

NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBLAST.COM.BR

DISCUSSÃO:
NOVAS EXPANSÕES VS
VERSÕES ATUALIZADAS



**The Isle
of Armor**

COMPETITIVO:
MONTANDO UMA EQUIPE
PARA O FORMATO VGC



**The Crown
Tundra**

INSPIRAÇÕES:
AS LOCALIDADES REAIS DE ISLE
OF ARMOR E THE CROWN TUNDRA



#125
MAI
2020



Expandindo a Espada e o Escudo

Como esperado pela comunidade de Pokéfãs, uma expansão dos novos jogos da franquia está chegando. Dessa vez, através de DLCs, não de versões atualizadas, e contamos o que achamos dessa mudança. Além disso, trazemos tudo de mais interessante sobre **Isle of Armor** e **The Crown Tundra**, incluindo as localidades reais nas quais suas regiões foram inspiradas. E se você tem interesse no competitivo do game, damos dicas de como montar uma equipe competitiva. 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



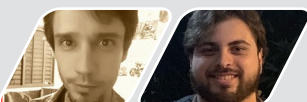
DIRETOR DE DIAGRAMAÇÃO

João Pedro Sousa



REDAÇÃO

Renan Rossi
Victor Hugo Carreta
Vinícius Veloso



REVISÃO

Davi Sousa
Felipe Fina Franco
Icaro Sousa
Vladimir Machado



DIAGRAMAÇÃO

Daniel Oliveira
João Pedro de Sousa
Leandro Alves



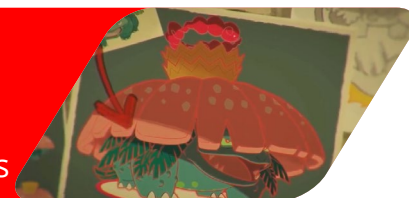
03 **PRÉVIA**
Pokémon Sword/Shield:
The Isle of Amor/
The Crown Tundra



16 **INSPIRAÇÕES**
A cultura real que
inspira as expansões
de Pokémon SS/SH



23 **DISCUSSÃO**
A relação entre
as expansões e as
versões atualizadas



32 **POKÉMON BLAST**
Como montar
uma equipe VGC
competitiva



FAÇA SUA ASSINATURA

GRÁTIS
DA REVISTA
NINTENDO BLAST!

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

ASSINAR!



SWITCH



por Vincícius Veloso

Revisão: Davi Sousa

Diagramação: Leandro Alves



The Isle
of Armor



The Crown
Tundra

Ativando o Gigantamax de Galar: a expansão de toda uma região

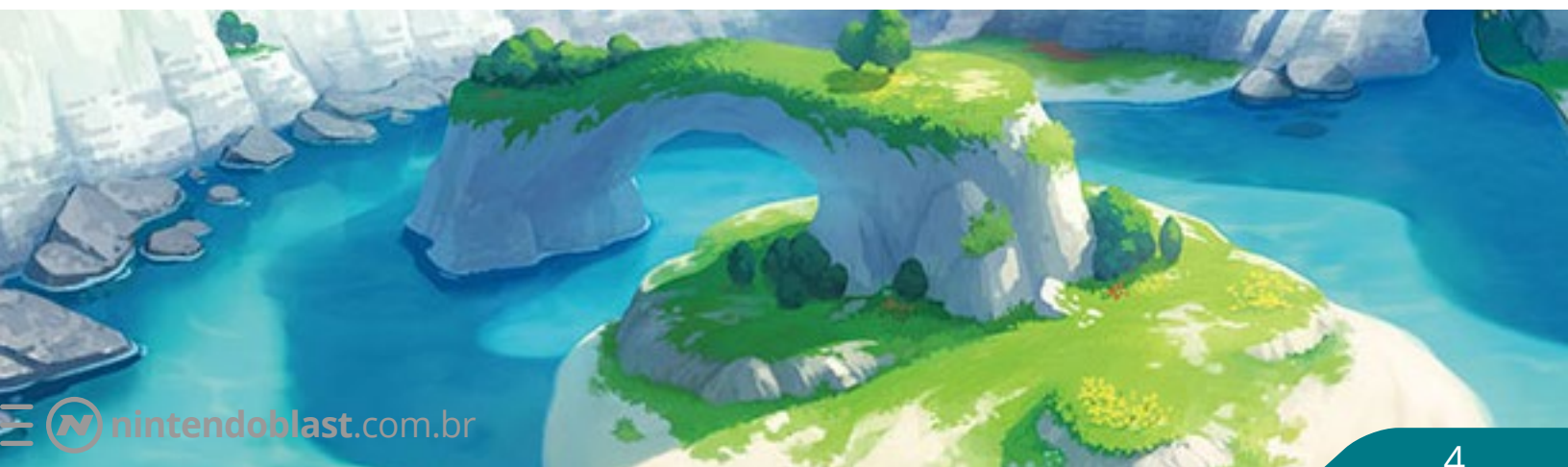
Além de ter feito história como a estreia da série principal nos consoles de mesa, **Pokémon Sword/Shield** também marcará uma mudança de postura da **Game Freak**. Ao invés das tradicionais terceiras versões, o estúdio expandirá a região de Galar via DLC. Dividido em duas partes, ambas com lançamento previsto para 2020, o conteúdo adicional contará com a ampliação da Pokédex, mais cenários e personagens, narrativas inéditas e muitas outras atividades para ocupar o tempo do novo campeão mundial.

A jornada continua

A costumada a produzir um terceiro jogo que se passa na mesma região, a Game Freak optou por ampliar o mapa de Galar por meio de conteúdo adicional via DLC. O **expansion pass** de Pokémon Sword/Shield, que custa US\$ 30 (R\$ 125,39 na Loja Nintendo) e está em pré-venda, será dividido em duas partes que não podem ser adquiridas individualmente. A primeira, chamada **The Isle of Armor**, tem lançamento previsto para junho. Já a segunda, batizada de **The Crown Tundra**, está programada para a primavera (entre setembro e dezembro).



Ambas as atualizações permitirão que os treinadores explorem as novas áreas a qualquer momento, independentemente de estarem apenas iniciando a aventura ou nos preparativos finais para a batalha pelo título de campeão.



Além de territórios desconhecidos para desbravar, os DLCs contarão com criaturinhas nunca vistas no passado e mais de 200 monstros provenientes de regiões anteriores, enriquecendo assim a polêmica Pokédex de Galar. Entre os pokémon que chegarão ao game, os que têm presença confirmada na Isle of Armor são Kingdra, Volcarona, Magnezone, Lycanroc, Zorua, Azurill, Dedenne e Chansey. Por outro lado, na Crown Tundra será possível reencontrar Nidorino, Beldum, Crobat, Elekid, Garchomp, Sealeo, Cryogonal e Aurorus.

The Isle of Armor



The Crown Tundra



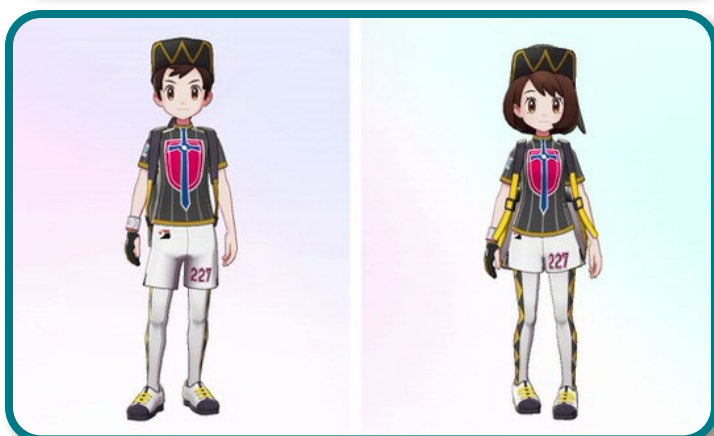
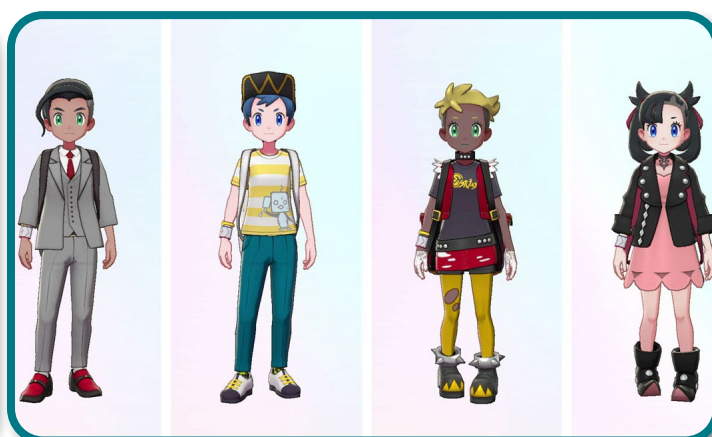
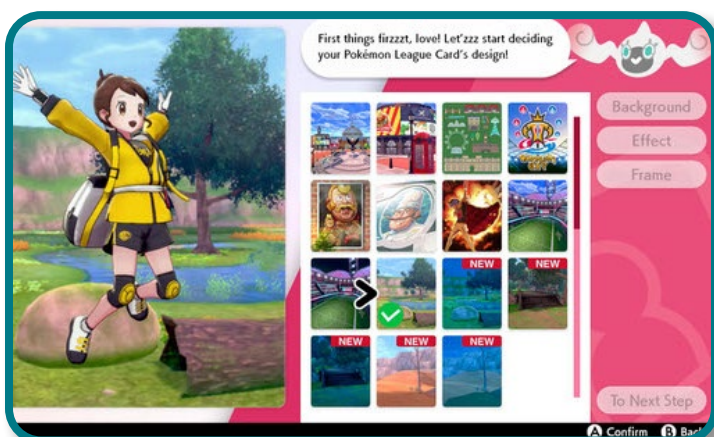
A jornada que se aproxima promete ainda revelar outras Galarian Forms, como a de Slowpoke, que já foi mostrada. A evolução dele para Slowbro ou Slowking dependerá de itens únicos que serão encontrados na ilha paradisíaca ou nas gélidas montanhas.



O pacote de expansão incrementará a quantidade de formas Gigantamax existentes no jogo. Serão adicionadas, por exemplo, as transformações gigantescas das evoluções finais dos iniciais de Galar (Rillaboom, Inteleon e Cinderace). Para acertar em cheio na nostalgia, Charizard não será mais o único inicial de Kanto com uma Gigantamax, isso porque Blastoise e Venusaur também poderão passar pelo fenômeno assim que o conteúdo adicional for lançado.

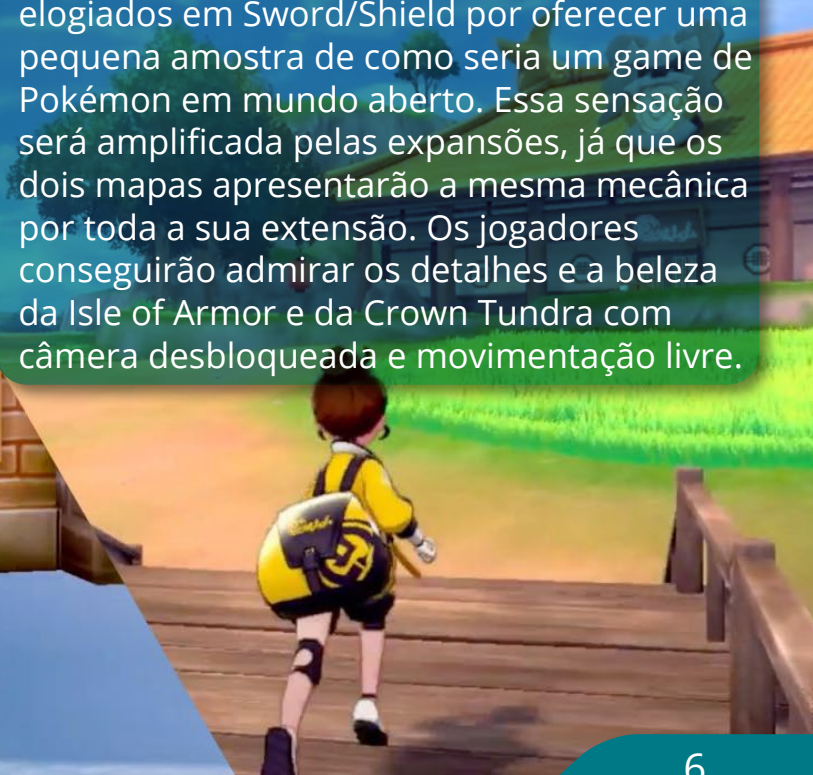


No campo da personalização, o DLC trará opções originais para os League Cards e mais de 100 roupas e cortes de cabelo para o personagem principal. O guarda-roupas de quem comprar a expansão na pré-venda será abastecido com o boné e as calças do campeão Leon e outros dois uniformes, um do Pikachu e um do Eevee.



Uma Wild Area gigante

A Wild Area foi um dos aspectos mais elogiados em Sword/Shield por oferecer uma pequena amostra de como seria um game de Pokémon em mundo aberto. Essa sensação será amplificada pelas expansões, já que os dois mapas apresentarão a mesma mecânica por toda a sua extensão. Os jogadores conseguirão admirar os detalhes e a beleza da Isle of Armor e da Crown Tundra com câmera desbloqueada e movimentação livre.





The Isle of Armor

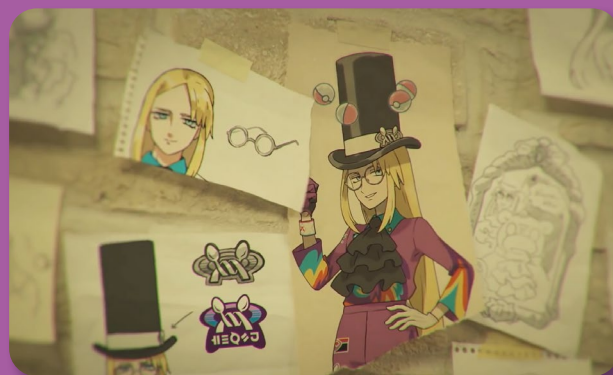
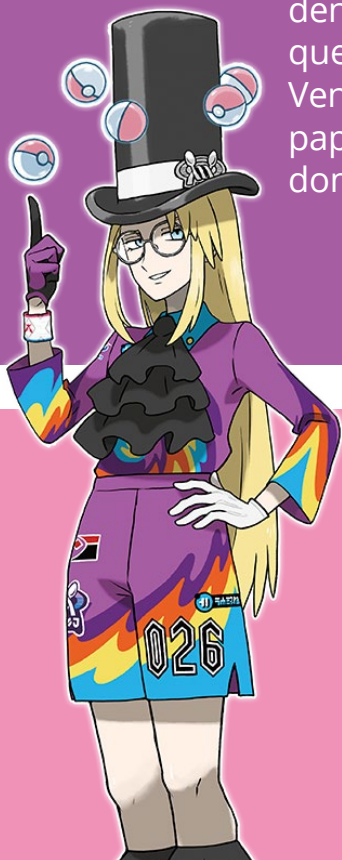


Mustard

The Isle of Armor

The Isle of Armor terá como tema central o crescimento e vai se passar em um dojo dedicado ao treinamento pokémon. O local é comandado por Mustard, antigo campeão de Galar que topará ser o seu mentor e que ajudou no desenvolvimento de Leon há alguns anos. Apesar de ser bem recebido pelo professor, você acabará despertando o espírito de competição em alguns dos alunos.

Em Pokémon Sword, seu rival dentro do dojo será Klara, que usa criaturinhas do tipo Veneno. Já em Shield, esse papel será de Avery, que domina o tipo Psíquico.





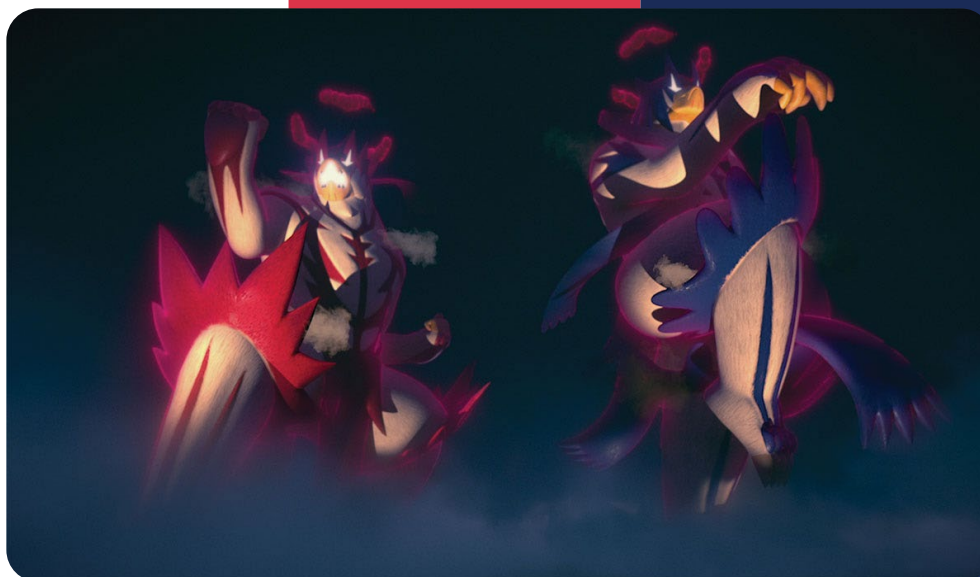
A paisagem da Isle of Armor não se restringe ao centro de treinamento, a ilha terá ainda praias, pântanos, florestas, grutas e dunas — áreas habitadas por pokémon que não são encontrados no continente principal de Galar. A história dessa primeira parte da expansão também será protagonizada por Kubfu, monstrinho que mantém uma preparação intensa e constante. Quando ele se sente pronto, evolui para Urshifu e é capaz de adotar dois estilos distintos de batalha.



No Single Strike Style, Urshifu ataca furiosamente os oponentes e não faz questão de segurar as forças; já no Rapid Strike Style, ele demonstra um comportamento calmo, observando os inimigos e calculando friamente a maneira de agir.

Single Strike **Style**Rapid Strike **Style**

Além de alterar o modo como o Pokémon luta, o estilo também influencia no tipo de Urshifu. No Single Strike Style ele é Lutador e Sombrio, e no Rapid Strike Style se torna Lutador e Água. Durante a estadia na Isle of Armor, o jogador terá a oportunidade de traçar o caminho que seu Urshifu seguirá. Seja qual for a escolha, o monstrinho terá uma forma Gigantamax.



Essa metade inicial do DLC trará ainda os Tutor Moves, que adicionarão ataques totalmente novos; Apricorns, que podem ser transformadas em Poké Balls; e um Exp. Charm, que dará mais pontos de experiência para a sua equipe. Por fim, estão incluídos no pacote novos modelos para a bicicleta e vestimentas.





Quem é quem na Isle of Armor

Mustard — É o responsável pelo dojo da Isle of Armor e ajudará em seu treinamento. Antes de o fenômeno Dynamax ser incorporado nas batalhas da Liga Pokémon, ele ocupou a cadeira de campeão por 18 anos e se transformou em um competidor lendário. Esse recorde ainda não foi batido. Mustard também foi o primeiro a reconhecer o talento latente de Leon e teve participação fundamental no despertar desse potencial.

Klara — É especialista em pokémon do tipo Veneno e está treinando duro no dojo de Mustard. Ela fará qualquer coisa para parecer adorável e fofa, já que popularidade é o que a garota mais admira. Klara passa os dias com um sorriso no rosto, mas esconde por trás da aparente delicadeza uma natureza extremamente calculista.



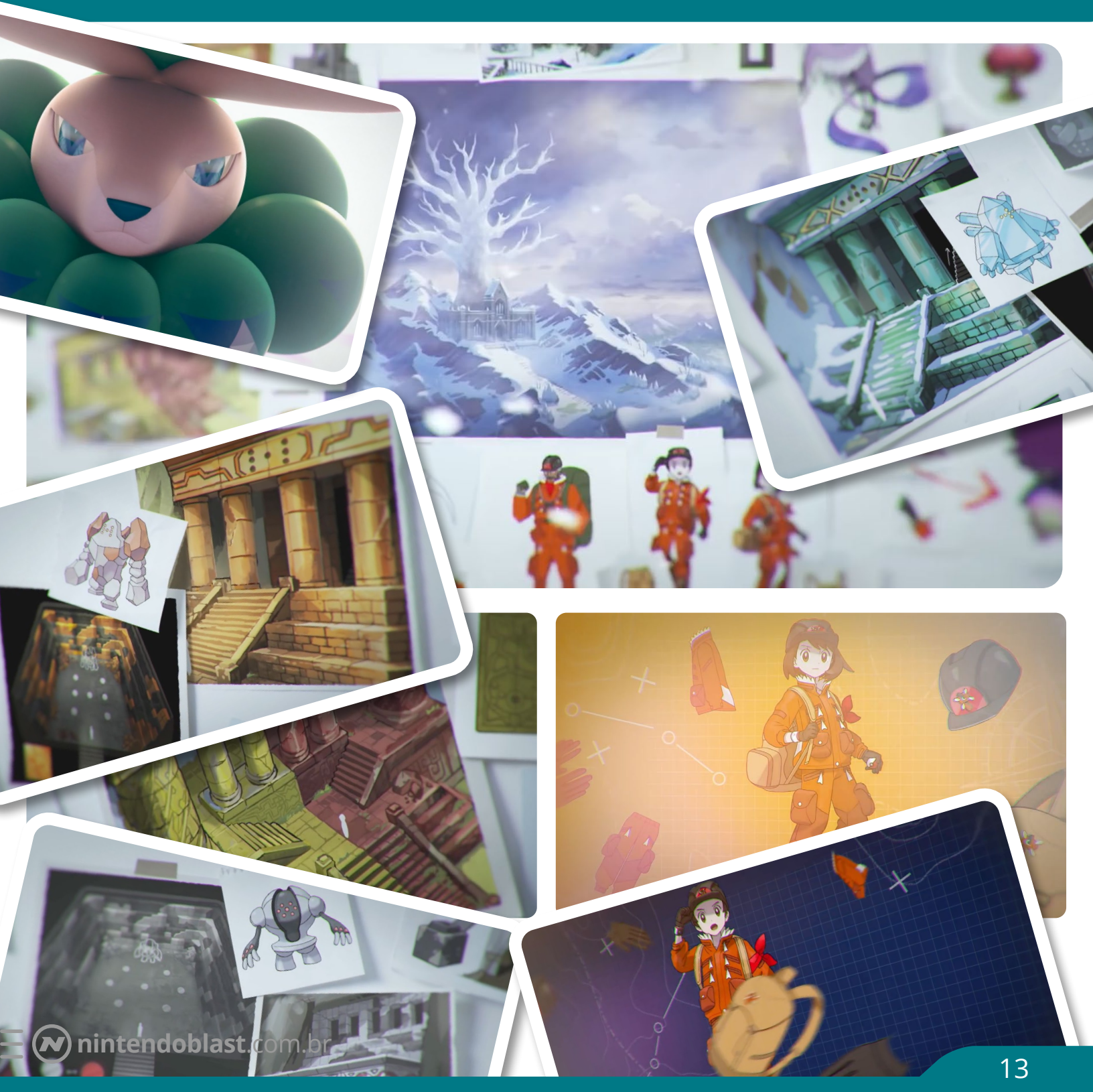
Avery — É um dos treinadores que se esforça para se tornar mais forte no dojo de Mustard e um usuário proficiente de pokémon do tipo Psíquico. Ele é gentil e educado, mas também muito orgulhoso. A expectativa é que ele te veja como um rival particularmente formidável.



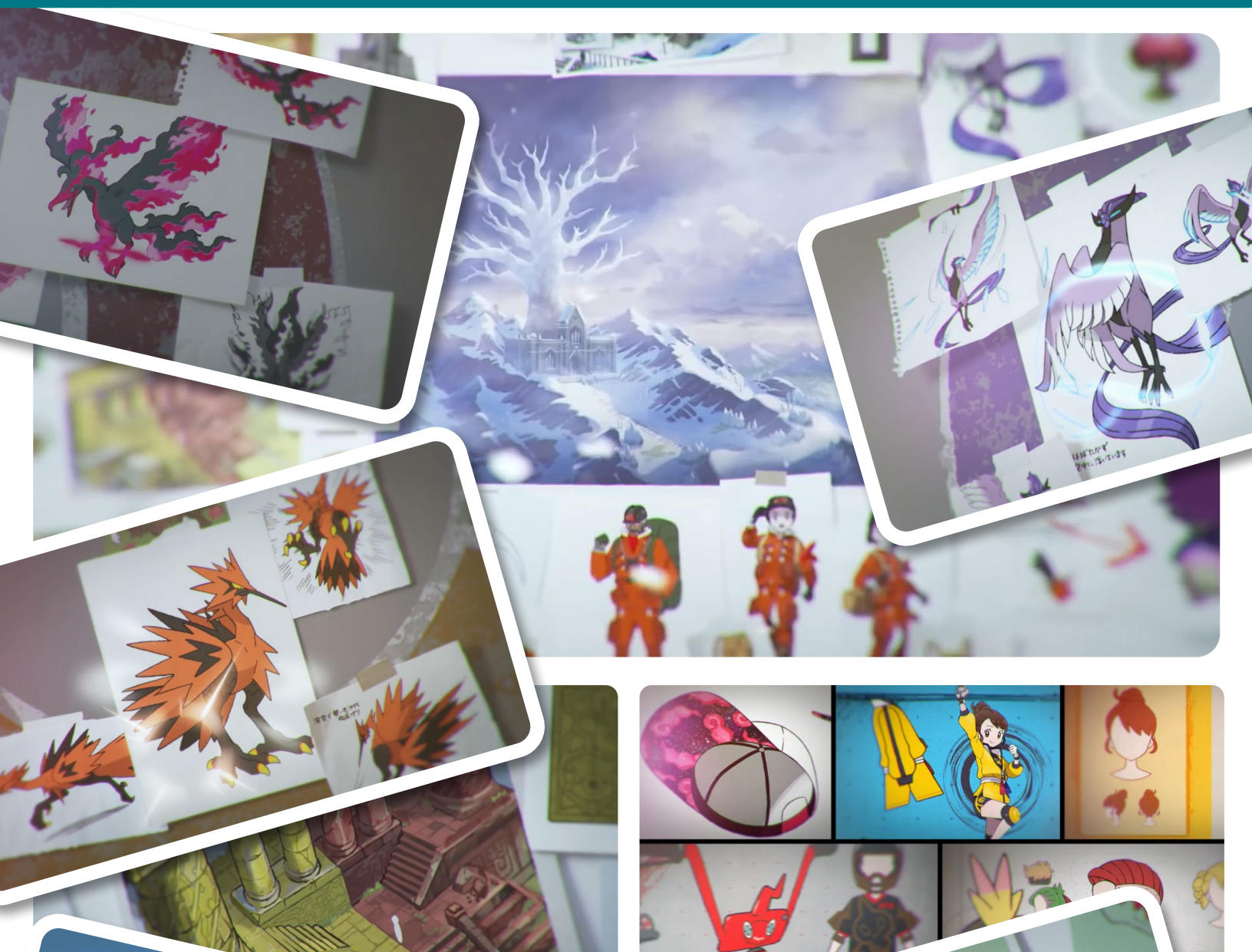
The Crown Tundra

The Crown Tundra

Muitos detalhes sobre The Isle of Armor foram revelados, entretanto o mesmo não pode ser dito para The Crown Tundra. A principal informação da segunda metade do DLC divulgada até agora é que nosso personagem será nomeado líder de uma equipe de exploração. Durante esse trabalho, ele irá se deparar com a lenda de Calyrex, pokémon dos tipos Psíquico e Grama que reinava sobre a parte de Galar onde está a Crown Tundra.



Outro destaque é um novo multiplayer cooperativo, em que será possível visitar Pokémon Dens para encontrar, desafiar e capturar criaturinhas lendárias das regiões anteriores. Todos esses monstros passarão pelo Dynamax e alguns deles serão capazes de atingir aspectos únicos. Foram mostradas, por exemplo, formas alternativas das aves lendárias de Kanto (Zapdos, Articuno e Moltres), os três Regis e outros dois Regis novos. 🎮



Pokémon Sword/Shield: The Isle of Armor & The Crown Tundra (Switch)

Desenvolvedor Game Freak

Gênero RPG

Lançamento Primeira parte em junho e segunda metade na primavera (entre setembro e dezembro).

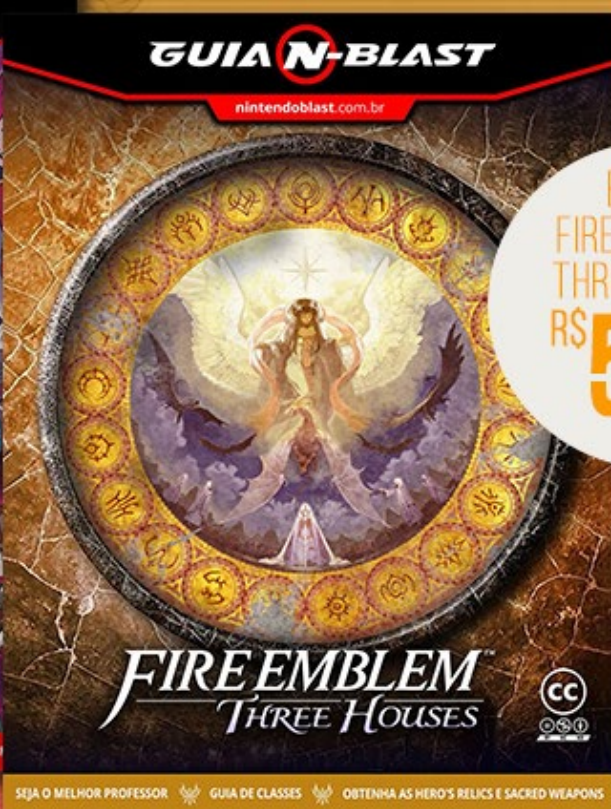
Expectativa

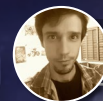
/// 4

Guia N-Blast

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

Essas edições estão disponíveis na Amazon e Google Play Store!





por Renan Rossi

Revisão: Icaro Sousa
Diagramação: Daniel Andrade

The Isle of Armor



The Crown Tundra



A CULTURA REAL QUE INSPIRA AS EXPANSÕES DE POKÉMON

Após explorarmos toda a vasta região de Galar em **Pokémon Sword/Shield**, as expansões do game que chegam em junho e no final de 2020 nos oferecerão duas novas localidades para treinar, batalhar e, claro, encontrar novos pokémon. **The Isle of Armor** e **t** irão expandir não apenas a experiência do game, mas também as referências que ligam o universo dos monstros ao mundo real.

Praticamente todos os games da linha principal de Pokémon têm suas regiões inspiradas até o momento em lugares reais do Japão, EUA, França e Havaí. Em Sword/Shield, a poké-bola da vez foi a Inglaterra, com sua cultura moderna e medieval. Da mesma forma que os termos Sword e Shield representam espadas e escudos do período, as nomenclaturas das expansões também são alusivas, sendo Armor uma referência às armaduras e Crown à coroa do reino. No entanto, Galar promete ainda mais com as duas expansões repletas de curiosidades. Praticamente todos os games da linha principal de Pokémon têm suas regiões inspiradas até o momento em lugares reais do Japão, EUA, França e Havaí. Em Sword/Shield, a poké-bola da vez foi a Inglaterra, com sua cultura moderna e medieval. Da mesma forma que os termos Sword e Shield representam espadas e escudos do período, as nomenclaturas das expansões também são alusivas, sendo Armor uma referência às armaduras e Crown à coroa do reino. No entanto, Galar promete ainda mais com as duas expansões repletas de curiosidades.

Ilha de Man e Kung Fu

A primeira expansão do game, **The Isle of Armor**, com lançamento em junho, é uma clara alusão à Ilha de Man, território que faz parte da Coroa do Reino Unido, situada no Mar da Irlanda. Conforme divulgado pela Nintendo no anúncio das expansões, a geografia da Isle of Armor é repleta de cavernas, florestas e praias, exatamente o tipo de ecossistema encontrado na Ilha de Man. O local possui duas regiões montanhosas ao redor de um vale central, com clima temperado que permite épocas de inverno mais suaves e carga mais elevada de chuvas. Apesar de muitas colinas, só existe uma montanha, a Snaefell, com altura de cerca de 2 mil metros.



Coincidentemente (ou não), a Isle of Armor também é um território vizinho de Galar e há uma referência tão cristalina quanto suas águas em relação às torres que abrigarão os treinamentos especiais para evoluir **Kubfu**. Exatamente no centro da baía de Douglas, capital de Man, está erguida a Torre do Refúgio, construída em 1832 por William Hillary para servir de abrigo aos marinheiros naufragados. Na época da maré baixa, moradores e turistas conseguem chegar até a torre caminhando, algo impossível de se fazer no restante do ano. Uma das torres encontradas na Isle of Armor fica justamente sobre as águas das praias litorâneas, fortalecendo as evidências de uma homenagem ao local.



Já em relação a Kubfu e **Urshifu**, pokémon lutadores que protagonizam a história de Isle of Armor, há uma referência direta à cultura oriental, mais especificamente o *wushu*, termo chinês que significa “a arte da guerra” e que também pode ser entendido em outras culturas orientais como o ato de realizar qualquer tarefa com perfeição. No ocidente, o *wushu* ficou popularmente conhecido como *kung fu*.



A evolução de *Kubfu* para **Urshifu** abre a possibilidade de escolha de dois estilos distintos de arte marcial, a depender de qual torre de treinamento o jogador escolher. Um desses estilos, o Single Strike Style, torna Urshifu no tipo lutador/dark. Focado em ataques fortes e focalizados no inimigo, esse estilo tem sua vertente real no *ba ji quan*, variação do *wushu* caracterizada pelo uso da força explosiva de curto alcance e ataques realizados com os cotovelos e outras extremidades do corpo, como os ombros. A arte também é conhecida como “os oito extremos do punho”.



Caso o jogador opte pelo segundo estilo marcial de Urshifu, chamado Rapid Strike Style, seus movimentos, agora do tipo lutador/água, serão uma referência ao estilo Garça Branca de Fujian, também chamado de *bai he quan*. Região localizada no sudeste chinês, Fujian popularizou esse estilo do *wushu*, desenvolvido por uma mulher, Fang Qiniang, e sua cultura espalhou-se por Taiwan e Japão, dando origem ao karatê. Os ataques e movimentos refletem o bater de asas da ave, associados a técnicas de longo alcance e também no combate corpo a corpo. Ficou amplamente conhecido na série de filmes Karatê Kid nos anos 1980.

Realeza e cervos escoceses

Prevista para o final de 2020, a expansão **The Crown Tundra** promete levar o jogador a uma viagem cultural pelas regiões gélidas da Escócia, país localizado no extremo norte do Reino Unido e que serviu de inspiração para o segundo conteúdo adicional de Pokémon Sword/Shield. O país é conhecido por suas paisagens cinematográficas e flora predominantemente composta por pinheiros, vegetação rasteira, lagos congelados, áreas montanhosas e cavernas.

O local de maior destaque nas imagens divulgadas até agora pela Nintendo é um castelo situado no alto de uma montanha congelada, provavelmente uma referência ao Castelo de Edimburgo, o cartão-postal da cidade de mesmo nome, localizado no topo da colina denominada Rochedo do Castelo. Curiosamente, por se tratar de uma expansão com tema voltado à coroa, The Crown Tundra tem potencial para ir ainda mais além nas referências.

Isso porque o Castelo de Edimburgo é o local onde estão guardadas as jóias da Coroa Escocesa, caracterizadas pela coroa, a espada e o cetro, insígnias reais que simbolizam a união dos parlamentos da Escócia e Inglaterra desde 1707. Certamente, um conteúdo histórico que pode aprofundar a relação entre Galar e a nova região no que diz respeito às lendas originárias de Zacian e Zamazenta. Parte do conteúdo da expansão inclusive prevê missões cooperativas para a captura de pokémon lendários. É esperar para ver.






Confirmado como o lendário da expansão The Crown Tundra, **Calyrex** apareceu nos trailers de divulgação como um pokémon envolto em mistérios a serem desvendados. Sua forma chama atenção não apenas pela silhueta animal (e o colar de Triforce), mas principalmente por conta do objeto carregado em sua cabeça. Algumas teorias apontam que seria a própria cabeça de Calyrex, mas, se analisarmos sob a óptica medieval, faz mais sentido acreditar que seja uma referência à realeza.

O objeto lembra muito a capa de veludo que adorna o interior das coroas, sobretudo a Coroa de Santo Eduardo, uma das mais importantes jóias inglesas e que até hoje é utilizada em cerimônias de coroação dos monarcas britânicos. A própria Rainha Elizabeth II a vestiu em sua coroação e em outras ocasiões especiais. Em The Crown Tundra, Calyrex aparenta também ser um símbolo de realeza, talvez a espera de alguém digno de sua divindade.

Outra curiosidade interessante sobre o mítico pokémon é sua similaridade com o cervo vermelho, animal que ocupa várias regiões da Europa, Ásia e norte da África, mas que sofreu ao longo dos anos com a interferência humana em seu habitat. As maiores populações hoje são encontradas justamente nas terras altas da Escócia. Seus chifres, ou hastes, são semelhantes aos de Calyrex, que os utiliza no game para carregar a capa de veludo da coroa, transformando sua própria cabeça em um suporte real.

Como pudemos ver, as novas expansões de Pokémon Sword/Shield prometem aprofundar ainda mais a temática medieval em suas narrativas, bem como abrir espaço para simbolismos de outras culturas, o que só aumenta a expectativa para conferir tudo. Seja em The Isle of Armor ou The Crown Tundra, ficar de olho nas referências será uma experiência imperdível. 

Guias Blast

Super Smash Bros. Ultimate

The Witcher III: Wild Hunter

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!



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



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



COMPRAR NO
Google play



COMPRAR NO
Google play



por Victor Hugo Carreta

Revisão: Felipe Fina Franco

Diagramação: João Pedro Souza

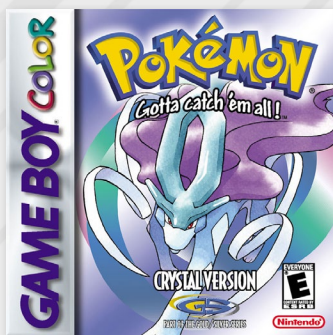
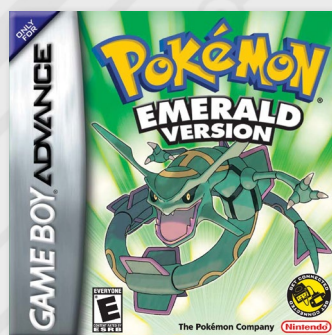


A relação entre as expansões e as versões atualizadas

Quem joga a franquia Pokémon conhece o padrão: são lançadas duas versões que compõem a história principal, trazendo uma dupla de mascotes que estampam as capas. Algum tempo depois, uma terceira versão é lançada, destacando um novo mascote e apresentando elementos que não estavam presentes. A nova estratégia de lançar DLCs ao invés de jogos novos trará benefícios ou apenas é uma forma de lucrar mais?

O começo

A saga dos terceiros jogos começou lá no Game Boy Color, com Pokémon Yellow, trazendo o Pikachu como mascote e inicial dessa versão. Baseado inteiramente no anime, nosso companheiro nos segue, assim como no desenho, e temos a presença de personagens como Jesse, James e Meowth, algo que não tínhamos em Red/Blue. De lá para cá, quatro “terceiras versões” foram lançadas, sempre acrescentando um detalhe ou outro. Só que, mesmo com todas essas novas características, a história em si não mudava. Sendo assim, nós como jogadores tínhamos que visitar a região passando pelos mesmos ginásios, com os mesmos iniciais, só que com um layout diferente.



Dessa forma, podemos dizer que versões **Yellow** (GBC), **Crystal** (GBC), **Emerald** (GBA) e **Platinum** (DS) são DLCs das versões base de suas respectivas gerações. Porém, há um preço: para nós consumidores, pagar duas vezes pelo mesmo produto só para ter quatro formas alternativas do Rotom e a forma original do Giratina não era algo trivial. Embora o fã faça um esforço de adquiri-las para curtir as novidades, não dava para adiar o lançamento para deixar os jogos completos de fato, contemplando todo esse “novo” conteúdo?

Até dá para entender o porquê disso tudo: naquela época, os jogos eram vendidos apenas em mídia física e o espaço disponível nos cartuchos não era imenso, como temos hoje com o Nintendo Switch. A partir do momento em que todo o conteúdo era compilado e carregado, não tinha mais volta. A Internet de 15-20 anos atrás também não era difundida como hoje e, com isso, nem se imaginava atualizar os jogos através de pacotes online. Sem falar que os consoles portáteis antigos eram muito simples, nem tinham menu inicial: bastava inserir o cartucho, ligar e começar a jogar. Nostálgico, não?



Conforme o tempo avançou, os consoles ficaram cada vez mais modernos e tivemos a introdução de um pequeno menu no Nintendo DSi, que nos dava a opção de escolher o aplicativo a ser usado. Ainda, havia a possibilidade de aumento da memória interna ao equipá-lo com um cartão SD (sim SD, não Micro SD). Isso lá em 2010, ano de seu lançamento. Como pode uma tecnologia ser tão inovadora para uma época e dez anos depois se tornar algo tão banal quanto um aviso de bateria fraca? Isso vale também para as atualizações dos jogos, pois as versões Black/White 2 foram lançadas para o Nintendo DS e não para o 3DS, que já estava no mercado e tinha totais condições de receber conteúdo extra para seus jogos.

Impacto das terceiras versões

Não é de se espantar que o desempenho em vendas das terceiras versões seja pior do que das lançadas em dupla. A conta é simples: quem comprou a primeira, pode pesar na balança se compensa comprar ou não essa nova versão por diversos aspectos, seja ele financeiro ou de não querer passar tudo novamente para ser pouco recompensado. Mesmo que alguns jogadores optem por não comprar as primeiras versões sabendo que haverá uma definitiva, e daí sim adquirirem o produto, não melhora um pequeno número de cópias vendidas.

Tivemos esse cenário até a quarta geração, com Pokémon Platinum. A partir de Black/White, a Game Freak percebeu que era hora de inovar (até que enfim) e não lançou a Pokémon Gray focada no Kyurem, que estava altamente cotado para ser o mascote e por ser a ordem natural do trio da quinta geração. Ao invés disso, não uma, mas duas versões diferentes foram lançadas: Pokémon Black/White 2 giravam em torno do Kyurem, mas não somente dele. Não era apenas uma versão definitiva e sim duas versões novas, que serviam como uma continuação. Com isso, uma nova história, novos líderes, novas formas de lendários, nova campeã e até mesmo um novo rival foram introduzidos.



O jogo foi um grande sucesso e considerado por muitos, junto com Black/White, como o ápice da história de um jogo da franquia Pokémon. Quem ainda não teve a oportunidade, por gentileza, pare de ler e vá jogar. Vocês não sabem o que estão perdendo.



A partir desse feito, a Game Freak não lançou mais uma terceira versão e, sim, continuações. Fato é que as versões X/Y não receberam a esperada versão Z e nem mesmo uma sequência. Ao invés disso, fomos agraciados com um remake de Hoenn com Omega Ruby e Alpha Sapphire. Mais duas versões, logo, a receita seria grande de qualquer forma. Não por ser um remake aguardado ou porque a região é muito famosa, mas sim porque duas versões te dá a opção de escolha, algo que um novo jogo sozinho não tenha forças suficientes para isso.



Entenderam como funciona o processo? Criar uma continuação e nela adicionar itens novos é muito mais rentável, do ponto de vista financeiro, e mascara o processo de DLC, afinal, não é a mesma história, não são os mesmos protagonistas, mas a região continua a mesma. A história toda envolvendo o Zygarde se “completou” em Pokémon Ultra Sun/Ultra Moon. Um momento, não era para ser Sun/Moon antes? A resposta é sim e não, ao mesmo tempo. Entre o lançamento de X/Y e Sun/Moon tivemos um intervalo de três anos. O problema é que a sequência de Alola veio logo no ano seguinte, em 2018. Por que esperar um ano para lançar essa continuação? Não era melhor ter lançado tudo de uma vez? Parece replay do que falamos há pouco, mas é verdade. O frenesi de lançar um jogo a cada um ano, um ano e meio causa esse tipo de situação, que por sinal é muito criticada pela comunidade.

DLC disfarçado

Em janeiro deste ano, tivemos o anúncio oficial do DLC para as versões Sword/ Shield, sendo o primeiro Isle of Armor e o segundo Crown Tundra, com lançamentos previstos para o final dos meses de junho e novembro, respectivamente. Muito se comentou sobre esse anúncio, afinal, teremos finalmente apenas um conteúdo extra e não uma nova versão inteira somente com esse conteúdo.



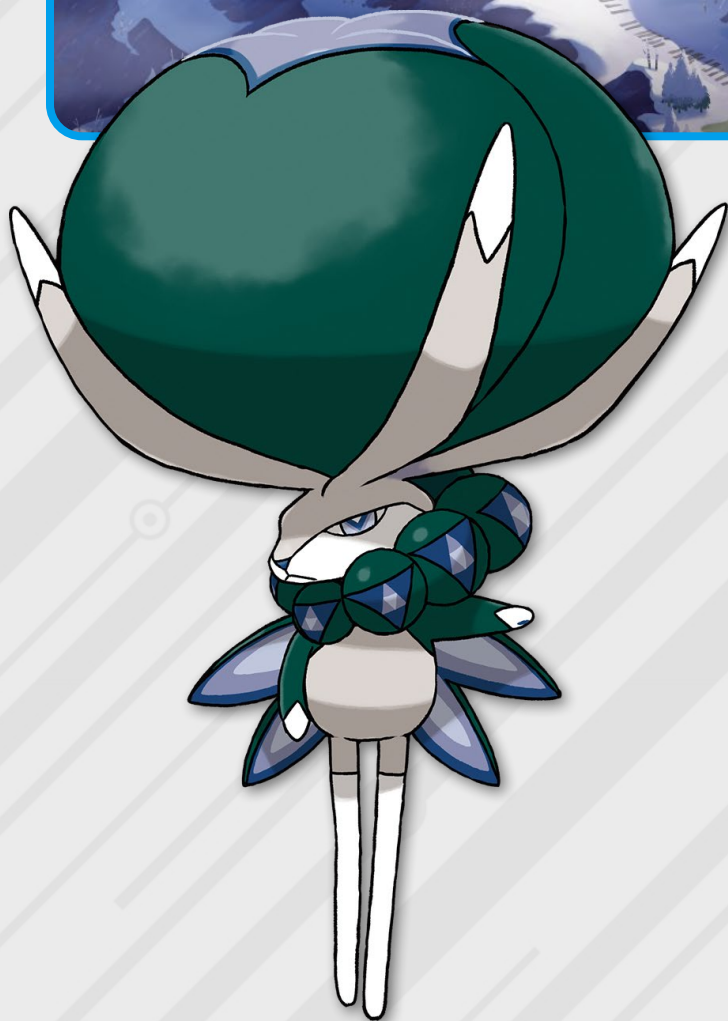
Não tem como falar disso e não lembrar do corte da Pokédex, outro tema que gerou uma grande discussão na comunidade. Na época, foi citado o tempo de desenvolvimento para animar todos os modelos dos Pokémon. Por ser inviável, optou-se por enxugar a lista e liberar apenas 400 Pokémon, que estão presentes nas versões para o Nintendo Switch. Agora, com a chegada do DLC, foram longos sete meses de desenvolvimento. Tempo suficiente para se animar parte dos Pokémon que ficaram faltando. Até novembro, mais Pokémon poderão ser animados.

Entretanto, não é só isso que compõe o DLC: uma nova parte do mapa será habilitada, com história própria, além de itens de customização visual, que são recorrentes da franquia desde 2013. Inclusive, neste ano tivemos a introdução dos modelos 3D com as versões X/Y no 3DS. Até parece que a Game Freak ainda está testando a melhor forma, pois desde a mudança de motor gráfico, os jogos novos são mais criticados por seus pontos negativos do que seus antecessores.


O propósito do conteúdo extra é proporcionar uma experiência a mais ao jogador, que já superou todos os desafios da história principal, finalizou sidequests e recebeu seu diploma por completar a Pokédex, aumentando assim a longevidade do jogo. Agora, por que temos a sensação de que essa não é a nossa realidade? Quer dizer, o Charizard ganha uma forma Gigantamax e seus outros dois colegas iniciais não? Pouco tempo depois, no vídeo de anúncio do DLC, temos a presença de imagens sobre o desenvolvimento das formas Gigantamax de Venusaur e Blastoise. Novamente, o que impediu a Game Freak de liberar as versões com os três iniciais de Kanto com acesso a essas formas?



A impressão que dá é que o jogo foi feito às pressas para cumprir o calendário e não tiveram tempo para preparar o conteúdo e deixá-lo no ponto certo para o lançamento do jogo, em novembro do ano passado. Alguns podem considerar essa atitude como uma falta de respeito da desenvolvedora para com seus consumidores. E o pior disso tudo é que estamos sendo cobrados financeiramente por um conteúdo “novo”. Até onde eu saiba, o Garchomp é um Pokémon de 2006, Talonflame de 2013 e Ampharos de 2000. Teremos que pagar um preço relativamente salgado — dada a cotação atual do dólar, que está beirando a Pokédex de Kalos — para termos acesso a esse conteúdo? Tá mais parecendo um jogo novo, ao invés de um conteúdo extra.



Extras

A cada novo lançamento da franquia Pokémon, ficamos com aquele pé atrás com a Game Freak se haverá ou não uma terceira versão definitiva para a história, forçando a compra dessa nova versão para poder aproveitar o que ela traz de novo. Com a chegada dos DLCs no Universo Pokémon, a esperança é de que tenhamos jogos melhor desenvolvidos, a fim de que esse conteúdo extra seja para complementar e não para completar. 

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 Victor Hugo Carreta

Revisão: Vladmir Machado
Diagramação: Daniel Andrade

COMO MONTAR UMA EQUIPE COMPETITIVA DE



Para você que é iniciante no formato VGC, saiba que há uma “pequena” diferença entre as batalhas que ocorrem no jogo: a encrenca é em dobro. Ter que batalhar com dois Pokémon ao mesmo tempo e escolher 4 dos 6 membros da sua equipe em cada jogo adiciona muitos novos elementos e variáveis à partida. Dessa forma, a disputa fica mais acirrada e é emocionante tanto para quem joga como para quem assiste. Talvez, essas algumas das principais razões pelas quais a VGC é tão complexo, mas, ao mesmo tempo, divertido de se jogar.

Noções básicas de uma batalha em dupla



Presente em nossas vidas como jogadores de Pokémon desde Ruby/Sapphire (GBA), as batalhas de dupla não só adicionam um dinamismo sem igual na partida como também nos força a tomarmos alguns cuidados e ações que uma batalha 1vs1 não proporciona. Aqui, lançamos dois Pokémon ao mesmo tempo, logo, temos que pensar duas vezes em cada turno. E como nosso adversário também está com dois Pokémon em campo, as probabilidades são sempre dobradas. Nem pensem em fazer a conta, vão enlouquecer antes de terminarem.



A princípio, parece difícil, que não nascemos para isso. Mas, com o tempo, de tantos testes e treinos para montar uma equipe legal, já estaremos com este mindset bem definido, quase que automático e de forma natural. É que nem digitar sem olhar; no começo parece que estamos escolhendo milho, mas depois conseguimos digitar em uma velocidade tão alta e sem a necessidade de olharmos onde está cada tecla.



Outro grande ponto em relação às batalhas de dupla é que diferente das batalhas de simples (1vs1), onde podemos jogar com toda a equipe, aqui nós teremos que escolher quatro dos seis Pokémon presentes no time. Com isso, a sinergia entre os membros é extremamente importante, ou seja, não adianta escolher um Nidoking e um Whimsicott e utilizar o golpe Sludge Wave, que além dos adversários, acerta também o parceiro. E como o algodão de Unova possui fraqueza x4 para golpes do tipo **POISON**, estamos dando o famoso “tiro no pé”.



Entretanto, há uma ferramenta no jogo que nos permite antecipar o cenário da partida. A conhecemos pelo nome de “Team Preview”. Antes de cada batalha começar, temos a oportunidade de ver toda a equipe adversária. Claro, seria melhor se pudéssemos ver os golpes ou os itens equipados, mas só de saber contra o que estamos lidando, alivia um pouco a tensão de ter que prever certas jogadas no escuro.

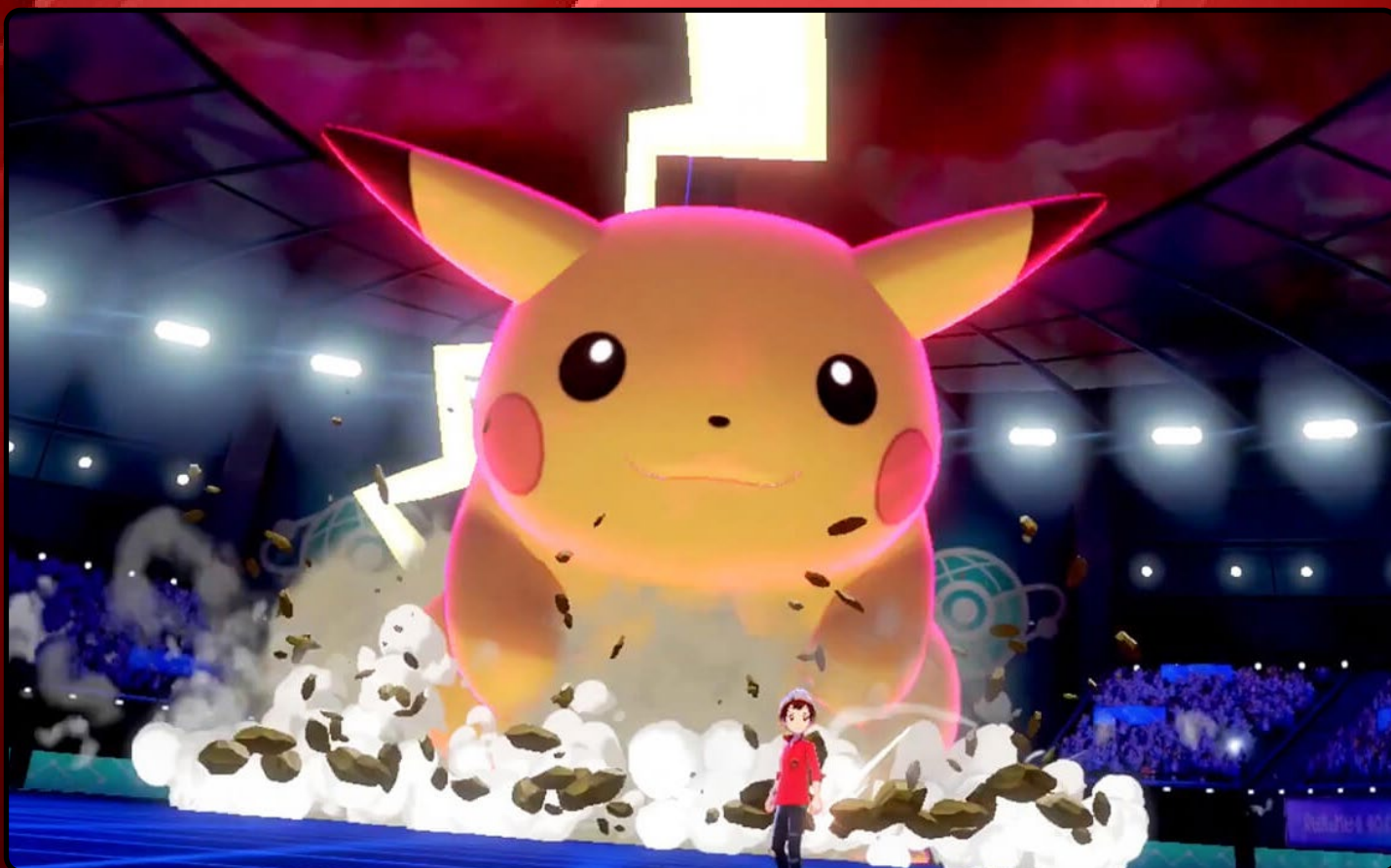


Note que, da mesma forma que podemos ver a equipe do adversário, ele também estará visualizando a nossa, e aqui começa a primeira batalha: o chamado “mind game”. Ou seja, é nessa hora em que os quartetos são formados. Dependendo da escolha, a batalha pode acabar rapidamente ou ficar ainda mais disputada.

Montagem da equipe



No estilo de jogo VGC, há diversas estratégias que podem ser utilizadas, seja ela com base em uma condição climática, em um terreno específico, com aumento ou redução da velocidade e por aí vai. Por esse motivo, devemos escolher nossos Pokémon de acordo com uma determinada estratégia, ou seja, não há por que combinar um Excadrill com Mold Breaker e um Rotom, afinal, a habilidade da toupeira irá cancelar o Levitate do fantasma, e com isso há uma grande chance de perdermos um Pokémon em virtude de um golpe do próprio companheiro.



Com a chegada do Dynamax e os Max Moves, nosso leque de opções aumenta consideravelmente, uma vez que todos os golpes MAX possuem efeitos secundários que podem (e vão) beneficiar a dupla em campo. Ainda, a ordem de ataque no turno é definida após todas as alterações de atributos serem devidamente aplicadas, e não mais no início do turno como era nas gerações passadas. Tendo isso em mente, imaginem o seguinte cenário:

Arcanine e Vileplume vs. Mamoswine e Togekiss

Em termos de velocidade, o Arcanine é o mais rápido dentre os quatro Pokémon em campo, logo, em condições normais, o cão de fogo ataca primeiro. Todos os golpes ofensivos do tipo FIRE tornam-se Max Flare durante o Dynamax. O efeito secundário desse golpe é ativar o sol intenso, ou Sunny Day para os íntimos. Portanto, sua escolha de alvo seria o mamute de gelo, afinal, o tipo FIRE causa dano dobrado no tipo ICE. Com isso, a habilidade Chlorophyll do Vileplume é ativada, dobrando sua Speed e permitindo que ele ultrapasse o Togekiss para causar um dano massivo com Sludge Bomb antes de receber o ataque do TogeBeijo.

Entenderam a jogada? Ativamos uma condição climática a partir do golpe Max Flare para não só causar dano e eliminar um adversário que tem potencial para nocautear o Arcanine, mas também para dobrar a Speed do parceiro no mesmo turno, e com isso, ambos atacam primeiro. E acreditem, faz toda a diferença atacar antes.



Principais estratégias do VGC



Para facilitar a compreensão de vocês, separamos os principais arquétipos de times, como funcionam e com sugestões de Pokémon, itens, golpes, natures e IVs.

Speed Control: Como o próprio nome sugere, o foco desse tipo de time é controlar a velocidade dos Pokémon, sejam os seus, do adversário ou de todos em campo. Para isso, temos quatro opções de golpes que controlam o ritmo da partida São eles:

Tailwind - Dobra a Speed de toda a sua equipe por quatro turnos, tendo como principal usuário o Whimsicott. Dessa forma, Pokémon como Gyarados, que é rápido mas nem tanto, possa ultrapassar Pokémon como Jolteon antes de receber um ataque;

Icy Wind - Reduz a Speed dos adversários em um nível, acumulando até seis vezes, e tem como principais usuários Milotic e Gengar. Aqui o segredo é utilizar Icy Wind antes de um companheiro de time um pouco lento, como o Sylveon, entrar em campo;



Trick Room - Inverte o padrão de velocidade, ou seja, os Pokémon mais lentos atacam primeiro. Aqui, a sugestão fica para as Natures Quiet ou Brave, pois ambas diminuem a Speed do usuário. O item **Room Service** é perfeito para essa estratégia, pois reduz a Speed do monstinho que está sob o efeito do Trick Room, logo, ficará ainda mais lento, podendo inclusive vencer o que chamamos de "Speed Tie", que ocorre quando ambos possuem o mesmo valor de Speed e então o jogo decide aleatoriamente quem atacará primeiro;

Thunder Wave - Paralisa o adversário, reduzindo sua Speed em 50% do total e ainda conta com 25% de chance de deixar o Pokémon imóvel devido à paralisia completa. Vale lembrar que, a partir da sétima geração, a precisão do golpe foi reduzida para 90% e Pokémon do tipo ELECTRIC não podem ser paralisados. Os principais usuários deste golpe são Grimmsnarl e Raichu



Dual Screens: Devido ao rápido estilo de luta do VGC, não há tanto tempo para usar golpes que aumentam as capacidades dos monstinhos, como Calm Mind ou Swords Dance. Dessa forma, Pokémon como Scrafty, que possui bases de defesa relativamente altas para um Pokémon ofensivo, tornam-se ainda mais resistentes com a presença das chamadas "Screens". O efeito dura cinco turnos, podendo aumentar para até oito caso o item Light Clay esteja equipado no usuário.

Portanto, temos Reflect para aumento da Defense da equipe enquanto Light Screen aumenta a Special Defense. Diferente dos golpes de alvo único, aqueles que acertam ambos os adversários, como Rock Slide e Hyper Voice, causam 25% menos dano se houverem dois Pokémon como alvo. Com as Screens ativas, essa redução é ainda maior, podendo garantir a sobrevivência em certos casos. Entretanto, se houver apenas um Pokémon, o dano é aplicado em 100%.



Weather: As condições climáticas foram introduzidas na segunda geração, porém foi na quinta que tiveram maior destaque. Por conta disso, habilidades que ativam essas condições deixaram de aplicar esse efeito permanentemente e passaram a ficar ativos por cinco turnos ou até oito caso os usuários das habilidades Drizzle (Chuva), Drought (Sol), Sand Stream (Areia) e Snow Warning (Granizo) estejam equipados com os itens Damp, Heat, Smooth e Icy Rock respectivamente.

Para que uma equipe possa se basear em uma condição climática, é preferível que os principais integrantes do sexteto possam se aproveitar do clima, causando assim o máximo de estragos possíveis nos adversários. Para isso, temos os Weather Abusers, que são Pokémon feitos para serem usados sob uma condição climática. São eles:

Rain (Chuva) - Ludicolo, Dracovish, Toxicroak, Toxtricity, Rotom (formas Wash, Mow e Frost), Jolteon, Gyarados, Pelipper e Barraskewda;



Sunlight (Sol) - Arcanine, Cherrim, Vileplume, Coalossal, Rhyperior, Excadrill, Shiftry, Lefeon, Chandelure, Ninetales, Venusaur, Torkoal e Charizard;



Sandstorm (Areia)
- Tyranitar, Excadrill, Rhyperior, Duraludon, Dragapult, Hippowdon, Reuniclus, Clefable, Gyarados e Rotom (forma Heat);



Hailstorm (Granizo) - Abomasnow, Vanilluxe, Beartic, Glaceon, Rotom (forma Wash e Frost), Chandelure, Milotic, Raichu, Conkeldurr e Clefable;



Terrain: Na sexta geração tivemos a criação de terrenos que interferem no dano de alguns tipos ou ativa condições especiais que impedem o efeito de alguns golpes. Os terrenos duram cinco turnos, podendo permanecer por até oito caso o Pokémon que o ativou esteja equipado do item **Terrain Extender**. Entretanto, este efeito ocorre somente para os Pokémon que pisam no chão, ou seja, Pokémon como Flygon, que possui a habilidade Levitate, e Braviary, do tipo FLYING, não são afetados pelos efeitos dos terrenos. São eles:



Electric Terrain -

Todos os Pokémon no chão são imunes à condição **SLEEP** e o dano dos golpes do tipo **ELECTRIC** é aumentado em 30%. Pokémon como o Raichu tem sua Speed dobrada por conta de sua habilidade, Surge Surfer. Pode ser ativado através do golpe Max Lightning;

Grassy Terrain - Cura em 6% do HP máximo todos os Pokémon que estão no chão. Ainda, o dano de golpes do tipo **GRASS** é aumentado em 30% enquanto que o dano de golpes do tipo **GROUND** é reduzido em 50%. Pode ser ativado através do golpe Max Overgrowth;



Psychic Terrain - Cria uma zona de batalha que impede a utilização de golpes de prioridade, como Bullet Punch, Extreme Speed e Quick Attack. O dano de golpes do tipo **PSYCHIC** é aumentado em 30% e pode ser ativado através do golpe Max Mindstorm;




Misty Terrain - Impede que os Pokémon no chão sejam afetados por qualquer condição negativa, como **BURN** e **PARALYZE**. Enquanto ativo, reduz o dano de golpes do tipo **DRAGON** e pode ser ativado através do golpe Max Starfall;



Ação Frenética



Complexo apenas no início, o VGC abrange diversos aspectos da franquia Pokémon e, ao longo do tempo, o que era extremamente complicado, torna-se cada vez mais natural, até porque, o formato de batalhas oficial da Nintendo é extremamente dinâmico e divertido. Além disso, há um aumento no poder de raciocínio lógico dos jogadores, afinal, pensar na melhor estratégia para vencer uma batalha em duplas exige ao menos duas vezes mais esforço, podendo chegar em até **625 possíveis** jogadas em uma única partida. 



Revista GameBlast 55

Neste mês de junho, a revista GameBlast traz todas as informações sobre o mundo pandêmico de The Last of US!



#55
JUN
2020

#55
JUN
2020



Trazemos os uma prévia de The Last of Us Part II, perfil dos principais personagens da franquia, o seu desenvolvimento e muito mais.

Baixe já a sua!

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista