NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBLAST.COM.BR



Pokémon LEGENDS™ ARCEUS

#145 DEZ 2021

CC BY NC ND

Análise
POKÉMON: BRILLIANT DIAMOND E SHINING PEARL(SWITCH)

Pokémon Blast
CURIOSISDADES DE HISSUI DE POKÉMON LEGEND: ARCEUS (SWITCH)

O passado de Pokémon

Pokémon Legends: Arceus promete trazer um novo conceito de Pokémon e contamos o que há de mais interessante nesse título tão inovador para a franquia. Também abrimos o debate: esse **novo formato é o que todo treinador queria?** E como o jogo apresentará o passado distante dos atuais títulos, apresentamos **curiosidades sobre as possíveis ancestralidades** da trama que ligam o passado e o presente da série. E você já jogou **Pokémon Brilliant Diamond/ Shining Pearl**? Saiba como o remake da quarta geração dos monstrinhos recria a experiência dos originais de forma bastante fiel. Boa leitura! - ***Alberto canen***



DIRETOR EDITORIAL
Alberto Canen

NINTENDO BLAST *Editorial*

DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO
Leandro Alves
Sérgio Estrella



DIRETOR DE PAUTAS
Farley Santos
Nicholas Wagner
Vinícius Veloso



DIRETOR DE REVISÃO
Pedro Franco



DIRETOR DE ARTE/ CAPA
Leandro Alves



REDAÇÃO
Eduardo Comerlato
Guilherme Lima
Juliana P. Zapparoli
Raoni Mendes



REVISÃO
Davi Sousa
Diogo Mendes
Felipe Fina Franco
Icaro Sousa



DIAGRAMAÇÃO
Felipe Castello
Leandro Alves



ILUSTRAÇÃO
Lucas Mathias



PRÉVIA
04 Pokémon Legends: Arceus (Switch)



ANÁLISE
14 Pokémon: Brilliant Diomond/ Shining Pearl



DISCUSSÃO
26 Formato de Legends Arceus é o que todo treinador queria



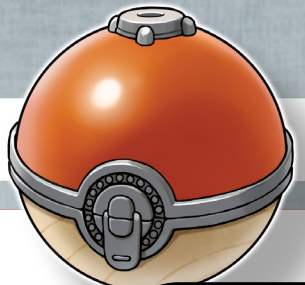
POKÉMON BLAST
33 Memórias de Hisui — ancestralidades de Pokémon Legends



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!



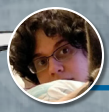
Ilustra Blast



"Antes de Sinnoh" por ***Lucas Mathias***



SWITCH



por ***Juliana Paiva Zapparoli***

Revisão: Felipe Fina Franco
Diagramação: Leandro Alves

O passado do presente

A quarta geração dos monstrinhos de bolso surgiu no DS, apresentando uma nova região a ser explorada e criaturinhas inéditas para capturar e treinar. Em Pokémon Diamond/Pearl/Platinum, e também nos remakes Brilliant Diamond e Shining Pearl para Switch, exploramos a região de Sinnoh e desvendamos todos os seus mistérios. Porém, como ela era anos antes dos acontecimentos da quarta geração? É isso que estamos prestes a descobrir em P**okémon Legends: Arceus**.

Quando tudo ainda *era mato*

A aventura do novo jogo da franquia se passa na região de Hisui, como era conhecida Sinnoh há muitos anos, um local em que fauna e flora vivem em harmonia, bem como Pokémon e pessoas. Como Hisui é a Sinnoh de uma época perdida no tempo, ambas as regiões compartilham de semelhanças entre si, principalmente os aspectos geográficos correlativos aos do Japão real.





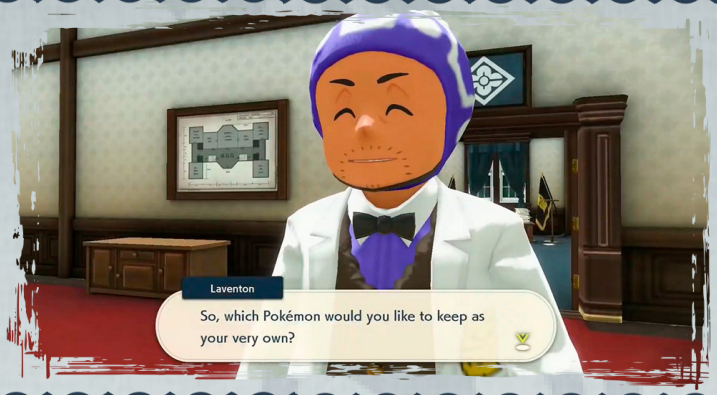
Tanto Sinnoh quanto Hisui são baseadas na ilha de Hokkaido, porém a região a ser desbravada em Pokémon Legends remete a uma época ainda mais longínqua na história japonesa, antes mesmo da Restauração Meiji, que marca a derrubada do Xogunato Tokugawa. Por exemplo, em Hisui, temos Mt. Coronet como principal ponto de referência e, ao seu redor, diversas áreas naturais estão presentes, cada uma com diferentes ecossistemas e Pokémon.

Em outras palavras, Hisui nada mais é que uma região repleta de vida selvagem, sem grandes cidades ou vilarejos, prestes a ser desbravada.

O início de tudo e um novo conceito de Pokémon



Em Hisui, o conceito de Pokémon como companheiros ainda não existe. Nossa missão nessa região, ao mesmo tempo familiar e desconhecida, é ajudar o Professor Laventon a criar a primeira Pokédex do mundo, catalogando as espécies de Pokémon presentes em Hisui. Para isso, fazemos parte do Galaxy Team's Survey Corps — ou apenas Galactic Team — e recebemos missões de Cyllene, capitã do Survey Corps.





Nossas missões incluem pesquisar as diversas regiões de Hisui em busca dos mais diversos monstrinhos. No entanto, diferentemente dos jogos que conhecemos até aqui, Pokémon Legends conta com um tipo de exploração muito similar ao de The Legend of Zelda: Breath of the Wild e da série Monster Hunter. Em outras palavras, não precisamos necessariamente de um companheiro Pokémon para interagir com as outras criaturas, mas em determinados momentos será preciso contar com as velhas batalhas Pokémon.



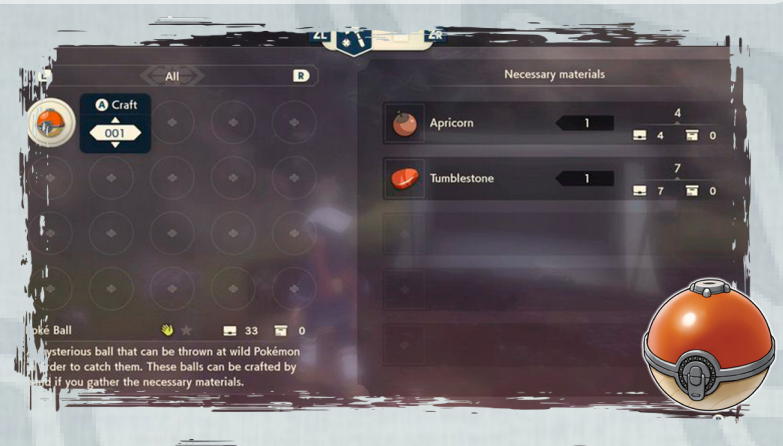
Apesar de já conhecidas, as batalhas também são diferentes em Pokémon Legends. Em vez de cada um dos combatentes usar um movimento por turno, os parâmetros dos monstrinhos determinam quantas ações cada um deles poderá usar em sequência. A última novidade em relação aos combates são os estilos de golpes que podem ser desferidos: Ágil ou Forte. Enquanto o primeiro concede prioridade no turno ao custo de menor poder de ataque, o segundo garante maior potência em troca da agilidade do monstrinho.



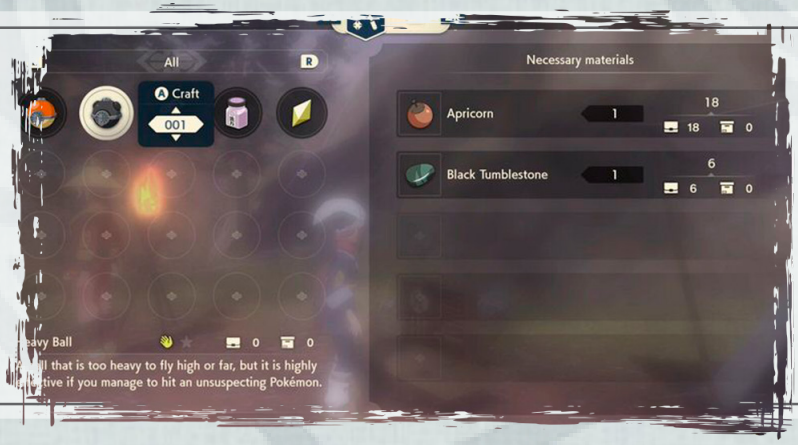




Dados certos momentos da exploração, podemos ser atacados por Pokémon Alfa, maiores e mais poderosos que suas contrapartes normais. Capturá-los significa ter um forte aliado no time, mas derrotá-los pode ser sinônimo de conseguir objetos raros para a fabricação de itens, como Poké Bolas.



Além das Pokébolas tradicionais que já conhecemos, embora mais rústicas, temos também as Smoke Bombs e Heavy Balls. Cada um desses objetos tem diferente funcionamento para a captura dos monstrinhos de Hisui e saber quando usá-los pode ser um fator determinante para o sucesso das missões.



Jubilife Village,
missões e acampamentos



Jubilife Village é o coração de Hisui. É aqui que podemos customizar a aparência do nosso avatar, obter e fabricar itens, aceitar e reportar missões e muitas outras atividades. No entanto, em campo aberto, às vezes é necessário descansar nos acampamentos, seja para restaurar nossa energia ou até mesmo obter mais recursos para a aventura.





Por falar em customização, Pokémon Legends também permitirá que escolhamos a aparência inicial de nosso avatar, como cor da pele e do cabelo, mas roupas, acessórios e novos penteados podem ser adquiridos em Jubilife Village. E se isso for pouco, até tirar fotos posando com seu monstrinho favorito é possível!

Conforme progredimos nas missões, nosso ranque no Team Galaxy's Survey Corps aumenta e temos acesso a novas áreas para explorar e também mais receitas para a fabricação de itens. Mesmo assim, não será tarefa tão simples completar a Pokédex para o Professor Laventon, já que muitos Pokémon dependem de condições específicas para serem encontrados — por exemplo, alguns são diurnos, outros, noturnos.



Como de praxe, só podemos carregar seis Pokémon para nos ajudar durante as expedições. Como nossa missão é catalogar todas as espécies existentes em Hisui, os monstrinhos que não utilizaremos em determinadas missões ficarão nos pastos, esperando sua vez de agir.



Além disso, certas regiões de Hisui só podem ser acessadas com a ajuda de Pokémon, seja sobrevoando áreas inóspitas com o Hisuian Braviary, cruzando oceanos com o Basculegion ou pegando carona com um Wyrdeer para acelerar a exploração. Esse auxílio é crucial, já que as criaturas permitem outros pontos de vista da região, como a perspectiva aérea enquanto voamos nas costas do Braviary, que nos permite identificar quais monstrinhos moram em determinadas áreas.



Novas caras para velhos conhecidos

Além dos seus próprios mistérios e segredos, Hisui também é lar de criaturinhas regionais, como Hisuian Growlithe e Hisuian Zorua. Outros Pokémon são evoluções daqueles que já conhecemos, como Wyrdeer, a forma evoluída de Stantler que só pode ser encontrada nesta nova região. Apesar de semelhantes às suas contrapartes originais, eles têm tipagens e habilidades próprias, aumentando a fauna local.

A maior novidade de Pokémon Legends é a presença dos Noble Pokémon, que guardam certas áreas de Hisui. No entanto, alguns deles estão sob o efeito de um estranho frenesi e ameaçam a região, e cabe a nós acalmá-los com os Poké Balms. Porém, contar apenas com nossas habilidades de sobrevivência não é o suficiente e, mais do que nunca, precisaremos da ajuda dos nossos parceiros Pokémon para isso.



Por falar em parceiros, os Pokémon iniciais também são velhos conhecidos: Cyndaquil, Oshawott e Rowlett. Eles foram encontrados em outras regiões e levados pelo Professor Laventon a Hisui, e um deles poderá ser nosso parceiro nessa nova aventura.







Afinal, quem é Arceus?

Arceus, o criador do tempo, espaço e distorção, que também dizem ser o criador do mundo Pokémon como o conhecemos, tem uma grande importância em Pokémon Legends: Arceus. Qual é essa importância ainda não sabemos, mas talvez tenhamos em nossas mãos uma missão ainda maior que apenas catalogar monstrinhos...



Bônus *especiais*



Pokémon Legends conta ainda com alguns bônus. Jogadores que têm save de Pokémon Sword/Shield gravado no Switch receberão não apenas um quimono baseado no mítico Shaymin, como também a possibilidade de capturar esse monstrinho na sua Land Forme ao completar a campanha principal;





já aqueles com save de Pokémon Let's Go! Pikachu/Eevee no console receberão uma máscara de Eevee e uma de Pikachu para customizar o avatar.





O novo jogo da franquia principal também conta com bônus de compra do jogo: um quimono baseado no design do Hisuian Growlithe e uma máscara baseada no Hisuian Zoroark. Para obter esses brindes, jogadores deverão ter comprado o Pokémon Legends: Arceus, em mídia física ou digital, na pré-venda ou até o dia 9 de maio de 2022. Ainda, a cópia digital, se adquirida dentro do período estipulado, virá com 30 Heavy Balls de brinde, além dos bônus regulares.

Vale a pena *explorar Hisui?*

Definitivamente! **Pokémon Legends: Arceus** promete ser uma nova experiência na franquia que já amamos e conhecemos, unindo o amor aos Pokémon com a jogabilidade de jogos estilo “sandbox”. Embora não seja totalmente uma aventura em mundo aberto como muitos imaginaram no começo, apenas o fato de podermos explorar com mais liberdade uma região do passado longínquo do universo Pokémon já é um grande incentivo para visitar Hisui e, de quebra, conhecer um pouco mais sobre os mitos e mistérios que são a base da região de Sinnoh da atualidade. Quem sabe não poderemos ter mais jogos assim no futuro?



Pokémon Legends: Arceus (Switch)
Desenvolvedor Game Freak
Gênero RPG (estilo “sandbox”)
Lançamento 28 de janeiro de 2022

Expectativa
5

Bônus Revista Nintendo Blast

Que tal mostrar todo o seu hype pelo aguardado Pokémon Legends: Arceus com um wallpaper incrível que a equipe Nintendo Blast preparou para você? Totalmente gratuito! É só baixar!

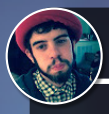




WALLPAPER POKÉMON LEGENDS: ARCEUS **GRÁTIS**

BAIXE AQUI!

SWITCH



por ***Raoni Mendes***

Revisão: Davi Sousa
Diagramação: Felipe Castello

POKÉMON BRILLIANT DIAMOND / POKÉMON SHINING PEARL

TRATA DE POLIR O BRILHO DOS JOGOS ORIGINAIS

Pokémon Diamond/Pearl, as versões lançadas para o Nintendo DS em 2006, não são especialmente nostálgicas para mim. Eu sei que essa afirmação, no entanto, não é verdadeira para um grande número de fãs atuais da franquia. No meu caso, após uma infância bombardeada pelos monstrinhos no auge da febre dos anos 90 e realmente muitas horas jogando Pokémon Blue e Silver no Game Boy original, na época do DS as coisas já não eram as mesmas.

Após um breve período de tempo afastado dos videogames nos meus 16 anos, acabei dando o braço a torcer e comprando um DS Lite para testar a quarta geração com minhas próprias mãos. O jogo, que marcava o primeiro esforço da franquia no mundo 3D, mesclando os tradicionais *sprites* 2D com novos ambientes tridimensionais, passou longe de se tornar memorável na minha vida — principalmente em comparação com os sensacionais lançamentos posteriores no console.



Pokémon Brilliant Diamond/Shining Pearl (BDSP) continuam a já estabelecida tradição da Game Freak em refazer os jogos mais antigos da série em ordem. Embora não tão nostálgicos para mim, a decisão em manter o estilo top down "isométrico" da série, que nunca deveria ter sido aposentado, mexe comigo profundamente. Além do mais, a inédita troca da equipe de desenvolvimento para o estúdio ILCA e a escolha da estética *chibi* para os gráficos certamente chamam a atenção e apontam para algo que ainda não havia sido tentado antes.



Pokémon através dos tempos

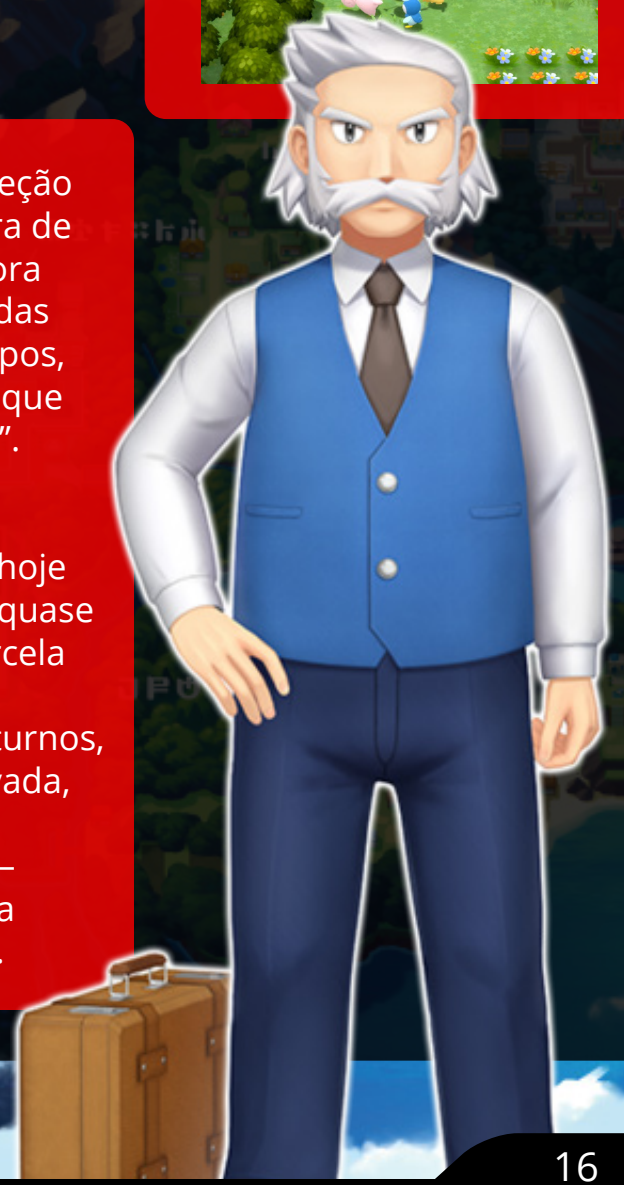
Talvez já esteja um pouco cansativo falar sobre o tema, mas a franquia Pokémon como um todo já possuía alguns problemas sérios muito antes do que foi proposto e realizado agora em BDSP. Enquanto os gráficos foram evoluindo mal e parcamente, como diriam alguns, a jogabilidade ficou para trás, recebendo apenas algumas famosas alterações que ninguém pediu em vez de focar em melhorias objetivas para a experiência.



É bastante compreensível que uma franquia com um número tão esmagador de devotos tenha dificuldades para encontrar o equilíbrio perfeito que agrade à maioria. No entanto, fãs de Pokémon tiveram que se acostumar a aceitar as migalhas e tentar encontrar um frágil semblante da qualidade de outrora em meio a uma série de decisões questionáveis.

É impossível não associar a drástica mudança de direção em relação aos títulos da franquia com o início da era de Junichi Masuda como diretor criativo. Masuda, embora um brilhante compositor, responsável por algumas das faixas de videogames mais icônicas de todos os tempos, parece se perder dentro da sua filosofia pessoal, de que seus jogos devem ser “fáceis e acessíveis para todos”.

A dificuldade é justamente um dos pontos mais problemáticos da franquia. Pokémon é fácil demais hoje em dia, em um nível que realmente não representa quase nenhum desafio para o que eu acredito ser uma parcela esmagadora dos jogadores. Mesmo pertencendo ao gênero do RPG japonês com batalhas baseadas em turnos, que inclui games com uma dificuldade bastante elevada, Pokémon pode ser zerado sem grandes problemas apenas apertando o botão A e seguindo em frente — porque não só as batalhas são fáceis demais, como a própria exploração do mapa é extremamente linear.



Piorando ainda mais as coisas, a franquia consegue se contrariar na relação entre dificuldade e gameplay. Enquanto a progressão e as batalhas são “acessíveis” ao extremo, o desenrolar do jogo de fato é lento e arrastado. Comparando a outros RPGs modernos (e até a alguns mais antigos), o sistema de batalha de Pokémon parece jurássico. Nunca será agradável realizar uma série de combates seguidos em que você sempre tem que esperar o seu treinador calmamente jogar a Pokébola, esperar cada monstrinho preparar a sua lenta animação de ataque e ler cada janela de texto sobre cada pequeno acontecimento durante a batalha.









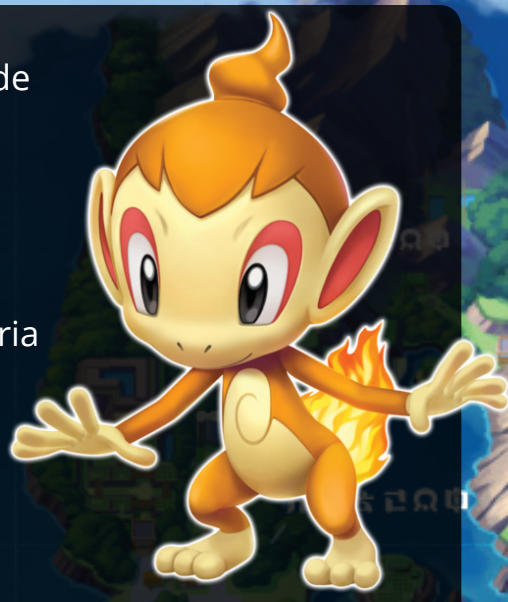
Tudo isso não é diretamente sobre BDSP de forma isolada, mas uma crítica geral ao estado da franquia. As entradas mais atuais parecem casulos esvaziados da proposta original de Pokémon Red/Green/Blue: RPGs dinâmicos, desafiadores o bastante e simples, porém não simplórios.





Satoshi Tajiri, um garoto apaixonado por colecionar insetos, por escrever sobre e fazer videogames, passou 6 anos desenvolvendo esse jogo com alguns amigos para um console que, quando chegou a hora do lançamento de Pokémon, já era considerado ultrapassado. Com ajuda da Nintendo, e auxiliado pelo próprio Shigeru Miyamoto, esse garoto realizou seu sonho. Pokémon ainda demorou algum tempo para ser percebido pelo público, mas quando aconteceu... vocês já sabem do resultado.

O ponto é que o argumento da nostalgia para atestar a qualidade superior da primeira fase da franquia não é totalmente válido, vai muito além. A primeira e a segunda geração são trabalhos honestos e apaixonados de um homem que teve uma ideia boa demais para ele mesmo conseguir controlar. E a segunda fase, a partir da terceira geração com a direção de Masuda, marca o processo da série se tornar aos poucos uma marca multibilionária que tenta agradar a todos, mas quase não agrada ninguém.



Novo visual

Nos últimos anos, a partir de Pokémon X/Y (3DS), Pokémon assumiu de vez a sua forma mais simplória e descomplicada. Isso, é claro, levando em conta apenas a experiência single player e sem pensar no gradual aumento da complexidade de Pokémon como um jogo de competição. Treinadores sérios e focados nesse aspecto não precisam se preocupar, eu sei que existem camadas e mais camadas de minúcias quando tocamos nesse assunto. É fato que preparar os seus monstrinhos para esse mundo competitivo também se tornou muito mais fácil com o tempo, mas esse provavelmente é um ponto positivo da simplificação dos jogos.







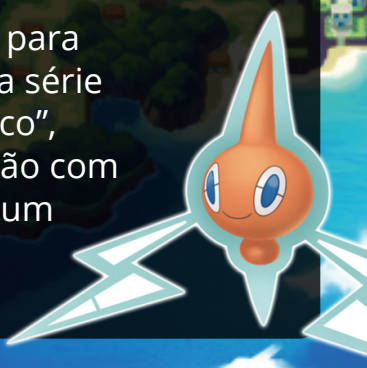
O foco desta análise, entretanto, se encontra em Pokémon como uma experiência de RPG para você jogar sozinho por horas e poder se perder nesse mundo tão adorado, como eu fazia quando criança. Brilliant Diamond/Shining Pearl, por sorte, conseguem resgatar um pouco do misticismo e do senso de exploração mais apurado da era pré-3DS da franquia.



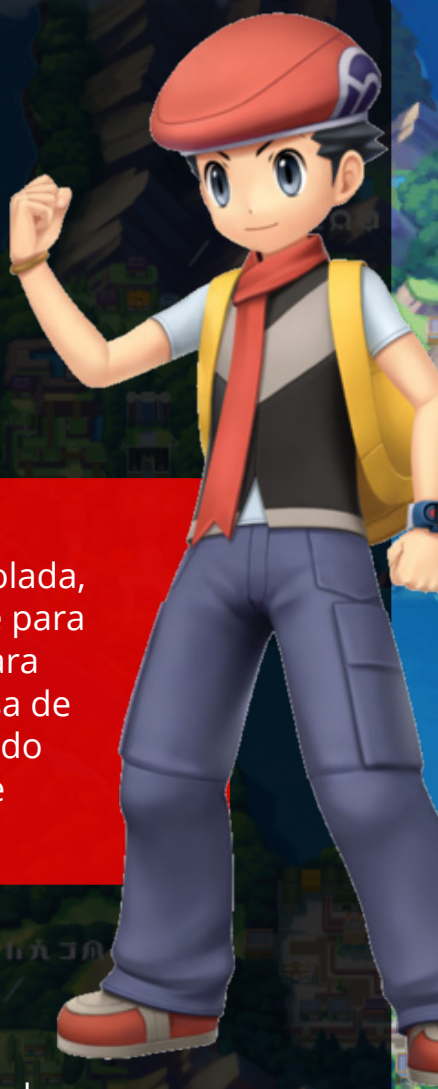
É sabido que muitos desaprovam a estética escolhida para os gráficos de BDSP, com o polêmico estilo *chibi* dos personagens pequenos e cabeçudos, mas aqui você não irá encontrar nenhuma crítica negativa destinada a esse aspecto específico. Os modelos poderiam ser um pouco mais bonitos, como no remake de The Legend of Zelda: Link's Awakening, por exemplo? Sim, provavelmente poderiam. No entanto, é perfeitamente possível respeitar e aceitar essa criativa e diferenciada direção artística do game.



Esse é um tipo de mudança que deve ser mais experimentado no futuro para a franquia. Eu sou da (talvez polêmica) opinião de que em Pokémon X/Y a série assumiu uma direção artística que eu gosto de chamar de "anime genérico", que na verdade apenas piorou com o tempo. Hoje em dia, em comparação com os modelos realmente genéricos de Sun/Moon e Sword/Shield, eu voltei um pouco atrás e consegui apreciar os personagens mais esquisitos de X/Y.



Não faria mal que Pokémon abraçasse mais a esquisitice e a experimentação em relação a todos os seus aspectos, inclusive nos gráficos. Pouca gente provavelmente irá concordar comigo, mas o retorno dos modelos mais tradicionais dos treinadores durante as batalhas me decepcionou um pouco. Da mesma forma, os próprios Pokémon ainda decepcionam quando comparados aos velhos sprites 2D lotados de personalidade. Em contraste, os cenários de fundo das batalhas talvez sejam os melhores de todos os jogos até então, coloridos e detalhados na medida certa.



Ainda sobre os combates, infelizmente o problema da velocidade permanece em BDSP. Tudo acontece de forma bastante lenta e enrolada, talvez ainda mais do que em Sword/Shield, por exemplo. Prepare-se para as mesmas animações arrastadas e textos explicativos devagares para tudo que acontece em batalha. Como um fã de JRPGs, considero essa de longe uma das maiores falhas da franquia, e acho um tanto engraçado que isso não seja comentado o bastante. Definitivamente é algo que existia nos originais do Nintendo DS que poderia ter ficado por lá.

Liberdade e desafio

O lado bom é que, saindo das batalhas e falando sobre a velocidade de movimentação e a progressão no mapa, é possível notar algumas melhorias. O personagem anda tão rápido por meio do análogico que a bicicleta nem é tão necessária na maior parte do tempo. Por sinal, os dois modos diferentes da bicicleta possuem esse estranho atraso para o início da pedalada que me motivou a andar com os próprios pés durante quase todo o jogo.







Além disso, Diamond/Pearl não eram tão lineares em seus caminhos e eles continuam assim nos remakes. Ao contrário das direções mais óbvias em linha reta dos jogos mais recentes, é possível até ficar perdido em BDSP. Eu mesmo, totalmente sem querer, completei o quarto ginásio antes do terceiro, uma agradável surpresa no quesito exploração. Claro que, apertando o botão do menu, é fácil descobrir exatamente aonde você tem que ir, inclusive com a já tradicional bandeirinha de objetivo marcada no mapa, mas eu não tive problemas em ignorar essas dicas e seguir o meu próprio caminho.

O sentimento geral de exploração é fiel à quarta geração e mantém a sensação dos jogos mais antigos de que não existe necessariamente um caminho totalmente predefinido. O jeito que o Mt. Coronet contorna a região e libera acesso a várias áreas em diversos momentos da história adiciona ainda mais ao sentimento de liberdade do local. Adicionalmente, BDSP possui uma série de caminhos e até áreas opcionais, como as Iron Islands ou o Underground, um dos principais atrativos do game.

Fugir da progressão normal da campanha e poder acessar o Grand Underground a qualquer hora é um deleite. Embaixo de Sinnoh, é possível achar vários Pokémon exclusivos para a região, que aparecem andando pelo mapa em vez dos encontros aleatórios na graminha; montar sua própria base e customizá-la até certo ponto; minerar atrás de fósseis; e até caçar por Pokémon shiny de uma forma específica. O único problema da área é o fácil acesso a Pokémon de níveis bastante altos muito no começo da aventura, o que afeta negativamente a polêmica questão da dificuldade.



Não dá para dizer que BDSP é muito difícil; no entanto, ele é definitivamente bem mais desafiador do que os títulos mais recentes da franquia. A experiência de Sword/Shield, por exemplo, pode ser quase comparada a um visual novel. Por sorte, esse não é o caso dessa vez. Dependendo do seu time, as batalhas de ginásio podem ser mais complicadas, assim como alguns confrontos com o rival, a equipe Galactic e principalmente com a Elite dos Quatro.

Se não fosse a presença de mais alguns fatores facilitadores, talvez o nível de desafio fosse quase perfeito. No entanto, mecânicas modernas e obrigatórias influenciam diretamente no jeito como o seu time fica mais forte e se comporta em batalhas. Com o Exp. Share sempre ligado, dividindo a experiência recebida em batalhas entre todo seu time, e a afeição dos seus Pokémon, que faz com que eles recebam alguns buffs aleatórios em combate, atrapalha bastante a maior parte das possibilidades de passar algum aperto mais complicado durante o game.

Uma boa forma de reviver a quarta geração

O balanço final da experiência de Brilliant Diamond/Shining Pearl definitivamente é positivo. A trilha sonora sozinha já faz com que eu lembre com carinho do jogo antes de qualquer coisa. Os novos arranjos das fenomenais faixas da quarta geração estão realmente eletrizantes. Quase vale a pena jogar apenas para poder escutar as músicas, uma das melhores trilhas sonoras do ano no Switch, sem sombra de dúvidas.

A nova forma de utilizar HMs, que sempre foi um dos maiores problemas dos jogos mais antigos, foi implementada de forma sensacional e faz com que os remakes estejam muito à frente dos originais quando discutimos melhorias de qualidade de vida. Poder utilizar um time de seis Pokémon sem se preocupar com ataques específicos apenas para viajar pelo mundo é algo que muda bastante a forma de se viver a experiência.

A segunda tela do DS não faz a menor falta, e a utilização do Pokétch, não só para os HMs como para tudo que ele pode realizar, funciona de forma impecável. Outro novo elemento que altera um tanto a percepção do jogo e eleva os remakes em relação aos originais é o recurso de soltar um dos seus monstrinhos da Pokébola e andar com ele por aí. Algo simples, mas que a maioria das pessoas aprecia bastante.





Minha lembrança de Diamond/Pearl no DS é a de um produto que era muito pesado e mal-otimizado para o portátil. A verdade é que o primeiro passo da franquia para fora da família Game Boy e para dentro do mundo 3D não aconteceu de forma tão tranquila. Os originais possuem seus méritos, mas, pelo menos no meu caso, eles sempre se mantiveram como entradas pouco marcantes na série e jogos não tão agradáveis para eu gastar o meu tempo.

Pokémon Platinum já existia como uma versão definitiva da aventura por Sinnoh, porém eu acredito que, a partir de agora, esse papel é melhor desempenhado por BDSP. Foi um prazer revisitar esses títulos no Switch e, apesar dos problemas, acredito que a maioria dos fãs da série conseguirá prestar mais atenção aos pontos positivos do que em qualquer outra coisa. Embora exista menos conteúdo no pós-jogo, ainda há muito o que se fazer nesses remakes, e poder jogar em uma televisão utilizando a *dock* é a cereja em cima do poffin.



Pokémon Brilliant Diamond/Shining Pearl honram as raízes dos seu material de origem e o elevam de várias maneiras. Marcando um muito bem-vindo retorno à estética vista de cima, os remakes resgatam um pouco do que fazia Pokémon ser especial alguns anos atrás. Os problemas que já podem ser considerados estruturais da série continuam existindo, mas atrapalham de forma menos gritante do que em outros títulos mais recentes. Vale a pena relembrar Sinnoh no Nintendo Switch e tentar pegar todos os monstrinhos novamente.



✓ *Prós*

• Trilha sonora fenomenal e interessantes gráficos no estilo *chibi*;
• Volta triunfal do velho estilo de câmera *top down*;
• Utilização simplificada dos HMs melhora bastante a experiência;
• Bastante conteúdo adicional, como os Pokémon exclusivos do Grand Underground e os objetivos pós-jogo.

✗ *Contras*

• Os problemas estruturais da série, como a dificuldade baixa, a linearidade da exploração e a falta de otimização da batalhas persistem, mas de forma um pouco menos expressiva do que em outros jogos mais recentes da série;
• A falta de opção de desligar o Exp. Share e os benefícios do afeto dos seus Pokémon foi um erro.

Pokémon Brilliant Diamond / Shining Pearl(Switch)
Desenvolvedor ILCA, Inc.
Gênero RPG
Lançamento 19 de novembro de 2021

Nota **8.0**

Guia N-Blast

Pokémon Let's GO Pikachu!/Eevee! e Pokémon GO (Mobile)

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!



E-BOOK POKÉMON LET'S GO R$ 1,99



E-BOOK POKÉMON GO GRÁTIS

COMPRAR NO Google play

BAIXAR NO Google play



por **Guilherme Lima**

Revisão: Diogo Mendes
Diagramação: Leandro Alves

Formato de Pokémon Legends: Arceus é o que todo treinador queria?

Pokémon completou recentemente 25 anos de existência e a franquia continuou viva por todo esse tempo principalmente mantendo-se fiel aos conceitos introduzidos desde Pokémon Red/Green no Game Boy. Pokémon Legends: Arceus, todavia, a vindoura nova aventura para Nintendo Switch, propõe-se dar alguns passos mais largos quanto à evolução da fórmula intocada da série e promete mexer um pouco com o que os jogadores estão acostumados a um jogo de Pokémon. A grande questão é: seriam essas mudanças o que todo fã gostaria de ver em uma jornada com seus monstrinhos de bolso?

Uma nova proposta de jogatina





Desde o seu anúncio, Pokémon Legends trouxe um alvoroço por substituir os famosos remakes feitos pela Game Freak, ao trazer uma nova aventura em Sinnoh enquanto as releituras de Pokémon Diamond/Pearl ficavam à cargo de uma empresa terceirizada, tendo um escopo menor. A ideia por si só é interessante por trazer uma Sinnoh do passado, dando a oportunidade de explorar os mitos e a história do local, algo muito característico da região conhecida por seus lendários criadores do universo.



A primeira novidade que podemos destacar é de como o jogo abandona completamente a câmera fixa ou de vista superior, para abraçar totalmente uma visão por trás do protagonista e com controle de câmera. Não só isso, como os ambientes simulam uma espécie de open world, de forma muito similar a que vimos nas Wild Areas de Pokémon Sword/Shield. Podemos navegar por várias direções em ambientes mais abertos, indo em contraponto aos quase corredores que a franquia vinha adotando em suas rotas.







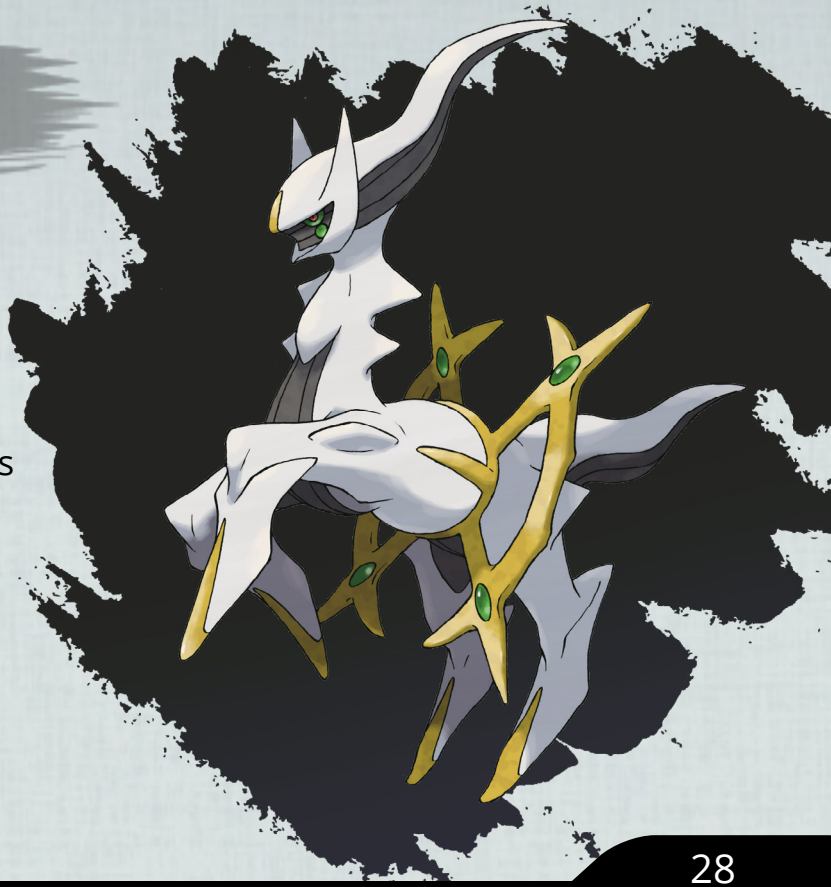
Toda essa possibilidade de exploração das áreas também vem acompanhada de uma mudança nos objetivos do jogador na aventura: abandona-se completamente a saga por conquistar insígnias e competir na liga, para uma jornada em busca de formar a primeira Pokédex da região. Essa nova meta vem junto de um novo esquema de missões, como capturar certos Pokémon ou batalhar com certos monstrinhos um determinado número de vezes.

As batalhas, aliás, felizmente permaneceram no jogo. Mesmo elas, no entanto, ainda recebem um toque de novidade ao não terem mais a clássica transição de tela e ocorrendo diretamente no mapa. Além disso, temos algumas mudanças no próprio sistema de batalha com o rearranjo e a manipulação de turnos, de acordo com a velocidade dos dois Pokémon ou pelo uso de golpes especiais, sendo algo importante para o sucesso em combate.





A estagnação e o desejo dos jogadores



Mesmo com todas essas novas propostas e novidades, ainda temos a dúvida se o que foi mostrado até então por Pokémon Legends Arceus é, de fato, o que os fãs de longa data da série gostariam de ver. Uma franquia de 25 anos com poucas mudanças entre títulos pode gerar uma possível estagnação, algo bastante questionado pelos jogadores quando Pokémon Sword/Shield foram lançados e o que traz um alívio ao vermos a possibilidade de um vindouro ar fresco com o novo jogo.



A estrutura dos jogos principais, embora muito amada, sempre foi bastante previsível: o único jogo que tentou desviar um pouco disso foi Pokémon Sun/Moon, e ainda assim manteve certos padrões como a Liga Pokémon ao fim ou a tradicional equipe vilã. É interessante ver que Legends não pretende apenas trazer uma nova estrutura, como ainda evolui certos conceitos introduzidos por outros jogos, como os próprios Totem Pokémon de Alola na forma dos Noble Pokémon.

Vemos isso influenciar até mesmo um dos conceitos mais clássicos da série: a escolha dos iniciais. Diferente de como alguns fãs gostariam, o trio ainda continua sendo dos tipos grama, fogo e água, porém há uma surpresa na escolha de três monstrinhos de regiões distintas e sem alguma sabida correlação.

Outro desejo comum dos jogadores é de como eles gostariam de uma aventura de Pokémon mais aberta, com mais possibilidades de escolha e menos linear, algo mais remanescente até do anime da série. The Legend of Zelda: Breath of the Wild aumentou a ânsia por algo neste nível, porém até então só tínhamos alguns passos de bebê dados por Pokémon Sword/Shield. Legends com seus ambientes semi-abertos e mudança de câmera a todo momento certamente é um passo maior em direção a isso, dando destaque a como a Game Freak está de olho neste desejo dos treinadores e mais disposta a abandonar o crescente problema de exagero de linearidade da franquia.



Isso é notável também na forma como a interação com os monstrinhos de bolso parecem acontecer no jogo. Temos uma certa evolução da mecânica de PokéRide de Pokémon Sun/Moon, onde os jogadores podem montar e utilizar certos Pokémon para interagirem com o cenário, o que certamente tornará a exploração da região de Hisui mais interessante.



Nem tudo o que os treinadores queriam

Pokémon Legends: Arceus já demonstrou que pretende trazer inúmeras mudanças, a maioria muito bem vinda aos olhos dos fãs, entretanto ainda nem tudo será atendido. Há alguns desejos de jogadores de longa data que provavelmente não serão realizados e podem não necessariamente satisfazer altas expectativas.

Embora seja elogiável a expansão das áreas para um mapa mais aberto e uma câmera controlável, a forma como Legends pretende executar isso ainda não é exatamente a desejada por inúmeros fãs. Hisui será composta por múltiplas áreas abertas, porém aparentemente sem uma conexão entre elas, fazendo com que a execução acabe se aproximando mais de Monster Hunter, o que pode não ser algo ruim, mas certamente não é o The Legend of Zelda: Breath of the Wild de Pokémon sonhado por muitos.



A dificuldade da campanha de Pokémon também é algo que tem sido muito discutido desde a implementação dos modos de dificuldade em Pokémon Black 2/White 2 no Nintendo DS: os jogos vêm ficando mais acessíveis, porém equivalentemente mais fáceis. O retorno destes modos ou algum controle de dificuldade se tornou, portanto, algo muito desejado por treinadores de longa data, mas infelizmente ainda não há indícios da presença de uma mecânica similar no Legends.

Outra reclamação comum que cresceu principalmente quando a franquia chegou ao Nintendo Switch é a apresentação dos jogos principais. Sword/Shield pecou por não trazer gráficos e visuais equivalentes a outros grandes títulos como Super Mario Odyssey ou The Legend of Zelda: Breath of the Wild, e isso não parece que será resolvido com o Legends. Vemos muitas texturas de baixa qualidade e um conjunto visual que faz o jogo se aproximar em poderio mais de algo presente no Wii do que no Switch.

início de *uma mudança*

As adições de Pokémon Legends Arceus certamente prometem trazer novos ares a vários elementos que, na visão de muitos, estavam estagnados na franquia. Podemos sentir que passos mais largos estão sendo dados para fazer a série evoluir e, mesmo que nem todos os desejos sejam atendidos, a experiência promete colher frutos e influenciar as futuras gerações da série, caso a execução se torne bem sucedida.





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 R$ 1,99

E-BOOK FIRE EMBLEM: THREE HOUSES R$ 5,99

COMPRAR NO Google play

COMPRAR NO Google play

Disponível na amazon.com



por **Eduardo Comerlato**

Revisão: Icaro Sousa
Diagramação: Leandro Alves

Memórias de Hisui: personagens ancestrais de Pokémon Legends: Arceus que ligam o passado ao presente

Faltando pouco para **Pokémon Legends: Arceus** chegar ao Switch, muitas questões da nova aventura ainda precisam ser reveladas. Entre elas, temos alguns mistérios relacionados aos personagens de Hisui, os quais podem nos ajudar a entender o presente da franquia. Afinal, eles habitam um território que viria a se tornar o que hoje conhecemos como Sinnoh, sendo antepassados de algumas personalidades da quarta geração da série. Pensando nisso, preparamos uma matéria com curiosidades sobre as possíveis ancestralidades da trama, que poderão ser vistas na nova jornada a partir de 28 de janeiro.

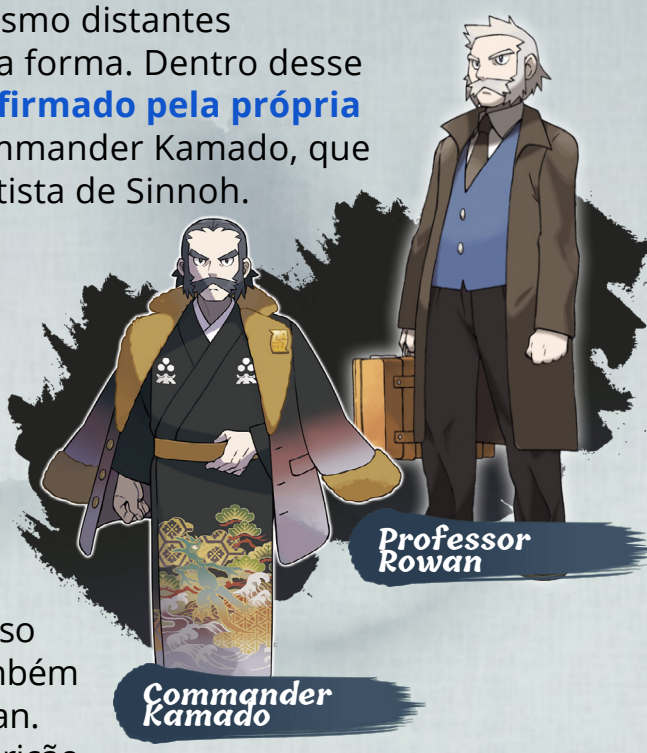
Rostos familiares
em uma novela de época

Para conhecermos melhor Hisui, região até então inédita nos jogos da franquia, precisamos contextualizar os conceitos presentes em Pokémon Legends: Arceus. Em termos geográficos, sabemos que a aventura se passará nos mesmos domínios de Sinnoh. No entanto, o que irá diferenciar o novo lançamento de jogos como Pokémon Brilliant Diamond/Shining Pearl (Switch) está em sua temporalidade. Trata-se de uma trama situada em uma era ancestral, talvez a mais antiga já apresentada na série até os dias de hoje.





Desde já, isso nos permite projetar especulações e comparações entre os personagens que aparecerão na nova aventura, e as personalidades que já conhecemos da quarta geração da série, pois, mesmo distantes temporalmente, eles podem estar ligados de alguma forma. Dentro desse contexto, há um **caso de ancestralidade já foi confirmado pela própria Nintendo**: o do chefe do Galaxy Team de Hisui, Commander Kamado, que é antepassado do Professor Rowan, renomado cientista de Sinnoh.



Além das evidentes semelhanças físicas, marcadas pelo uso de um imponente bigode, Commander Kamado é um verdadeiro ancestral de Rowan em termos de personalidade e dedicação científica: ambos se interessam pelo comportamento dos Pokémon, liderando muitos estudos sobre as mais diferentes espécies do universo.

Da mesma forma, Commander Kamado é conhecido como um líder confiável que pode ser bastante rigoroso ao designar tarefas aos seus assistentes, algo que também está muito presente em Sinnoh com o Professor Rowan. Pode-se esperar, portanto, que Kamado terá uma aparição similar em alguns aspectos ao protagonismo de Rowan em Pokémon Brilliant Diamond/Shining Pearl, pois estamos tratando de personagens interligados em múltiplos fatores.


Capitã Cyllene

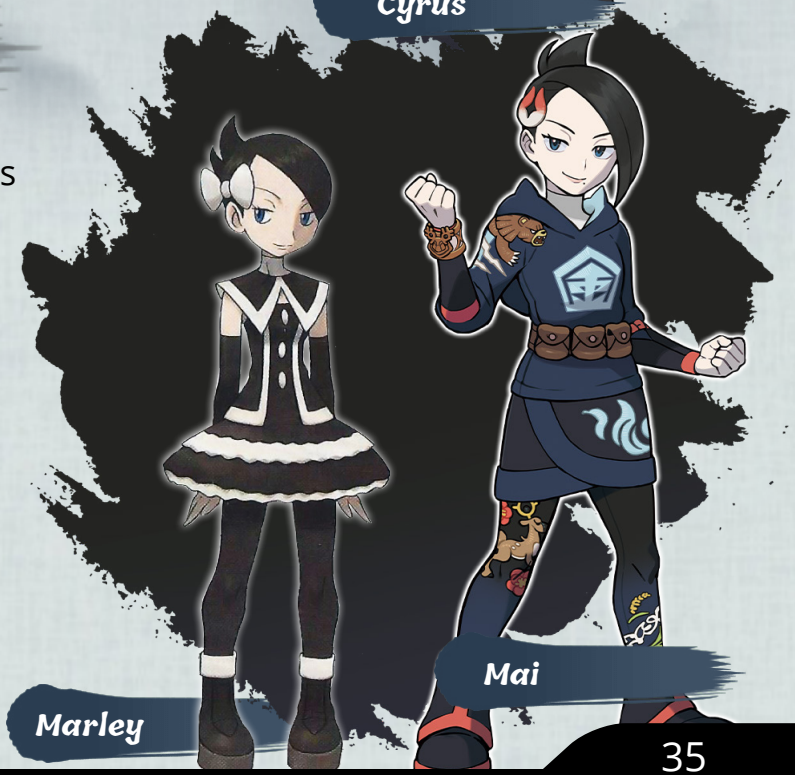
Seguindo essa linha de pensamento, temos outros personagens do novo jogo que também podem apresentar traços familiares para os fãs de longa data da franquia. Um dos casos de maior destaque envolve a Captain Cyllene: no comando do Survey Corps do Galaxy Team, a líder conta com uma fisionomia muito parecida com a de Cyrus, o chefe do Team Galactic em Sinnoh. Entre suas semelhanças no formato dos rostos, na cor do cabelo e em suas posturas em cenas e diálogos, é impossível não notar as possíveis conexões entre os dois.

No entanto, cabe ressaltar que os personagens apresentam papéis que aparentam ser distintos. Em Pokémon Brilliant Diamond/Shining Pearl, Cyrus é o grande vilão da trama, liderando sua equipe na tarefa de destruir o universo para então reconstruí-lo de acordo com seus desejos. Por outro lado, Captain Cyllene se manifesta como uma espécie de tutora, responsável por acolher o protagonista no Galaxy Team ao notar seu potencial. Resta saber se este papel de instrutora permanecerá durante toda


Cyrus

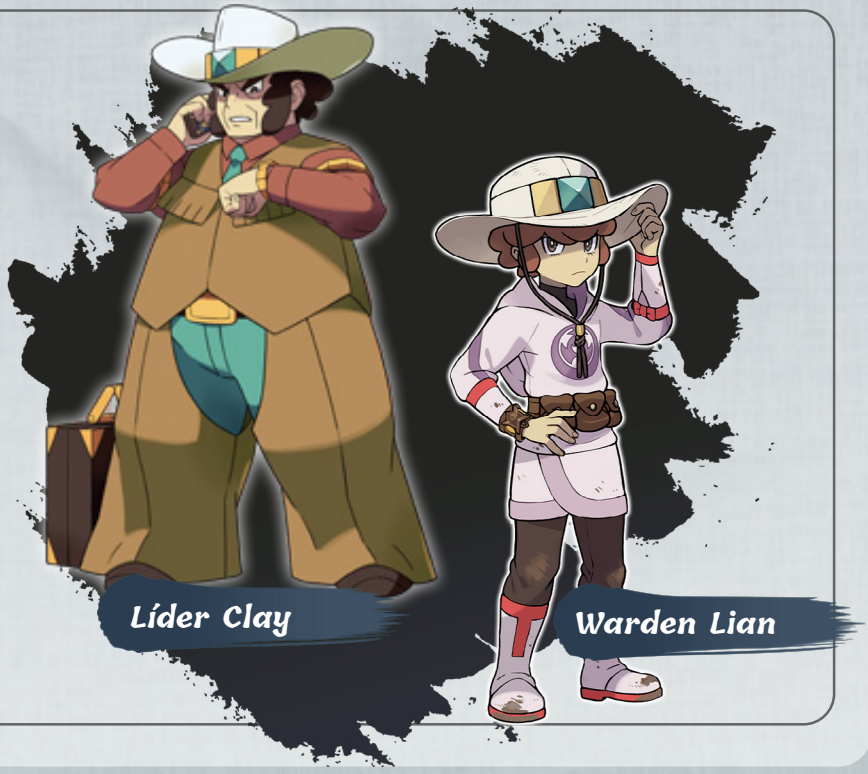
Guardiões, comerciantes *e protagonistas de Hisui*

Entre as demais especulações, nota-se alguns exemplos de ancestralidade nos Wardens de Pokémon Legends: Arceus, que são como guardiões que protegem os monstrinhos de determinadas regiões. Neste segmento, temos Mai, cuja fisionomia se parece muito com a de Marley, treinadora de Sinnoh que é especialista em monstrinhos com alta velocidade. Da mesma maneira, a guardiã Arezu dispõe de traços físicos que lembram outra personagem da quarta geração: Mars, uma das comandantes do Team Galactic.

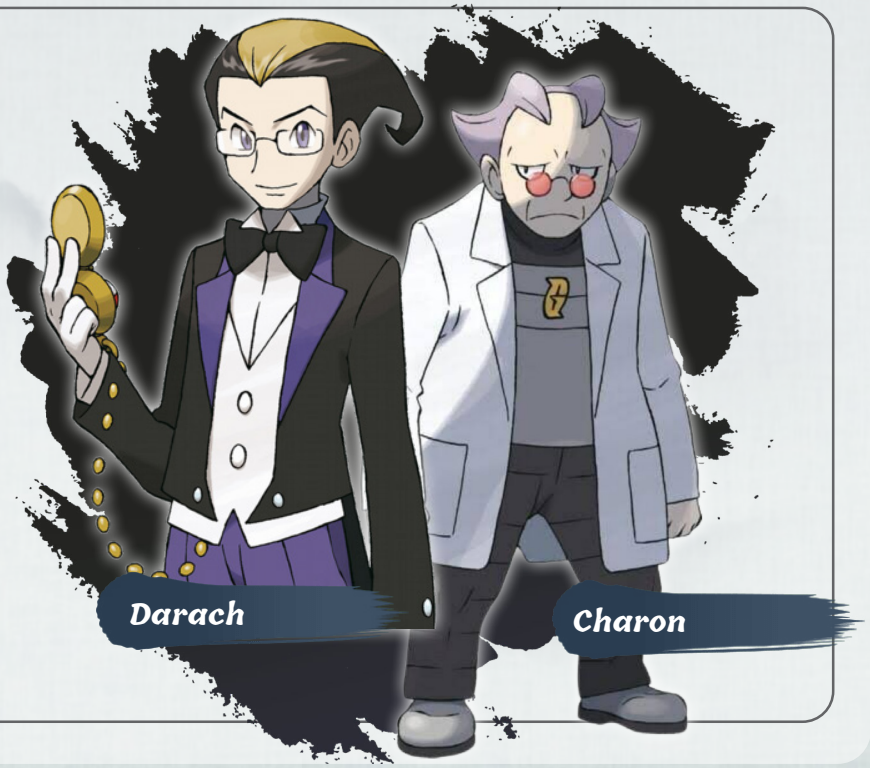

Mai

Marley

O Warden Lian, por sua vez, apresenta uma particularidade bastante curiosa. Acontece que o jovem garoto se parece, sim, com um personagem da franquia, mas com alguém que aparece em uma outra geração. Trata-se de Clay, líder do ginásio de Driftveil City, localizado em Unova nos jogos Pokémon Black/White (DS). Diante disso, esperamos mais detalhes para entender as possíveis conexões entre estes personagens, que adoram usar chapéu no melhor estilo faroeste, mas que são encontrados em faixas geográficas e temporais completamente distintas.



Em outro trailer de Pokémon Legends: Arceus, dois figurantes chamaram a atenção dos mais antenados, justamente por lembrarem de personagens de Sinnoh. Um deles pode ser visto vendendo roupas em Jubilife Village, ostentando um cabelo com uma faixa amarela que é praticamente idêntica à de Darach, encontrada nos jogos da quarta geração. Do mesmo modo, há outro comerciante do vilarejo que apresenta um topete muito parecido com o usado pelo cientista Charon, membro do Team Galactic, em Sinnoh.



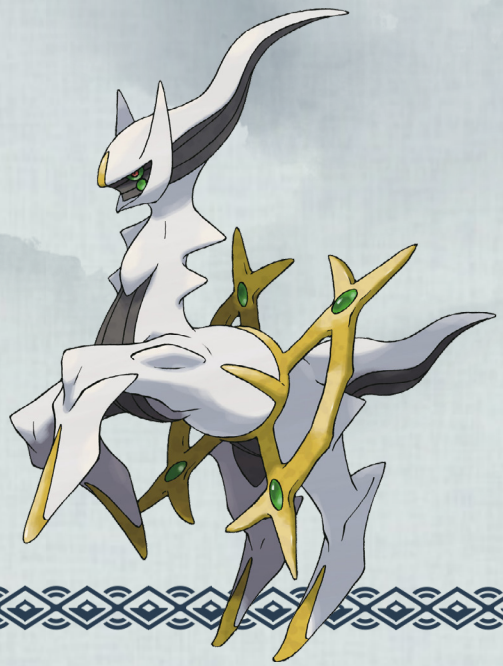
Por fim, não poderíamos deixar de falar sobre os protagonistas, pois as semelhanças são inegáveis: Akari e Rei, de Pokémon Legends: Arceus, se parecem muito com Lucas e Dawn, de Pokémon Brilliant Diamond/Shining Pearl, principalmente em termos de vestuário, com chapéus de cores idênticas. Entretanto, além do fato de possuírem um papel central na trama, pouco foi revelado sobre os personagens principais de Hisui, então ainda não sabemos de outros fatores que possam ligá-los enquanto ancestrais da dupla de Sinnoh.

Portanto, temos um bom número de curiosidades que conectam personalidades que habitam um mesmo espaço geográfico, mas que aparecem em épocas diferentes. Desse modo, essas conexões temporais formam inegavelmente um dos pontos mais atraentes da nova aventura do universo Pokémon, que, para a alegria dos fãs, está muito próxima de chegar ao Switch.



Um legado ancestral
passado para futuras gerações

Apresentando o passado, elucidando o presente, projetando novas mecânicas para o futuro da franquia. **Pokémon Legends: Arceus** (Switch) é, assim, uma das grandes apostas para 2022, justamente por ter como sua principal qualidade a capacidade de resgatar as mais ricas memórias da franquia em tempos ancestrais e desconhecidos do público. Resta-nos aguardar ansiosamente pelo seu lançamento em 28 de janeiro, quando finalmente poderemos conhecer as maravilhas de Hisui e sua grandiosa história antes de se tornar Sinnoh.



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.



INSCREVA-SE AQUI!

A equipe da Revista Nintendo Blast está saindo de férias!

Aproveitamos o mês de janeiro para viajarmos para as novas ilhas resort de Animal Crossing: New Horizons — Happy Home Paradise. Já criamos a nossa casa de férias perfeita para um descanso merecido. Ah, mas voltamos em fevereiro. Enquanto isso, continue acompanhando o nosso site!



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

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista