

NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBLAGST.COM.BR



Xenoblade Chronicles *Future Redeemed*

#161 MAI 2023



PRÉVIA:

CONHEÇA AS NOVIDADES
DE SONIC ORIGIN PLUS

DISCUSSÃO:

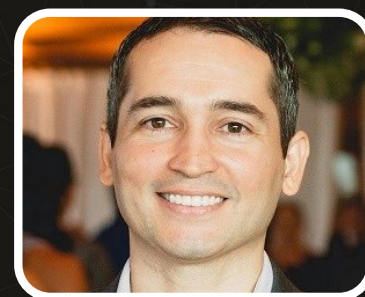
VIDEOGAMES SÃO APENAS
TEMÁTICAS DE VIOLÊNCIA?

GANONDORF:

O REI DO MAL RETORNOU,
CONHEÇA MAIS SOBRE O VILÃO

Redimindo o futuro

Cada um dos títulos anteriores da franquia Xenoblade Chronicles recebeu uma expansão de respeito, e chegou a vez do terceiro jogo: saiba o que achamos de **Future Redeemed**. Você tem acompanhado toda essa polêmica em torno dos videogames? Afinal, seriam eles os reais **causadores da violência**? Confira mais essa discussão. A SEGA deixou os fãs chateados com Sonic Origins, mas promete fazer as pazes em breve: será que **Sonic Origins Plus** vai redimi-la? Entenda nosso hype. Ao falar de Zelda, pensamos em seus protagonistas, mas saiba também tudo sobre seu principal vilão: **Ganondorf**. Boa leitura! - **Alberto canen**



SUPERVISOR EDITORIAL
Alberto Canen

NINTENDO BLAST Editorial

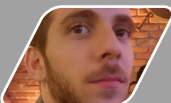
DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO
Leandro Alves
Sérgio Estrella



DIRETOR DE PAUTAS
Alberto Canen
Leandro Alves



DIRETOR DE REVISÃO
Vitor tibério



DIRETOR DE ARTE/ CAPA
Leandro Alves



REDAÇÃO
Alberto Canen
Leandro Alves
Renan Rossi
Victor Hugo Carreta



REVISÃO
Diogo Mendes
Juliana P. Zapparoli
Thais Santos
Vitor Tibério



DIAGRAMAÇÃO
Felipe Castello
Leandro Alves
Walter Nardone



04 ANÁLISE
Xenoblade
Chronicles 3:
Future Redeemed



15 PRÉVIA
Sonic Origins
Plus (Switch)



22 PERFIL
Ganondorf:
O príncipe
das trevas



28 DISCUSSÃO
Muita violência
e pouco amor:
a "culpa" é dos
videogames



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



"Xeno" por Lucas Mathias



SWITCH



por Leandro Alves

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Leandro Alves

Xenoblade Chronicles

Future Redeemed

3

A união de passados épicos

Quem diria que Xenoblade Chronicles se tornaria uma franquia de sucesso? Apesar de ser relativamente nova, — lançada em 2010 no Wii — chegamos ao seu terceiro jogo, cada um deles contando com uma expansão — **Future Connect** do remake **Definitive Edition**, **Torna: The Golden Country** em **XC2** e agora **Future Redeemed** em **XC3**, este com certeza um presente aos fãs da série.



Xenoblade Chronicles 3

Future Redeemed

Futuro redimido

A quarta parte da expansão de Xenoblade Chronicles 3 nos traz o que ficou faltando dos jogos anteriores. A curiosidade em saber o que aconteceu após o final de Shulk e Rex — protagonistas de XC1 e XC2, respectivamente — é sanada neste pacote. Eu gostaria de saber mais, eu compraria um jogo onde pudéssemos jogar os eventos desde o final dos jogos até aqui. Entretanto, **XC3: Future Redeemed** é uma linda conclusão da série.

Eu preciso dizer que estou “pisando em ovos”, então vou tentar ter muito cuidado com essa análise, pois é difícil falar sobre a campanha sem soltar algum spoiler. Entretanto, podemos ter leves revelações do enredo. Dito isso, sabemos que Future Redeemed se passa antes de Xenoblade Chronicles 3, e nele conhecemos o jovem Matthew, que sobreviveu à destruição da “primeira cidade”. Apesar da aparência, é exatamente o oposto de Noah — protagonista de XC3 —: ousado, extrovertido e que se mete em todo tipo de confusão.



Matthew se une a A para encontrar sobreviventes e sua irmã perdida Na'el. Nessa missão encontramos Nikol e Glimmer, que sobreviveram à destruição de suas colônias e ajudarão na jornada. Parece simples, mas é aí que tudo se desenrola. Personagens importantes de jogos anteriores, como Alvis, Shulk e Rex, possuem um papel muito importante, eles não estão aqui apenas como uma homenagem, ou como fanservice apenas, e isso é um alívio. Com a união dos mundos de XC1 e XC2, era de se esperar que esses personagens retornassem de alguma forma — quem nunca teve esperanças de jogar com o carismático detentor da Monado e o Driver mais poderoso da história de Arest?



A



Glimmer

Nikol

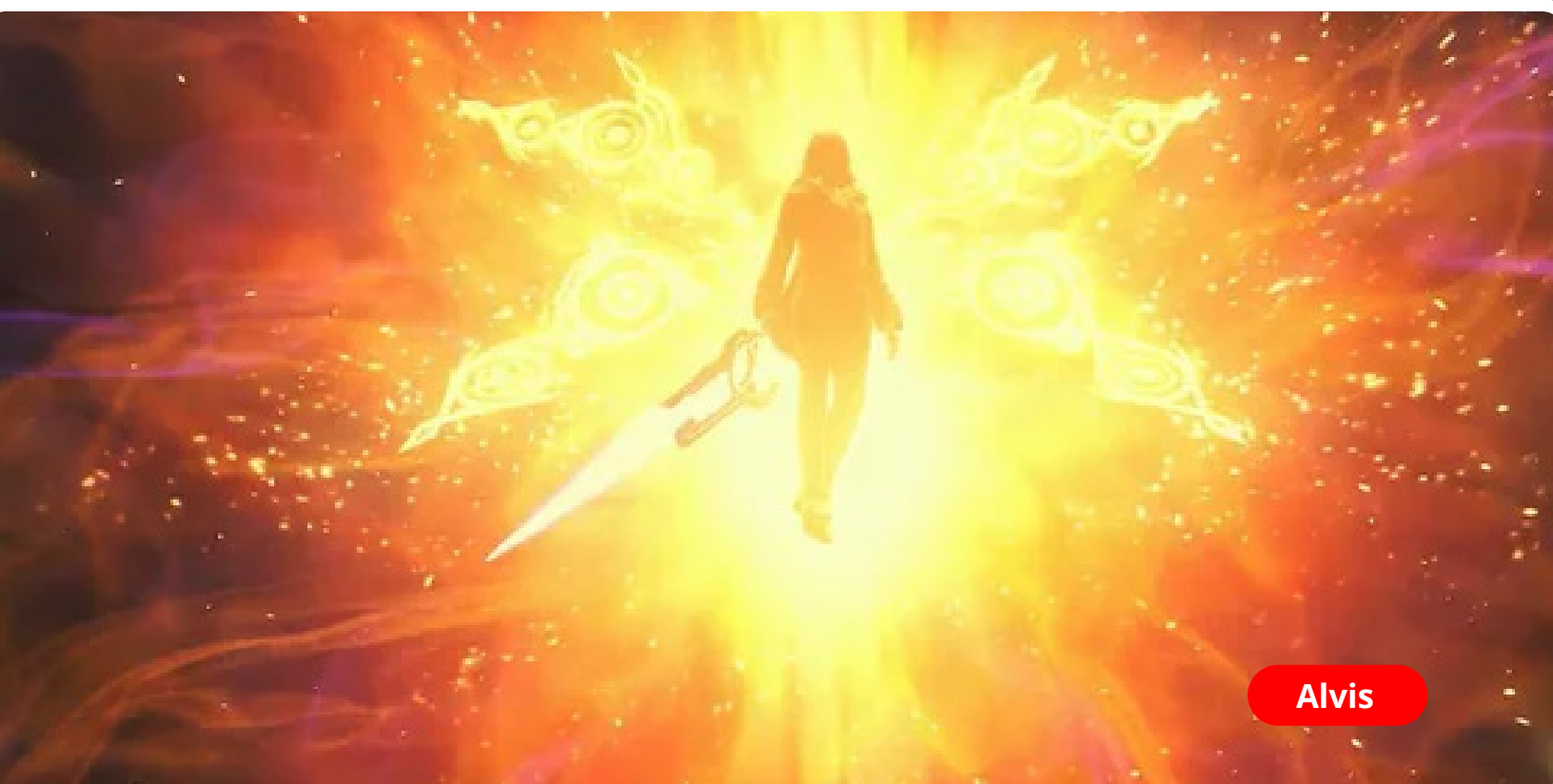
SHULK



REX



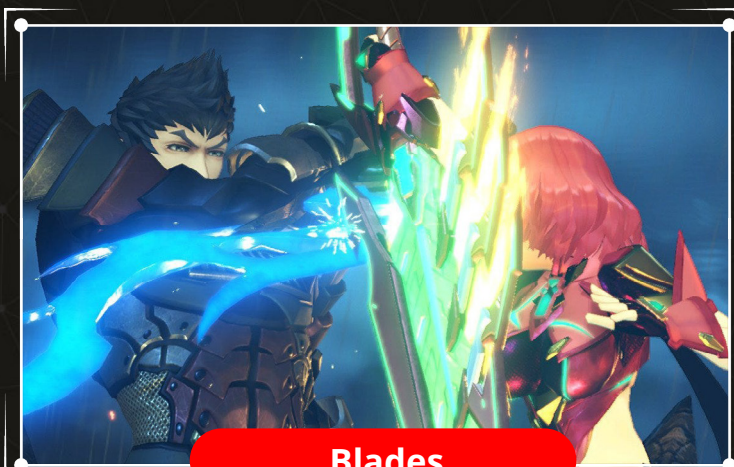
Mas nem tudo são flores, o desenvolvimento dos personagens não chegam ao nível do jogo base, talvez seja pedir muito para um DLC. Ainda assim, é interessante e crível. Agora, é recomendado jogar os jogos anteriores, você não terá explicações detalhadas e sem qualquer conhecimento da série ficará provavelmente com mais perguntas do que respostas. Talvez não precise ter finalizado XC3 — mas recomendo que finalize para total aproveitamento. Future Redeemed traz à tona informações como a verdadeira identidade de Alvis, Aegis, Processador Trinity, Blades e outros conhecimentos dos seus jogos anteriores. Se você é novo na franquia e quer aproveitar tudo que essa incrível história tem, jogue-os primeiro.



Alvis



Processador Trinity



Blades

Matthew

Classe: Martial artist



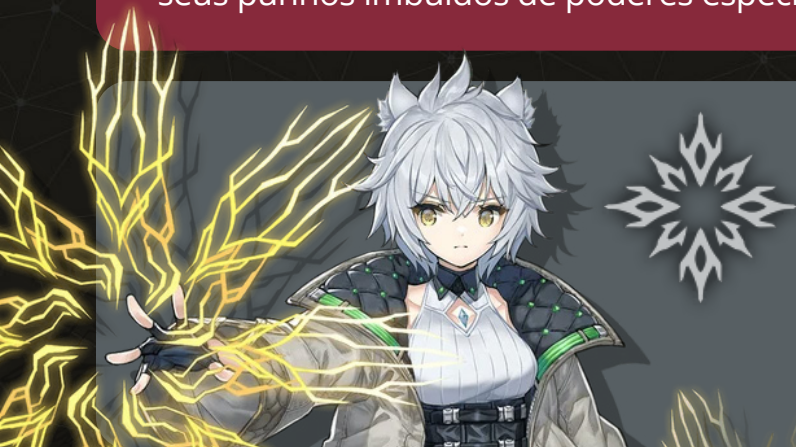
Sobrevivente da “primeira cidade”, possui uma personalidade ousada, extrovertida e direta. Está procurando por sua irmã desaparecida, Na’el. Matthew é focado em luta corpo a corpo e utiliza seus punhos imbuídos de poderes especiais.



Na’el

Classe: ???

Irmã mais nova de Matthew, desaparecida.



A

Classe: Monado Fencer

Personagem misteriosa que possui um Crystal Core em um formato familiar. De pensamento lógico e, digamos, literal. A utiliza uma espada poderosa e misteriosa.



Nikol

Classe: Machinist

Soldado de Kevis que se destaca em engenharia mecânica. É calmo e tranquilo, até que o seu tema favorito, máquinas, entre em questão. Nikol utiliza braços mecânicos que ele mesmo criou, a Variable Backpack.





Glimmer

Classe: Kitharode



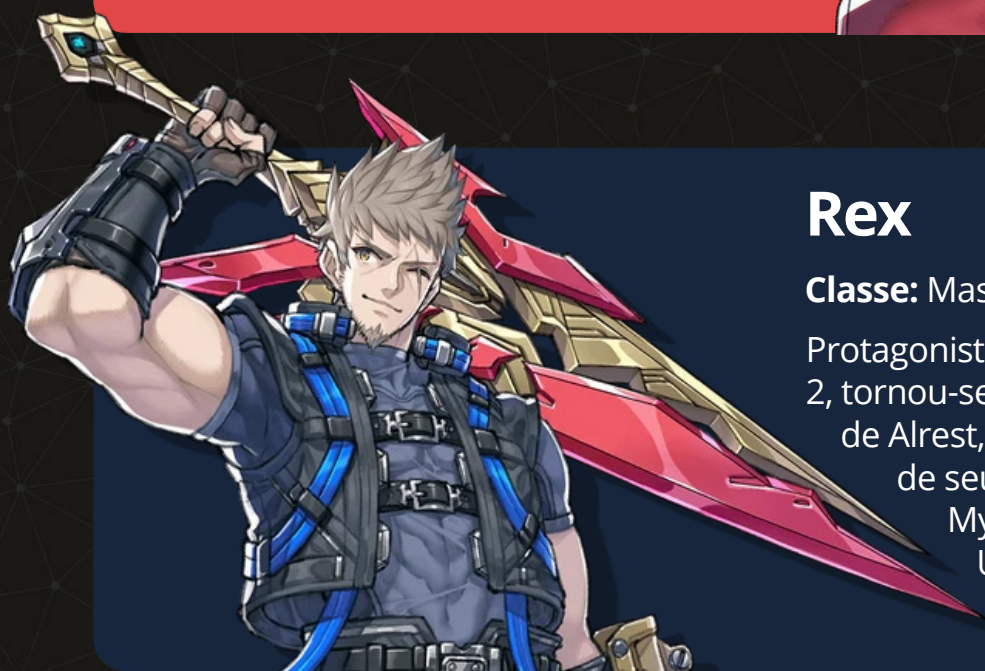
Soldado de Agnes, utiliza um cajado e possui um Crystal Core verde. Teimosa e rude, ela é incapaz de aceitar a verdade do mundo.



Shulk

Classe: Grand Marshal

Protagonista de Xenoblade Chronicles. Determinado a salvar os Hums dos Mekonis, Shulk desbrava o mundo com a Monado e um grupo de amigos para dar fim à guerra entre "humanos e máquinas".



Rex

Classe: Master Driver



Protagonista de Xenoblade Chronicles 2, tornou-se o Driver mais poderoso de Alrest, impedindo a destruição de seu mundo junto a Pyra, Mythra e outros.

Utiliza as blades de Pyra e Mythra ao mesmo tempo.

Eterno Aionios

Aionios ainda é impressionante, grande, lindo e detalhado. Não houve uma evolução no visual, ou algo parecido ou que precisasse, ele puxa o máximo do console híbrido. Você vai sentir um pouco mais de lentidão nos loadings e até quedas no desempenho, mas nada que estrague a experiência. A exploração é recompensadora, a todo momento você sente o crescimento e desenvolvimento da aventura, seja coletando recursos, batalhando ou explorando cada canto. Aqui você recebe **pontos de afinidade**

em tudo que faz, seja concluindo uma missão secundária, derrotando inimigos, completando a **Collectopaedia** ou simplesmente explorando. Falando em missões secundárias, elas são repetitivas e rasas, como entregar itens e fazer favores. Faltou um pouco de esforço dos desenvolvedores, infelizmente. Outra coisa que me incomodou é que não podemos trocar de classe, então utilizaremos esses pontos para desbloquear Arts, aumentar as estatísticas e habilidades.

Affinity Growth

L

R



Progress
39/39

Affinity Points 10

Enhance Art

Anchor Shot

Type	Physical Attack
Area of Effect	One Target
Power Multiplier	165%
Recharge Gauge	5
	Auto-Attack Recharge
Buff/Debuff	
Reaction	Topple
Inflicts Topple on enemy when attacking from front.	

Reset Growth Back

Recursos e combate

Os mais aficionados em fazer o 100% — como eu — ficarão felizes em saber que existe um recurso meticuloso que lista todo o seu progresso, desde quantos inimigos que você ainda não enfrentou, quantos lugares secretos você ainda não registrou, entre outros. Outro recurso interessante que lhe ajudará a tornar essa jornada mais fácil é o **X-Reader** de Matthew. Com ele você fará buscas de containers, baús e mais. Parecido com o **Sheikah Slate** de *Zelda: Breath of the Wild*, o dispositivo fará um barulho quando tiver algo por perto.




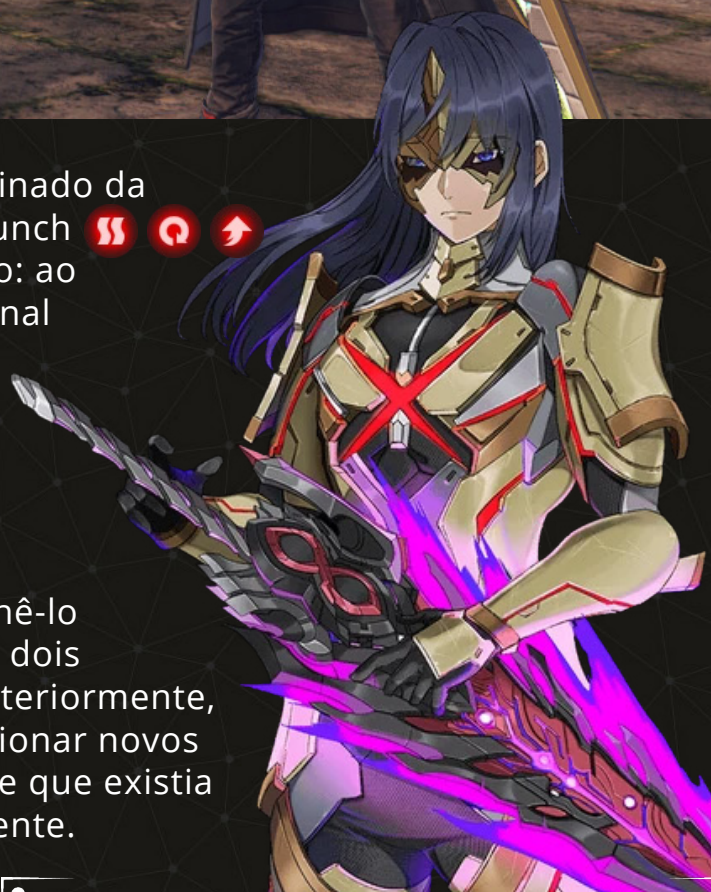
**Xenoblade
Chronicles 3**
Future Redeemed




Xenoblade Chronicles 3

Future Redeemed

Já posso dizer que o combate é o mais refinado da franquia. O comando de Break-Topple-Launch  está de volta com uma interessante adição: ao final da cadeia, pode executar um golpe final devastador, tornando esse sistema ainda mais importante. Agora também temos os combos "Unity" unindo dois personagens de forma fácil previamente no menu para fornecer suas habilidades passivas e fusão de artes. O medidor de especial está aqui também, e quando enchê-lo poderá desferir um golpe especial com os dois personagens. Infelizmente, como disse anteriormente, não poderemos trocar de classe nem adicionar novos personagens; nesse sentido, a flexibilidade que existia em Xenoblade Chronicles 3 não está presente.



O mundo de Tetsuya Takahashi

Xenoblade Chronicles 3: Future Redeemed conecta o passado e o presente da franquia concluindo a saga "Klaus" de maneira satisfatória, amarrando diversas pontas soltas enquanto conclui magnificamente a narrativa de mundo. Em diversos momentos te faz refletir sobre nós, a importância de nossas experiências e conhecimentos que nos fazem quem somos como sociedade. Sistema de exploração e progressão recompensadora, visuais maravilhosos, mecânicas aprimoradas fazem dele um excelente trabalho da Monolithsoft. 

✓ Prós

- Visuais lindos e impressionantes para um console híbrido;
- Mecânicas atualizadas e refinadas;
- Recurso de mapeamento e progressão;
- Campanha envolvente;
- Personagens carismáticos.

✗ Contras

- Baixo desempenho, às vezes;
- Alguns personagens são pouco desenvolvidos;
- Falta de flexibilidade de personagens;
- Missões secundárias são repetitivas e rasas.

Xenoblade Chronicles 3: Future Redeemed (switch)

Desenvolvedor Monolithsoft

Gênero RPG/ Aventura

Lançamento 25 de abril de 2023

Nota **9.5**

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



por Alberto Canen

Revisão: Diogo Mendes
Diagramação: Walter Nardone

SWITCH

Sonic Origins Plus promete fazer valer o Plus do nome

Quando Sonic Origins foi lançado, ele causou sentimentos mistos nos jogadores: se por um lado os títulos que vinham no pacote receberam um ótimo tratamento; por outro, a forma como a SEGA vendeu a coletânea não foi das mais agradáveis, com preço alto e DLCs cosméticas que não deveriam ser extras. **Sonic Origins Plus** chegará com todos os pacotes anteriores, mais jogos e personagens. Será que a SEGA conseguirá apagar essa imagem negativa?

Sonic Origins sem Plus



Os títulos mais queridos do Sonic são os da época do **Mega Drive**. Eles envelheceram muito bem e até hoje são relançados em todas as plataformas atuais. Talvez vindo por esse lado, Sonic Origins, que trouxe em seu pacote Sonic The Hedgehog 1, 2, Sonic 3 & Knuckles e Sonic CD, poderia não parecer tão interessante, mas ele conta com um grande diferencial: o Modo Aniversário, no qual os jogos não são emulados, e sim remasterizados para as plataformas atuais, utilizando a famosa **Retro Engine**, a mesma do aclamado **Sonic Mania**, desenvolvida pelo programador e designer australiano Christian “The Taxman” Whitehead.



Assim, além de trazer a jogatina mais próxima da original em termos de controle, nesse modo ainda foi possível rodar os jogos em widescreen (16:9) sem esticar os jogos como ocorria ao se emular os games. Para deixar a experiência mais moderna, este modo ainda trouxe continúes infinitos e a possibilidade de coletar e utilizar moedas para, por exemplo, repetir uma fase bônus mal-sucedida. Também foi possível adicionar a habilidade Drop Dash — introduzida em Sonic Mania — e disponibilizar outros personagens para jogar em títulos que originalmente eles não estavam, como Tails em Sonic CD e no primeiro Sonic, e Knuckles nos dois primeiros jogos da franquia. Mas se você quiser a experiência 4:3 emulada, com o sistema de vidas e continúes limitados, tudo bem, está lá ainda — no Modo Clássico.

O Modo Aniversário também introduziu uma abertura e um encerramento animados muito bem produzidos, ao estilo Sonic Mania, para cada jogo, conectando todos eles em uma mesma história. Além disso, Sonic Origins trouxe mais três modos que agregaram diversão extra nas jogatinas: Modo Boss Rush, no qual o jogador encara os chefes de cada título, Modo Espelhado, que traz a experiência de jogar do fim para o início, e Modo Missão, com diversos desafios curtos para cada título.



Por fim, Sonic Origins conta com um Museu, típica área de coletâneas, com imagens, vídeos e até músicas para serem desbloqueados através de jogatina ou das moedas coletadas nos modos Aniversário e Missão.

A coletânea não foi perfeita e teve alguns bugs e problemas técnicos. Mas não foi isso que realmente chateou os jogadores. O primeiro deslize foi o preço de 39,99 dólares por um pacote de jogos antigos, ainda que tenha recebido uma boa remasterização. Mas isso poderia ser contornado aguardando uma promoção ou um corte no preço. As polêmicas mesmo ficaram por causa dos DLCs que o jogo trouxe no seu lançamento, cobrando a mais por material que já deveria fazer parte da coletânea, como planos de fundo para preencher as laterais no modo 4:3 e imagens 3D para o menu.



MENU PRINCIPAL



Fazendo valer o Plus de nome



Sonic Origins Plus promete deixar todos os problemas de Sonic Origins para trás. Ele trará todos os polêmicos DLCs já lançados — que já deveriam estar presentes em Sonic Origins desde o início —, Knuckles jogável em Sonic CD e, pela primeira vez, **Amy Rose** como personagem jogável em Sonic The Hedgehog 1, 2, Sonic 3 & Knuckles e Sonic CD!



A adição da Amy foi muito bem-vinda e lembra o seu design em Sonic CD, no qual ela não era jogável. Contudo, não foi uma surpresa tão grande assim. Havia muita especulação por parte dos fãs que a SEGA pretendia torná-la jogável em algum momento, pois as novas animações feitas para a coleção davam muito destaque para ela. Pelo trailer de anúncio, podemos ver que ela utilizará sua marreta e, provavelmente, terá algum movimento especial com a ferramenta.

A melhor parte, entretanto, que fará esse “Plus” do nome valer a pena, é a adição de 12 jogos clássicos do Sonic emulados de Game Gear:

- Sonic the Hedgehog;
- Sonic the Hedgehog 2;
- Sonic the Hedgehog Triple Trouble;
- Sonic Blast;
- Sonic Chaos;
- Sonic Drift;
- Sonic Drift 2;
- Sonic Labyrinth;
- Sonic Spinball;
- Tails Adventure;
- Tails' Skypatrol;
- Dr. Robotnik's Mean Bean Machine.



É a primeira vez, desde **Sonic Adventure DX: Director's Cut**, de 2003, que todos os 12 jogos de Game Gear são lançados em uma coletânea. Apesar de eu ainda sentir falta das versões de Master System, esses títulos do antigo portátil da SEGA são uma ótima adição à coletânea, mesmo que emulados, e não refeitos como os quatro jogos que já estavam no pacote.

O preço é o mesmo da coletânea anterior em seu lançamento, de 39,99 dólares. Também será possível fazer o upgrade de Sonic Origins pelo preço de 9,99 dólares. O anúncio vem acompanhado do lançamento em mídia física da coletânea que trará, além do disco, um artbook de 20 páginas e uma capa dupla face, sendo uma moderna e outra retrô, lembrando as capas do Mega Drive, e que serão diferentes para cada região: América do Norte, Europa e Japão.



SONIC ORIGINS PLUS+
AVAILABLE IN STORES JUNE 23, 2023

SEGA GENESIS REVERSIBLE COVER 20-PAGE ARTBOOK

16 Classic Titles, 1 Timeless Collection

Includes Sonic the Hedgehog, Sonic 2, Sonic 3 & Knuckles, and Sonic CD in widescreen HD plus new playable characters, 12 Sonic Game Gear titles, new challenges and modes, classic music, museum content, and more!

EVERYONE E Mid Fantasy Violence
origins.sonicthehedgehog.com


SEGA, All rights reserved. SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. SEGA, the SEGA logo and SONIC ORIGINS are registered trademarks or trademarks of SEGA CORPORATION. "PlayStation Family Mark", "PS4", and "PS5" are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Microsoft, the Xbox Sphere mark, the Series X logo, Xbox One, and Xbox Series X are trademarks of the Microsoft Group of Companies. Nintendo Switch is a trademark of Nintendo.

PS5 PS4 XBOX ONE XBOX SERIES X SWITCH

You're right, my friend!
So, here we goooooo!

Deixando os problemas para trás



Sonic Origins trouxe remasterizações muito bem-vindas de títulos muito amados pelos fãs do ouriço azul. Contudo, a coletânea ficou marcada negativamente pela política de venda imposta pela SEGA, com preço alto e extras que não deveriam ser vendidos separadamente. **Sonic Origins Plus** promete se livrar desses problemas e agradar aos fãs do mascote preferido da SEGA, corrigindo os problemas anteriores e adicionando diversos extras à coletânea. 



Sonic Origins Plus (Switch)
Desenvolvedor Sonic Team, Headcannon
Gênero Plataforma
Lançamento 23 de junho de 2023

Expectativa

 4

Guias Blast

Super Smash Bros. Ultimate

The Witcher III: Wild Hunter

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!



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



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





por *Victor Hugo Carreta*

Revisão: *Thais Santos*
Diagramação: *Felipe Castello*



GANONDORF

O Príncipe das Trevas

Como se cria um vilão? Arrogância? Força sobrenatural? Capacidade de subjugar qualquer um mediante seus discursos envolventes? Poderes mágicos tão latentes com capacidade de destruir tudo por onde passa? A resposta é: todos eles! A franquia **The Legend of Zelda** é conhecida mundialmente por seus dois protagonistas, contudo, seu principal antagonista, **Ganondorf**, completa a trindade (piada intencional aqui) de forma magistral. E você, conhece tudo sobre este vilão? A seguir, contaremos mais sobre o personagem. Boa leitura!

O começo da ruína

Nosso vilão começa sua trajetória há 10.000 mil anos (e não tem nada nesse mundo) e atendia por outro nome: **Demise**. Conhecido como Rei Demônio, Demise (que significa “Morte” em uma tradução livre para o português) era uma entidade eterna que conquistou o tempo. Quando as **Deusas Douradas — Din, Farore e Nayru —** partiram deste mundo, elas confiaram seu poder supremo, a Triforce, às mãos de **Hylia**, que também se tornou uma deusa.

No entanto, Demise queria o objeto para si a fim de dominar o mundo e moldá-lo à sua visão. Para realizar sua vontade, reuniu um exército de monstros e juntos lançaram um ataque contra o povo da superfície, eliminando tudo e a todos para, finalmente, pôr as mãos no artefato guardado por Hylia.



My hate...never perishes. It is born anew in a cycle with no end!



Para evitar que o grande poder caísse em mãos erradas, Hylia e as cinco tribos que viviam na superfície uniram forças e lutaram contra o Rei Demônio e seus comandados. A batalha foi vencida pela deusa e seu cavaleiro com a **espada capaz de banir o mal**, e Demise foi selado, restaurando assim a paz no mundo.

Após sua derrota, Demise afirma que seu ódio não terminaria ali, mas sim, iria renascer nas próximas eras e perseguir aqueles que o derrotaram. A partir disso, um ciclo vicioso de reencarnação está destinado a acontecer: Hylia passa a ser Zelda, o herói passa a ser Link, e o ódio de Demise se torna Ganondorf.



Líder dos Gerudos

Apresentado pela primeira vez em *The Legend of Zelda* como o monstruoso Príncipe das Trevas, o personagem Ganon recebeu muito destaque ao longo da série, partindo de um simples monstro a um poderoso feiticeiro com motivos profundos para suas ações, e como todo vilão é o herói em sua própria história, fará de tudo para conquistar seu objetivo.

Nascido na tribo dos Gerudo, que é composta apenas por mulheres, Ganondorf é o rei de seu povo, direito este conquistado por ser o único homem nascido em **100 anos**. As bruxas Korume e Kotake foram as mães do príncipe das trevas e podem ter ajudado Ganon a aprimorar sua afinidade com a magia.

Ganondorf é um feiticeiro Gerudo extremamente poderoso que se opõe a Link e a Princesa Zelda na série. Como todo vilão, sua determinação é inabalável e sua personalidade tem fortes traços de **megalomania**, que é quando a pessoa tem o que conhecemos como “mania de grandeza”. Sua única ambição na vida é obter a Triforce e dominar o mundo, algo que reforça o conceito de grandeza.

Além disso, Ganondorf provou ser um mestre na arte de luta com espadas, e temos demonstrações dessa habilidade em *The Wind Waker* e *Twilight Princess*, jogos nos quais carrega consigo a espada dos sete sábios. Inclusive, seu Amiibo versão *Smash Bros Wii U*, quando escaneado no jogo *Breath of the Wild*, possui uma chance de conceder esse item.

Fisicamente volumoso, os visuais de Ganondorf transmitem a ideia de uma pessoa que trabalha o físico com o intuito de vencer seus oponentes em uma luta franca. Seu orgulho também é mostrado ao lutar contra inimigos: apesar de ser mais do que capaz de derrotar a maioria em combate, Ganon confia em seus subordinados para derrotá-los. Aparentemente, ele escolhe lutar apenas contra oponentes que considera dignos.



Ganondorf em Tears of the Kingdom


O mais novo game da franquia contará com a presença de nosso amado vilão após **17 anos** longe dos consoles, já que sua última aparição em jogos da linha principal ocorreu em 2006 no game Twilight Princess. De lá para cá, o mais próximo que tivemos foi Demise em Skyward Sword (2011) e Calamity Ganon em Hyrule Warriors: Age of Calamity (2020).

A expectativa pela história do vilão e como ela se desdobrará aumenta a cada dia, ainda mais porque agora teremos a voz do personagem, que será interpretado por Matthew Mercer, que é conhecido por suas dublagens em animações e jogos. Personagens como Yamato (Naruto) e Leon (Resident Evil) são algumas de suas referências.



Pelo que foi mostrado no último trailer do game, Ganondorf parece ter um papel que vai além de um simples antagonista: ao que parece, o rei dos Gerudos tem relação direta com as lágrimas, que aparecem no título do jogo e em sua testa na apresentação.

Vilania Eterna

Ganondorf é o principal vilão da franquia The Legend of Zelda e representa a Triforce do poder. Um feiticeiro habilidoso, mas que também não se importa em partir pro “mano-a-mano”, é o único Gerudo homem, concedendo a ele o título de rei. Além de sua forma humana, Ganondorf possui uma segunda roupagem, similar a de um Javali, na qual praticamente perde sua consciência, agindo com crueldade e selvageria. 

“Não pense que isso acaba aqui... A história de luz e escuridão será escrita com sangue!”

Ganondorf, após ser derrotado por Link em Twilight Princess.



Leve a **Revista Nintendo Blast** com você nas redes sociais! É só clicar e participar!



twitter.com/nintendoblast

Seguir



facebook.com/nintendoblast

Curtir



instagram.com/gameblast

Seguir



gameblast.com.br/podcast

Inscrever-se



nintendoblast.com.br/newsletter

Assine



por *Renan Rossi*

Revisão: *Juliana Paiva Zapparoli*
Diagramação: *Felipe Castello*

Muita violência e pouco amor: a “culpa” é dos videogames

Nas últimas semanas, a discussão sobre a suposta má influência dos videogames no comportamento de crianças e adolescentes voltou aos holofotes. Em uma escalada contra os jogos eletrônicos, até mesmo a autoridade política máxima do País deu sua opinião sobre o assunto, jogando mais lenha numa fogueira que há anos segue bem quente. Com toda essa polêmica, nos perguntamos se os videogames, hoje parte essencial da cultura e do entretenimento, estariam destinados à reprovação eterna de parte da sociedade. Seriam os jogos os reais causadores de violência? E o amor, onde está?

Games, violência e mídia

Dez em cada dez jogadores certamente já ouviram comentários negativos sobre os videogames, como se jogá-los fosse uma conduta das mais repreensíveis, pois “alienam as pessoas”, “destroem a infância e juventude” ou, como dito mais recentemente pelo Presidente da República: “é game ensinando a molecada a matar”. Esse tipo de entendimento, embora equivocado, infelizmente está enraizado na cultura de muitos pais e mães mundo afora, ganhando proporções ainda maiores quando disseminados por figuras públicas.

A polêmica caminha lado a lado com a própria história dos videogames, desde 1976 nos EUA, quando o público foi apresentado ao game de corrida Death Race, no qual os jogadores tinham que controlar um carro e acumular pontos atropelando seres identificados como gremlins. Após matá-los, seus túmulos permaneciam no cenário para dificultar a jogabilidade. O título gerou grandes debates em jornais e programas de televisão da época, que apontavam a agressividade e influência negativa para as crianças, mesmo se tratando de um jogo 8-bits.

O Brasil, em sua cobertura midiática policial, também relaciona muitos casos de violência praticados por jovens ao consumo dos jogos eletrônicos, como a tragédia de Realengo, em 2011, na qual o adolescente assassino era jogador de GTA e Counter Strike; a associação, em um programa de televisão, entre um garoto de 13 anos que matou os familiares em 2013 ao fato de possuir uma imagem de Assassin's Creed em seu perfil nas redes sociais; e o ataque a uma escola de Suzano, em 2019, em que os ex-alunos que mataram sete pessoas no local eram jogadores de Call of Duty.

Por mais evidente que seja a série de fatores sociais, emocionais e de saúde mental que podem fragilizar o processo de desenvolvimento e levar uma pessoa a cometer um crime ou fazer uso da violência, os videogames sempre pagam um preço muito alto ao serem apontados como os causadores do comportamento violento.



Por que isso acontece?

“Videogames deixaram violentas as crianças do nosso país. Não foi nossa cultura subdesenvolvida cheia de crime, que já não dá pra mudar. Videogames deixaram violentas as crianças do nosso país. Não é culpa da TV mostrando morte todo dia. Óbvio que a culpa é do GTA”.

Parafraseando a letra do grupo de rap geek 7 Minutoz, a imaturidade, irresponsabilidade e juventude são elementos muito difundidos na sociedade para justificar comportamentos repreensíveis e até mesmo a prática criminosa, uma vez que representam o conceito de rebeldia característico dessa fase da vida.

Por serem considerados uma forma de diversão e entretenimento direcionado ao público infantojuvenil (o que não é verdade, dada a existência de jogos também voltados aos adultos), os videogames acabam sendo rotulados como os difusores do comportamento subversivo nessa parcela da população.



É mais fácil para a mídia e sociedade culpar os videogames do que se debruçar sobre diversos outros elementos psicossociais e causas mais complexas que merecem amplo aprofundamento político, familiar e acadêmico, para entender as mudanças comportamentais de crianças e adolescentes na sociedade contemporânea.

Ao não ter o apoio necessário para enfrentar suas frustrações e inseguranças, muitos jovens buscam ajuda em grupos que os acolham, o que pode os levar a fóruns criminosos na deep web, por exemplo, como o que foi descoberto pela Polícia Federal no caso do garoto que matou os familiares em 2013, incentivado por um chan (fórum anônimo) que promovia discursos de ódio contra mulheres, negros, homossexuais, nordestinos e judeus.

O massacre de Suzano seguiu uma linha de investigação semelhante, pois os ex-alunos que praticaram o crime também faziam parte de um fórum criado pelos mesmos responsáveis por aliciar o garoto em 2013.



Não existe relação entre games e violência

Estudo publicado em 2019 pela Universidade de Oxford concluiu não haver relação causal entre jogos violentos e comportamento violento. Após entrevistar mais de mil adolescentes junto a seus pais, os pesquisadores constataram que o consumo regular de jogos eletrônicos não tem poder, por si só, de influenciar quem os joga.

A manifestação de sentimentos de raiva pode até ocorrer, assim como acontece ao assistirmos a uma partida de futebol, por exemplo, mas isso não é levado para a vida real. Até mesmo a Associação Americana de Psicologia (APA) precisou rever seu estudo realizado em 2015 que, em um primeiro momento, afirmava que as pessoas que consomem jogos violentos tinham mais chances de manifestar comportamentos agressivos. Após a revisão, concluiu-se que o estudo era insuficiente para vincular diretamente os jogos de videogame violentos à violência real.

É possível que os videogames possam servir de gatilho para esse tipo de comportamento, desde que combinados a transtornos psicossociais já existentes na pessoa. Mesmo compartilhando gostos parecidos, como os pelos jogos de tiro, não é o videogame em si que alimenta o radicalismo. A raiz pode estar no aprofundamento de problemas sociais e psicológicos e até mesmo na cultura de glorificação da violência dentro de grupos anônimos que aliciam esses jovens na internet.

Ambientes tóxicos existem em qualquer lugar: nos locais de trabalho, encontros sociais com os amigos (ou com quem pensamos ser nossos amigos), nas relações familiares, e também não seria diferente com os games e suas comunidades, que podem ou não conter pessoas que buscam disseminar seus ódios e preconceitos.

É preciso levar adiante as discussões sobre saúde mental, depressão e fragilidade emocional (até mesmo de adultos) para que se possa identificar as raízes de um ambiente negativo que coloca em risco as próprias relações humanas no futuro.



E o amor, onde está?

Por acreditar em conclusões precipitadas, muitas pessoas se distanciam dos videogames sem se abrirem à oportunidade de conhecer o potencial de imersão e apresentação dos mais variados temas e conceitos artísticos que só esse tipo de mídia pode oferecer.

Clássicos como Super Mario, Donkey Kong e Sonic até hoje são capazes de reunir amigos e família numa experiência alegre e descontraída, longe da temática violenta. Muito além do universo gamer, eles conseguiram até mesmo extrapolar essa mídia, chegando aos cinemas com bilheterias avassaladoras.

Simuladores como Stardew Valley e Harvest Moon trabalham conceitos de administração de recursos oferecendo uma verdadeira experiência de vida rural, com direito a relacionamentos amorosos virtuais que nos ensinam muito sobre a vida. Outro exemplo é a franquia Animal Crossing, que nos convida a sermos grandes gestores da arquitetura, decoração e moda.




O aprofundamento de emoções também ocorre em títulos como Life is Strange, It Takes Two (jogo do ano em 2021) e vários outros, que abordam grandes reflexões sobre amor, perdão, amizade e superação em histórias que envolvem personagens repletos de camadas emocionais.

E por falar em personagens bem construídos que evoluem dentro de suas histórias, nos passando verdadeiras lições de vida, os RPGs e jogos de ação e aventura trazem exemplos mais que convincentes em Final Fantasy, Xenoblade Chronicles, The Witcher e The Legend of Zelda, para citar alguns poucos exemplos de uma lista quase sem fim.

Até mesmo os jogos de tiro, como os famigerados Call of Duty e Counter Strike, podem sim apresentar ambientes extremamente divertidos para passar algumas horas com os amigos em clima descontraído, contribuindo, inclusive, para aprimorar o trabalho em grupo e a tomada de decisões, valores muito apreciados na sociedade individualista atual.

Games são arte

Como dito pelo autor Dmitry A. Glukhovsky no livro *Metro 2033*, obra que inspirou o game de mesmo nome: “Mesmo em tempos sombrios, não podemos abandonar as coisas que nos tornam humanos”, a arte não tem e nunca terá uma única face, seja na comédia ou na tragédia. Todas as suas formas nos passam mensagens e reflexões diferentes de acordo com o meio pelo qual são apresentadas (teatro, cinema, televisão ou videogames).

Amor, amizade, superação, raiva, tristeza, esperança, alegria e diversão são elementos intrínsecos da vida humana, servindo de palco para as mais diferentes representações artísticas, e só os videogames são capazes de nos fazer interagir com elas como espectadores e protagonistas de sua própria arte. 



Revista GameBlast 63

Neste mês entramos de cabeça novamente no mundo de fantasias, Toruxemos tudo que sabemos sobre o aguardado Final Fantasy XVI.



Nesta edição, trazemos dicas para iniciantes em Overwatch 2, falamos sobre o diretor de Final Fantasy XVI: Hiroshi Takai e mais!

Baixe já a sua!

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista