey Kong vs King Kong.



Quem vencer usa gravata

Intimados como testemunhas da Universal, diversos empresários do ramo alimentício e do entretenimento confirmavam a linha de argumentação do estúdio hollywoodiano, na qual Donkey Kong era um produto copiado da versão clássica de King Kong.

Por outro lado, John Kirby rebateu com informações sobre o histórico dos direitos envolvendo a franquia de cinema. Produzido pela RKO Pictures, o King Kong de 1933 teve seus direitos licenciados durante a década de 1970 para a companhia Dino De Laurentiis, que estreou uma reimaginação do clássico em 1976 em parceria com a Paramount.

A obra gerou o inconformismo do filho de Merian C. Cooper, criador de Kong e de toda a história original envolvendo a Ilha da Caveira. O caso fez com que os direitos de King Kong ficassem sob a guarda da família, que posteriormente os cedeu à Universal.

O que poucos sabiam era que a decisão judicial também havia estabelecido que os escritos originais configuraram-se em domínio público. Ou seja, a narrativa envolvendo uma criatura que sequestra a donzela e seu salvamento pelas mãos de um jovem rapaz era uma ideia livre de restrições. A vitória sobre a Universal catapultou a influência da Nintendo no mundo do entretenimento e transformou Donkey Kong num fenômeno.



Na sombra do gorila

Seguindo o caminho aberto por DK, o estúdio Tigervision fechou parceria com a Universal para desenvolver um jogo de **King Kong**. O objetivo (adivinhem) era apoiar-se no sucesso do gorila da Nintendo. Lançado em 1982 para Atari 2600, King Kong trazia a mesma mecânica de Donkey Kong: uma donzela em perigo no alto de um prédio, enquanto Kong atirava objetos para dificultar a trajetória do bombeiro de resgate.

Não demorou muito para a corte judicial, bem como a própria Universal, reconhecerem que tratava-se de uma cópia de DK. Dessa forma, todos os lucros que o game obteve foram repassados para a Nintendo.



Outros estúdios também pegaram carona em Donkey Kong, lançando títulos muito semelhantes, mas não a ponto de configurarem plágio, como **Amidar** (Konami), **Congo Bongo** (Sega), **Hard Hat Mack** (EA) e **Crazy Kong** (Falcon). No caso deste último, poderia até caber um processo por parte da Nintendo, pois eles tiveram a audácia de nem se importar em utilizar os modelos de Jumpman, DK e Pauline.

Até mesmo **Popeye**, a ideia original de Miyamoto, teve sua versão para arcade lançada em 1982, seguindo a mesma mecânica de Donkey Kong. Dá para imaginar como seria o mundo dos videogames hoje caso o jogo do marinheiro tivesse sido o precursor de tudo?

A história ainda traz uma curiosidade final. John Kirby, o advogado que salvou a Nintendo nos tribunais, foi homenageado anos mais tarde ao dar nome a uma pequena bolota rosa que estampou jogos de Game Boy e SNES a partir de 1992. Pegou a referência?

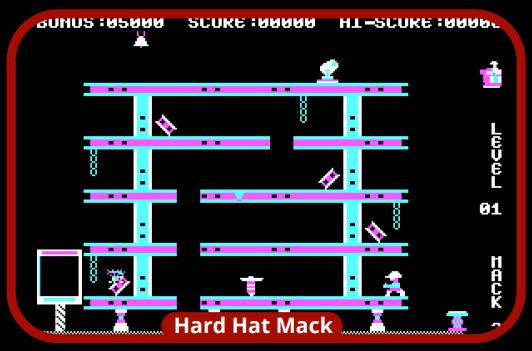
Se no passado o clima foi de disputa, hoje a relação entre Nintendo e Universal é uma das melhores possíveis. A gigante dos cinemas é a responsável pela construção das sedes do **Super Nintendo World**, rede de parques temáticos que abrangem o universo de Mario, DK e diversas outras franquias. O primeiro deles foi inaugurado no Japão em fevereiro deste ano.



Amidar



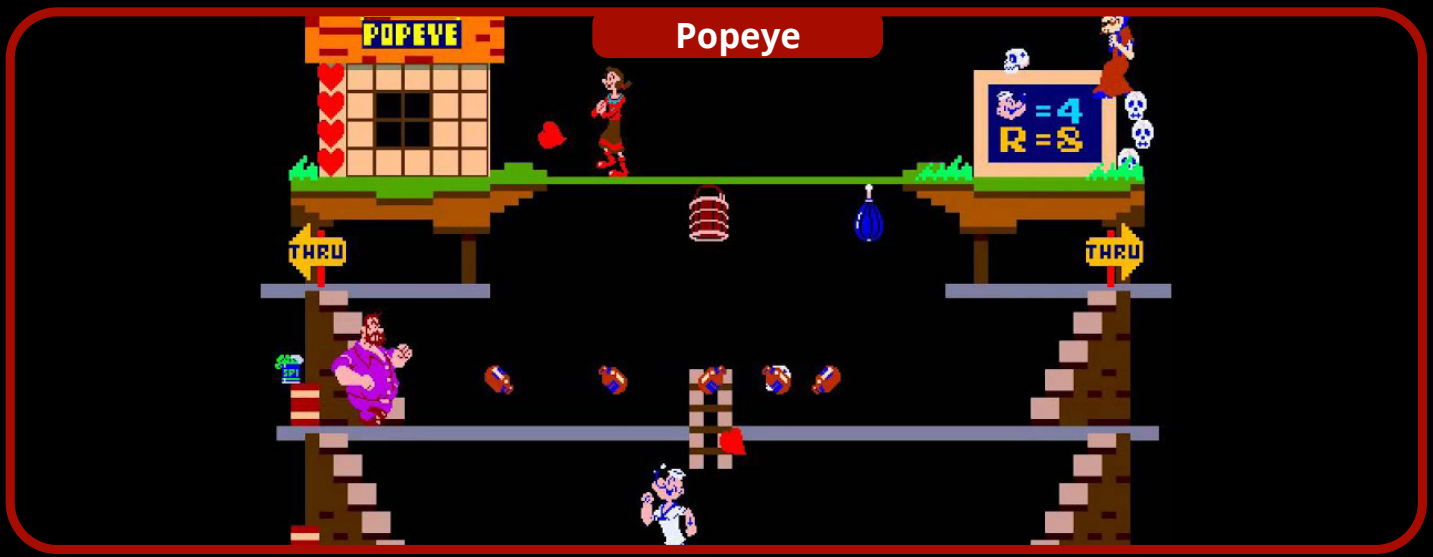
Congo Bongo



Hard Hat Mack



Crazy Kong



Popeye

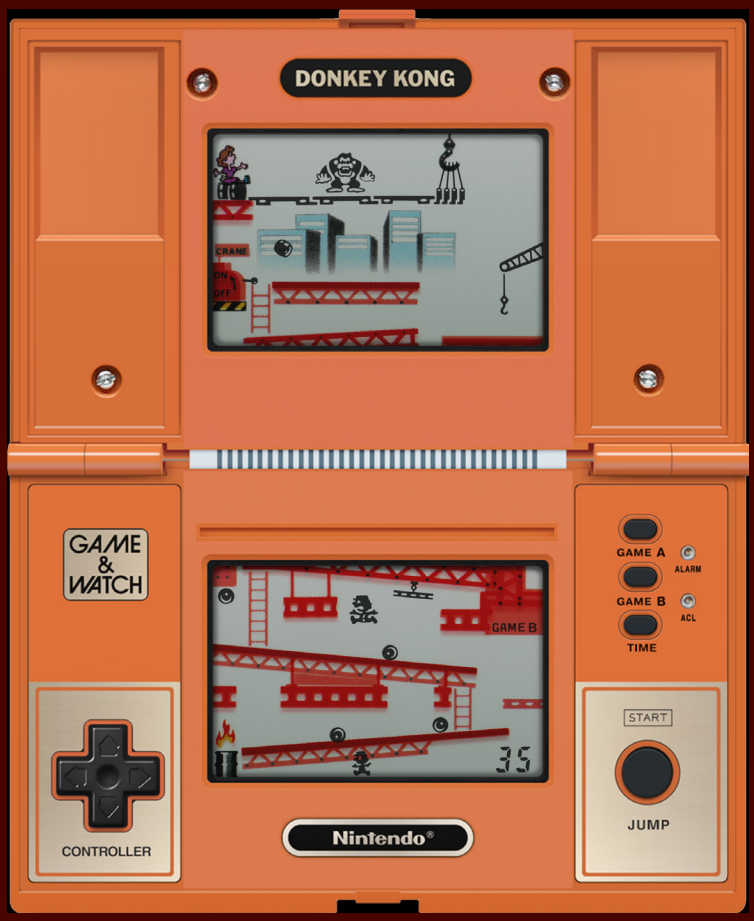
Sequências oficiais

Voltando aos anos 1980, a Nintendo também lançou sequências e *spin-offs* para o título original de Donkey Kong, começando por **Donkey Kong Jr.** (1982), que trazia a mesma jogabilidade do antecessor, porém com os papéis invertidos.



Desta vez, Jumpman havia aprisionado DK em uma gaiola e caberia a seu filho, Donkey Kong Jr., resgatá-lo. Sim, você não leu errado. Mario já teve seus tempos de vilania. A novidade estava na mescla entre plataformas e cipós, nos quais o filhote de DK podia agarrar-se e movimentar-se para cima e para baixo no cenário. O objetivo consistia em chegar ao topo da fase e libertar o gorilão.

Aproveitando o sucesso do Game & Watch, o primeiro Donkey Kong recebeu uma versão alternativa para celebrar o lançamento da série Game & Watch Multi Screen, os primeiros portáteis da Nintendo a apresentar duas telas de LCD. Lançado em 1982, o game era o mesmo dos arcades, porém a maneira para derrotar o gorila consistia numa mecânica diferente.



Para aproveitar o conceito de duas telas com jogabilidade vertical, Jumpman fazia o mesmo percurso do título original, desviando dos barris lançados por DK. O topo da fase ficava na tela superior, o que fazia o personagem percorrer ambas as telas do aparelho e, ao chegar ao alto da fase, era preciso saltar e alcançar as estacas que sustentavam a plataforma do gorila. A cada estaca desativada, Jumpman voltava para a tela inferior para recomeçar a subida. O objetivo era retirar todas as estacas e causar um colapso na estrutura de Donkey Kong, derrubando-o no chão.

A mesma ideia foi aplicada em **Donkey Kong 2** (1983), também lançado para Game & Watch. Controlando Donkey Kong Jr. mais uma vez, a jogabilidade envolvia obter uma chave na parte baixa do cenário e escalar até o topo da fase, desviando de cabos elétricos, crocodilos e pássaros, para alcançar uma segunda chave. Obtendo as duas, DK Jr. movia-se para uma área onde precisava escalar uma corrente e liberar a trava. Ao realizar o procedimento quatro vezes, era possível salvar Donkey Kong da jaula.



A proposta de jogo mudou consideravelmente em **Donkey Kong 3** (1983), para *arcade*, que encerrou a trilogia original de DK com o gorilão retornando ao posto de vilão e invadindo uma estufa de plantas. Para pôr fim à confusão, Stanley (que mais parecia um Mario loiro de suspensórios e sem boné) devia afugentá-lo. A jogabilidade, desenvolvida no estilo *shooter*, consistia em acertar insetos que voavam pelo cenário, de modo que eles pudessem atingir Donkey Kong no alto da fase. O terceiro game foi o menos popular da série, porém com relativo sucesso.



Da glória à geladeira

Ainda 1983, a Nintendo levou DK para compor o lançamento do Famicom no Japão, bem como seu relançamento ocidental poucos anos depois para fazer parte da biblioteca do NES. O título de 1981 também ganhou versões para Atari 2600, Colecovision, Amiga 500, Apple II, Atari 7800, Intellivision, Commodore 64, Commodore VIC-20, Famicom Disk System, IBM PC, ZX Spectrum, Amstrad CPC e MSX. Ufa! O console 8-bit da Nintendo também contou com Donkey Kong Jr. Math, título que apresentava desafios de matemática como parte dos Education Series of NES, série de games educativos lançada na época. Entretanto, foi no Game & Watch que vimos as maiores mudanças. Lançado em 1984, **Donkey Kong Circus** é, com certeza, uma das aventuras mais obscuras do gorila. Tratado como um animal de circo aprisionado por Mario, DK era forçado a equilibrar-se num barril enquanto fazia malabarismos com frutas. O objetivo era manter-se de pé e desviar das chamas que caíam pela tela. A cada fruta perdida, Mario dava risadas. Sinistro.



Donkey Kong Circus

Também em 1984 o Game & Watch recebeu **Donkey Kong Hockey**, título que compôs a linha de portáteis focados no multiplayer local. Com um direcional digital de cada lado do aparelho, duas pessoas podiam competir em disputas de hockey em partidas de um contra um envolvendo DK e Mario.



Mesmo com o sucesso nos arcades e no Game & Watch, o que aconteceu dali em diante foi um enorme hiato para o gorila. Da metade dos anos 1980 até meados dos anos 1990 (praticamente uma década), a Nintendo simplesmente esqueceu de Donkey Kong. Uma das possíveis razões estava no enorme sucesso de outras franquias nascidas nesse intervalo: Super Mario Bros. (1985), The Legend of Zelda (1986) e Metroid (1987). Diversos outros títulos também impulsionaram a trajetória do NES, bem como outros jogos que mudaram a história dos videogames.

Havia nesse período um direcionamento dos estúdios para a criação de jogos com temáticas mais sérias ou focadas em ação e violência, como visto em Street Fighter (1987), Metal Gear (1987), Altered Beast (1988), Golden Axe (1989), Fatal Fury (1991) e Mortal Kombat (1992), sucessos subsequentes que criaram franquias presentes até hoje nos videogames. Com exceção de Mario e Sonic: The Hedgehog (1991), que ainda mantinham propostas fantasiosas, não havia espaço para nosso gorila favorito.



Uma banana no fim do túnel



Parecia que a Nintendo não conseguia transferir a glória do personagem dos arcades para os consoles. Com a guerra entre Nintendo e Sega a todo vapor no início da década de 1990, Mario se esforçava demais para combater sozinho a ameaça trazida por Sonic.

A ajuda do velho rival do passado poderia mudar favoravelmente o destino da disputa. Se a gigante japonesa não sabia o que fazer com Donkey Kong, havia um pequeno estúdio inglês que trabalhava justamente na ideia perfeita para trazer o gorila de volta. Mas essa é uma história para as próximas páginas.

Seleção N-Blast /GameBlast

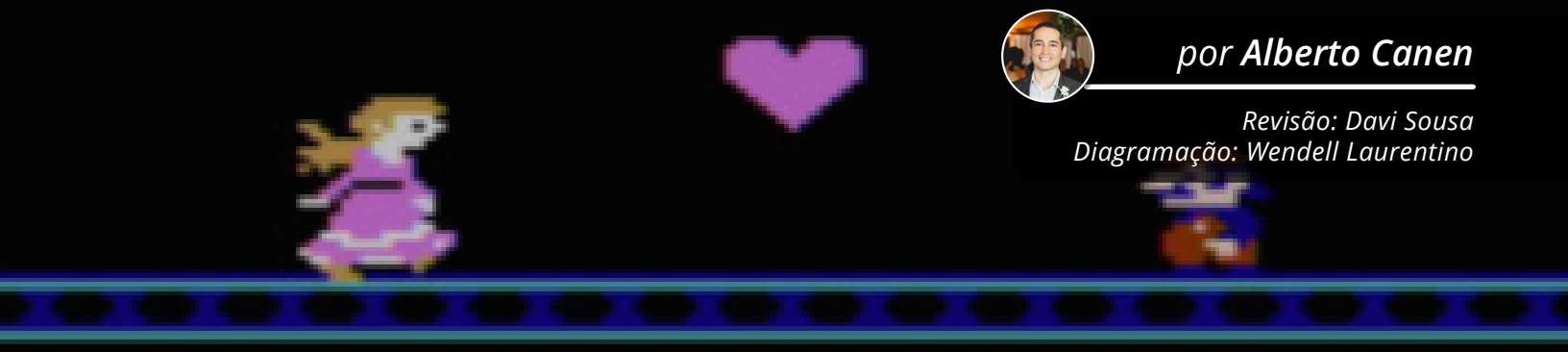
É designer e gostaria de fazer parte da equipe?

Você tem experiência em design/diagramação, é apaixonado por jogos e sempre sonhou em produzir conteúdo para revistas especializadas em games? Então chegou o seu momento! Clique no link abaixo e vanha fazer parte da equipe GameBlast/Nintendo Blast.

DIAGRAMADOR* - Responsável pela diagramação das páginas das revistas.
Necessária experiência com o software Adobe InDesign e boa noção de design.
*Não remunerado.



INSCREVA-SE AQUI!



por ***Alberto Canen***

Revisão: Davi Sousa
Diagramação: Wendell Laurentino

DONKEY KONG NOS ANOS 1990:

A ERA DE OURO COM A RARE



Após o seu surgimento nos arcades como um antagonista de Mario (Jumpman), Donkey Kong passou mais de uma década esquecido, até ser catapultado ao estrelato como ninguém imaginara que seria possível, graças a uma desenvolvedora britânica de pouca expressão até então, a RARE, na época ainda chamada de Rareware. O gorilão deixou de ser um sósia do King Kong para ganhar protagonismo em diversos jogos de sucesso, criando mais uma franquia de peso para a Nintendo. Foi a sua melhor década.

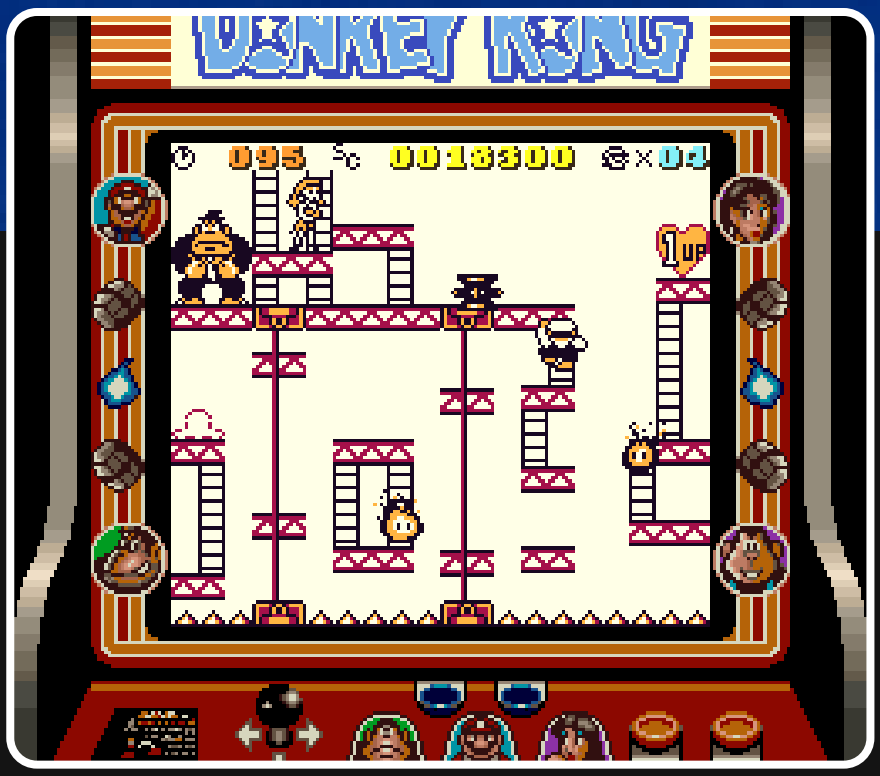
Donkey Kong (GB, 1994)

Antes de a Rare tomar conta de Donkey Kong e o gorilão se tornar protagonista em um jogo que leva o seu nome, a Nintendo lançou um título para o Game Boy que, nas primeiras fases, lembrava muito o período dos arcades, mas logo quebrou essa expectativa e demonstrou ser bem diferente.

A premissa do game era a mesma: Donkey Kong sequestrou a Pauline, e o jogador, no controle do Mario, deve resgatá-la. As mecânicas de gameplay também eram parecidas, com o bigodudo usando martelos e tendo que subir por escadas. Mas o resto provou ser bem mais complexo e refinado. São 101 fases de puzzles, com diversos elementos sendo adicionados e com inimigos tendo sua movimentação diferente, como morcegos voando, sapos pulando e macaquinhos indo e vindo.



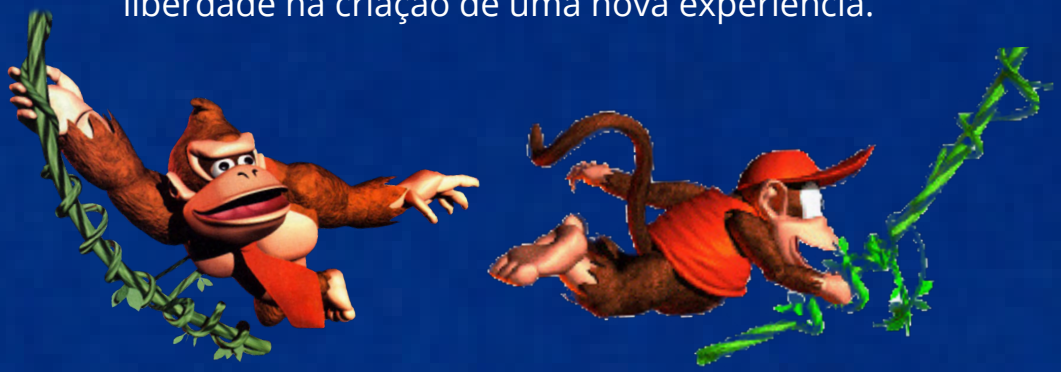
Donkey Kong também foi o primeiro jogo a fazer uso das vantagens do Super Game Boy, um cartucho que permitia jogar os títulos do Game Boy no Super Nintendo. Ele ganhou bordas especiais baseadas nos arcades e cores melhoradas. O jogo foi um sucesso e ainda é lembrado como um dos melhores títulos do portátil.



Donkey Kong Country (SNES, 1994)



A Rare chamou a atenção da Nintendo por estar trabalhando com renderização de imagens de alta qualidade. A Big N não apenas contratou a empresa, como também comprou boa parte de suas ações, transformando-a em uma de suas desenvolvedoras second-party. Com o vasto catálogo de jogos à sua disposição, a Rare escolheu Donkey Kong porque o herói tinha antecedentes menos marcantes do que os outros personagens da Nintendo, o que significava que ela poderia ter maior liberdade na criação de uma nova experiência.



O personagem foi completamente remodelado, perdendo aquele aspecto de cópia engraçada de King Kong e passando a ter uma aparência de gorila, utilizada até hoje. A tecnologia utilizada para a criação dos gráficos era tão incrível que não parecia um jogo de Super Nintendo. Era mágica o que o pessoal da Rare conseguiu fazer. Para se ter uma ideia, o então presidente da Nintendo of America, Minoru Arakawa, ao ver uma demo do jogo, acreditou se tratar de um título para o Nintendo 64, que estava prestes a ser lançado (Guerra dos Consoles, 2014).



Donkey Kong ganhou a ajuda de seu sobrinho Diddy Kong, que era o seu oposto em termos de jogabilidade. Enquanto Donkey era mais forte e lento, Diddy era mais rápido e alcançava locais mais altos. Em compensação, apenas o protagonista conseguia derrotar os inimigos mais fortes.





Era possível jogar sozinho, alternando entre os dois, e, caso um dos macacos morresse, passávamos ao controle do outro. Na opção para dois jogadores, cada um controlava um dos Kongs e era possível alternar entre eles ou, quando um deles morria, o outro passava ao controle automaticamente.



Além dos gráficos incríveis, da jogabilidade refinada e do cenário selvagem, Donkey Kong Country se destacou pela incrível trilha sonora, que colocou o seu então desconhecido autor, David Wise, como um dos melhores compositores de todos os tempos.



O sucesso do jogo foi imediato. A crítica e os jogadores adoraram o título e Donkey Kong Country foi o terceiro jogo mais vendido do Super Nintendo, atrás apenas de Super Mario World (que veio com o console nos seus primeiros anos) e Super Mario All-Stars.

Donkey Kong Land (GB, 1994)



Após o grande sucesso de Donkey Kong Country, a Nintendo lançou uma versão para o Game Boy, batizada de Donkey Kong Land, que era uma sequência aos eventos do primeiro Country. Segundo o manual do jogo, Cranky Kong desafia Donkey e Diddy a recuperarem as suas bananas em um portátil 8-bit, onde a jogabilidade contaria mais do que os gráficos. A dupla aceita e parte novamente para uma aventura contra King K. Rool. Um baita enredo, não é mesmo?

O jogo não era um port e, apesar de aproveitar cenários, itens, inimigos e mecânicas, apresentava fases completamente novas. Como era de se esperar, devido à capacidade muito inferior do Game Boy em relação ao Super Nintendo, o nível de detalhamento era bem inferior e só um dos Kongs aparecia por vez na tela. Mesmo assim, foi um dos títulos mais bem-feitos do portátil e as mecânicas de gameplay não apresentaram problemas, fluindo muito bem. Vale destacar mais uma vez a excelente trilha sonora de David Wise, que preparou as faixas de DKC para se encaixarem no limitado Game Boy.



Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest (SNES, 1995)



Como era esperado de um jogo que vendeu tão bem, veio uma sequência. A Rare não fez grandes inovações, mas optou por melhorar tudo que havia feito anteriormente. Dessa vez, apesar de seu nome estar no título do jogo, não controlamos Donkey Kong, agora sequestrado por Kaptain K. Rool, que exigiu as bananas dos Kongs como resgate. Assim, Diddy e sua namorada Dixie Kong devem partir para resgatar o gorilão.



O jogo segue o padrão de seu antecessor, com os mesmos gráficos pré-renderizados, animais amigos para ajudar na aventura, fases bônus, uma magnífica trilha sonora composta por David Wise e dois macacos para controlar. A diferença mais marcante está na jogabilidade, pois dessa vez temos dois personagens leves e de mesma estatura, o que possibilitou adicionar uma nova mecânica, na qual um dos Kongs pode arremessar o outro para atingir áreas mais elevadas. Além disso, Dixie consegue planar, ao girar o seu rabo de cavalo após o salto.

Assim como o primeiro título, Donkey Kong Country 2 foi um enorme sucesso de crítica e vendas, tornando-se o jogo mais bem avaliado da série até hoje e favorito de muitos dos jogadores.

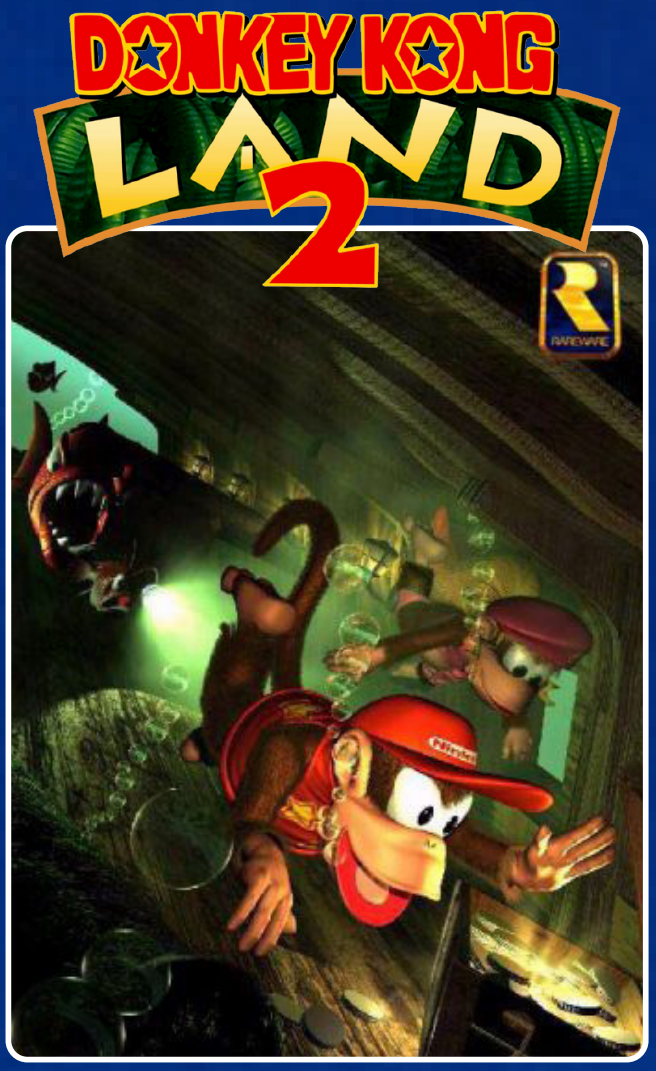


Donkey Kong Land 2 (GB, 1995)

Após a boa recepção do primeiro Donkey Kong Land, a Rare repetiu a dose e lançou uma versão de Donkey Kong Country 2 para o Game Boy. Mais uma vez, não se trata de uma cópia, e sim de uma versão para o portátil, respeitando suas limitações. Assim, Diddy e Dixie devem resgatar Donkey Kong, que foi sequestrado novamente pelo Kaptain K. Rool.

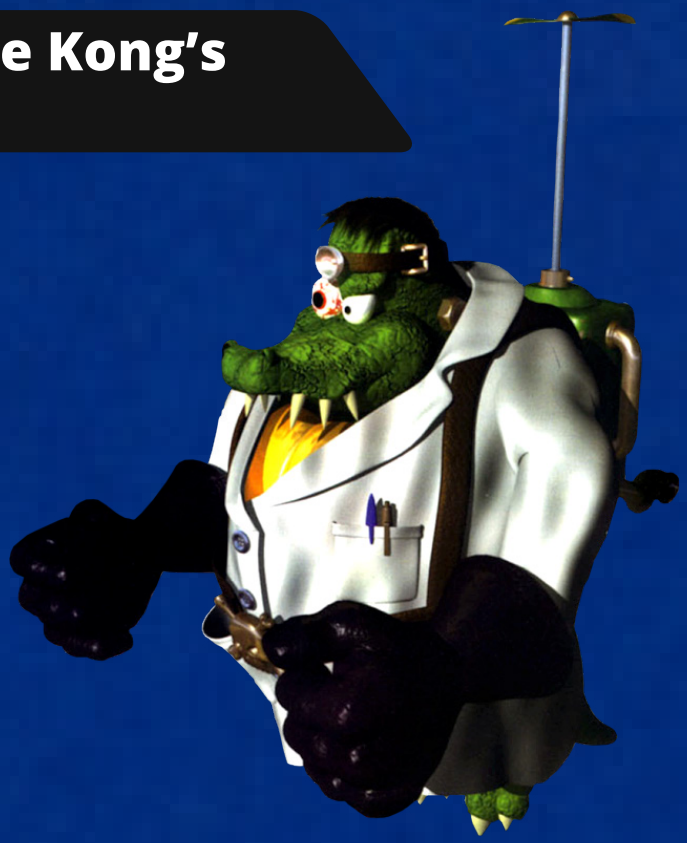
Dessa vez, o jogo ficou mais próximo da experiência no Super Nintendo, com as fases sendo mais parecidas, tendo inclusive os mesmos nomes, e a adição de um mapa semelhante ao de 16-bit. Mesmo assim, elas não eram idênticas, o que garantia uma experiência diferente mesmo para quem já havia jogado Diddy's Kong Quest.

Como o Game Boy tinha suas limitações, cortes foram feitos. O mais sentido foi a impossibilidade de Diddy e Dixie arremessarem um ao outro, pois apenas um dos personagens aparecia de cada vez na tela. Apesar disso, a jogabilidade individual de cada um foi mantida, o que garantiu mais uma vez a diversão e o sucesso do jogo.





Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble! (SNES, 1996)



Fechando a trilogia do Super Nintendo, tivemos algumas mudanças em relação aos dois antecessores. Agora, tanto Donkey quanto Diddy foram sequestrados por Kaos, um robô controlado por Baron K. Roolestein. Cabe a Dixie Kong e seu primo Kiddy resgatarem os dois. Ao contrário dos jogos anteriores, os cenários são baseados no norte dos Estados Unidos, tanto que foram incluídos ursos por todo o mapa, que oferecem itens e outros serviços.

A jogabilidade é uma mistura dos dois primeiros títulos. Dixie foi mantida do segundo jogo e Kiddy foi adicionado, sendo maior, mais forte e mais pesado, lembrando a forma de jogar do Donkey Kong, com seu rolamento e força bruta. Outra mudança interessante foi o mapa do mundo, no qual é possível caminhar livremente, e não mais em direções fixas. Assim, podemos escolher o caminho a trilhar e também encontrar locais secretos.



O jogo acabou sendo prejudicado em termos de vendas, pois chegou apenas dois meses após o lançamento do Nintendo 64 juntamente com Super Mario 64, e a maioria dos jogadores já estava voltada para a nova geração. Ainda assim, Donkey Kong Country 3 vendeu mais de três milhões de cópias, o que não é nada mau, apesar de ser bem menos que os anteriores.

Donkey Kong Land III (GB, 1997)



Mais uma vez, a Rare trouxe uma versão ao Game Boy do seu jogo para Super Nintendo. Donkey Kong Land III altera um pouco a história, mas segue com os mesmos personagens. Donkey Kong e Diddy Kong partem em uma competição para achar o Lost World e deixam Dixie para trás. Ela não fica satisfeita e leva seu primo Kiddy Kong com ela para vencer a disputa e provar o seu valor.

A Rare já estava mais experiente programando para o Game Boy e conseguiu colocar as fases do seu console de mesa, ainda que completamente modificadas, e até mesmo o mapa do jogo, da mesma forma que no Super Nintendo. A jogabilidade continuou sendo o ponto forte do game e podemos controlar, alternadamente, tanto Dixie quanto Kiddy, cada um com a sua forma própria de jogar.

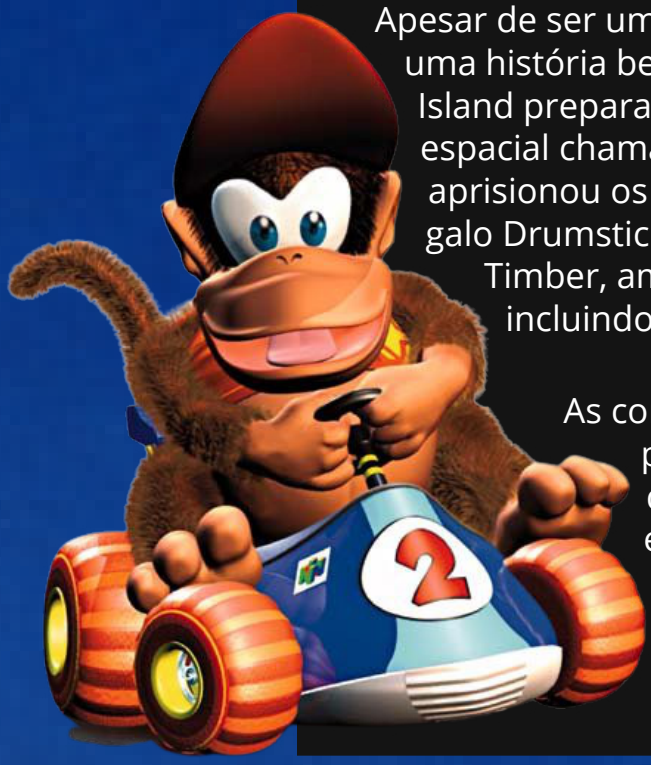


Alguns cortes precisaram ser feitos e há menos aliados. Temos a volta da Wrinkly Kong, que continua com a função de salvar o jogo, e um único urso chamado literalmente de Bear, que toma conta do Sheepy Shop. A recepção foi muito boa e este, juntamente com os dois anteriores, ainda é considerado um dos melhores jogos do Game Boy.

Diddy Kong Racing (N64, 1997)



Mario Kart 64 já havia sido lançado quando Diddy Kong Racing chegou ao mercado, mas ouso dizer que o jogo de corrida da Rare era mais divertido e foi mais inovador. Havia mais interação com os cenários, já que o título explorava três formas de corrida: por terra, água e ar, utilizando os veículos adequados para cada pista, cada um com sua particularidade em termos de velocidade e controle.



Apesar de ser um título de corrida, o jogo conta com uma história bem-humorada, marca registrada da Rare. A Timber's Island preparava uma grande corrida, mas um feiticeiro porco espacial chamado Wizpig (isso mesmo que você leu) apareceu, aprisionou os quatro guardiões locais e ainda transformou o galo Drumstick, que era o atual campeão, em um sapo. O tigre Timber, amigo de Diddy, pede ajuda a ele e demais heróis, incluindo Banjo e Conker, para ajudá-lo a derrotar Wizpig.

As corridas seguiam a cartilha de Mario Kart, com power-ups, coleta de bananas (que faziam o papel das moedas), zippers que davam velocidade extra e diversas passagens secretas, que deveriam ser bem-exploradas, mas também um excelente design da Rare e trilha sonora de David Wise, que produziu mais de 42 faixas para o novo título.

Donkey Kong 64 (N64, 1999)



Devido ao grande sucesso da série Country no Super Nintendo e ao prévio lançamento de Banjo-Kazooie um ano antes, as expectativas por um novo Donkey Kong, agora para o Nintendo 64, eram muito altas, e a Rare se empenhou para não deixar os jogadores na mão.

Na história do jogo, K. Rool quer destruir a Ilha Donkey Kong com uma nova arma chamada Blast-O-Matic. Ela falha, mas o vilão captura os amigos do gorilão, que agora deve resgatá-los e impedir os planos de seu arqui-inimigo.

Dessa vez, é possível controlar cinco personagens com habilidades únicas, que influem diretamente no gameplay, além de contarem com uma arma e um instrumento musical diferentes. Começamos com o próprio DK, que então deve resgatar os outros quatro: Diddy Kong, Lanky Kong, Tiny Kong e Chunky Kong.

Na maior parte do tempo, Donkey Kong 64 é uma divertida aventura de coletar e explorar . Ainda que a desenvolvedora não tenha alcançado o mesmo impacto que no console 16-bit da Big N, ela entregou aos jogadores um excelente jogo de plataforma que ainda é lembrado como um dos melhores do console.

A melhor década de Donkey Kong

Donkey Kong recebeu muitos outros bons títulos ao longo dos anos, inclusive com o resgate da série Country, mas a década de 1990 continua sendo a melhor para ele. Além de ter impactado mais o mundo dos videogames, DK recebeu uma repaginada incrível, que o levou a brilhar juntamente com as grandes franquias da Nintendo, com uma legião fiel de fãs que sempre aguardam por novos títulos do nosso gorilão favorito.



Guia N-Blast

Pokémon Let's GO Pikachu/Eevee

Fire Emblem: Three Houses

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!



E-BOOK POKÉMON LET'S GO R$ 1,99

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

COMPRAR NO Google play

COMPRAR NO Google play

Disponível na amazon.com



por ***Beto Ferreira***

Revisão: Diogo Mendes
Diagramação: Giulia Otsuka

DONKEY KONG

NOS ANOS 2000: A ERA DOS SPIN-OFFS

Depois do período áureo com a Rare, na década de 1990, a franquia do gorilão tomou novos rumos. O estúdio britânico foi adquirido pela Microsoft em 2002 e a Nintendo decidiu colocar a série Country de molho. Com isso, diversos spin-offs foram lançados, numa fase marcada pelo experimentalismo. Além de títulos produzidos pela própria Big N, também foram estabelecidas duas parcerias importantes: Namco e Paon. Cada uma lançou uma série com pegadas bem diferentes, mostrando que Donkey Kong poderia ser tão versátil quanto Mario.

Donkey Konga (GC, 2003)

Este inusitado game marca o início de uma parceria com a Namco no desenvolvimento dos títulos da franquia. Mais de um ano antes de Guitar Hero virar um fenômeno, Donkey Konga era um jogo rítmico que utilizava bongôs como controles.

Cada região ganhou um repertório próprio, recheado de canções estouradas na época, como All the Small Things do Blink 182. Além das músicas licenciadas, era possível tocar também trilhas do universo Nintendo, como Mario e Zelda.





Mario vs. Donkey Kong (GBA, 2004)

Enquanto no console de mesa a Namco desenvolveu algo inédito para a franquia, nos portáteis a Nintendo se inspirou no Donkey Kong de Game Boy. O resultado foi um título de plataforma e *puzzle*, em que Mario precisa recuperar chaves para destrancar portas e lidar com Mini-Marios de brinquedo.

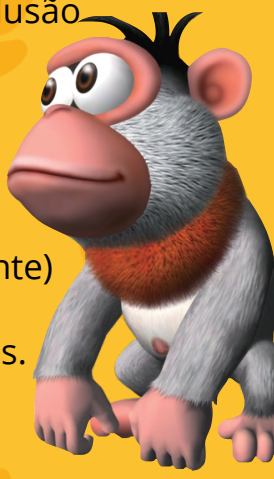
Dividido em seis mundos desbloqueáveis, o jogador começa na fábrica da Mario Toy Company e avança por territórios familiares da Nintendo, como a floresta do Donkey Kong e uma casa mal-assombrada. E ainda há, é claro, referências ao DK original, que iniciou essa rivalidade entre os personagens.

Donkey Konga 2 (GC, 2004)



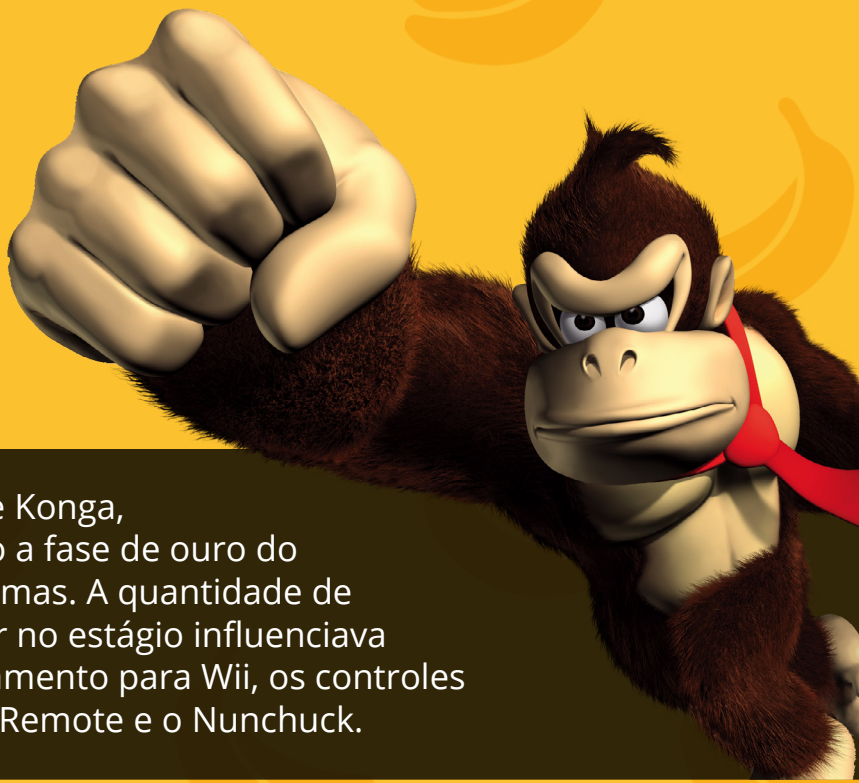
O sucesso do primeiro Konga fez a Namco produzir rapidamente uma sequência. Com gráficos melhorados e um novo conjunto de minigames, além da inclusão de mais personagens da franquia, Donkey Konga 2 mantém o nível de seu antecessor.

Um ponto criticado na época foi a exclusão de trilhas clássicas da Nintendo. O novo repertório mirou ainda mais no público jovem, com hip hop e Good Charlotte. Curiosamente, este é o único título de toda a série DK a receber uma classificação T (adolescente) na América do Norte, devido às letras mais apimentadas de algumas músicas.



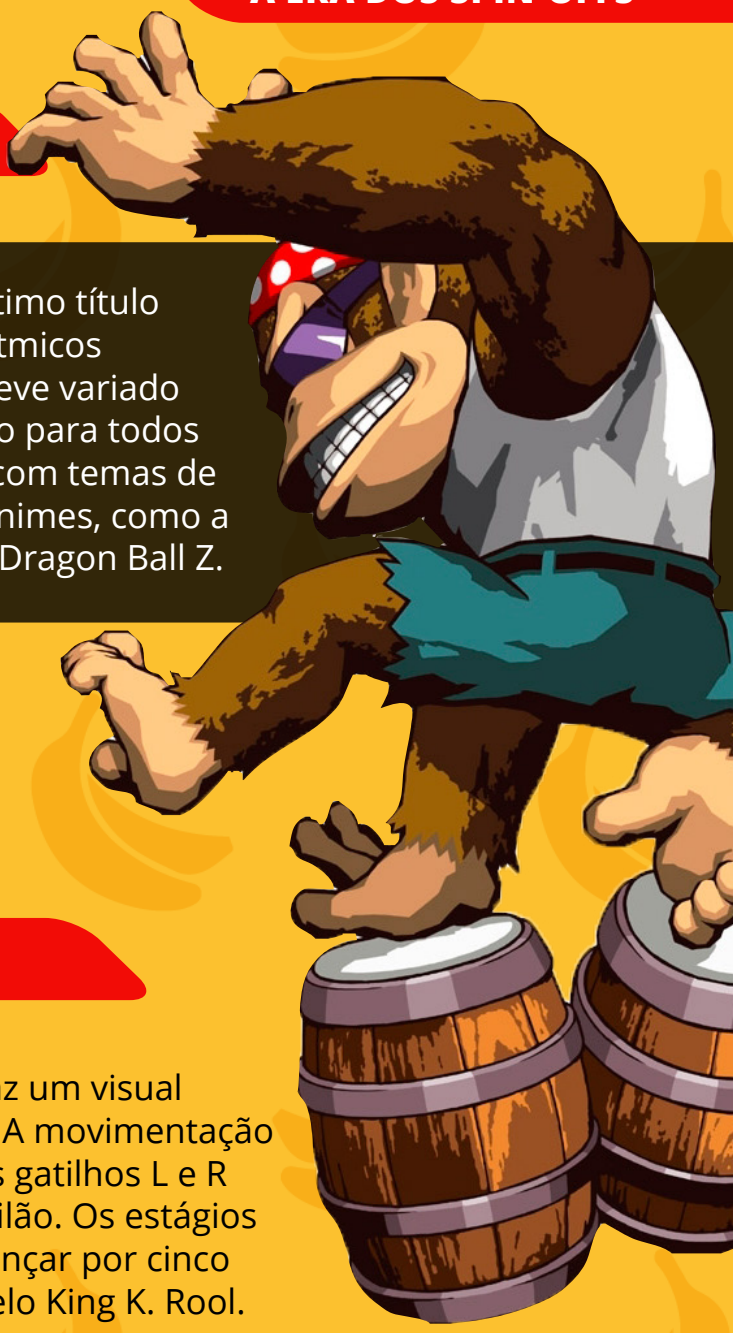
Donkey Kong Jungle Beat (GC, 2004)

Este foi o título de estreia da Nintendo EAD, equipe de desenvolvimento que mais tarde trabalharia no aclamado Super Mario Galaxy (Wii). O marketing para o lançamento do jogo incluiu um grande destaque na E3 2004 e a participação de 20 pessoas vestidas de gorila na 20° Maratona de Los Angeles.



Projetado para o uso com os bongos de Konga, Jungle Beat é um plataforma 2.5D como a fase de ouro do DK, porém controlado por batidas e palmas. A quantidade de beats que o jogador conseguia executar no estágio influenciava também na pontuação final. No relançamento para Wii, os controles foram adaptados para o uso com o Wii Remote e o Nunchuck.

Donkey Konga 3 (GC, 2005)



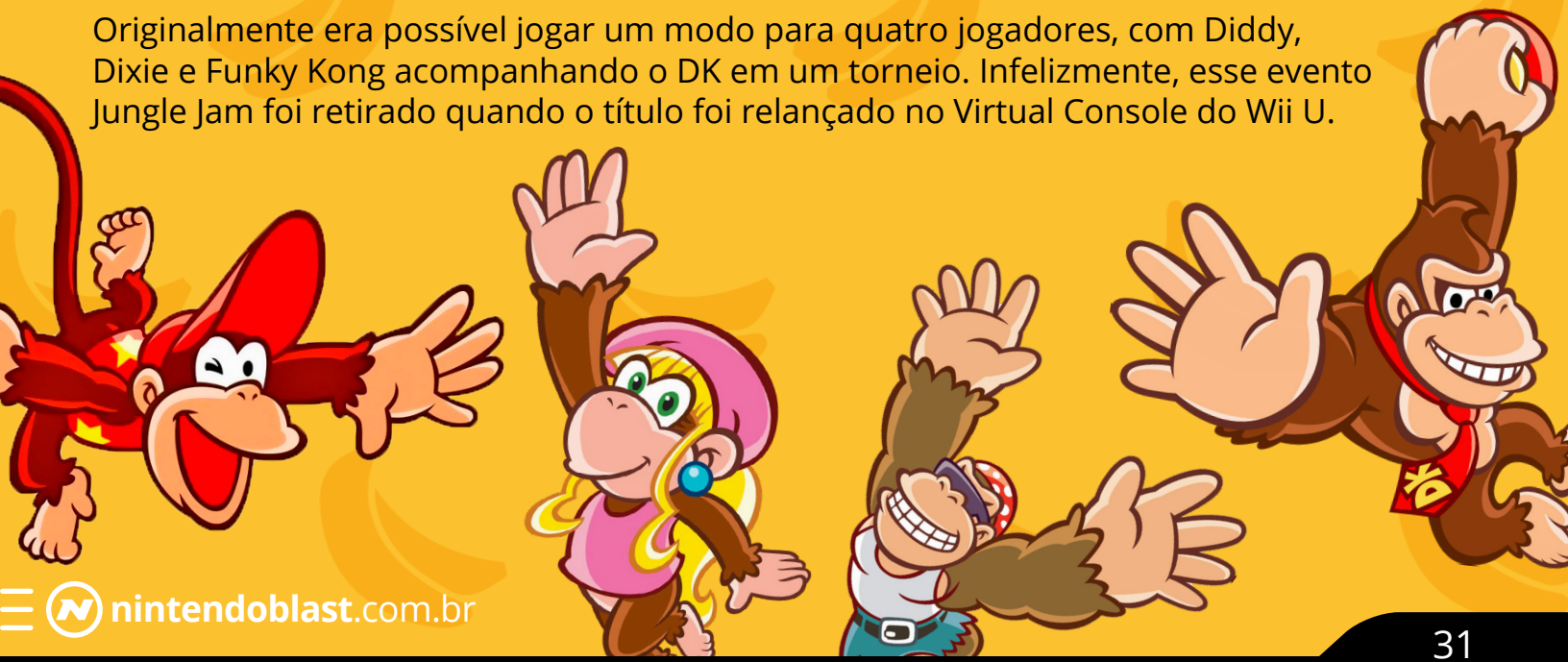
Com mais de 50 canções novas, Konga 3 foi o último título desta breve e bem-sucedida série de spin-offs rítmicos desenvolvida pela Namco. O repertório se manteve variado e inusitado: de Mozart a La Cucaracha, havia algo para todos os gostos. As trilhas clássicas estavam de volta, com temas de Kid Icarus e Pacman, mas também canções de animes, como a abertura de Pokémon ou Cha-la Head-cha-la de Dragon Ball Z.

O game contava pela primeira vez com o Funky Kong, além de todos os minigames anteriores, tornando-se uma experiência bem completa. Infelizmente, Donkey Konga 3 ficou restrito ao Japão, nunca tendo sido lançado no Ocidente.

DK: King of Swing (GBA, 2005)

Desenvolvido pelo estúdio Paon, King of Swing traz um visual cartunesco e uma nova proposta de jogabilidade. A movimentação de DK não é feita pelo botão direcional, mas pelos gatilhos L e R que equivalem às mãos esquerda e direita do gorilão. Os estágios contêm pinos onde é possível se agarrar e se balançar por cinco mundos para recuperar as medalhas roubadas pelo King K. Rool.

Originalmente era possível jogar um modo para quatro jogadores, com Diddy, Dixie e Funky Kong acompanhando o DK em um torneio. Infelizmente, esse evento Jungle Jam foi retirado quando o título foi relançado no Virtual Console do Wii U.



Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis (DS, 2006)



Continuando os puzzles do jogo de GBA, desta vez o jogador assume o controle dos Mini-Marios, através da tela de toque com a caneta Stylus. O título faz alusão à música March of the Meanies, parte do clássico Yellow Submarine dos Beatles.

Na história, a fábrica de brinquedos do Mario vai inaugurar um parque de diversões chamado Super Mini Mario World (qualquer semelhança com a realidade é mera coincidência?). Durante a festa, o encanador bigodudo e o gorilão disputam a atenção de Pauline, que acaba sequestrada como no DK original.



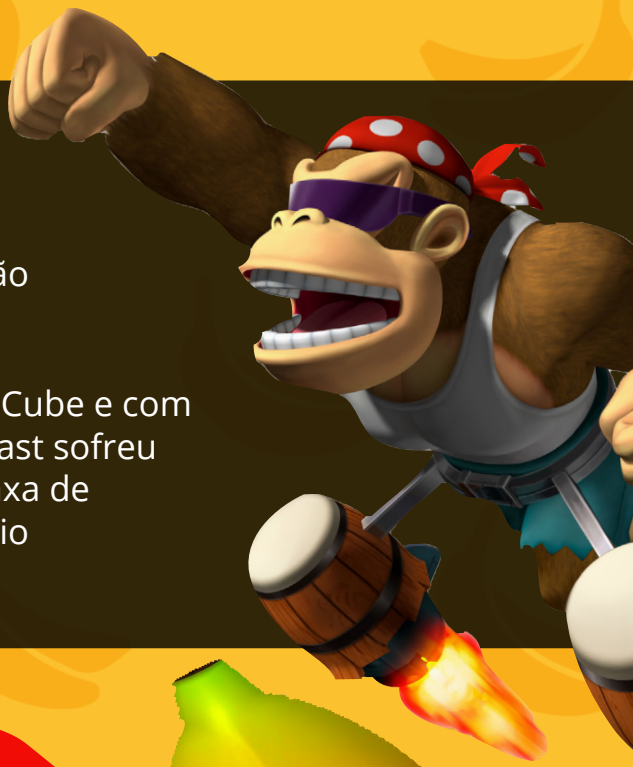
Diddy Kong Racing (DS, 2007)

Este é o último jogo da Rare com personagens da Nintendo, mesmo já estando nos braços da Microsoft. Essa situação inusitada causou a substituição de Banjo e Conquer, agora propriedades da concorrência, por Dixie e Tiny Kong.

Apesar de ser um *remake* do game lançado para N64 em 1997, há muito conteúdo extra exclusivo dessa versão. Contudo, a Rare parece ter tentado usar todos os recursos do portátil com todas as ideias inovadoras possíveis, inchando o título com momentos pouco polidos e desnecessários.



Donkey Kong Barrel Blast (Wii, 2007)



Mais um projeto do estúdio Paon, este é um jogo de corrida aérea em que os veículos são bongôs movidos a foguete. Os animais parceiros da família Kong, como Enguarde e Quawks, também estão presentes para ajudar a vencer certos obstáculos.

Pensado inicialmente como um lançamento de GameCube e com os controles em forma de bongô em mente, Barrel Blast sofreu duras críticas por seus gráficos datados, quedas na taxa de quadros e graves problemas de jogabilidade. O estúdio não estava preparado para mover o jogo para o Wii.

DK: Jungle Climber (DS, 2007)



O terceiro título da Paon com o gorilão é a continuação de King of Swing (GBA) e um aperfeiçoamento daquela fórmula. Há diversas melhorias, como o controle mais apurado e o visual que deixa de lado o aspecto cartunesco e se aproxima da renderização 3D consagrada na série Country.

O conteúdo extra, pequenos desafios, minijogos desbloqueáveis e os colecionáveis renovam a diversão, sustentando o interesse em um jogo que tem por mecânica apertar apenas dois botões. Usar as duas telas do portátil como apenas uma grande tela estendida também foi uma decisão muito benéfica para o visual e para o gameplay.

Mario vs. Donkey Kong: Minis March Again! (DSi, 2009)



O terceiro jogo dessa série foi lançado via DSiWare. Apresenta um editor de níveis, que podiam ser enviados a jogadores em outros dispositivos através de uma conexão de internet sem fio.

Aqui os minis de Mario, Peach, Toad e Donkey Kong não podem ser controlados, apenas itens e obstáculos podem ser usados para controlar sua direção. Este estilo de jogabilidade se tornaria padrão em todas as versões posteriores de Mario vs. Donkey Kong. Todos os minis devem chegar à porta de saída a tempo, caso contrário, a porta será fechada e o jogador falhará no nível.

Banana da terra, prata, nanica, ouro, maçã



Sem a série Country, a Nintendo parece ter atirado para todos os lados com o nosso aniversariante. Nenhuma dessas experimentações ganhou o *status* de série principal, mas pelo menos duas séries foram bem-sucedidas.

Fruto da parceria com a Namco, Donkey Konga e seu inusitado acessório chegaram um pouco antes da febre dos jogos musicais e puderam surfar bem nessa onda. Os bongôs acabaram influenciando mais dois jogos, provando o sucesso desse spin-off.

Já Mario vs. Donkey Kong se tornou uma série mais longeva, focada em puzzles e com uma história que evoca as origens dos dois protagonistas. O spin-off foi se aprimorando a cada edição e atravessou gerações de consoles.

Foi uma década cheia de tentativas, com bons acertos e alguns erros. O gorilão pôde experimentar outros tipos de bananas, por assim dizer, mantendo-se em evidência após o fim da estrondosa parceria com a Rare. O saldo é positivo, ainda mais com a excelente herança deixada: a Nintendo EAD de Tóquio.

Guias Blast

Super Smash Bros. Ultimate

The Witcher III: Wild Hunter

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!



COMPRAR NO Google play

COMPRAR NO Google play



por ***Felipe Lemos***

Revisão: Icaro Sousa
Diagramação: Felipe Castello

DONKEY KONG

NOS ANOS 2010: O RETORNO DA SÉRIE COUNTRY

Após vários anos sem novidades a respeito da franquia, Donkey Kong retorna de sua forma mais clássica em Donkey Kong Country Returns (Wii) e estabelece um novo patamar para a série. Tamanho foi o sucesso que a sua sequência direta, Donkey Kong Country: Tropical Freeze (Wii U), foi logo anunciada, trazendo ainda mais premiações de crítica e público para a cia do DK e estabelecendo novos padrões para os títulos de plataforma que seriam lançados. Mesmo longe dos holofotes, DK continua a nos surpreender.

Mario vs. Donkey Kong: Mini-Land Mayhem! (DS, 2010)

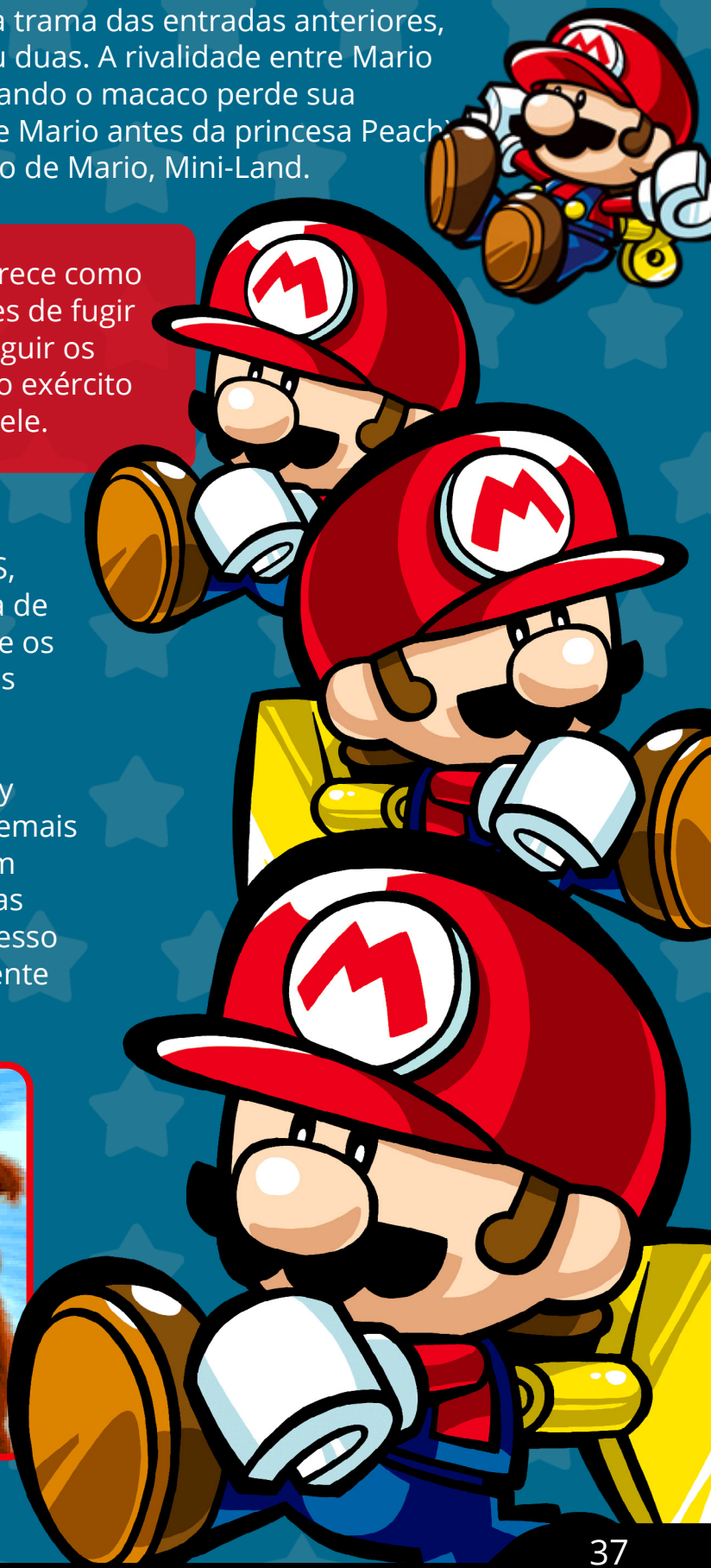
A história de Mini-Land Mayhem segue a trama das entradas anteriores, com apenas uma pequena variação ou duas. A rivalidade entre Mario e Donkey Kong aquece novamente quando o macaco perde sua chance de pegar Pauline (o par romântico de Mario antes da princesa Peach) na grande abertura do novo parque temático de Mario, Mini-Land.

Com apenas 100 convites, Donkey Kong aparece como convidado número 101 e rouba Pauline antes de fugir para o interior do parque. Ao invés de perseguir os dois pessoalmente, Mario envia um pequeno exército de seus minis para enfrentar a situação por ele.

Não é uma grande mudança de ritmo em relação às duas últimas entradas da série DS, mas é uma reviravolta inteligente. O sistema de fases também ficou realmente único durante os encontros com Donkey Kong, sendo uma das características mais marcantes do título.

O único problema real com Mario vs. Donkey Kong: Mini-Land Mayhem é que se parece demais com os dois últimos jogos da série - tanto em termos de estética como de jogabilidade, mas ainda assim foi um dos games de maior sucesso da franquia e é ainda, para muitos, pertencente ao auge da série até os dias de hoje.





Donkey Kong Country Returns (Wii, 2010)

Desde o início, Donkey Kong Country Returns se destaca como um *platformer* imaginativo, absolutamente recheado até a borda, com um *level design* criativo e toques clássicos da franquia original, tudo na medida certa.



O jogo compartilha um cenário de selva que leva-nos sempre aos títulos anteriores, mas o conjunto que a Retro Studios preparou está entre as melhores vistas em qualquer platformer 2D até hoje.

Dentre as novidades, as plataformas em movimento interagem, caindo umas nas outras conforme o primeiro plano e *background* se comunicam, com Donkey e Diddy Kong se movendo entre eles com uma fluidez nunca antes vista. Enquanto alguns dos níveis têm recursos interessantes como carrinhos de mina ou foguetes, a maioria dos níveis depende de habilidades de plataforma e uma mistura de paciência e reflexos rápidos.

A Retro Studios mostrou uma habilidade incomum de criar um mundo vivo e memorável sem criar muita distração do foco principal. Da mesma forma, a música lembra em grande parte os jogos anteriores da franquia, com alguns novos remixes de canções clássicas. O ambiente excepcional que o jogo apresenta aos jogadores e a recepção calorosa da comunidade fez o game ser ainda relançado para o 3DS e angariar ainda mais fãs para o recomeço da série.







Mario and Donkey Kong: Minis on the Move (3DS, 2013)

O game apresenta uma pegada muito diferente da jogabilidade dos jogos anteriores de Mario vs. Donkey Kong e, para os fãs da série, é passível de ser decepcionante. Em vez de ser um game de quebra-cabeças 2D inteligente que evoca o amado Donkey Kong no Game Boy original, Minis on the Move nada mais é do que a soma de seus estágios, seguidos e sem novidades.



Você é apresentado à quebra-cabeças, sem qualquer contexto ou continuidade, e tudo o que resta a fazer é resolvê-los. Comparado ao charme inato da maioria dos jogos Mario, este não pôde escapar de se sentir um tanto oco, o que refletiu em muitas críticas de fãs e *reviewers*.

A jogabilidade é totalmente controlada por toque, através da vista aérea na tela inferior do 3DS; os movimentos do jogador envolvem arrastar e soltar peças para fazer um caminho, ou tocar seu fofo Mario miniaturizado, assim como Peach, Toad, etc, dando assim um pequeno aumento de velocidade.

Como um todo, Minis on the Move pareceu bastante esquisito do início ao fim, principalmente para os jogadores familiarizados com a jogabilidade e estrutura estabelecidas da franquia, entregando algo inesperado e não satisfatório.

Com mais de 150 estágios e um poucos momentos de brilho, o game é ainda hoje um bom passatempo para uma dúzia de horas ou mais, mas ficou longe do auge da franquia e os fãs começaram a ficar impacientes com a série.

Donkey Kong Country: Tropical Freeze (Wii U, 2014)

Após o sucesso do seu antecessor a Retro surpreendeu a todos trazendo o excelente Donkey Kong Tropical Freeze para o Wii U. Os mundos divididos em categorias como selva, praia e gelo apresentavam uma variedade surpreendente em todo o game, desde a trilha sonora, as cutscenes e o *level design*; todos são de qualidade incrível.

Durante o game, o jogador atravessa plataformas através de folhas gigantes, cavalga em carrinhos de mina através de uma serraria enquanto os obstáculos são esculpidos logo à sua frente, atravessa um incêndio florestal em fúria com efeitos de iluminação e navega em pedaços de gelo que derretem rapidamente na lava abaixo. Tudo com muita maestria e atenção aos detalhes.



Assim como no jogo anterior, agonia e alívio trabalham juntos em áreas milimetricamente desafiadoras. Quase tudo é justo e equilibrado com foco e paciência suficientes. O único problema maior relatado pela comunidade se dava pelas etapas bônus desbloqueáveis no pós-game, que são um pouco monótonas e repetitivas, mas isso são apenas detalhes que pouco afetam a experiência.

Os níveis subaquáticos retornam da trilogia original do DKC e continuam a ser convincentes. Alguns recursos online acrescentam uma nova camada à ação; a melhor característica de longe é a capacidade de assistir a replays dos jogadores mais rápidos do mundo, possibilitando ver seus atalhos e manobras perfeitas. Especialmente nos estágios mais difíceis é um bom passatempo para se contemplar.



O game apresentou uma real aula de como fazer um jogo de plataforma relevante, mesmo em uma geração consagrada por jogos de mundo aberto. A Retro Studios mostrou mais uma vez que se trata de uma desenvolvedora acima da média e a boa recepção levou o game até o Switch em uma versão controversa pelo pouco conteúdo novo adicionado, mas que se consolidou como um *platformer* sempre relevante e de qualidade maestral.



Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars (Wii U / 3DS, 2015)

A última entrada na série até os dias de hoje, Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars (Wii U/3DS) abandonou a diferente perspectiva 3D do título anterior e retornou ao tão amado foco e jogabilidade 2D do auge da franquia.



Sua tarefa aqui é manipular o ambiente e guiar as versões de brinquedos em miniatura de vários personagens de Mario para sua saída apropriada, como de praxe na série. Usando a tela sensível ao toque do Wii U GamePad era possível manipular vigas, adicionar e remover molas, cobrir armadilhas, redirecionar inimigos e muito mais para levar seus companheiros de brinquedo até a saída.

O início é enganosamente simples, pois você tem apenas poucos elementos com os quais se preocupar, com um caminho bastante óbvio para guiar seus brinquedos. É suficientemente simples até mesmo para crianças pequenas pegarem e desfrutarem.



Felizmente, tudo muda bem rápido à medida que você avança. Muito em breve você se verá confrontado com níveis que não só são difíceis de desvendar, mas também testarão sua velocidade e visão de uma maneira extensa e extremamente desafiadora.

Mas chegar à saída não é necessariamente o único desafio, já que há diversas moedas e colecionáveis necessárias para encerrar o nível por completo. É provável que haja poucos indivíduos que possam simplesmente passar pelo jogo sem pretensões, mas a maioria certamente estará coçando a cabeça tentando descobrir como conseguir cada última moeda.









Pela primeira vez, a Nintendo testou a possibilidade de cross-buy entre as versões, então quando você compra uma delas você recebe um código de download para a outra. Infelizmente, o recurso não vingou, mas nem precisou, uma vez que o Nintendo Switch engloba tanto portátil quanto console de mesa em um só lugar.

Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars é um quebra-cabeças de ação extremamente agradável com algumas idéias e mecânica realmente fantásticas. Os recursos de compartilhamento são facilmente a melhor adição, e a possibilidade de conteúdo novo estar disponível por anos não se mostrou muito relevante, mas somam à experiência. Não é muito diferente quando comparado aos títulos anteriores da série, mas como diz o velho ditado: se não estiver quebrado, não o conserte.



Ainda mais bananas?

Com quase uma década desde o lançamento original de Donkey Kong Country Tropical Freeze, a Retro Studios esteve trabalhando em algum projeto até ser convocada, em 2019, para desenvolver Metroid Prime 4 (Switch) . Não tivemos nenhuma informação a respeito desse projeto, mas rumores indicam que os 5 anos sem títulos lançados não foram à toa e a chegada de Tropical Freeze no Switch com bons números justifica, cada vez mais, uma sequência da história do macaco.



Guia N-Blast

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

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!



E-BOOK POKÉMON LET'S GO R$ 1,99

E-BOOK POKÉMON GO GRÁTIS

COMPRAR NO Google play

BAIXAR NO Google play





*por **Vitor M. Costa***

Revisão: Icaro Sousa
Diagramação: Felipe Castello





Nintendo®

SQUARE ENIX®

35 ANOS DE JRPGs

2021 não é apenas o ano de aniversário de 35 anos de Dragon Quest, mas também de 35 anos dos JRPGs tais como os conhecemos, dada a importância de Dragon Quest (NES) para os RPGs japoneses. Assim, por consequência, 35 anos de JRPGs da **Square Enix** (ou da Square e da Enix) nos consoles da Nintendo, a única empresa cujas plataformas acompanharam toda a história dessa longa *quest*.

É sabido que grande parte dos consumidores dos consoles da Nintendo tendem a priorizar jogos da própria empresa (títulos First Party) em suas compras, mas também há jogos memoráveis de outras empresas que quase todo consumidor de Nintendo já experimentou, e mesmo podem-lhe ser tão icônicos quanto títulos da Big N para seus consoles favoritos.



Uma dessas empresas com títulos inesquecíveis é, sem sombra de dúvida, a Square Enix (ou a SquareSoft e a Enix), que deixaram nos consoles da Nintendo obras de qualidade incontestável como clássicos das séries Dragon Quest e Final Fantasy, Secret of Mana, Chrono Trigger, The World Ends with You e muito mais.

Hoje viajaremos, de forma sucinta e panorâmica, por uma longa história de encontros e desencontros entre essas empresas que termina em títulos atualmente muito aguardados da Square Enix para o Switch e em um futuro muito promissor pela frente, ao menos para os fãs de JRPG.

Sim, nossa abordagem terá como foco os JRPGs da Square e da Enix, especialmente aqueles de maior destaque comercial e/ou crítico, mas vale observar que, atualmente, a Square Enix é uma empresa muito maior que outrora e adquiriu muitos outros estúdios (inclusive ocidentais) com produções variadas, incluso franquias como Deus Ex, Tomb Raider, Thief, Life is Strange etc. Se você quer conhecer a essência dessa gigante japonesa, você está no lugar certo. Confira os tópicos a seguir.



Nintendo: o berço dos JRPGs

A relação da Nintendo com as empresas SquareSoft e Enix (que geraram a atual Square Enix) é muito antiga. Tão antiga que os consoles da Nintendo serviram de berço para o nascimento dos JRPGs tais como os conhecemos e que se originaram justamente dos esforços dessas duas empresas japonesas.

Mais particularmente, o que conhecemos por JRPG surgiu de um jogo da Enix chamado Dragon Quest (NES) — o avô dos RPGs japoneses — e de seus sucessores, em especial Dragon Quest III (NES), que consolidou uma sólida base para os JRPGs; muitos elementos importantes replicados até hoje nos jogos desse tipo, como sistema dia-noite, grupo (party), veículos para se movimentar no mapa-múndi, um robusto sistema de classes (job system) e muito mais.



2019 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SPIKE CHUNSOFT/SQUARE ENIX All Rights Reserved.
© 1987, 2019 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SPIKE CHUNSOFT/SQUARE ENIX All Rights Reserved.
© 1988, 2019 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SPIKE CHUNSOFT/SQUARE ENIX All Rights R



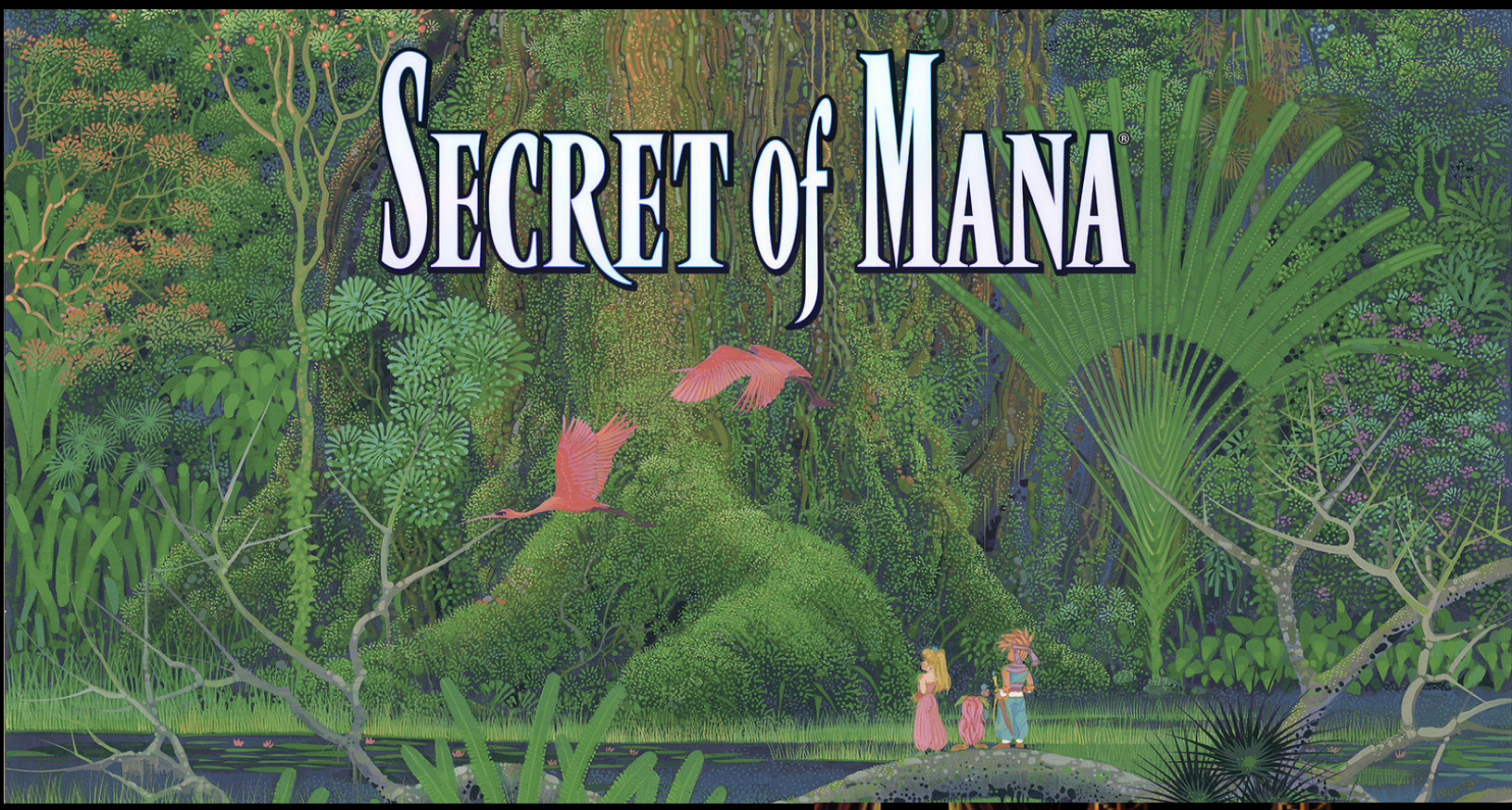
A série Dragon Quest influenciou direta e indiretamente inúmeros jogos no Japão, como a série Final Fantasy, da Square, e inclusive produções da própria Nintendo, como por exemplo o surgimento da série Fire Emblem, que tratou de fundir seus elementos de JRPG com mecânicas de *turn-based tactics* ou TBT (estratégia por turnos em pequena escala). Não resta dúvidas de que foi aqui que Dragon Quest se tornou, já muito cedo, uma franquia de impacto incomensurável — e talvez insuperável — entre os JRPGs.

Mas foi na geração seguinte de consoles que o relacionamento da Nintendo com ambas as empresas amadureceu e viveu seus anos dourados. Por parte da Enix, tivemos, por exemplo, o surgimento da série Star Ocean — cujo primeiro título é um dos jogos mais aclamados já feitos pela Enix — e os destacados Dragon Quest IV, V e VI que definitivamente consolidaram essa enorme franquia até os dias atuais entre os fãs de JRPG, sobretudo no Japão.

Convém destacar que DQ IV e V tornaram-se não só clássicos incontornáveis da série como profundamente influentes na história dos JRPGs e mesmo em outros gêneros, entre outras coisas, pelo uso pioneiro de elementos de programação de IA dos aliados na *party* em DQ IV — algo que inspiraria muito mais tarde mecânicas de Final Fantasy XII (Multi) e outros RPGs — e o conceito biográfico em narrativa de jogos, ou seja, a ideia de guiar um personagem desde a tenra infância até a fase adulta, passando por casar, ter filhos etc., algo primeiramente implementado em DQ V.



Por outro lado, a Square lançou também vários títulos populares, criativos, aclamados e influentes no Super Nintendo, como Secret of Mana, que inventou a *stamina* (na época, Power Bar) e foi um dos precursores dos *action-RPGs*, a série Romancing SaGa, que foi extremamente ousada e inspiradora para gerações futuras em termos de narrativas não-lineares e novelísticas, e, claro, os Final Fantasy IV, V e VI.



O quarto Final Fantasy foi profundamente influente na série e nos JRPGs em geral — pelas inovações narrativas e o advento do sistema ATB (Active Time Battle) em batalhas por turnos —; enquanto o sexto título é considerado por muitos até hoje o melhor da série e um dos jogos que aproveitou ao máximo o que o *hardware* do SNES tinha a oferecer para a criação narrativa e audiovisual. Uma das cenas desse jogo (a ocasião da ópera Maria and Draco) é considerado por muitos um dos momentos mais marcantes presentes em jogos de Super Nintendo.





Mas talvez os títulos que ficaram mais icônicos — tanto popular quanto criticamente — desse período do Super Nintendo tenham sido **Super Mario RPG**, cujo produtor fora Shigeru Miyamoto e tinha uma memorável trilha sonora de Yoko Shimomura, e Chrono Trigger, desenvolvido por um verdadeiro "Dream Team" (time dos sonhos), que estrelava desde o mangaká de Dragon Ball (Akira Toriyama) até o criador de Dragon Quest (Yuji Horii) como um dos roteiristas, passando por Hironobu Sakaguchi (criador da série Final Fantasy), Nobuo Uematsu (principal compositor da série Final Fantasy) e muitos outros nomes notáveis que haviam trabalhado em clássicos do NES e SNES.











O primeiro título, fruto de uma parceria entre Square e Nintendo, foi responsável por popularizar os JRPGs no ocidente, tornar mais acessíveis as mecânicas por turno e criar uma proposta gráfica bela e inovadora que hoje é conhecida como estilo isométrico 2.5D, um estilo híbrido de elementos 2D e 3D em perspectiva isométrica. O segundo título, por sua vez, resultante de uma parceria entre Square e Enix, tornou-se talvez o melhor JRPG já feito, com alto polimento narrativo, sonoro, mecânico e gráfico, além de inovador, por exemplo, pelo sistema de ATB 2.0 em batalhas e pelo conceito de New Game+, criado para facilitar o *replay* do jogador que quisesse experimentar outras rotas narrativas e chegar a finais alternativos.

Mas esses brilhantes anos dourados foram sucedidos por duas gerações marcadas por um grande distanciamento entre a Nintendo e as duas gigantes dos JRPGs.





Uma era de fantasias sem corações, estrelas ou cogumelos



Após o sucesso de Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars (SNES), a Big N voltou a convidar a Square para uma continuação da história de seu mascote bigodudo. A Square Soft, porém, completamente focada no desenvolvimento de Final Fantasy VII (Multi), recusou a oferta. Desse modo, a Nintendo optou por contratar a Intelligent System para desenvolver em parceria aquele que seria o "Super Mario RPG 2", mas que acabou se tornando Paper Mario, e o resto é história.

Enquanto isso, em 1997, a SquareSoft, com apoio da Sony, financiou aquele que ainda hoje é um dos jogos mais caros da história dos videogames: **Final Fantasy VII** (Multi). O custo de cerca de 145 milhões de dólares para um jogo era algo impensável na época (e muito acima da média mesmo para os padrões atuais de títulos AAA), mas, graças ao tempo de desenvolvimento, a uma equipe brilhante e ao amplo suporte da Sony, felizmente resultou em uma obra-prima dos JRPGs. Por outro lado, foi um forte fator para a empresa se distanciar dos consoles da Nintendo.



Além de Final Fantasy VII, a Square viveu seu momento de auge no Playstation, com títulos como os que continuaram as séries Mana e SaGa, Final Fantasy VIII e IX, Parasite Eve, Final Fantasy Tactics, Chrono Cross, Xenogears, Vagrant Story e muito mais. Nada disso, porém, chegando ao console da Nintendo à época, o Nintendo 64. E infelizmente a Square não foi a única. Na mesma geração de consoles (quinta), a Enix levou exclusivamente para o Playstation os Dragon Quest VI e VII, além de lá desenvolver boas IPs novas, como Valkyrie Profile.



As coisas não mostravam muitos sinais de mudança no início da geração seguinte de consoles (sexta), com novos bem-sucedidos lançamentos de JRPGs da Square para o Playstation 2, como Final Fantasy X e Kingdom Hearts, mas elas ocorreriam, especialmente após a fusão, em 2003, entre a Square e a Enix, que resultou na Square Enix tal como hoje a conhecemos.

A era dos JRPGs de bolso

No Playstation 2, a Square Enix trouxe em menor quantidade JRPGs de destaque, mas investiu maior tempo e orçamento em títulos de grande importância crítica e comercial, como Final Fantasy X, XI e XII e a série Kingdom Hearts, fruto de uma inusitada parceria entre Square Enix e Disney que, ao longo das próximas décadas, se tornaria altamente rentável para ambas as empresas.



Assim, nos anos 2000, a Square Enix definitivamente era uma empresa que não podia ser ignorada no mercado de videogames. Seu histórico, por si só, gerava grande confiança: No SNES, dos 50 jogos mais vendidos, 13 eram da Square ou da Enix; no Playstation, Final Fantasy foi a franquia mais bem-sucedida crítica e popularmente (inclusive ocupando o segundo e o quarto lugares no ranking geral de vendas da plataforma); e, no Playstation 2, 6 dos 13 títulos mais vendidos do console eram seus, alguns dos quais também de grande aclamação crítica e utilizando ao máximo as capacidades do console.

Mas todos esses grandes lançamentos mais uma vez ficaram fora das plataformas da Nintendo. Entre os títulos de destaque ainda presentes da franquia Final Fantasy estavam remakes dos primeiros da série, em Final Fantasy I & II: Dawn of Souls, e versões Advance de Final Fantasy III, IV, V e VI.



Por outro lado, os consoles da Nintendo no momento, o Game Cube e, principalmente, o Game Boy Advance (único portátil de maior relevância na geração), tinham uma fatia considerável do mercado, pelo que seria um desperdício ignorá-los. Felizmente a aproximação entre a Square Enix e a Nintendo finalmente ocorreu, e o retorno da gigante dos JRPGs foi marcado, em 2003, pelos lançamentos de Final Fantasy Crystal Chronicles (GC) e Final Fantasy Tactics Advance (GBA), esse último desenvolvido pelo estúdio recém adquirido Quest Corporation (conhecido pela clássica série Ogre Saga e sua subsérie Tactics Ogre). Ambos os jogos tiveram algum destaque, principalmente a versão Advance de Final Fantasy Tactics, e chegaram a receber sequências, mas infelizmente não muito bem-sucedidas.

Mas a Nintendo, em sua próxima geração de consoles, preparou um solo fértil para os jogos da Square Enix: o Nintendo DS. Nesse portátil, a nova Square lançou muitos títulos de sucesso crítico e popular. Apenas para citar aqueles desenvolvidos e/ou publicados por ela que venderam mais de um milhão de unidades (e até mais de 5 milhões, caso de Dragon Quest IX), temos:



- Dragon Quest IX: Sentinels of the Starry Skies;
- Mario Hoops 3-on-3;
- Final Fantasy III (remake);
- Final Fantasy IV (remake);
- Dragon Quest V: Hand of the Heavenly Bride (remake);
- Dragon Quest Monsters: Joker;
- Kingdom Hearts 358/2 Days;
- Dragon Quest IV: Chapters of the Chosen (remake);
- Dragon Quest VI: Realms of Revelation;
- Dragon Quest Monsters: Joker 2;
- Chrono Trigger (versão estendida);
- Final Fantasy XII: Revenant Wings (versão em TRPG de Final Fantasy XII).

Ainda podemos destacar o primeiro título da clássica série de TRPG Front Mission (SNES) que finalmente chegou no Ocidente em versão de DS, e também um outro jogo que, apesar de não ter sido tão popular, virou um novo clássico entre os JRPGs. Trata-se de The World Ends with You, jogo produzido e desenhado por Tetsuya Nomura (um dos principais nomes por trás de Kingdom Hearts e de alguns Final Fantasy), o qual, excetuando-se Chrono Trigger (originalmente do SNES), é o título mais criticamente aclamado da Square Enix na plataforma. Isso particularmente pela alta qualidade e originalidade em seu design, narrativa altamente bem elaborada e um gameplay único com forte integração hardware-software para as duas telas do DS e a *touch screen* com auxílio da *stylus*.







Desse modo, seria de se esperar que a Square Enix continuaria a dar suporte para os portáteis da Nintendo na próxima geração, o Nintendo 3DS, e assim o fez. Em seu portátil inicial da era da oitava geração de consoles, a Nintendo entregou um hardware mais poderoso e com capacidade de visão em 3D sem uso de óculos.

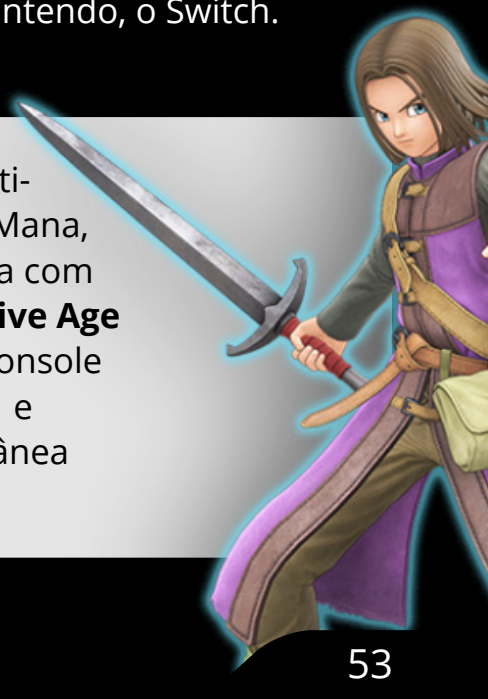


Nele, a Square Enix reproduziu parte do sucesso que obteve no DS e conseguiu bons resultados. Do ponto de vista crítico, especialmente com um port do PS2 de Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King (no Ocidente, frequentemente considerado o melhor da série) e com **Bravely Default**, desenvolvido pela mesma equipe que havia criado Final Fantasy: The 4 Heroes of Light (DS). E, do ponto de vista comercial, especialmente com três títulos que venderam mais de um milhão de unidades:

- Dragon Quest XI: Echoes of an Elusive Age (versão paralela para 3DS);
- Dragon Quest VII: Fragments of the Forgotten Past (port de PS2);
- Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance.

Nintendo e Square Enix Hoje

Embora não se possa dizer que os últimos portáteis da Nintendo não tenham recebido bons jogos da Square Enix, é claro que nessas últimas duas gerações de consoles (sétima e oitava), muitos JRPGs de peso da Square Enix ficaram de fora das bibliotecas da Nintendo. Entre eles, Final Fantasy XIII (Multi), XIV (PC) e XV (Multi), Final Fantasy VII Remake (PS4), Nier: Automata (Multi) e Kingdom Hearts III (Multi). Todos esses títulos, infelizmente, continuam fora do atual console da Nintendo, o Switch.



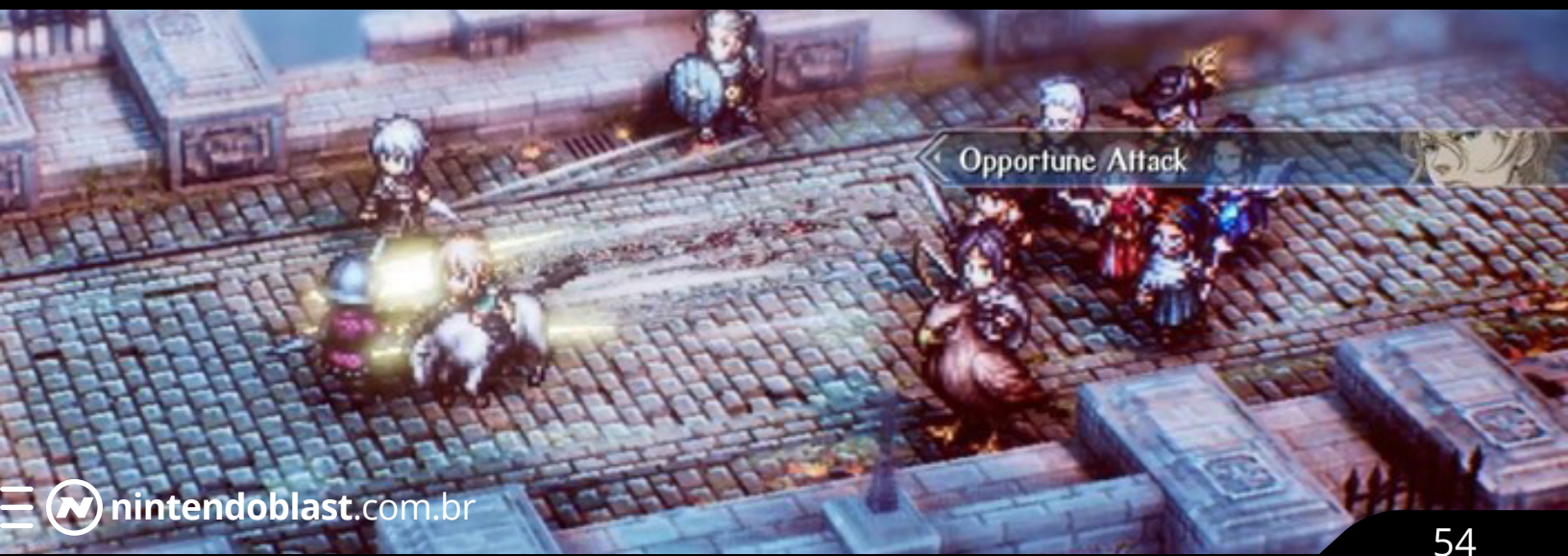
Por outro lado, o Switch tem recebido alguns relançamentos multi-plataforma, como remakes e remasterizações das séries SaGa e Mana, Dragon Quest XI, que chegou ao híbrido em uma versão definitiva com exclusividade temporária, **Dragon Quest XI S: Echoes of an Elusive Age – Definitive Edition** (o JRPG mais criticamente aclamado desse console até agora), e finalmente os clássicos da série Final Fantasy de PS1 e PS2 em versão remasterizada ou em remake, além de uma coletânea com a trilogia clássica de Dragon Quest, e *spin-offs* dessa série.

Até o momento, entre os títulos originais de destaque da Square Enix feitos primariamente para o Nintendo Switch estão **Bravely Default II** e **Octopath Traveler** (com mecânicas e narrativa inspiradas, respectivamente, em Bravely Default e na série SaGa). Entre os dois, esse último é o mais bem recebido pela crítica (com média entre 83 e 84 de 100 no Metacritic e OpenCritic) e também o mais vendido (até 2019, 1.5 mi, segundo a Famitsu); após o *port* para PC, atualmente conta com 2.5 mi em vendas totais.



Para a segunda metade deste ano (2021) e começo de 2022 são aguardados, respectivamente, dois grandes lançamentos da Square Enix para o Switch, Neo: The World Ends With You, sucessor do clássico de DS já mencionado, e **"Project Triangle Strategy"** (nome temporário). Esse último, uma espécie de sucessor espiritual de Final Fantasy Tactics, mas também com nítidas características da série Tactics Ogre, além de visuais semelhantes aos de Octopath Traveler, no que os desenvolvedores chamam de HD-2D.

Essa mesma técnica de HD-2D também está sendo empregada em um outro título para Switch (mas de lançamento multi-plataforma): um *remake* de Dragon Quest III, em homenagem aos 35 anos da franquia.



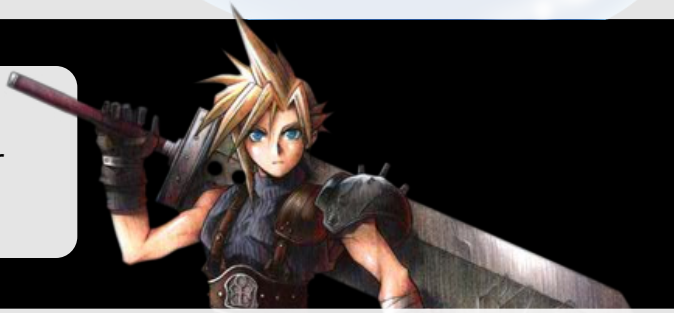
A partir daqui, muito se pode especular sobre o futuro da Square Enix no Switch.



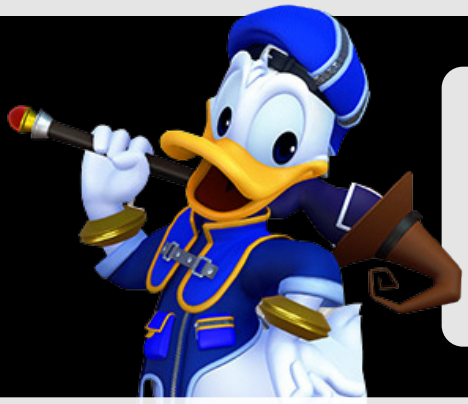
Dada a alta presença da série Dragon Quest nos consoles da Nintendo até aqui e a liderança do Switch no mercado japonês, podemos continuar a esperar que os seus próximos títulos principais estejam nessas plataformas?



Tradicionalmente há um público de jogos táticos e de RPG por turno em portáteis, será que essa tendência continuará em próximas IPs da Square Enix para o híbrido da Big N?

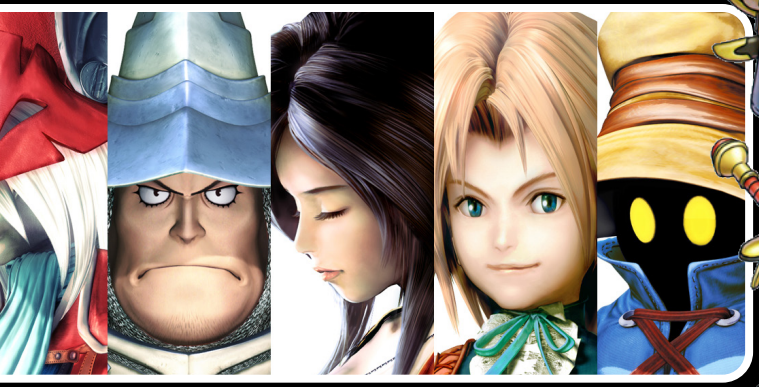


Pela tendência dos últimos lançamentos e anúncios na plataforma, podemos também esperar novos jogos e/ou remakes no estilo visual HD-2D?



Considerando que há um histórico com a franquia Kingdom Hearts, que a distribuição atual da coletânea da série está em várias plataformas e que o Switch já recebeu o *spin-off* de ritmo **Kingdom Hearts Melody of Memory** (Switch), será que poderemos ver no híbrido essa coletânea em breve?

E algum título mais recente da série Final Fantasy poderia também receber uma adaptação para o Switch?





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



twitter.com/nintendoblast

Seguir



facebook.com/nintendoblast

Curtir



instagram.com/gameblast

Seguir



gameblast.com.br/podcast

Inscrever-se



nintendoblast.com.br/newsletter

Assine



por ***Eduardo Comerlato***

Revisão: Felipe Fina Franco
Diagramação: Leandro Alves

Vivendo a série monstruosa em outro ritmo com Monster Hunter Stories 2: Wings of Ruin (Switch)

Com uma premissa distinta dos jogos principais da franquia, **Monster Hunter Stories 2: Wings of Ruin** chega ao Switch como um *spin-off* recomendado a todos amantes de RPG, independentemente da familiaridade com a série. A intriga ambientada em uma aldeia de Riders, pessoas que cultivam relações amigáveis com criaturas de diferentes espécies, desenrola uma jornada em torno do desaparecimento dos Rathalos e da ocorrência de acontecimentos naturais enigmáticos. Assim, os jogadores se juntam aos Monsties para encarar batalhas por turnos cheias de ação em um universo adorável e imponente.

O legado de Red

Em Wings of Ruin, conhecemos Mahana, uma pequena aldeia localizada em uma ilha tropical. Durante um de seus festivais de tradições locais, o vilarejo viveu algo inesperado quando inúmeras luzes vermelhas apareceram no céu, seguidas pelo revoar dos Rathalos, criaturas simbólicas para a região. Na posterioridade do evento, a espécie começou a desaparecer da área, enquanto muitos cataclismas passaram a ocorrer com frequência.



Mahana

Diante desses acontecimentos misteriosos, nós jogamos no papel de um jovem, neto de **Red**, uma figura lendária que, ao lado de um Rathalos conhecido como Ratha Guardião, costumava proteger a região. Ao contrário dos jogos principais da franquia, Wings of Ruin é uma aventura narrada a partir do enquadramento dos Riders, guerreiros que buscam criar laços harmoniosos com monstros de diversas espécies, utilizando-as para cooperar, montar e batalhar. Ou seja, um comportamento bastante diferente dos Hunters, que caçam as criaturas, como no recente Monster Hunter Rise, para o Switch.



RED

Inspirado em seu avô, um dos maiores Riders da história, o nosso protagonista sai em uma jornada para ganhar experiência ao lado dos monstrinhos, também chamados carinhosamente de Monsties. Na trajetória, ele conhece Ena, uma garota Wyveriana que conviveu com seu avô no passado e carrega dois itens que são peças-chave para a trama: um ovo, deixado pelo Ratha Guardião, e a Kinship Stone que era de Red, elemento comumente usado por Riders para fortalecer laços com as criaturas.



ENA



De forma surpreendente, o ovo levado por Ena acaba por revelar um Rathalos com asas, mas incapaz de voar, formando uma situação que se assemelha a uma antiga profecia local, a qual prevê a chegada de caos no universo. Com isso, nossos protagonistas decidem investigar o nascimento misterioso e a ocorrência de outras catástrofes ambientais – como a erosão de crateras e a aparição de monstros intoxicados – em busca de conexões e soluções diante de tantos eventos tão enigmáticos.

Batalhas grandiosas, de turnos em turnos

A principal diferença de Wings of Ruin em relação aos jogos principais da franquia está, sobretudo, em seus combates, que são ordenados por turnos. Juntamente aos nossos Monsties, nós podemos golpear outras criaturas com comandos que seguem um estilo “pedra, papel e tesoura”, mas com os seguintes elementos: Força, que ganha de Técnico; Técnico, que ganha de Rápido; e Rápido, que ganha de Força.



Assim, temos um sistema fortemente caracterizado por mecânicas de RPG, que também recebem outras variáveis nas batalhas, como poderes elementais embutidos nos armamentos, tais quais Fogo e Gelo.



Concordemos que, diante de monstrinhos em batalhas segmentadas por turnos, é difícil não se lembrar de Pokémon, outra franquia consagrada nos videogames. Então, saiba que há atributos em Monster Hunter Stories que lembram a série de Pikachu, especialmente nas lutas e na progressão por níveis dos Monsties. Todavia, é preciso ressaltar que são cenários bastante distintos.

Uma diferença de Wings of Ruin é que o nosso personagem é completamente ativo durante as batalhas, causando danos com armamentos imponentes e clássicos da série, como a Espada, Arco e Lança. Outra distinção dos embates é a não possibilidade de assumirmos controle completo de nossos Monsties, que costumam seguir padrões de acordo com suas espécies e naturezas. Isto é, eles atacam de acordo com seus instintos, independentemente de comandos.



Essa premissa comportamental vale para as criaturas que batalham ao nosso lado e também para as inimigas, que ostentam tendências que podem ser percebidas ao longo da jogatina. Então, é uma boa ideia prestar atenção no funcionamento das diversas espécies, que manifestam diferentes ordens e estilos de ataque. São esses padrões que coordenam o sistema de combates, o qual é estrategicamente amplo e muito diversificado.



PAOLUMU

Mundo aberto de possibilidades

Quando se trata de paisagens de tirar o fôlego e diversidade de criaturas, sabemos que a franquia Monster Hunter não costuma economizar recursos — o que não é diferente em Wings of Ruin. Dos campos gelados de Loloska até as trilhas do Vulcão Terga, temos uma variedade enorme de ambientes singulares e livres para a exploração, seguindo o fiel estilo de mundo aberto característico da franquia.



A aldeia Mahana, por exemplo, que está situada na belíssima Ilha Hakolo, integra um arquipélago tropical naturalmente rico, com praias de água azul, montanhas sagradas e florestas densas. Em suas redondezas, é possível encontrar espécies como os Pukei-Pukei, que armazenam veneno para a proteção; os Kulu-Ya-Ku, parecidos com aves enormes; os Velocídremes, úteis para montarias velozes; os Bulldromes, que lembram javalis; e muitos outras criaturas, responsáveis por formar uma fauna local ampla.



Diante uma pluralidade elevada de seres, os Riders podem agrupar até seis espécimes em sua equipe principal. Para recrutá-las, é preciso explorar os ambientes para encontrar Tocas de Monstros, estas guardam ovos das espécies que ocupam tais habitats. Tomando cuidado para que nenhuma criatura perceba a movimentação nos ninhos, os jogadores podem levar um ovo por vez até os estábulos, onde os Monsties podem nascer e entrar para o time.



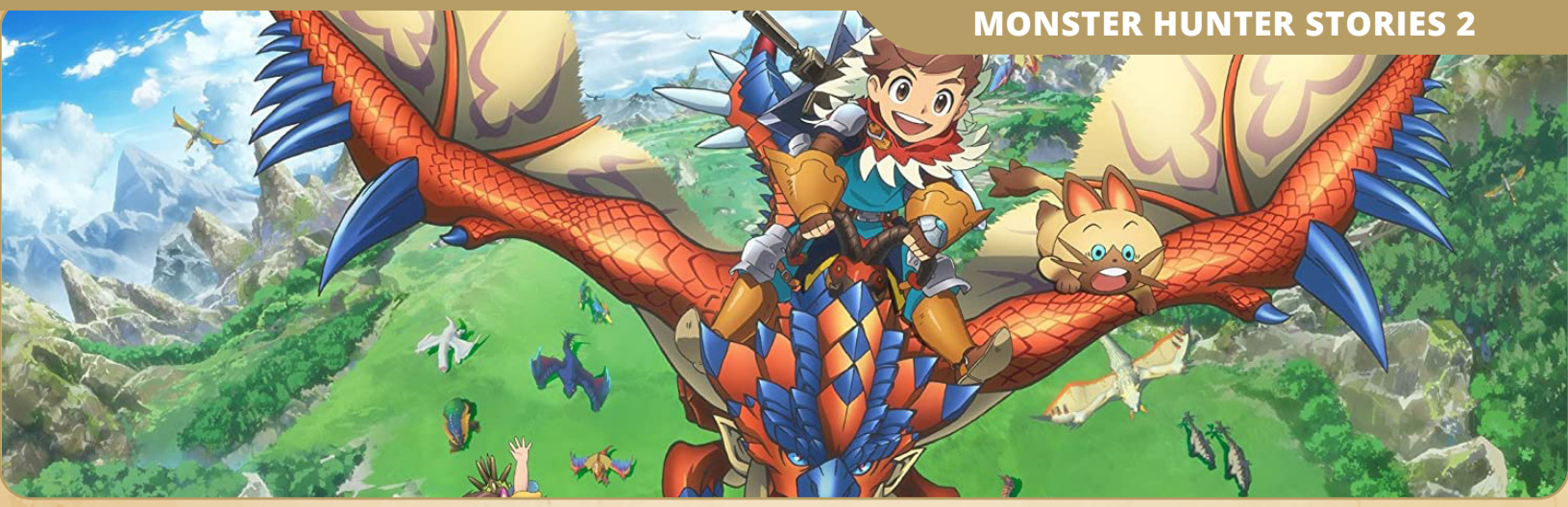
ANJANATH

A partir daí, Wings of Ruin segue uma classificação de nivelamento tradicional, o que implica que os Riders devem conseguir pontos de experiência para tornar as criaturinhas mais fortes; ou seja, chegarem a *levels* mais altos. Isso pode ser feito a partir de lutas contra monstros selvagens ou concluindo *sidequests*, disponibilizadas nos murais e NPCs do jogo, que são variados e trazem vida ao mundo do título.

Dentro do sistema de progressão, também podemos realizar *upgrades* nos genes de nossos Monsties e formar armamentos com melhorias. Assim, progredir em Wings of Ruin habitualmente passa pela realização de tarefas, batalhas de treinamento, coleta de itens e exploração das localidades do *spin-off*, que é, na verdade, uma continuação de uma aventura lançada em 2016, mas que teve uma vida um pouco tímida no Nintendo 3DS.

LAGIACRUS





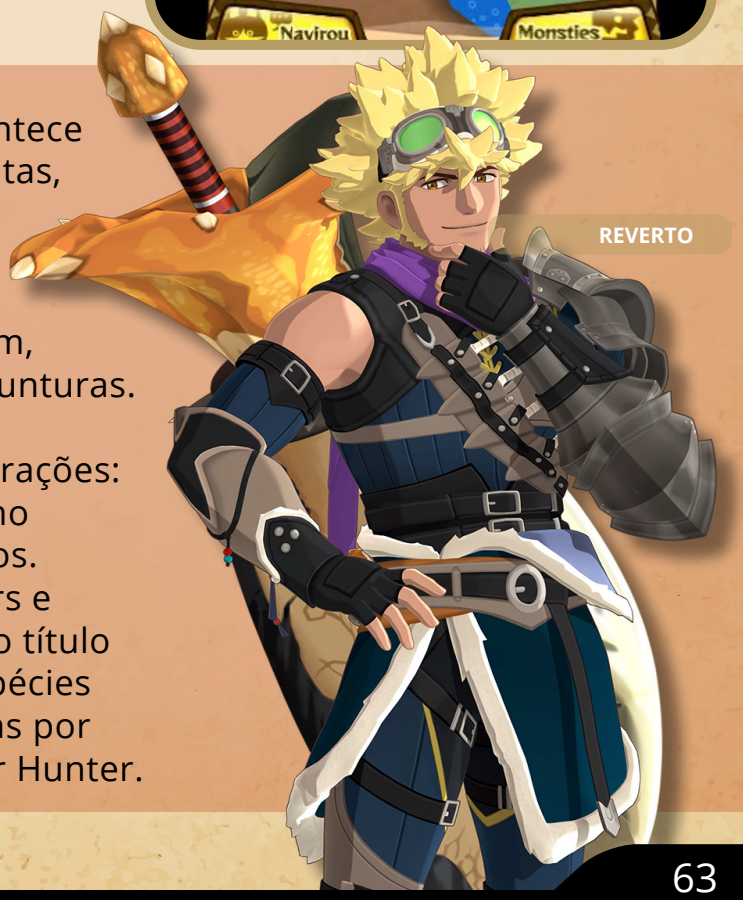
Uma sequência,
mas nem tão direta

Apesar de ter recebido notas positivas em diversos *reviews*, o primeiro Monster Hunter Stories passou um tanto batido se comparado às outras entradas da franquia. Talvez por ter sido um lançamento tardio no 3DS, que estava com seus dias contados diante da chegada do Switch, o jogo não ficou muito conhecido. Este fator gera uma dúvida imediata: quem não jogou o marco inicial do *spin-off*, pode começar tranquilamente pela segunda entrada?



Para responder de forma sucinta, sim. Acontece que estamos falando de duas tramas distintas, as quais não estão conectadas de maneira acentuada. Por exemplo, enquanto Wings of Ruin se passa na ilha Hakolo, o primeiro título é situado na distante região de Hakum, envolvendo outro enredo e diferentes conjunturas.

Entretanto, há de se fazer algumas considerações: as duas aventuras se passam em um mesmo universo, compartilhando diversos conceitos. Entre eles, temos a distinção entre os Riders e Hunters, algo que também foi explorado no título original, além da presença das mesmas espécies de criaturas, que já são bastante conhecidas por aparecerem ao longo dos jogos de Monster Hunter.



Da mesma forma, há um indicativo de que as tramas estejam próximas temporalmente, o que é evidenciado pela presença de alguns personagens em ambos jogos, como Lilia e Reverto. No primeiro, Lilia destaca-se por ser amiga próxima do protagonista, enquanto Reverto participa da intriga como um Hunter. Já em Wings of Ruin, eles desenrolam contextos diferentes, notavelmente mais distantes dos protagonistas iniciais da história.



LILIA



NAVIROU

Navirou também é outro componente do enredo que participa das duas aventuras, embora faça isso da mesma maneira, sendo um ajudante dos diferentes protagonistas de ambas histórias. Com uma vasta experiência, o felino já viajou por diversas regiões e possui muito conhecimento, se mostrando disposto a nos ajudar nos treinamentos de Rider e tornando-se uma excelente companhia para a jornada, assim como Ena.

Portanto, pode-se afirmar que não é preciso jogar a aventura original para entender sua sequência, que tem uma história completamente renovada, mesmo com algumas concepções da franquia reaproveitadas. Aindao assim, jogar o primeiro Monster Hunter Stories é algo recomendado para os fãs de RPG, mas por causa de sua diversão mesmo, que segue os mesmos padrões de sua continuação.

Verdade seja dita, Monster Hunter Stories 2: Wings of Ruin é uma jornada indicada a todos, funcionando também como uma boa porta de entrada para quem deseja conhecer a grandiosidade da série. Ao lado de sua história envolvente e um gameplay luxuoso, o título ainda ostenta modos multiplayer, permitindo a união de Riders de todo o mundo via conexão local e online para completar *quests* no mais novo lançamento monstruoso.

A glória dos Riders

Orquestrado pelas batalhas por turnos, Monster Hunter Stories 2: Wings of Ruin exibe uma narrativa sobre os laços que podem ser formados entre Monsties e Riders, que juntos protagonizam uma intriga empolgante. Assim, mesmo com um ritmo diferente dos jogos tradicionais da franquia, a aventura não só consegue manter toda a glória já conhecida de Monster Hunter, como também adiciona novos enquadramentos para o seu universo, o qual está sempre em expansão e repleto de vigor.

Revista GameBlast 57

Neste mês de Novembro, a revista GameBlast traz todas as informações sobre o futuri em Cyberpunk 2077 (Multi)!



Contamos o que acontecerá de melhor na metrópole futurista Night City e sobre o RPG de mesa Cyberpunk 2.0.2.0 e muito mais

Baixe já a sua!

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista