

NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBBLAST.COM.BR



MONSTER HUNTER RISE

#135

MAR
2021



BY NC ND

De volta às caçadas

Depois de uma breve ausência, finalmente poderemos caçar monstros novamente em um console da Nintendo. **Monster Hunter Rise** está próximo e já testamos a sua demo disponível para contar tudo que você pode esperar do jogo. Também relembramos os títulos da franquia em consoles da Big N e selecionamos **os monstros mais icônicos** que apareceram nela. Claro que não esquecemos de homenagear os 20 anos de um dos portáteis mais queridos de todos os tempos: o **Game Boy Advance**. Boa leitura! - **Alberto Canen**



DIRETOR EDITORIAL
Alberto Canen

NINTENDO BLAST Editorial

DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO
Leandro Alves
Sérgio Estrella



DIRETOR DE PAUTAS
Farley Santos
Nicholas Wagner
Vinícius Veloso



DIRETOR DE REVISÃO
Pedro Franco



DIRETOR DE ARTE/ CAPA
Leandro Alves



REDAÇÃO
Renan Rossi
Rhuan Bastos
Vitor Costa



REVISÃO
Emanoelly Rozas
Felipe Fina Franco
Icaro Sousa
Vladimir Machado

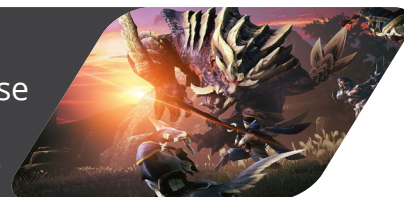


DIAGRAMAÇÃO
Felipe Castello
Guilherme Kennio
Leandro Alves



PRÉVIA

03 Monster Hunter Rise é o ponto entre o passado e o futuro



MONSTER HUNTER

13 A franquia Monster Hunter em consoles da Nintendo



TOP 10

22 Os dez monstros mais icônicos da franquia na Nintendo



GAME BOY ADVANCE

35 20 anos de um gigante em nossos bolsos



FAÇA SUA ASSINATURA

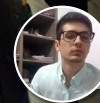
GRÁTIS
DA REVISTA
NINTENDO BLAST!

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

ASSINAR!



SWITCH



por Vitor M. Costa

Revisão: Vladimir Machado
Diagramação: Leandro Alves

Monster Hunter Rise (Switch) é o ponto de encontro entre o passado e o futuro de uma das franquias mais bem-sucedidas da Capcom

A Capcom é uma das principais parceiras *third party* da Nintendo. Basta lembrar das séries Mega Man e Castlevania, ou de Street Fighter II (SNES), Resident Evil 4 (GC), Resident Evil: Revelations (3DS), vários títulos de Monster Hunter no 3DS e até The Legend of Zelda: Oracle of Seasons/Ages (GBC). Mas um exclusivo de peso faltava ao console híbrido da Big N, e finalmente chegará dia 26 de março: Monster Hunter Rise. Nome que tem evocado altas expectativas pela popularidade da série Monster Hunter e por uma performance impressionante que levou a especulações de que só rodaria em um novo Switch. Nesta prévia, confira como a demo de Monster Hunter Rise mantém essas expectativas nas alturas, mas muito perto de serem alcançadas.

Planejando uma nova caçada

A pesar de ser um título não-numerado, *Monster Hunter Rise*, assim como seu antecessor, *Monster Hunter: World*, é um dos títulos principais da franquia *Monster Hunter*, mais especificamente o sexto jogo da série principal. A razão dessa alteração na nomenclatura da franquia, como já afirmou Ryoza Tsujimoto, produtor de *Monster Hunter Rise*, é a de que se julgou mais explicativo utilizar, no lugar de números, o conceito ao redor do qual se construiu o jogo. No caso de "Rise", referindo-se à verticalidade do level design e das mecânicas, o que acabou por combinar com uma estética medieval asiática, mesmo que não fosse o objetivo inicial da equipe de design.

Monster Hunter Rise e a franquia Monster Hunter

Após o último *Monster Hunter*, *Generations*, *Monster Hunter Rise* começou a ser desenvolvido junto de *Monster Hunter World*, com várias ideias compartilhadas entre as equipes de um e de outro jogo. Portanto, são esperados vários elementos em comum, como, pelo que já se pode notar pela demo, os companheiros felinos, amigatos (Palicos), em longas e estratégicas caçadas em mapas abertos

: a serem explorados (sozinho ou em multiplayer). Semelhanças mais profundas com a série em geral foram mantidas na jogabilidade, tais como: tipos de armas, variedade de monstros, dinâmica mais cadenciada e especializada de combates com poucos inimigos com rotina e *moveset* específicos. Embora também esses elementos herdados da série tenham novidades, como criaturas novas etc.

Do ponto de vista técnico, o jogo foi construído com a RE Engine, motor empregado em *Resident Evil 7* e outros jogos da Capcom desde então, como o remake de *Resident Evil 2* e *Devil May Cry 5*. A demora do desenvolvimento do novo *Monster Hunter* explica-se, entre outros fatores, pela dificuldade de empregar pela primeira vez a RE Engine no Switch e com uma jogabilidade fluida e dinâmica em um mundo sem zonas de *loading*. A demora valeu a pena: *Monster Hunter Rise*, mesmo com batalhas frenéticas em grandes cenários, provavelmente chegará, como também já se pode notar pela demo do título, com uma performance relativamente estável de 30 fps, em resolução 960p no portátil, e 1344p na dock, o que é um resultado incrível para o *hardware* do Switch, oferecendo certamente um dos melhores desempenhos até agora para o híbrido da Nintendo.



Um novo mundo em uma arte milenar

Mas o que podemos esperar de diferente de Monster Hunter Rise frente aos demais títulos principais e ao seu meio-irmão Monster Hunter World? Muita coisa! Já de imediato, o visual e a trilha sonora.

Do ponto de vista do design do jogo, o estilo japonês medieval e mitológico está presente nos trajes, na arquitetura, no estilo dos personagens e nos ambientes do jogo. Isso pode ser notado, por exemplo, em roupas que lembram vestimentas de ninjas, samurais ou aldeões japoneses, em monólitos e diversas construções de traços e materiais orientais, nos cabelos dos personagens e nas colinas e vegetações do cenário. Ademais, também é explícita, em tudo isso, uma fusão com a arte colorida, vívida e estilizada típica da série Monster Hunter numerada. Essa arte, com traços mais animados e menos realísticos em relação a Monster Hunter World, também facilitou para tornar Monster Hunter Rise talvez tão belo quanto seu antecessor mesmo com recursos gráficos mais limitados.




 The background image is the cover art for Monster Hunter World: Iceborne. It features a large, blue, feathered dragon-like creature (the Elder Dragon) in a snowy, mountainous landscape. In the foreground, a hunter in a white and red fur-lined outfit is seen from behind, looking up at the creature. The title 'MONSTER HUNTER WORLD ICEBORNE' is overlaid on the left side of the image.

MONSTER HUNTER WORLD ICEBORNE

A escolha estética de Monster Hunter Rise

Por outro lado, a escolha artística assemelhada à arte da série numerada pode refletir ainda o entendimento de que o público da Nintendo, tanto no Ocidente quanto no Oriente, está já acostumado com os conceitos estéticos clássicos da série. De tal modo que a franquia Monster Hunter, vale lembrar, começou a se notabilizar mais no Ocidente justamente por sua boa recepção na base instalada ocidental do 3DS, embora, principalmente no Oriente, já fosse uma franquia muito bem-sucedida no PSP da Sony.

Sobre a ênfase na cultura japonesa, por sua vez, vale observar que o Nintendo Switch atualmente, em *hardware* e *software*, é responsável por quase todo o mercado japonês de videogames, pelo que não é de se estranhar uma estética que seja mais familiar a esse público. Isso muito embora a série Monster Hunter já esteja claramente muito popular também no Ocidente. Sinal recente disso foram as vendas de mais

de sete milhões de unidades de **Monster Hunter World: Iceborne** (Multi), o título mais vendido da franquia, com grande parte das vendas sendo ocidentais. Contudo, a equipe da Capcom, em algum momento, notou também que a estética japonesa medieval combinava muito bem com os cenários verticais assim projetados para conversarem com as novas mecânicas de Monster Hunter Rise.

Novas mecânicas em Monster Hunter Rise

Quanto às novidades mecânicas, vale destacar ao menos três dentre as principais e que são talvez as mais notáveis no gameplay da demo de Monster Hunter Rise: amicães (Palamutes), Wirebug e Wyvern Riding.

Ao lado dos já conhecidos amigatos de Monster Hunter World, agora também os amicães serão companheiros dos jogadores de Monster Hunter. E essa adição, dada a pertinência em mapas para percorrer longas distâncias sem *loading*, deve ter vindo para ficar.

Basicamente, os amicães são montarias personalizáveis de grande serventia para explorar os grandes mapas do jogo ou perseguir seus alvos com maior rapidez, mas, além disso, assim como os amigatos, também podem ser de alguma ajuda no combate propriamente dito. Mas como *"to rise"* (ascender, subir, pôr-se em pé) é o conceito central do novo Monster Hunter, outras mecânicas além da de montar amicães foram criadas em função desse conceito. A mais notável é o uso de Wirebugs.

Wirebugs

Wirebugs consistem basicamente de insetos que podem servir de ponto de apoio para saltos quando são alcançados por algo que lembra fios de seda luminosos de cor azul que funcionam de forma análoga às clássicas teias do Homem-Aranha, ainda que de forma bem mais limitada se comparada, por exemplo, ao uso das teias em jogos como **SPIDER-MAN** (PS4), de 2018. De todo modo, tal recurso proporciona aos caçadores de Monster Hunter Rise uma aceleração no ritmo da fórmula clássica de combate da série e também uma ampliação do aproveitamento do espaço durante a jogatina.

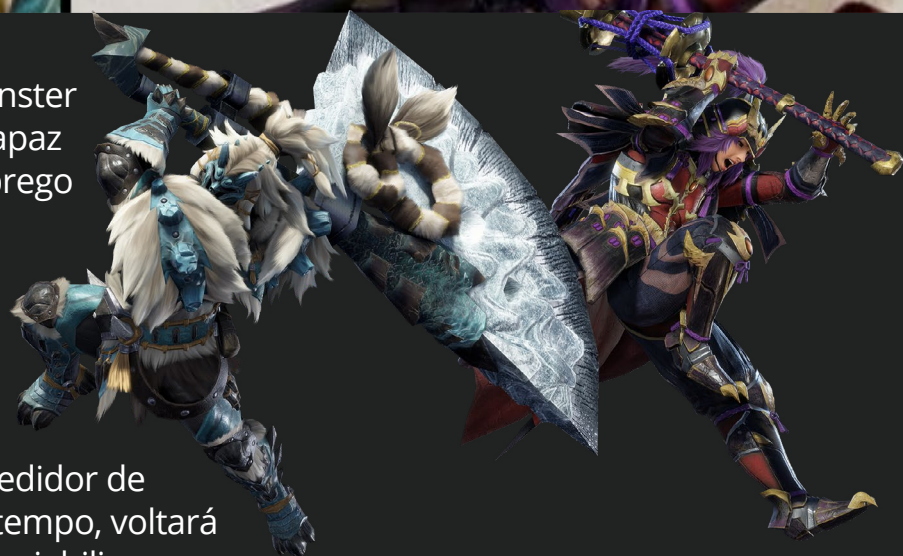


Essa mecânica vem muito bem a calhar para lidar com os cenários geralmente acidentados presentes em *Monster Hunter Rise*. Graças aos Wirebugs, agora é possível mover-se como se estivesse usando um gancho para alcançar locais inacessíveis de outro modo, mas, além desse uso mais óbvio, também pode servir para simplesmente aumentar a velocidade do personagem em uma fuga ou perseguição, esquivar-se de ofensivas de inimigos ou mesmo lançar ataques especiais com todos os 14 tipos de armas diferentes.

As habilidades do Wirebug são ativadas com diferentes combinações de botões e as ações em si são diferentes se você estiver no solo ou no ar. Com a arma embainhada, por exemplo, você pode executar três tipos diferentes de *dashes*: um frontal, pressionando os botões **ZL** e **A**; um diagonal, com os botões **ZL** e **X**; e um *dash* mais preciso para frente, pressionando os botões **ZL** e **ZR**.



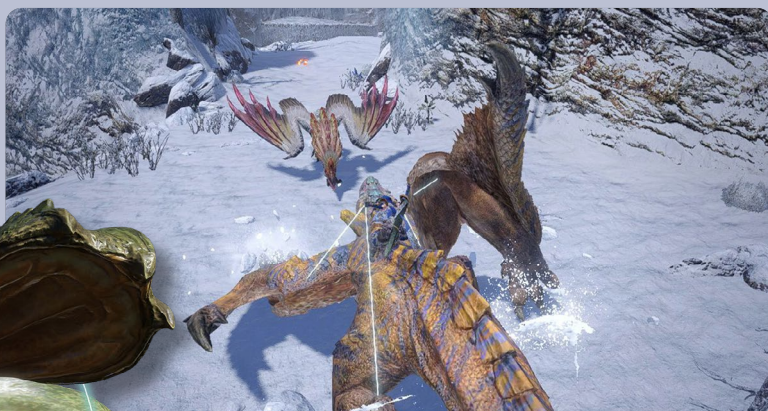
A mecânica do Wirebug muda consideravelmente a experiência de *Monster Hunter*, mas não pense que você será capaz de sair voando livremente por aí. O emprego do Wirebug é limitado em dois sentidos. Primeiramente, limitado quanto ao uso, pois inicialmente só é possível utilizar dois insetos, embora esse número possa aumentar ao capturar outro pelo mapa. Além disso, há o *delay* da ação realizada: usar o Wirebug gastará um medidor de energia que, após um curto período de tempo, voltará a estar suficientemente preenchido para viabilizar outro uso. Por isso, não desperdice desnecessariamente esse recurso em suas caçadas.

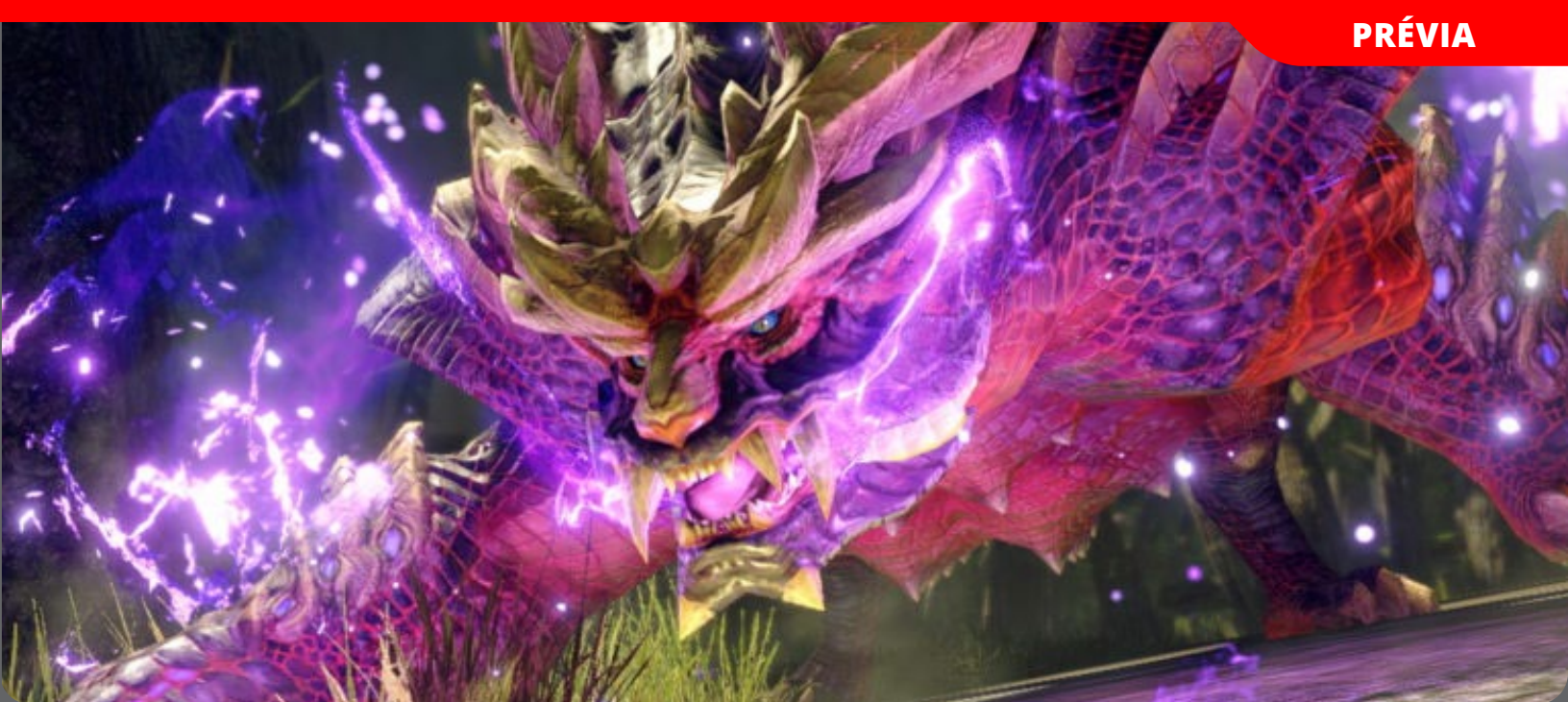


Wyvern Riding

Alguns monstros também
podem ser montarias temporárias

Por fim, mas não menos importante, temos a mecânica do **Wyvern Riding**, que consiste na possibilidade de capturar e montar temporariamente um monstro, com o auxílio dos mesmos fios de seda luminosos. Essa habilidade permite ao jogador ter um relativo controle da criatura que lhe serve de montaria, tanto para andar mais rápido pelo cenário quanto para fazer essa criatura bater contra um pilar ou uma rocha, causando-lhe algum dano e mesmo podendo ser manobrado para causar dano a outros inimigos próximos.





Contudo, vale lembrar que, assim como Wirebug, a mecânica de Wyvern Riding também é limitada. Primeiramente, o inimigo precisa estar em uma posição vulnerável para que possa ser enlaçado e montado contra sua vontade. Em segundo lugar, é limitado quanto ao tempo, pois, assim que o jogador montar uma criatura, terá um tempo limite para permanecer sobre ela antes que seja derrubado.

Além do emprego desse medidor, vale observar, há ainda a possibilidade de encher um outro medidor, o Wyvern Riding Gauge, ao evitar ataques no momento certo. Enchê-lo permitirá que o jogador desencadeie um poderoso ataque chamado "**Mounted Punisher**", causando


um dano bem considerável ao inimigo. Independente de como o jogador resolva utilizá-lo como montaria temporária, terá, depois que descer da criatura, de esperar pelo *cooldown* time da habilidade de Wyvern Riding para só depois poder executá-la novamente no mesmo monstro. Essa nova mecânica do Wyvern Riding inicialmente pode parecer um pouco complicada de se dominar como um todo, mas, ao mesmo tempo, aos poucos ela, além de ser muito divertida, trará muitas possibilidades interessantes para aproveitar o cenário durante o combate e para planejar, sozinho ou em equipe, formas de deixar o inimigo vulnerável para montá-lo e lhe causar danos, bem como danificar outras criaturas por perto.



Espólios da caçada

Mesmo após jogar algumas vezes a demo de *Monster Hunter Rise*, muito bem-feita, por sinal, em termos de demonstração de performance e tutorial de *gameplay*, não é possível deduzir quase nada acerca de como será a narrativa do jogo e muito pouco de quais serão os mecanismos de evolução de quest para quest, embora eu não espere nada muito novo nesse sentido em relação aos seus últimos antecessores. Por outro lado, é flagrante nessa demo a quase milagrosa performance do jogo no Switch e a potencialidade das mecânicas nele introduzidas.

Assim, pelo que já se pode experimentar, é difícil não estar com as expectativas muito altas para esse novo lançamento da Capcom, com grandes chances de ser um dos mais importantes jogos de 2021. Esse novo *Monster Hunter* tem tudo para, além de ser um grande action RPG, tornar-se também uma boa porta de entrada para a série e especialmente um título muito popular no multiplayer do Nintendo Switch Online.

Até esse momento, um exclusivo da plataforma híbrida da Nintendo, *Monster Hunter Rise*, se comparado às suas aparições anteriores no consoles da Nintendo, parece preparar um grande salto a fim de satisfazer tanto aos antigos fãs da série dos portáteis quanto ao público mais amplo de action RPG alcançado por *Monster Hunter World*. 

Monster Hunter Rise (Switch)
Desenvolvedor Capcom
Gênero Action-RPG
Lançamento 26 de março de 2021

Expectativa
 5

Guia N-Blast

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

Essas edições estão disponíveis na Amazon e Google Play Store!



E-BOOK
POKÉMON LET'S GO
RS **1,99**

DETONADO E PÓS-GAME POKÉ BALL PLUS GUIA DE DOCES POKÉ



E-BOOK
FIRE EMBLEM:
THREE HOUSES
RS **5,99**

SEJA O MELHOR PROFESSOR GUIA DE CLASSES OBTENHA AS HERO'S RELICS E SACRED WEAPONS





por *Rhuan Bastos*

Revisão: *Icaro Sousa*

Diagramação: *Guilherme Kennio*

A franquia Monster Hunter em consoles da Nintendo

A relação de Monster Hunter com os videogames da Nintendo é uma história digna de um conto de amor. Já rolou de tudo: o encontro por acaso, o crescimento em conjunto, a breve separação e a promessa do reencontro. No entanto, poucos jogadores realmente conhecem todos os detalhes por trás dessa parceria tão duradoura. Agora que Monster Hunter está finalmente retornando à Nintendo com o lançamento de Rise e Stories 2, chegou a hora perfeita de lembrar a importância desta parceria para a franquia.

Um breve flerte

Originalmente nascida nos videogames da Sony, a franquia Monster Hunter foi “adotada” pela Nintendo, que ajudou a financiar o desenvolvimento e a localização dos jogos para Ocidente em conjunto com a Capcom. Se hoje em dia a marca faz sucesso no mundo inteiro, pode apostar que grande parte dessa história de superação fica por conta da Big N.



Um pouco depois de conquistar o seu primeiro grande sucesso com os jogos da segunda geração no PSP da Sony, a Capcom decidiu que era a hora de dar um passo a mais no desenvolvimento da terceira geração de jogos da franquia. Em paralelo, a sétima geração de videogames já era uma realidade com o sucesso casual do Wii e a revolução gráfica da dupla Xbox 360 e PS3.

Apesar dos jogos da série venderem bem mais nos videogames portáteis, a equipe da Capcom não queria ficar estagnada no hardware limitado do PSP. A princípio, o plano original era lançar Monster Hunter Tri para o Playstation 3, porém o console acabou se mostrando bastante problemático para a programação de jogos do zero.

Por conta disso, a Capcom queria que a Sony ajudasse a financiar o desenvolvimento do título. Pedido este que foi recusado pela dona do Playstation. A Nintendo, que não é boba nem nada, sugeriu que a Capcom desenvolvesse Monster Hunter Tri para o Wii, visto que ele estava fazendo sucesso esmagador e ainda era infinitamente mais acessível em termos de desenvolvimento. Além disso, a maioria dos gráficos e modelos dos jogos antigos poderiam ser reaproveitados sem maiores problemas no hardware humilde do Wii.

Nesse meio tempo, o Wii recebeu um port exclusivo para o Japão de Monster Hunter G, que serviu para testar o interesse do público e a afinidade da equipe com o hardware do novo console. A experiência foi positiva e o desenvolvimento de Tri no Wii seguiu em frente.





Monster Hunter Tri foi lançado em outubro de 2009, bastando pouco tempo para atingir um sucesso crítico e comercial de peso no Japão. A Nintendo ajudou com o Marketing do jogo no lançamento americano, mas não foi o bastante para furar a forte barreira cultural do mercado ocidental. Parecia que Monster Hunter nunca ia cair nas graças do Ocidente.

A terceira geração nos portáteis

Com o sucesso de Tri no Wii, a comunidade japonesa ficou sedenta por uma versão portátil baseada no jogo da terceira geração. Antes de começar a produzir a tão aguardada versão portátil, a Capcom até chegou a considerar um port para o Nintendo DS, mas a falta de poderio gráfico do videogame de duas telas fez com que a ideia fosse descartada rapidamente.

Depois desse breve flerte com a Nintendo, a série retornou ao PSP para quebrar todos os records possíveis com o elogiadíssimo Monster Hunter Portable 3rd. Desta vez as vendas foram tão absurdas que o título rapidamente se tornou o terceiro jogo mais vendido da história do portátil da Sony, isso tudo mesmo com a desvantagem de ter sido lançado apenas no Japão.



Um ano depois o mercado de videogames portáteis passaria por uma grande renovação com a chegada do Nintendo 3DS e o Playstation Vita. Com provas concretas de que a franquia fazia muito mais sucesso nos portáteis, a Capcom precisava escolher entre um dos dois para o desenvolver o próximo título. A Nintendo foi a primeira a se oferecer para uma parceria, enquanto a Sony não demonstrou interesse.

Foi nesse momento que a notícia de que a franquia passaria a ser exclusiva da Nintendo surgiu para o espanto de todos os fãs na internet. De forma similar ao que aconteceu quando Final Fantasy trocou a Nintendo pelo PS1, os fãs instalados no PSP e PSVita se sentiram traídos com a inesperada exclusividade nintendista.

Nesse período conturbado de mudanças e incertezas que Monster Hunter 3 Ultimate chegou ao 3DS em 2011, sendo acompanhado meses depois por uma versão em HD do mesmo jogo para o Wii U. Agora com o apoio direto da Nintendo, o grande público ocidental finalmente começava a demonstrar um pouco de interesse pela franquia.



No entanto, grande parte desse interesse acabaria caindo por água abaixo depois que confirmaram a ausência do multiplayer online na versão de 3DS. Tendo em vista que o ponto mais atrativo da série sempre foi o multiplayer online, a decisão de deixá-lo exclusivo ao Wii U afastou diversos jogadores de 3DS que ficaram interessados no jogo.

O futuro promissor da quarta geração

Em setembro de 2013 o primeiro jogo da quarta geração foi lançado para o 3DS, desta vez com o tão pedido suporte ao multiplayer online. Como era de se esperar, Monster Hunter 4 vendeu como água no deserto em território japonês. Os jogadores ocidentais, por outro lado, tiveram que entrar na fila da espera mais uma vez.

Traumatizada após as inúmeras tentativas fracassadas de fazer sucesso no Ocidente, a Capcom decidiu não localizar a versão base de Monster Hunter 4 para fora do Japão. Fora os custos necessários para a localização, seria arriscado demais manter um servidor dedicado para o online de um jogo que em pouco tempo seria substituído por uma nova versão. Não havia nenhuma garantia. Portanto, desta vez a abordagem da Capcom seria esperar o lançamento da inevitável versão "Ultimate" para enfim localizar o jogo. Esse atraso também seria o suficiente para que a comunidade de fãs assíduos dos jogos de PSP tivessem mais tempo para migrar ao portátil da Nintendo.

Um ano depois do lançamento japonês, o tão aguardado Monster Hunter 4 Ultimate finalmente havia chegado para a alegria dos fãs ocidentais. Graças ao auxílio de uma grande divulgação nos Nintendo Directs da época, o título definitivo da quarta geração finalmente conseguiu mostrar o potencial da franquia ao mundo inteiro. Pela primeira vez na história um jogo da série havia vendido o suficiente para ser considerado um sucesso fora do Japão. Aos olhos da comunidade Ocidental, o futuro da série nos consoles da Nintendo não poderia ser mais promissor.



A era experimental

Enquanto acompanhava de perto o eventual fracasso comercial do Wii U, a equipe por trás de Monster Hunter foi esperta e decidiu ficar mais um tempo produzindo jogos para o 3DS. Antes de iniciar o desenvolvimento da quinta geração, o plano era expandir ainda mais o universo da franquia com a produção de spin-offs e jogos experimentais que buscassem dar uma refrescada na fórmula.

Foi justamente durante esse período experimental que a ideia por trás de Monster Hunter Generations e Monster Hunter Stories, um RPG de turno inspirado em Pokémon, ganhou vida no portátil tridimensional da Nintendo. Como era de se esperar após o sucesso de 4 Ultimate, ambos os títulos foram anunciados com pouco tempo de atraso entre o lançamento original e a localização internacional.




Para a surpresa da própria Capcom, a performance de Generations no Ocidente chegou até mesmo a superar o recorde de vendas alcançadas por 4 Ultimate. Do outro lado, Stories também se saiu bem ao atrair a atenção de um novo tipo de público para o universo da série. Ambos receberam grandes blocos de divulgação durante os Nintendo Directs, deixando claro que a relação com a Nintendo caminhava da melhor forma possível. Inclusive, já era comum encontrar pela internet alguns poucos jogadores pedindo pela inclusão de um representante da franquia dentro de Super Smash Bros.

Continuando com a tradição de sempre lançar uma versão "Ultimate" após certo tempo, Generations Ultimate foi anunciado para o recém-nascido Switch e o 3DS no Japão. Do jeito que as coisas estavam seguindo era esperar alguns meses para o anúncio de uma localização internacional, certo? Nada disso. Tal anúncio não iria acontecer tão cedo.

A despedida necessária

Durante o processo de criação da quinta geração da franquia, a Capcom percebeu que aquela era a ocasião perfeita para sair do conforto e apostar alto. Chega de limitações gráficas impostas pelos videogames portáteis. Chega de produzir apenas pensando no público japonês. Havia chegado a hora de Monster Hunter voltar aos consoles de grande porte para conquistar o mundo inteiro na palma de suas mãos.

Apostando firme nessa ideia, Monster Hunter World então foi anunciado para o Playstation 4 e Xbox One durante a E3 de 2017. Mas e o Nintendo Switch? O que aconteceu com aquela parceria? Muitos tem dúvidas sobre o que realmente aconteceu, mas a verdade é bem mais simples do que parece.



Começando pelo fato de que a parceria feita com a Nintendo considerava apenas a produção de jogos portáteis. Ou seja, a Capcom sempre foi livre para produzir jogos da série em outros consoles de mesa. Seguindo a lógica, por que então o Switch não recebeu uma versão já que ele é um console híbrido? A resposta é simples: seria necessário investir muito tempo para criar um port minimamente funcional. Mudar o foco da equipe agora poderia afetar diretamente a frequência com que World, e eventualmente Iceborne, recebiam suas atualizações de conteúdo.


A Nintendo claramente não foi esquecida na concepção da Capcom. Aliás, o que a própria Capcom mais desejava era que o World pudesse ser portado facilmente para o Switch. Como já vimos na história recente da franquia, a portabilidade faria com que o título vendesse ainda mais do que vendeu. E olha que estamos falando do jogo mais vendido da história da Capcom.

Eventualmente foi ficando mais claro que a razão de Generations Ultimate não ter sido lançado no Ocidente foi por causa do foco em cima de World. Voltar atrás para lançar um jogo mecanicamente “ultrapassado” em comparação seria bem arriscado aos olhos da Capcom. A decisão de esperar tanto tempo para localizar Gen U acabaria se provando prejudicial para o inesperado anúncio ocidental do jogo em meados de 2018. A essa altura o fator novidade do título já havia esfriado quase por inteiro.

O reencontro prometido

Depois de se reformular totalmente nos consoles de mesa da última geração, chegava a hora de voltar para o lugar no qual a fórmula de Monster Hunter mais se destacava: os portáteis. Além de estar vendendo que nem banana, o Nintendo Switch é a única opção disponível no mercado, que foi abandonado recentemente pela Sony após o fracasso colossal do PSVita.



A parceria com a Nintendo não teve um fim. Foi só um “tempo” para que o casal pudesse aprender a evoluir sem depender um do outro. Com o lançamento mundial previsto para o dia 26 de março, Monster Hunter Rise chega com exclusividade ao Nintendo Switch e está pronto para mostrar de uma vez por todas qual é a verdadeira casa da franquia de caçar monstros 

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**





por *Rhuan Bastos*

Revisão: Felipe Fina Franco
Diagramação: Leandro Alves

Monstros mais icônicos da franquia Monster Hunter em consoles da Nintendo

De que seriam os caçadores sem algo para caçar? Tendo em vista que os jogadores de Monster Hunter precisam batalhar contra as mesmas criaturas repetidamente em busca de materiais raros, é essencial que esses confrontos compensem de alguma forma a natureza repetitiva deste ciclo de gameplay. Em comemoração ao retorno da franquia para o Switch, nós concluímos que essa era uma boa hora para relembrar os dez melhores monstros que tiveram suas origens nas plataformas da Nintendo.



10 - DIRE MIRALIS

Conhecido como o “destruidor de mundos”, Dire Miralis é o terceiro integrante do seletor trio dos “Black Dragons”, a classe de monstros mais poderosa dentro da lore oficial da franquia. Dono de um corpo colossal, Miralis pode controlar vulcões, criar chuvas de erupção por onde passar e superaquecer a temperatura de oceanos inteiros. Ao contrário do que aparenta, ele também possui características de anfíbio, podendo transitar entre ambientes terrestres e marinhos sem maiores problemas.

Dire Miralis fez sua primeira, e única, aparição protagonizando a épica batalha final de Monster Hunter 3 Ultimate. Ao som de uma das músicas mais épicas da série, o confronto derradeiro acontece tanto na terra, quanto no mar. Apesar de ser lembrado com muito carinho, Miralis infelizmente nunca voltou a aparecer nos jogos pela ausência da mecânica de combate aquático nos lançamentos seguintes.





09 - VALSTRAX

O borrão vermelho supersônico que rasga os céus como um meteoro. Valstrax é de longe o monstro com o conceito mais louco e absurdo da franquia. Fazendo uso das suas asas de foguete, este dragão ancião pode voar na velocidade de um míssil para derrubar frotas inteiras de caçadores. Em seu golpe mais poderoso, Valstrax sobe aos céus para pegar uma impulsão tão forte que quebra a barreira do som. Ele então cai sobre a terra com a força de um meteoro, que só não destrói tudo à sua volta por ser um videogame.

A sua incrível música tema é apenas a cereja no bolo de uma das batalhas mais divertidas e épicas da série. Até agora Valstrax só apareceu em Monster Hunter Generations Ultimate (Switch), mas já foi o suficiente para deixar seu impacto no coração dos fãs. Também não dá pra julgar, né? Olha só pro design dele. Parece até um super dragão que você encontraria em um Final Fantasy da vida.



08 - AHTAL-KA

A prova natural de que inteligência supera a força bruta. Desfilando por aí com um design inspirado no antigo Egito, o louva-deus Ahtal-Ka se mostra pequeno comparado com os outros monstros da classe de Elder Dragons. No entanto, é melhor não julgar o livro pela capa, a não ser que você queira ser esmagado vivo, é claro. Sem brincadeira. Ahtal-Ka faz questão de mostrar que sua inteligência pode ser equiparável à espécie humana.

Por meio de teias de seda indestrutíveis, o louva-deus pode manipular com facilidade a arma anti-monstros "Dragonator", o que é bem irônico visto que a arma foi criada pelos caçadores a fim de ferir gravemente as criaturas mais fortes. O chefe final de Monster Hunter Generations Ultimate (Switch) não para por aí. Quando a situação aperta, ele começa a utilizar suas teias para controlar um robô gigante feito de destroços encontrados na ruína onde habita. Sim, é exatamente o que você leu. Não dá nem pra descrever o quão incrível é esse momento jogando pela primeira vez. É Monster Hunter, só que dessa vez, você é a caça.



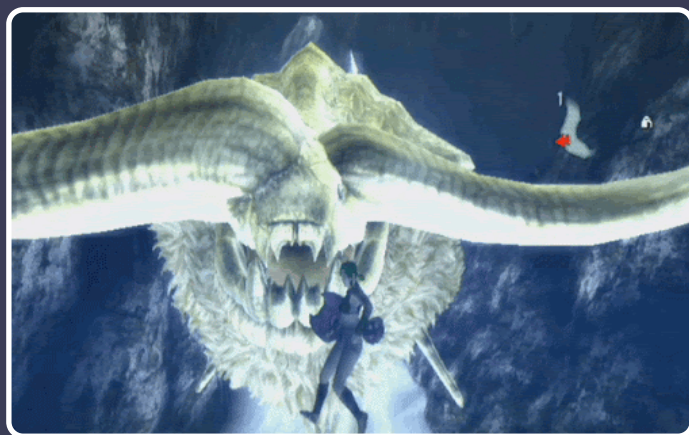
Ahtal-Ka



07 - CEADEUS

Uma força da natureza capaz de gerar maremotos com uma simples virada de corpo. Ceadeus, o Deus dos Oceanos, é uma serpente-dragão colossal que vaga nas profundezas mais escuras do mar. Apesar do tamanho titânico, seu temperamento costuma ser pacífico e sua movimentação calma esbanja a elegância de uma presença quase divina.

Sendo o confronto final da história single-player de Monster Hunter Tri (Wii), Ceadeus fecha a aventura com chave de ouro em um verdadeiro espetáculo visual e sonoro. A música "Ode to life" utiliza um lindo vocal em latim que encapsula perfeitamente o sentimento de um frágil humano diante da mais bela força da natureza. A batalha em si não fica para trás, sendo lembrada até hoje como a luta aquática mais marcante da terceira geração.



06 - DALAMADUR

Durante a leitura desta lista você provavelmente deve ter se deparado com a palavra “colossal” ou “gigante” diversas vezes. Esqueça tudo isso. Comparando com Dalamadur, qualquer monstro é uma ameba. Medindo impressionantes 440 metros de comprimento, a serpente colossal de Monster Hunter 4 é facilmente o maior monstro já visto nos jogos da linha principal. As dimensões da criatura são tão absurdas que o mapa inteiro do “Vale Putrefato” de Monster Hunter World se passa em cima do cadáver de um Dalamadur ancião.

Com um tamanho desses, é claro que a sua batalha seria uma das mais únicas da franquia. O mapa especial onde o confronto acontece é a maior prova disso. No pico de uma montanha gigante, os caçadores enfrentam a serpente que aparece deslizando e dando voltas com seu corpo por toda a montanha. Ao contrário de outros monstros de grande escala, a batalha com Dalamadur ainda consegue ser dinâmica e desafiadora, sem sacrificar o espetáculo visual em detrimento do gameplay.



05 - GORE MAGALA

Revelado como um monstro de classe desconhecida, Gore Magala é praticamente uma calamidade reencarnada. Sua presença descontrolada pode facilmente acabar com ecossistemas inteiros em um piscar de olhos. Para falar a verdade, todo esse perigo nada tem a ver com sua força bruta. A verdadeira ameaça de Gore Magala se dá pela misteriosa aura negra que a criatura dissipa pelo ar.

Ao entrar em contato com qualquer ser vivo, essa energia rapidamente se espalha contaminando seres vivos com o Frenzy Vírus. Enquanto os humanos não são muito prejudicados pela pandemia, os monstros vão pelo caminho oposto e se tornam muito mais furiosos e destrutivos. Na sua estreia em Monster Hunter 4 (3DS), Gore Magala foi o grande responsável por mover a narrativa, esta que até hoje é considerada a melhor história de um jogo da série. Sua batalha também é divertida e o design é muito marcante, mas o conceito por trás do monstro é o que mais se destaca de longe.



04 - LAGIACRUS

Lagiacrus é um monstro muito especial para quem conheceu a franquia nos jogos da terceira geração. Ao longo da história de Tri, o Leviathan que ilustra a capa do jogo é desenvolvido desde o início como um monstro incrivelmente poderoso, no qual o jogador apenas sonha em chegar ao mesmo nível. Depois de apanhar muito e se acostumar com seus golpes, o confronto com Lagiacrus ganha um clima de final de campeonato. Toda a preparação para a batalha derradeira é tão bem construída que o sentimento de derrotá-lo pela primeira vez ficará marcado para sempre em nossas cabeças.

Além de ser um exímio lutador na terra, Lagiacrus fica ainda mais forte dentro do seu verdadeiro habitat: o mar. Suas costas possuem cristais sobrecarregados de eletricidade capazes de disparar potentes choques a longa distância. Não é exagero dizer que qualquer caçador que se arriscar a encará-lo de frente será punido com uma tempestade de choques até aprender quem manda naquele território.





MONSTER HUNTER WORLD

03 - DEVILJHO

Sempre presente no topo da cadeia alimentar de todos os ecossistemas, Deviljho é uma praga viva que se abastece por meio do puro ódio e carne fresca. Esse Brute Wyvern aterrador estreou em Monster Hunter Tri (Wii) como um monstro tão agressivo e territorial que está disposto a bater de frente com qualquer Elder Dragons que ouse invadir seu território.

Não é à toa que a palavra "Devil" está em seu nome. Ele vai fazer da sua vida um inferno ao invadir quests inofensivas apenas para causar o caos. No momento que você só quer coletar umas ervas e enfrentar monstros de nível baixo, ele aparecerá para destruir todas as suas esperanças. Não adianta fugir para outra área ou outro mapa. Ele vai continuar te perseguindo de novo e de novo até conseguir saciar sua enorme fome.



02 - BRACHYDIOS

Agressivo e territorial. Brachydios é um Brute Wyvern que possui um chifre e dois punhos capazes de produzir secreções de gosma verde que explodem após perder o contato com o corpo do monstro. Seu estilo de luta se baseia em usar os punhos, portanto a sua movimentação faz uso de fintas e esquivas similares aos de um boxeador. Quando irritado, a agilidade deste poderoso Brute Wyvern vai às alturas para disparar uma sequência imparável de socos explosivos capazes de colocar qualquer veterano no "corner".

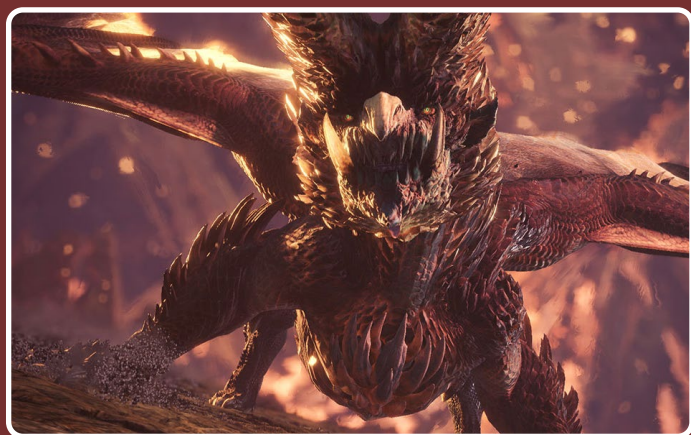
Sua primeira aparição aconteceu em Monster Hunter 3 Ultimate (3DS/WiiU) e, desde então, o monstro caiu na graça dos fãs ao apresentar uma batalha dinâmica e divertida, uma música tema tão empolgante quanto suas explosões, além de um design único e criativo. Para a felicidade dos fãs de Michael Bay, Brachydios retornou em todos lançamentos posteriores, e aos poucos está se tornando um dos monstros mais queridos de toda a franquia.



01 - ALATREON

A calamidade instável. Uma besta tão poderosa que não consegue controlar seus poderes divinos. Caçar o dragão elemental Alatreon é igual a sobreviver aos piores desastres naturais que a natureza pode oferecer ao mesmo tempo. Sendo o segundo membro da lendária classe de Black Dragons, a simples presença descontrolada de Alatreon pode desequilibrar ecossistemas de continentes inteiros com tempestades, furacões, tsunamis, erupções e muito mais.

Eletricidade, fogo, gelo, energia dracônica e uma pitada extra de descontrole. Alatreon não é o avatar, mas pode controlar todos os elementos da natureza para realizar ataques devastadores. Assim como seu temperamento, os poderes elementais da criatura são instáveis e podem sair do controle a qualquer momento. Se não bastasse, a batalha com Alatreon continua sendo uma das mais difíceis e recompensadoras de toda a saga, desde a sua estreia como chefe final da campanha online de Monster Hunter Tri (Wii).






UM FUTURO MONSTRUOSO NOS AGUARDA

Não é fácil para a Capcom desenvolver um monstro realmente “bom”, tendo em vista que além dos confrontos, as espécies que almejam se tornar as mais marcantes também necessitam de um design criativo e único. Além disso, é preciso de uma trilha de batalha empolgante, uma trilha sonora condizente e uma ecologia bem implementada dentro do ecossistema estabelecido pelos jogos.

Para se ter ideia da importância que os monstros exercem, é bom lembrar que as principais críticas negativas de Monster Hunter World e sua expansão Iceborne foram feitas em cima da enorme quantidade de monstros inéditos com designs sem graça e batalhas pouco inspiradas. Quando o quesito são monstros memoráveis, a criatividade do design de Monster Hunter encontrava seu auge na época que os jogos eram exclusivos da Nintendo.

Ao contrário de Monster Hunter World e sua expansão Iceborne, Monster Hunter Rise promete adicionar uma maior variedade de monstros com conceitos criativos, movimentos divertidos e designs únicos. Como vimos nesta lista, a criatividade deve vir em primeiro lugar, principalmente se você quer prender os jogadores da mesma maneira que os jogos de 3DS conseguiam. 

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 Renan Rossi

Revisão: Emanoelly Rozas
Diagramação: Felipe Castello



GAME BOY ADVANCE

20 ANOS DE UM GIGANTE EM NOSSOS BOLSOS

A cada geração, os portáteis da Nintendo desempenham um papel essencial na trajetória dos videogames. Da praticidade aos ótimos títulos lançados, é inevitável não colocá-los como parte integrante de uma geração de fãs. Do mesmo modo que ocorreu antes com o Game Boy e o Game Boy Color, o caminho traçado pelo **Game Boy Advance** também entrou para a história. Hoje, vinte anos depois, continuamos a nos lembrar dos grandes momentos proporcionados pelo pequeno gigante de 32-bit.

O AVANÇO NA PALMA DA MÃO

Com cerca de 81 milhões de unidades vendidas, o GBA consolidou-se como fenômeno na virada dos anos 2000. Foram praticamente doze anos de espera até a Nintendo lançar um verdadeiro sucessor para o Game Boy. Esse hiato deu-se muito por conta do grande sucesso do portátil original, de 1989, que ganhou várias revisões de *hardware* ao longo da década de 1990, entre elas os icônicos Game Boy Pocket e Game Boy Color.



Se nos portáteis 8-bit já víamos títulos incríveis, os 32-bit do GBA ampliaram o repertório de jogos memoráveis, fossem títulos inéditos ou remasterizações de alta qualidade. De **Super Mario Advance** à **The Legend of Zelda: Four Swords** ou **Final Fantasy VI Advance**, as versões retrabalhadas de NES e SNES já justificavam a aquisição do novo portátil. No entanto, foram os lançamentos de peso que tornaram o GBA inesquecível.



Não há como falar de GBA sem falar de **Golden Sun** e **Boktai: The Sun Is in Your Hand**, exemplos primorosos de franquias inéditas. **Castlevania: Aria of Sorrow** e **Metroid Fusion** também merecem todas as glórias por transportar para os portáteis a imersão dos ótimos games do estilo Metroidvania.

E quem não se rendeu à atitude radical de **Tony Hawk's Pro Skater 2**, acelerou fundo nas pistas incríveis de **Mario Kart: Super Circuit** ou vislumbrou o futuro distante de **Mega Man Zero**? Até mesmo a série Fire Emblem encontrou novos horizontes ao finalmente ser lançada em terras ocidentais a partir de **Fire Emblem: The Blazing Blade**. E o mundo inteiro também encolheu e foi parar na telinha do GBA em **The Legend of Zelda: The Minish Cap**.



No entanto, como acontece em todos os portáteis da Nintendo, há uma franquia que faz questão de deixar sua marca inesquecível a cada geração. Com mais de 16 milhões de unidades vendidas mundialmente, **Pokémon Ruby/Sapphire/Emerald** abriram as portas da terceira geração dos monstros de bolso, influenciando toda uma legião de fãs e novos jogadores. Sucesso ainda mais perceptível após o lançamento de **Pokémon FireRed/LeafGreen**, remasterizações de altíssimo nível dos títulos originais de Game Boy e que praticamente serviram de vitrine para qualquer um que se interessasse em adquirir o GBA.

A chegada do portátil em 21 de março de 2001 foi um tiro certo, e poderia até mesmo ter um saldo melhor em vendas e popularidade, não fosse o lançamento do Nintendo DS logo em 2004, que roubou a cena a partir dali. Mesmo assim, o GBA possui uma história envolvente, acessórios marcantes e toda uma aura que faz dele um queridinho dos jogadores. Quem tem ou já teve certamente se lembra do GBA com muito carinho.



O PROJETO ATLANTIS

A história do GBA nos leva diretamente até o ano de 1995, quando rumores da mídia de games da época davam por certa a existência de um projeto da Nintendo envolvendo um possível sucessor para o Game Boy, com lançamento previsto para 1996. Suas características assemelhavam-se às existentes no modelo final do GBA, embora algumas delas sugerissem algo ainda mais poderoso.

Denominado Projeto Atlantis, o portátil teria um poder comparável ao do Nintendo 64, o que, por si só, já estaria muito acima das capacidades do GBA que conhecemos. Além do design parecido com o do Game Boy original, uma tela de LCD pouco maior que a do GBA (algo em torno de três polegadas), o aparelho contaria com quatro botões de ação dispostos da mesma forma que um controle de SNES, e com bateria interna de até 30 horas de duração.



A existência do protótipo foi confirmada pela própria Nintendo em meados de 1996. No entanto, seu provável lançamento foi adiado para 1997 em virtude do sucesso das vendas do Game Boy Pocket naquela época. Mesmo assim, o Projeto Atlantis nunca tomou uma forma definitiva. Parte do problema estava em seu tamanho acima dos padrões estabelecidos pela Nintendo para um portátil, além do poder de processamento, que demandava alto consumo de bateria e elevado custo de produção.

Embora esse novo modelo de Game Boy não tenha sido lançado, muitas de suas especificações e conceitos acabaram servindo de inspiração para o GBA e outros consoles desenvolvidos pela Nintendo. É possível que alguns elementos do Projeto Atlantis tenham servido de base para a criação do Virtual Boy, lançado em 1995 e idealizado por Gunpei Yokoi, o pai do Game Boy e do Game & Watch.



Além disso, a filosofia de Yokoi, considerado o mentor de Shigeru Miyamoto, nunca deixou a Nintendo, mesmo após sua saída em 1996 em decorrência do fracasso do Virtual Boy. Sua forma de idealizar novos projetos pregava o "pensamento lateral com tecnologia já existente". Ou seja, aproveitar-se do que já havia sido construído e apresentá-lo de forma diferente e inovadora. Até hoje, muitas das ideias de Yokoi reverberam nas salas de planejamento da gigante japonesa.

Em 2009, durante **palestra** na Game Developers Conference (GDC), Masato Kuwahara, um dos desenvolvedores que participou do Projeto Atlantis, revelou mais ideias que estavam em pauta na época. Além do design vertical parecido com o do Game Boy, também havia um acessório que permitiria ao Game Boy Color receber comandos por tela de toque, bem como protótipos de modelos dobráveis para o Game Boy Advance.

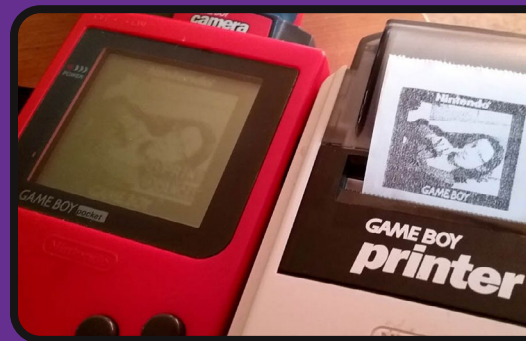


De fato, a tela de toque e os quatro botões de ação na interface foram ideias incorporadas ao Nintendo DS, assim como o design dobrável do portátil de duas telas, conceito este implementado a partir do Game Boy Advance SP em 2003, embora seu pioneirismo tenha vindo do Game & Watch de telas múltiplas, criado por Yokoi em 1982.

GBA E A MOBILE 21

Novidades sobre o sucessor do Game Boy Color somente foram apresentadas de modo oficial a partir da Nintendo Space World de 1999, evento tradicional da companhia para a promoção de novos títulos. Ali houve o anúncio de dois aparelhos portáteis. O primeiro era uma versão melhorada do Game Boy Camera, que permitia o registro de fotos na tela do portátil e sua consequente impressão em adesivos através da Game Boy Printer. Também era possível transferir as imagens para games de N64 com o uso do Transfer Pak.

Já o segundo anúncio compreendia o chamado Advanced Game Boy (AGB), sistema portátil com processador 32-bit previsto para ser lançado no ano seguinte. Pouco tempo depois, ele foi oficializado como Game Boy Advance.

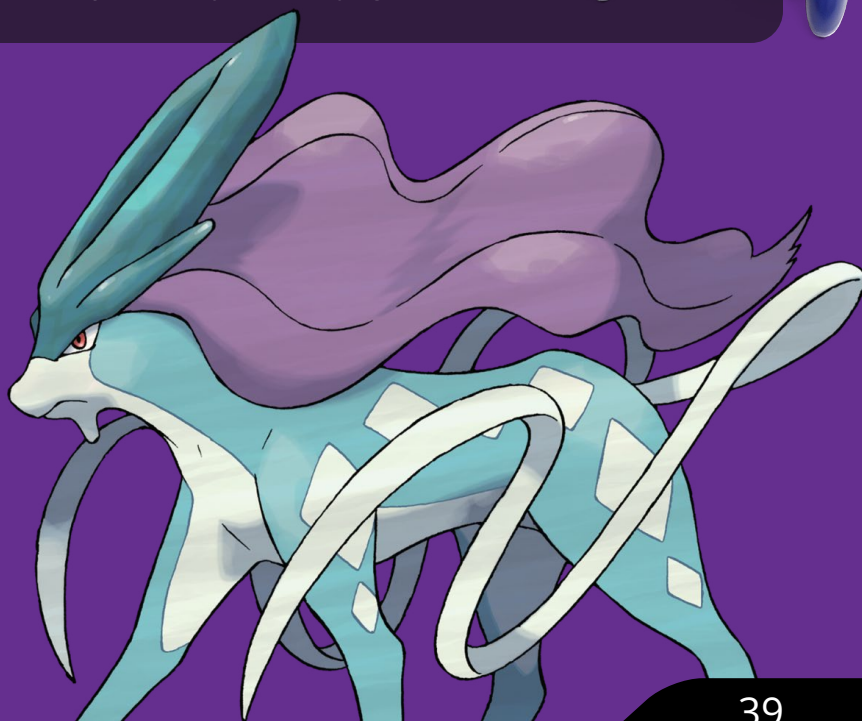


O evento também serviu de palco para Nintendo e Konami, em parceria, anunciarem a **Mobile 21**, estúdio exclusivo para o desenvolvimento de tecnologias interativas entre o GBA e o Projeto Dolphin, próximo console de mesa da companhia, previsto para ser lançado no futuro próximo. Ele era o embrião do que viria a ser o Game Cube.

O Mobile 21 também foi responsável por desenvolver o Mobile Adapter GB, acessório para o Game Boy Color conectar-se a um aparelho de celular para a troca de informações dos games pela internet. Geralmente, a interação ocorria com pontuações de jogos.



No caso de **Pokémon Crystal**, junto a uma assinatura paga (serviço exclusivo do Japão), era possível habilitar as opções Mobile e Mobile Stadium no menu principal do game para interagir com outros jogadores para a troca de monstrinhos e batalhas. O sistema é considerado a primeira tentativa da Game Freak em mecânicas multiplayer online sem fio na franquia Pokémon, que evoluíram no GBA através dos adaptadores *wireless*.



Além do sistema multiplayer implementado em Pokémon Crystal, a Mobile 21 desenvolveu uma série de títulos para GBA que fazia uso desse tipo de interatividade, como **AirForce Delta Storm**, **Doraemon: Midori no Wakusei**, **Doki Doki Daikyuushuutsu!**, **Gradius Galaxies**, **Jurassic Park III: Island Attack**, **Koro Koro Puzzle Happy Panechu!**, **EX Monopoly**, **Mail de Cute**, **Mobile Professional Baseball**, **Monster Guardians** e **Tanbi Musou: Meine Liebe**.

O GAME BOY FRANCÊS

O que mais chama atenção no GBA, além do *hardware* mais poderoso em relação ao Game Boy, é seu design bem diferente dos portáteis lançados até então pela Nintendo. A busca por algo único levou a casa de Mario até o francês **Gwénaél Nicolas**, famoso designer de interiores e produtos, que passou duas décadas morando no Japão. Ele é conhecido mundialmente por seus trabalhos envolvendo gigantes da moda e cosmética, como a marca Dolce & Gabbana, e por ter estabelecido a companhia Curiosity em Tokyo no ano de 1991. Curiosamente, o GBA é apenas uma pequena nota de rodapé em seu extenso portfólio.

Nicolas optou por adaptar o design do portátil ao formato horizontal, diferente do padrão “retrato” estabelecido pela Nintendo em seus antecessores. Parte do objetivo estava em modernizar a visão sobre o Game Boy e considerá-lo, a partir daquele momento, mais como um videogame portátil do que um simples brinquedo.

O posicionamento dos botões e a ergonomia do GBA foram muito elogiados pela Nintendo, pois passavam uma ótima sensação de conforto, praticidade e firmeza. Isso pode ser considerado um ponto relevante na concepção dos portáteis lançados após o GBA, que mantiveram essa estrutura horizontal com tela centralizada, como DS, 3DS, e também nos projetos que envolveram o Gamepad do Wii U e o Switch.



Em termos técnicos, a única exigência da Nintendo era que o GBA fosse capaz de rodar títulos de Game Boy por retrocompatibilidade. Isso fez com que o portátil acomodasse dois processadores internos: um 32-bit ARM7 para os novos jogos, e um z80 exclusivo para reconhecer cartuchos de Game Boy e Game Boy Color. A memória do GBA, de 256k RAM, oferecia capacidade de reprodução de 37.769 cores, sendo de até 511 cores simultâneas.

Sua tela maior em relação ao Game Boy, de 2,9 polegadas, trazia resolução de 240x160 pixels, com efeitos mais claros em relação ao portátil 8-bit e ao SNES. Títulos desses consoles trazidos via retrocompatibilidade ou em versões remasterizadas que chegaram ao GBA, receberam um incremento significativo na intensidade das cores, sendo mais agradáveis aos olhos.

O GBA chegou às lojas a 99 dólares e line-up de 15 jogos, que subiram para 60 títulos disponíveis até o final de 2001. Em números absolutos, o console possui uma biblioteca de 1074 títulos oficiais, que chegam a 1518 jogos ao levarmos em conta os títulos exclusivos de cada região. Soma-se a isso mais 1049 jogos de Game Boy Color e outros 576 títulos do Game Boy original, que podiam rodar via retrocompatibilidade, o que tornava o GBA no console portátil definitivo para o início dos anos 2000, com mais de 3 mil jogos à disposição.



REVISÕES

Dois anos após o lançamento do modelo horizontal, a Nintendo lançou, em 2003, sua primeira revisão de *hardware*: o **Game Boy Advance SP**. Ele resgatou o design vertical, porém em um modelo com tela dobrável, bateria de lítio e luz interna, o que facilitou demais a jogatina em ambientes escuros. Seu único ponto negativo era a falta de entrada para fones de ouvido, que requeriam um adaptador especial.

Havia GBA para todos os gostos. Apenas da versão original, eram 25 modelos diferentes, somados a mais 74 opções de GBA SP disponíveis, boa parte delas oferecendo cores distintas, enquanto outras, mais raras, traziam designs comemorativos ou relacionados a determinadas franquias de jogos.



Em 2005, mesmo após o lançamento do Nintendo DS, outra revisão do GBA chegou ao mercado: o **Game Boy Micro**, modelo em tamanho menor e que voltou a utilizar o formato horizontal. Ele continha as mesmas melhorias do GBA SP, com exceção do processador z80, fazendo com que essa versão do portátil apenas reconhecesse cartuchos de GBA.



Quanto ao estilo, havia 14 modelos disponíveis, além das chamadas *face plates*, placas frontais destacáveis que podiam ser colocadas no aparelho, em um total de 27 opções. Quem hoje vive trocando as capinhas do celular, certos de que estão arrasando no visual, mal sabem que já fazíamos isso muito tempo antes com as capinhas de GBA.



Infelizmente, todo ciclo de vida de um videogame chega ao seu final. Com o Nintendo DS dominando o mercado, o GBA foi oficialmente descontinuado entre os anos de 2006 e 2007. Oficialmente, seu último game, **Samurai Deeper Kyo**, foi lançado em 2008, nos EUA, em um *bundle* com DVD.

ACESSÓRIOS

Entre seus acessórios mais populares, tivemos os clássicos **cabos game link** para conectar até quatro GBAs em multiplayer local, além do **GC/GBA Game Link Cable**, que ligava o portátil ao Game Cube. Isso permitia a transferência de dados entre títulos de GBA e GC ou jogatinas envolvendo o conceito de duas telas, com o GBA funcionando como um pequeno computador de bordo, trazendo informações adicionais dos games exibidos na TV. Em **The Legend of Zelda: Four Swords Adventures**, por exemplo, a exibição do game mudava da TV para o portátil ao acessar cavernas e demais localidades específicas.



Outro acessório bastante popular foi o **e-Reader**, um leitor de cartões acoplado na entrada de cartuchos e que fazia a leitura de títulos específicos, geralmente clássicos 8-bit, vendidos pela Nintendo. Bastava passar o cartão algumas vezes para o leitor carregar o game e exibi-lo na tela do GBA. Até mesmo desenhos animados da Cartoon Network e Nickelodeon vendidos no formato cartão podiam ser acompanhados pela telinha, bem como a leitura de cartas oficiais da série Pokémon, o que pode ter servido de base para a criação dos Amiibo anos depois.




Um medidor de glicose também foi lançado. Sim, você não leu errado. O **Glucoboy** foi uma das primeiras interações da Nintendo visando à qualidade de vida e saúde dos jogadores. Por ser um aparelho portátil e de fácil acesso, o **Play-Yan** também permitia a reprodução de músicas nos formatos mp3 e mp4.

UM PORTÁTIL ALÉM DE SUA ÉPOCA

Marcado por ótimos títulos, tecnologia e acessórios, o GBA foi um ícone para sua época. Vários recursos originados nesse período serviram de janela para vislumbrar elementos significativos a serem implementados em consoles da Nintendo nas últimas duas décadas.

O aparelho reuniu toda a distinção do francês Gwénaél Nicolas, visando ao estabelecimento de um olhar mais maduro em relação aos videogames portáteis, assim como manteve intacta a filosofia de Gunpei Yokoi, no sentido de apresentar novos tipos de interação com tecnologias já existentes.

Hoje lembrado como um item nostálgico, o GBA observou o futuro dos games, revelou o caminho para a renovação de diversas franquias e para a evolução de séries consagradas. Há vinte anos, carregamos um gigante no bolso. 



Revista GameBlast 57

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



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

Baixe já a sua!

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista