

NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDO.COM



#140
EXTRA
2021



MONSTER HUNTER STORIES 2 WINGS OF RUIN

PERFIL

CONHEÇA UM POUCO DOS PRINCIPAIS PERSONAGENS QUE FARÃO PARTE DA SUA JORNADA

MONSTIES

SAIBA MAIS SOBRE ESSAS CRIATURAS QUE IRÃO LHE ACOMPANHAR

DICAS E TRUQUES

GUIA PARA INICIANTES PARA SE DAR BEM EM MONSTER HUNTER STORIES 2: WINGS OF RUIN

A história dos monstros parte 2

Como um *spin-off*, **Monster Hunter Stories 2: Wings of Ruin** chegou para mostrar que é tão bacana quanto os jogos principais da franquia. Apesar do seu antecessor ter chegado tarde para o Nintendo 3DS, a série **Stories** é inovadora pois deixa os Caçadores de lado e traz toda a glória dos Montadores. Ou seja, desta vez, nos juntamos aos monstros da série para viver uma aventura belíssima. Nesta edição extra, que está comemorando os **13 anos do Nintendo Blast**, falaremos muito mais sobre **MHS2: Wings of Ruin**. Acomode-se da melhor forma possível e boa leitura! - **Leandro Alves**



DIRETOR EDITORIAL
Leandro Alves

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
Eduardo Comerlato



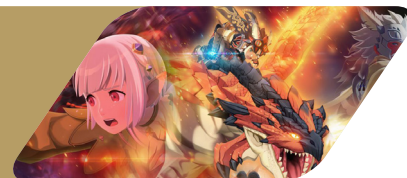
REVISÃO
Davi Sousa
Diogo Mendes
Felipe Fina Franco



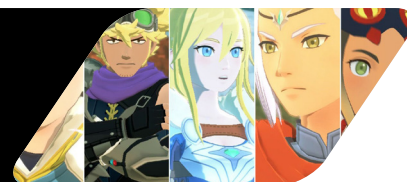
DIAGRAMAÇÃO
Leandro Alves



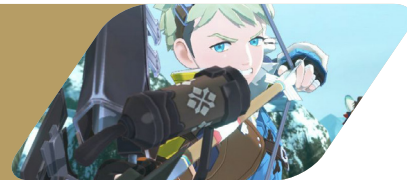
03 ANÁLISE
A jornada gloriosa e carismática dos Montadores



14 PERFIL
As personalidades de Wings of Ruin



25 DICAS E TRUQUES
Conhecendo os armamentos da aventura



37 DICAS E TRUQUES
Guia de Monsties para iniciantes



52 WINGS OF RUIN
Apresentando as singularidades do universo



FAÇA SUA ASSINATURA

GRÁTIS
DA REVISTA
NINTENDO BLAST!

ASSINAR!

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



SWITCH



por Eduardo Comerlato

Revisão: Diogo Mendes
Diagramação: Leandro Alves

A jornada gloriosa e carismática dos Montadores da Ilha Hakolo

Com um charme que permite entender o sucesso da franquia, **Monster Hunter Stories 2: Wings of Ruin** apresenta uma aventura grandiosa que carrega o vigor característico da série, mas que se destaca por ter batalhas por turnos estrategicamente intensas. Abordando o enquadramento dos Montadores e os laços que podem ser formados com os monstros, que também são chamados de Monsties, a jornada que chega ao Switch é uma experiência RPG extremamente divertida, embora seja prejudicada por problemas de performance no console.

Em sintonia com os Monsties >

Na pacata Aldeia Mahana, localizada na Ilha Hakolo, os moradores estão intrigados com o acontecimento de episódios anormais, como a aparição de luzes vermelhas enigmáticas e o surgimento de criaturas agressivas. Em meio a esse contexto, conhecemos o protagonista de Wings of Ruin, famoso na região por ser neto de Red, um lendário Montador que, ao lado de seu monstro, o Ratha Guardiã, foi bem popular no passado.

ILHA HAKOLO



Compondo o elenco principal de Wings of Ruin, os Montadores são guerreiros que formam laços de cooperação com diferentes espécies de monstros, atuando de modo distinto aos caçadores, os quais costumam exterminar criaturas selvagens. Assim, como um Montador iniciante, cabe a nós a tarefa de investigar os acontecimentos misteriosos, seguindo as instruções de personagens como o Chefe Gara, a guerreira Kayna e o felino Navirou.

KAYNA

NAVIROU



Após a introdução, que nos ensina os conceitos-chave do jogo, como a possibilidade de capturar monstros selvagens para usá-los no dia a dia, a aventura ganha novos rumos ao conhecermos uma garota serperiana chamada Ena, que conviveu com Red no passado. Surpreendentemente, ela carrega um ovo que pertenceu ao Ratha Guardiã, sendo provavelmente o último da espécie dos Rathalos, que está desaparecendo do universo e pode ter ligação com os acontecimentos misteriosos.

NÃO É A MAMÃE!!



Para proteger o ovo dos caçadores, que temem o nascimento de uma criatura nociva, o protagonista, Ena e Navirou saem da ilha em busca de abrigo no extenso mundo do jogo, fazendo uma primeira parada na região de Alcala. Lá, o ovo revela um Rathalos poderoso, mas incapaz de voar, o que remete a uma antiga profecia que prevê caos para o universo.

Buscando evitar esse destino destrutivo, nosso protagonista decide progredir em seu treinamento para ser capaz de domar as forças do monstro recém-nascido. Assim, a intriga passa a girar em torno dos potenciais laços que os guerreiros podem formar com as criaturas, projetando uma narrativa sobre companheirismo de maneira interessante e bastante imersiva.



ENA

Se aventurando em batalhas por turnos

Apresentando-se como um *spin-off*, Wings of Ruin conta com diferenças notáveis em relação aos jogos principais da franquia. A principal delas está em suas batalhas, que ocorrem por turnos: controlando o protagonista e algumas ações dos Monsties, escolhemos golpes que seguem um sistema “pedra, papel e tesoura”, mas com os seguintes termos: **Força**, que ganha de **Técnico**; **Técnico**, que ganha de **Rápido**; e **Rápido**, que ganha de **Força**.

SISTEMA DE BATLAHA



Embora pareça simples, os combates se tornam engenhosos na medida em que muitas combinações podem ser feitas durante os turnos. Entre elas, temos a capacidade de realizar combos ao alinhar os ataques do protagonista com os movimentos do Monsties, que usualmente golpeiam de acordo com suas tendências particulares, a não ser por outros comandos pontuais.

Por exemplo, os Arzueros geralmente atacam com movimentos do tipo Força, sendo conhecidos por não sofrerem muito dano para golpes de espadas; em compensação, são facilmente derrubados com investidas de martelos em suas pernas. Enquanto isso, os Yian Kut-Ku costumam atacar com movimentos do tipo Técnico, mas são frágeis contra golpes de água e gelo, especialmente quando mirados em suas asas.

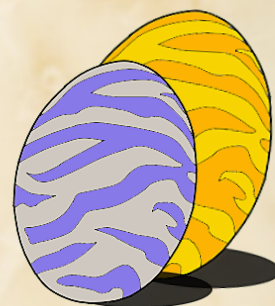
ARZUROS

鋭き爪で相手
食欲旺盛な暴

Diante disso, torna-se muito divertido tentar prever o que as espécies inimigas irão fazer nos próximos turnos, da mesma forma em que é muito prazeroso planejar combinações múltiplas para vencer as batalhas. Assim, Wings of Ruin é um RPG por turnos altamente adorável, portando momentos de enfrentamento intensos e mostrando-se como uma ótima aventura para os fãs do estilo, ainda mais se considerarmos o quão dinâmico o jogo é quando encarado no modo portátil e que ele possibilitará batalhas contra outros montadores via conexão online.

Um universo viciante e expansivo >

Diferentemente das batalhas, os momentos de exploração de Wings of Ruin são clássicos da franquia: além das missões principais da história – que envolvem realizar tarefas, como resgatar personagens, explorar terrenos e derrotar determinados monstros –, também podemos realizar *sidequests* disponibilizadas em murais pelas cidades.



Tudo isso evidencia a grandeza do mundo aberto do *spin-off*, projetando um de seus principais pontos fortes, que é a possibilidade de capturar os nossos próprios Monsties. Para isso, devemos procurar pelas Tocas de Monstros, que ficam espalhadas pelos territórios e abrigam ninhos, onde podemos recolher ovos.

MONSTIE NA ÁREA

Navirou

Esse monstro tá apagadão... vamos evitar acordá-lo...
ele precisa do sono de beleza...



Confesso que esse mecanismo de exploração e captura se mostrou mais viciante do que eu esperava: a ideia de vasculhar zonas abrangentes em busca de ninhos das mais variadas espécies rende muitos momentos divertidos. Para tornar tudo ainda mais envolvente, o jogo disponibiliza Tocas de Monstros que variam no quesito raridade, e introduz ovos que podem revelar espécimes com *status* diversificados.

Isso está relacionado com os genes individuais de cada monstinho, os quais projetam um setor de *upgrades* muito detalhado em *Wings of Ruin*. Dentro disso, há um recurso muito interessante que é chamado Ritual do Legado. Ele nos possibilita transferir habilidades ativas e passivas entre as criaturas, formando combatentes com maior potencial em determinados quesitos.

VAI UM MERGULHO?



Do mesmo modo, a pluralidade dos Monsties também se manifesta fortemente fora das batalhas, pois cada espécie conta com recursos que podem ser usados na exploração. Velociprey, por exemplo, é um dos poucos tipos de monstinhos que consegue saltar em certas rochas. Enquanto isso, Ludroth Real é um nadador veloz e Pukei-Pukei emite bravos rugidos para afugentar inimigos.

Ou seja, a narrativa sobre os laços de companheirismo interespecies é muito bem aplicada na prática, uma vez que é muito necessário cooperar com todos os tipos de criaturas. Entre as jogatinas de exploração e as estratégias detalhadas das batalhas, *Wings of Ruin* ostenta conceitos primorosos, majestosamente realçados por uma estética particularmente exuberante.

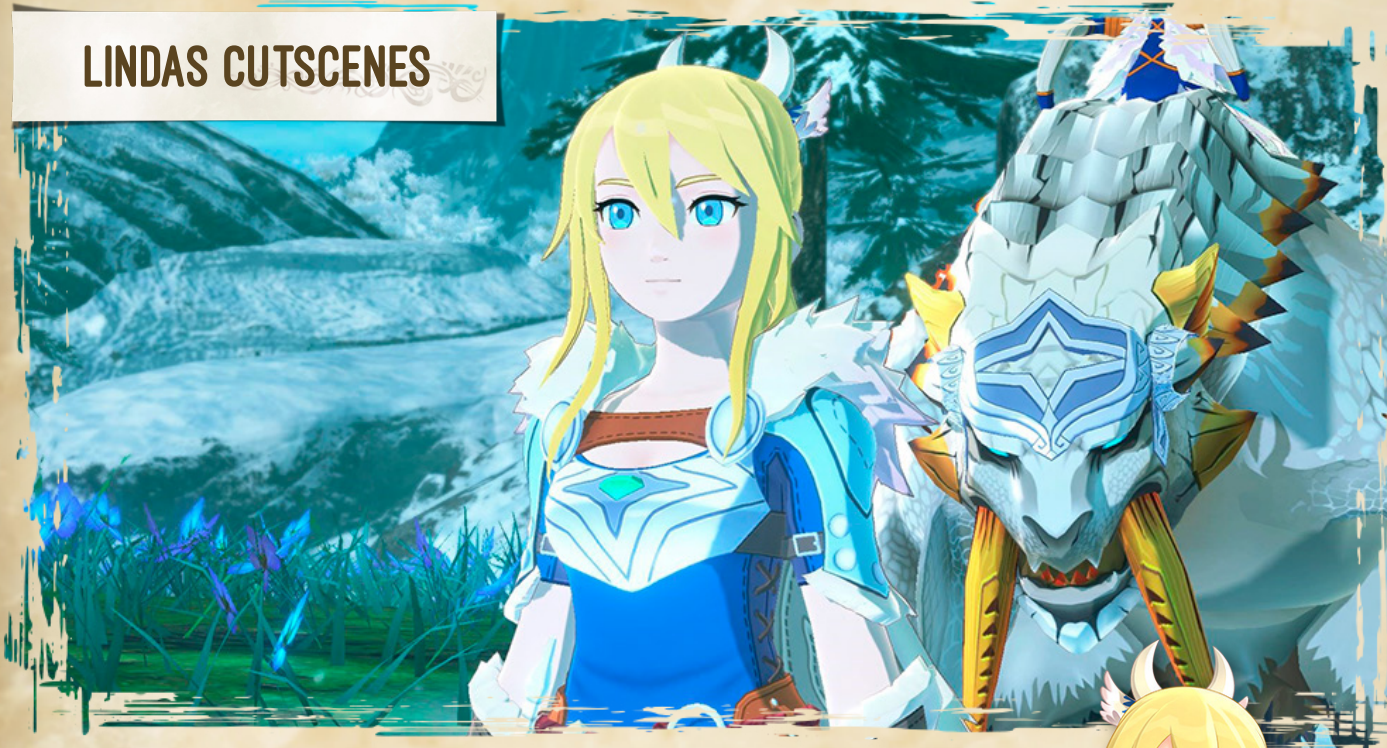
LUDROTH REAL



Apresentação cinematográfica >

É incrível como tudo é muito bem detalhado em Wings of Ruin, com cenas e animações que formam uma experiência de cinema. As *cutscenes*, por exemplo, muito presentes na história, nos mostram os ricos detalhes do universo Monster Hunter, como a relação entre as diferentes raças humanóides e as particularidades dos monstros. Da mesma forma, é muito interessante como também somos apresentados a *flashbacks* da trajetória de nosso avô, evidenciando muitos elementos do passado que estão se repetindo no presente e podem servir de referência.

LINDAS CUTSCENES



Dentro dos embates, as animações também são sensacionais e notadamente plurais: cada ataque de nosso personagem conta com suas características particulares, variando de armamento para armamento com muito estilo. Felizmente, o mesmo acontece quando falamos dos golpes dos Monsties.

A divertida habilidade dos Yian Kut-Kus, por exemplo, em que ele engole pequenas criaturas que surgem na tela para projetar suas bolas de fogo, é única e tem uma exibição que não poupa expressões e detalhes, algo recorrente para todas as espécies. Apesar de podermos avançar as animações ou reproduzi-las em velocidades mais rápidas, admito que raramente senti vontade de fazer isso, pois observar os detalhes sempre tão ricos é muito prazeroso.



AVINIA

Com isso, Wings of Ruin constrói uma identidade única, com enfoques distintos dos apresentados em outros jogos da série, mas sem perder a conhecida qualidade visual. Sua singularidade, de fato, é ressaltada com o belíssimo estilo *cel-shading*, que forma uma apresentação digna de cinema. Entretanto, cabe dizer que é nesse mesmo setor que podemos visualizar o seu pior aspecto: a performance no Nintendo Switch.



Problemas de desempenho monstruosos >

Diferentemente de Monster Hunter Rise, que tem uma experiência sólida no Switch ao oferecer uma taxa de *frames* por segundo sempre em torno de 30, Wings of Ruin sofre com uma instabilidade nesse quesito. A flutuação dos quadros por segundo é alta no *spin-off*, provocando sensações recorrentes de falta de fluidez, que infelizmente ocorrem em muitas conjunturas, como nas *cutsscenes*, nas movimentações do personagem, nas animações dentro dos combates e em outras ocasiões.



Alguns dos momentos oscilantes mais notáveis são exibidos quando estamos caminhando por cenários que são mais detalhados, como nas aldeias de Mahana e Rutoh, e em florestas com vegetação densa. Nesses casos, direcionar o personagem é eventualmente desagradável, assim como rotacionar a câmera pode parecer pouco natural e travado. Talvez pelos embates serem por turnos,

pode-se dizer que as falhas gráficas não afetam o gameplay ou arruinam a precisão dos comandos, mas são fatores bastante perceptíveis, tanto com o Switch acoplado na *dock*, quanto no modo portátil. É uma pena pois, em locais com menos texturas, como nas cavernas e no interior de casas, pode-se ver como o jogo planejava se apresentar, caso não fosse prejudicado pelo processamento gráfico do controle.


COZIDO OU FRITO?



Além disso, outro problema notável de Wings of Ruin são algumas falhas em sua tradução de texto para o português, também presentes em diversas circunstâncias. Por mais que elas não nos façam cometer erros, às vezes é preciso parar e refletir sobre o que determinados termos realmente querem dizer. Isso é muito evidente quando Navirou está nos ajudando a escolher ovos nas Tocas, por exemplo, com frases em que há palavras empregadas equivocadamente.

Sendo assim, vejo Monster Hunter Stories 2: Wings of Ruin como uma experiência grandiosa e prazerosa independentemente desses percalços, mas a defeituosa exibição gráfica, por mais que não seja prejudicial, certamente irá desagradar jogadores de certos estilos, que talvez sintam-se melhor esperando por atualizações de estabilidade ou se aventurando em outra plataforma.

A franquia dos monstros em outro estilo >

Apesar dos problemas de performance, eu me diverti muito com *Monster Hunter Stories 2: Wings of Ruin*. Com um universo expansivo, o *spin-off* é uma excelente aventura RPG para o Switch, recomendada a todos que adoram batalhas por turnos ou para quem simplesmente busca por uma intriga cativante. Sem dúvidas, a nova jornada, que fala sobre os belos laços formados entre os Montadores da Ilha Hakolo e as adoráveis criaturas, é uma entrada gloriosa e carismática para a célebre franquia. 



✓ Prós

- Universo Monster Hunter em toda sua glória;
- Intriga formada por personagens cativantes e situações tocantes;
- Batalhas por turnos detalhadas, repletas de combinações;
- Explorações divertidas;
- Possibilidade de capturar diversas criaturas para treinar é algo divertido.

✗ Contras

- Problemas de performance constantes, que atrapalham a fluidez do gameplay;
- Erros na tradução para o português, com termos escolhidos equivocadamente.

Monster Hunter Stories 2: Wings of Ruin (Switch/PC)

Desenvolvedor Capcom/ Marvelous

Gênero RPG/Aventura

Lançamento 09 de julho de 2021

Nota **9.0**

Seleção N-Blast /GameBlast

É designer e gostaria de fazer parte da equipe?

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

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

*Não remunerado.



REVISTAS
NINTENDO BLAST
FAÇA PARTE!



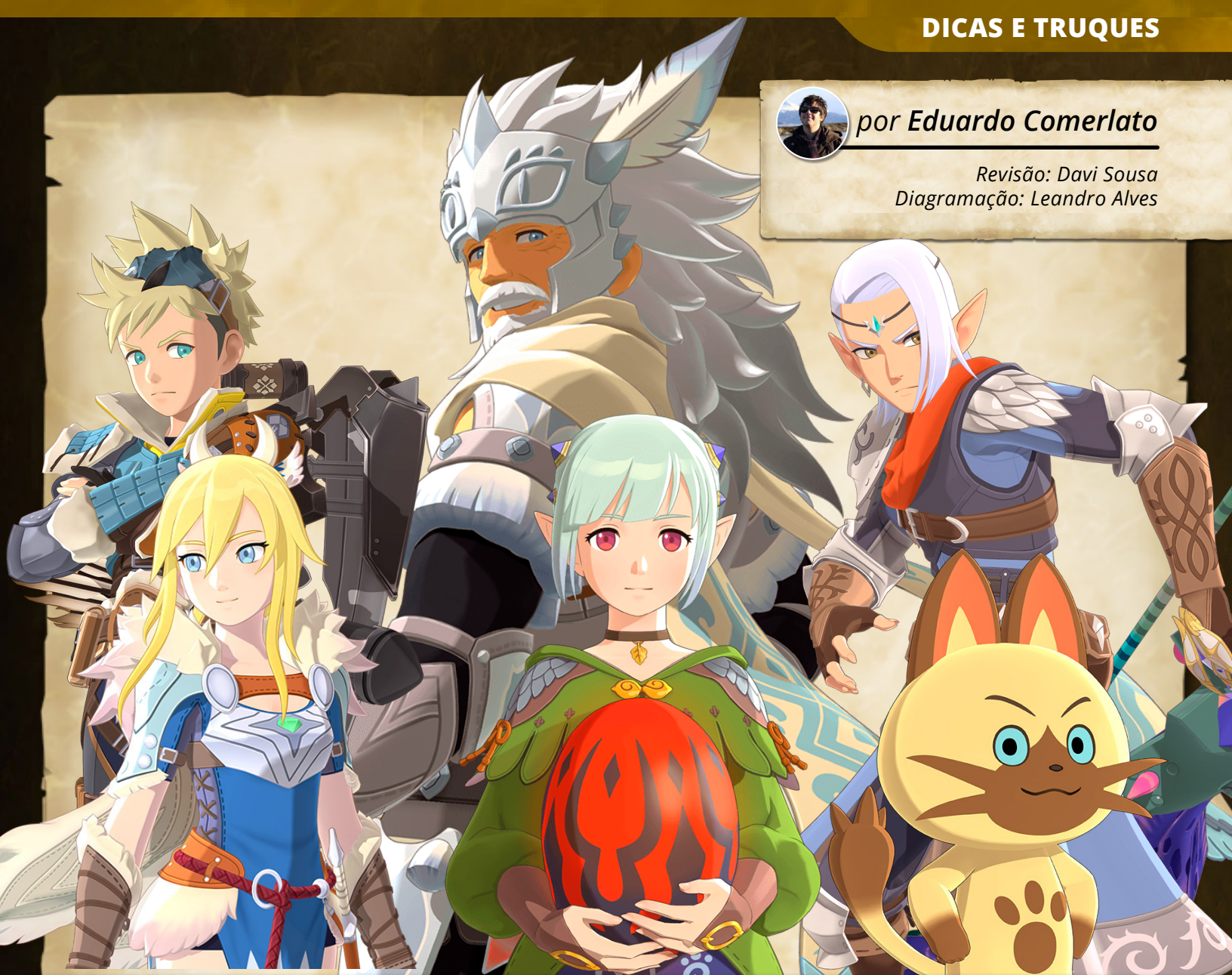
REVISTAS
GAMEBLAST
FAÇA PARTE!



INSCREVA-SE
AQUI!



por Eduardo Comerlato

Revisão: Davi Sousa
Diagramação: Leandro Alves

As personalidades de Wings of Ruin

Dentro de uma trama baseada no convívio entre pessoas e criaturas selvagens e com a presença de guerreiros com diferentes comportamentos, **Monster Hunter Stories 2: Wings of Ruin** (Switch) nos apresenta uma grande quantidade de personagens interessantes, sejam eles protagonistas ou não. Tendo isso em mente, preparamos uma matéria especial para você conhecer os rostos mais famosos da nova aventura, contando um pouco sobre suas histórias, personalidades e atitudes.

Protagonista (você!)

Nascido e criado na Aldeia Mahana, nosso protagonista é um pequeno guerreiro que está em aprendizado para se tornar um Montador. Conforme ficamos sabendo através dos diálogos iniciais, ele é neto de Red, uma figura lendária que costumava proteger a região com o seu Monstie, o Ratha Guardiã, no passado.

Dentro de seu treinamento, diversas missões e situações complicadas são destinadas ao garoto por ele ter herdado o talento e a Pedra da Afinidade de seu antepassado. Assim, o protagonista, apesar de sua quietude, responde com bravura e coragem para completar tais feitos, que acontecem após sua decisão de deixar a Ilha Hakolo para investigar acontecimentos misteriosos ao lado de Ena e Navirou.

Um de seus objetivos enquanto Montador é adquirir poder e experiência para ser capaz de administrar a força de seu Rathalos, um monstro extremamente poderoso que pode estar relacionado à antiga profecia das Asas da Ruína. Será que o nosso herói conseguirá manejar uma criatura tão potente, que por vezes é chamada de Ratha Asassalador?



RATHA ASASSALADOR

ENA

A garota Ena, da raça dos Serperianos, é uma das grandes estrelas da jornada, aparecendo inicialmente a partir de um encontro com o protagonista na Ilha Hakolo, quando ela o confunde com Red, seu amigo no passado. Nas primeiras *cutscenes*, Ena aparece interagindo com o Ratha Guardião, que está sendo perseguido por um grupo de Caçadores. Escondida, a jovem recebe um ovo da criatura lendária, o qual ela entrega ao protagonista na sequência.

Na trama, Ena costumeiramente aparece com uma calma e sensibilidade características, sempre preocupada com a instabilidade atual do universo, com as relações de difícil manejo entre Montadores e Caçadores, e com a possibilidade do ovo do Ratha Guardião ser descoberto por outras pessoas. Além do mais, ela é muito sincera com seus sentimentos e movida por uma paixão pelas criaturas selvagens, acreditando fortemente na harmonia entre monstros e humanos.



ENA E RATHA GUARDIÃO



NAVIROU

Talvez o personagem mais divertido da aventura, Navirou é um Felyno incomum, tanto por sua personalidade quanto por sua aparência singular, marcada por uma cabeça grande e redonda. Ele é um viajante experiente que conhece muito sobre o universo Monster Hunter, incluindo táticas de batalha e as particularidades das diversas espécies de criaturas.

Em Wings of Ruin, Navirou entra na trama a partir de uma cena bastante cômica, em que ele disputa um ovo com um Kulu-Ya-Ku furioso. Após esse impasse ser resolvido com a nossa ajuda, o pequeno animal enxerga o neto de Red como um Montador com muito potencial, o que o faz tomar a decisão de se juntar à jornada que está só começando.

Conhecido por fornecer dicas úteis e um otimismo acentuado, Navirou é um amante de rosquinhas e está constantemente fazendo piadinhas envolvendo termos característicos dos Felynos. Ele também fez parte do elenco do primeiro Monster Hunter Stories (3DS), onde similarmente apareceu como um ajudante. Não à toa, seu nome está relacionado ao termo “navegação”, pois ele é capaz de ser um exímio guia e uma ótima companhia para aventuras.



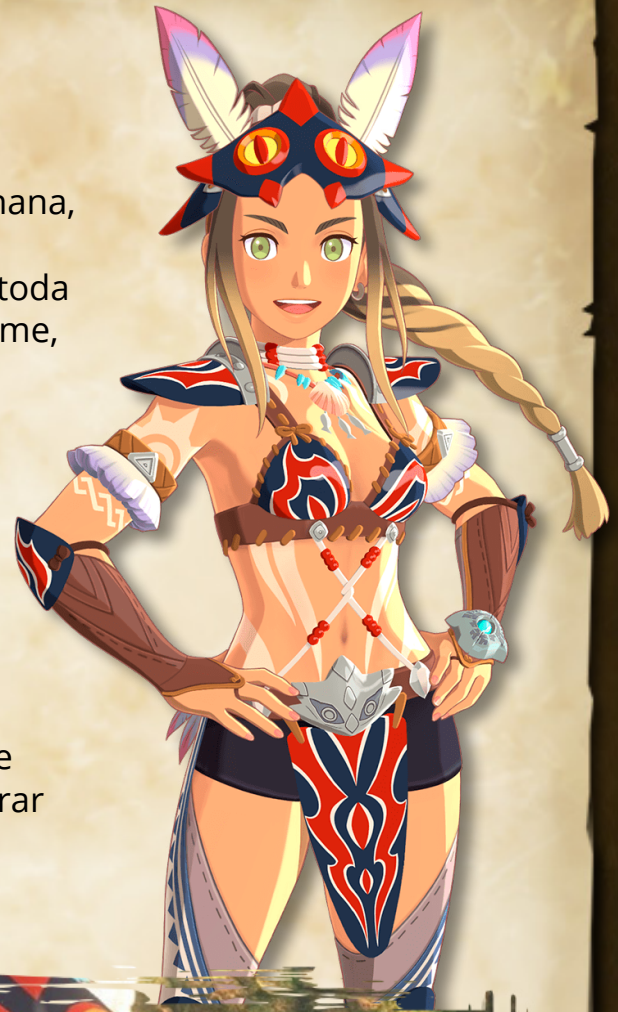
CHEIRA BEM!



KAYNA

Uma das Montadoras mais conhecidas da Aldeia Mahana, Kayna é nossa mentora nos momentos iniciais da aventura. Ela nos acompanha em treinamentos com toda a sua energia, inclusive emprestando o seu Velocidrome, chamado Ranmar, para as batalhas iniciais.

Ao ser designada como nossa tutora pelo Chefe Gara, Kayna reage com surpresa, pois nunca havia realizado tal tarefa antes. Entretanto, com sua tradicional competência, ela leva o papel a sério e nos ensina tudo sobre a vida dos Montadores. Diante de nossa saída da Ilha Hakolo, a jovem garota fica um tanto emocionada e, sobretudo, impressionada com o desenvolvimento de nossas habilidades de Montador, o que a faz considerar sua missão de instrutora devidamente cumprida.



A PROFESSORA



ALWIN

Assim como Kayna, Alwin é um de nossos companheiros de batalha ao longo da jornada. Natural da Aldeia Rutoh, o Serperiano possui um Legiana chamado Shaulk e é um arqueiro muito talentoso, constantemente nos ensinando estratégias de batalha extremamente úteis.

Considerando que a sua raça envelhece de maneira distinta em comparação aos humanos, Alwin conviveu com nosso avô no passado, enquanto Red ainda era um jovem Montador. Os dois costumavam explorar o universo, especialmente os campos da região de Alcalá, para tentar entender os terríveis acontecimentos que estavam ocorrendo, algo que nos é lembrado pelas cutscenes do jogo.

Além do mais, Alwin lida com as emoções de maneira distinta, algo que é característico de sua raça. Em Wings of Ruin, isso é bastante explorado na medida em que ele é apresentado como um personagem frio e reservado. Todavia, isso muda conforme ele se encanta com o protagonista, com quem se preocupa e decide ajudar nas tarefas.

Em cenas com Navirou, ambos protagonizam dois opostos de personalidade. Uma delas aborda o fato de que Alwin desconhece as deliciosas rosquinhas, comida favorita de Navirou. Em meio ao papo, após receber uma descrição do quitute, o Serperiano argumenta que elas não parecem comidas saudáveis para guerreiros, deixando o Felyno indignado, e os outros personagens aos risos. Para complementar a diferença entre os dois, o arqueiro de Rutoh parece ter uma certa alergia à raça de Navirou, ocasionando espirros abruptos.



AVINIA

A Montadora Avinia, da Aldeia de Kuan, é muito presente durante a parte central da trama, quando ela nos auxilia na gelada região de Loloska, ao lado de seu Monstie da espécie Barioth, chamado Frostfang. Os dois se conheceram em uma situação de apuros, quando Avinia foi encurralada por outras criaturas e ele a salvou, formando um vínculo de lealdade praticamente instantâneo e muito elevado.

O problema é que a tribo Kuan, que havia sido destruída pelos cataclismas do Flagelo Negro, não aceitava a amizade entre Montadores e criaturas selvagens no passado, pois acreditava que isso poderia ser destrutivo para a civilização. Revoltada, Avinia decidiu deixar seu vilarejo com o companheiro, tendo passado um bom tempo distante da região.

Após alguns anos, a guerreira resolveu retornar a Kuan, onde presenciou os moradores passando apuros com a invasão de outros monstros, além de uma tremenda dificuldade para reconstruir a aldeia. Com isso, ela e Frostfang foram muito úteis na retomada, principalmente ao reestruturar os moinhos de vento da área. Isso foi o suficiente para o vilarejo passar a aceitá-la como Montadora, deixando-a encarregada da proteção local.

Na trama, a proximidade de Avinia e Frostfang serve de exemplo para a relação do protagonista com seu Rathalos. Assim, ostentando uma personalidade extremamente gentil, ela ensina muitas dicas sobre a conduta dos Montadores e táticas de batalha aguerridas, caracterizadas pelo uso de um Berrante de Caça Lumu como arma.



RED

Apesar de não estar vivo durante o período em que se passa Wings of Ruin, Red é um personagem muito presente na intriga, aparecendo a partir de diálogos e cutscenes com as memórias de outros personagens. Diante disso, ficamos sabendo que o avô do protagonista deixou Mahana ainda jovem para aprimorar suas habilidades ao lado de seu Monstie, que ficaria conhecido como Ratha Guardiã.

Após um treinamento intenso, Red ganhou uma fama de bravura que ultrapassou fronteiras, sendo frequentemente referenciado por guerreiros de outras regiões, como o seu amigo serperiano Alwin. Dessa forma, o avô do protagonista ficou conhecido como um viajante espirituoso e um Montador bravo, sempre disposto a ajudar os vilarejos por onde passava — um comportamento que, por sinal, acaba sendo incorporado pelo protagonista da aventura, que vê em Red uma grande referência em sua missão de domar o Ratha Assassalador.



A LENDA



KYLE

Apesar de não ser exatamente um vilão, Kyle é o “outro lado da moeda” da aventura. Integrante de uma tribo de Caçadores, o jovem arqueiro questiona o modo como os Montadores convivem com os monstros. Para ele, as criaturas selvagens não devem ser tratadas como amigas; afinal, elas apresentam poderes capazes de destruir a sociedade.


Na abertura cinematográfica, Kyle pode ser visto com outros Caçadores em uma invasão ao território onde habita o Ratha Guardiã. O monstro, intimidado, acabou por atacar fortemente o grupo, ferindo gravemente o pai do personagem. Após a investida, Kyle presenciou Ena escapando com um ovo de Rathalos e passou a segui-la, temendo que o artefato pudesse trazer perigo para o mundo.

Para isso, Kyle conta com a ajuda de sua Amigata Tsukino, uma Felyno com incrível capacidade de furtividade. Lado a lado, os dois investigam o nascimento do Rathalos e a sua relação com o protagonista, visualizando-os como potenciais inimigos. Em sua personalidade, o garoto é muito determinado e apresenta um senso de justiça, embora conviva com conceitos bastante diferentes dos Montadores.

O HUNTER



Uma jornada com muitas caras >

Apresentando-se com uma história rica em detalhes e enquadramentos, **Monster Hunter Stories 2: Wings of Ruin** (Switch) tem muitos personagens que se destacam, sendo difícil não se cativar diante da pluralidade de personalidades. Seja você fã dos carismáticos Montadores da Ilha Hakolo ou dos poderosos Serperianos da Aldeia Rutoh, a aventura é muito envolvente com seus seres tão únicos. 



MONSTER HUNTER
STORIES 2
WINGS OF RUIN

Guia N-Blast

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

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!



E-BOOK
POKÉMON LET'S GO
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
EXPANSÃO CINDERED SHADOWS AS CLASSES MAIS USADAS GUIA DE PERSONAGENS



COMPRAR NO
Google™ play



COMPRAR NO
Google™ play



Disponível na
amazon.com



por **Eduardo Comerlato**

Revisão: Felipe Fina Franco
Diagramação: Leandro Alves



Monster Hunter Stories 2: Wings of Ruin (Switch) — conhecendo os armamentos da aventura

Uma boa maneira de sobreviver aos perigos de **Monster Hunter Stories 2: Wings of Ruin** (Switch) está em portar equipamentos fortes e de diferentes estilos. Isso se deve ao fato de que cada espécie de monstro conta com resistências e fraquezas relacionadas aos tipos de armamentos, os quais também ostentam outras particularidades, como a possibilidade de projetar *buffs* e habilidades próprias. Sendo assim, essa matéria irá se aprofundar neste setor de gameplay para sugerir dicas e truques aos Montadores de primeira viagem. Prontos?

Os tipos de guerreiros >

Além de operar com o conhecido sistema de ataques do *spin-off*, o qual envolve golpes do tipo Força, Rápido e Técnico, ao lado de elementos como Fogo e Água, *Wings of Ruin* também apresenta monstros com singularidades em relação aos armamentos da aventura. Isto pode ser visto dentro das batalhas, logo ao direcionarmos os nossos ataques: com três símbolos disponibilizados em torno dos monstros, ou relacionados às partes de seu corpo, podemos notar um padrão que se repetirá para todas as criaturas daquela espécie.

FORÇA. RÁPIDO E TÉCNICO



Se um dos três ícones estiver com um risco vermelho, isso representa uma resistência a determinado estilo de ataque; enquanto isso, se ele estiver destacado em azul, indica uma fraqueza. Diante disso, a informação mais importante da mecânica é que *Wings of Ruin* apresenta três estilos de armamentos: as armas de corte, simbolizadas por uma lâmina; as de perfuração, representadas por uma flecha; e de contusão, referenciadas por um martelo.

Ao colocar esse conceito em prática, podemos perceber que os monstros da espécie Conga e Jaggia, por exemplo, são fracos contra as armas de perfuração, mas resistentes aos golpes de contusão. Enquanto isso, enfrentar um Basario é um pouco mais complexo por causa de sua distribuição: apesar de sua cauda ser frágil contra lâminas, o resto de seu corpo apresenta resistência ao estilo. Sendo assim, é indicado atacar essas duas partes com armas de contusão.

EQUIPAMENTOS

Edu Nv. 32
EXP 141

Equipamentos

- Maxilâmina de Tigre
- Armadura Basarios U
- Frontal (P) e Fortificar (M)

Arm. Cam. ----

PV Máx. 202
Veloc. 13
Ataque 157
Defesa 191
Pt. fraco 140

Equipamentos Atuais

- Maxilâmina de Tigre Nv. 1
- Lançarma Glacial Nv. 2
- Pedrarma Pulsante Nv. 1
- Armadura Basarios U Nv. 1
- Frontal (P) e Fortificar (M)

de Reverso

Reverso Nv. 32

326

mad. cabeça ZL : Ocultar

Para lidar com essas nuances, podemos entrar nas batalhas com três diferentes armas, podendo alternar entre elas uma vez por turno. Logo, a primeira grande dica é sempre carregar um equipamento correspondente a cada um dos três estilos, o que pode nos proporcionar uma boa cobertura geral. Para entender mais sobre como essas diferenças de ataque ocorrem, iremos nos aprofundar em cada um dos formatos de armas do arsenal, que englobam seis equipamentos ao todo: Espadão, Espada e Escudo, Arco, Lançarma, Martelo e Berrante de Caça.

Armas de corte >

O Espadão é uma das armas mais célebres da franquia, sendo conhecida por ser extremamente ofensiva, com pontos de ataque bastante altos, mas sem fornecer muita proteção. Como singularidade, o armamento apresenta habilidades únicas que permitem golpes de maior impacto através da formação de combos.



CORTE



Esse mecanismo opera a partir do uso de movimentos especiais, os quais preenchem uma barra de energia ao longo dos turnos. Quando este medidor estiver completamente carregado, um ataque especial poderá ser ativado, mediante o consumo da carga. Ou seja, podemos usar dois ataques carregados consecutivos, por exemplo, para, no terceiro turno, utilizar uma habilidade ainda mais forte.

A Espada e Escudo, por sua vez, é a opção mais defensiva dentro das armas de corte, não ostentando atributos tão agressivos como os do Espadão. Todavia, os Montadores que fizerem o uso do equipamento poderão ativar movimentos de defesa extremamente úteis: a Guarda e a Contrapostura.

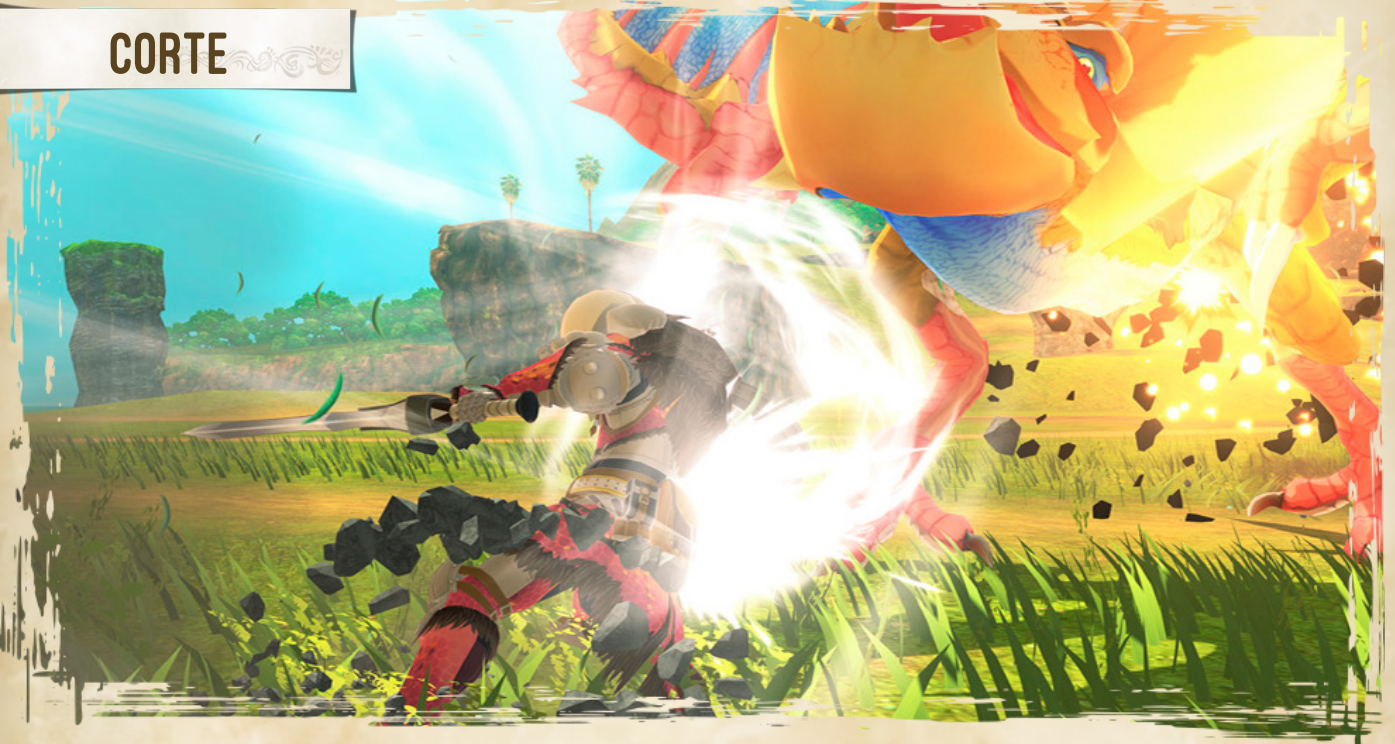
Embora o primeiro também possa ser desempenhado pelo Espadão, ele é mais efetivo com a Espada e Escudo, permitindo o Montador entrar em um “modo de defesa”, no qual ele se recolhe e reduz consideravelmente o poder de ataque do inimigo no turno seguinte. Com isso, temos um ótimo aliado para os momentos em que os monstros ficam enfurecidos e começam a mudar os padrões de ataque, nos ajudando a evitar danos desnecessários.



Enquanto isso, como exclusividade da Espada e Escudo, o Contra-Ataque também é uma estratégia defensiva, mas distinta: ele reduz o *damage* recebido no próximo turno em porcentagens menores (se comparado à Guarda), mas é capaz de projetar um ataque de retorno, o que pode vir a calhar nas batalhas mais longas. Além do mais, dependendo do modelo, a Espada e Escudo pode vir com habilidades

de *slash* simples ou permeadas com forças elementais. Ao contrário das *skills* do Espadão, que consomem cargas de ataque, estes movimentos gastam apenas Pontos de Afinidade, sendo mais fáceis de serem executados. Com isso, a Espada e o Escudo é um armamento extremamente equilibrado e mais fácil de ser masterizado, justamente por sua simplicidade.

CORTE



Armas de perfuração >

Um dos armamentos de perfuração de Wings of Ruin é o tradicional Arco e Flecha. A característica mais evidente da arma, além de seus tiros regulares, é sua capacidade de atacar com projéteis revestidos ou especiais. Com estes, os arqueiros não só causam dano, como também são capazes de acarretar *status*, como envenenamento e sono, além de poder até ocasionar diferentes impactos, com a ocorrência de vários *hits* consecutivos ou que atingem mais de um oponente ao mesmo tempo. Apesar de poderosos, tais ataques consomem Pontos de Afinidade, então devem ser usados com moderação.

PERFURAÇÃO



Contribuindo para a estratégia, os arqueiros também podem usar uma habilidade para se esquivar de ataques inimigos por um turno, além de terem a opção de carregar o arco. Ao optarem por esse último movimento, os Montadores irão passar um turno sem atacar, mas causarão mais dano na etapa seguinte, possibilitando também a execução de habilidades que só são liberadas com o ato de carregar.



Enquanto isso, o outro equipamento de perfuração é a Lançarma, que mistura, elegantemente, movimentos defensivos e ofensivos. Com habilidades que consomem uma espécie de munição – em um funcionamento mais simples que o do Espadão – temos uma boa variedade de golpes, como a possibilidade de projetar explosivos no adversário, ou de usar o escudo para proteger a si próprio ou a outro colega de batalha.

Entre as suas opções de habilidades, também temos os ataques que podem fazer com que os monstros fiquem alguns turnos sem usar determinados movimentos, os quais são chamados de Selo de Força, Técnica e Velocidade. Além do mais, a Lançarma tem uma maior facilidade para conquistar Pontos de Afinidade, contando inclusive com um ataque final especial, o Fogo de Serpe, que atinge todos os inimigos pelo custo de 100 *kinship points*.

PERFURAÇÃO



Sendo assim, a Lançarma é mais indicada para batalhas mais longas, pois permite intercalar mecânicas de ataque e defesa em um múltiplo setor de habilidades. Isso faz com que o armamento seja o de maiores possibilidades táticas. Todavia, é um equipamento de difícil manejo, causando pouco dano nos turnos iniciais de batalha e levando um tempo até nos acostumarmos aos seus conceitos.



Armas de contusão >

Com poderes ofensivos elevados, o Martelo faz parte das armas de contusão em Wings of Ruin. Uma de suas grandes características é sua efetividade ao atacar partes dos monstros, permitindo quebrá-las com maior facilidade. Além do mais, ele também conta com habilidades que podem ser carregadas a partir de vitórias em confrontos Cara-a-Cara.

CONTUSÃO 



Ao vencer três embates diretos e acumular energia suficiente, dois ataques poderosíssimos podem ser liberados: Batida do Martelo, que ataca brutalmente todos os oponentes ao mesmo tempo; e o Meteoro Giratório, que concentra todas as suas forças em só um rival.

Outra peculiaridade do Martelo é que alguns modelos apresentam movimentos que são fortalecidos conforme o *status* dos inimigos. O Perseguidor do Selo Sonífero, por exemplo, causa mais dano em inimigos adormecidos, enquanto o Perseguidor do Selo Queimado faz o mesmo em monstros com queimaduras. Isso quer dizer que o Martelo pode ser ainda mais útil em seu arsenal se você combinar o seu uso com outros armamentos que costumam causar essas condições, como o Arco.

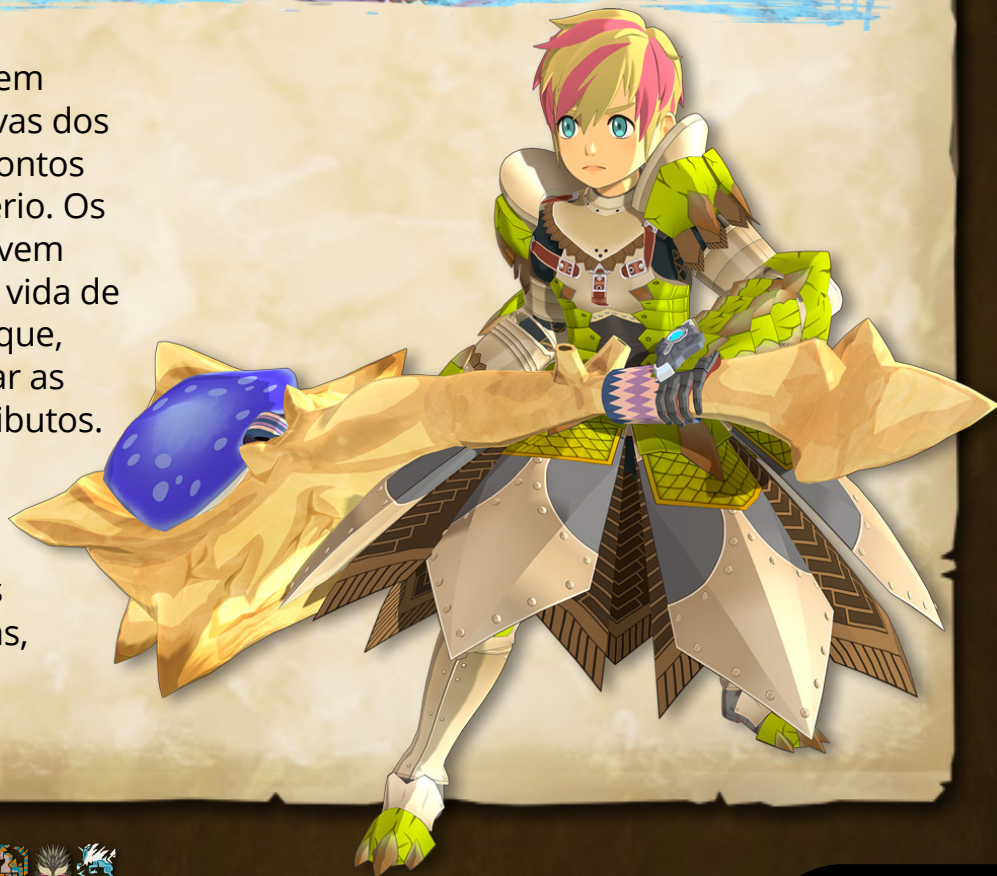


Fechando este setor, nós temos os Berrantes de Caça, tidos como ótimos armamentos de suporte. Apesar de também causarem um dano considerável, eles são voltados ao uso de *buffs*, podendo proteger ou fortalecer a sua equipe, dependendo do modelo que você portar. Na hora de escolher um, atente-se, pois eles podem vir em quatro formatos: Música, Som, Melodia e Canção.

CONTUSÃO



Com eles, os Montadores podem performar habilidades exclusivas dos Berrantes a partir do uso de Pontos de Afinidade, sem muito mistério. Os movimentos mais comuns servem para causar dano, recuperar a vida de sua equipe, incrementar o ataque, fortalecer as defesas, aumentar as chances de crítico e outros atributos. Com isso, esse tipo de arma é recomendado para batalhas mais extensas, podendo ser usado para recuperar seus Monsties de situações adversas, e possibilitando ataques mais fortes nos turnos posteriores.



Dicas gerais, de Montador para Montador >

Analisando friamente, pode-se notar que as três subdivisões seguem um padrão entre suas opções de armas disponíveis: enquanto um equipamento é voltado ao ataque, o outro costuma carregar características defensivas ou de suporte. Diante disso, a principal dica passa por montar *sets* realmente equilibrados, não apenas englobando armas de corte, perfuração e contusão, como também projetando sincronizadamente armamentos que possam executar diferentes funções com maior facilidade.




O Berrante de Caça juntamente ao Espadão, por exemplo, ou o Arco e o Martelo, tornam-se boas combinações, na medida em que um equipamento fica encarregado de lançar *buffs* ou causar *status*, enquanto o outro entra em cena para provocar o maior dano possível. Da mesma forma, os equipamentos mais robustos, como a Espada e Escudo e a Lançarma, caem bem em nosso arsenal por suportarem instabilidades, como monstros enfurecidos e fora de seus padrões, além de se destacarem em batalhas mais longas, com estratégias cautelosas.

Por conseguinte, na hora de escolher um equipamento para entrar no seu set, você deve refletir sobre as combinações e relações que essa arma poderá formar com as outras. Apesar de parecer um pouco monótono, torna-se crucial tomar um tempo para escolher a sua nova estratégia antes de correr atrás de materiais para levar ao Ferreiro. Da mesma forma, você precisará levar as formações planejadas para o campo de batalha, justamente para testar, com tranquilidade, antes dos grandes desafios — os quais, como sabemos, são os que podem nos transformar em grandes Montadores de verdade.



Com armas em mãos >

Como vimos, os estilos de armamentos de Monster Hunter Stories 2: Wings of Ruin apresentam seus lados positivos e negativos, não nos permitindo classificá-los entre melhores ou piores. O que podemos afirmar é que os Montadores podem ter uma jornada mais fácil e tranquila ao combinar os atributos equilibradamente. Portanto, lembre-se de ponderar as suas escolhas, sempre pensando em um todo; assim, você certamente poderá alinhar diversão e intensidade nos combates, encontrando o seu estilo de Montador no meio de tantas opções táticas vistosas. 



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 **Eduardo Comerlato**

Revisão: Diogo Mendes
Diagramação: Leandro Alves



Monster Hunter Stories 2: Wings of Ruin (Switch): o guia de Monsties para iniciantes

Enquanto Montadores, os jogadores de **Monster Hunter Stories 2: Wings of Ruin** (Switch) podem formar equipes com até seis Monsties de diferentes espécies, os quais não só protagonizam batalhas com seus atributos singulares, como também usufruem de habilidades de montaria plurais, como a possibilidade de quebrar rochas, saltar por terrenos e até rastrear itens. Isso faz com que a escolha das criaturas deva ser feita de forma equilibrada para que a jornada seja bem-sucedida. Com isso, preparamos um guia para ajudar os jogadores iniciantes na hora escolher os amados monstinhos da aventura.

Uma companhia monstruosa >

Depois de coletar os ovos na Toca dos Monstros e levá-los até os estábulos, os Montadores de Wings of Ruin passam a contar com um novo Monstie para a sua equipe. Assim, eles podem progredir com a companhia do aliado e suas habilidades, com mecânicas que envolvem o setor das batalhas e os momentos de exploração em mundo aberto do jogo, em que montamos elegantemente as criaturas imponentes.

Baseado nisso, o nosso guia sobre os Monsties será dividido nestas duas partes da jogatina, apresentando os recursos que são úteis para o sucesso nas investigações a partir da montaria e dentro das lutas por turnos. Substancialmente, nos concentraremos nas habilidades mais utilizadas na primeira metade da campanha, que engloba as regiões da Ilha Hakolo, Alcalá e Loloska. Como diria Navirou: *Let's Ride On!*



Montando os Monsties >

Seguindo a essência característica da franquia, o jogo apresenta momentos de exploração em um vasto e vivo universo. Nele, algumas áreas só podem ser acessadas com a ajuda dos Monsties, os quais podemos montar desde os primeiros momentos da jogatina. Sendo assim, é importante saber que cada espécie pode apresentar uma ou duas habilidades próprias, as quais poderão estar presentes em todos os indivíduos de sua família.

Os espécimes de Yan-Kut-Ku, por exemplo, conseguem localizar monstros selvagens nas áreas do mapa e quebram pedras com a ajuda de seu bico. Enquanto isso, os Velocidromes são capazes de saltar por plataformas segmentadas e os Ludroth Reais são exímios nadadores.



YAN-KUT-KU

PARTIU MERGULHO?



LUDROTH REAL

Como estamos falando de dezenas de tipos de monstrinhos que podem virar montaria, algumas habilidades se repetem entre as espécies, como a capacidade de escalar vinhas, desempenhada por espécimes de Congas, Tigrex, Kecha Wacha e outros. Com isso, o leque de possibilidades e combinações que podem fazer parte de nossa equipe se expande na hora de realizarmos as escolhas.

ESCALANDO VINHAS



Apesar de todas as habilidades serem divertidas e úteis no geral, nota-se que algumas são indispensáveis para se acessar certas áreas da jornada, podendo integrar a campanha principal de Wings of Ruin ou abrigar elementos extras importantes, como tesouros, Tocas de Monstros e outros. Enquanto isso, outros movimentos não são tão necessários para o progresso, embora possam ser úteis, como as capacidades de rastreamento de determinados itens, presente nos Arzueros, Qurupeco, Popo e outros.

Tendo isso em mente, quatro habilidades se destacam quando estamos tratando de exploração: a capacidade de pular entre plataformas, de escalar vinhas dispostas em penhascos, de quebrar determinadas rochas, e de nadar. Sendo assim, abordaremos suas características e os Monsties que podem usá-las nos momentos iniciais da aventura.

TIGREX



SALTO

Esta é a primeira habilidade de montaria a aparecer no jogo, introduzida por Kayna ainda na Ilha Hakolo. Ela é extremamente usada ao longo de toda a jornada, permitindo acessar penhascos fragmentados, que podem guardar tesouros ou encurtar caminhos, através de pulos realizados pelos monstros. Infelizmente, não temos muitos Monsties que podem usá-la, sendo os Velocidromes a espécie mais conhecida.

Além deles, a habilidade também é realizada por Tobi-Kadachi, Zinogre, Iodrome, Gendrome, Stygian Zinogre, Kirin e Palamute. Todavia, estas espécies só aparecem posteriormente, fazendo com que a grande indicação para os momentos iniciais seja os Velocidromes; afinal, ele é um de nossos primeiros companheiros e também é muito bom nas batalhas.



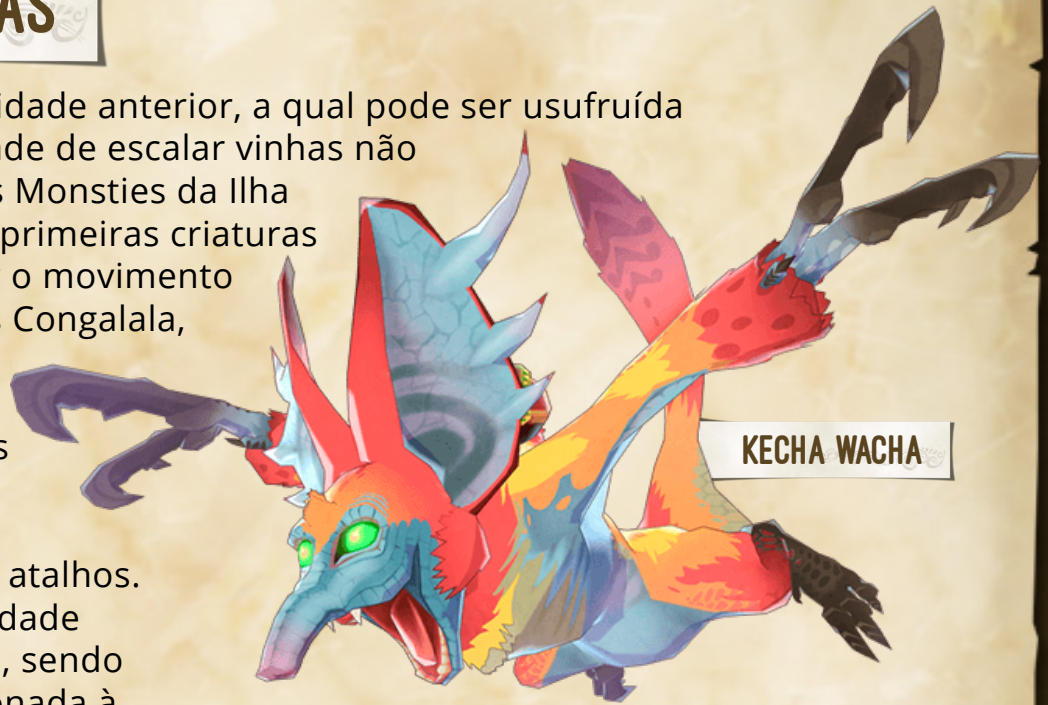
PALAMUTE



ESCALAR VINHAS

Diferentemente da habilidade anterior, a qual pode ser usufruída logo de início, a capacidade de escalar vinhas não pode ser encontrada nos Monsties da Ilha Hakolo. Sendo assim, as primeiras criaturas capturáveis a apresentar o movimento são os Kecha Wacha e os Congalala, da região de Loloska.

Com elas, os Montadores podem acessar áreas elevadas que escondem tesouros ou possibilitam atalhos. Isso faz com que a habilidade seja muito recomendada, sendo preferencialmente adicionada à equipe o mais cedo possível. Além das duas espécies, a lista dos escaladores é completada pelos fortes Tigrex, que aparecem um pouco depois de Loloska, nas proximidades de Lamure, e pelas espécies Nerscylla e Palamute.



KECHA WACHA



QUEBRAR ROCHAS

A habilidade de quebrar determinadas rochas é bastante útil para nossos momentos de exploração, pois ela nos permite acessar áreas isoladas. Assim, conseguimos alcançar tesouros, investigar Tocas de Monstros afastadas e outras zonas que podem conter itens preciosos.

O primeiro Monstie a apresentar essa capacidade é o Yian Kut-Ku, que pode ser encontrado na Ilha Hakolo. Ao lado dele, outra espécie que consegue realizar o movimento é a dos Arzuos, de Alcalá. Dessa forma, estas são as melhores recomendações iniciais para se coletar uma maior quantidade de elementos valiosos nas primeiras áreas da jornada. Posteriormente, outras espécies também conhecem o movimento e são boas companheiras: os Lagombi e Bariioth, de Loloska.

AZUROS



NADAR

Outra habilidade bastante rara de Wings of Ruin é a capacidade de nadar. Com ela, os Montadores podem atravessar cenários, chegar em ilhas e acessar áreas isoladas, as quais podem aparecer no mundo aberto ou em Tocas de Monstros.

O primeiro Monstie a apresentá-la é o Ludroth Real, que pode ser capturado nos ninhos de Alcalá.

LAGIACRUS

Se desconsiderarmos as suas variações, apenas outros dois monstrinhos do jogo inteiro sabem nadar: os Zamtrios, encontrados em Loloska; e os Lagiacrús, de Lamure. Como eles aparecem praticamente na metade da campanha, a grande indicação para os Montadores iniciantes é o Ludroth Real.



MENÇÕES HONROSAS

Como dito, todas habilidades são divertidas e podem ser bastante úteis. O rugido dos Pukei-Pukei e Anjanath, por exemplo, que afastam outros monstros e evitam batalhas desnecessárias, também é algo legal de se ter na equipe. Da mesma forma, a corrida dos Bulldrome e Gypceros ajuda a poupar tempo nos deslocamentos, enquanto a capacidade de cavar o chão dos Barroth e Basarios rende itens e momentos interessantes.



ANJANATH

No entanto, estas são habilidades complementares para os momentos de exploração, assim como aquelas que envolvem rastreamento de itens, plantas e monstros selvagens. Ou seja, o ideal é que elas sejam incluídas na equipe após termos as quatro mencionadas anteriormente, pois elas são essenciais e contribuem de maneira mais ativa em nosso progresso.



Companheiros de batalha >

Para tratar da capacidade dos Monsties em batalhas, realizaremos uma divisão similar, pois eles também apresentam singularidades neste quesito. A diferenciação será feita a partir de suas tendências de ataques, em que cada criatura manifesta uma predominância entre movimentos dos estilos Força, Rápido ou Técnico.

A grande dica novamente passa pela diversidade e equilíbrio, fazendo com que os Montadores carreguem pelo menos uma criatura correspondente a cada estilo em sua equipe de seis integrantes. Com isso, poderemos ter uma boa cobertura para as múltiplas situações do jogo ao realizarmos a troca entre os Monsties.

Cabe frisar que, diferentemente de outros RPG por turnos, as batalhas de Wings of Ruin facilitam a alternância entre monstros da equipe pois não perdemos uma etapa ao fazermos isso. Dessa forma, conseguimos criar situações favoráveis, principalmente nos confrontos direto. Diante disso, preparamos uma lista com monstros do início da jornada que podem se complementar quando o assunto é combate.



FORÇA

Ainda na Ilha Haloko, há dois Monsties com predominância ao uso de golpes de Força: Aptonoth, um herbívoro pacífico; e Bulldrome, que lembra um javali. Essas são as recomendações iniciais para se ter na equipe desde o começo do jogo, dando um leve destaque para Bulldrome, que é um lutador notoriamente robusto e mais agressivo.

Após cruzar as fronteiras, no entanto, a presença de Monsties de Força aumenta, possibilitando combinações mais diversificadas. Entre eles, temos excelentes opções com Ludroth Real e Arzueros, ambos da região de Alcala. Logo em seguida, nos campos de Loloska, Anjanath e Gypceros também podem se tornar companhias bastante fortes para nos acompanhar na aventura.

BULLDROME



RÁPIDO

No início da jogatina, é provável que muitos Montadores sintam-se desamparados pela raridade momentânea de Monsties com golpes no estilo Rápido. Afinal, além do Velocidrome, não há criaturas com esse perfil. Portanto, a primeira grande indicação é o monstrinho similar a um dinossauro azul, que se apresenta como um lutador potente e também tem uma habilidade de exploração rara.

Todavia, saiba que outros Monsties podem ser adicionados logo nas duas áreas subsequentes. As recomendações são Nargacuga, de Alcala, e Barroth e Lagombi, facilmente encontrados nas Tocas de Monstros dos campos gelados de Loloska. Caso você esteja disposto a procurar por criaturas mais raras, Legiana e Barioth são recomendações bem descoladas para o estilo.



VELOCIDROME

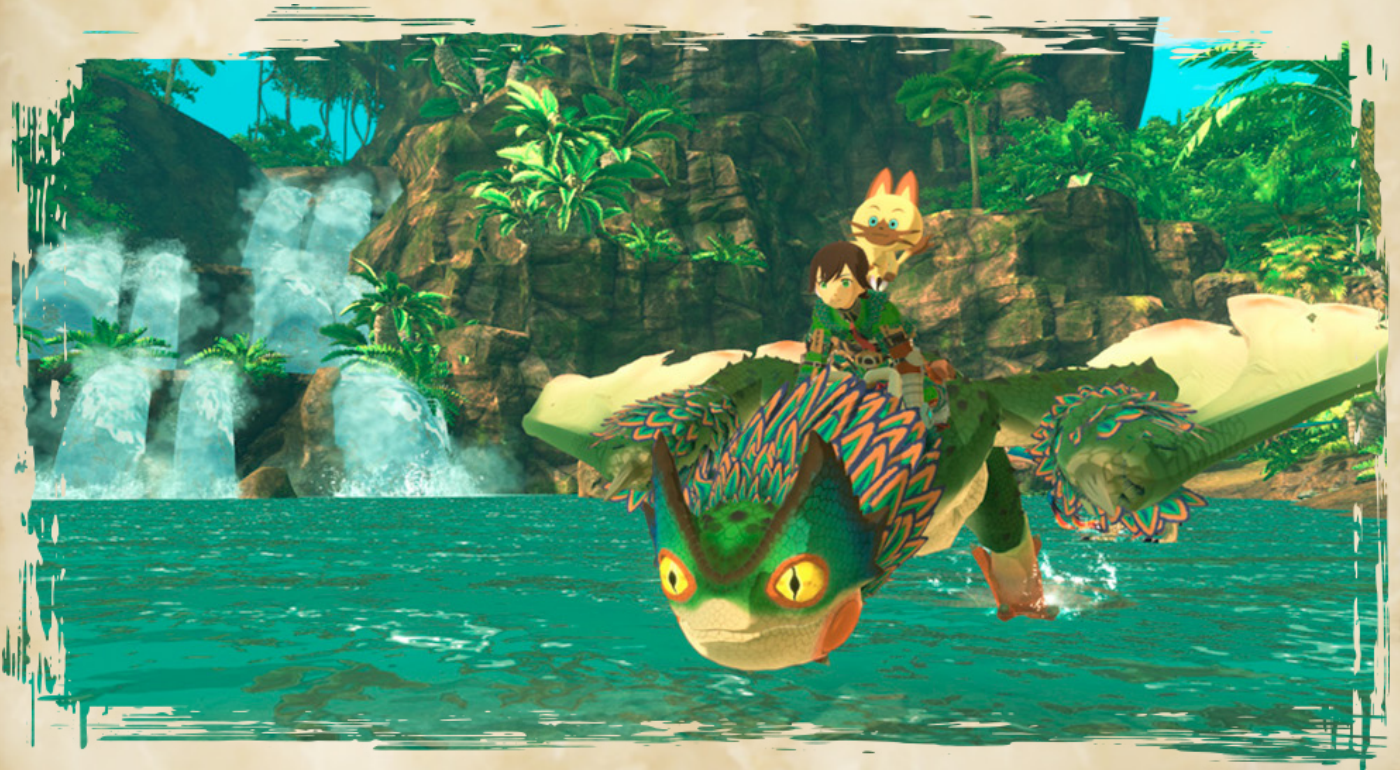


TÉCNICO


Para a alegria dos Montadores, a variedade de Monsties com predominância de golpes Técnicos é alta no início da jornada. Tanto que, ainda na Ilha Hakolo, temos três fortes indicações: Pukei-Pukei, capaz de utilizar golpes venenosos; Yian Kut-Ku, com atributos altos envolvendo fogo; e Kulu-Ya-Ku, caracterizado por sua habilidade de segurar pedras. Estas são opções sólidas para se ter na equipe, sendo fortes o bastante para as situações impostas no início do jogo.



Outras alternativas possíveis aparecem logo mais em Alcalá, como Great Jaggi e Qurupeco. Entretanto, as que se destacam na região são Paolumu, Basarios e Yian Garuga. Já em Loloska, a lista de recomendações amplia com Congalala, Kecha Wacha e Zamtrios, todos ótimos atacantes e bons companheiros para a jornada.



Uma equipe em sinergia e entrosada >

Seja nos momentos de exploração ou em batalhas, a chave para se dar bem em *Monster Hunter Stories 2: Wings of Ruin* (Switch) é montar uma equipe balanceada e diversificada. Sempre lembrando dos poderes plurais dos Monsties, os Montadores de primeira viagem poderão ser bem-sucedidos na aventura protagonizada pelo neto de Red, um lendário guerreiro do passado no qual almejamos ser tão poderoso quanto. 



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

Inscriver-se



nintendoblast.com.br/newsletter

Assine



por **Eduardo Comerlato**

Revisão: Felipe Fina Franco
Diagramação: Leandro Alves

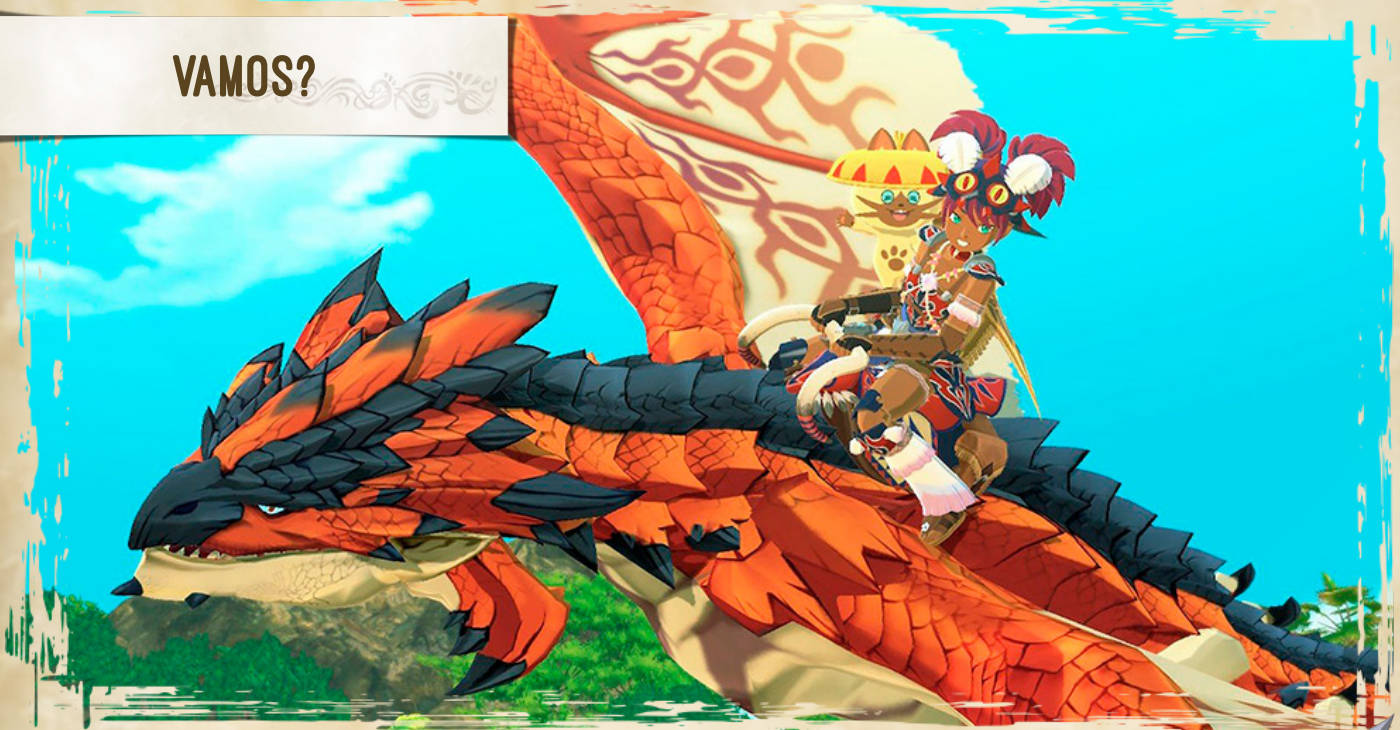
Apresentando as singularidades do universo de **Monster Hunter Stories 2: Wings of Ruin** (Switch)

Com distinções em relação aos jogos principais da franquia, **Monster Hunter Stories 2: Wings of Ruin** (Switch) é um *spin-off* fortemente caracterizado pela relação dos personagens com os Monsties e por suas mecânicas de RPG nas batalhas por turnos. Tendo em vista estas singularidades, nós preparamos um especial para introduzir os fatores especiais e característicos do jogo, que é uma continuação, embora um tanto independente, do primeiro **Monster Hunter Stories**, lançado para o Nintendo 3DS em 2016.

Criando afinidade com os Monsties >

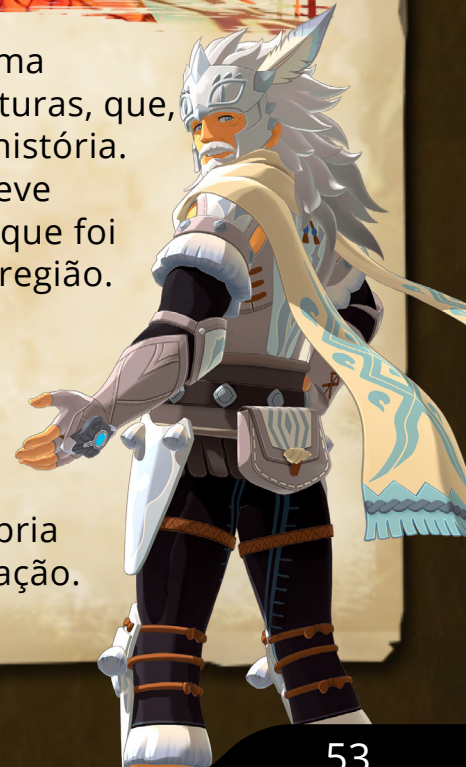
Ao contrário de outras aventuras da franquia, como o badalado *Monster Hunter Rise* (Switch), *Wings of Ruin* tem uma história desenvolvida a partir do enquadramento dos Montadores, guerreiros que convivem harmoniosamente com monstros de diversas espécies, utilizando-as para batalhar, montar e realizar outras funções cotidianas. Com isso, experienciamos um comportamento que se distingue do praticado pelos Caçadores, o que por si só, já representa uma grande singularidade do *spin-off*.

VAMOS?



Na companhia dos Monsties, o herói de *Wings of Ruin* inicia uma jornada para ganhar experiência ao lado das carismáticas criaturas, que, assim como ele, são grandes estrelas nos acontecimentos da história. Em sua caminhada para se tornar um grande Montador, ele deve aprimorar suas habilidades com o uso da Pedra de Afinidade, que foi herdada de seu avô Red, um antigo guerreiro lendário de sua região.

Este artefato é crucial para a jornada, pois é utilizado pelos Montadores para criar laços com os Monsties. Construído a partir de minérios *kinship*, ele permite a conexão emocional e espiritual entre guerreiros e criaturas, tornando possível diversas habilidades e interações interespecíficas — como a própria montaria, que é presença constante nos momentos de exploração.



Não à toa, também é a Pedra de Afinidade que dita o ritmo dos combates por turnos. Com ela, os guerreiros são capazes de ordenar comandos dos Monsties, como os movimentos de habilidade. Conforme os Montadores progredem no combate, uma espécie de barra de medida, chamado Medidor de Afinidade, é preenchida e possibilita a performance de ataques especiais, muitas vezes, únicos de cada espécie.



KINSHIP

Entre elas, temos as Habilidades de Afinidade, que além de poderosíssimas, são cheias de personalidade e contam com *cutscenes* sensacionais. Pukei-Pukei, por exemplo, pode usar o Veneno Surpresa, golpe no qual ele forma uma nuvem de chuva tóxica para envenenar os inimigos ao seu redor, enquanto ele usa sua língua como um singelo guarda-chuva. Kulu-Ya-Ku, por sua vez, conta com o divertidíssimo Explosovo, em que ele arremessa um ovo na criatura rival com a ajuda de Navirou.



Para que esta e outras habilidades sejam possíveis, os Montadores devem executar movimentos com maestria nos combates, o que regularmente exige uma boa leitura dos golpes inimigos. Dessa forma, temos um sistema de batalhas por turnos com muitas cartas na manga, as quais devem ser exploradas para se progredir nas lutas estratégicas de Wings of Ruin.

Diversão dupla e estratégica >

Dentro dos embates, a maioria dos ataques de nosso personagem e dos Monsties rende pontos de energia para o Medidor de Afinidade. No entanto, há certos movimentos que proporcionam mais medidas quando bem-sucedidos, como os confrontos Cara a Cara e os Ataques Duplos, os quais também são notavelmente mais poderosos que os movimentos tradicionais. O primeiro ocorre quando um membro

de nossa *party* direciona um golpe em um monstro que irá atacar este integrante no próximo turno, algo costumeiramente sinalizado por uma linha que interliga os oponentes. Dessa forma, uma animação é exibida e o confronto Cara a Cara acontece, botando em uso o sistema de forças e fraquezas do jogo, em que Força ganha de Técnico, Técnico ganha de Rápido, e Rápido ganha de Força.



Já os Ataques Duplos, capazes de render ainda mais pontos para o Medidor de Afinidade, ocorrem quando alinhamos nosso movimento com o do Monstie em um confronto direto. Em outras palavras, ele é habilitado ao utilizarmos um golpe do mesmo tipo que nosso companheiro, com os dois atacantes travando um Cara a Cara com algum inimigo. Desse modo, ao explorarmos as fraquezas, o Ataque Duplo ocorre e cancela o ataque rival, sendo o mais poderoso movimento em batalhas diretas.

Dessa forma, Wings of Ruin conta com um bom repertório de conjunturas em suas batalhas por etapas, que são cheias de intensidade e sempre relacionadas à união entre Montadores e criaturas. Mas, essa união não é evidenciada apenas nos combates, pois os jogadores devem desbravar o mundo aberto do jogo sempre em sintonia com os Monsties, na medida em que as espécies também possuem habilidades de exploração particulares.

Portanto, a intriga gira em torno dos laços interespécies a todo momento, uma característica que já era muito marcante no primeiro Monster Hunter Stories, para o 3DS. Todavia, com a exceção destes atributos, os Montadores de primeira viagem podem ficar tranquilos, pois o novo lançamento é bastante desconexo do jogo original.



A sequência de um velho desconhecido >

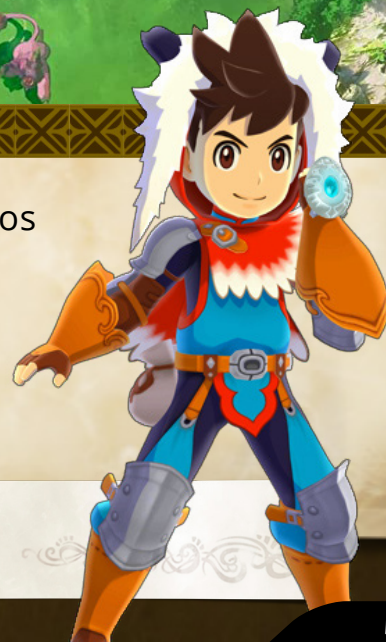
Apesar de ter recebido notas positivas em diversos *reviews*, o primeiro Monster Hunter Stories passou um tanto batido se comparado às outras entradas da franquia. Talvez por ter sido um lançamento tardio no 3DS em 2016, quando o portátil estava com seus dias contados diante da chegada do Switch, o jogo não ficou muito conhecido. Este fator gera uma dúvida imediata: quem não jogou o marco inicial do *spin-off*, pode começar tranquilamente pela segunda entrada?

MONSTER HUNTER STORIES



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

LUTE

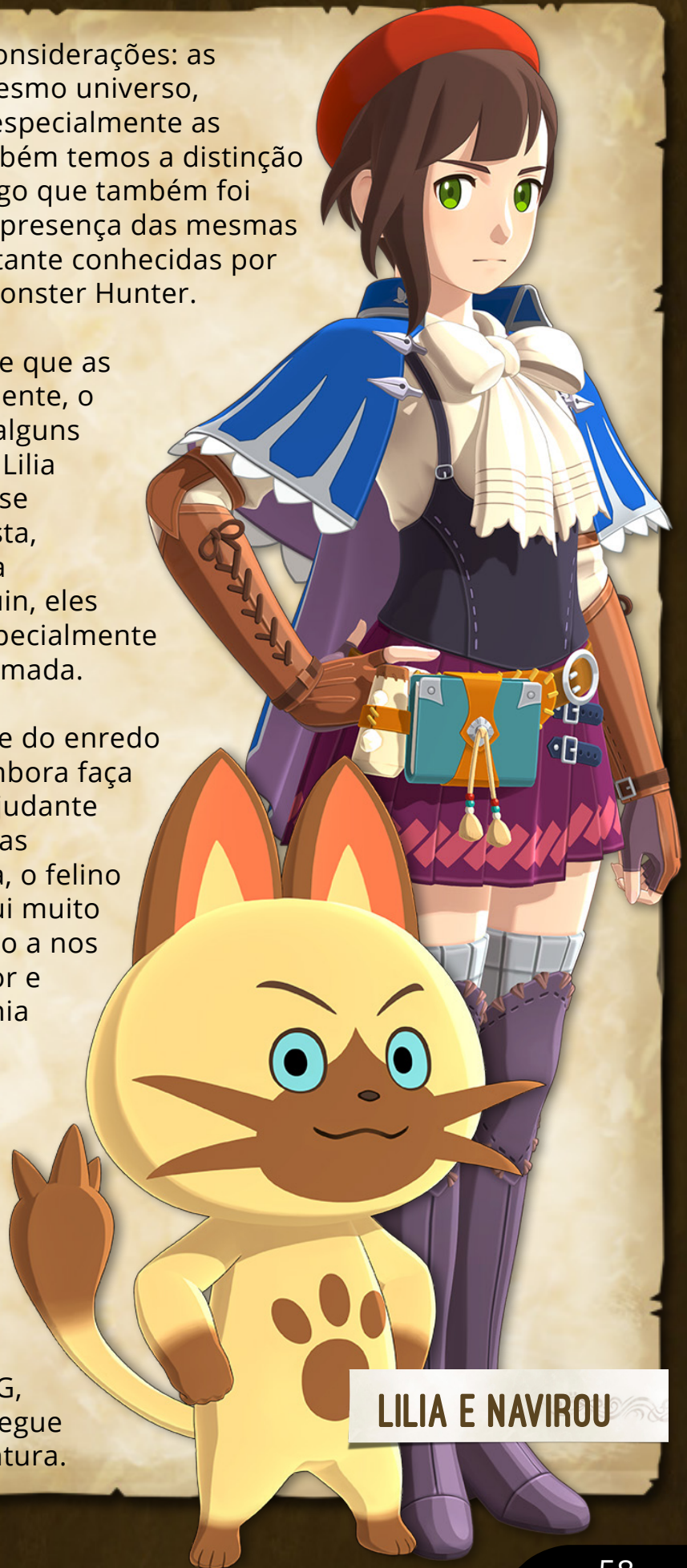


Entretanto, há de se fazer algumas considerações: as duas aventuras se passam em um mesmo universo, compartilhando diversos conceitos, especialmente as batalhas por turnos. Além delas, também temos a distinção entre os Montadores e Caçadores, algo que também foi explorado no título original, além da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

Da mesma forma, há um indicativo de que as tramas estejam próximas temporalmente, o que é evidenciado pela presença de alguns personagens em ambos jogos, como Lilia e Revertó. No primeiro, Lilia destaca-se por ser amiga próxima do protagonista, enquanto Revertó participa da intriga como um Caçador. Já em Wings of Ruin, eles desenrolam contextos diferentes, especialmente Lilia, que se tornou uma escritora renomada.


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

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



LILIA E NAVIROU

Uma montaria grandiosa >

Monster Hunter Stories 2: Wings of Ruin (Switch) exhibe uma narrativa sobre os laços que podem ser formados entre Monsties e Montadores, algo que afeta a jogatina em muitos sentidos e proporciona singularidades para o *spin-off*. Assim, os jogadores devem coordenar seus ataques e comandar as amadas criaturas para vencer em uma verdadeira experiência Monster Hunter, que carrega todo o charme característicos da franquia, mas tem o seu próprio encanto e energia. 



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