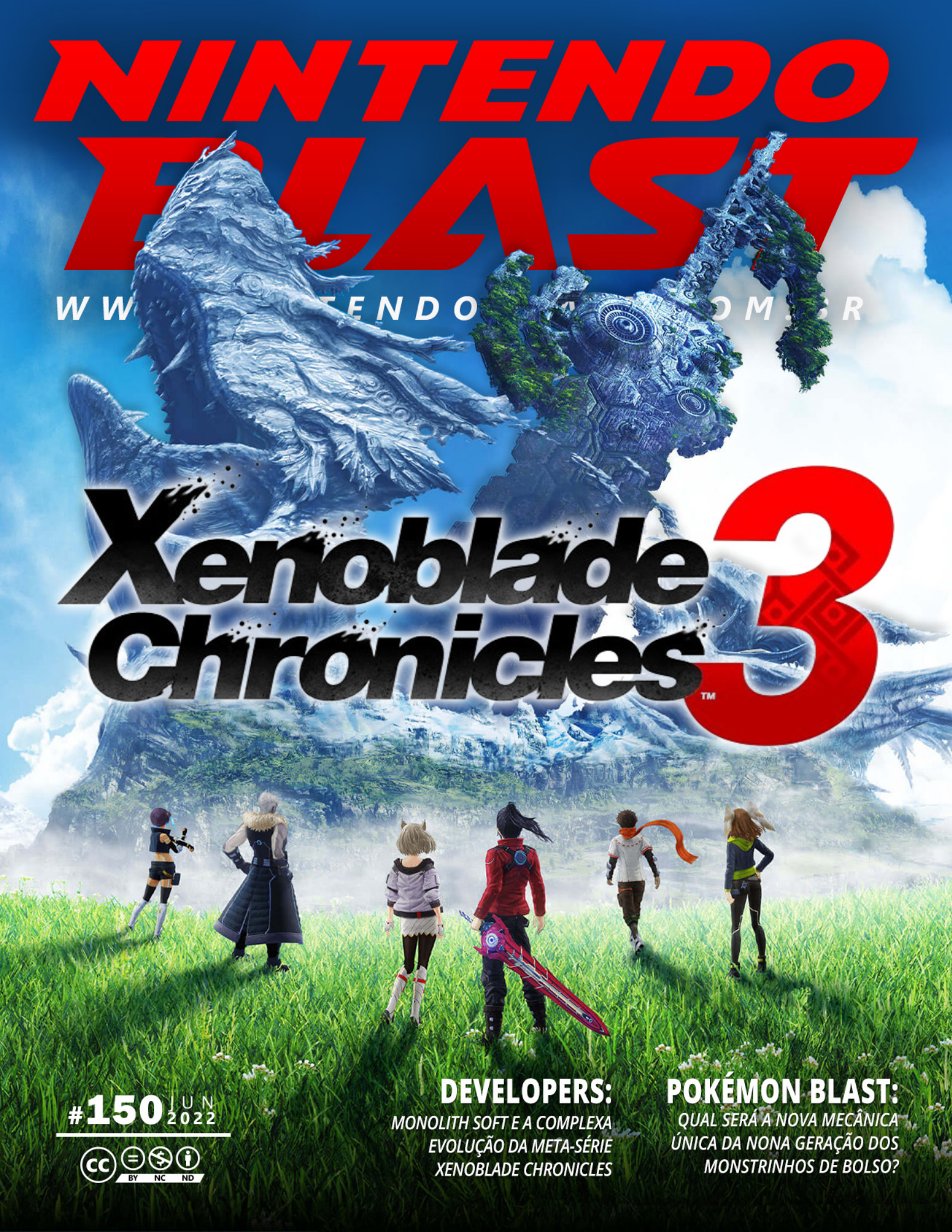
NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBLAST.COM.BR



#150 JUN 2022

CC BY NC ND

DEVELOPERS:
MONOLITH SOFT E A COMPLEXA EVOLUÇÃO DA META-SÉRIE XENOBLADE CHRONICLES

POKÉMON BLAST:
QUAL SERÁ A NOVA MECÂNICA ÚNICA DA NONA GERAÇÃO DOS MONSTRINHOS DE BOLSO?

Aionios nos aguarda

Xenoblade Chronicles 3 está próximo — saiba o que esperamos dessa obra que promete resgatar elementos da mitologia dos títulos anteriores e evoluir o combate para um ponto épico. E não fique perdido nesse novo jogo: preparamos uma análise explicando os eventos de **XC1** e **XC2**, além de suas possíveis conexões com **XC3**. Aproveite e conheça melhor a **Monolith Soft**, estúdio responsável pela saga Xenoblade e outros *JRPG*s incríveis. Já pensou qual será a nova mecânica única de **Pokémon Scarlet/Violet**? Confira a nossa opinião sobre o assunto. 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



DIRETOR DE REVISÃO
Pedro Franco



DIRETOR DE ARTE/ CAPA
Leandro Alves



REDAÇÃO
Ivanir Ignacchitti
Victor Hugo Carreta
Vitor M. Costa
Renan Rossi



REVISÃO
Davi Sousa
Juliana Paiva Zapparoli



DIAGRAMAÇÃO
Felipe Castello
Leandro Alves
Walter Nardone



ILUSTRAÇÃO
Lucas Mathias



PRÉVIA
04 Xenoblade Chronicles 3 (Switch)



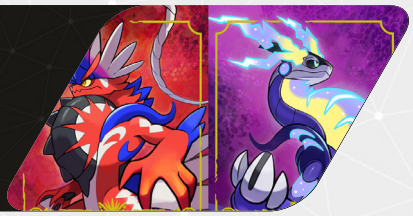
AIONIOS
18 Universos reunidos e as possíveis ligações com XC1 e XC2



MONOLITH SOFT
30 E a complexa evolução da meta-série Xeno



POKÉMON BLAST
41 Qual será a nova mecânica única da nona geração?



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



"Aionios" por ***Lucas Mathias***



SWITCH



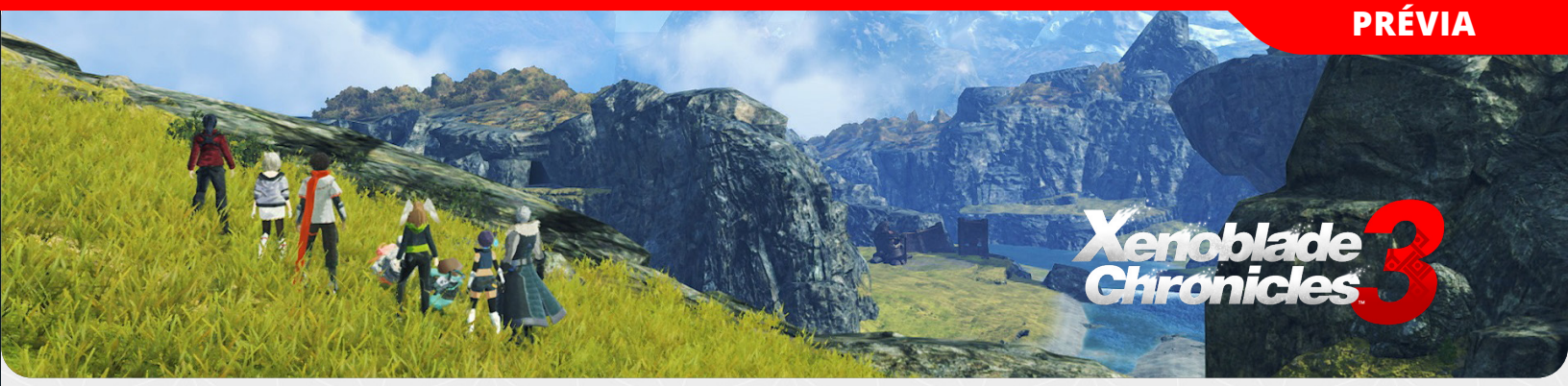
por Ivanir Ignacchitti

Revisão: Juliana Paiva Zapparoli
Diagramação: Leandro Alves

é a oportunidade da franquia de RPGs da Monolith Soft alçar o seu maior voo

Com lançamento previsto para 29 de julho, Xenoblade Chronicles 3 é o mais novo jogo da metafranquia Xeno da Monolith Soft. Com elementos dos jogos anteriores e uma proposta narrativa séria e aparentemente impactante, o JRPG tem tudo para ser o novo patamar da franquia e uma referência para a indústria de jogos como um todo.

Mais de uma década se passou desde o lançamento de Xenoblade Chronicles no Wii. Na época, os fãs das obras de Tetsuya Takahashi temiam que ele nem sequer viesse para o Ocidente. De lá para cá, o jogo deu origem a uma série popular de RPGs e estamos prestes a ter o lançamento de Xenoblade Chronicles 3 no Switch. Em meio a um novo conflito, indivíduos advindos de nações opostas se unirão para quebrar o ciclo de violência.



Bem-vindos a Aionios

Xenoblade Chronicles 3 se passa no mundo de Aionios (“Eterno” em grego), um mundo marcado por grandes belezas naturais. Porém, duas grandes nações se mantêm em uma guerra sem fim: de um lado, temos Keves, que se desenvolveu em torno de tecnologias mecânicas; do outro, temos Agnus e suas armas autônomas munidas a éter.







No entanto, esse conflito guarda grandes segredos que a população comum não sabe. Dois grupos inicialmente antagônicos unirão forças e terão a chance de descobrir as verdades após partirem para uma terra conhecida como Swordmarch.

O caminho até lá envolverá explorar os lindos campos abertos de Aionios. Assim como nos jogos anteriores, conhecer as áreas vibrantes desse novo mundo e enfrentar as criaturas pelo caminho será parte fundamental da experiência.



Maktha Wildwood é uma grande floresta famosa por suas deliciosas frutas, mas também parece guardar ruínas de alguma construção antiga. Por outro lado, a vida não parece tão fácil no Eagus Wilderness, cujo clima desértico e tendência a tempestades de areia são a norma.



Enquanto isso, a abundância de água chama a atenção em Great Cotte Falls, com belas cachoeiras que provavelmente poderão ser exploradas a fundo. Por fim, Millick Meadows é um grande campo marcado pela presença de um rio e formações rochosas curiosas. Além dessas áreas já divulgadas, a expectativa é de um mundo bastante detalhado que realmente dá vontade de explorar a fundo como já é tradicional da franquia.



Indícios da exploração de um grande legado

Apesar de Aionios ser, em tese, um mundo novo, vale destacar alguns detalhes que chamam a atenção dos fãs de longa data da franquia. Em particular, é possível notar resquícios de titãs como Bionis e Mechonis do primeiro jogo e daqueles presentes no mundo de Alrest (Xenoblade 2). De fato, a obra promete se conectar aos futuros de ambos os jogos, trazendo um valor extra para quem acompanhou as jornadas de Shulk e Rex.







Outro elemento fundamental que liga a obra aos antecessores é a presença de duas figuras misteriosas. As líderes de cada uma das nações se parecem bastante com personagens conhecidas dos jogadores. Em Keves, temos uma High Entia que muito se assemelha a Melia (Xenoblade Chronicles); enquanto a líder de Agnus é uma Gormotti que parece uma versão um pouco mais velha de Nia (Xenoblade Chronicles 2).



A tribo dos High Entia era uma raça proeminente do primeiro jogo. Apesar de serem bastante similares aos humanos comuns (Homs) em aparência, contam com asas na cabeça e um tempo de vida muito mais longo. A raça guarda alguns segredos em seu DNA que são revelados a fundo no primeiro jogo, obra que contava com Melia como parte da equipe principal. A personagem também ganhou ainda mais destaque na expansão Future Connected da edição definitiva de Switch, co-protagonizando-a ao lado de Shulk e dos pequenos Nene e Kino.





Já os Gormotti são uma raça com atributos felinos advinda do titã Gormott. Eles costumam viver em harmonia com a natureza em Xenoblade 2, mas vários deles trabalham como militares ou mercenários. Nia era uma personagem do jogo com traços felinos, apesar das circunstâncias dela serem um pouco complicadas. Ela também era uma das aliadas mais importantes do jogo em questão, tendo algumas reviravoltas associadas a ela.

O que chama a atenção em particular é que, em ambos os casos, essas raças estão intimamente ligadas aos mundos dos jogos anteriores. Como tal, mesmo pensando que as personagens não sejam realmente Melia e/ou Nia, a presença de High Entias e Gormottis precisa implicar uma conexão de Aionios com os outros mundos.



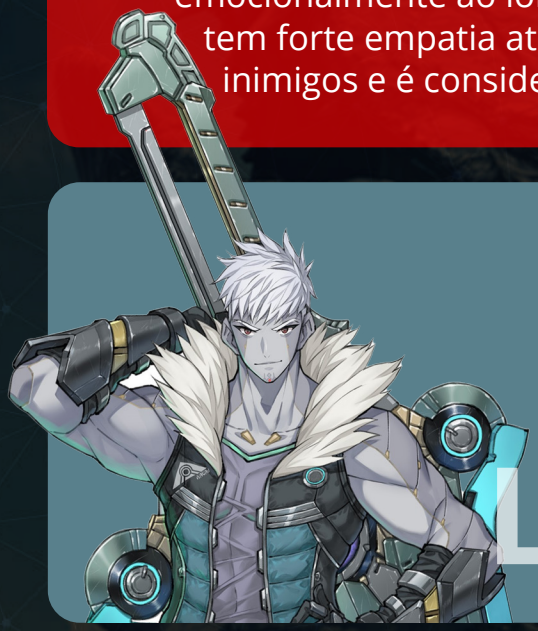
Um grupo que luta para dar fim ao ciclo de violência

Xenoblade Chronicles 3 se situa no meio de uma grande guerra. Porém, em vez de acompanharmos um grupo específico advindo apenas de uma nação, a proposta é mostrar justamente os vários lados desse conflito. Como tal, a própria equipe principal é composta por pessoas de ambas as nações que precisarão unir forças. Com a temática de "vida", a obra provavelmente irá questionar a perspectiva de ambos os lados e refletir sobre tópicos como tolerância, respeito, coexistência e laços afetivos.



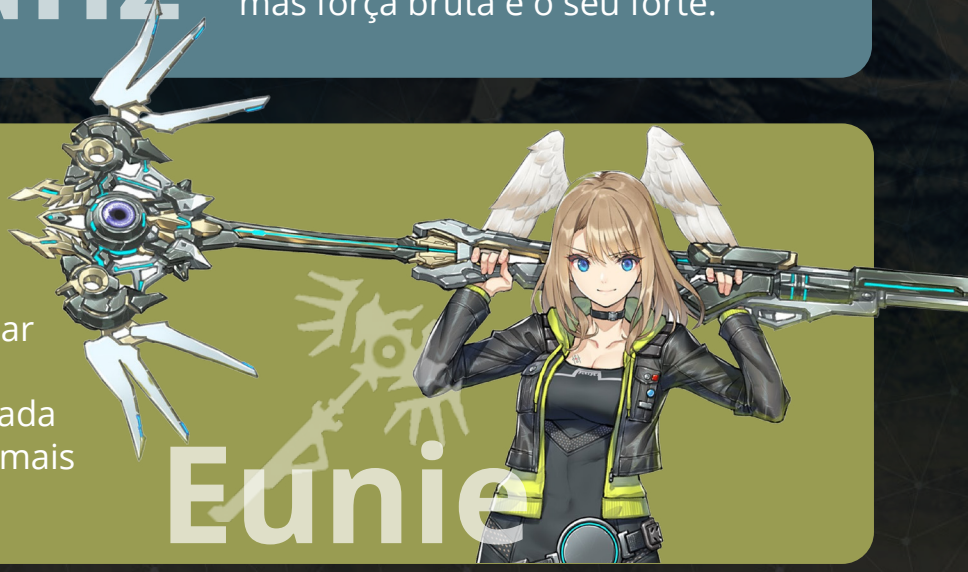
NOAH

De um lado da guerra, temos Noah, um soldado de Keves. O rapaz é responsável pelas cerimônias fúnebres dos guerreiros que perderam a vida em combate em prol de sua nação. Lidar com esse ritual não é uma tarefa fácil e isso com certeza impacta o rapaz emocionalmente ao longo do tempo. Ele tem forte empatia até mesmo pelos inimigos e é considerado um bom líder.



Lanz

Noah é acompanhado por dois personagens que também advêm de Keves. Lanz é um fisiculturista cuja espada gigante também funciona como escudo. Não dá para contar muito com ele quando o assunto é inteligência, mas força bruta é o seu forte.



Eunie

Já Eunie é uma amiga de infância de Noah e Lanz, cujo temperamento forte chama a atenção. Apesar de se especializar em habilidades curativas, a personagem tem uma língua afiada e acaba escondendo o seu lado mais frágil por trás das suas atitudes.



Mio

Do outro lado do campo de batalha, temos Mio, que também é uma protagonista da aventura. Ela faz parte das forças armadas de Agnus e é mais velha que os outros aliados, sendo alguém em quem a equipe confia profundamente. Assim como Noah, Mio atua na condução das cerimônias fúnebres, mas para a nação oposta. A performance de flautas nas mãos de Noah e Mio durante o trailer de revelação do jogo é uma parte fundamental desse ritual.



Sena

Os paralelos também acontecem entre Sena e Lanz. A jovem também se esforça para treinar os seus músculos e, apesar de sua pequena estatura, é capaz de usar um martelo gigante. Após os grupos se misturarem, os dois poderão compartilhar esse hobby em comum.



Taion

Do lado de Mio temos também Taion, um curioso rapaz cuja capacidade estratégica pode ser fundamental para analisar os inimigos e situações ao redor da equipe. Suas análises do terreno podem ser projetadas para os outros personagens, auxiliando tremendamente a equipe.

Além dos seis principais, também é possível contar com a ajuda de heróis variados que se juntarão ao grupo durante a história. Eles incluem os nopon Riku e Manana, a arqueira Juniper, o comandante Zeon e um mecânico/médico chamado Valdi, entre outros ainda não anunciados. A expectativa é de que o jogo ofereça bastante variedade de opções para a construção das equipes.



Riku e Manana



Juniper



Zeon



Valdi

A união faz a força

Em Xenoblade Chronicles 3, os personagens podem assumir uma variedade de classes, alterando o seu estilo de combate e habilidades disponíveis. Elas são classificadas em três grandes tipos: Attacker, Defender e Healer. Os Attackers são focados na ofensiva, enquanto Defenders atraem a atenção de inimigos e Healers oferecem suporte. Saber dominar a composição de equipes provavelmente será essencial para o combate do jogo, que segue o esquema de quasi-ação. Isso significa que, apesar de ser baseado em turnos, o combate é em tempo real e o timing das ações faz diferença. Além disso, será possível usar equipes com até sete personagens por vez, um número grande aliados simultâneos que promete deixar as batalhas bastante movimentadas.

Classes Attacker

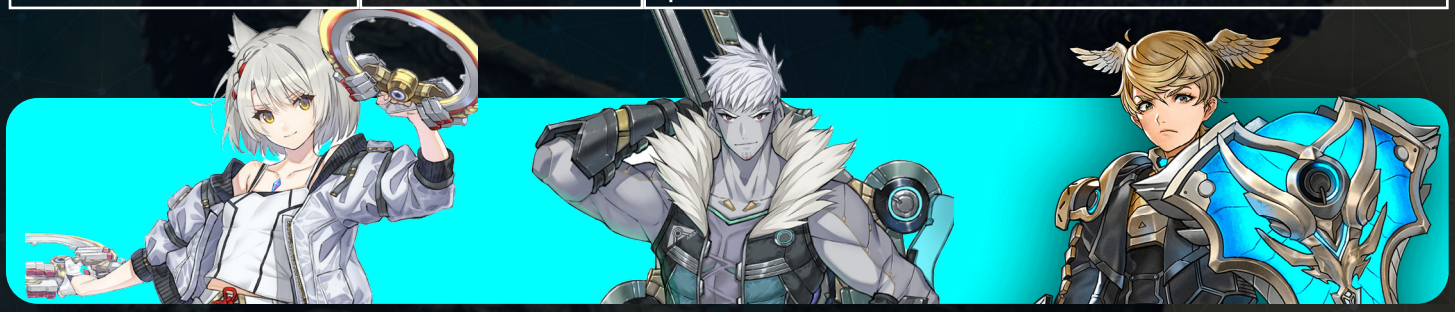
Classe	Personagem inicial	Características
Swordfighter	Noah	Atributos equilibrados, ganha vantagem contra chefes e sua Talent Art “Exceed Buster” causa muito dano em inimigos paralisados
Ogre	Sena	taques devastadores com martelo, atrai facilmente a atenção do inimigo
Phantom Archer	Juniper	Mestre da furtividade, essa classe ataca à distância com suas flechas
Yumsmith	Riku & Manana	Especializada em karatê, ela é capaz de enfraquecer inimigos atingidos





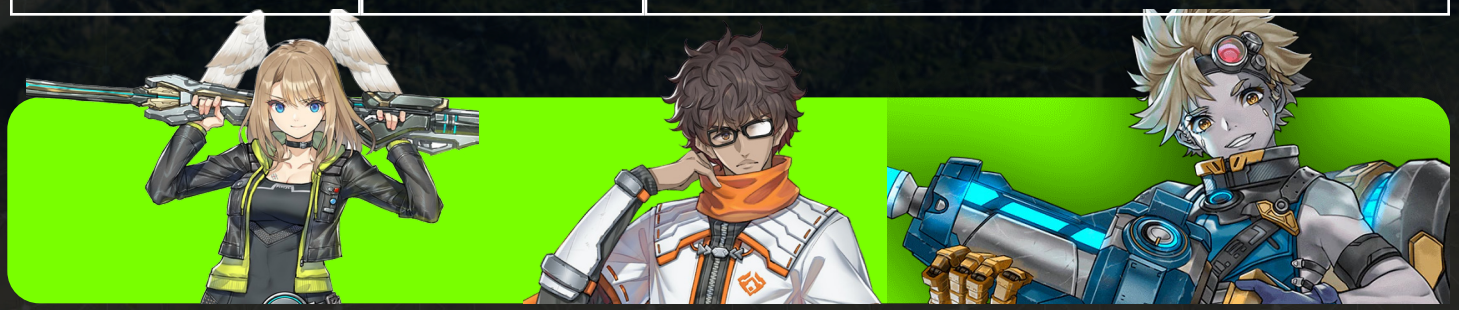

Classes Defender

Classe	Personagem inicial	Características
Gale Master	Mio	Com grande agilidade, esta classe se esquiva de ataques e anula golpes contra aliados próximos. Com sua Talent Art “Gemini Strike”, ela atrai os ataques inimigos e reduz a precisão deles
Heavy Guard	Lanz	Usa uma espada gigante como escudo e atrai a atenção do inimigo para si
Guardian Commander	Zeon	Com uma espada vistosa e um escudo, ela ganha bônus para ataques críticos quando está com HP baixo



Classes Healer

Classe	Personagem inicial	Características
Medic Gunner	Eunie	Consegue restaurar a vida de aliados dentro de uma área circular, mas usar esses poderes constantemente atrai a atenção dos inimigos
Tactician	Taion	Usa magias para auxiliar aliados e confundir seus inimigos, sendo capaz até de colocá-los para dormir.
War Medic	Valdi	Suas habilidades de cura incluem restaurar a vida de todos os aliados.



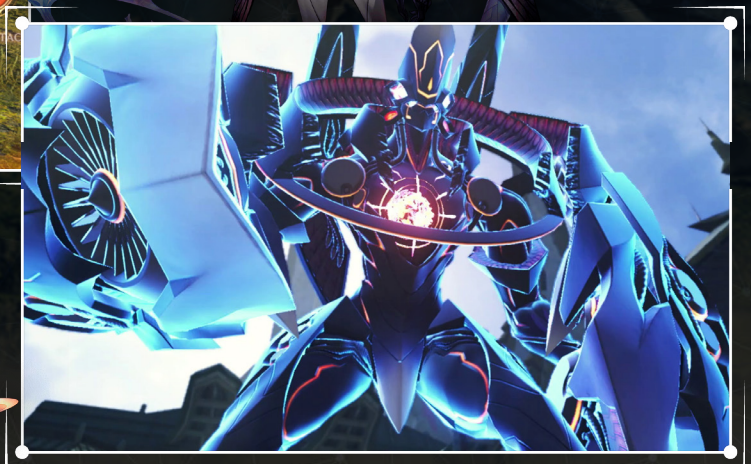
Além de todas essas classes, um elemento fundamental que chama atenção no jogo é o Ouroboros. Durante o combate, determinados aliados podem se fundir e gerar um grande robô. Essa transformação, que certamente lembrará alguns jogadores dos mechas de Xenogears (PS), promete ser crucial para mudar o rumo dos combates aumentando o poder de fogo durante períodos limitados de tempo.











A chance de dar um passo além

Com todas as informações que temos, Xenoblade Chronicles 3 tem a chance de ser um passo fundamental para a evolução da franquia de RPGs da Monolith Soft. A obra promete resgatar elementos da mitologia dos anteriores e, ao mesmo tempo, evoluir o combate para um ponto épico de muitos aliados simultâneos e transformações poderosas. Resta esperar ansiosamente para saber o que nos aguarda além do horizonte de Aionios.



Fontes: Noisy Pixel, Xenoblade Wiki, eShop do Reino Unido, RPG Site

Xenoblade Chronicles 3 (Switch)
Desenvolvedor Monolith Soft
Gênero RPG
Lançamento 29 de julho de 2022

Expectativa
5

Guia N-Blast

Pokémon Let's GO Pikachu/Eevee

Fire Emblem: Three Houses

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!



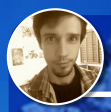
E-BOOK POKÉMON LET'S GO R$ 1,99

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

COMPRAR NO Google play

COMPRAR NO Google play

Disponível na amazon.com



por ***Renan Rossi***

Revisão: Jualiana Paiva Zapparoli
Diagramação: Leandro Alves

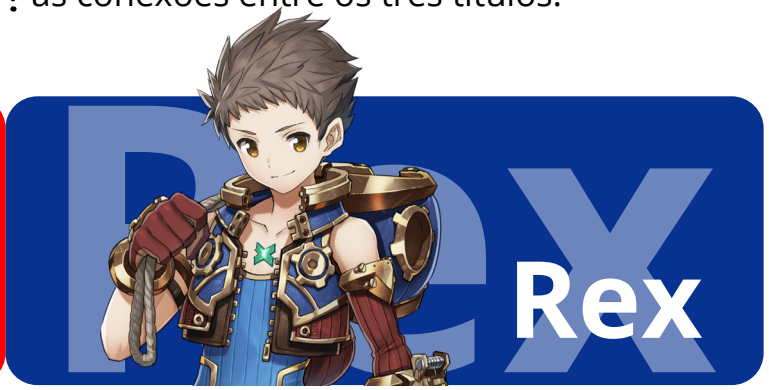
universos reunidos e as possíveis ligações com XC1 e XC2

Desde seu anúncio, em fevereiro, **Xenoblade Chronicles 3** é o assunto do ano para os amantes de JRPGs no Switch. A tão aguardada sequência promete encerrar o ciclo dos dois primeiros títulos com uma série de ligações aparentemente confirmadas nos trailers de divulgação, apresentando elementos visuais e narrativos que deixaram muita gente curiosa sobre como tudo irá se encaixar no final. As respostas serão dadas em 29 de julho, data do lançamento, mas, até lá, preparamos uma análise (com spoilers) que explica os eventos de XC1 e XC2, além de suas possíveis conexões com o que poderemos ver em XC3.

Realidades simultâneas

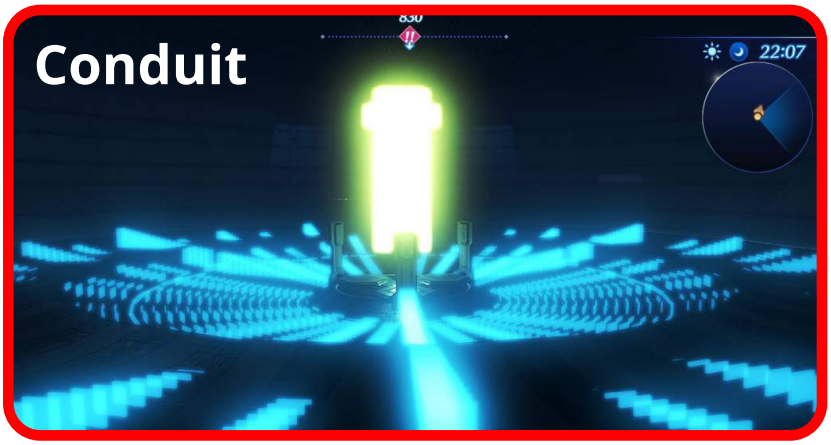
Para quem gosta de uma boa história, a aventura criada por Tetsuya Takahashi é um prato cheio que, desde o primeiro **Xenoblade Chronicles** (Wii, 2010), mistura elementos científicos, tecnologia, religião e filosofia. O resultado é um caldeirão narrativo que, caso o jogador não esteja atento, pode levar à perda de uma quantidade inestimável da experiência de jogar algum título da série. Entender a história é essencial. Se você já terminou as aventuras de Shulk e Rex e quer refrescar a lembrança dos elos entre os dois primeiros games, seja bem-vindo. Agora, se você está em sua primeira viagem e precisa de um guia narrativo para preparar-se para XC3, também encontrará aqui um ótimo aquecimento, além de ficar pronto para as conexões entre os três títulos.





XC1 e **Xenoblade Chronicles 2** (Switch, 2017) ocorrem ao mesmo tempo em realidades paralelas criadas a partir da ativação do artefato chamado **Conduit**, um tipo de monólito extremamente poderoso capaz de romper o espaço-tempo e abrir portais para diferentes universos. No entanto, só percebemos a ligação entre os dois primeiros jogos após alcançarmos o arco final da história de XC2, quando nos é revelada essa informação pela figura chamada **Arquiteto**.

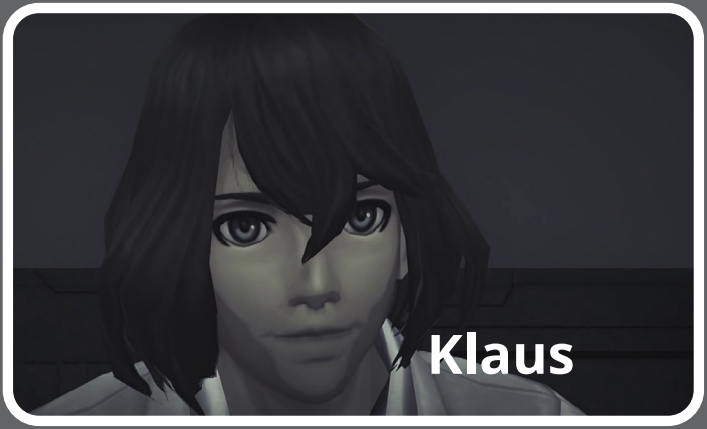




O Arquiteto e o início de XC1

Seu nome, na verdade, é **Klaus**, um cientista do planeta Terra que estava estudando as possíveis aplicações do Conduit, e que aparece tanto no fim de XC1 quanto no de XC2. Inconformado e sem depositar nenhuma esperança na humanidade, esta que destruiu os ecossistemas e colocou todo o planeta numa situação incontornável, Klaus tem o objetivo de utilizar o Conduit para dar vida a um novo universo livre da ganância humana.

Esse episódio ocorre na **First Low Orbit Station**, a estação espacial mostrada nas cenas finais dos dois games. Klaus está em uma discussão com outra cientista, **Galea**, a respeito dos problemas que poderiam ocorrer caso o Conduit fosse acionado. No entanto, a estação sofre um ataque espacial, levando Klaus a ativar o artefato, o que gera um evento de proporções cataclísmicas.

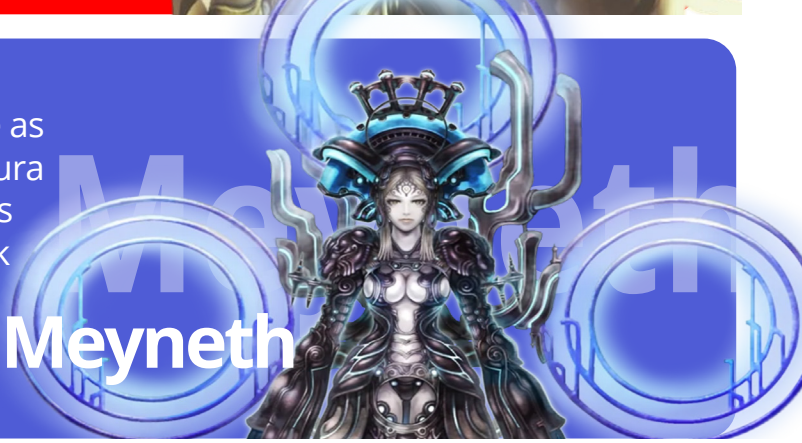




Múltiplos portais interdimensionais abrem-se, um deles sugando metade do corpo de Klaus. Nesta dimensão alternativa, o cientista renasce como **Zanza**, o grande vilão de XC1 e a própria essência da principal arma do game, a Monado, capaz de moldar a realidade de acordo com as vontades de seu usuário.



Galea também é sugada para essa dimensão, renascendo como **Meyneth**. Ambos tornam-se as almas divinas dos dois titãs presentes na aventura original, Bionis e Mechonis, transformando seus atos na história que permeia a jornada de Shulk e seus amigos. É devido à obsessão maligna dessa metade do corpo de Klaus que temos em XC1 uma história marcada pela guerra.



A metade bondosa de Klaus em XC2

Ao encontrar-se com o Arquiteto em XC2, após chegar ao topo da Árvore da Vida (que na realidade é o acesso para a Low Orbit Station), Rex e seus companheiros ficam sabendo de tudo o que ocorreu. Depois de acionar o Conduit e ter metade de seu corpo sugado para outra dimensão, Klaus concentra seus últimos esforços na utilização do **Trinity Processor**, um coletivo de três inteligências artificiais responsáveis pela estabilização do Conduit.

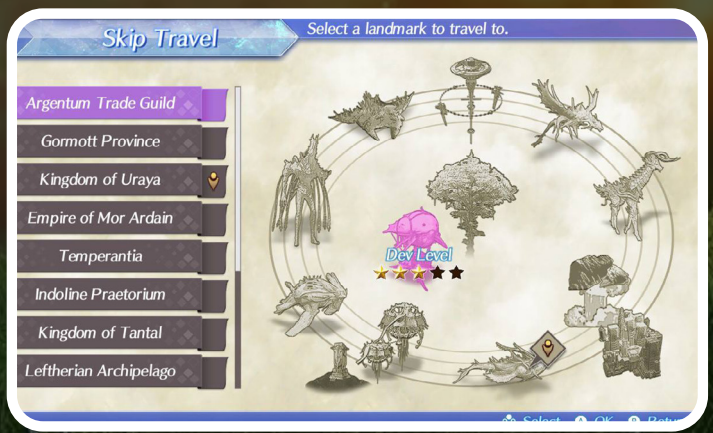




Esses supercomputadores autônomos, denominados **Ontos**, **Logos** e **Pneuma**, são palavras de origem grega que significam “essência”, “razão” e “espírito”, respectivamente. No cristianismo, as palavras também estão relacionadas à Santíssima Trindade, formada pelo Pai (Ontos), o Filho (Logos) e o Espírito Santo (Pneuma).

Ao acionar o Trinity Processor, toda a vida na Terra é erradicada e Ontos é sugada para outra dimensão. Com apenas duas delas em mãos , Klaus deposita em Logos e Pneuma todas as informações genéticas dos seres que habitarão a nova Terra. A superfície morta do planeta é coberta por nuvens, iniciando-se o ciclo dos Titãs, Blades, humanos, gormotti, urayans e nopons que passam a viver no corpo desses seres colossais, circundando a grande Árvore da Vida. Assim, chegamos aos acontecimentos de XC2 na agora Terra renascida, chamada de Alrest.





Logos é retratado como **Malos**, o grande vilão de XC2, enquanto **Pneuma** incorpora a figura de **Pyra/Mythra**. Já a inteligência de **Ontos**, de acordo com teorias de fãs nunca desmentidas pela Monolith Soft, teria sido sugada para o universo de XC1, assumindo a forma de **Alvis**.

Malos



Pyra



Mythra



Pneuma



Alvis



O objetivo de Klaus foi dar mais uma chance aos humanos para que estes pudessem provar ao cientista que a vida e o elo de bondade entre as pessoas pudesse ser recuperado no futuro. É justamente essa resposta de esperança que ele recebe ao ouvir as palavras de Rex no fim da aventura.

Destinados a se unir

A prova de que XC1 e XC2 ocorrem ao mesmo tempo em realidades paralelas originadas pelo uso do Conduit é revelada durante a batalha final entre Zanza e o grupo de Shulk no primeiro game. Prestes a vencer o conflito, Shulk diz a frase: “Hoje nós usamos nosso poder para derrubar um deus, e então cumprir nosso destino”. O diálogo é ouvido pelo Arquiteto momentos antes de sua morte em XC2, já que ele e Zanza são um só.

Seu último ato antes de desaparecer por completo é eliminar a barreira de nuvens que cobre a Terra (Alrest) e comandar os titãs para se unir em um novo continente, onde todas as raças poderão viver em harmonia. O desejo do Arquiteto é semelhante ao desejo feito por Shulk após derrotar Zanza.

Nas cenas finais de XC1, ouvimos a voz de Alvis dizendo: “Shulk. Este novo mundo é sem limites. Ele é o lar não apenas para você, mas para muitas formas de vida. Eu posso ver. Neste mundo, toda a vida caminha em direção ao futuro, lado a lado”. Ao que tudo parece indicar, as realidades de XC1 e XC2 unem-se ao fim de suas respectivas histórias, dando origem a um único universo compartilhado.

Shulk diz a Fiora, nos diálogos finais de XC1, que ele quer conhecer todas as novas raças que estão no mundo criado por seu desejo feito a Alvis. Do mesmo modo, Rex e seus amigos observam a união dos titãs e o início de um novo ciclo da vida, num ambiente bem diferente da Alrest que conheciam.







União e conflito em XC3

Aventurar-se pelo corpo de seres colossais como os titãs faz da exploração por XC1 e XC2 um verdadeiro deleite das mais exóticas paisagens e perspectivas visuais. Muitos desses lugares tornam-se enormes pontos de referência para a localização do jogador e dois deles aparecem nos trailers de divulgação e na arte promocional de XC3, reforçando a hipótese de um mundo gigantesco e unido.

O primeiro deles é a **Mechonis Sword**, lar de áreas presentes em XC1, como Galahad Fortress e Sword Valley, utilizados como travessia para o grupo de Shulk mover-se de Bionis para Mechonis. Restos de **Fallen Arm** também aparecem, porém numa região árida, diferente do game original.





Outra referência notável é o titã **Uraya**, presente em XC2, que aparece na arte promocional de XC3, além de rochas características de lugares de alta vegetação do titã **Gormott**, localidades bastante exploradas pelo grupo de Rex e Pyra.

União parece ser a chave narrativa de XC3, tanto para a história quanto para as mecânicas de jogo. Durante as batalhas, os trailers apresentam o novo sistema de combate e a possibilidade de fundir membros do grupo em um único ser, chamado **Ouroboros**. A explicação disso será um dos grandes mistérios da nova aventura. No entanto, o conflito também se faz presente e promete mover a trama por grandes reviravoltas narrativas.



Neste novo mundo de XC3, denominado **Aionios**, duas nações, Keves e Agnus, travam uma guerra interminável que atravessa gerações, colocando diversas raças umas contra as outras. O próprio protagonista, Noah, diz nos trailers que nasceu e cresceu em um ambiente de guerra. Teria o suposto processo de união causado algum desentendimento entre os povos?

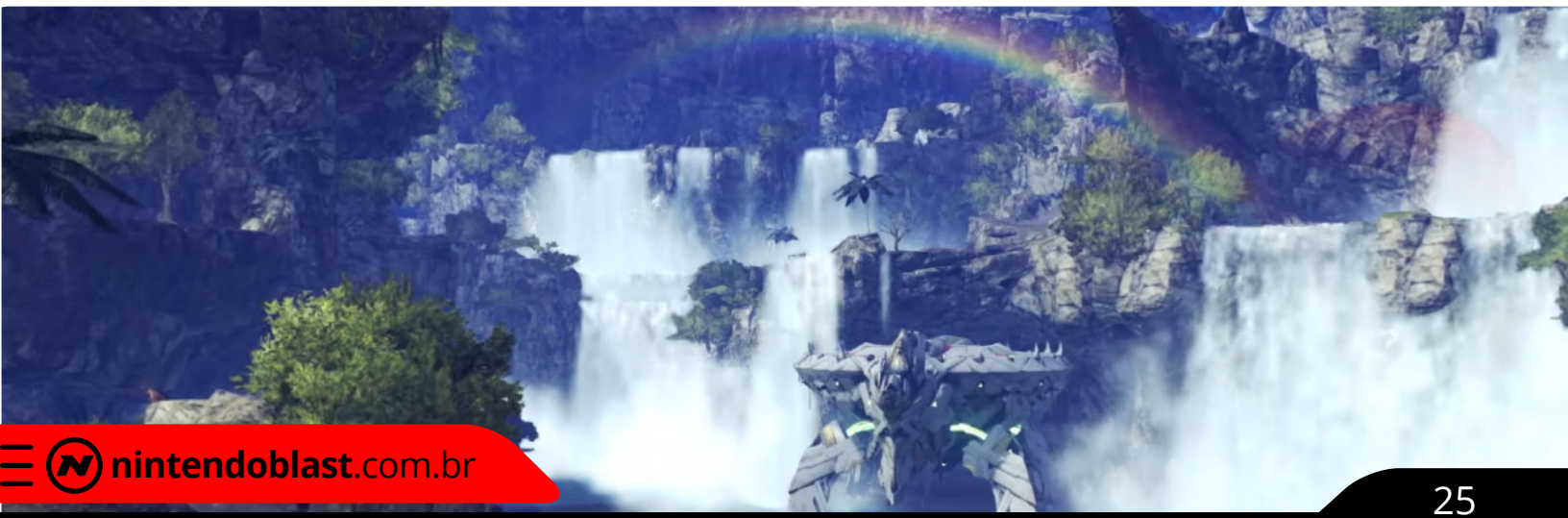
Neste novo mundo de XC3, denominado **Aionios**, duas nações, Keves e Agnus, travam uma guerra interminável que atravessa gerações, colocando diversas raças umas contra as outras. O próprio protagonista, Noah, diz nos trailers que nasceu e cresceu em um ambiente de guerra. Teria o suposto processo de união causado algum desentendimento entre os povos?











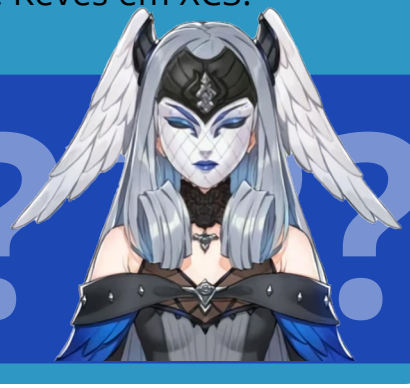
O retorno de Melia e Mia?

Como estamos falando de uma guerra que perdura por séculos entre **Keves** e **Agnus**, ambas as nações apresentam seres marcados por sua longevidade, o que abre a possibilidade de termos personagens dos outros títulos na história de XC3.

É o caso das formas angelicais **High Entia** e dos **Blades**, entidades nascidas dos Core Crystals e que retornam à sua forma de núcleo quando seus Drivers morrem, mas que podem renascer pela ressonância com um novo Driver. Também temos os Flesh Eaters, Blades infundidos com DNA humano e capazes de viver por séculos.

Nas cenas apresentadas nos trailers de divulgação, a líder da nação de Keves é uma High Entia muito semelhante a Melia, a princesa de Alcamoth em XC1, que parece ter assumido o posto de rainha de Keves em XC3.





Keves é retratada no conflito pelo uso de grandes robôs que lembram os visuais dos Faced Mechons de XC1, dando a entender que esse lado da disputa guarda uma bagagem cultural, étnica e bélica relacionada aos habitantes de Bionis e Mechonis.

Do outro lado, a principal chefe de Agnus é uma Gormotti, raça marcada pelas orelhas de gato e bastante conhecida de XC2. Muitos fãs acreditam que a personagem possa ser ninguém menos que **Mia**, uma das companheiras de viagem de Rex. No decorrer da história do segundo game, ela revela ser uma Flesh Eater.

As forças militares de Agnus caracterizam-se por batalhões formados por soldados com uma espécie de cristal fundido a seus corpos, numa clara alusão aos Blades.





Aionios



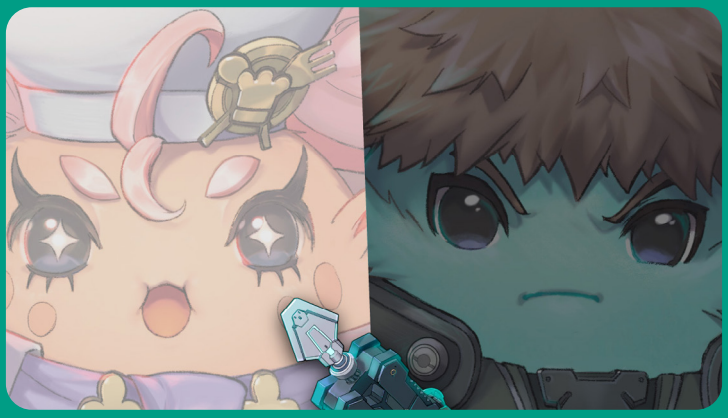


Heróis e mistérios da nova geração

Se o conflito de XC3 se passa centenas de anos após os eventos de XC1 e XC2, não seria impossível que seres longevos como Melia e Mia pudessem estar presentes na nova trama. Outros Blades também poderiam dar as caras, como Pandora, Dromarch e Brighid.

O mesmo, infelizmente, não pode ser dito sobre humanos (homs) como Shulk, Fiora e Rex, bem como os nopons Riki e Tora, as bolotas peludas que são o alívio cômico da série. No entanto, seus descendentes seriam bastante plausíveis.

Riku e Manana, a dupla nopon apresentada nos trailers de XC3, poderia muito bem ter algum parentesco com Riki e Tora, por exemplo. Sem falar na dupla de protagonistas, Noah e Miu, nascidos em lados opostos da guerra. É impossível não notar a semelhança do primeiro com Shulk e da jovem gormotti com Mia. Será?



Outra possibilidade é a ocorrência de flashbacks envolvendo Shulk e Rex. Poderiam ambos ter se encontrado em Aionios após a união dos universos? Como isso seria retratado no enredo de XC3? Se o objetivo dos desejos de cada um era um mundo onde todos vivessem lado a lado, o que teria motivado o conflito?

E quanto a Pyra/Mythra e Alvis, as duas partes remanescentes do Trinity Processor? Poderiam eles ser novamente necessários para corrigir alguma situação imprevisível relacionada ao Conduit ou ao processo de unificação dos universos?

O fato de Malos ter sido destruído em XC2 colocaria em risco as capacidades do processador em controlar um artefato tão poderoso e perigoso?

Apesar de todas as indagações sobre o que pode acontecer (ou não), cada mistério segue guardado a sete chaves em um core crystal da Monolith Soft. Enquanto isso, vamos matando a saudade com as aventuras de Shulk e Rex e nos preparando para o dia 29 de julho, data oficial do lançamento de XC3, quando será nossa vez de explorar cada canto de Aionios e, finalmente, descobrir todas as respostas.

Guias Blast

Super Smash Bros. Ultimate

The Witcher III: Wild Hunter

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!



COMPRAR NO Google play

COMPRAR NO Google play



*por **Vitor Costa***

Revisão: Davi Sousa
Diagramação: Felipe Castello

E a complexa evolução da meta-série Xeno

Fundada em outubro de 1999, a Monolith Soft é um estúdio criado por Tetsuya Takahashi, Hirohide Sugiura e Yasuyuki Honne, e deixou sua marca na história da Namco e da Nintendo. Seus fundadores trabalhavam anteriormente na Square (hoje, Square Enix), assim como Kaori Tanaka (também conhecida como Soraya Saga), a esposa de Takahashi. E todos, principalmente o casal, trouxeram importantes contribuições para a Square Enix, sendo a maior delas Xenogears (PS1), de 1998, o qual originou a meta-série Xeno, que acompanharia o estúdio em toda sua história.

As origens da Monolith Soft



Em seu projeto inicial, o que conhecemos hoje por Xenogears era uma proposta de sucessor para Final Fantasy VI, mas, **por ter um tom muito sombrio,** foi decidido que seria melhor desenvolvê-lo como um título à parte, e Hironobu Sakaguchi (criador da série Final Fantasy) nomeou Takahashi como diretor do projeto. O elogiado texto do jogo foi escrito em coautoria com sua esposa (que usava o pseudônimo Soraya Saga) e Masato Kato (escritor e diretor da série Chrono).

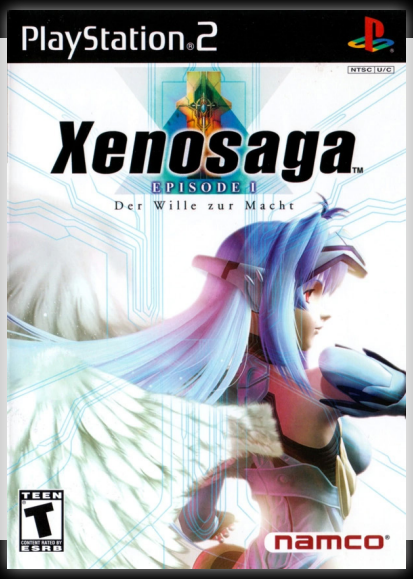
Xenogears surgiu como um RPG com vários diferenciais, a começar por trazer uma nova variação do Active Time Battle (ATB), usado em Chrono Trigger e Final Fantasy; batalhas com mechas (Gear Battle); uma marcante direção de arte de Honne, com personagens em sprite combinados com cenário 3D; e uma trilha sonora de Yasunori Mitsuda, que dava grande personalidade cultural tradicional aos locais, dada sua **influência etnomusical irlandesa e celta.** Ademais, o roteiro trazia um tom maduro e reflexivo que, junto a um elenco de personagens de jovens adultos, estava recheado de simbolismos religiosos e conceitos das obras de Nietzsche, Freud, Lacan e Jung.

Sucesso em crítica — 91/100 (**GR**) e 84/100 (**MC**) — e com boas vendas — mais de 1.19 milhões de cópias vendidas —, o jogo se tornou um dos maiores clássicos cults da Square Enix e dos JRPGs. Contudo, **Takahashi ficou insatisfeito com a abordagem de negócios da Square,** que priorizava suas principais IPs, como Final Fantasy e Dragon Quest, em detrimento do espaço criativo desejável para seus projetos, entre os quais interações de Xenogears, já que seu roteiro fora planejado como um título dentro de uma série de seis.

No ano seguinte (1999), Sugiura, também frustrado com as limitações da Square, juntou-se a Takahashi na criação de uma nova empresa, e Honne se uniu a eles. Contudo, o trio não conseguiu dar vida aos seus projetos em um estúdio independente, decidindo por procurar uma publicadora. Depois de rejeitados por várias companhias, **a Namco resolveu subsidiar seus trabalhos,** enquanto cuidava da logística e marketing.

A saga da Namco

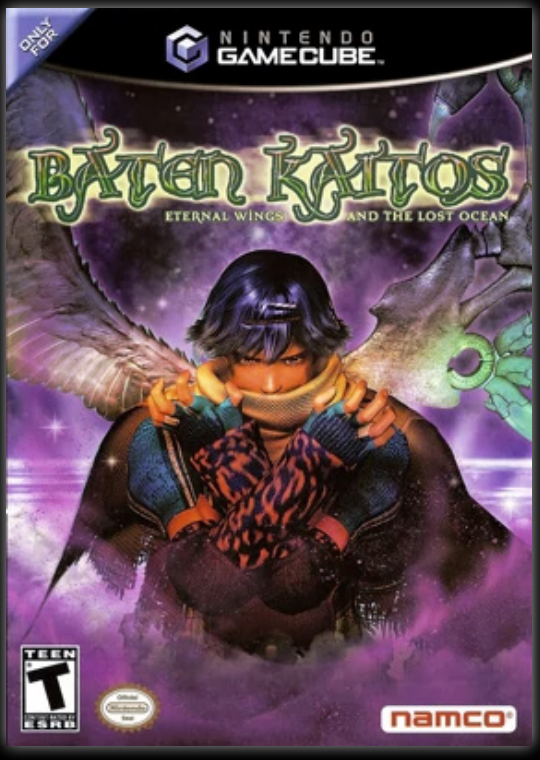
Com a empresa estabelecida, **escritórios na cidade de Yokohama** e suporte da Namco, outros desenvolvedores foram recrutados para o primeiro projeto: Xenosaga, uma saga de RPG sucessora espiritual de Xenogears, já que aquela IP pertencia à Square. Assim como Xenogears, Xenosaga também tinha um roteiro profundo e extenso escrito por Takahashi e sua esposa, **inicialmente previsto para ser uma hexalogia.**



Xenosaga Episode I: Der Wille zur Macht (PS2) teve dois anos de desenvolvimento. O jogo possui gameplay de turno com combinações de botões e mescla de combate a pé e com *mecha*. A narrativa e a exploração são lineares, em ambientação espacial de ficção científica, e novamente abordando temas filosóficos e da psicologia. Destacam-se conceitos nietzscheanos, como de Vontade de Poder, referências bíblicas e, acima de tudo, referências à psicologia de Jung, fundamentais para conceitos únicos nesse jogo, como Unus Mundus, Inconsciente Coletivo e Rubedo.

Pelo tom religioso e a nova ambientação, a OST de Mitsuda voltou-se para orquestra e canto gregoriano. Os personagens foram desenhados por Kunihiko Tanaka, o qual já trabalhara em Xenogears e continuaria um membro-chave na arte da meta-série Xeno até Xenoblade Chronicles X.

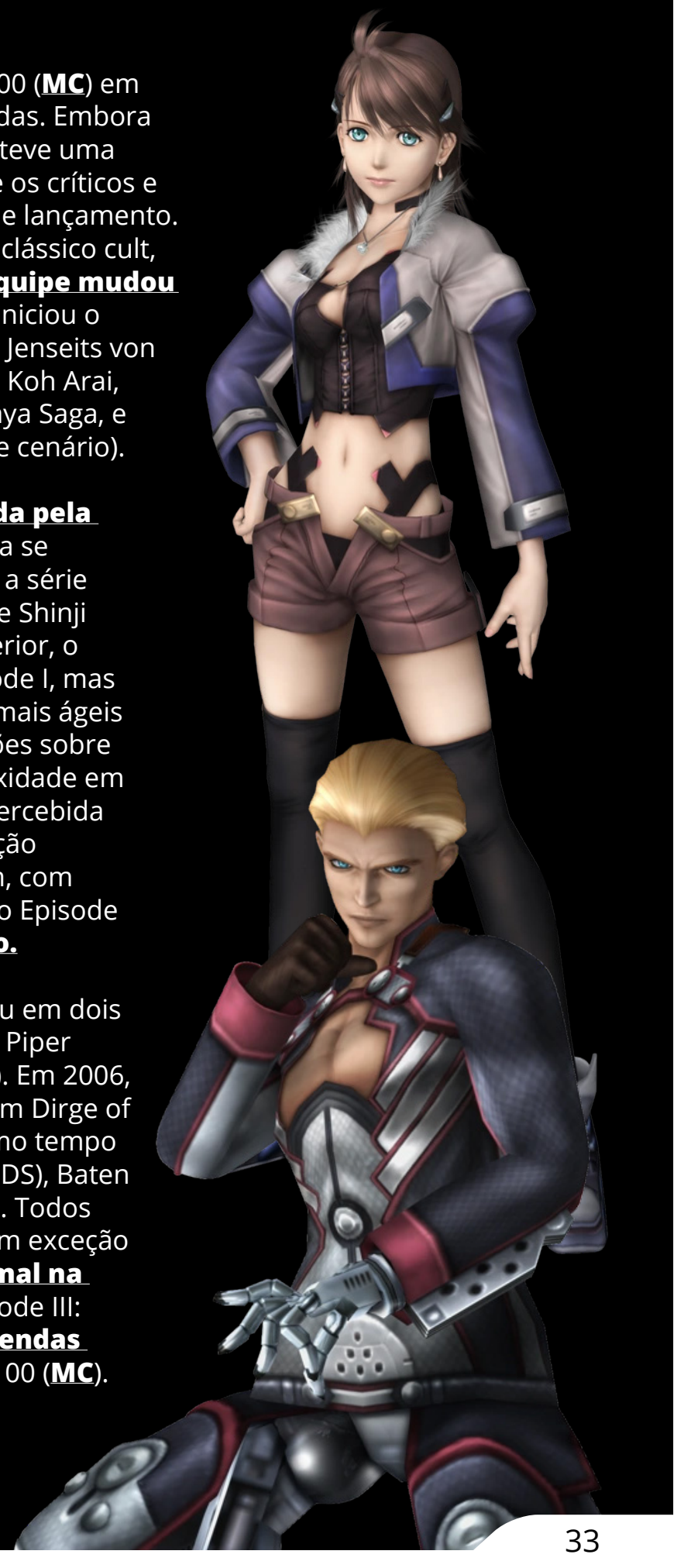
Em paralelo com Xenosaga, uma nova IP foi concebida em 2001 para o GameCube, junto com o produtor Shinji Noguchi, da Namco. Baten Kaitos: Eternal Wings and the Lost Ocean, com direção de Honne e texto de Kato, foi desenvolvido por membros mais jovens na Monolith Soft em parceria com a tri-Crescendo. Após o lançamento de ambos os jogos, Xenosaga Episode I e Baten Kaitos, a equipe cogitou uma sequência de Mother para a Nintendo, **mas a ideia foi rejeitada pelo criador da série, Shigesato Itoi.**



Baten Kaitos foi bem-sucedido, com 80/100 (**MC**) em críticas e mais de 500 mil unidades vendidas. Embora abaixo de Xenogears, Xenosaga também teve uma recepção positiva, com 83/100 (**MC**) entre os críticos e mais de 340 mil cópias vendidas no ano de lançamento. Com o tempo, ele também se tornou um clássico cult, como Xenogears. Ao final do projeto, **a equipe mudou sua sede de Takahashi para Tóquio** e iniciou o desenvolvimento de Xenosaga Episode II: Jenseits von Gut und Böse (PS2), agora sob direção de Koh Arai, mas ainda com texto de Takahashi e Soraya Saga, e suporte de Norihiko Yonesaka (escritor de cenário).

Devido à mudança de direção, sugerida pela Namco, e à sua agenda lotada, Mitsuda se recusou pela primeira vez a compor para a série Xeno, sendo substituído por Yuki Kajiura e Shinji Hosoe. Acompanhando a história do anterior, o gameplay conservava a essência do Episode I, mas modificava seus sistemas para torná-los mais ágeis e acessíveis. Entretanto, houve reclamações sobre falta de inovação, além de pouca complexidade em economia e customização. Também foi percebida pior qualidade musical e maior sexualização dos personagens. O jogo não se saiu bem, com 73/100 (**MC**), além de vendas inferiores ao Episode I, **50% abaixo do esperado pela Namco.**

Nessa época, o estúdio também trabalhou em dois jogos menores: o spin-off Xenosaga: Pied Piper (Mobile) e o TRPG Namco × Capcom (PS2). Em 2006, a equipe trabalhou ainda com a Square em Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII (PS2), ao mesmo tempo em que fazia a coletânea Xenosaga I & II (DS), Baten Kaitos Origins (GC), e o terceiro Xenosaga. Todos tiveram recepções medianas ou ruins, com exceção de Dirge of Cerberus, que, **apesar de ir mal na crítica,** vendeu bem, e de Xenosaga Episode III: Also Sprach Zarathustra (PS2), que teve **vendas razoáveis,** além de crítica favorável, 81/100 (**MC**).



Quanto a Xenosaga Episode III, a equipe desistiu da hexalogia, reformulando-o para ser o último da saga. Novamente com direção de Koh Arai, agora com roteiro de Norihiko Yonesaka — apenas supervisão de Takahashi —, e composição de Yuki Kajiura, o título sofreu críticas por falta de inovação, mas foi majoritariamente elogiado pelo seu enredo, embora alguns o tenham achado prolixo demais. Nos aspectos técnicos, foram observados avanços em relação ao Episode II e um equilíbrio no design de personagens entre o realismo do segundo episódio e o cartunismo do primeiro — equilíbrio esse que também seria buscado no início da próxima subsérie Xeno.

A era pós-aquisição da Nintendo



Com a Namco menos disposta a correr riscos, e a moral baixa do estúdio, a Monolith Soft perdeu muito de sua liberdade. Nos anos que se seguiram, a equipe trabalhou em **vários títulos menores** publicados pela Namco, Atlus e Nintendo, e acabou como **uma subsidiária dessa última, a qual se tornara acionista majoritária (80% das ações),** exigindo exclusividade total de seus projetos em troca de maior liberdade criativa. O maior marco dessa aquisição foi o lançamento de Xenoblade Chronicles (Wii) em 2010, o estopim para mais uma subsérie Xeno.

A equipe queria alcançar um público maior e evitar os problemas da série anterior. Além de não ser mais uma saga, apenas uma série sem vínculo direto entre seus jogos, Norihiro Takami se empenhou em trazer uma arte com maior apelo popular e carisma. Nessa tendência, Xenoblade passou também a ser menos profundo e intrincado em enredo, agora que não contava com a participação de Kaori Tanaka (Soraya Saga). Ademais, o game reaproveitou elementos prévios de Xeno, só que centrados em poucos personagens, um protagonista mais marcante, gameplay em formato de action-RPG em exploração aberta, **assemelhada a um MMORPG,** e elementos existencialistas de forma mais branda e sutil.

O universo da nova série foi concebido por Takahashi como uma fantasia científica com toque mitológico, mas bem menos elementos de sci-fi e religião. Do ponto de vista musical, voltaram as composições de Mitsuda como padrão para os títulos numerados, porém com harmonia orquestral mais romântica e dramática, e ênfase em cordas e piano. O título inicial contou também excepcionalmente com auxílio de Yoko Shimomura, compositora das séries Mario & Luigi e Kingdom Hearts.



Sob os olhos de novos diretores que se tornariam fixos na série (Koh Kojima e Genki Yokota), Xenoblade Chronicles foi o maior sucesso da equipe desde Xenogears, com 92/100 (**MC**) no Wii, 86/100 (**MC**) no 3DS, e 89/100 (**MC**) na remasterização para Switch; enquanto as vendas, apesar de não tão expressivas no Wii e 3DS, no Switch **ultrapassaram 1.5 milhão de unidades vendidas apenas no ano de lançamento.** No intervalo entre essas três versões (de 2010, 2015 e 2020), o estúdio fez um último projeto com a Namco: a duologia Project X Zone, de 3DS.



Nesse período, a Monolith Soft também deu suporte a outras IPs da Big N, como Splatoon, The Legend of Zelda e Animal Crossing. Em simultâneo, criou um spin-off de Xenoblade com foco em mechas, Xenoblade Chronicles X (Wii U), que teve críticas favoráveis — 84/100 (MC!) —, e vendas razoáveis no **Japão** e nos **EUA**, considerando a base instalada.

Por fim, o estúdio desenvolveu, nesse período, Xenoblade Chronicles 2, que tornou o gameplay de Xenoblade mais rico, dinâmico e prático, mas também suavizou ainda mais a seriedade da narrativa — sem deixá-la totalmente de lado — e trouxe um elenco mais infantil de personagens, com design menos realístico e mais sexualizado. Os novos artistas foram Eiji Takahashi, Masatsugu Saito e o famoso Tetsuya Nomura, das séries Final Fantasy, Kingdom Hearts e The World Ends with You.

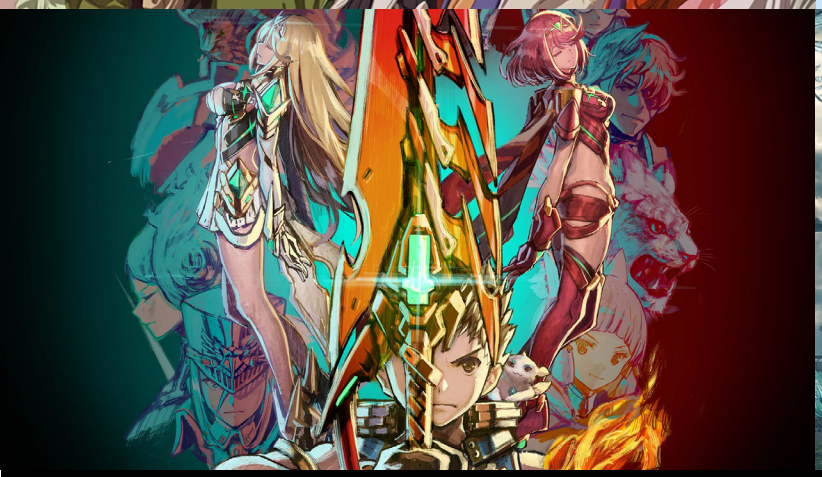
Em parte pelo roteiro e arte, mas sobretudo pela performance no Switch, Xenoblade Chronicles 2 teve uma recepção crítica um pouco inferior, com 83/100 (**MC**), mas foi o maior sucesso de vendas do estúdio. O título ultrapassou, pela primeira vez na meta-série Xeno, **a marca de 2 milhões de unidades vendidas.**

Conclusão

A Monolith Soft é um profícuo estúdio de JRPGs que deixou um grande legado de fantasias científicas filosóficas, e atualmente é importantíssimo para a Nintendo, seja por Xenoblade, seja pelo apoio a outras IPs. Na esteira de seus últimos sucessos, mas ciente das críticas prévias, Xenoblade Chronicles 3 parece mais atento às limitações do Switch, e traz um elenco um pouco mais adulto, como o primeiro, um estilo de arte do segundo e um gameplay de action-RPG com uma party maior em batalha (até sete membros). Pode ser uma síntese que agradará, ao menos em parte, tanto aos fãs do primeiro quanto do segundo Xenoblade, e talvez dê também mais espaço para os clássicos combates com *mechas*.









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 *Victor Hugo Carreta*

Revisão: Davi Sousa
Diagramação: Walter Nardone

Pokémon Scarlet/Violet (Switch): Qual será a nova mecânica única da nona geração dos monstrinhos de bolso?

Pokémon Scarlet/Violet estão cada dia mais perto de aparecer em nossos consoles. No Pokémon Day, a nona geração foi formalmente apresentada através de um curto vídeo, e com base nele, a comunidade começou a teorizar sobre as novidades que poderiam chegar. Dentre essas especulações, surgiu um rumor muito forte sobre um vazamento que sugere um terceiro tipo nos Pokémon. E olha, tudo indica que não é apenas um rumor.

As mecânicas ao longo das gerações

Começando na quinta geração, diversas mecânicas únicas e características foram introduzidas nos jogos, e fizeram parte das temporadas competitivas dos anos seguintes ao lançamento dessas versões.

Em Unova tínhamos as Gems, ou gemas em uma tradução livre, que eram utilizadas nas batalhas para potencializar de forma única um golpe do tipo desse cristal. Por exemplo:

- Flying Gem aumenta o poder de golpes do tipo **FLYING**. Logo, um Gliscor com Acrobatics era duplamente beneficiado por usar o item, uma vez que essa técnica tem seu poder dobrado caso seu usuário não esteja carregando nenhum item. Como a gema é consumida na primeira execução, o dano causado era imenso;



Partindo para a sexta geração, em Kalos fomos agraciados com as megaevoluções. Praticamente todas as equipes possuíam, ao menos, um Pokémon capaz de megaevoluir. No entanto, caso dois Pokémon possam passar pelo processo, apenas o primeiro teria sucesso. Sua forma física sofre alteração e alguns atributos são modificados:

- Garchompite transforma o Garchomp em sua forma mega, recebendo um aumento expressivo de Attack e Special Attack, enquanto sua Speed sofre uma pequena redução. A aparência de tubarão martelo também é alterada, pois antes seus braços pareciam nadadeiras e agora estão mais parecidas com lâminas;



Depois das megas, vieram os Z-Moves de Alola, na sétima geração de Pokémon. A fórmula é parecida com os Gems, ou seja, potencializa um determinado movimento e seu uso é único por batalha, assim como as mega evoluções. Repare que esta mecânica é praticamente a combinação das duas anteriores: um item de segurar, de uso único e que apenas um Pokémon da equipe pode usar durante a batalha. Exemplo:

- Waterium-Z converte golpes do tipo **WATER** em Hydro Vortex, que causa dano com base na técnica utilizada. Sua precisão ignora qualquer alteração de evasiva do usuário ou a do golpe base; ou seja, Hydro Pump possui 80 de Accuracy, mas quando estiver sob o efeito do Waterium-Z, sempre irá acertar o alvo;



Não satisfeita, a Game Freak foi lá e criou o fenômeno Dynamax, que é a combinação das três mecânicas anteriores em uma só. Sua duração é de três turnos, a vida máxima do monstrinho é dobrada, e seus golpes aplicam efeitos diferenciados com base no tipo do golpe. Exemplo:

- Max Steelspike substitui todos os golpes do tipo **STEEL** que causam dano. O poder varia de acordo com o golpe base, sempre irá acertar seu alvo e quando isso ocorre, a Defense do time é aumentada em um nível;



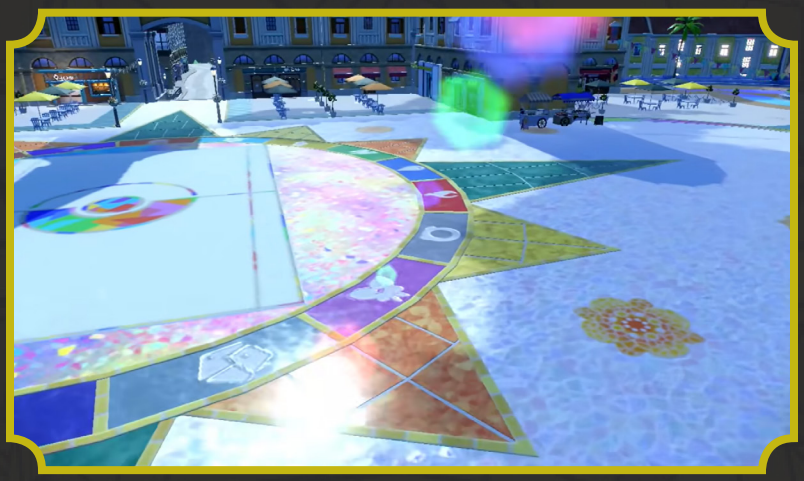
Indo além do Dynamax, temos o Gigantamax, que possui as mesmas propriedades mas com uma diferença: a forma física dos Pokémon que passam por essa transformação é alterada, similar ao que ocorre com as megaevoluções. Em outras palavras, a cada nova geração, parece que há um reaproveitamento de algumas (quando não todas) dessas funcionalidades.



Logo japonês indica a nova mecânica

Quando Pokémon Scarlet/Violet foram anunciados originalmente em fevereiro, os fãs vasculharam o trailer de anúncio em busca de pistas sobre a nova mecânica da nona geração. Durante a cena no que parece ser a maior cidade da região, muitos notaram um círculo com estrelas em volta, bem no meio da cidade.

Mas isso não é tudo: em volta deste círculo, estão os logos dos 18 tipos existentes na franquia. A especulação sobre o símbolo de estrela aumentou ainda mais quando os fãs notaram que a versão japonesa do logotipo de Pokémon Scarlet/Violet possui um ícone de estrela que parece muito semelhante ao encontrado na cidade.



Círculo com os 18 tipos.

Quando levamos este conceito às gerações anteriores, as versões japonesas dos títulos de cada geração sempre apresentam o logotipo da nova mecânica de região. Temos, por exemplo, o símbolo de DNA das megaevoluções nas versões X/Y; o Z-Crystal nas versões Sun/Moon; e, por fim, o emblema do Dynamax nas versões Sword/Shield.



Embora seja um fato que as mecânicas são apresentadas nos logos das versões japonesas, ainda não se sabe ao certo o que a nova mecânica fará ou sequer se existirá. A ideia de adicionar um terceiro tipo aos Pokémon está presente na franquia há um tempo e ainda não é muito utilizada.



Competitivamente falando, adicionar um terceiro tipo pode tanto revolucionar o jogo como torná-lo injogável. Combinações de tipos podem se beneficiar muito a partir de um terceiro, a ponto do Pokémon que passa por esse processo tornar-se virtualmente imparável. Já pensou um Zacian, Pokémon considerado por muitos treinadores como o melhor Pokémon da atualidade no formato VGC, com três tipos? Se ele só tivesse o tipo FAIRY seria um problema, imagina com três?

Um terceiro tipo permanente é improvável



Forest's Curse



Trick-or-Treat

Por mais que seja interessante e até certo ponto divertido um Pokémon ter três tipos, não é tão simples assim quando passamos esse conceito para o jogo. Isso porque entre os 18 tipos presentes na atualidade, o processo de balanceamento é feito de forma única no lançamento do jogo, diferentemente de Pokémon Unite, por exemplo.

Nos dias de hoje temos dois golpes que adicionam tipos: Trick-or-Treat e Forest's Curse. O primeiro adiciona o tipo **GHOST**, enquanto o segundo adiciona o tipo **GRASS**. No entanto, caso ambos sejam utilizados no mesmo Pokémon, o terceiro tipo é substituído — ou seja, um exclui o outro.



Agora, veja o seguinte cenário: o Scizor é um Pokémon dos tipos **BUG**/**STEEL** e possui fraqueza apenas para o tipo **FIRE** em condições normais de batalha. Ao levar o golpe Forest's Curse, ele receberá o tipo **GRASS**, tornando-se oito vezes fraco para golpes do tipo **FIRE**. O problema é que mesmo tendo uma fraqueza completamente ampliada, defensivamente o Scizor se torna uma máquina de resistências. Veja:

A combinação **BUG**/**STEEL** possui resistências aos tipos **BUG**, **DRAGON**, **FAIRY**, **GRASS**, **ICE**, **NORMAL**, **PSYCHIC** e **STEEL**, além de ser imune ao tipo **POISON**. Isso totaliza oito resistências e uma imunidade. Se adicionarmos o tipo **GRASS** à mistura, teremos um Pokémon com ainda mais resistências, mas que continuaria apenas uma fraqueza. Ou será que não?

O tipo **FLYING** possui vantagem contra o tipo **BUG** e o tipo **GRASS**. Mesmo que o tipo **STEEL** tenha resistência, dois de seus três tipos são fracos; logo, a programação do jogo poderia entender que agora o tipo **FLYING** pode causar dano dobrado no Scizor.

A mesma comparação é feita no lado defensivo: se antes eram oito resistências, agora são 10, pois adicionamos os tipos **ELECTRIC**, **GROUND** e **WATER** enquanto perdemos a resistência ao tipo **BUG**. Outros Pokémon de dois tipos, como Gyarados e Mamoswine, que são ótimos no formato VGC, teriam muito mais ferramentas para trabalhar e seus pontos negativos seriam mitigados de tal forma que praticamente todos os times poderiam encaixá-los.



Uma mistura de passado e futuro

Pokémon Scarlet/Violet terão a difícil missão de introduzir uma nova mecânica que não seja uma repaginada das quatro que vieram antes. Talvez o ideal seria nem ter uma mecânica tão grande como essa, mas trabalhar a história do jogo, ter uma campanha longa, com muitos desafios a superar e, claro, todos os Pokémon presentes. Será que teremos um terceiro tipo? A resposta chega em 18 de Novembro — ou quem sabe até antes...



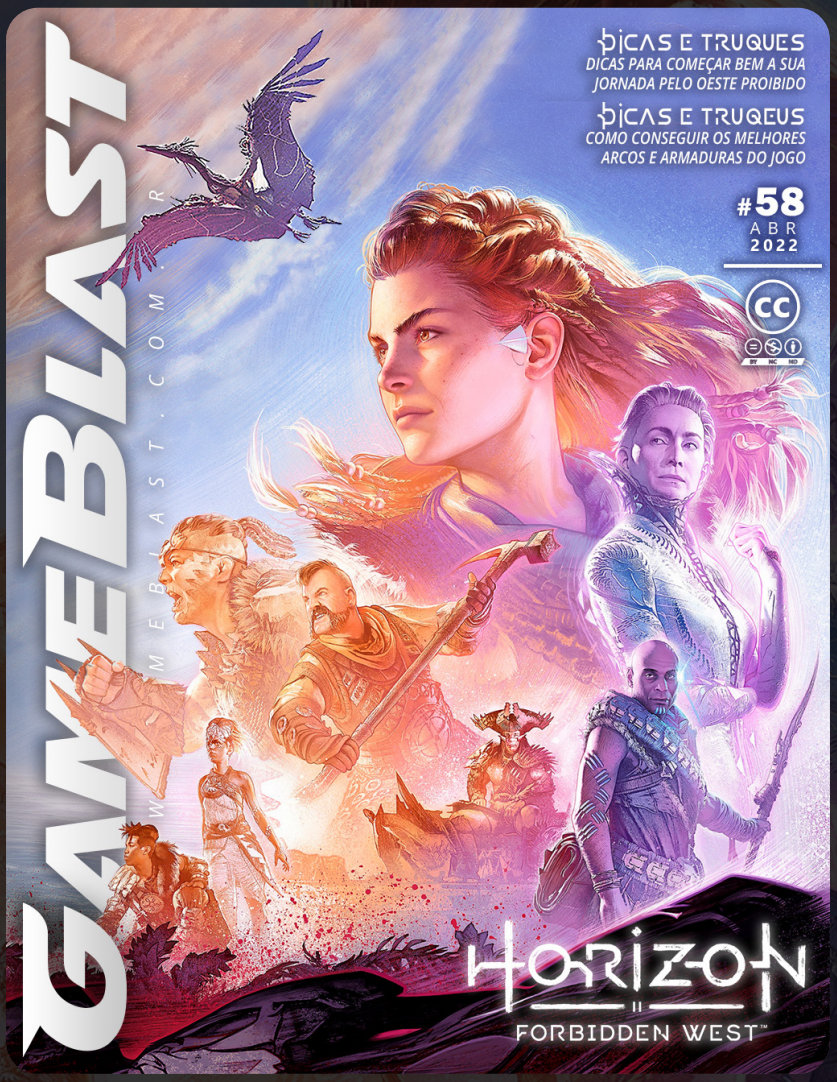
KORAIDON



MIRAIDON

Revista GameBlast 58

Neste mês de abril, a revista GameBlast traz todas as informações sobre Horizon: Forbidden West (PS4/PS5)!



Analisamos e contamos tudo sobre o game, ainda temos um guia para ajuda-lo a encontrar os melhores arcos e armaduras e muito mais

Baixe já a sua!

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista