NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBLAST.



FIFA 2018 NO SWITCH
CONHEÇA AS PRINCIPAIS DIFERENÇAS ENTRE AS VERSÕES

DRAGON BALL XENOVERSE 2
LEVA OS GUERREIROS Z PARA ONDE VOCÊ FOR

POKÉMON GOLD E SILVER
UM INESTIMÁVEL TESOURO DE OURO E PRATA

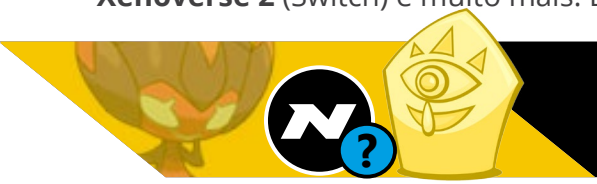
#97 OUT 2017

CC BY NC ND

Alola, eu escolho você!

Sabe aquele "joguinho" que lança muitos títulos em um curto espaço de tempo e chega a nos incomodar? Esqueça ele, pois Pokémon nunca é demais, e **Pokémon Ultra Sun e Ultra Moon** (3DS) está ai para provar que o hype continua, e que poderemos nos despedir da linda região de Alola em grande estilo! Confira as novidades deste grande game em nossa prévia. E como os ânimos não podem acabar por aí, trazemos uma matéria especial sobre os **Kahunas de Alola** e um **Top 5 Ultra Beasts**. Ainda nesta edição, confira a análise de **Dragon Ball Xenoverse 2** (Switch) e muito mais. Boa leitura! - ***Leandro Alves***





CARTAS
N-Blast Responde **04**



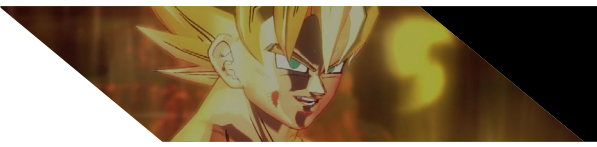
BLAST FROM THE PAST
Pokémon Gold e Silver um inestimável tesouro **09**



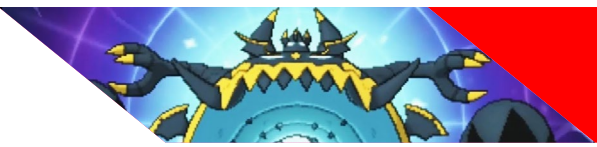
PRÉVIA
Pokémon Ultra Sun e Ultra Moon (3DS) **14**



ANÁLISE
Metroid: Samus Return (3DS) **24**



ANÁLISE
Dragon Ball Xenoverse 2 (Switch) **34**



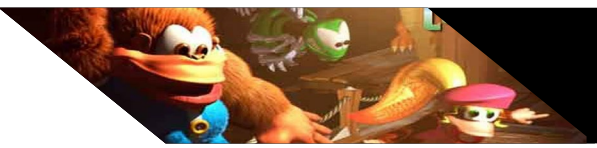
TOP 5
As cinco melhores Ultra Beasts de Alola **42**



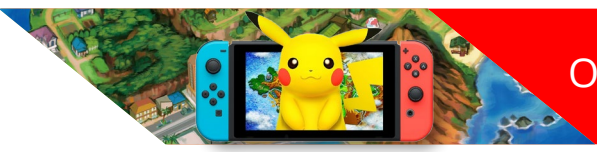
KAHUNAS
Os Kahunas de Alola **50**



FIFA 18
Conheça as diferenças entre a versão lançada **57**



20 ANOS
20 curiosidades sobre Donkey Kong Land III **63**



POKÉMON BLAST
O que queremos ver em Pokémon do Switch **72**

NINTENDO BLAST

DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO
Sérgio Estrella

DIRETOR EDITORIAL
Leandro Alves

DIRETOR DE PAUTAS
Ana Krishna Peixoto
Gilson Peres Tosta
Vinícius Veloso

DIRETOR DE REVISÃO
Ana Krishna Peixoto

DIRETOR DE ARTE
Leandro Alves

REDAÇÃO
Gilson Peres
João Pedro Boaventura
Leandro Alves
Rafael Neves
Robson Júnior
Thiago Caires
Vinícius Veloso

REVISÃO
Arthur Maia
João Paulo Benevides
João Pedro Boaventura
Luigi Santana
Vitor Tibério

DIAGRAMAÇÃO
Emanuel Neves
Fellipe Vargas
Guilherme Lima
Ítalo Lourenço
Leandro Alves
Leonardo Villas
Marcus vinicius Moreira
Vinícius Veloso

Ilustração
Nivaldo Wesley

CAPA
Leandro Alves

Capas cortadas

Artes que quase estamparam esta edição







HQ Blast

"INICIANDO OUTRA VEZ" por ***Nivaldo Wesley***



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!



N-BLAST RESPONDE!

Diagramação: Leandro Alves

N-Blast Responde pra vocês, rapeize! Um pouco diferente da coluna semanal do site, na qual são eleitas as melhores perguntas da semana, temos aqui uma seleção perfeita do que foi questionado e esclarecido durante o mês. Leiam, aumentem seus conhecimentos e qualquer dúvida é só perguntar ***aqui***.

Opinião Pedrástica

Olá, amigas e amigos rochosos! Está chegando o fim do ano, e isso só significa coisa boa: verão, férias, Star Wars, Natal, Ano Novo e, claro, grandes lançamentos da Nintendo! Muito em breve, poderemos finalmente jogar a tão esperada nova aventura do Mario e o seu chapéu possuidor, mas como já falamos bastante desse jogo na última opinião pedrástica, desta vez vou comentar sobre os próximos grandes lançamentos, **Pokémon Ultra Sun/Ultra Moon**, que serão lançados dia 17 de novembro.

O fato é que quando estes jogos foram anunciados, há alguns meses, todo mundo foi pego de surpresa. Devido a muita especulação e fofocas, esperava-se que o próximo lançamento na série principal seria **Pokémon Stars**, a terceira versão dos jogos da sétima geração — como se as duas gerações passadas já não tivessem sido suficientes para mostrar que essa moda da "terceira versão" já passou... mas enfim, eu que sou Pedra, mas esse povo que tem cabeça dura! xD. Não apenas isso, as fofocas também diziam que o tal Stars seria lançado para o Switch. Bom, o anúncio finalmente veio e não apenas foi revelado que ao invés de um jogo novo, chamado Stars, seriam dois, chamados Ultra Sun e Ultra Moon, como também que eles continuariam exclusivos do 3DS, nada de Switch.

Fora a decepção de ainda não poder jogar no Switch, isto acabou deixando muita gente confusa, porque não estava muito claro o que seriam estes novos jogos. A primeira impressão é que ia ser uma continuação de Sun/Moon, assim como Black2/White2



foram continuações de Black/White. Contudo, a Nintendo logo disse que não era uma continuação e sim uma "re-imaginação" de Sun e Moon. Mas "re-imaginação" lembra "remake"... será que eles iam fazer remakes de



jogos que ainda não têm nem sequer um ano de vida? Não seria o cúmulo do reaproveitamento? E se seriam remakes mesmo, o mais lógico não seria continuar a sequência de remakes e lançar versões atualizadas de Pearl/Diamond? Ou seriam uma espécie de terceira versão — ou seja, basicamente o mesmo jogo, mas com novas adições e melhorias — só que agora divididos também em duas versões? Com tantas dúvidas, muitos me perguntam (já que a minha opinião é a única que realmente importa XD) o que eu acho de tudo isso.

Inicialmente, logo depois do anúncio, realmente fiquei com a pulga metafórica atrás da orelha metafórica. Estava cheirando a uma terceira versão, mas dividida em duas novas versões, só para lucrar mais. Mas, à medida que eles foram dando mais detalhes sobre Ultra Sun/Ultra Moon, confesso que comecei a vê-los com melhores olhos... digo, melhor olho. As novidades estão aumentando cada vez mais, desde um novo enredo, a novas localizações, novas mecânicas e até novos Pokémon (talvez a Pokédex não aumente muito, mas pelo menos novos Ultra Beasts já foram confirmados) e, agora sim, estou vendo eles como algo mais parecido a Black2/White2, mesmo não sendo continuações canônicas dos anteriores. Até isso da fusão do Necrozma com Solgaleo e Lunala está lembrando muito a fusão de Kyurem com Reshiram e Zekrom.

Portanto, posso dizer que já estou com bem mais vontade de jogar esses novos jogos do que quando foram inicialmente revelados. Acho que o problema, pra variar, foi a comunicação por parte da Nintendo. Mas agora está bem mais claro que quem já jogou Sun/Moon e amou vai ter muita coisa nova para descobrir nestes novos jogos, e quem ainda não entrou na 7ª geração vai poder muito bem partir logo para os Ultra, sem a necessidade de ter que jogar os anteriores. Só é uma pena mesmo que ainda não vamos poder jogar no Swtich... mas pelo menos o console vai estar bem ocupado agora com o lançamento de Super Mario Odyssey!



No fim do ano irei adquirir meu Switch. O plástico dos Joy-Con é igual a um de um Pro-Controller ou é plástico barato? Eu tenho 2 irmãos e usaremos o console cada um na sua Conta Nintendo, agora que vai precisar pagar pra jogar online, precisaremos pagar pra uma conta só ou os 3 vão ter que pagar?

Fabricio Buzato, split the Switch

O plástico dos Joy-Con é muito bom, tanto quanto o do Pro Controller. Sobre jogar online, a Nintendo ainda não se pronunciou se será necessário pagar por cada conta ligada ao console, ou se bastará pagar por uma principal, o que liberaria para as demais contas secundárias. Como cada jogo comprado por uma conta é ligada ao console e pode ser jogado por outra conta no mesmo Switch, é de se esperar que seja necessário pagar apenas por uma assinatura para também jogar online em todas. Teremos que aguardar por mais informações ou por 2018, quando será possível testar, já que, por enquanto, jogar online é grátis.





Olá Pedra ^^. Estou precisando da sua ajuda! Tenho um Nintendo Wii U e ainda pretendo comprar o jogo Splatoon. Ainda vale a pena? Pois Splatoon 2 já foi lançado e queria muito jogar, mas não tenho um Nintendo Switch. O que é melhor? Comprar o Splatoon ou comprar a edição de Nintendo Switch com Splatoon 2?

Anônimo "Squid" da Silva

Entre comprar **Splatoon** e o Switch com **Splatoon 2**, a segunda opção é bem melhor, e por isso bem mais cara. O que acontece é que não temos certeza de até quando a Nintendo manterá os servidores do primeiro Splatoon funcionando. Não haverá mais



atualizações para ele, nem Splatfests. Ou seja, a única diversão será jogar com o pessoal que ainda não migrou para o Switch e enquanto os servidores estiverem ativos. O Splatoon 2, por sua vez, além de ser melhor, mais equilibrado e com mais modos de jogo, ainda terá garantia de Splatfests por um bom tempo, além de atualizações constantes.



Olá pedra, Fire Emblem Heroes é um bom jogo?

Anônimo "heRoy" da Silva

Da perspectiva de um jogo mobile, eu diria que sim, **Fire Emblem Heroes** é um bom game. De todos os títulos de franquias da Nintendo para dispositivos móveis, é o melhor. É possível se aprofundar e avançar no game de forma tranquila, não há aquela exigência de pagar pra jogar. É claro que você pode usar dinheiro real para tentar ganhar heróis mais poderosos de forma rápida, mas a Nintendo tornou Fire Emblem Heroes mais acessível para quem quer apenas se divertir casualmente. Há atualizações e eventos semanais, modos que se aproximam da proposta da série, além de ser possível ganhar Orbs mais facilmente com desafios diários, semanais ou mensais.

Agora para fãs mais assíduos da franquia, Fire Emblem Heroes pode deixar a desejar um pouco pela limitação da stamina para jogar e o fato de não possuir a mesma profundidade que os jogos principais das plataformas Nintendo. Mas eu aconselharia a pelo menos conhecer o jogo, pode ser que você descubra uma nova paixão por outra franquia da Big N. ;)



Vai sair Blazblue pra Switch?

Daisy (Hi, I'm Daisy!)

Ainda não está confirmado, mas muito provavelmente vai sair Blazblue para o Switch. As pistas que fazem crer que teremos um jogo da franquia no novo console da Nintendo são que o produtor da franquia Blazblue, Toshimichi Mori, disse "não poder dizer muito por enquanto", mas que "os jogos de luta podem definitivamente ter um lar no Switch". Além disso, o logo da série Blazblue já apareceu, no início do ano, entre os logos de títulos *third party* para Switch, como **Skyrim** e **Minecraft**, que já estão mais do que confirmados. Agora é só esperar por um anúncio oficial e se será um jogo novo da franquia ou um port. Eu apostaria em uma versão do **Central Fiction**.



Estava jogando Super Smash Bros. para 3DS, e ao ver Robin/ Corrin (não sei de qual série eles são), vi que eles tem uma forma alternativa, como todos os outros personagens, só que feminina! Fiquei na dúvida, seriam eles trans?

Anônimo "na Dúvida" da Silva

A série a qual eles pertencem é Fire Emblem. Se você não conhece ainda, dê uma conferida quando puder,



pois ela conta com jogos excelentes. Os personagens têm opção masculino e feminino porque nos seus jogos originais é possível escolher o gênero do personagem, e não por serem trans.

Como eu disse, varia de jogo para jogo. Caso o game não tenha suporte ao idioma português, é exibido automaticamente em inglês. Mas também há títulos em que é possível selecionar o idioma na opção de menu do próprio jogo.

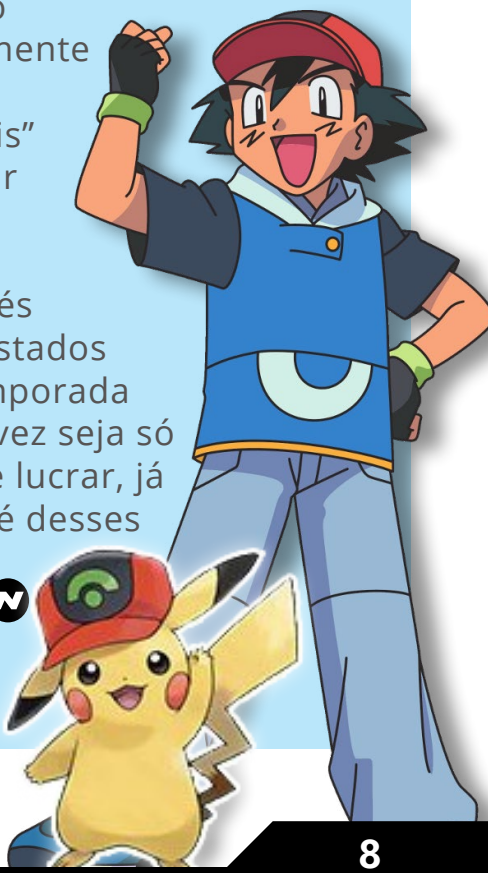
Olá Pedra, preciso da usa sabedoria. Tem alguns jogos para Nintendo Switch em português? Vi que tem um YouTuber (acho que era o Guilherme oss), ele estava jogando Mario Kart 8 Deluxe em português (acho que era de Portugal)! Como é possível? É só colocar o idioma ou é a região do jogo?
Anônimo "Aportuguesado" da Silva

Você não está louco e nem vendo coisas. Realmente, é possível jogar Mario Kart 8 Deluxe em português... de Portugal. Para isso, basta deixar o idioma do Nintendo Switch em português e, dependendo do jogo, os textos aparecem traduzidos. No caso do Mario Kart 8 Deluxe, menus, pistas e personagens têm seus novos aportuguesados como, por exemplo, Rapariga (Inkling Girl) e Estrada Arco-Íris (Rainbow Road). xD



Pedra pedrástica, possuidora de toda a solidez de conhecimento, por que o Ash deixou de usar o boné original a partir de Hoenn?
Gerovaldo do Bolo (não era do Pão?)

Toda vez que começa uma nova série, Ash usa uma boné diferente. Na segunda série — Advanced Generations —, ele recebeu uma muda de roupas de sua mãe, que incluía o novo boné, o qual ele passou a usar, mesmo que tenha enviado "aproximadamente um milhão de cartões postais" para conseguir ganhar o seu boné original. Talvez os bonés fiquem desgastados após uma temporada inteira, ou talvez seja só uma forma de lucrar, já que cada boné desses é vendido oficialmente.



Pokémon™ GOLD & SILVER

Um inestimável tesouro de ouro e prata

As planejadas sequências diretas de Red & Blue (GB) como últimas iterações da série, Gold & Silver (GBC) mostraram que a fórmula poderia se renovar indefinidamente e foi essencial para que a franquia se estendesse a ponto de ser a gigante que é hoje.

por ***João Pedro Boaventura***

Revisão: João Paulo Benevides
Diagramação: Ítalo Lourenço





A Pokémania (comumente chamada no Brasil de Febre Pokémon) foi um fenômeno, além de mercadológico e midiático, social. Durante o seu auge no final da década de 90, o mundo respirava Pokémon. No Brasil, o principal contato da criançada foi com o anime, exibido primeiramente pela Record — o que é curioso, visto que esse tipo de lançamento chegava antes na TV a cabo. Não demorou muito para que todos os moleques se tornassem viciados na franquia. As escolas não conseguiam competir com os monstrinhos de bolso e muitas delas se viram obrigadas a incorporar a série de alguma forma nas próprias atividades para chamar a atenção dos estudantes. A poderosa Rede Globo, com medo da audiência, fez um planejamento de marketing pesado em cima do Digimon, promovendo o desenho em outros programas e até mesmo noticiários, tentando desbancar o fenômeno que tinha o Pikachu como mascote.

Além disso, uma gama gigantesca de produtos licenciados tomaram conta do mercado, como as miniaturas do Guaraná Antártica Caçulinha, os tazos nas embalagens de salgadinho, álbum de figurinhas e até mesmo publicações independentes, como a Pokémon Club, responsável por trazer as novidades a respeito da franquia em uma época em que a internet ainda se encontrava em um estágio praticamente embrionário e de difícil acesso, principalmente para o público infantil. Uma das novidades frequentes era justamente a respeito da sequência de Pokémon Red & Blue, que na época ainda se chamava apenas “Pokémon 2”.



Pokémon Gold & Silver, como o jogo passou a ser conhecido posteriormente, foi lançado no Japão em novembro de 1999 para o Gameboy Color, no mesmo ano que a primeira geração desembarcaria no Brasil. No ocidente (especificamente, nos Estados Unidos), o título chegou um ano depois, em outubro de 2000 e acompanhou o abaixamento natural dessa febre.

Um novo mundo de aventuras...



As versões irmãs Gold e Silver se propõem a ser uma sequência direta das originais Red e Blue. No entanto, apesar de utilizarem a mesma estrutura e conceito (comece com um Pokémon inicial, vença ginásios e colecione insígnias, derrote a equipe inimiga e se torne campeão da Elite 4), uma série de inovações trouxeram um novo frescor à ainda jovem franquia. Mais elementos de história foram adicionados, como todo o enredo da Equipe Rocket tentando se reestruturar, mas sendo impedida pelo protagonista e por Lance, personagem que até então tinha como papel ser um mero chefão que esperava sozinho em sua sala o jogador. Lugia e Ho-Oh, os mascotes na capa, justificam tal posição ao protagonizarem um evento dentro do jogo e fazendo parte do contexto histórico da recém-introduzida região de Johto, algo que virou prática comum na franquia até as gerações mais modernas.

Destacam-se também uma série de novas mecânicas que foram apresentadas, como o fato de que os Pokémon podiam segurar itens a serem utilizados nas batalhas, como as berries que recuperam vida ou outros objetos capazes de aumentar ataques ou atributos de seu usuário. A mecânica de dia e noite, bem como a existência de dias da semana, também acabaram aprimorando a experiência de jogo, com determinados Pokémon que apareciam em dias e horários diferenciados, característica que, por algum motivo, foi deixada de lado na geração seguinte, mas voltou em Diamond & Pearl e permanece na série até hoje.



Uma das peculiaridades mais icônicas, no entanto, é justamente a presença de uma outra região, mesmo que de forma mais modesta em relação à sua última iteração na geração anterior. Após terminar a primeira parte do jogo em Johto, o jogador tem acesso à região de Kanto para mais uma rodada de desafios de ginásio até, finalmente ganhar o acesso ao Mt. Silver e, depois de uma longa jornada até seu cume, enfrentar Red, o protagonista dos jogos anteriores.



É claro que não podemos esquecer dos novos Pokémon que foram introduzidos em ambas as versões. Cem novas espécies deram as caras, sendo que algumas tinham relação direta com outras das 151 originais, como as formas bebês Pichu, Magby e Elekid, que serviram como uma espécie de introdução à nova mecânica do Day Care, que permitia cruzar dois Pokémon a fim de conseguir um filhote de ambos. Novas evoluções também dão as caras, como é o caso de Steelix, que só evoluía caso um Onix fosse trocado segurando um item específico (no caso, Metal Coat).

É válido ressaltar que alguns desses novos monstrinhos — que agora passam a ser 251 — foram ideias já pensadas nas versões Red e Blue originais, mas, por determinados motivos, acabaram não fazendo presença nas versões finais dos games.

Também houve um salto técnico em relação à primeira geração. Os sprites são muito melhor trabalhados e os Pokémon têm uma aparência muito mais clara e concisa do que suas versões originais de Red e Blue. Aqui, graças à capacidade de exibir cores do Gameboy Color, os Pokémon finalmente ganham vida. O mesmo vale para as animações dos ataques, muito mais variadas, dinâmicas e impactantes que fazem com que o mais simples dos ataques pareça causar um baita estrago na tela.







Pokémon nunca é demais!

Apesar de Pokémon ter perdido o fôlego durante a vida útil da segunda geração, é completamente plausível argumentar que foram justamente essas versões que mostravam que a fórmula da franquia ainda podia ser explorada, além de reinventada toda vez que fosse necessário. Dessa forma, Ruby e Sapphire eram lançados, assim como Diamond e Pearl.

Apesar de certas mecânicas, especialmente as de batalha, se tornarem ultrapassadas, o conjunto da obra que foi Gold e Silver continuou a ser encarado como o melhor que Pokémon já ofereceu a ponto de seus remakes, na época, terem sido bem mais esperados do que os da terceira geração, mesmo com todo o meme “Hoenn Confirmed” envolvido.



Por fim, é válido lembrar que ao falarmos de Gold e Silver, não podemos deixar de citar Crystal, que com uma história ainda um pouco mais elaborada, consolidou de vez o formato de uma terceira versão definitiva depois da dupla principal que marcam o início de uma nova geração, tal qual Emerald foi com Ruby e Sapphire e Platinum foi com Diamond e Pearl.



O fato de Gold e Silver serem lançados no Virtual Console do Nintendo 3DS não é apenas um agrado aos fãs. Tais jogos merecem ser lembrados, mesmo que sejam tecnicamente inferiores, por conta da sua importância para a franquia Pokémon como um todo. Red & Blue fizeram sucesso, mas tinham uma infinidade de defeitos de equilíbrio que precisavam ser corrigidos. Gold e Silver portanto trouxeram melhorias necessárias, como o tipo Sombrio que servia para balancear o tipo Psíquico. Foram também uma forma de completar o que já era agradável, como os oito novos líderes de ginásio que cobriam os tipos que não eram representados pelos líderes de Kanto. Dessa forma, a inclusão desses títulos no catálogo do VC é uma questão de merecimento.

3DS

por **Gilson Peres**

Revisão: João Pedro Boaventura
Diagramação: Leandro Alves

Prévia

Finalmente está chegando a hora de nos aventurarmos novamente em Alola na esperada nova versão dos games lançados ano passado para o 3DS, Pokémon Sun/Moon. Com data de lançamento oficializada para o dia 18 de Novembro, Pokémon Ultra Sun e Ultra Moon estão até agora envoltos em diversos mistérios, sendo eles alguns dos games da franquia com menor quantidade de informações divulgadas antes do seu lançamento. Mesmo assim, a expectativa para o jogo sempre está ali, principalmente com informações ligadas a novos monstrinhos, novos trials e uma história totalmente nova envolvendo Necrozma.

Pokémon Ultra Sun/Ultra Moon é uma reinterpretação dos acontecimentos de Sun/Moon, ainda em Alola. Entretanto, as coisas parecem bem mudadas na região em relação às versões Sun/Moon. Muitas surpresas nos aguardam, então vamos conferir o que temos de informações sobre essa nova aventura até então.

O tempo passou, Alola mudou

Com um enredo relacionado a novos protagonistas, Ultra Sun/Ultra Moon irão mostrar uma Alola com várias diferenças se comparada aquela que visitamos no ano passado. O próprio mapa divulgado pela Nintendo em uma das primeiras divulgações sobre o jogo já mostra como vários elementos estão mudados, principalmente a última ilha que visitamos na aventura anterior, Poni Island. Aqui, o local onde encontramos as feras lendárias Solgaleo e Lunala está bem diferente, com um misterioso portal vagando sobre ela.



Além disso, outros lugares também sofreram modificações, como a inclusão do trial de Mina, o que estava inoperante nas versões originais como o Valley of Pikachu, uma região repleta de ratinhos elétricos que agradou bastante nos vídeos. Fora isso, outras localidades familiares também retornarão, mas nunca se sabe como estarão locais antes inabitados.



Além disso, é possível que várias montarias tenham utilidades diferentes ou então novas surjam, como foi o caso de Mantine, que utiliza a habilidade Surf que vai possibilitar que jogadores consigam atravessar de uma ilha a outra aproveitando as ondas no caminho. Não sabemos ao certo o nível de liberdade que Mantine Surf nos dará, mas, pelo material divulgado, parece que vai ser bem divertido.



Mais de 400 Pokémon num jogo só!

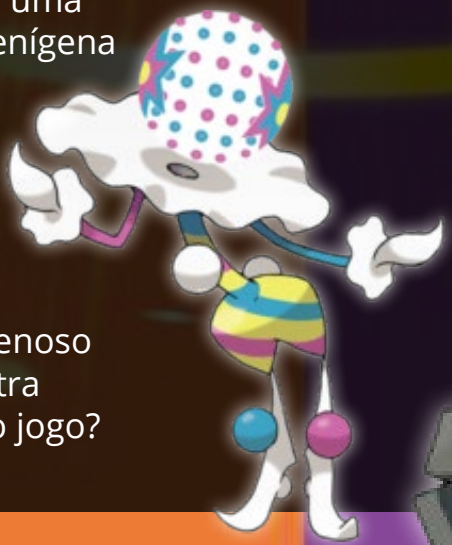
Uma das últimas informações divulgadas sobre Pokémon Ultra Sun & Ultra Moon é que o jogo contará com mais de 400 monstrinhos diferentes, um dos maiores números de um título em toda a franquia, atrás apenas da Pokédex de Kalos, com 457 Pokémon disponíveis. Variando entre Pokémon de todas as sete gerações, com alguns sendo exclusivos entre as duas versões, US/UM retornará com várias espécies que estavam ausentes nos jogos anteriores sem muita explicação, como o Pokémon voador Tropius, da terceira geração.

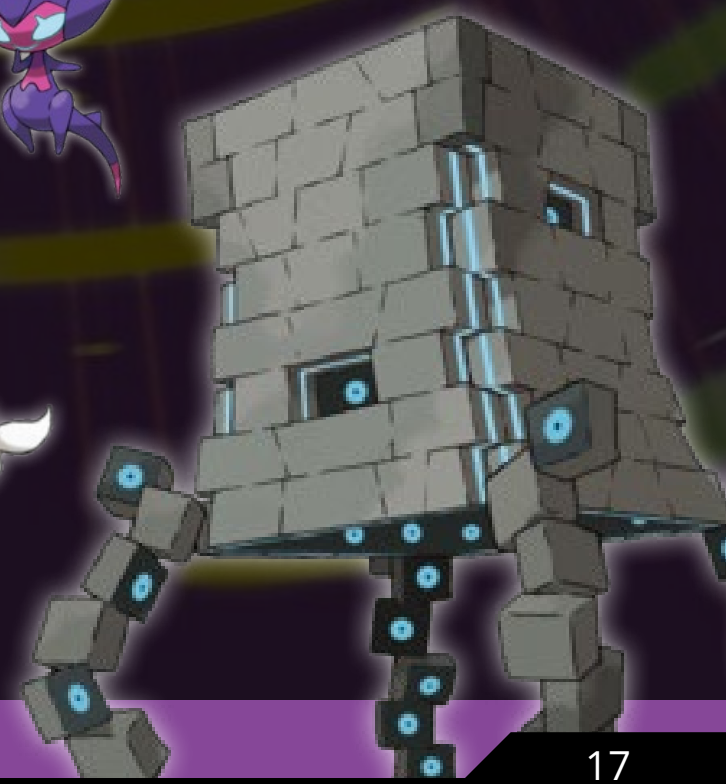


Alega-se também que dentre esses mais de 400 monstrinhos, teremos figuras novas. Não se sabe ao certo se esses novos Pokémon serão somente Ultra Beasts, se serão novas formas, como a já divulgada forma do crepúsculo de Lycanroc, se teremos mais algumas formas variantes de Alola ou se serão Pokémon inéditos. Existe a possibilidade também de ser tudo isso junto, mas parece que até chegarmos mais perto da data de lançamento, não teremos muita informação sobre.



Por falar em novas Ultra Beasts, temos já confirmadas três novas feras do *Ultra Space*, as chamadas **UB Burst**, **UB Assembly** e **UB Adhesive**. Uma lembrando uma espécie de sorvete com membros, a outra lembrando uma torre de pedra medieval e uma última que lembra um alienígena roxo. Recentemente divulgaram que Burst será do tipo Fogo/Fantasma (*Fire/Ghost*), Assembly será Pedra/Metal (*Rock/Steel*) e Adhesive será venenoso (*Poison*). Será que mais Ultra Beasts inéditas estarão no jogo?





A Forma do Crepúsculo



Uma das maiores novidades de Pokémon Ultra Sun/ Ultra Moon até agora é a nova forma divulgada de Lycanroc. Batizada de **Lycanroc Dusk Form**, a forma alaranjada do lobo de pedra surge quando o lobinho Rockruff evolui exatamente no pôr do Sol. Entretanto, como o pôr do Sol não é um momento específico nos jogos, o modo de aquisição dele será através de um evento da Nintendo Network para todos que conseguirem adquirir os jogos entre os dias 17 de Novembro de 2017 e 10 de Janeiro de 2018.

Dusk Form, como um meio termo entre **Midday Form** e **Midnight Form**, possui características próprias de ambas as formas, como o autocontrole e o movimento quadrúpede da forma do meio-dia e também o espírito lutador e os olhos vermelhos quando ataca, como a forma da meia-noite. Além disso, o lobo de pedra terá também um novo *Z-Move* próprio, cuja animação varia de acordo com a forma do monstrinho.



Dusk Form





Novas formas de tirar fotos!

Uma novidade muito agradável de Pokémon Sun/Moon foi o chamado PokéFinder, uma espécie de mini-game próprio de tirar fotos através de um recurso da nova Pokédex que lembrava o clássico jogo de N64, **Pokémon Snap**. Uma variação desse conteúdo irá chegar em Pokémon Ultra Sun/Ultra Moon, aprimorando ainda mais essa ideia, dos jogadores tirando fotos e também de compartilhá-las em rede.





O chamado **Alola Photo Club** será uma funcionalidade aparentemente recorrente nas cidades, onde o jogador poderá entrar e montar suas fotos como se estivesse, de fato, em um estúdio de fotografia. A liberdade de controle das posições tanto do próprio treinador quanto de seus Pokémon parece bem divertida, fazendo com que nosso avatar interaja com os monstrinhos de diversas formas, além de ser possível também modificar os cenários da foto, entre outras coisas. Prontos para perder algum tempo de aventura em mais esse bônus?



A saga de Necrozma

De todas as novidades que os novos games da sétima geração de Pokémon têm para mostrar, seu enredo é uma das maiores fontes de teorias. No que já sabemos, a história de Ultra Sun/Ultra Moon estará ligada ao misterioso Necrozma, um ser negro do tipo Psíquico que, até onde se sabe, não é uma Ultra Beast. De alguma forma o Pokémon lendário irá absorver Solgaleo/Lunala e adquirir uma forma com características específicas de cada um.

Ao absorver o leão de aço, Necrozma adquire a forma Dusk Mane, que lhe permite utilizar o golpe Sunsteel Strike, de uso exclusivo de Solgaleo. Ao absorver Lunala, o lendário negro assume a forma chamada de Wings of Dawn e passa a poder utilizar seu golpe exclusivo, Moongeist Beam. Mesmo que as formas de Necrozma sejam a capa dos novos jogos da franquia, não se sabe ao certo a relação do lendário com os outros dois, embora várias comparações já estejam sendo feitas entre o trio da sétima geração com a tríade Zekrom, Reshiram e Kyurem, da quinta.



Saiba mais sobre o lendário Necrozma

Um dos Pokémon com menos informação até agora, ainda não se sabe ao certo se Necrozma é uma Ultra Beast ou não, apenas que o monstrengo é uma criatura formada de cristais negros e representa um prisma. Do tipo Psíquico (*Psychic*), a criatura horripilante é constantemente vinculada à morte. Com cerca de dois metros de altura e pesando mais de duzentos quilos, esse Pokémon é descrito como um remanescente das Ultra Beasts no nosso mundo, dando a entender que ele tem relação com as espécies extradimensionais. Agora, seja ele o terceiro da tríade que envolve Solgaleo e Lunala, ou o mestre dentre todas as UB, o que circula pela internet é que o Pokémon representa o Eclipse. Seu número na Pokédex é o 800.



Passagem comprada de volta para Alola

Toda terceira versão de uma geração de Pokémon é muito aguardada pelos fãs e Ultra Sun/Ultra Moon não poderia ser diferente. Dessa vez, talvez essa espera não esteja tão empolgante por conta da falta de novidades e das informações que continuam guardadas pela Nintendo e pela Pokémon Company,mas já estamos em Outubro, na reta final para o lançamento, então vamos ver se com isso novas informações aparecem, não é mesmo?

Depois de Yelllow, Crystal, Emerald, Platinum e Black 2/White 2, é bom ver o terceiro jogo de volta, um desses não tenha batido o ponto na sexta geração. Seja para surfar, tirar novas fotos, conhecer novos *Trials* ou desvendar os mistérios por trás de Necrozma, Pokémon Ultra Sun/Ultra Moon chegará para surpreender.

Pokémon Ultra Sun e Ultra Moon (3DS)
Desenvolvedor Game Freak
Gênero RPG
Lançamento 17 de novembro de 2017

Expectativa 4

Revista Nintendo Blast Especial

Zelda: 30 Anos de aventuras

www.nintendoblast.com.br



Timeline atualizada, ilustrações, raças, Triforce e mais!

COMPRAR NO Google play

3DS

por ***Rafael Neves***

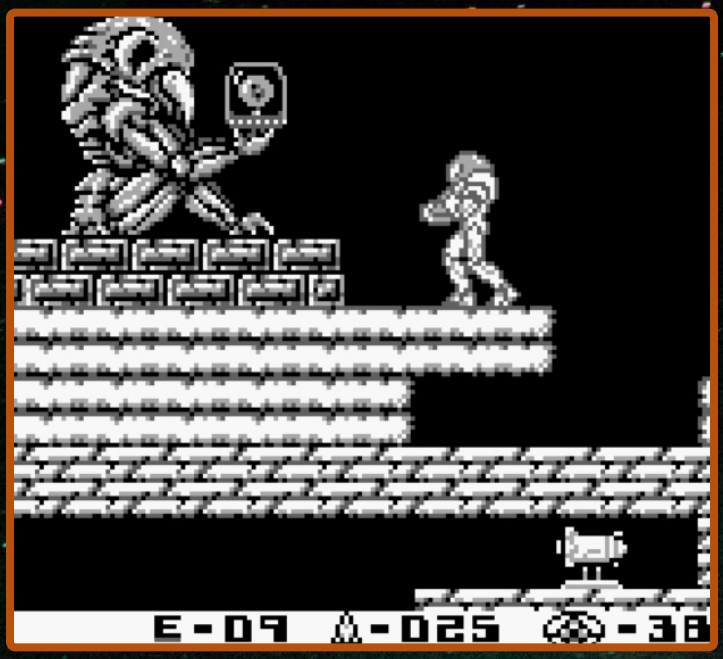
Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Guilherme Lima



Após os terríveis experimentos com Metroids realizados pelos Space Pirates no planeta Zebes, é dada a Samus Aran a missão de desvendar o planeta natal dessas temidas criaturas a fim de exterminá-las. Era com essa premissa que, em 1991, Metroid II: Return of Samus (GB) começava, embora hoje o game seja considerado arcaico demais para ser amplamente apreciado. Agora, o Metroid II ganha uma nova chance no 3DS com **Metroid: Samus Returns**. Será essa uma boa oportunidade de preencher uma lacuna na mitologia da franquia e, de quebra, experienciar a saudosa mecânica tradicional de Metroid?

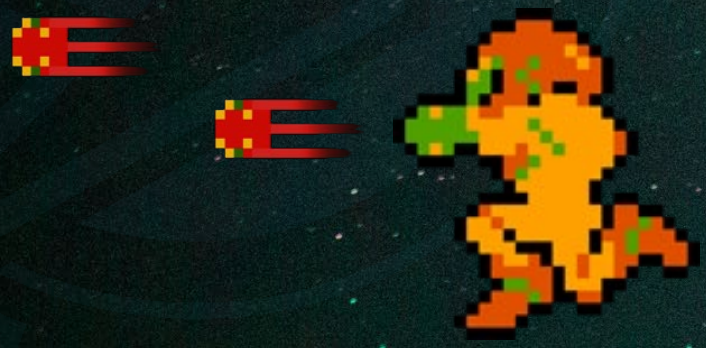
O retorno de Samus

Após mais de uma década, finalmente um "novo" Metroid 2D é lançado! Ok, talvez não seja inteiramente novo porque trata-se de um remake do segundo jogo da série, **Metroid II: Return of Samus** (GB). Mas vamos dar um desconto, afinal Metroid II é de longe o título menos jogado da série e Samus Returns o reimagina em tantos aspectos que é praticamente um jogo novo.





Após os eventos do primeiro **Metroid** (NES), ficou claro para a Galactic Federation que os Metroids precisavam ser extintos da galáxia. SR388, o planeta natal dessas criaturas, torna-se assim o alvo da organização. Cabe a Samus a missão de invadir o planeta e exterminar todos os Metroids. Alguma objeção?



Metroidvaniando Metroid

Desenvolvido pela MercurySteam, que previamente trabalhou na trilogia Castlevania: Lords of Shadow, Samus Returns é um retorno ao gênero que ajudou a fundar: metroidvania. No clássico esquema bidimensional da série, controlamos Samus por um planeta alienígena, explorando cada canto dos cenários e defendendo-se de toda a sorte de criaturas que, é claro, querem lhe matar. Fãs das aventuras de Samus irão sentir-se em casa com Samus Returns, apesar das adições interessantes que a MercurySteam fez à jogabilidade. Logo de cara, percebemos que é possível direcionar os tiros em qualquer ângulo, com inclusive uma mudança na coloração da mira para determinar que um inimigo está no alcance. Essa é uma vantagem incrível em relação aos demais jogos da série e uma adição que acredito que veio para ficar.

Outra grande novidade é a presença de um contra-ataque físico no arsenal de Samus. Digno de um dos golpes da caçadora em Super Smash Bros., esse counter atordoa inimigos se for executado logo antes de uma investida física do adversário. Trata-se de um esquema semelhante ao da esquiva de **Other M** (Wii), inclusive com um contra-ataque também cinemático. Essa mecânica é explorada a fundo no jogo, de forma que acaba sendo necessário pegar o jeito da coisa mesmo que, teoricamente, o canhão de Samus seja capaz de matar quase todos os inimigos. Graças a isso, o ritmo de jogo fica inevitavelmente mais lento, uma vez que é preciso esperar para atacar.

Por outro lado, a mecânica cobra técnica e concentração. Tente burlar essa direção de jogo e as coisas não acabarão bem porque os inimigos em Samus Returns não são nem um pouco piedosos quanto à quantidade de energia que tiram ao atacar a protagonista. Sim, Samus Returns é bem difícil!



Contra-ataque



Aeion!

Outra grande adição à fórmula da franquia são as habilidades Aeion. Em quatro variedades, cada uma dá um poder diferente a Samus. Apesar de muito úteis, elas são limitadas por uma barra de energia. Lightining Armor reduz gritantemente o dano recebido por Samus, Beam Brust transforma o disparo de Samus numa enxurrada de projéteis e Phase Drift lentifica o tempo. Ao contrário do que a Nintendo anunciou, as habilidades Aeion são sim necessárias para o progresso no jogo. Normalmente, sua utilização é para passar de algumas salas específicas ou coletar munição para mísseis, mas também pode-se utilizá-las contra inimigos e outros desafios.


Lightining Armor


Beam Brust


Phase Drift



Scan Pulse, a última das habilidades Aeion, é provavelmente a adição mais polêmica de Samus Returns à mecânica da franquia, pois muda bastante a maneira como exploramos os cenários. Por um custo irrisório de energia Aeion, Samus emite um pulso que mapeia os arredores, preenchendo o mapa da caçadora (inclusive indicando a localização de itens) e mostrando quais partes do cenário são quebráveis. Embora seja útil, pois acelera a exploração e a torna menos aleatória, o Scan Pulse revela informações até demais, estragando parte do prazer de explorar. Felizmente, ele é 100% opcional.


Scan pulse

Já que falamos no mapa de Samus Returns, é preciso dizer que ele é provavelmente o mais útil de um jogo da série. Pela primeira vez na franquia, podemos dispor pinos pelo mapa, sinalizando áreas às quais devemos voltar depois com uma nova ferramenta. Disponível a todo o momento na tela de toque e recheado de símbolos informativos, o mapa beneficia imensamente a exploração. É preciso deixar isso bem claro porque Metroid II não possuía o recurso do mapa, tornando o título original muito difícil de ser zerado.



Empoderando-se

Além das habilidades Aeion, Samus Returns segue o tradicional esquema de coletar itens durante a jornada, expandindo o arsenal e as habilidades de Samus. Veteranos na franquia reconhecerão os muitos power-ups da caçadora, como a Morph Ball e suas bombas, os mísseis e supermísseis e os vários **tipos de tiro**, como Wave Beam e Ice Beam. Além desses, itens inéditos em Metroid II foram adicionados, como o Charge Beam, e itens que estrearam no título de GameBoy ganharam uma nova chance de brilhar, como a Spider Ball
Os tiros são organizados de uma maneira







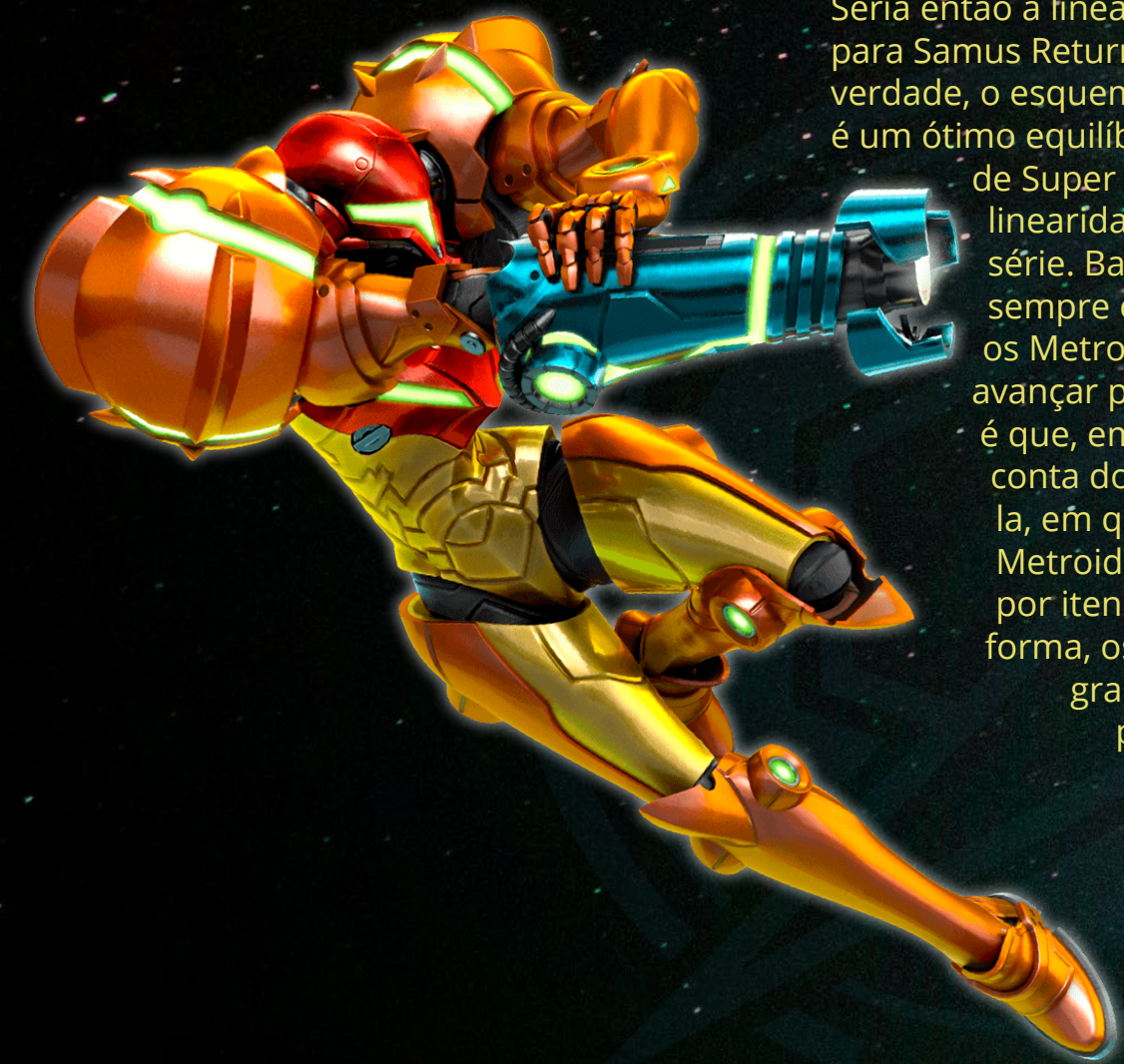
diferente em relação aos outros jogos da série. Há um quê de Metroid Prime na forma como podemos alterar o tipo de tiro a qualquer hora, mas também há um quê de Metroid clássico na forma com o efeito do Wave, Spazer e Plasma Beam vão se somando. A troca de tipo de tiro é confortavelmente feita pela touchscreen. Em momentos mais intensos do jogo, pode ser confuso alternar entre tantas munições, mas, no geral, a tela de toque alivia a dor de cabeça que seria adicionar ainda mais funções aos botões físicos, embora o C-stick do New 3DS pudesse funcionar satisfatoriamente.



Do ponto A ao B

Uma grande diferença entre Metroid II e outros Metroids bidimensionais é sua maior linearidade, lembrando bastante a proposta de **Metroid Fusion** (GBA). Basicamente, o jogo é estruturado em áreas consecutivas de SR388, de forma que o retorno a áreas anteriores é opcional. Para chegar à próxima área, é necessário destruir uma certa quantidade de Metroids, coletar seu DNA e levá-lo a uma estátua Chozo, que reduzirá o nível do ácido no planeta, permitindo que você acesse áreas mais profundas. Em Samus Returns, essa estrutura foi mantida.





Seria então a linearidade um problema para Samus Returns? Felizmente, não. Na verdade, o esquema de Samus Returns é um ótimo equilíbrio entre a liberdade de Super Metroid e a maior linearidade dos últimos títulos da série. Basicamente, o objetivo é sempre o mesmo: destruir todos os Metroid de uma área para avançar para a próxima. A questão é que, em cada área, fica por conta do jogador como explorá-la, em que ordem liquidar os Metroid, se quer ou não buscar por itens extras, etc. Dessa forma, os mapas nunca parecem grandes e confusos demais, pois são seccionados em áreas independentes, porém guardam, cada uma, diversos segredos.

A exploração funciona muito bem, graças ao mapa acessível e informativo, ao Scan Pulse e aos muitos pontos de teletransporte espalhados pelo planeta. Um ponto baixo, no entanto, é o excesso de expansão para mísseis encontrado no jogo: elas são quase a totalidade do que se pode coletar de recursos extras.



Como a missão de Samus é liquidar todos os Metroids do planeta, prepare-se para enfrentar muitos deles! Há 40 espécimes para destruir, e elas estão dispostas em diferentes fases da vida dos Metroids: Larva, Alpha, Gamma, Zeta e Omega. Apesar da repetição, as batalhas contra Metroids conseguem manter-se interessantes ao longo da jornada através de variações nas condições da luta, como o próprio estágio evolutivo da criatura, a arena e algumas habilidades dos Metroids. O único ponto que não gostei dessas lutas é quando o Metroid foge para outra sala. A quebra no ritmo da batalha é desnecessária.





Bem vindo a SR388

O planeta de SR388 é central para a mitologia da franquia Metroid, e ele foi praticamente reconstruído do zero pela Mercury Steam. Cada sala de SR388 possui uma ambientação e atmosfera muito bem concebidas, expandindo em muito a tematização que a equipe pôde realizar na versão original. Nesse aspecto, Samus Returns não deve em nada aos seus antecessores, esbanjando um labirinto bonito e, também, assustador. Uma recomendação: deixe ligado o efeito 3D e os cenários ganharão profundidade como se Samus estivesse explorando um daqueles aquários de formigas.

Apesar dos cenários lindos e das animações muito bem feitas, a transição dos sprites monocromáticos de Metroid II para gráficos tridimensionais veio também com um estilo artístico bem... genérico? Samus Returns bebe muito de Metroid Prime e Super Metroid, porém não se destaca em relação a nenhum dos dois. Não há muita identidade no estilo visual de Samus Returns, embora ele cumpra bem seu papel. A falta de uma identidade visual, no entanto, pode afastar alguns jogadores que curtem os estilos muito bem defendidos de outros metroidvanias como SteamWorld Dig e Axiom Verge.

A trilha sonora é também excelente, especialmente nos momentos de suspense. É emocionante poder ouvir as canções de Metroid II retrabalhadas em um nível fenomenal. Outras músicas clássicas da franquia também foram remixadas em Samus Returns. Nesse aspecto, achei um pouco de preguiça e inconsistência, por parte dos desenvolvedores, em não terem trazido algumas novas músicas no lugar desses remixes clássicos. Preguiça porque algumas dessas músicas, como o tema de Norfair, já foram retrabalhadas para ilustrar cenários vulcânicos mais de uma vez ao longo da franquia. E inconsistência porque algumas dessas músicas remetem a lugares específicos da série, como o planeta Zebes, o que faz ser estranho elas serem ouvidas em SR388.



Bem vindo a SR388

Mesmo sendo esta uma análise repleta de ressalvas e críticas, Metroid: Samus Returns é um ótimo jogo. Trata-se de um metroidvania com bastante complexidade e profundidade, apresentando um imenso labirinto para explorar, inimigos que exigem precisão para serem derrotados e ótimas atmosfera e ambientação. As mudanças na mecânica da série variam: algumas são inegavelmente benéficas e outras poderiam ter sido melhor apresentadas.

Fãs de Metroid poderão curtir uma aventura que, por anos, foi praticamente inacessível. Minha emoção foi muito grande ao ouvir a música tema da superfície de SR388. Lembrei-me das muitas tentativas frustradas que tive de zerar Metroid II e, agora, a jornada está incrivelmente bem adaptada para os padrões atuais. Até mesmo veteranos em Metroid II encontrarão ótimas surpresas. Trata-se de um dos títulos mais longos e difíceis da série, portanto, não subestime Samus Returns. É isso aí, Samus está de volta!

✓ Prós

- Mecânica de jogo sólida exige precisão e domínio;
- Ótimo equilíbrio entre linearidade e exploração;
- Ambientação e atmosfera muito bem construídas;
- Mira em todas as direções beneficia a fórmula da franquia;
- Habilidades Aeion são, no geral, boas inclusões;
- Efeito 3D bem utilizado;
- Ótima adaptação para os padrões atuais de Metroid;
- Preenchimento de um capítulo importante da saga.

✗ Contras

- Contra-ataques físicos podem desacelerar o ritmo de jogo;
- Excesso de expansões para mísseis e falta de outras expansões;
- Scan Pulse poderia ser melhor balanceado;
- Músicas retrabalhadas exaustivamente na franquia;
- Visuais sem muita identidade;





Metroid: Samus Returns (3DS)
Desenvolvedor MercurySteam
Gênero Ação/aventura
Lançamento 15 de setembro de 2017

Nota **8.5**

SWITCH

por Leandro Alves

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Vinícius Veloso



leva os guerreiros Z para onde você for

Não foram somente o anime e o mangá de Dragon Ball que retornaram. No mundo dos games Goku e cia. retornam em **Dragon Ball Xenoverse 2** (Switch), trazendo adições bem-vindas e outras nem tanto. Nesta análise vamos nos focar no que o port para o Nintendo Switch tem a oferecer e suas principais diferenças entre as plataformas.

Kamehameha em HD



Os games baseados em anime — na maioria das vezes — utilizam o estilo cartunesco chamado *Cel Shading* para se aproximar o máximo possível dos traços originais do criador, neste caso, Akira Toriyama. Entretanto, seguidas vezes as versões para a Big N acabam nos decepcionando e trazendo uma versão mais, digamos, "básica" do game, mas não é exatamente o que aconteceu aqui.

A **Dimps** e a **Bandai Namco**, desenvolvedoras do game, fizeram um bom trabalho neste *port* para o Nintendo Switch, em tão pouco tempo. Recebemos o game com o visual tão lindo que não dá para perceber a diferença — no dock — do game nas outras plataformas, claro, se não contar a versão para PC. Porém, essa versão tem problemas na taxa de quadros. Quando estamos no *multiplayer*, ele cai para 30 *fps*, tanto no dock quanto no *handheld mode* em batalhas que não sejam um contra um. Há também alguns pontos na cidade com alguns problemas em que o *fps* cai consideravelmente e incomoda bastante.

Apesar das quedas de frame nas batalhas com até três exista, ela não chega a incomodar, tudo ocorreu bem no modo história. Não posso dizer o mesmo quando a tela está com muitos personagens, mas ainda assim não chegou ao nível de quedas como acontece na cidade de **Conton City**, cidade que funciona como *hub* do game.



Com a minha mente vou a mil lugares



Por mais que o game tenha falhas — que podem ser corrigidas em atualizações futuras — agora você pode levar as batalhas para qualquer lugar. Com a quantidade imensa de conteúdo que este game traz, você se verá em busca de técnicas e equipamentos por horas. Aliás, quem não gostaria de poder personalizar seu personagem e mostrar o quão forte ele é para os seus amigos? Ou até mesmo poder batalhar contra eles sem precisar estar preso a uma televisão em um cômodo de sua casa?



Agora você não precisa sair em busca das esferas do dragão para realizar esse desejo, pois Dragon Ball Xenoverse 2 lhe permite fazer batalhas locais com seus amigos que tiverem o Switch e online com a ajuda de seus amigos ou pessoas espalhadas pelo globo. Vai à casa de seu amigo que possui um Switch e o game e quer batalhar com ele? É fácil: depois de liberar algumas missões iniciais, a cidade ficará disponível, basta ir à área *Time Machine Station* (Estação da máquina do tempo), ir ao balcão com o robô e criar a sala para até seis jogadores.



Mais do mesmo, porém muito bem-vindo

Para minha surpresa o modo campanha de **Dragon Ball Xenoverse** (Multi) está disponível — para liberar, é preciso terminar duas missões no *Nest time* (Ninho do tempo) e falar com **Waipa**, o robozinho perto da sala dentro no do Ninho — e você poderá entender melhor a história de Xenoverse. Contudo, é melhor você se apressar, pois o modo campanha — *Legend Patrol* — ficará disponível de graça até o dia 31 de outubro. Assim como os arcos da ressurreição de F e Dragon Ball GT.





A história permanece a mesma vivida nas versões lançadas anteriormente. Se você queria uma nova história, espere um próximo game, pois nesse sentido o *port* segue fiel. Ainda é possível personalizar seu personagem e escolher entre as raças, terráqueo, *saiyajin*, *namekuseijin*, *freeza* ou *majin*. Aqui você é um patrulheiro do tempo que ajudará Trunks e a Kaio Shin do tempo a consertar a linha do tempo que vem sendo alterada por indivíduos misteriosos.

O game traz todas as missões paralelas que são bastante repetitivas. Temos cem missões paralelas, sem contar as que ficam espalhadas pela cidade e os modos campanha. E se você quer, por exemplo, o uniforme completo do Goku, você provavelmente terá que repetir a missão algumas vezes. Infelizmente não temos opção de legenda em português para a versão do nosso querido Switch, restando apenas japonês, inglês, espanhol, francês, alemão e italiano.

Todos os DLCs estão disponíveis para compra na eShop, porém o preço está bastante "salgado" (US$ 29,99 na eShop americana e C$ 39,99 na canadense para o bundle). Separadamente cada pack custa US$ 9,99 na loja americana e C$ 12,99 na canadense, totalizando US$ 39,96 e C$ 51,96, respectivamente.



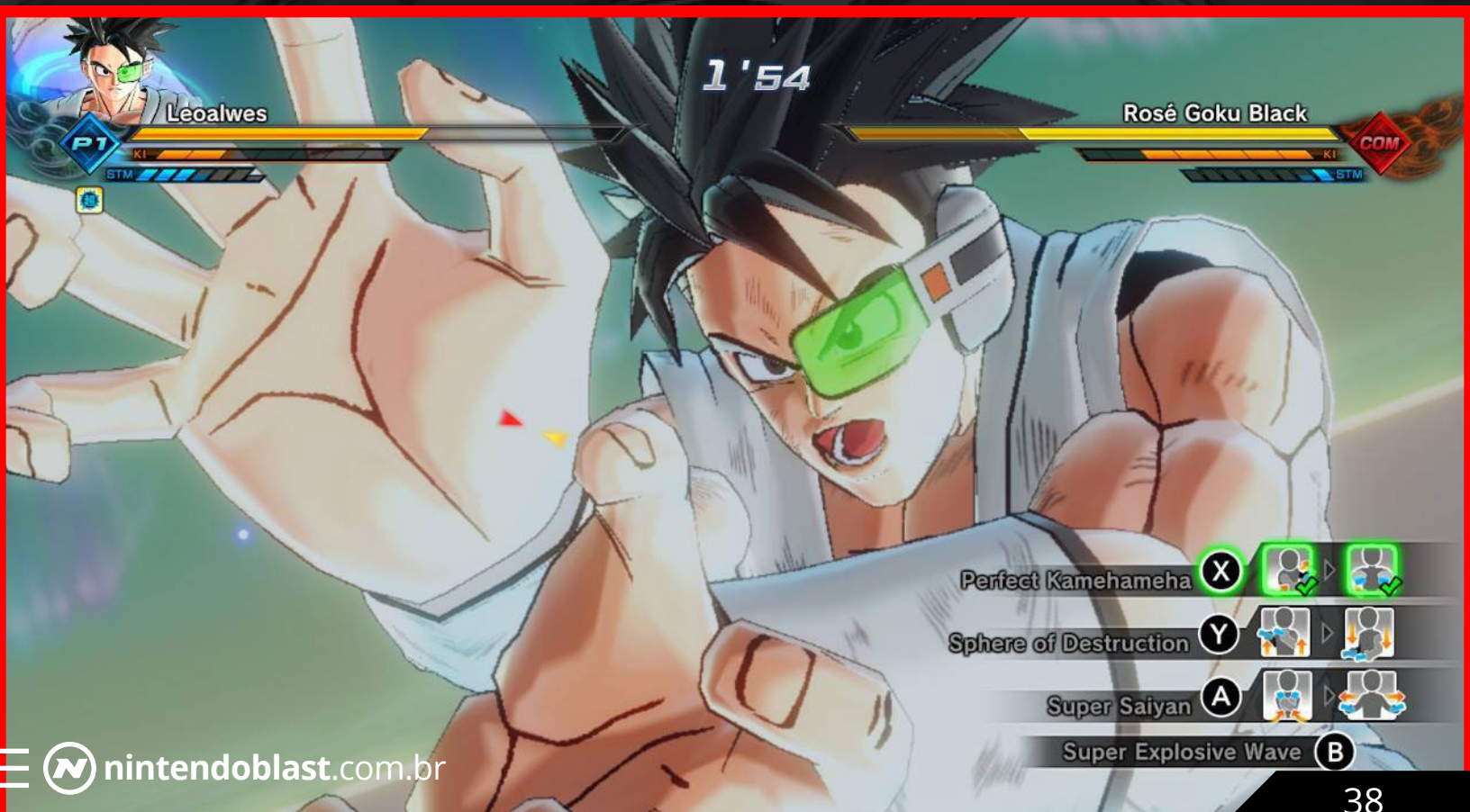
Oi, eu sou o Goku



Quem nunca quis disparar um *Kamehameha* ou um *Final Flash*? Pois é, com os Joy-Cons agora é "possível". Através das tecnologias incluídas nesses minúsculos controles, é possível disparar suas técnicas favoritas em Xenoverse 2, basta entrar nas opções e liberar os comandos por movimento. Quando você estiver em uma luta poderá fazer o movimento das técnicas mais poderosas, as *Ultimate Attack*, copiando os movimentos mostrados na tela.

Os movimentos são simplificados e fáceis de ser executados. Eu tive alguns problemas graças ao meu Joy-Con esquerdo que apresenta falhas de sincronização dependendo da posição que eu estiver em relação ao Switch, por isso, acabei retirando esta opção, infelizmente.

É necessário dizer que os Joy-Cons funcionam muito bem em Xenoverse 2. Entretanto, os botões pequenos atrapalham em alguns comandos, como apertar o botão "X" e "A" ao mesmo tempo para jogar o adversário para longe, e depois continuar o combo.





Outra dificuldade que tive foi jogar com o Joy-Con esquerdo contra outra pessoa com o Joy-Con direito. Depois de um tempo cansa, e você sente a necessidade de pausar a jogatina.

Outro problema que atrapalha as batalhas é a câmera, que por diversas vezes fica confusa — tremendo para os lados até que você saia desta posição — quando seu personagem está nos lagos, próximos do final dos cenários. Dependendo do momento, pode resultar na sua derrota.

A magia nos espera



Dragon Ball Xenoverse 2 está longe de ser um game perfeito, porém, apesar das falhas nas quedas de *fps* e a falta das legendas em português, é um sonho realizado para todo fã de Dragon Ball. O preço do game está razoável e, se considerar o modo campanha do primeiro game, este se torna uma compra obrigatória por todos os fãs da franquia. Xenoverse 2 irá lhe consumir horas massivas de jogatinas e diversão garantidas, e o melhor, onde você quiser, graças ao Switch. Mas se você quer um game novo, ou não é fã do estilo, espere por Dragon Ball Fighter Z caso você tenha outras plataformas (vamos torcer para que venha para o Switch também).





✓ Prós

- Diversos modos;
- Nível de personalização bastante agradável;
- Modo campanha de Xenoverse 1;
- Visual continua belo e cativante;
- Boa quantidade de colecionáveis;
- Joy-Cons simulam movimentos das técnicas;
- Leve suas batalhas para onde você quiser.

✗ Contras

- Missões paralelas bem repetitivas;
- Senti falta de todas as transformações dos saiyajins;
- Quedas de fps;
- Câmera atrapalha às vezes;
- Falta legenda em português.

Dragon Ball Xenoverse 2 (Switch)
Desenvolvedor Dimps Corporation / Bandai Namco
Gênero Ação / Luta
Lançamento 22 de setembro de 2017

Nota **9.0**

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



As cinco melhores Ultra Beasts de Pokémon

A sétima geração de Pokémon trouxe vários conceitos novos para a franquia, como as Alola Forms e até uma nova dimensão repleta de criaturas misteriosas. As chamadas Ultra Beasts são, sem dúvidas, um dos mais misteriosos e instigantes elementos da franquia nos últimos anos. Que tal dar uma olhada nos cinco espécimes que elencamos como os mais interessantes, fortes e criativos até agora?



A nova espécie de Pokémon lançada na sétima geração da franquia vem da dimensão chamada Ultra Space, a qual só pode ser acessada através de buracos de minhoca espalhados por toda Alola. Com sete monstruosidades já presentes desde Pokémon Sun/Moon (3DS), já temos o anúncio de duas novas bestas para Pokémon Ultra Sun/Ultra Moon (3DS). Tudo indica que os Pokémon extradimensionais serão ainda mais explorados e a sua relação com o enigmático Necrozma possa ser melhor explicada.

Analisando as Ultra Beasts como um todo podemos notar o quão peculiares elas são: não possuem sexo, não evoluem e não podem ser criadas a partir de ovos. Todas possuem um grande poder e, na história dos jogos, podem representar uma grande ameaça para os humanos e também para outros Pokémon, principalmente por conta da sua "fome" por energia do Ultra Space. As Ultra Beasts perseguem essa energia remanescente do seu universo numa tentativa de retornar a ele. Entretanto, quando descobrem que a centelha que procuram não é um portal, elas acabam se tornando muito agressivas.

5

Xurkitree (UB-03 Lighting)





A quarta Ultra Beast descoberta é a quinta colocada da nossa lista. A besta lembra, ao mesmo tempo, um aglomerado de cabos de alta tensão e uma árvore. O Pokémon do tipo Elétrico (Electric) é representado pelo número 796 na Pokédex e os cabos que compõem o seu corpo são considerados por muitos como condutores elétricos altamente eficazes. Dentro do seu corpo existe um único órgão que produz energia a níveis colossais, podendo descarregar até 1.000.000 de volts ao mesmo tempo. A criatura é bastante rápida e não possui um rosto definido, mas apenas uma cabeça em formato de estrela que mais parece um cabelo espetado. É dito também que o corpo de Xurkitree trepida de tanta energia que esse Pokémon acumula dentro de si.

4

Buzzwole (UB-02 Absorption)





A quarta colocação da nossa lista ficou com este poderoso Pokémon do tipo Inseto/Lutador (Bug/Fighting) que apresenta uma aparência muito poderosa e hostil. Inicialmente ele era exclusivo de Pokémon Sun e, provavelmente, será também exclusivo da Ultra Sun, mas nada foi confirmado até o momento. Esse super inseto possui músculos poderosíssimos e a sua boca, que lembra a de um mosquito, é feita de um material tão duro quanto diamante. A fera possui mais de dois metros de altura e pesa cerca de 330 kg. Com certeza, ele é um adversário à altura até para vários Pokémon lendários! Seu número na Pokédex é 794.

3

Pheromosa (UB-02 Beauty)





A posição de bronze da lista é a outra Ultra Beast catalogada também pelo código UB-02. Pheromosa é a contraparte de Buzzwole até então exclusiva de Pokémon Moon. O que o mosquito mega musculoso possui de força bruta, Pheromosa possui de velocidade. Também do tipo Inseto/Lutador (Bug/Fighting), é dito que as longas pernas desse Pokémon permitem que ela corra em velocidades tão altas que, inclusive, possibilitariam que ela desviasse de raios. Mas, indo um pouco além da sua agilidade, o codinome desse Pokémon não é Beauty (bela) à toa: dizem que qualquer Pokémon que for lutar contra essa Ultra Beast, independentemente de seu sexo, se sentirá atraído por ela, desistindo do seu desejo de lutar. Isso se deve, muito provavelmente, a um potente hormônio expelido pela criatura. Pheromosa está no 795º espaço da Pokédex.

2

Guzzlord (UB-05 Glutton)



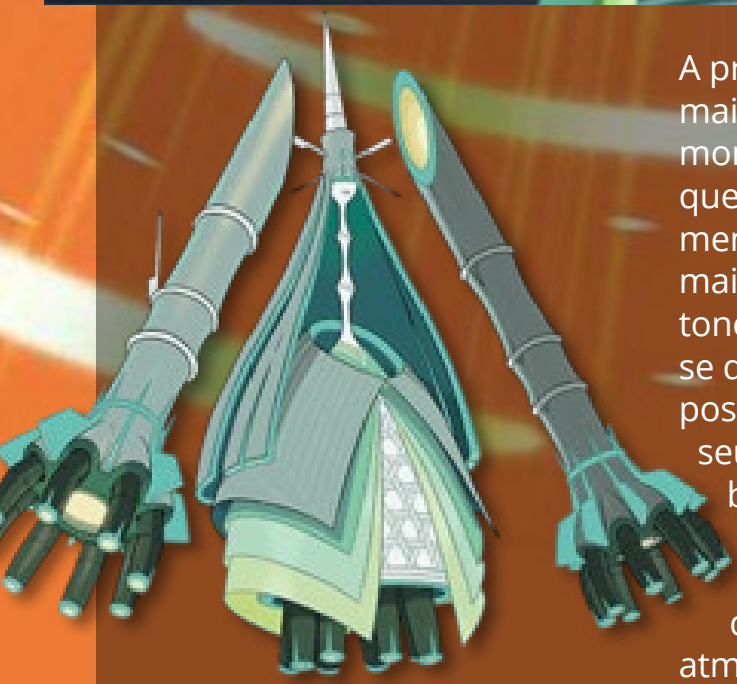
A prata vai para o terrível Guzzlord, uma das mais exóticas dentre todas as Ultra Beasts. Representando o número 799 da Pokedéx, essa fera possui o codinome Glutton graças à sua gula voraz e destruidora. Guzzlord é do tipo Noturno e Dragão (Dark/Dragon) e possui mais de cinco metros de altura. Porém, a sua bocarra é o que mais chama a atenção. Esse Pokémon consegue comer qualquer coisa que aparecer em seu caminho. Quando digo qualquer coisa, é realmente qualquer coisa: seres vivos, objetos, edifícios, chão, rios e até mares inteiros, segundo dizem. Mesmo comendo tudo isso, Guzzlord não libera nenhum resíduo como consequência de sua comilança, o que nos faz crer que dentro do seu corpo possa existir uma singularidade, É isso mesmo: Guzzlord literalmente pode ter um buraco negro no lugar do estômago!



1

Celesteela (UB-04 Blaster)



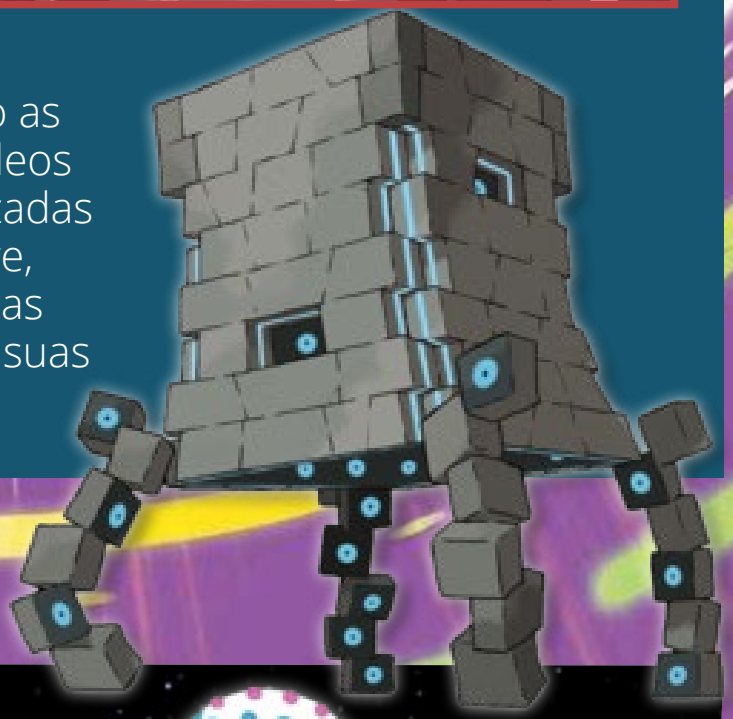


A primeira posição da lista ficou com Celesteela, a maior de todas as Ultra Beasts. Ela é um Pokémon monumental do tipo Aço/Voador (Steel/Flying), que possui dois enormes pilares flutuantes como membros. Essa criatura pode chegar a pouco mais de nove metros de altura, pesando até uma tonelada! Dizem que a sua capacidade de voar se dá através da habilidade que esse Pokémon possui em acumular um gás inflamável dentro do seu corpo. Através de seus longos braços, esse bichinho solta o gás na forma de combustão e os utiliza tanto como armas quanto como turbinas. Essa propulsão estupenda faz com que Celesteela consiga voar até para fora da atmosfera terrestre. Seu número na Pokédex é 797.

Uma nova dimensão de ameaças



Com o lançamento de Pokémon Ultra Sun/ Ultra Moon cada vez mais perto, os ânimos se sobressaltam sobre as novidades, até então, um pouco escassas sobre a aventura. Ao menos temos a confirmação de que novas UB serão apresentadas nos jogos, como as três criaturas mostradas nos últimos vídeos de divulgação oficiais da Nintendo. Batizadas de UB Burst, UB Assembly e UB Adhesive, pouca informação foi divulgada sobre elas até então. Ainda não temos nada sobre suas exclusividades, somente suas tipagens.







Será que Burst, Assembly e Adhesive são só o começo? Será que novas UB surgirão? E quanta coisa sobre o Ultra Space nós ainda não sabemos? O que nos resta é esperar até novembro para conferir os jogos e ver tudo que Alola ainda tem para nos oferecer!



por Thiago Caires

Revisão: Arthur Maia
Diagramação: Leonardo Villas

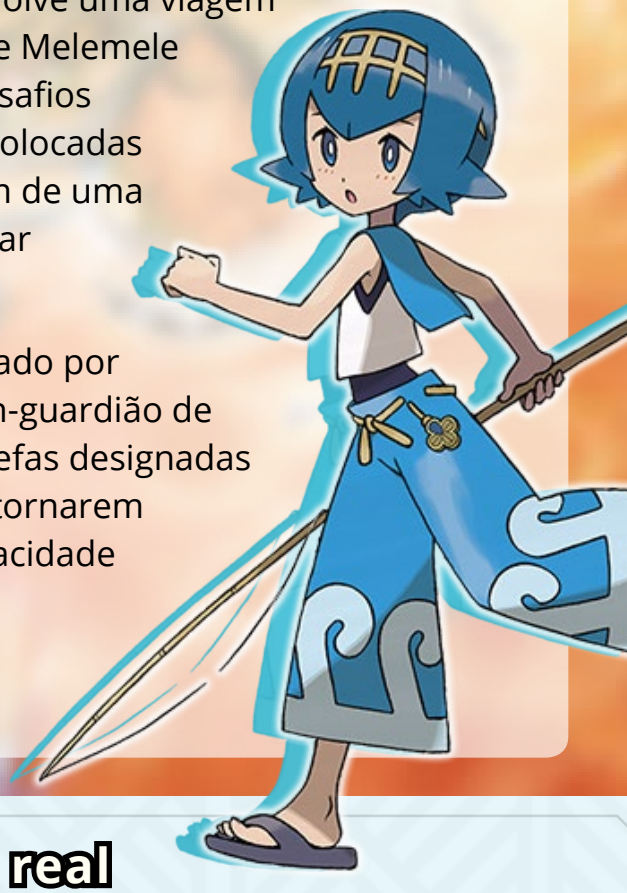
Os Kahunas de Alola

Cada nova geração de Pokémon traz consigo uma nova região para explorar e uma gama de monstrinhos inéditos para colecionar, assim como outras atividades extras únicas. Ao aportar nas ensolaradas terras de Alola, porém, nos deparamos com uma cultura Pokémon ainda mais distinta do que podíamos esperar. Parte desses novos costumes a nós apresentados são os Kahunas, líderes sobre os quais conheceremos mais agora.

Vida de Kahuna

Diferente de outras culturas, como a de Kalos ou Johto, a vida de um treinador Pokémon na sociedade Alolana não envolve uma viagem onde o objetivo é enfrentar líderes de ginásios. De Melemele a Poni Island, para ser o melhor, é preciso passar por desafios comandados por capitães, onde várias habilidades são colocadas a teste. Só após ser reconhecido por um Pokémon-totem de uma ilha (ou mais de um em alguns casos), é possível enfrentar um Kahuna, responsável pelo teste de cada localidade.

Visto como um chamado sagrado que não pode ser negado por ninguém, a posição que é decidida por um dos Pokémon-guardião de cada ilha de Alola traz diversos deveres. Uma dessas tarefas designadas a um Kahuna é escolher os treinadores mais aptos a se tornarem um capitão de desafio — que requer não só notar a capacidade do indivíduo como treinador, mas também a sua força interior e de caráter. Também faz parte de seu trabalho atender a qualquer pedido feito por um guardião.



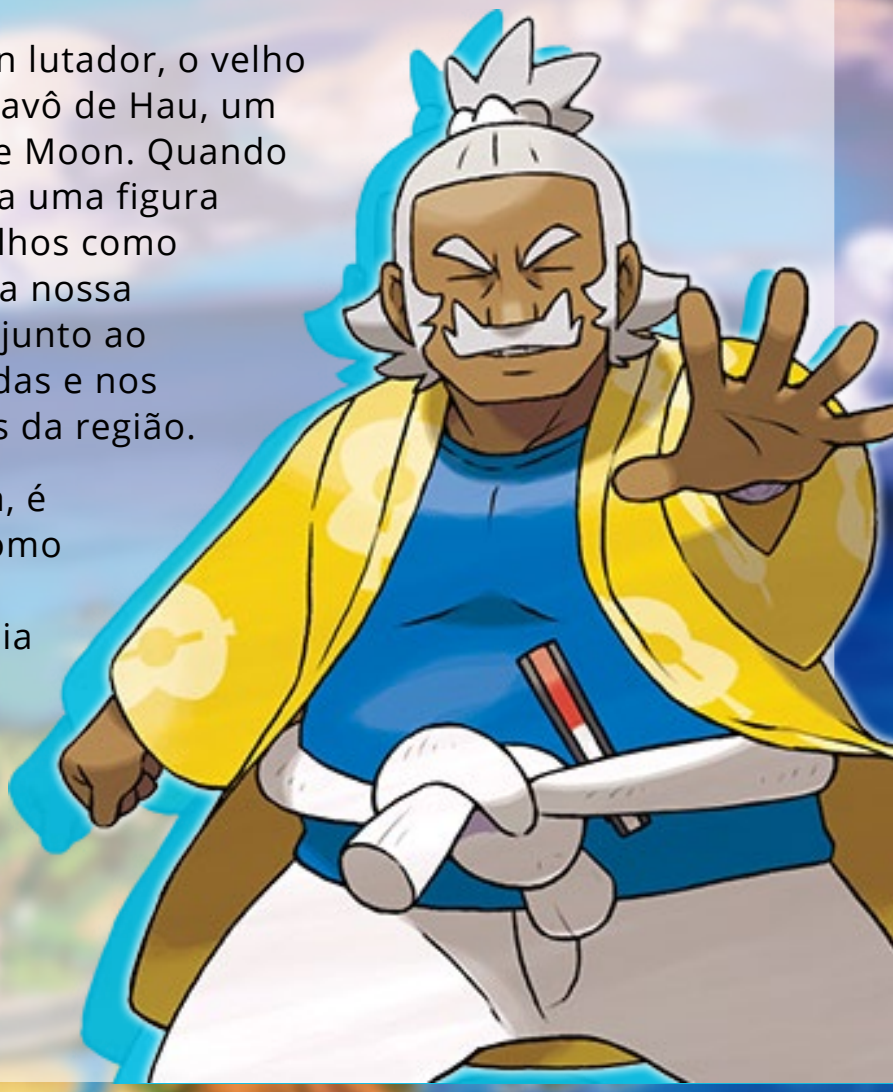


Kahunas da vida real

Muitas das coisas que vemos no universo Pokémon vem de coisas vistas na vida real, e os Kahunas não são exceção. Parte importante da cultura havaiana, eles eram figuras responsáveis por diversas atividades diferentes, principalmente pelas que envolviam magia. Havia cerca de 200 tipos de Kahunas antes da conquista americana, com dez habilidades tidas como mais importantes — aqueles que conseguiam dominar estas era garantido o título de Grande Kahuna.

Ser escolhido como um Kahuna é um pacto para uma vida inteira, já que uma vez eleito pela divindade só é possível deixar a posição após a morte ou ao ser rejeitado pelo guardião. Durante a jornada em Sun e Moon, podemos ver de perto o surgimento de um novo Kahuna, assim como vimos o impacto na vida de quem acaba sendo escolhido. De uma forma ou de outra, quem se torna um dos escolhidos tem sobre suas costas tanto uma grande responsabilidade sobre os moradores da ilha como também o prazer de ver e participar do desenvolvimento de jovens treinadores.

Hala, de Melemele Island



Mestre quando o assunto é Pokémon lutador, o velho Hala é o Kahuna da Ilha Melemele e avô de Hau, um dos amigos do protagonista de Sun e Moon. Quando falamos dele é difícil não vir à cabeça uma figura paterna, que não só cuida de seus filhos como também os prepara para a vida. Já na nossa chegada a Alola, fica a cargo dele — junto ao Professor Kukui — dar-nos boas-vindas e nos apresentar aos três Pokémon iniciais da região.

Mais que em qualquer outro Kahuna, é visível em Hala o prazer em servir como uma espécie de tutor para os jovens treinadores, chefiando uma cerimônia que celebra o início da vida do protagonista e Hau nas batalhas. Há ainda diversos momentos em que ele se mostra um verdadeiro exemplo, seja por suas palavras ou por suas ações, como quando dominou um Tauros que causava confusão na cidade de Hau'oli.



Por falar em dominar Pokémon, não podemos deixar de mencionar as suas habilidades nas batalhas como um Kahuna como membro da Elite dos Quatro de Alola. Tido como uma das grandes forças de Melemele, no primeiro combate. ele conta com uma equipe formada exclusivamente por criaturas do tipo lutador: Mankey, Makuhita e Crabrawler. Na batalha pela elite, muitos de seus Pokémon já evoluíram, caso de Primeape, Hariyama e Crabominable, enquanto outros novos surgem, como Poliwrath e Bewear.

Olivia, de Akala Island



Dona de uma presença muito marcante logo na chegada da turma à Ilha de Akala, Olivia dá uma amostra de sua personalidade forte ao confrontar em tom de piada o Professor Kukui. Ela se mostra também uma pessoa extremamente responsável e com grande força de vontade, se dedicando totalmente à tarefa de Kahuna da ilha, seja ao preparar o templo a pedido do guardião ou ao liderar os esforços para acalmar os Pokémon na Caverna dos Digglet para que os moradores possam voltar a transitar normalmente.

Apesar de seu lado mais forte chamar a atenção, atitudes como essa mostram o quanto ela se preocupa com o próximo e possui um forte instinto materno para com os jovens treinadores. Como ela mesma diz ao treinador e Hau enquanto partem para Aether Paradise, apesar de ela nunca ter tido filhos próprios, esse é o sentimento que ela nutre para com todos que desembarcam nas terras de Akala. E pasmem, além de tudo isso, a mulher ainda tem tempo de ser dona de uma loja de jóias e acessórios na Cidade de Konikoni!

Dentro do espaço de batalha, ela é tão feroz e decidida como quando lida com os problemas de sua ilha natal. Toda sua equipe é formada somente por Pokémon do tipo pedra, e a formação enquanto Kahuna conta com Nosepass, Boldore e o mais perigoso deles, Lycanroc. Também parte da Elite dos Quatro, para essa posição ela leva Pokémon que juntam o tipo pedra a outros tipos, como Relicanth, Carbink, Golem de Alola, Probopass e o bom e velho Lycanroc.



Nanu, de Ula'Ula Island



Podemos dizer que Nanu é um Kahuna como nenhum outro de Alola por vários motivos. Dentre os quatro líderes das ilhas, ele se destaca facilmente por sua personalidade extremamente desgostosa, principalmente quando envolve contato com outro ser humano — sobra até Acerola, que nutre um grande carinho por ele, mas que ele não tem qualquer paciência. Lidar com problemas de Ula'Ula parece ser igualmente desgastante e chato para ele.

Acontece que, antes de ser escolhido como Kahuna, Nanu era um policial, mais especificamente um membro da Polícia Internacional e chefe de ninguém menos que Looker — personagem de **Pokémon Diamond/Pearl (NDS)**. Ele, junto de seu parceiro e uma Faller desconhecida, participaram de uma missão especial contra uma Ultra Beast, na qual a Faller (um ser humano que voltou de um Ultra Wormhole e agora atrai Ultra Beasts) acabou falecendo. Após a missão em questão, os dois encontram Anabel — vinda diretamente de **Pokémon Emerald (GBA)** — em Poni Island.

Apesar de não dizer com todas as palavras, fica subentendido que tomar o papel de Kahuna não foi algo bem-vindo para ele quando ele se nega a participar da Liga dos Quatro, já que "ao contrário de quando a divindade guardiã o escolheu" ele não é obrigado. Como lutador, Nanu é especializado em Pokémon do tipo Dark e sua equipe é formada por Sableye, Krokorok e Persian. Durante a revanche com o protagonista na Vila de Seafolk, ele conta novamente com Sableye e Persian, assim como o evoluído Krookodile e os novatos Honchkrow e Absol.





Hapu, de Poni Island

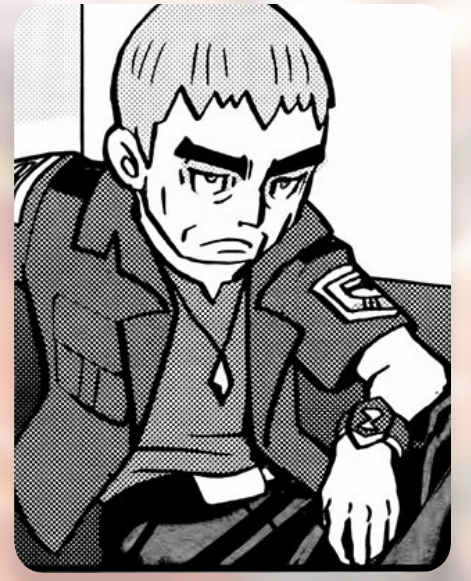
Sem sombra de dúvidas, a mais jovem dos quatro Kahunas. Hapu é encontrada por nós várias vezes durante a aventura antes mesmo de ela acabar caindo nas graças de Tapu Fini, e se tornar a mais nova representante da ilha. Em sua primeira aparição no rancho da Ilha de Akala, ela estava enfrentando dois integrantes do Team Skull e acaba sendo salva por nós. Nessa época, ela já treinava suas habilidades com os Pokémon e mostrava sua determinação.

O desejo por se tornar uma forte mestra Pokémon vem de seu recente passado, quando foi recusada inicialmente pelo guardião da Ilha Poni a se tornar a próxima Kahuna após o falecimento de seu avô. O seu desejo só se transformou em realidade quando acabou enfrentando uma das Ultra Beasts libertadas em sua ilha. Na ocasião, o guardião resolveu ajudar a menina e pôde ver de perto toda a sua força interior e exterior.

Falando em força, enfrentar a pequena Kahuna em uma batalha pode ser jogo duro dependendo do time montado pelo jogador. Sua equipe é formada somente por monstrinhos do tipo Ground: Dugtrio, Gastrodon, Mudsdale Flygon. Ela pode ser enfrentada em uma segunda batalha após o jogador declarado Campeão contra a Elite Quatro de Alola, desafio para o qual ela traz os mesmos quatro Pokémon, mais novato Krookodile.



Diferenças entre os jogos, anime e mangá



Agora que conhecemos a jornada de cada um deles dentro dos jogos, vale a pena mencionarmos algumas diferenças de personalidade entre as versões dos personagens em outras mídias — com exceção de Hapu ainda exclusiva dos games. Começando por quem menos muda: Nanu possui uma personalidade muito parecida nos mangás, única outra mídia em que ele já apareceu. Nela ele continua tão pessimista quanto nos jogos, mas há um espaço maior para brincadeiras — como quando provoca Olivia por não ter um namorado.

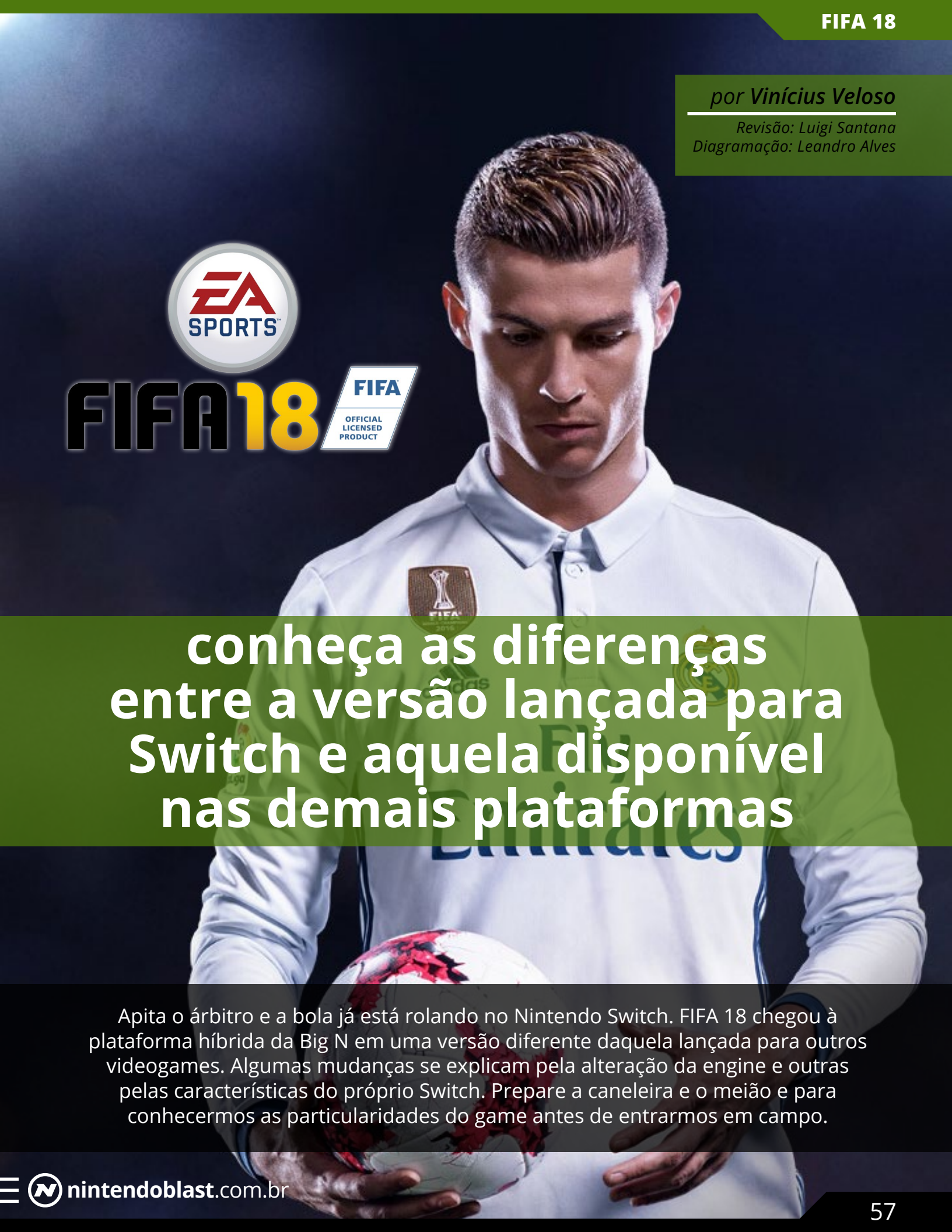


Por falar em Olivia, ela é uma das Kahunas que mostram uma mudança um pouco mais acentuada em outras mídias, nas quais se mostra mais brincalhona e às vezes até um pouco mais desajeitada. O que não muda é seu papel mais ativo, seja ensinando e instigando como visto em suas interações com Ash no anime, ou como a mais envolvida nos assuntos de seus parceiros Kahuna como visto nos mangás.

Por fim, Hala também tem boas diferenças entre as suas três versões até o momento. A menos diferente delas, vista no anime, traz o mesmo senhor de coração grande, porém menos envolvido no desenvolvimento dos jovens e mais focado em seu papel de Kahuna. Já nos mangás, seu papel como Kahuna se torna tão mais importante que ele acaba se mostrando um pouco mais autoritário, provavelmente um reflexo de sua experiência no cargo.



por ***Vinícius Veloso***
Revisão: Luigi Santana
Diagramação: Leandro Alves



conheça as diferenças entre a versão lançada para Switch e aquela disponível nas demais plataformas

Apita o árbitro e a bola já está rolando no Nintendo Switch. FIFA 18 chegou à plataforma híbrida da Big N em uma versão diferente daquela lançada para outros videogames. Algumas mudanças se explicam pela alteração da engine e outras pelas características do próprio Switch. Prepare a caneleira e o meião e para conhecermos as particularidades do game antes de entrarmos em campo.

Bola em jogo

A torcida pode começar a agitar as bandeiras e comemorar. Depois de quatro temporadas sem aparecer nas plataformas da Nintendo, uma das principais franquias de futebol volta a marcar presença em um videogame da Big N. FIFA 18 traz o melhor do esporte mais popular do mundo para dentro do Switch, tornando possível encarnar Messi ou Cristiano Ronaldo em qualquer lugar e a todo momento.

Porém aqueles mais veteranos na série podem estranhar um pouco ao experimentar a versão do game que chegou ao console híbrido. Algumas das funcionalidades presentes nos sistemas concorrentes acabaram não aparecendo no Switch, como o modo história que narra a trajetória do jogador inglês Alex Hunter.

Substituindo a engine

Desde FIFA 17, a franquia adotou como sua *engine* a Frostbyte, usada em games como Battlefield: Hardline e Star Wars: Battlefront. Porém o *hardware* do Switch não é compatível com esse motor gráfico, o que obrigou a equipe da EA Bucareste — responsável por levar o game ao console da Nintendo — a procurar outras opções. A solução encontrada acabou sendo a personalização da *engine*.



"Por mais que quiséssemos usar a Frostbite, não podíamos fazer o motor gráfico inteiro funcionar. Nós intencionalmente escolhemos desenvolver o jogo com uma *engine* personalizada porque sentimos que era melhor do que tentar forçar a Frostbite rodar e terminar tendo que diminuir as opções, transformando o jogo numa versão menor, com menos qualidade se comparado com o game lançado para PS4 e Xbox One," explicou Andrei Lazarescu, profissional da EA Bucareste.



"Nós queremos que esse seja um FIFA que se sustente sozinho. Nós esperamos que as pessoas o reconheçam e o joguem pelo que ele é, em vez de falar 'hey, você está pegando uma versão ruim de segunda mão do game'. Esse é um FIFA completo que os jogadores vão desfrutar", comentou Lazarescu, garantindo que o FIFA 18 que chegou ao Switch é superior àquele lançado para PS3 e Xbox 360. "Quando o Switch está no dock, roda em 1080p e 60 fps — algo que a geração anterior nunca conseguiu", disse.

A troca da Frostbite resultou em menor quantidade de animações adicionais dos atletas e, sobretudo, na redução nos ambientes dos estádios, particularmente, na qualidade dos efeitos visuais. Com isso, a versão de FIFA 18 que está disponível na plataforma da Big N é graficamente menos atrativa do que aquela que roda no PS4 e XBO. Porém está acima do jogo lançado para os videogames da geração anterior.



Cartão vermelho para Hunter

Outra inovação da franquia que começou no FIFA 17, mas não está presente no Switch, é o modo história, nomeado de "A Jornada". O motivo que explica a ausência é justamente a mudança da *engine*. Essa parte do game foi totalmente desenvolvida em cima da Frostbite e não seria tecnicamente interessante remodelá-la para que rodasse no console híbrido.

> "A Jornada' foi desenvolvida sob a Frostbite e só existe por causa dela. Talvez, em uma próxima versão que conte com essa *engine*, o modo história também possa fazer parte do jogo no Switch", revelou Lazarescu.



Botões de menos

Quando o jogo foi anunciado, uma das principais preocupações dos fãs da franquia era que a jogabilidade no Switch seria brutalmente afetada. Afinal, no PlayStation 4, por exemplo, uma das alavancas analógicas é usada para movimentação do jogador e a segunda para realização de dribles. Já no Switch, quando os Joy-Con são separados para uma partida entre amigos, os controles apresentam somente uma alavanca.

"No Switch, você não tem tantos botões, então criamos um esquema personalizado chamado 'Modo de Quatro Botões'. O jogador pode colocar a bola na frente pressionando o botão de corrida duas vezes ou usar os modificadores para chutes colocados no gol. Essa é a maneira ideal de jogar? Não, mas é uma maneira das pessoas aproveitarem FIFA 18 no videogame da Nintendo", explicou Lazarescu.



Cadê meus amigos?

O modo *online* de FIFA 18 no Switch apresenta particularidade que desagradou muito os jogadores. Não é possível encontrar e desafiar seus amigos através de partidas realizadas via internet. A única maneira dessas partidas contra pessoas conhecidas acontecer é contando com o fator sorte, com os dois jogadores logados no *lobby* central e torcendo para serem colocados no mesmo jogo.

FUT simplificado

O modo mais popular de FIFA nos últimos anos é o FUT (FIFA Ultimate Team), em que os jogadores colecionam figurinhas dos atletas e podem montar seu time personalizado usando essas cartas. No Switch, o FUT está disponível, porém sem algumas das funcionalidades encontradas no PS4 e XBO. Exemplo é a falta de desafios diários e o modo champions, além disso, também não é possível fazer a gestão de sua equipe à distância, através de aplicativos no *smartphone* ou PC.



Minha carreira

Já no modo carreira, a versão para Switch não apresenta algumas animações e também perdeu toda a fase de negociação que acontece no período de transferências. Apesar de ser mais básica, a carreira se torna interessante por apresentar objetivos que não existem nas versões de outras plataformas.

A melhor experiência futebolística portátil

Sem dúvidas, FIFA 18 no Switch não traz a mesma experiência proporcionada pelas versões de PS4 e XBO. No entanto, o game leva, com grande facilidade, o título de melhor jogo de futebol já lançado para um console portátil. Grande parte do marketing da Nintendo em relação ao Switch é a possibilidade de levar seus games favoritos contigo para todos os lugares, e ter um FIFA nessa lista é bastante interessante.

Essa primeira experiência da EA com a franquia no novo videogame serve para medir a temperatura dos fãs. Até por isso, se justifica a diminuição de conteúdo, afinal, não valeria a pena investir tempo e trabalho no projeto sem a certeza de que traria o resultado esperado. Ainda mais depois que FIFA 13 teve vendas aquém das expectativas no Wii U.

“Acho que vamos ver mais FIFA no Switch no futuro”, supõe Lazarescu, deixando claro que se o desempenho do game atender as expectativas comerciais, com certeza os donos da plataforma híbrida receberão um game bem mais completo na próxima temporada. Tudo dependerá do nível de empolgação que os jogadores demonstrarão durante o ano.

por ***Vinícius Veloso***

Revisão: Arthur Maia
Diagramação: Marcus Vinícius Moreira

DONKEY KONG LAND III

20 ANOS

20 curiosidades sobre o game

Na década de 1990, Donkey Kong e sua família não fizeram sucesso somente no Super Nintendo. Os macaquinhos também aprontaram no Game Boy, estrelando a trilogia Donkey Kong Land. O terceiro capítulo da série, que traz como protagonistas Dixie e Kiddy, está fazendo aniversário e vamos comemorar relembrando alguns fatos sobre o título que tem lugar garantido entre os melhores do console portátil da Big N.

Bolo de Banana

Neste mês de outubro, o capítulo final da jornada que levou, pela primeira vez, a macacada da Nintendo aos consoles portáteis completa 20 anos. **Donkey Kong Land III** colocou Dixie e Kiddy em uma aventura com enredo original, porém, reaproveitando cenários e trilha sonora de **Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble! (SNES)**, lançado em novembro de 1996. Para comemorar a data, relembramos o clássico por meio de 20 curiosidades que marcaram a despedida dos símios do Game Boy.





01 – Mudando a história

Em DKC3, Donkey e Diddy saem de casa para procurar bananas em novas terras e são aprisionados pelo robô KAOS. Já em DKL3, a trama muda um pouco com a dupla partindo para encontrar o Lost World. Como Dixie não foi convidada para participar da jornada, a macaquinha decide organizar sua própria expedição em busca do território misterioso, e chama seu primo, Kiddy, para que juntos sejam os primeiros a pisarem na região desconhecida.



02 – Sem subtítulos...

Inicialmente, o jogo seria lançado como Donkey Kong Land III: The Race Against Time. No entanto, a equipe de desenvolvimento resolveu retirar o subtítulo antes de o game chegar ao mercado. A alteração nunca foi oficialmente explicada, porém, os rumores indicam que a medida foi adotada porque os outros títulos da série Land também não tinham esse complemento no nome.

03 – ... fora do Japão

Se o subtítulo The Race Against Time foi retirado na versão ocidental, no Japão o game acabou recebendo sim um complemento em seu nome. O jogo, que chegou às prateleiras nipônicas três anos depois de estrear no mercado europeu e americano, foi batizado de Donkey Kong GB: Dinky Kong and Dixie Kong.





04 – Sem a estrela principal

Apesar de ser nominalmente citado, o gorilão Donkey Kong não aparece em nenhum momento do jogo. Este é o único jogo que faz parte da franquia e foi desenvolvido pela Rare em que o macacão de gravata está totalmente ausente.

05 – Músicas rearranjadas

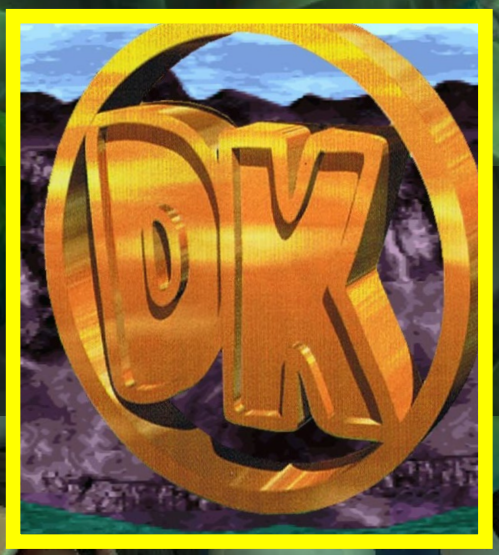
Toda a trilha sonora de DKL3 é composta pelas músicas de DKC3 rearranjadas em 8-bits. Somente duas faixas originais ficaram de fora da versão do console portátil: Frosty Frolics e Pokey Pipes. Nas fases em que elas deveriam tocas, foram substituídas por Cascade Capers e Cavern Caprice, respectivamente.

06 – Trabalho perdido

A música Rocket Run foi convertida para a versão de 8-bits, no entanto, acabou não sendo aproveitada em nenhum momento do game. A faixa ficou “esquecida” dentro da programação do jogo e pode ser ouvida ao acessar os arquivos do cartucho.

07 – Faltou revisão

Durante a conversa com Wrinkly Kong, a palavra Kremlings está escrita de maneira errada. No diálogo aparece “Kremlins”.



08 – Reaproveitando

Muitos elementos usados em DKL3, posteriormente, foram reaproveitados no desenvolvimento do remake de DKC3 para GBA. Um exemplo é a moeda DK sendo coletada automaticamente logo após derrotar os inimigos Koin.

09 – Amigos animais

Praticamente todos os companheiros animais que estiveram em DKC3 voltaram a aparecer em DKL3. As exceções ficam por conta do pássaro Parry e do papagaio Quawks.



10 – Referências

Uma das fases do game tem o nome de Miller Instinct, sendo clara referência ao game de luta **Killer Instinct** (SNES). Seria somente uma homenagem ou a Rare estaria fazendo propaganda de seus games dentro de outros jogos?

11 – Boa recepção

DKL3 foi muito bem recebido pela crítica, recebendo 81,25% de aprovação dos veículos de comunicação especializados na época em que foi lançado.



12 – Vendas não tão fortes

Se o game foi bem aceito pelos especialistas, em vendas ele acabou não atingindo os números de seus antecessores. DKL3 teve cerca de 1,03 milhão de unidades comercializadas em todo mundo, ficando atrás de DKL1 (3,91 milhões) e DKL2 (2,35 milhões). Já na lista dos títulos mais vendidos no Game Boy, DKL3 ocupa a 54ª posição.

13 – Relançamento

Em 2014, o game foi lançado no Virtual Console do 3DS. Na época, as análises o classificaram como “o melhor título da série Land e uma das melhores opções para os fãs do gênero plataforma”.

14 – Conheço seus movimentos?

Todos os chefões que apareceram durante a aventura são os mesmos que atrapalharam o caminho de Dixie e Kiddy em DKC3. As exceções são Belcha e Squirt, que estavam no jogo do console de mesa e não retornaram para a jornada no portátil. Apesar de os inimigos serem semelhantes, alguns deles têm movimentos diferentes, tornando as lutas únicas.

15 – Amarelo Banana!

O game é um dos quatro que receberam cartuchos amarelos no Game Boy. Além dele, os outros foram os dois títulos anteriores da série Land e a versão Yellow de Pokémon.



16 – Pobre Kiddy...



Esse é o segundo e último jogo que tem a participação de Kiddy. Já sua parceira Dixie continuou sendo explorada na franquia, marcando presença em jogos como Diddy Kong Racing DS (DS), Donkey Kong Country: Tropical Freeze (Wii U) e Donkey Konga 3 (GameCube).

17 – Confusão familiar

Até hoje em dia, muitos acreditam que Kiddy Kong é o mesmo primata que já havia aparecido anos antes em Donkey Kong Jr., lançado para NES. Apesar de não ser o mesmo macaco, ambos têm ligações familiares. O gorila que estrelava o clássico de 8-bits é, na verdade, o pai do Donkey Kong que vemos na série Country. Já o símio de DKC 3 é primo de Dixie Kong, sua companheira durante o game, e irmão mais novo de Chunky Kong, que aparece em Donkey Kong 64. Portanto, Kiddy Kong é um primo-neto de Donkey Kong Jr.

18 – Descanse em paz Wrinkly



Esse é o último título em que Wrinkly Kong aparece viva, depois disso, suas participações na franquia acontecem como fantasma. A velha símia está presente no game jogando o Nintendo 64 dela, console que havia sido lançado um ano antes de DCL3.

19 – Mais créditos

Como a versão nipônica foi lançada três anos depois da ocidental, os créditos finais foram atualizados para incluir os nomes dos profissionais que trabalharam na localização para o Japão. Assim, essa parte do jogo acabou ficando um pouco mais longa do que a original.

20 – Mundo menos animado

Outra particularidade da versão japonesa é que todas as animações do mapa, incluindo a água, foram retiradas. Com isso, o mundo acabou ficando totalmente estático e perdendo um pouco de sua vida.

Uma peça da história

Tanto para quem já jogou quanto para quem não conhece a aventura de Dixie e Kiddy, o aniversário de 20 anos de Donkey Kong Land 3 é uma excelente oportunidade para tirar a poeira do Game Boy e voltar a coletar algumas bananas. Se você não é daqueles que ainda tem um portátil desses em casa, pode aproveitar o Virtual Console do 3DS, que oferece o jogo em formato digital para compra na eShop. A dupla de macaquinhos aguarda sua companhia para encontrar e conquistar o Lost World.



por ***Robson Júnior***

Revisão: Arthur Maia
Diagramação: Fellipe Vargas

O que queremos ver em Pokémon do Switch

Os rumores de um tal de **Pokémon Stars** sendo desenvolvido para o **Nintendo Switch** estavam em alta. Entretanto, durante um Direct voltado à franquia no dia 6 de junho, nada foi confirmado. Uma semana depois, durante a E3, foi confirmado que a Game Freak havia começado a desenvolver um jogo da série principal para a nova plataforma da Nintendo. Com isso, finalmente sabemos que teremos um console de mesa (por mais que o Switch também tenha o caráter portátil) recebendo um jogo principal de Pokémon. Sem outras informações disponíveis a respeito desse projeto por algum tempo, só nos resta imaginar o que gostaríamos de ver nesse novo título.

Mapas vastos



Embora as dimensões dos mapas nos portáteis tenham garantido longas aventuras, eventualmente todas as áreas são descobertas e acaba não restando muito a explorar nelas, ainda mais considerando a linearidade dos jogos. No Switch, seria interessante ter uma região mais ampla — imagina explorar múltiplas regiões que já conhecemos ou mesmo trazer um mundo aberto, como o de **The Legend of Zelda: Breath of the Wild** (Switch).

Visual renovado



Os portáteis, por mais que tenham recebido bonitos jogos da franquia, têm limitações gráficas que não permitem a mesma imersão visual que um console mais potente como o Switch poderia promover. A experiência certamente seria melhorada fazendo uso de gráficos de alta definição, cores vibrantes características do mundo Pokémon e animações fluidas e bem feitas.

Mais opções online

Pokémon Sun/Moon (3DS) já contam com diversas opções de interação online, mas certamente gostaríamos de ver algo ainda maior no Switch. Que tal ver os protagonistas de outros jogadores em tempo real, chamá-los para batalhas ou trocar Pokémon a qualquer momento? Ou chamar um amigo em competições para caçar monstrinhos especiais? Há inúmeras opções de como tornar a experiência de Pokémon ainda mais *multiplayer* e interativa.



Novos monstrinhos

Todos os treinadores possuem seus Pokémon favoritos e não há como negar que eles pertencem a um vasto catálogo. Entretanto, sempre que um novo passo é dado na franquia, o que não podem faltar são novas opções de parceiros para as nossas jornadas, que ajudam com um toque de frescor. Dessa forma, é indispensável contar com Pokémon inéditos (mas é preciso que também tenhamos uma variedade dos antigos no próprio jogo).





Liberdade

Liberdade sempre foi uma questão pouco explorada na franquia Pokémon, ao menos quando se trata de enredo. Embora seja possível explorar à vontade as áreas que são descobertas, vários eventos ocorrem linearmente, sem haver muitas oportunidades de criar uma experiência realmente única nesse sentido. Adicionar a possibilidade de enfrentar ginásios (se existentes) em qualquer ordem e ter um número de bifurcações no desenrolar da história já seriam passos interessantes para tornar a aventura mais imersiva.

Pokémon seguindo fora da Poké Ball

Um dos recursos mais amados dos remakes **HeartGold** e **SoulSilver (DS)** poderia muito bem (finalmente) fazer seu retorno no Switch: os Pokémon seguindo o personagem do lado de fora de suas Poké Balls. Nos jogos da quarta geração, tê-los por perto a praticamente todo tempo permitia que o treinador pudesse interagir com seu monstrinho favorito rapidamente — e agora, no Switch, não há muito o que argumentar contra essa volta. Claro que isso não precisaria excluir o retorno de uma mecânica semelhante ao Pokémon Refresh, introduzido em **X e Y (3DS)**, como Pokémon-Amie.

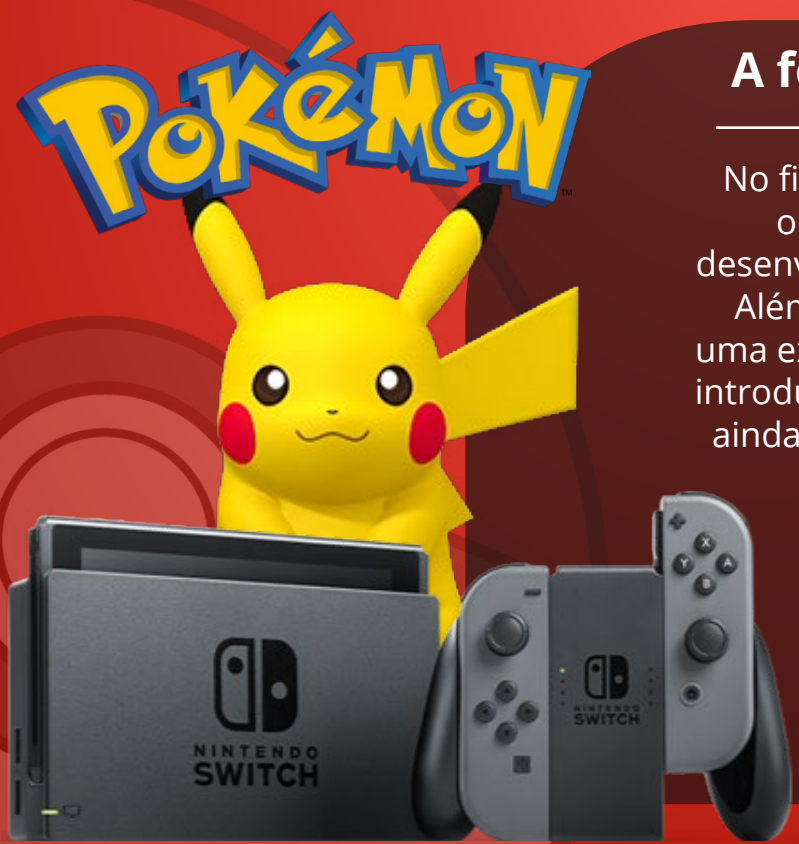


Contests, Battle Frontier, Pokéathlon, Pokémon Snap...

Há um número enorme de mecânicas que poderiam muito bem ser "recicladas" de títulos anteriores, expandindo o tempo de jogo e adicionando atividades para os jogadores. Os Contests poderiam ser uma forma de promover, como mencionado anteriormente, uma maior liberdade na aventura — porque não permitir que o jogador foque nessa área? Battle Frontier é uma excelente oportunidade para testar estratégias e para manter os treinadores mais competitivos entretidos. O divertido Pokéathlon, presente apenas em **HeartGold** e **SoulSilver**, poderia retornar com vários minigames novos. Isso sem falar no amado **Pokémon Snap (N64)**, que até hoje deixa os fãs da franquia ansiosos por uma sequência. Tudo isso seria possível no Switch, ou estaríamos sonhando alto demais? Por enquanto, é tudo o que podemos fazer.







A fórmula Pokémon do sucesso

No fim de tudo, queremos encontrar no Switch o mesmo capricho e carinho empregado no desenvolvimento dos títulos que já conhecemos. Além de trazer algo novo, queremos dispor de uma experiência no bom e velho estilo Pokémon introduzido há mais de vinte anos. Não sabemos ainda quando o jogo estará disponível para que possamos desfrutar de uma nova jornada, mas se aprendemos uma lição com os atrasos no lançamento de Zelda: Breath of the Wild é que a Game Freak pode levar o tempo que achar necessário para tornar o jogo inédito e, ainda assim, coesivo e reconhecível.

Revista GameBlast 35

Neste mês de outubro, a revista GameBlast chega de uma viagem pela galáxia com informações sobre Star Wars Battlefront II.



Além disso, análisamos Fifa 2018 (Multi), trazemos uma prévia de Assassins Creed: Origins (Multi), e muito mais.

Baixe já a sua!

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista