

NINTENDO BLAST

WWW.NINTENBLAST.COM.BR



BAYONETTA
Origins:
Cereza
and the
Lost Demonium

#158 FEB 2022



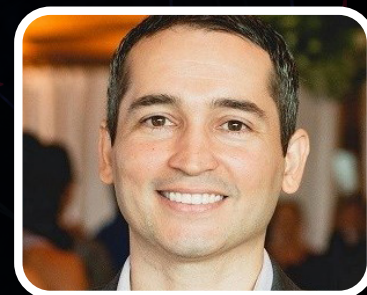
POKÉMON BLAST
CONHEÇA OS POKÉMON
PARADOX DE SCARLET/VIOLET

DISCUSSÃO:
E-SPORTS É OU
NÃO É ESPORTE?

COMEMORAÇÃO:
STAR FOX COMPLETA 30 ANOS
DE AVENTURAS INTERESTELARES

Uma bruxinha chamada Cereza

Depois do final inesperado de Bayonetta 3, foi uma surpresa ainda maior o anúncio de **Bayonetta Origins: Cereza and the Lost Demon**, que conta com direção de arte bem distinta da que os fãs estão acostumados — saiba o que esperamos desse novo título da nossa bruxa favorita. E você sabe o que são os **Pokémon Paradox**? Contamos tudo para você nesta edição. Saiba ainda nossa opinião sobre mais uma grande polêmica dos videogames: afinal, os **eSports são esportes**? E, ao contrário da Nintendo, comemoramos os **30 anos de Star Fox**, e analisamos **Fire Emblem Engage**, uma perfeita entrada para conhecer a franquia. Boa leitura! - **Alberto canen**



SUPERVISOR EDITORIAL
Alberto Canen

NINTENDO BLAST Editorial

DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO
Leandro Alves
Sérgio Estrella



DIRETOR DE PAUTAS
Alberto Canen
Leandro Alves



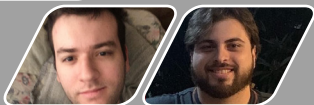
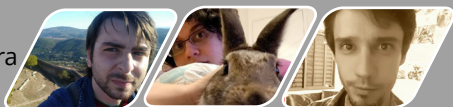
DIRETOR DE REVISÃO
Vitor tibério



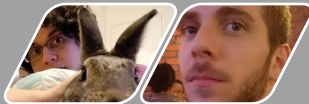
DIRETOR DE ARTE/ CAPA
Leandro Alves



REDAÇÃO
João Pedro Boaventura
Juliana P. Zapparoli
Renan Rossi
Rhuan Bastos
Victor Hugo Carreta



REVISÃO
Davi Sousa
João Pedro Boaventura
Juliana P. Zapparoli
Vitor Tibério



DIAGRAMAÇÃO
Felipe Castello
Leandro Alves
Walter Nardone



04 PRÉVIA
Bayonetta Origins:
Cereza and the
Lost Demon



12 ANÁLISE
Fire Emblem
Engage (Switch)



27 COMEMORAÇÃO
Star Fox
faz 30 anos



36 E-SPORT E ESPORTES
Afinal, os eSports
são esportes?



44 POKÉMON BLAST
O que são
Pokémon Paradox?



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!



Ilustra Blast



"Cereja do bolo" por [Lucas Mathias](#)



SWITCH



por João Pedro Boaventura

Revisão: Davi Sousa

Diagramação: Leandro Alves



BAYONETTA
Origins:
Cereza
and the
Lost Demon™

Era uma vez uma bruxinha chamada Cereza...

Bayonetta 3, que levou muitos anos sendo desenvolvido e ainda culminou em um final considerado, no mínimo, controverso ao decidir passar o manto de "Bayonetta" a uma nova protagonista. Entretanto, isso não significa que a bruxa original foi totalmente aposentada, uma vez que **Bayonetta Origins: Cereza and the Lost Demon** foi anunciado em novembro de 2022 para o Switch apenas alguns meses depois do terceiro título da série e traz a proposta única de contar a história da pequena Cereza antes de se tornar a poderosa feiticeira que já conhecemos.

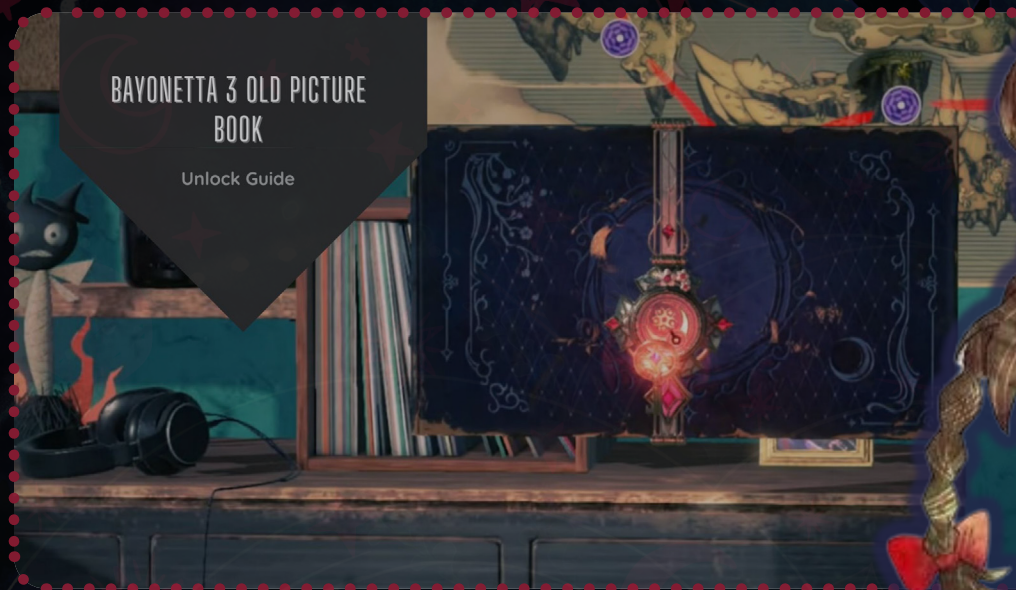
Antes de existir Bayonetta, havia uma jovem aprendiz de feiticeira...

Depois que a Clover Studio, responsável por séries consagradas como Devil May Cry e Viewtiful Joe, foi desmantelada pela Capcom, o mesmo time seguiu reunido e montou a PlatinumGames. Assim que foi fundado, o estúdio fechou um acordo com a Sega, que ajudaria a produzir novas propriedades intelectuais exclusivas. Uma delas foi Bayonetta, marca protagonizada por uma bruxa cuja jogabilidade se mostrava uma evolução natural de DMC.

O primeiro jogo, embora não tenha sido um sucesso retumbante, foi muito bem aceito pelo público, mas não era toda empresa que queria se arriscar com a produção de uma sequência, incluindo a Sega. A única que acabou se manifestando a favor de bancar a produção foi a Nintendo, que precisava lançar novos jogos exclusivos como uma tentativa de manter o Wii U vivo.

Apesar de algumas controvérsias a respeito da exclusividade, o segundo game foi muito melhor recebido e, com o tempo, foi relançado no Switch, assim como Bayonetta 3, que chegou em outubro do ano passado e também teve uma recepção neutra por conta da passagem de bastão considerada anticlimática para uma nova protagonista, Viola.

Tal terceiro título, entretanto, inclui um pequeno *easter egg* para o caso de o jogador desbloquear o **Old Picture Book** após coletar as três chaves espalhadas ao longo da campanha: trata-se de um pequeno livro de história infantil que traz um conto protagonizado pela jovem Cereza, como Bayonetta era conhecida na infância, em uma pequena aventura através da Floresta de Avalon.



Assim, a sequência em questão logo se mostrou uma espécie de prévia velada de Bayonetta Origins: Cereza and the Lost Demon, que foi anunciado meses depois durante o The Game Awards 2022.

No título, a série passa a explorar novos territórios, abdicando da jogabilidade tradicional de porrada intensa e jogabilidade dinâmica e visceral para assumir um ritmo mais lento, composto por exploração e quebra-cabeças que precisam ser resolvidos através da ação conjunta da pequena Cereza com seu primeiro servo infernal, Cheshire.



Para salvar sua mãe, Cereza se emaranha na floresta proibida...

A direção de arte de Bayonetta Origins é consideravelmente distinta daquela que os fãs estão acostumados a ver na série principal, com uma ambientação de floresta encantada e mágica (tal qual um conto de fadas europeu), com uma história que se desenrola a partir de um livro infantil.

Seguindo essa nova direção temática, o jogo apresenta um visual bastante adequado ao Switch e ao perfil de seus jogos mais importantes, com cores suaves e profundas de verde e azul, que ajudam a imergir o jogador nesse novo mundo.



Certamente, tal ambientação difere bastante dos visuais soturnos e catedráticos das entradas principais, que seguem um caminho gráfico bem mais realista, contrapondo-se à estética lúdica vista em *Cereza and the Lost Demon*, composta por tons aquarelados e obviamente, a atmosfera de contos de fada não está restrita ao aspecto gráfico, visto que se trata de toda uma construção temática que envolve também a questão do áudio da narrativa em si. No caso, como um bom conto compilado pelos Irmãos Grimm, a jovem Cereza é alertada sobre os perigos de adentrar a floresta.



Curiosa, ela acaba ignorando o conselho e decide se aventurar pelo local; afinal, uma velha floresta não deveria representar perigo algum para ninguém. Contudo, ao ir fundo nas entranhas do local, ela logo é atacada pelas fadas que lá habitam e, por acidente, invoca seu primeiro demônio infernal, Cheshire, que agora irá ajudá-la a enfrentar os perigos — e isso acaba refletindo diretamente na jogabilidade do game.

A trama de *Cereza and the Lost Demon* é acompanhada por um narrador, reforçando a ideia de que uma boa história passa muito bem pela forma como ela é contada. Esse detalhe contribui para uma sensação de aconchego e familiaridade com o estilo, servindo para amarrar todo o pacote da ideia por trás do que faz um conto de fadas.



E então encontra um demônio infernal, e seus destinos se entrelaçam...

A jogabilidade de Bayonetta Origins é bastante singular, seja para a franquia ou não. Cada um dos Joy-Con do Switch é responsável por controlar um dos dois personagens em tela, Cereza e Cheshire. A sacada, a partir daí, será desenvolver a habilidade de coordenação para manejar a bruxa e o demônio ao mesmo tempo, bem como entender as características e finalidades de cada um.



Obviamente, o bruto combate contra as fadas hostis da floresta de Avalon fica por conta do gato, cujo nome, ressalta-se, vem d'O Gato Risonho de Alice no País das Maravilhas, que não é exatamente um conto de fadas, mas também traz a trama de uma garotinha presa em um ambiente hostil onde tem que resolver os mais diversos enigmas para voltar para casa. Isso porque, ainda descobrindo seus poderes, Cereza não é exatamente a mesma bruxa forte e destemida que já conhecemos (ainda).


Assim, enquanto a porradaria mano a mano fica a cargo do demônio, a jovem acaba assumindo um papel de suporte, conjurando feitiços para ajudar Cheshire a segurar as pontas como a *powerhouse* da dupla. Aqui, os combos gigantescos, esquivas acrobáticas e golpes de finalização sanguinolentos dão lugar a um estilo que exige mais tática e coordenação para superar os desafios.

Além do combate, os trailers demonstram uma série de sequências em plataforma tridimensional que remete a vários clássicos da indústria e colaboram para a sensação de exploração progressiva de um ambiente hostil que ainda desconhecemos, implementando também vários quebra-cabeças ambientais que chegam de bom grado para alternar o ritmo da campanha. Com a evolução dos poderes da bruxinha e do demônio, novos caminhos vão se abrindo, fazendo com que a campanha vá se desenvolvendo.



Será que eles viverão felizes para sempre?

Bayonetta Origins: Cereza and the Lost Demon certamente foi uma surpresa muito interessante que ajuda a refrescar a principal IP da Platinum ao trazer uma proposta singular, mas aparentemente bem amarrada ao universo trazido pelos games anteriores.

Além disso, chama atenção o fato de este ser o primeiro título da série a trazer uma classificação etária que não se restringe a um público mais adulto. Essa notável subversão o torna uma porta de entrada tanto para uma audiência que não tem idade para as aventuras da versão mais madura de Bayonetta quanto para aqueles que, mesmo mais velhos, simplesmente não se entusiasmam pelo estilo visceral, debochado e até mesmo exagerado da bruxa em questão. 

The title art features the character Cereza, a young girl with large red wings and a black dress, floating in a dark, magical forest. The background is filled with glowing blue and purple patterns, including spirals and floral motifs. The title 'Bayonetta Origins: Cereza and the Lost Demon' is written in a stylized, golden font. Three blue owls are perched on a branch in the upper right.

BAYONETTA Origins: Cereza and the Lost Demon™

Bayonetta Origins Cereza and the Lost Demon (Switch)

Desenvolvedor PlatinumGames Inc.

Gênero Aventura

Lançamento 17 de março de 2023

Expectativa

4

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**



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



COMPRAR NO
Google™ play



COMPRAR NO
Google™ play



Disponível na
amazon.com

SWITCH

por Juliana Paiva Zapparoli

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Walter Nardone

Fire Emblem Engage (Switch) resgata com maestria a essência da franquia

A franquia Fire Emblem segue firme e forte desde 1990, com jogos sendo lançados em praticamente todos os consoles da Nintendo, do NES ao Switch, passando também pelo GBA, DS e 3DS. Em 2023, ano em que a franquia completa 33, eis que surge a 17ª entrada principal: **Fire Emblem Engage**.

Anunciado em setembro do ano passado, a espera pelo dia 20 de janeiro pareceu uma eternidade. Foram meses de especulação e anúncios pensados para fomentar o *hype* em torno de Engage, mas, finalmente, você pode conferir a seguir o que esperar deste novo Fire Emblem.

Uma guerra de luz e sombra (e o fim de especulações)

Alear, ao lado de poderosos heróis de outros mundos, derrotou o Dragão Caído, Sombron, e salvou o continente de Elyos de sua ruína. A consequência de usar seus poderes ao máximo, porém, foi um sono de um milênio, do qual Alear acordou sem memórias.



Ao lado de Vander, Clanne e Framme, o protagonista amnésico conhece a rainha de Lythos, Lumera, sua mãe, mas de quem, infelizmente, Alear não se lembra. Para piorar a situação, correm boatos de que o reino de Elusia está tentando ressuscitar Sombron e o herói precisa, mais uma vez, enfrentar essa terrível ameaça — e, para isso, será necessário reunir os 12 Emblem Rings, espalhados pelos quatro reinos de Elyos, e despertar esses heróis icônicos para pôr fim ao Dragão Caído.

Recapitulando a prévia de Engage que escrevi para a **edição 156** da Revista Nintendo Blast, eu havia especulado que a trama deste novo Fire Emblem teria como pano de fundo o incessável combate entre Naga, a guardiã dos Dragões Divinos, e Grima, o Dragão Caído, explorado em diversas entradas da franquia (em especial, as da saga de Archanea e de Ylisse). Agora, com o jogo em mãos, pude suspirar aliviada ao ver que minha “teoria de fã” caiu por terra.



A história de Engage conseguiu me prender por trazer diversos elementos de entradas passadas em sua narrativa. É difícil não achar pontos em comum com as demais sagas — Elibe (The Binding Blade e The Blazing Blade), Magvel (The Sacred Stones) e até mesmo Jugdral (Genealogy of the Holy War e Thracia 776), para nomear algumas — nos quase 30 capítulos que compõem a aventura de Alear e os Emblems.

Elibe



Magvel



Jugdral

Vendo sob esse aspecto, a Intelligent Systems acertou em cheio por conseguir resumir em um só jogo os pontos altos de sua franquia, tanto no desenrolar da trama quanto nos personagens. Por outro lado, também entendo a crítica de outros portais à parte narrativa de Engage; ela, de fato, não é o ponto forte do jogo e quem esperava mais profundidade nos conflitos e seus envolvidos, algo que **Three Houses** e o *spin-off* **Three Hopes** conseguiram trazer com excelência, pode ficar um gosto amargo de decepção na boca.

No mais, para os padrões de Fire Emblem como um todo, a trama é satisfatória. Como fã da franquia, considero ter sido uma grande sacada da Intelligent Systems incluir os diversos elementos dos 16 jogos e eu não podia ter ficado mais feliz com essa homenagem.

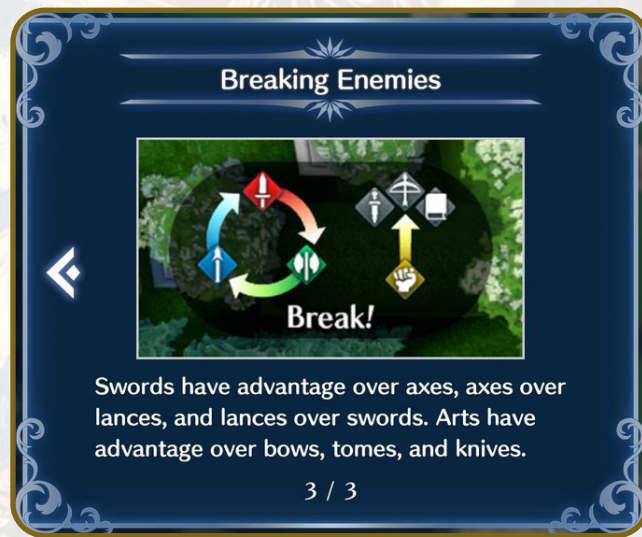


Um combate memorável que une o antigo e o atual

Se, por um lado, a história de Engage peca pela falta de conteúdo, por outro, a 17ª entrada está mais Fire Emblem que nunca. Elementos clássicos, como o triângulo de armas (*weapon triangle advantage* em inglês ou simplesmente WTA) e várias possibilidades de classes, estão novamente presentes, bem como os diversos tipos de terrenos — sim, desertos e nevoeiros estão de volta (e mais chatos do que nunca).

Porém, o que já era bom ficou melhor. Mais uma vez, o time responsável por Engage conseguiu adaptar o cerne da franquia, o combate tático, para que ele ficasse mais interessante dentro do cenário atual dos videogames. Para isso, a primeira grande mudança foi a inclusão do sistema de *weapon break*, que desarma o oponente ao ser atingido por uma arma superior à sua no WTA.

Ou seja, se uma unidade equipada de espada ataca outra em posse de machado, acertar o golpe acarreta *break*, que impede o alvo de contra-atacar durante o próximo embate. Isso significa que um personagem com lança pode seguramente atacar esse inimigo sem medo de uma retaliação, já que machados são superiores às lanças; artistas marciais, por outro lado, levam vantagem contra arqueiros e magos, que, por sua vez, são fortes contra voadores e inimigos de armadura pesada (*armored*), respectivamente.



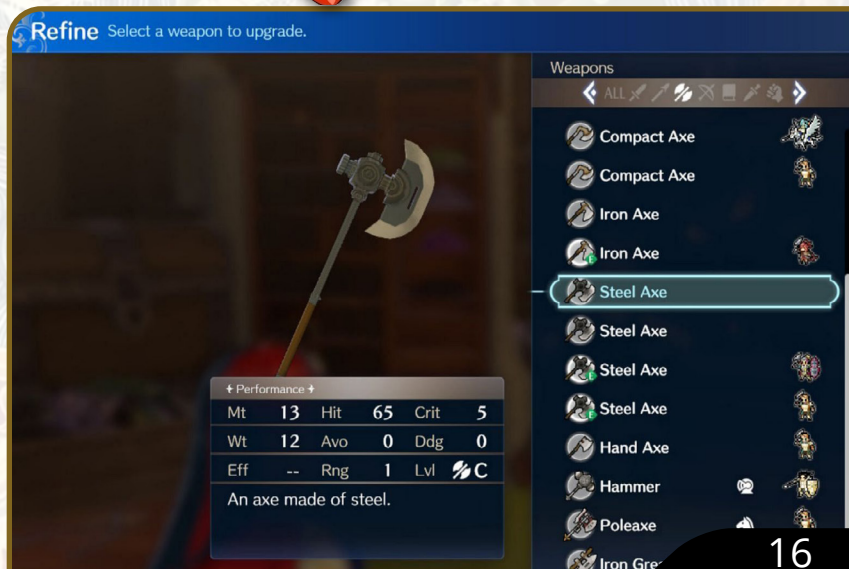
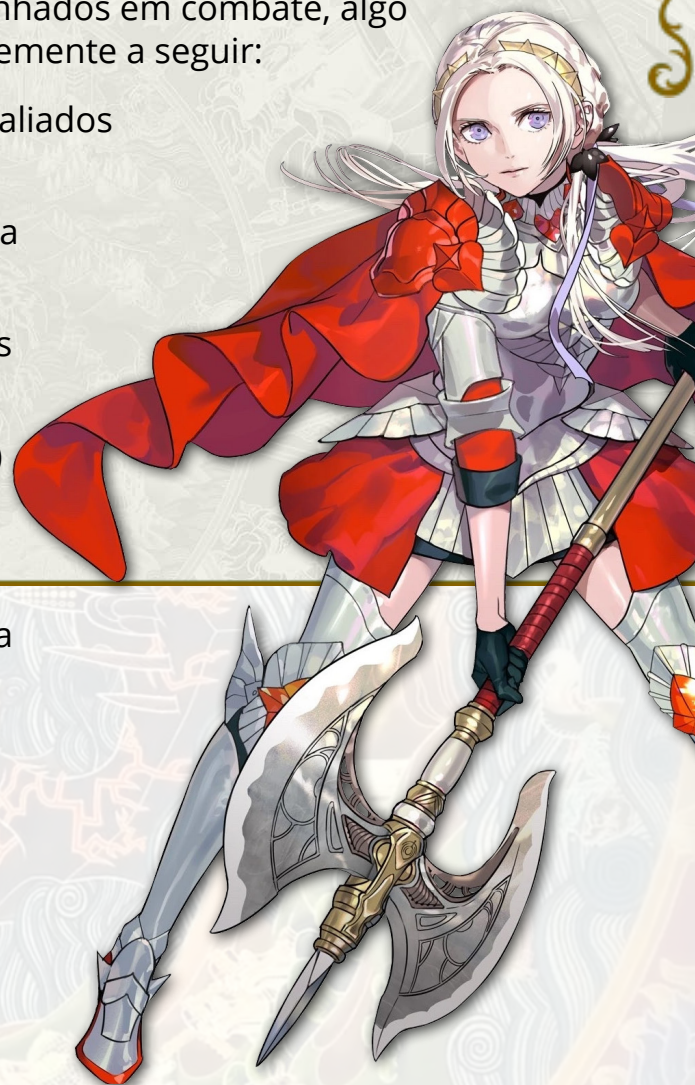
Agora, se o sistema de *break* já parece uma revolução, saiba que há ainda a introdução de *smash*. Essa condição é causada por meio de armas específicas e, se o ataque acertar o alvo, este é empurrado um espaço (*tile*) para trás; em contrapartida, unidades munidas desses equipamentos nunca atacam primeiro, mesmo quando iniciam o combate, e também não podem realizar *follow-ups*.

As novidades no sistema de combate não acabam por aí. Em Engage, foi incluída a divisão de personagens por seus papéis desempenhados em combate, algo que vai muito além de suas classes, explicados brevemente a seguir:

- Qi Adept: pode bloquear ataques direcionados a aliados adjacentes com o comando Chain Guard;
- Mystical: ignora efeitos de terreno do alvo na hora de calcular o dano mágico com tomos;
- Covert: recebe o dobro de bônus em Avo e outros parâmetros (stats) de acordo com o terreno; e
- Backup: realiza ataques em cadeia (chain attacks) quando um aliado próximo inicia um ataque.

Apesar de serem muitas informações novas em cima de conceitos já consolidados na franquia, podendo deixar até mesmo veteranos um pouco perdidos de início, Engage consegue deixar tudo muito bem explicado nos tutoriais, que são desbloqueados à medida que as mecânicas são introduzidas na campanha. São detalhes assim, na minha opinião, que enriquecem a jogatina como um todo.

Contudo, ainda a respeito de classes e armas, senti falta de alguns aspectos já presentes na franquia (embora em não todos os jogos), mas que geram algumas controvérsias na comunidade. O primeiro deles é a durabilidade de armas, que, assim como em Fates e Shadows of Valentia, foi removido em Engage.



O sistema de Rescue, que permite que um personagem possa carregar outro para os mais variados fins, não está presente, ainda mais quando o parâmetro Constitution (chamado de Build em Engage) está de volta. O comando Dismount, que dá a opção de unidades de montaria combaterem a pé, também me fez falta em diversas situações.



Entendo que a remoção desses sistemas tenha sido uma decisão muito provavelmente relacionada à mecânica de Engage, que será explicada no tópico a seguir, mas acredito que sua permanência teria deixado os combates ainda mais emocionantes.

Fusão ou digievolução por DNA? Que nada, é Engage mesmo!

Dando nome ao 17º Fire Emblem, a mecânica de Engage é, sem sombra de dúvidas, o ponto alto do jogo. Os Emblem Rings não são apenas acessórios cosméticos que garantem bônus nos *stats* dos personagens: cada um dos heróis lendários pode se fundir com os personagens e ampliar ainda mais o leque de oportunidades estratégicas.

Os Emblems trazem consigo não apenas armas exclusivas, mas também habilidades ativas (Emblem Skills) e passivas (Synchro Skills) que mudam dependendo de quem os equipa. Lembra quando eu falei dos papéis desempenhados pelos personagens? Pois bem, compare as duas imagens a seguir.



Perceba que Corrin, se utilizada por Diamant, uma unidade Backup, garante efeito que aumenta Def/Res ao usar Dragon Vein; quando usada por Yunaka, que é do tipo Covert, essa habilidade garante bônus em Avo para todos que estiverem na área afetada.

Claro que os efeitos também mudam de acordo com a classe ou arma da unidade; por exemplo, personagens da classe Cavalry causarão 50% de dano extra com o ataque de Ephraim durante o Twin Strike, Emblem Skill da Eirika. Esses detalhes, por mínimos que possam parecer, enriquecem e muito a estratégia de combate, fazendo com que Engage seja, na minha opinião, o melhor jogo para quem quer aproveitar a parte tática da franquia.

Porém, dada a natureza dos inúmeros bônus concedidos pelos Emblems, de início, o modo Engage só fica ativo por três turnos. Além disso, a Emblem Skill só pode ser utilizada uma vez por ativação, isto é, para utilizar Lodestar Rush, de Marth, duas vezes na mesma missão, é necessário ativar Engage uma segunda vez.



Não é complicado encher novamente a barra do Emblem e, dependendo da estratégia adotada e da dificuldade do jogo, essa é uma tarefa bem rápida. Existem duas maneiras: colocar um personagem em cima de Spirit Ground ou entrar em combate; nesta segunda, independe causar ou não dano ao oponente.

No entanto, apesar de ser possível que qualquer personagem equipe os Emblem Rings sem quaisquer restrições, uma vez iniciada a missão, não podemos trocar os anéis entre nossas unidades. Dito isso, saber quem fará par com qual Emblem é parte crucial da estratégia, uma vez que nem sempre as vantagens concedidas são realmente aproveitadas em sua totalidade.

Claro, é muito bom Alear poder criar clones a mais para comprar tempo em combate quando pareado com Lyn, porém seu dano com Astra Storm chega a ser irrisório. Por outro lado, Ike prefere personagens que não se importem com a perda de Avo para causar um dano significativo com Great Aether — ou seja, o líder dos mercenários de Greil não é uma boa opção para unidades de função Covert.

Eu poderia continuar a listagem de exemplos *ad aeternum*, mas, como ainda temos muita lenha para queimar nesta análise, sigamos para o próximo tópico. No entanto, firmo aqui um compromisso com você: voltarei a abordar todas as funcionalidades dos Emblem Rings em matérias futuras.

✦ 紋章士ルキナの使い方

Fazendo a social, mas não muito

Somniel é um *hub* que serve como ponto central para as diversas atividades não relacionadas aos combates. É nesta base de operações que podemos comprar itens e equipamentos, participar de minijogos e, acima de tudo, interagir com os aliados.

Contudo, quem esperava momentos mais significativos com os companheiros de batalha, tal qual acontece em *Three Houses*, pode se decepcionar com a limitação de atividades. Mais uma vez, a interação social não é um aspecto significativo em *Engage*, cujos esforços foram direcionados para os combates. Ou seja, para aumentar o nível de suporte entre eles com mais eficiência, é melhor fazer isso em campo de batalha.

Isso não quer dizer que não seja importante passar um tempinho por lá e explorar tudo o que

Somniel tem a oferecer — com cada vez mais conteúdo sendo desbloqueado à medida que avançamos na campanha — e destaco três locais interessantes (e, de certa forma, importantes): Arena, Ring Chamber e Tower of Trials.



A Arena, como o nome sugere, é onde podemos evoluir nossos personagens com certa agilidade; aqui, ganhar ou perder os duelos acarreta ganho de EXP e, dependendo do oponente (escolhido aleatoriamente, vale ressaltar), aumentar o suporte entre eles. Também podemos evoluir o *bond level* entre aliados e Emblems em troca de Bond Fragments, agilizando a obtenção de habilidades.



Na Tower of Trials, temos a oportunidade de lidar com diversos desafios em sequência em troca de itens que servem como melhorias para as armas dos Emblems. Por mais que nossas unidades não ganhem EXP durante esses combates especiais, eles são uma ótima oportunidade para testarmos diferentes estratégias e combinações.

É na Ring Chamber que podemos acessar os benefícios proporcionados pelos Emblems, como o sistema de Inherit Skills e a criação de Bond Rings. Estes são adquiridos por meio de um sistema *gachapon* e conferem pequenos bônus aos parâmetros dos personagens quando equipados.



Talvez a parte mais interessante da câmara seja, de fato, a possibilidade de aprender as habilidades dos Emblems em troca de *skill points* (SP) que os personagens ganham em combate. Se equipar um Emblem Ring já faz diferença, imagine só combinar diferentes *skills* simultaneamente!

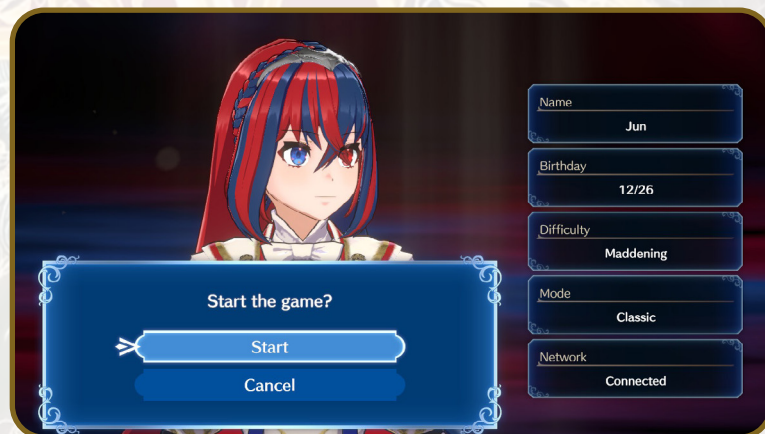


Para todos os gostos

Abordadas as mecânicas principais de Engage, vamos à customização do jogo. Esta nova entrada da franquia dispõe de três dificuldades, Normal, Hard e **Maddening**, que afetam significativamente a experiência em batalhas.

Para os veteranos em Fire Emblem, eu realmente aconselho as duas últimas, que captam a verdadeira essência da série; no entanto, caso você queira se familiarizar com a história e os personagens primeiro, escolha Normal sem medo de ser feliz. Também não se preocupe se precisar diminuir a dificuldade ao longo da campanha, mas tenha em mente que esse é um processo irreversível.

Em conjunto às dificuldades, estão os modos Casual e Classic: no primeiro, unidades derrotadas em combate continuam disponíveis até o fim da campanha, enquanto o segundo traz o sistema de morte permanente (*permadeath*) da franquia. Pense bem antes de escolher entre um e outro, pois não é possível alterar o modo de jogo uma vez iniciada a campanha.



Performance excelente dentro dos limites do Switch

Engage não apenas traz cenários e personagens vibrantes e coloridos, como também uma interface limpa e organizada, seja durante as missões, seja em Somniel. O melhor de tudo isso é que, por mais que existam uns serrilhados e borrões aqui e ali, o jogo roda muito bem no Switch.

Tanto no modo TV quanto no portátil, achei a realização de ações e atividades muito fluidas e rápidas, e os momentos de exploração são um vislumbre à parte. Mesmo não sendo especialista nessa parte mais técnica, acredito que esse desempenho esteja ligado ao fato de ter sido feito em Unity, a mesma engine utilizada em Pokémon Brilliant Diamond/Shining Pearl.

Claro, em alguns poucos momentos, em especial após as telas de carregamento, senti algumas travadas e “engasgos” pontuais, às vezes uma ligeira demora para carregar um elemento ou outro do cenário, mas nada que, de fato, tenha comprometido a jogatina como um todo; embora existam, esses pequenos pontos fora da curva não afetaram (ou afetaram muito pouco) a taxa de quadros por segundo. De todo modo, perceptíveis ou não, Engage continua sendo uma experiência bastante satisfatória.

Também gostei bastante dos dubladores selecionados. Embora eu tenha jogado majoritariamente em inglês, pois é um idioma que consigo entender, a dublagem em japonês apresenta ótima qualidade; é como se os atores tivessem sido escolhidos a dedo para interpretar seus papéis.

Por fim, a trilha sonora é envolvente e carismática. Senti que poderia ter tido uma variedade maior de músicas, mas as presentes no jogo não são enjoativas e não é raro eu cantarolá-las enquanto jogo.



Tsutomu Tei
Director,
INTELLIGENT
SYSTEMS CO., LTD.



Masahiro Higuchi
Producer,
INTELLIGENT
SYSTEMS CO., LTD.




Genki Yokota
Entertainment Planning &
Development Department,
Production Group No.2



Kenta Nakanishi
Entertainment Planning &
Development Department,
Production Group No.2

Um verdadeiro presente de aniversário para a franquia

Fire Emblem Engage é, com toda certeza, a entrada perfeita para jogadores que querem conhecer todo o potencial estratégico que a franquia tem a oferecer. Os conceitos já consagrados da série ficaram ainda melhores com os sistemas exclusivos da 17ª entrada, fazendo com que até veteranos precisem tirar um tempinho para estudar o que as novas mecânicas acrescentam à experiência.

É verdade que, nos âmbitos narrativo e de interações sociais, Engage pode deixar a desejar para alguns, ainda mais depois da experiência proporcionada por Three Houses. De modo geral, este novo Fire Emblem consegue ser um jogo inovador, mas que não abre mão de suas raízes em momento algum. 





✓ Prós

✗ Contras

- Combates dinâmicos que priorizam o pensamento estratégico acima de tudo;
 - As mecânicas exclusivas complementam com excelência as já consagradas na franquia;
 - Dificuldade de jogo adaptável, podendo ser diminuída se necessário;
 - Diversas referências aos jogos passados da série;
 - Ótima apresentação audiovisual;
 - Interface limpa e bem organizada;
 - Excelente performance no Switch, tanto no modo TV quanto no portátil.
- História e personagens pouco desenvolvidos se comparados aos de Three Houses, podendo desagradar a alguns jogadores;
 - Poucos momentos de interação com aliados em Somniel;
 - Telas de carregamento longas em alguns momentos.

Fire Emblem Engage (Switch)
Desenvolvedor Intelligent Systems
Gênero Aventura, RPG, Estratégia
Lançamento 20 de janeiro de 2023

Nota **10**

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 *Rhuan Bastos*

Revisão: *Davi Sousa*
Diagramação: *Felipe Castello*

30 anos de **STAR FOX**

A franquia Star Fox completa 30 anos em 2023 e, apesar de a Nintendo não dar a devida importância à ocasião, seria imperdoável se o Nintendo Blast deixasse esse marco passar batido. Portanto, cheque o seu G-Diffuser e embarque conosco para relembrar os jogos desse universo tão carismático. **Lets Rock' n Roll!**

O começo revolucionário no Super Nintendo

As estrelas do espaço sideral já abrigavam muitas guerras e jornadas na cultura pop, porém foi apenas em 21 de fevereiro de 1993 que a raposa espacial Fox McCloud surgiu para mudar a mídia dos videogames como conhecemos. Considerado um dos primeiros jogos 3D, o Star Fox de Super Nintendo representou um salto tecnológico inacreditável para a época.

Mesmo hoje em dia ainda é fácil se impressionar com a excelente simulação de profundidade vista nos cenários do jogo. Afinal, como aquilo estava rodando em um Super Nintendo? Tudo isso só era possível por conta do milagroso chip Super FX acoplado dentro do cartucho. Produzido em parceria com a Argonaut, ele permitiu a reprodução de gráficos 3D primitivos no hardware do SNES.



STAR FOX™

Nintendo®

Revolutionary
Super FX
Micro Chip
Creates Special
Effects Like
Never Before!



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



O estrondo que a tecnologia do Super FX causou acabou sendo tão forte que muitas vezes as pessoas acabam esquecendo sobre o próprio jogo em si, o que é bastante injusto, tendo em vista que a primeira aventura de Fox praticamente pavimentou sozinha todo o terreno para o gênero de shooters de nave em 3D.

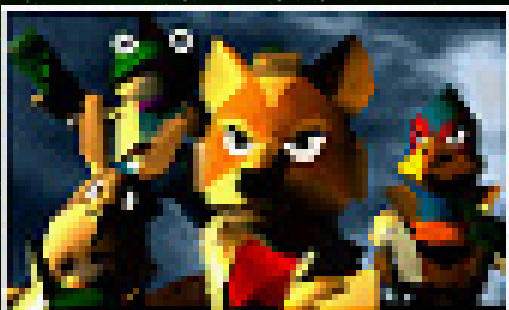
O conceito por trás da sua premissa foi tão marcante que a Nintendo chegou a reutilizar a mesma trama em dois jogos futuros. Aqui assumimos o papel de Fox McCloud, líder do time de mercenários Star Fox, em uma missão que envolve cruzar a galáxia Lylat para chegar até o planeta Venom e deter o exército do imperador Andross.



O auge estrondoso na era 64-bits



Reconhecido até hoje como um dos melhores e mais divertidos jogos de toda a história, Star Fox 64 é um daqueles raros casos de sequências que ofuscam completamente qualquer coisa que veio antes e depois delas.



O título de Nintendo 64 também repetiu os passos do seu antecessor ao proporcionar outra revolução tecnológica por meio do Rumble Pak, acessório que fazia o controle tremer, dependendo das circunstâncias. A ideia foi tão bem recebida que até hoje todos os controles modernos adotam a função de vibração como uma característica indispensável.

Indo muito além do fator tecnológico, Star Fox 64 apresenta uma experiência tão redondinha que nem dá pra acreditar que os seus personagens são polígonos quadrados.



Os diálogos são marcantes de uma maneira inexplicável, a dublagem é mais do que icônica, os cenários são belos e variados, a jogabilidade é fluida, a progressão é viciante, os personagens são carismáticos ao quadrado, o sistema de combos é viciante, o fator replay beira ao infinito com as rotas alternativas de cada fase, as músicas são incríveis e até o multiplayer local consegue ser muito competente.

Além dos níveis tradicionais, também tivemos a introdução de um novo tipo de jogabilidade, conhecido como All-Range Mode. Basicamente, esse modo te dá controle total da movimentação da nave em uma extensa área aberta sem a necessidade de seguir por um caminho pré-definido. Alguns exemplos são as batalhas contra chefes e os duelos no modo multiplayer.



A descida ao chão no GameCube

A Rareware estava terminando de desenvolver um jogo de aventura chamado Dinosaur Planet para o Nintendo 64 quando Shigeru Miyamoto deu uma olhada no projeto e sugeriu que ele fosse transformado em um jogo de Star Fox. Como resultado dessa mudança inesperada, o projeto só veria a luz do dia sob o nome de Star Fox Adventures no GameCube.

A ideia de levar Fox para um jogo de aventura e exploração nos moldes de Zelda era um caminho lógico, levando em conta a popularidade do personagem e as limitações impostas pelo gênero de *shooter on-rails*. Apesar de ainda contar com algumas poucas cenas de gameplay na nave tradicional, Fox passa a maior parte de Adventures explorando e lutando a pé. Infelizmente, Star Fox Adventures não conseguiu segurar a barra das expectativas ao entregar uma experiência mediana com personagens desinteressantes e combates repetitivos.

De todas as coisas, o único legado de Adventures que seria levado adiante como algo positivo foi a introdução da Krystal, uma raposa roxa que serve de par romântico para o nosso protagonista. A personagem fez tanto sucesso que no próximo título ela entrou para o esquadrão Star Fox no lugar de Peppy, que se aposentou.





Por falar no próximo título, Star Fox Assault, lançado em 2005, também foi considerado outro capítulo mediano da franquia. Por um lado, as missões de nave sob trilhos estavam de volta com uma gameplay excelente; porém, elas eram escassas e ficavam intercaladas entre fases enjoativas com uma jogabilidade terrestre frustrante e arrastada.

A experiência, no entanto, não foi de todo ruim. As fases de Arwing continuam divertidas a ponto de fazer valer a pena a tortura dos estágios terrestres, a trilha sonora é totalmente orquestrada, os gráficos são ótimos e o novo design dos personagens ficou bastante estiloso.



A despedida no Nintendo DS

Um ano após o lançamento de Assault, a conclusão da saga de Fox McCloud antes do eventual *reboot* seria lançada nas telinhas portáteis do Nintendo DS sob o título de Star Fox Command.

Pegando emprestado diversas ideias do projeto cancelado de Star Fox 2 para o Super Nintendo, Command foi concebido com uma jogabilidade focada no aspecto tático. Utilizando a tela de toque do portátil, os jogadores precisavam ser estrategistas e desenhar as rotas de movimento dos pilotos em um pequeno mapa. Caso um deles batesse de frente com uma unidade inimiga, um confronto seria iniciado no All-Range Mode.



A ideia de adicionar uma camada de estratégia em tempo real no campo de batalha foi bem-executada e permitiu aproximações criativas em cada capítulo, algo que combinou muito bem com o fator replay característico de Star Fox. A principal fonte de críticas, no entanto, ficou na conta da jogabilidade, que dependia da tela de toque para mirar.



Um esquema de controle que divide muitas opiniões, semelhante ao que aconteceu com Kid Icarus Uprising (3DS). Alguns jogadores reclamaram de dor no pulso após jogar e outros defenderam o sistema, elogiando a precisão da mira com a canetinha do DS.



Se por um lado a linearidade de Assault foi criticada, Star Fox Command é o completo oposto. Após cada capítulo da história, o jogador pode tomar decisões que mudam radicalmente o andar da campanha e levam a fases distintas. No total, existem cerca de nove finais diferentes, que prendem a curiosidade do jogador com diversos rumos interessantes e inusitados.

Após duas decepções seguidas, Star Fox Command foi um ótimo jogo que sofreu com o fato de estar em um portátil sem acesso a dois analógicos. Como resultado de suas vendas razoáveis, a série Star Fox entraria em um grande hiato sem nenhum lançamento.



Remake no 3DS e a tentativa falha de alçar voo no Wii U

Após passar batida no Wii, a série retornou com um remake do clássico Star Fox 64 para o 3DS. Além de contar com gráficos refeitos e novas opções de acessibilidade, o relançamento serviu para demonstrar os efeitos de profundidade em 3D giroscópico que o novo portátil era capaz de produzir.





Após as vendas satisfatórias do remake, a produção de um novo título da franquia para o Wii U começaria sob a tutela de Shigeru Miyamoto. Era a oportunidade perfeita para a série finalmente retornar ao seu lugar de direito no panteão da Nintendo, porém nem tudo aconteceu da melhor forma.

Prometendo ser um reboot da história do primeiro jogo, Star Fox Zero chegou ao Nintendo Wii U em 2016 e, para a surpresa de muitos, foi recebido com uma avalanche de críticas negativas. Os fãs que esperavam um sucessor digno do clássico de 64, se depararam com uma aventura derivativa que tentou oferecer uma experiência parecida, mas que nem chega perto de ter a mesma competência e genialidade.

A principal decepção foi a jogabilidade desnecessariamente complicada, confusa e desconfortável. Em um resumo simples, Star Fox Zero te obriga a olhar simultaneamente para o GamePad do Wii U e para a imagem na televisão para realizar movimentos que deveriam ser simples com a Arwing. Some tudo isso ao fracasso comercial do Wii U e você encontrará um dos títulos mais decepcionantes da geração passada. Nesse momento, o futuro da franquia estava mais nebuloso do que nunca.



O retorno ao passado apagado

Após anunciar o relançamento do SNES em uma edição comemorativa com jogos pré-instalados, a Nintendo surpreendeu o mundo com a notícia de que Star Fox 2 seria um dos títulos disponíveis no catálogo do console. Mas como assim, Star Fox 2 de Super Nintendo? Ele não havia sido cancelado?

Acontece que em 1994, uma sequência de Star Fox estava sendo finalizada para o SNES. Dessa vez competindo com um mercado de novos consoles que podiam reproduzir um 3D superior e ainda correndo o risco de atrapalhar o lançamento do Nintendo 64, a Nintendo resolveu cancelar o lançamento.


Foi apenas em 2017 que a própria Nintendo lançou oficialmente Star Fox 2 como um exclusivo do seu novo SNES Classic, sendo que eventualmente ele também entraria no catálogo do Switch Online.

Sendo a inspiração original de Command, Star Fox 2 seguiu a mesma fórmula de focar na organização tática das suas unidades pelo campo de batalha. Dessa vez, a Arwing também podia se transformar em um robô bípede capaz de explorar dentro das bases inimigas. Esse conceito chegou inclusive a ser reintroduzido em Star Fox Zero, mostrando um pouco da influência que Star Fox 2 ainda exerce sobre a série.



Umanova esperança

Hoje em dia Star Fox ainda respira por aparelhos, mas esperança é o que não falta para os fãs da franquia. Quem sabe o aniversário de 30 anos não possa marcar o momento em que Fox McCloud vai dar a volta por cima?

Considerando que diversas séries esquecidas pela Nintendo, como Metroid e Advance Wars, estão sendo ressuscitadas no Nintendo Switch, parece que é apenas questão de tempo até que a melhor equipe de pilotos especiais volte para salvar a galáxia. 

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 Renan Rossi

Revisão: João Pedro Boaventura
Diagramação: Felipe Castello



Questão de igualdade: afinal, os eSports são esportes?

Vira e mexe, a velha nova polêmica sobre os **eSports** serem ou não considerados esportes preenche os noticiários do mundo gamer. De um lado, defensores da prática esportiva ligada unicamente aos exercícios físicos e promoção da saúde. Do outro, jogadores que reivindicam a igualdade entre o esporte e o eSport, que, à sua maneira, também impulsiona aspectos relacionados à saúde, trabalho em equipe, treinamento e competições gigantescas por todo o planeta. A linha que os separa (ou não) é bastante tênue, cabendo uma análise minuciosa sobre como o assunto é tratado no Brasil e em outros países.

Esportes x eSports

É compreensível que discussões sobre esporte geralmente tratem os esportes eletrônicos (eSports) como um objeto não convencional, algo que não faz parte do que é considerado esporte. Pensando bem, estamos falando de pessoas jogando videogames, e não disputando partidas de futebol, natação, atletismo ou qualquer modalidade que acompanhamos em uma Olimpíada ou Copa do Mundo. Ou, ao menos, não acompanhávamos.

A entrada dos eSports na grade de transmissão de emissoras de TV e eventos transmitidos pela internet (streaming) não ocorreu por acaso. De uns anos para cá, uma verdadeira revolução tomou forma nas mídias devido ao avanço das competições de eSport mundo afora, para chegar logo em seguida ao Brasil.



Campeonatos profissionais de League of Legends iniciaram em 2011, com a Season 1 World Championship, sediada na Suécia. Já as competições de Call of Duty tiveram seu torneio inaugural em 2013, abrindo caminho para a Call of Duty League, que estreou em 2020. Muito tempo antes disso, a Evolution Championship Series (EVO) nascia, em 1996, ainda chamada de Battle by the Bay, reunindo jogadores de Super Street Fighter II Turbo e Street Fighter Alpha 2, em Sunnyvale, na Califórnia.

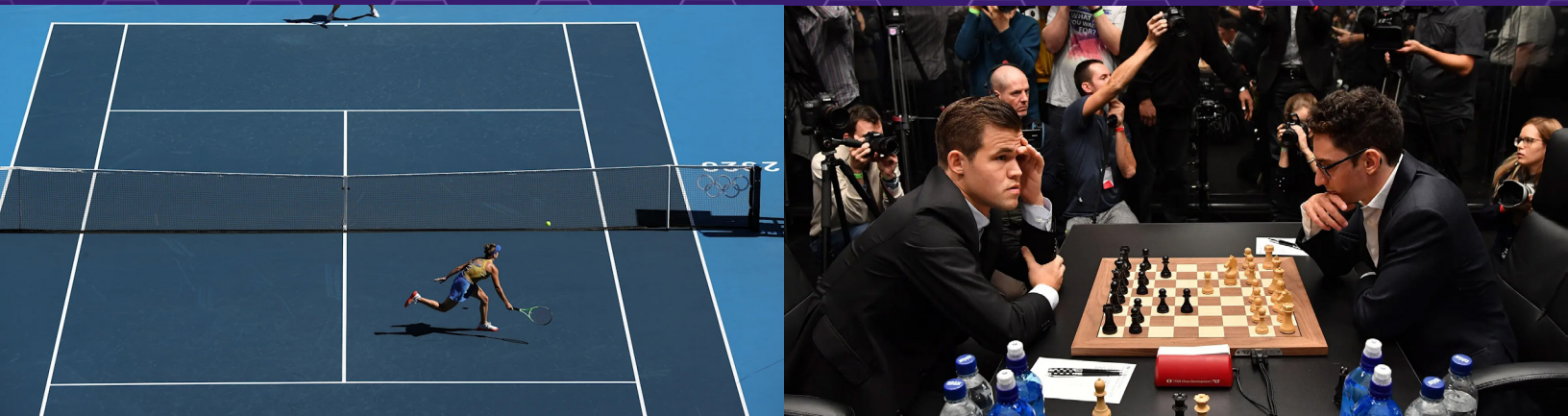
O impacto desses eventos ao longo dos anos fortaleceu o cenário do esporte eletrônico ao ponto de compará-lo aos esportes convencionais, já que havia muitos elementos comuns a ambos: competitividade, treinamento do corpo e da mente, disputas individuais ou coletivas, realização de torneios e uma discussão bastante acalorada sobre a promoção da saúde no ambiente virtual. Estariam mesmo os esportes e os eSports em pé de igualdade?

Afinal de contas, o que é esporte?

O dicionário Aurélio entende esporte como o conjunto de exercícios físicos que se apresentam sob a forma de competições, individuais ou coletivas, obedecendo regras previamente estabelecidas. Já o Michaelis traz em sua descrição a prática metódica de exercícios físicos visando ao lazer e condicionamento do corpo e da saúde. Assim, podemos categorizar o futebol, vôlei, tênis, golfe, boliche, boxe e até mesmo a pesca e as artes marciais como esportes.

No entanto, o mesmo Michaelis também traz outra abordagem que abre outra interpretação. Em sua segunda definição, é dito que os esportes são o conjunto de atividades físicas ou de jogos que exigem habilidade, obedecendo regras específicas e praticados individualmente ou em equipe.

Sendo assim, temos as atividades físicas e os jogos, sejam quais forem, no mesmo patamar. Esse dilema também ocorre em definições de outros dicionários ao redor do mundo, como Oxford, American Heritage Dictionary e Merriam-Webster. Embora exista o entendimento de que a prática esportiva deva ser necessariamente física, há um equilíbrio de valor entre as expressões “destreza física” e “habilidade”.



Um exemplo bem conhecido dessa mescla de valores está no xadrez, jogo de tabuleiro reconhecido como esporte pelo Comitê Olímpico Internacional (COI) desde 2001. Não faz parte do xadrez a atividade física em sua execução (apenas a movimentação das peças com os dedos), pois trata-se de um tipo de jogo que trabalha justamente as percepções mentais do jogador, noções de lógica, reflexos e estratégia. O exercício mental também é considerado uma habilidade a ser praticada e melhorada.



O mesmo acontece com o automobilismo, considerado esporte pelo COI desde 2011, no qual se utiliza um meio (o veículo) para praticar a atividade esportiva, também contrariando o exercício físico de forma direta. Os videogames e computadores seriam, nesse entendimento, o meio utilizado para a prática do eSport.

Se a prática esportiva pode envolver tanto as habilidades físicas como as habilidades cognitivas (percepção, memória e raciocínio), a discussão se encerra por aqui, colocando esportes e eSports na mesma definição. Infelizmente, vários outros fatores insistem em estremecer as bases dessa equação.

A ascensão do esporte eletrônico



Os eSports cresceram exponencialmente nos últimos vinte anos e construíram uma sólida base de fãs, competições e projeção, tanto cultural quanto financeira, superando o estigma do passado e consolidando sua imagem como fenômeno da atualidade. Além de projetar a cultura gamer para o mundo, os esports ainda impulsionam as novidades tecnológicas do mercado, seja em relação às plataformas e acessórios para jogos (marketing gamer), ou na popularização dos meios de comunicação online, como chats, redes sociais e canais de transmissão ao vivo (streaming).



O público-alvo é substancialmente jovem, na faixa entre 10 e 24 anos, o que representa 43% dos espectadores de torneios de eSports, segundo levantamento do Global Esports Market Report. No entanto, isso não significa que os adultos não estejam presentes nesse segmento. Diversos tipos de competições, como os First Person Shooters (FPS), Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), Battle Royales, jogos de luta e disputas em simuladores esportivos, englobam diferentes tipos de jogadores e público de todas as idades.



Com tanta projeção, o sucesso é estampado nos recordes de público e faturamento superados ano após ano. Apenas em 2021, o agregador de dados Esports Revenue Growth registrou faturamento de mais de um bilhão de dólares, com projeção de 1,6 bilhão para 2024. Cerca de 450 milhões de pessoas assistiram partidas de esportes eletrônicos pelo mundo em 2019, com o Brasil figurando no Top 3 do ranking de audiência, com 21,2 milhões de registros, atrás apenas de China e EUA.

Questão de equivalência

Dito tudo isso, chegamos a um dos pontos centrais da discussão: a equivalência entre esportes e eSports. É perfeitamente compreensível a demanda dos atletas de alto rendimento — que muitas vezes participam de competições de grande escala, como as Olimpíadas —, por mais incentivo e atenção, seja de órgãos públicos ou privados.

O Brasil não possui a estrutura ideal para que seu treinamento renda o suficiente em termos financeiros, assim como é precário o apoio ao esporte desde a base, das escolas à universidade. Programas como o Bolsa Atleta são essenciais para garantir o mínimo de suporte e possibilitar sua participação em competições.

Do mesmo modo, os atletas de eSports também lutam por mais reconhecimento e acreditam que, caso os esportes eletrônicos sejam equiparados aos esportes convencionais, haverá mais apoio e incentivo. Diversos países ao redor do mundo já consideram ambas as categorias como equivalentes para todos os efeitos.

Desde o ano 2000, a Korea e-Sports Association (KesPA), criada pelo governo da Coreia do Sul, é a organizadora oficial das competições de esporte eletrônico no país, frequentemente firmando parcerias com grandes desenvolvedoras, como a Riot e a Blizzard, responsáveis pelos maiores sucessos entre os sul-coreanos: League of Legends, Starcraft e Overwatch.

Com o forte investimento do governo em estruturas de internet na virada do século, os jogos eletrônicos online tornaram-se um fenômeno na Coreia do Sul, primeiramente nos populares cibercafés, numa época em que os custos de internet ainda eram caros, antes de ganhar as residências.



Atualmente, vários outros países consideram esportes e eSports como equivalentes, a exemplo dos EUA, Finlândia e até mesmo a Alemanha, que possui uma das maiores comunidades de jogadores na Europa, mas que, até 2018, sua Confederação Esportiva se recusava a reconhecê-los. Somente após muito diálogo, houve o consenso sobre os aspectos econômicos e sociais dos eSports.

Também com entendimento favorável aos eSports estão China, África do Sul, Rússia, Itália, Dinamarca, Nepal e Ucrânia.

E o Brasil?

Por aqui, a discussão ainda caminha a passos bem lentos, tanto na melhoria de estrutura para os esportes quanto na abertura de entendimento sobre o papel dos esports. Até o momento, não existe uma legislação oficial que defina o que é considerado esporte no país. O mais próximo disso é a Lei 9.615/1998, mais conhecida como Lei Pelé, dizendo que “o desporto brasileiro abrange práticas formais e não formais”, algo um tanto quanto obscuro.

Desde 2017, o Senado Federal colocou em discussão a Lei Geral do Esporte, que pretende organizar todo o arcabouço legislativo relacionado ao esporte brasileiro. Em sua versão original, o texto dizia: “entende-se por esporte toda forma de atividade predominantemente física que, de modo informal ou organizado, tenha por objetivo atividades recreativas, a promoção da saúde, o alto rendimento esportivo ou o entretenimento”.

Ao passar pela Comissão de Constituição e Justiça em 2022, houve a inclusão do termo “esportes da mente”, logo derrubada pela Comissão de Educação, Cultura e Esporte, que retomou o texto original. Em seguida, a Comissão de Esporte da Câmara dos Deputados inseriu o termo “desporto virtual” entre as divisões da prática esportiva.




Foi nesse encaminhamento do projeto do Senado para a Câmara que o texto se uniu a outro projeto, este referente ao alojamento de jogadores de base, que transformou ambas as legislações em um compilado de 83 páginas sobre a Lei Geral do Esporte, incluindo o favorecimento ao esporte eletrônico.

Agora, cabe ao Senado revisar as alterações promovidas pela Câmara e decidir pela aprovação ou rejeição. O texto ainda aborda aspectos relacionados ao fim da multa rescisória de jogadores de futebol, o que pode gerar polêmica em caso de aprovação, colocando a discussão sobre os eSports também em perigo.

Só o tempo dirá

Enquanto aguardamos a decisão de nossos legisladores, a discussão segue válida. Sejam os eSports considerados parte integrante dos esportes ou mesmo condicionados à área do entretenimento e cultura, é evidente que o poder público pode apoiar, pelo Ministério do Esporte ou Ministério da Cultura, como outros países já fazem há anos, o desenvolvimento e fortalecimento do esporte eletrônico, inclusive firmando parcerias com as desenvolvedoras de games.

Uma coisa é certa: os eSports vieram para ficar e o mundo inteiro sabe disso. Toda novidade possui seu tempo de compreensão para ser aceita e depara-se com diferentes obstáculos em cada país e em cada cultura. O Brasil já possui um público altamente engajado, num ambiente mais que propício para seu reconhecimento. A maneira como isso se dará, no entanto, ainda é um mistério. 



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 Victor Hugo Carreta

Revisão: Juliana P. Zapparoli
Diagramação: Leandro Alves



O QUE SÃO OS POKÉMON PARADOX

A cada geração, a franquia Pokémon se reinventa para ganhar fôlego e continuar sendo o sucesso incrível que é. Estamos perto do Pokémon Day de 2023 e a expectativa por novos anúncios aumenta. Desde as versões Sun/Moon, alguns monstrinhos estão recebendo formas alternativas, como Marowak e Rapidash. O visual muda, mas o Pokémon é o mesmo. E quando o design lembra uma criaturinha já conhecida, no entanto, não é de fato aquele Pokémon? As versões Scarlet/Violet trouxeram o conceito de Pokémon Paradox, do qual falaremos mais a seguir. Boa leitura!

Afinal, o que são os Pokémon Paradox?



Recém-introduzidos à série, os Pokémon Paradox são um grupo seleto de monstros que possuem formas diferentes de acordo com o período em que vivem, ou seja, passado (Scarlet) e futuro (Violet). Alguns desses Pokémon possuem duas formas, uma para cada versão, o que leva a crer que todos os monstros como conhecemos hoje podem ter uma aparência diferente.

Donphan

Todos os Pokémon dessa categoria são chamados por nomes pelos quais não os conhecemos, como Great Tusk. Este Pokémon é a forma ancestral do Donphan, e seu nome indica a característica que mais chama a atenção em seu visual: as longas e espessas presas ao redor da tromba.



Great Tusk

Flutter Mane



Os Pokémon paradoxais também não podem passar pelo processo de *breeding* e não possuem gênero. Além disso, não possuem processo de evolução que sua forma do presente tem acesso. Em outras palavras, Flutter Mane, forma paradoxal de Misdreavus, não evolui para Mismagius.

Mismagius

Misdreavus





As mascotes das versões, Koraidon e Miradon, também são Pokémon paradoxais, sendo os únicos que possuem nomes próprios e não apelidos com base em suas características físicas. Um ponto interessante sobre eles é que o Pokémon conhecido como Cyclizar é a forma do presente, mantendo o tipo **DRAGON**, porém perdendo os tipos secundários.

Cyclizar



Koraidon

Miradon



Inclusive, a existência desses Pokémon é o tema da pesquisa dos professores Sada e Turo, que, em determinado momento, chamam os monstrinhos de “Pokémon Anciãos” e “Pokémon do Futuro”.

Sada



Turo



A história dos Pokémon Paradox



Os primeiros registros de Pokémon paradoxais foram documentados há 200 anos na Área Zero, uma enorme cratera situada no centro da região de Paldea. Um membro da equipe de exploração da Área Zero chamado Heath escreveu sobre essas formas de vida no Scarlet Book/Violet Book. Em seguida, um grande grupo de cientistas montou diversas bases para investigar se essas criaturas tinham algum tipo de relação com o fenômeno da terastalização.

Scarlet Book



Violet Book

Área Zero no centro de paldea



Dez anos antes da história principal das versões Scarlet/Violet, os Pokémon paradoxais foram trazidos ao presente usando uma máquina do tempo construída pelos professores de Paldea, motivados pela emoção sentida ao ter contato com esse tipo de Pokémon. Eles usaram o equipamento para enviar a ferramenta Pokéball para diferentes pontos da linha do tempo com o intuito de capturar os Pokémon que viviam lá.

A partir desse ponto, diversas pesquisas foram realizadas com o objetivo final de estabelecer uma espécie de santuário no qual eles pudessem coexistir com os Pokémon modernos, chamado de Projeto Tera. Durante os trabalhos desenvolvidos em conjunto aos demais cientistas, os professores criaram uma versão de si mesmo em forma de inteligência artificial para auxiliar nas pesquisas.



Por conta do comportamento dos Pokémon Paradox ser bem agressivo, todos eram mantidos na base principal que fica no último subsolo da cratera. Contudo, após uma falha na segurança, alguns monstros conseguiram escapar, e, devido ao seu alto nível de poder, um deles - Great Tusk na Scarlet e Iron Threads na Violet - virou um titã no deserto de Asado.



Pokémon Paradox nos jogos



Versão SCARLET

Os Pokémon desta lista são formas ancestrais dos que conhecemos hoje. Todos eles compartilham a habilidade **Protosynthesis**, com exceção de Koraidon, que possui **Orichalcum Pulse**. A temática dessas duas habilidades envolve a alta incidência de raios solares (Sunny Day) em batalha.

Great Tusk (Donphan)

Great Tusk: Uma Relíquia Viva da Era dos Dinossauros?!

Em um canto árido de Paldea, houve relatos de uma misteriosa forma de vida. Diz-se que se assemelha a um Donphan à primeira vista, embora com presas gigantescas, escamas duras e uma disposição agressiva.



Scream Tail (Jigglypuff)

Scream Tail: Um Jigglypuff de um bilhão de anos?!

Diz-se que algures numa floresta de Paldean se esconde Scream Tail - um ser com a aparência cativante do próprio Jigglypuff, mas também uma agressividade feroz que o leva a atacar qualquer um que se aproxime.



Brute Bonnet (Amoonguss)

Brute Bonnet: Amoonguss encontra um dinossauro?

Diz-se que esta criatura bizarra combina traços de dinossauros com os do Pokémon Amoonguss. É nomeado após uma criatura de cogumelo feroz de descrição correspondente que aparece no renomado Livro Escarlate.

Flutter Mane (Misdreavus)

Flutter Mane: Um Pterossauro Fantasmagórico?! Flutter Mane - um nome tirado de uma criatura estranha com uma descrição correspondente que aparece no Livro Escarlate - flutua no céu à noite com seu longo cabelo se contorcendo sobre ele.



Slither Wing (Volcarona)

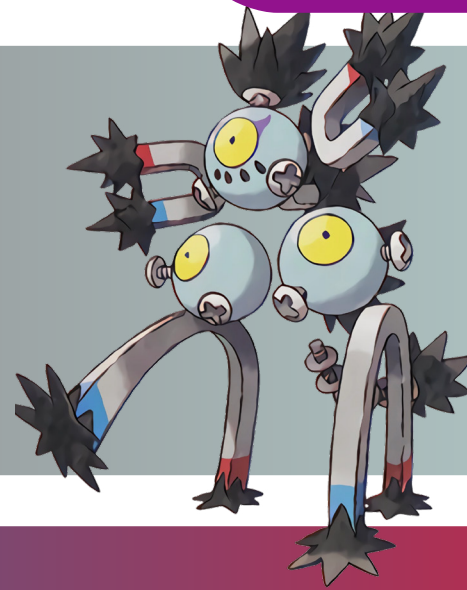
Slither Wing: Um Volcarona pré-histórico, revivido?!

Houve poucos avistamentos relatados do ultra-misterioso Slither Wing, um ser cujo nome foi tirado de uma criatura aparentemente semelhante descrita no sempre intrigante Livro Escarlate.

Sandy Shocks (Magnetron)

Sandy Shocks: Um Magnetron com uma vida útil de 10 mil anos?!

Alguns cientistas afirmam que esse ser misterioso é um Magnetron que viveu por 10 mil anos. Foi avistado inúmeras vezes nas regiões mais áridas de Paldea, mas não há relatos de que tenha sido capturado.

**Roaring Moon (Salamence)**

Roaring Moon: Um Salamence Pré histórico?! Esta criatura indescritível é chamada de Roaring Moon em homenagem a um ser descrito de forma semelhante no Livro Escarlata. Parece semelhante a Salamence quando eles passam por um certo fenômeno em outro lugar do mundo, mas não está claro se há alguma conexão.

**Versão Violet**

Os Pokémon desta lista são versões futuristas de Pokémon contemporâneos. Todos eles compartilham a habilidade **Quark Drive**, com exceção do Miraidon, que possui o **Hadron Engine**. A temática dessas duas habilidades envolve a presença de um campo elétrico forte (Electric Terrain) em batalha.

Iron Threads (Donphan)

Iron Threads: Uma Arma Alienígena?!

Em um canto árido de Paldea, houve relatos de uma misteriosa forma de vida. Diz-se que se assemelha a um Donphan à primeira vista, embora possa assumir abruptamente uma forma esférica e se lançar em um rápido ataque rolante.



Iron Bundle (Delibird)

Iron Bundle: o robô de uma civilização antiga?! O misterioso Livro Violeta faz referência a um ser chamado Feixe de Ferro, que se diz parecido com Delibird e possui um aparato esférico do qual disparava enormes rajadas de gelo para se impulsionar por terras nevadas.



Iron Hands (Haryiama)

Iron Hands: Secretamente um Ciborgue?! O nome deste ser vem daquele dado a uma entidade com mãos de ferro no misterioso Livro Violeta. Diz-se que tem punhos que se movem independentemente do corpo e é capaz de lançar veículos grandes e velozes.



Iron Jugulis (Hydreigon)

Iron Jugulis: Pokémon ou Máquina?! Esta forma de vida voadora semelhante a Hydreigon foi vista em um certo canto de Paldea. Foi relatado que ele destruiu um prédio inteiro com uma explosão de alta energia e depois voou como se fosse encontrar seu próximo objetivo.



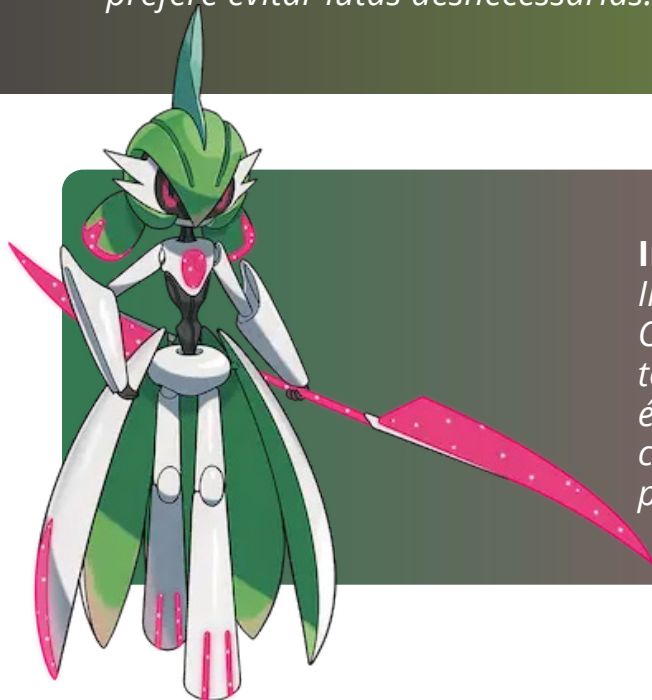
Iron Moth (Volcarona)

Iron Moth: Um OVNI enviado para espionar a humanidade?! O nome Iron Moth foi emprestado de um objeto voador descrito no Livro Violeta que definiu a era. Dizia-se que se assemelhava a Volcarona e descia dos céus, seguindo as pessoas e ocasionalmente até atacando-as.



Iron Thorns (Tyranitar)

Iron Thorns: Um Tyranitar do Futuro Distante?! Um ser estranho chamado Iron Thorns foi avistado em uma certa caverna em Paldea. Este ser tem uma forte semelhança com Tyranitar, mas aparentemente mostra grande frieza e prefere evitar lutas desnecessárias.



Iron Valiant (Mega Gardevoir e Mega Gallade)

Iron Valiant: Um experimento que deu errado?! O nome dessa estranheza é emprestado de um objeto descrito no Livro Violeta. Uma teoria sustenta que é de fato um robô - o produto dos esforços de um cientista louco para criar o Pokémon psíquico mais poderoso de todos.

Curiosidades




Confira a seguir alguns fatos sobre os Pokémon Paradox:

- Todos os Pokémon Paradox da versão **VIOLET** têm "Iron" (ou o equivalente em outros idiomas) em seus nomes;
- Ainda que todos tenha Iron em seu nome, apenas o **Iron Threads** é de fato do tipo **STEEL**;
- **Iron Valiant** é o único Pokémon Paradox baseado em mais de um monstinho;
- Todos os Pokémon Paradox possuem dois tipos;
- Apenas o tipo **NORMAL** não está presente na tipagem dos Pokémon Paradox;

- **Roaring Moon**, **Iron Jugulis** e **Iron Thorns** possuem bases de stat totais menores (590, 570 e 570 respectivamente) que suas formas do presente, já que Salamence, Hydreigon e Tyranitar possuem **600** pontos totais;
- Tendo **Koraidon** e **Miraidon** como exceções, todos os Pokémon Paradox e todas as Ultra Beasts possuem habilidades que aumentam um de seus atributos;
- **Roaring Moon** e **Iron Valiant** são dois Pokémon Paradox baseados em mega evoluções introduzidas nas versões **Omega Ruby/Alpha Sapphire**;

Passando pela sua timeline



É evidente que, com a presença desses Pokémon na franquia, novos conceitos podem surgir e até mesmo outros Pokémon que não ganharam formas paradoxais nas versões Scarlet/Violet possam vir a ter a atenção que merecem. Ainda, quem sabe a Floette do AZ, que deveria ter sido lançada nas versões X/Y, não seja de Paldea e a cratera foi resultado da arma utilizada a partir da região de Kalos? Espanha e França ficam próximas geograficamente e nada impede que as regiões de Kalos e Paldea também sejam. 



Revista GameBlast 60

God of War Ragnarök. Nós já jogamos e te contamos a nossa opinião — será que ele superou seu irmão mais novo de 2018?



Nesta edição, decidimos trazer duas matérias especiais, uma onde contamos sobre a Santa Monica Studio, que desenvolveu o game de capa, e outra sobre Cory Barlog, o homem por trás desses títulos. E mais!

Baixe já a sua!

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista