
NINTENDO BLAST
WWW.NINTENDOBLAST.COM.BR
#151
AGO
2022
FIRE EMBLEM WARRIORS
THREE HOPES

Musous de estratégia e um borrão azul

Fire Emblem Warriors: Three Hopes é um RPG de ação estilo musou. Sua história complementa os acontecimentos de **Fire Emblem: Three Houses**, mas também faz sentido para aqueles que nunca o jogaram. Saiba o que achamos em nossa análise. Falamos também do primeiro **Fire Emblem Warriors**, uma grande aventura que une os universos de diferentes títulos anteriores. Conheça ainda os **heróis de Fódlan**: **Shez**, **Edelgard**, **Dimitri** e **Claude**, e o antagonista **Byleth**. E será que **Sonic Origins** consegue ser a versão definitiva dos clássicos do ouriço? Confira na nossa análise. 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
Guilherme Lima
Juliana P. Zapparoli
Renan Rossi



REVISÃO
Davi Sousa
Janderson Silva



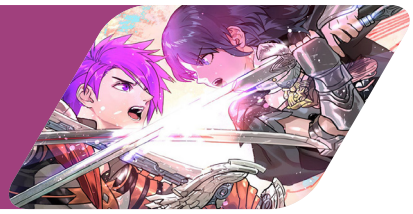
DIAGRAMAÇÃO
Felipe Castello
Leandro Alves
Walter Nardone



ILUSTRAÇÃO
Lucas Mathias



ANÁLISE
04 Fire Emblem Warriors: Three Hopes (Switch)



PERFIL
16 Três territórios, três líderes e um mercenário



FIRE EMBLEM WARRIORS
21 A reunião dos heróis



ANÁLISE
28 Sonic Origins tenta ser a versão definitiva dos clássicos do ouriço



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



"Origem" por ***Lucas Mathias***



SWITCH



por *Juliana Paiva Zapparoli*

Revisão: Davi Sousa
Diagramação: Leandro Alves

Fire Emblem Warriors: Three Hopes (Switch) transporta Three Houses para o universo dos musou

Eu preciso confessar que por mais que a história de Fire Emblem Warriors (New 3DS/Switch) não seja das melhores e a jogabilidade seja repetida, mesmo com o vasto rol de personagens ainda acho que o jogo conseguiu ser bastante competente ao transpor elementos da franquia da Intelligent Systems para a série Warriors da Koei Tecmo. Não me envergonho de dizer que somei por volta de 400 horas no jogo para completar todas as conquistas, incluindo as dos DLCs.

Desde então, fiquei me perguntando se teríamos um Fire Emblem Warriors 2, porque eu queria saber o que aconteceu com Artoria e os irmãos Lianna e Rowan. Eis que, em fevereiro deste ano, a Nintendo anunciou **Fire Emblem Warriors: Three Hopes** para o Switch e fui totalmente pega de surpresa; não apenas **Three Houses** foi considerado uma das melhores entradas da série, como também o spin-off estilo musou prometeu contar uma nova história no continente de Fódlan.



Como mencionei no Blast Test da **demo** de Three Hopes, a minha impressão inicial era de que teríamos um repeteco da experiência do primeiro FE Warriors, porém em Fódlan, e confesso que fiquei positivamente surpreendida pela qualidade — e quantidade — do conteúdo dos primeiros quatro capítulos deste incrível spin-off. Assim como em diversas outras matérias que já escrevi para o Nintendo Blast, evitarei ao máximo os spoilers nesta análise; no entanto, arrisco dizer que este é um dos melhores musous que joguei até hoje.

O conflito das três casas revisitado

Um dos pontos positivos que quero abordar logo de cara é a possibilidade de Three Hopes ser jogado até mesmo por quem não teve contato com Three Houses. Aqueles que já conhecem a história do 16º título da franquia não terão problema algum para perceber as diversas conexões entre as duas tramas, mas isso não implica em falta de contexto para jogadores que estão desbravando Fódlan pela primeira vez.



Embora o início da nova aventura lembre muito a do jogo em que se baseia, o avatar da vez é Shez, enquanto Byleth assume um papel de antagonista. Além disso, em Garreg Mach, o protagonista é um mero estudante em uma das casas, supervisionada pelo Instrutor Jeritza, em vez de um professor. De resto, após a primeira missão, seguimos a rota da classe escolhida, cada uma com seus próprios conflitos.

Dados os acontecimentos e a história como um todo, eu chuto que Three Hopes se passa três anos antes do período de guerra no jogo principal, salvo algumas leves diferenças na linha do tempo. Ou seja, a narrativa aborda, concomitantemente, eventos inéditos, mas que já foram introduzidos anteriormente em Three Houses.



Uma base militar com cara de Garreg Mach

Obviamente, se Fire Emblem Warriors: Three Hopes é baseado em Three Houses, a administração de recursos e a interação com os companheiros de guerra estarão presentes no spin-off. No entanto, em vez de ganharmos bônus de acordo com nosso nível de professor, agora eles são desbloqueados à medida que melhoramos nossa base militar.

Ao todo, são sete grandes estruturas em no acampamento:

- **Training Grounds:** treinamento dos personagens no geral, com mudanças de classe;
- **Tactics Academy:** melhorias no potencial combativo das unidades, como limite de habilidades que podem ser equipadas e quantidade de poções que podem ser usadas por missão;
- **Blacksmith:** aprimoramento de equipamentos, como forja e restauração de armas;
- **Recreation Quarter:** atividades diversas para aumentar o suporte entre os personagens, bem como cozinhar refeições com efeitos ativos para as batalhas;
- **Marketplace:** compra e venda de armamentos, itens, ingredientes e presentes para os personagens;
- **Battalion Guild:** contratação de batalhões para auxílio em combates;
- **Supply Depot:** obtenção de recursos para melhorias das estruturas.





Algumas dessas estruturas estão disponíveis logo de início, enquanto outras são adicionadas gradualmente com a progressão na história. Ampliá-las acarreta não apenas novas funcionalidades ao acampamento, como também a possibilidade de aumentar nosso ranque no gerenciamento da base; quanto maior ele for, mais treinamentos e atividades podemos realizar por capítulo, tal qual o nível de professor em Three Houses.

No entanto, é necessário certo planejamento em relação a quais estruturas priorizar. Por exemplo: uma das melhorias do Training Grounds possibilita que os personagens desbloqueiem classes master, que os permitem utilizar armamentos de nível A ou superior; porém, se o desenvolvimento do ferreiro não estiver tão avançado, as unidades só poderão utilizar armas referentes ao nível atual da forjaria.



Ou seja, muitas das funções presentes no acampamento estão direta ou indiretamente interligadas entre si. Embora não exista uma prioridade na ordem de melhorias, é importante ter isso em mente durante a progressão na campanha, sobretudo levando em consideração o nível de dificuldade e o modo de jogo escolhidos.

Vamos ser amigos?

Uma das características da série Fire Emblem é a interação entre personagens. Aumentar o nível de suporte entre os membros do seu exército traz benefícios durante as missões, além de habilitar conversas exclusivas entre eles.

Em Three Houses, esse estreitamento de laços acontecia naturalmente ao usar os personagens em batalha e interagir com eles durante o tempo livre, presenteando-os com mimos, devolvendo-lhes itens perdidos e convidando-os para um chá da tarde, entre outras atividades. Em Three Hopes, muitas dessas características foram mantidas, mesmo que com algumas modificações.



Talvez a mudança mais radical neste novo Warriors tenha sido a troca da hora do chá por expedições. Em essência, o funcionamento é o mesmo, mas agora também podemos fazer perguntas aos personagens, algo que, na minha opinião, fez com que o jogador, no papel de Shez, tenha muito mais participação e protagonismo do que em Three Houses.

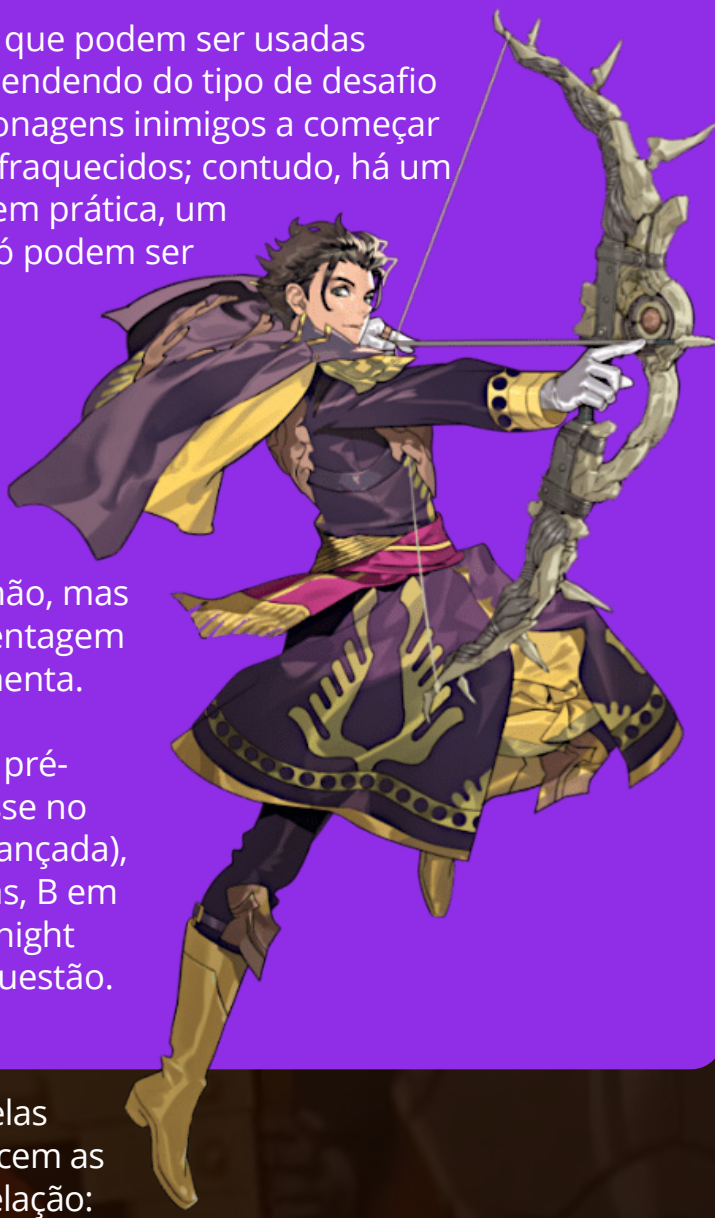
Por falar em protagonismo, Shez e Byleth contam com dublagem integral tanto nas cenas da história principal quanto nos diálogos de suporte com outros personagens. Finalmente temos mais um jogo da franquia com protagonistas que pronunciam seus pensamentos, sendo o primeiro — e único até então — Shadows of Valentia (3DS).

WAR - Edição especial: Fódlan

Algo que chamou minha atenção em Three Hopes é a disposição das missões no mapa, que dá a impressão de estarmos movendo peças dentro de um mapa-múndi de Fódlan. Inclusive, em diversos capítulos podemos completar missões paralelas e, uma vez concluídas, temos acesso aos chamados pontos de pesquisa (*survey spots*) adjacentes, dos quais recebemos materiais para melhorar as estruturas do acampamento, equipamentos, entre outras recompensas Raramente, alguns desses locais também contêm missões extras que garantem materiais e equipamentos melhores ao serem completadas, enquanto outros mapas paralelos possuem limitações, como utilizar apenas personagens femininos ou não realizar certas ações (curar-se, ativar habilidades etc.). Ainda, as histórias paralelas (*paralogues*) estão presentes em Three Hopes quando atingimos os requisitos necessários e, quando finalizadas, nos garantem batalhões exclusivos daquela rota. Com exceção das missões extras, todas as outras, inclusive a principal dos capítulos, podem ser refeitas à vontade e a qualquer momento por meio do NPC Record Keeper, seja por questões de *grinding*, seja para tentar obter as recompensas de ranque S.



Outra adição interessante é a adição de estratégias, que podem ser usadas durante os estágios principais de cada capítulo. Dependendo do tipo de desafio a ser enfrentado, elas variam de persuasão de personagens inimigos a começar a batalha com os capitães dos fortes adversários enfraquecidos; contudo, há um limite de quantas estratégias podem ser colocadas em prática, um número que varia de capítulo para capítulo, e elas só podem ser acionadas em momentos específicos nos combates.



O funcionamento dos batalhões também sofreu ligeiras diferenças em relação à sua funcionalidade em Three Houses. Os soldados contratados, em vez de oferecer uma técnica especial, garantem resistência contra os tipos de armas dos inimigos. Cada personagem pode controlar apenas um batalhão, mas dependendo da proficiência em Autoridade, a porcentagem de resistência àquele tipo específico de inimigo aumenta.

Diferentemente de Three Houses, aqui não existem pré-requisitos complexos para que um personagem passe no exame de determinada classe. Um Sniper (classe avançada), por exemplo, não precisa de proficiência C em lanças, B em montaria e A em arcos para ser promovido a Bow Knight (classe master), basta ter masterizado a classe em questão.

Ainda em relação às proficiências dos personagens, elas aumentam proporcionalmente à medida que acontecem as mudanças de classe. Por padrão, temos a seguinte relação:

Classes iniciais: proficiências D;
Classes intermediárias: proficiências C;
Classes avançadas: proficiências B;
Classes master: proficiências A.

Um dos maiores receios que eu tinha a respeito do vasto rol de personagens e classes estava relacionado a um típico problema existente em musous: mais do mesmo. Enquanto jogava Fire Emblem Warriors no meu 3DS, me lembro de os espadachins terem sempre os mesmos padrões de ataque, sendo as únicas diferenças entre eles as classes e habilidades equipadas.

Contudo, Three Hopes conseguiu contornar essa questão com as habilidades únicas de cada personagem, como Snowslip, de Marianne, que conjura orbes de gelo que causam dano aos inimigos proporcionalmente à quantidade de ataques que a personagem realizou. Além disso, mesmo que dois personagens sejam da mesma classe, as técnicas e habilidades aprendidas por cada um não são as mesmas.



Bernadetta, como Bow Knight, tem acesso às habilidades de classe Gauntlet Breaker, Waning Shot, Bow Prowess, Deadeye e Battle Instincts; já Shez, também como Bow Knight, aprende Ward Arrow, Bow Prowess, Precision Volley e Defiant Spd. Contudo, isso não quer dizer que técnicas não possam ser compartilhadas entre as unidades.

Ainda usando Bernadetta e Shez como exemplo, a arqueira da Black Eagles pode "ensinar" Drill Arrow ao avatar protagonista. Existem alguns pré-requisitos para que a mercenária aprenda a habilidade, como ambas terem, no mínimo, suporte C entre elas e Shez ter proficiência A em arcos, mas todos os pormenores são didaticamente explicados nos tutoriais do jogo.



A diferença crucial entre Three Hopes e Three Houses no uso de skills em combate é que essas técnicas estão atreladas às classes e às armas empunhadas pelos personagens, além de serem ativadas em batalha e possuírem cooldown. Esses ataques especiais também reduzem a durabilidade do equipamento em questão, não podendo mais ser usados se a arma não "aguentar mais o tranco".

O musou também parece ter se inspirado em Pokémon ao introduzir elementos em sua fórmula, sendo eles vento, fogo, eletricidade, gelo, luz e trevas. Além de remeter aos jogos mais antigos da franquia, nos quais os personagens têm afinidade elemental, em Three Hopes eles causam os mais variados efeitos (autoexplicativos, por sinal) durante a batalha.

Experimentação é a chave

Fire Emblem Warriors: Three Hopes é um musou que peca pelo excesso, mas também incentiva a experimentação. Apesar de os personagens terem suas classes preferíveis, como Bow Knight para Bernadetta ou War Master para Raphael, diferentes classes desbloqueiam diferentes habilidades e permitem outros tipos de jogabilidade, especialmente sem os pré-requisitos existentes em Three Houses.

Por mais que as habilidades de classe fiquem restritas a elas e as técnicas estejam atreladas aos tipos de armas, às vezes é a ativação de Pavise na Dorothea que pode salvá-la de um golpe mortal. Mesmo que um personagem não tenha um bom desempenho com sua classe preferível, ele pode se tornar o MVP de várias partidas ao seguir o caminho totalmente oposto.



Cito novamente o caso de Marianne: ao masterizar a classe Warlock, ela ganha a habilidade Essence of Ice, que potencializa golpes e efeitos do elemento gelo, algo que aumenta o dano causado por Snowslip. Outros personagens, ao seguir a linha de Priest e Bishop, têm acesso à habilidade Renewal, muito útil para aqueles mais frágeis ou que costumam lidar com vários oponentes simultaneamente.



Como todo musou, essa experimentação vai depender, sobretudo, da paciência do jogador para o grinding. De toda forma, para fãs de Fire Emblem, não deixa de ser uma excelente pedida, ainda mais com a presença de um New Game+ com personagens extras desbloqueáveis.

Quase impecável

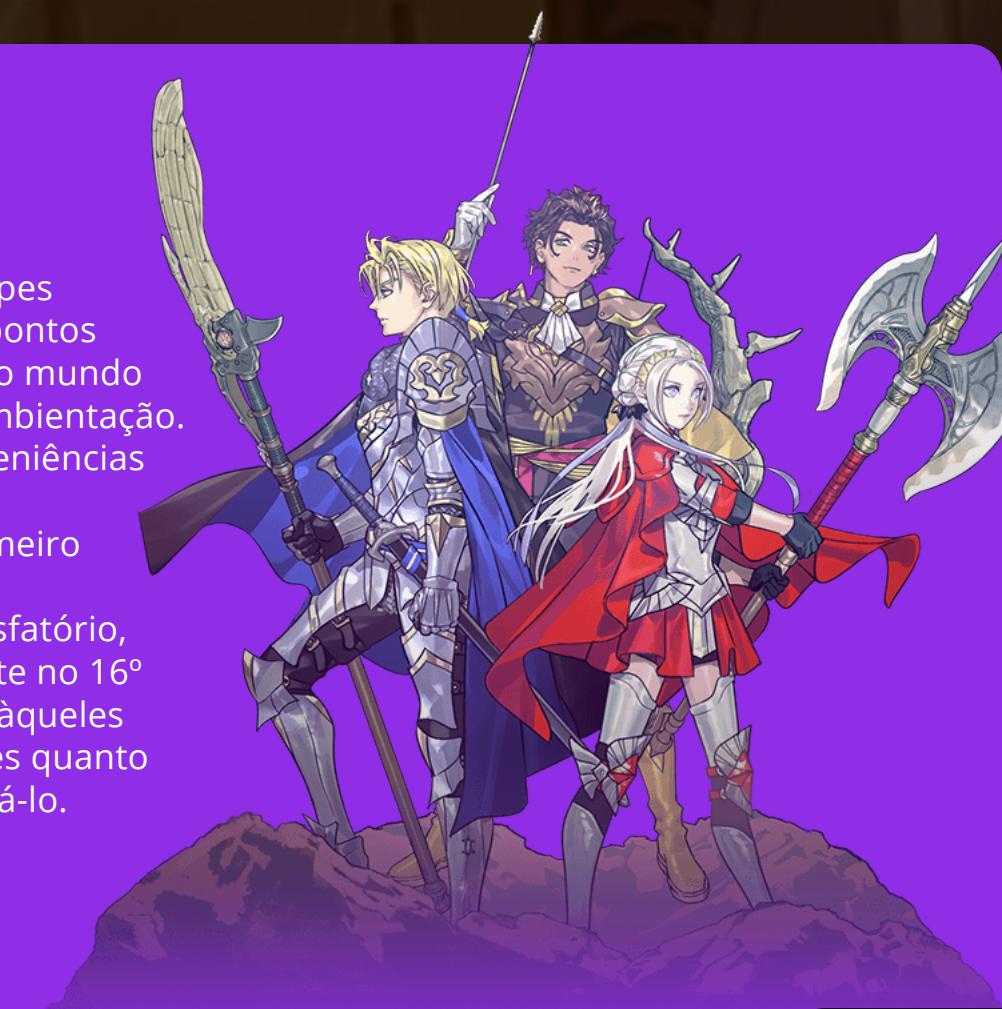
Three Hopes apresenta algumas inconveniências que, apesar de não atrapalhar a jogabilidade como um todo, não passam despercebidas. Percebi uma diferença na taxa de quadros durante as cutscenes, causando atraso em algumas animações; felizmente, essa queda de fps não acontece durante os mapas, pelo menos não de maneira perceptível. No geral, a performance do jogo é satisfatória nos modos TV e portátil do Switch, sem deixar a desejar em nenhum deles.

A principal — e mais alarmante — mancada é o infame problema de câmera que existe em diversos jogos do gênero. Isso ocorre especialmente quando há muitos inimigos que podem ser selecionados (lock-on) na tela, às vezes ocasionando estranhas angulações, mas não chegou a ser um problema crítico durante a jogatina, diferentemente do que vivenciei em **Samurai Warriors 5**.

De resto, eu só tenho elogios a fazer. Além da dublagem integral — exceto durante a exploração do acampamento —, Three Hopes traz uma apresentação audiovisual incrível, especialmente os novos arranjos das ótimas músicas de Three Houses; ainda, a ação é rápida e fluida e as animações, sobretudo as dos especiais dos personagens, chamam a atenção. Temos ainda um modo multiplayer local para dois jogadores, deixando muitas missões mais fáceis e divertidas.

Fire Emblem: Three Houses de ação

Fire Emblem Warriors: Three Hopes consegue transportar todos os pontos positivos de Three Houses para o mundo dos musous, especialmente a ambientação. Apesar de contar com as inconveniências do gênero, ele quebra com o tradicionalismo presente no primeiro Fire Emblem Warriors e entrega um resultado competente e satisfatório, mantendo toda a tensão presente no 16º Fire Emblem e agradando tanto àqueles que nunca jogaram Three Houses quanto aos fãs que não conseguem largá-lo.





✓ Prós

• Excelente transcrição das mecânicas de Three Houses para o universo dos musous;
• Grande variedade de conteúdo para experimentar, com direito a um New Game+;
• História que complementa os acontecimentos do 16º Fire Emblem, mas que também faz sentido para aqueles que nunca o jogaram;
• Multiplayer local para dois jogadores em algumas missões;
• Qualidade audiovisual incrível, com direito a dublagem integral durante a história;
Ótimo desempenho tanto no modo TV quanto no portátil do Switch.

✗ Contras

• O grinding pode não agradar a todos;
• Quedas de fps durante as cutscenes, atrasando algumas animações;
• Problemas de câmera típicos do gênero.

Fire Emblem Warriors: Three Hopes (Switch)
Desenvolvedor Intelligent Systems e Omega Force
Gênero Ação/ Estratégia/ RPG /Simulação
Lançamento 24 de junho de 2022

Nota **9.0**

Guia N-Blast

Pokémon Let's GO Pikachu/Eevee

Fire Emblem: Three Houses

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!



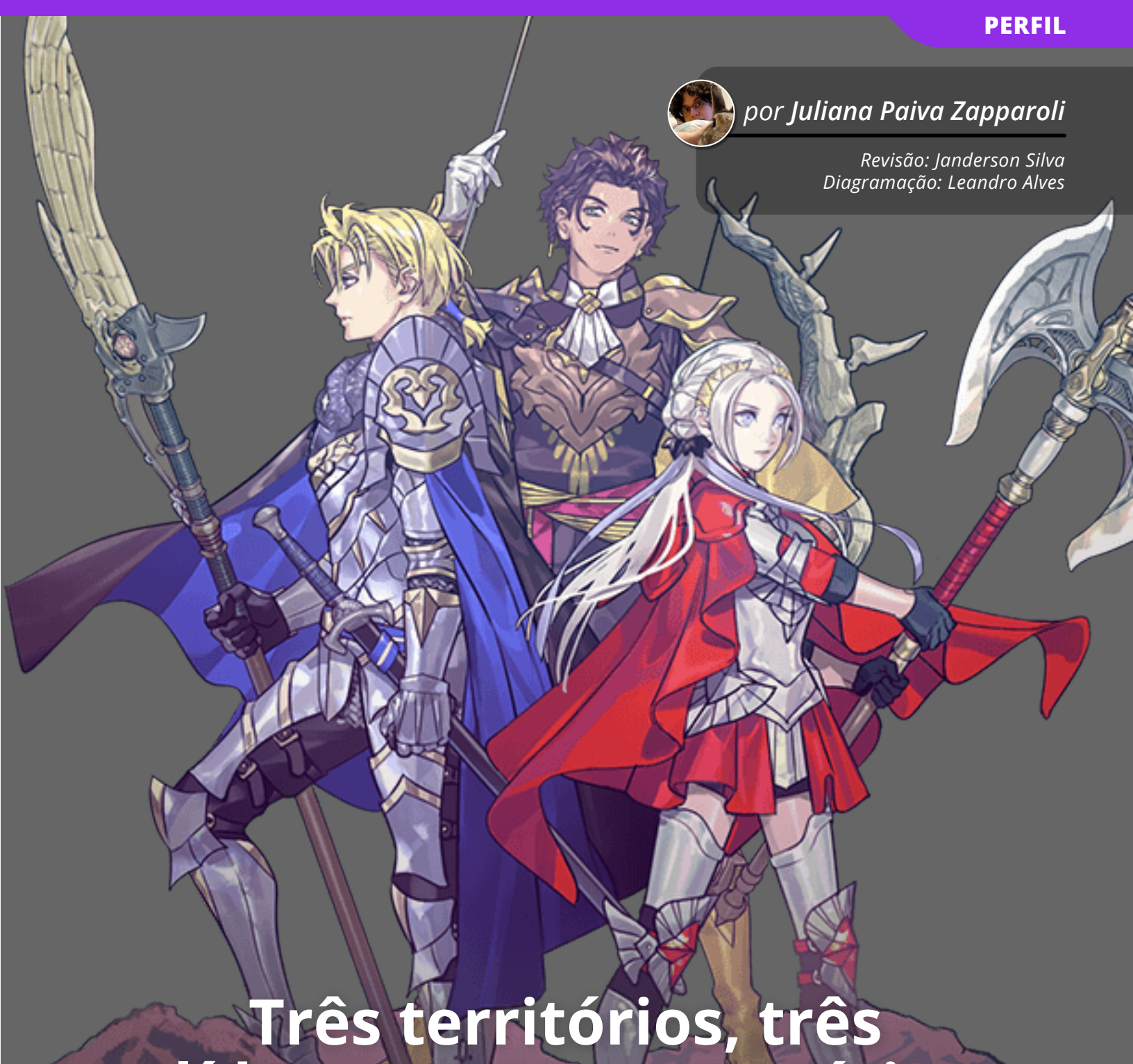
E-BOOK POKÉMON LET'S GO R$ 1,99

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

COMPRAR NO Google play

COMPRAR NO Google play

Disponível na amazon.com



por *Juliana Paiva Zapparoli*

Revisão: Janderson Silva
Diagramação: Leandro Alves

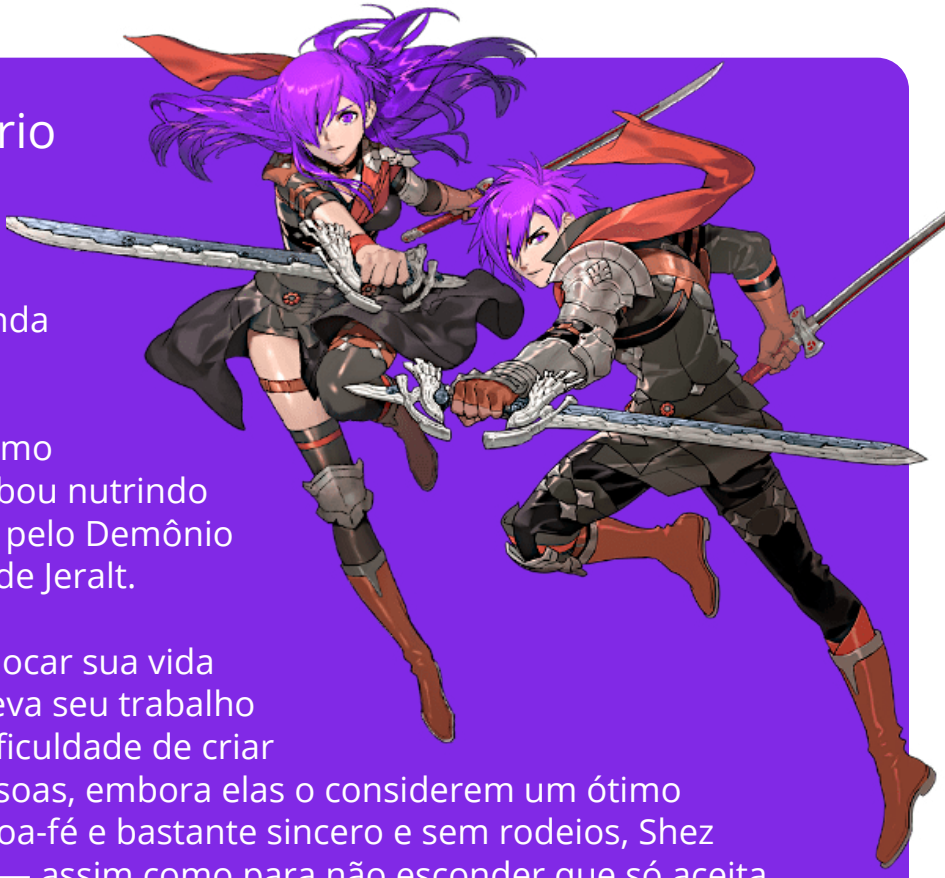
Três territórios, três líderes e um mercenário: os heróis de Fódlan

Fire Emblem Warriors: Three Hopes é o mais novo hack 'n slash baseado na franquia da Intelligent Systems; contudo, em vez de repetir a ideia do primeiro Fire Emblem Warriors, este segundo spin-off transporta elementos de Three Houses para o universo dos musou, além de trazer uma história inédita e simultaneamente complementar à do 16º Fire Emblem. Dessa forma, temos não apenas um novo protagonista, como também algumas mudanças em figurinhas já conhecidas.

Revisitando Fódlan

O início da nova aventura em Fódlan lembra muito a do jogo em que se baseia: no controle de Shez, derrotamos alguns inimigos iniciais, conhecemos Edelgard, Dimitri e Claude e somos convidados por Alois a conhecer Garreg Mach. A partir daí, a Arcebispa Rhea nos convida a ingressar na Academia, escolher uma das casas e começar nossa vida acadêmica — mas como meros estudantes. De resto, após a primeira missão, que é comum para as três tramas de Three Hopes, seguimos a rota da classe escolhida, a fim de resolver seus próprios conflitos.

A grande sacada é que Three Hopes pode ser jogado até mesmo por quem não teve contato com Three Houses. Claro, muitos acontecimentos arrematam pontas soltas deixadas pelo 16º título da franquia e farão mais sentido para quem já conhece Three Hopes, mas quem apenas quer jogar o musou não terá problema algum para acompanhar a nova aventura em Fódlan.



Shez, o mercenário solitário

Shez nasceu em uma vila remota dentro do território de Ordelia, em Leicester. Órfão de pai e mãe, ainda criança foi adotado por uma mulher que veio a falecer posteriormente. Não se sabe quando foi admitido como mercenário pela capitã Berling e acabou nutrindo um grande sentimento de rivalidade pelo Demônio Cinzento, do bando de mercenários de Jeralt.

O protagonista não tem medo de colocar sua vida em risco para proteger os outros e leva seu trabalho bastante a sério, mas com grande dificuldade de criar laços duradouros com as outras pessoas, embora elas o considerem um ótimo amigo e aliado. Um mercenário de boa-fé e bastante sincero e sem rodeios, Shez não tem razões para odiar ninguém — assim como para não esconder que só aceita as missões por dinheiro —, sendo seu desejo de derrotar o Demônio Cinzento uma forma de vingar e honrar a memória do grupo de mercenários da capitã Berling.

Como se fosse um encontro predestinado, Shez se junta a Edelgard, Dimitri e Claude durante uma missão para derrotar Kostas e seus subordinados. Devido ao seu talento nato como combatente, o mercenário logo é convidado para se juntar aos três nobres herdeiros em Garreg Mach, mas sua vida pacata de estudante não dura por muito tempo.

Edelgard, a Chama Escarlate de Adrestia



Líder da Black Eagles e herdeira do trono do Império de Adrestia, Edelgard é determinada e ambiciosa, sendo considerada uma comandante nata. Ela age de maneira cortês e formal com todos, mas esconde segredos por trás dessa sua fachada.

Após o resgate de Monica, Edelgard decide voltar a Adrestia e assumir o trono com um golpe de estado contra seu próprio tio, Arundel. Agora coroada Imperatriz, ela reforma toda a milícia de seu país e declara guerra contra a Igreja Central, comandada por Rhea, a qual Edelgard considera abusiva e manipuladora, a fim de unir todo o continente de Fódlan.

Para isso, a Imperatriz decide atacar Garrech Mach, forçando Rhea e os Cavaleiros de Seiros a procurar refúgio em Faerghus, o próximo destino de Edelgard. Esse é o único meio que ela encontra para acabar com toda a opressão em Fódlan, mesmo que seus ideais vão de encontro aos dos outros líderes, sobretudo a de Dimitri.

Dimitri, o Brilho Azul de Faerghus

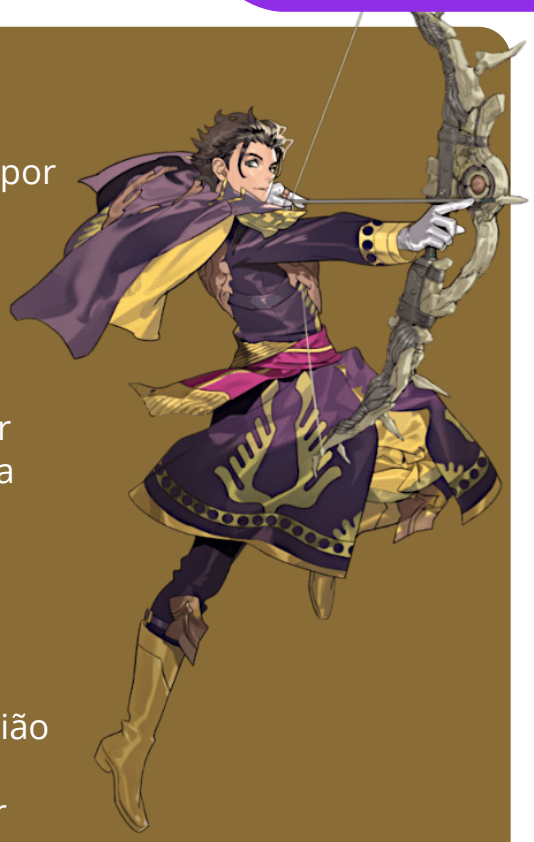
Dimitri é o próximo rei do Sacro Reino de Faerghus, porém se vê diante de um grande dilema. Sua sucessão ao trono é conturbada e os habitantes do reino se veem divididos entre apoiar ou não o jovem rei. Apesar de ser da nobreza, Dimitri prefere que os outros o tratem de maneira casual, sempre os encorajando a ser sinceros.

Contudo, Dimitri também sofre de ageusia (incapacidade de detectar sabores) e síndrome do sobrevivente, sérios traumas decorrentes da Tragédia de Duscur. Ele é totalmente contra a violência, mas decide abrigar Rhea e os Cavaleiros de Seiros quando Edelgard ataca a Igreja Central, fazendo com que Faerghus seja o próximo alvo de Adrestia.



Dessa forma, o líder da Blue Lions se junta à guerra, a fim de evitar que o Império passe a ter uma influência indevida no Reino. Mesmo mantendo uma posição neutra em relação ao sistema de Crests imposto pela Igreja, Dimitri acredita fortemente que a quebra dessa tradição pode causar problemas ainda maiores em Fódlan; para ele, o conflito poderia ser resolvido sem derramamento de sangue, com ambos os lados chegando a um acordo mútuo.

Claude, o Incêndio Dourado de Leicester



Enigmático, Claude consegue esconder suas reais intenções por trás de uma atitude despreocupada e extremamente casual. Sua indiferença quanto a ser o próximo líder da Aliança de Leicester é motivo de preocupação de muitos ao seu redor.

Um astuto estrategista e bastante diplomático, o líder da Golden Deer logo se torna o rei da Federação de Leicester após um intenso conflito contra o continente de Almyra, uma força rebelde liderada pelo príncipe Shahid. A princípio, ele decide se aliar a Edelgard e apoiar seu plano de acabar com a doutrina da Igreja, mas diante de tanto derramamento de sangue desnecessário, Claude adota outra estratégia.

O jovem rei acredita veemente que só existirá verdadeira união em Fódlan quando as tradições forem quebradas, dando início a uma nova era. Contudo, por mais que consiga provar ser um bom líder, Claude tem grande dificuldade de se abrir com os outros e pedir ajuda a seus aliados, por vezes procura pensar em soluções para os conflitos por si só, mesmo que suas intenções visem ao bem de todos.

Byleth, o Demônio Cinzento

Estoico, emocionalmente distante e de poucas palavras, Byleth é um exímio mercenário do grupo de seu pai, Jeralt. Assim como Shez, o Demônio Cinzento age conforme a conduta dos mercenários, apenas mediante contratação e nunca por conta própria.

Em Three Houses, Byleth assume o papel de antagonista, sendo extremamente enigmático quanto às suas verdadeiras intenções. Ele também não consegue negar seu inexplicável e ardente desejo de vingança contra Shez, nunca perdendo a oportunidade de confrontá-lo sempre que possível.



Fire Emblem Warriors: Three Hopes traz trama e jogabilidade complexas, introduzindo uma narrativa que aborda, concomitantemente, eventos inéditos, porém anteriormente introduzidos em Three Houses. No papel de Shez, quem você escolhe apoiar nesta nova aventura em Fódlan?

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

FIRE EMBLEM WARRIORS

A reunião dos heróis

Em 2017, a primeira incursão da série Fire Emblem no gênero musou reforçou os benefícios da união de franquias exclusivas da Nintendo à ação desenfreada do *hack and slash*. O resultado não foi diferente do alcançado em 2014, quando houve o mesmo tratamento em Hyrule Warriors. Desta vez, porém, o intitulado **Fire Emblem Warriors** avançou mais alguns pontos e entregou uma experiência que prima pela convergência entre batalhas frenéticas, RPG e a tradicional estratégia de combate.

Vale a pena ver de novo



Mesmo com os holofotes voltados ao recém-lançado **Fire Emblem Warriors: Three Hopes** (Switch), a curiosidade pelo primeiro game tem espaço garantido, já que a entrada atual é uma evolução dos conceitos aplicados por seu antecessor, que chegou aos fãs em versões para Switch e New 3DS.

Diferentemente de Three Hopes, que expande a narrativa de um único jogo da franquia principal, o que vemos no primeiro Fire Emblem Warriors é uma grande aventura que une os universos de diferentes títulos anteriores, oferecendo ao jogador a possibilidade de controlar heróis de vários jogos na batalha contra um vilão que ameaça todas as realidades.

Ao todo, incluindo os DLCs, FE Warriors traz mapas, histórias e personagens de Fire Emblem: Shadow Dragon and the Blade of Light; Fire Emblem Gaiden; Fire Emblem: The Blazing Blade; Fire Emblem Awakening e Fire Emblem Fates.

Para os que possuem os Amiibo de Fire Emblem, seu uso no game habilita as armas utilizadas pelos heróis, garantindo equipamentos especiais e recompensas a um toque, seja pelos sensores NFC dos Joy-Con (ou do Pro Controller) do Switch ou do New 3DS.



Um musou de estratégia



Todo o processo de desenvolvimento de Fire Emblem Warriors ficou a cargo da mesma equipe responsável por **Hyrule Warriors,** formada por desenvolvedores da Koei Tecmo, Omega Force e Team Ninja, bem como integrantes da Intelligent Systems, estúdio que desenvolve os principais jogos da franquia desde 1990. Muitas semelhanças com a aventura de Link no universo musou se mantiveram, mas nem por isso as novidades de gameplay ficaram em segundo plano. Pelo contrário: foram elas o grande diferencial na experiência.

Assim como em todos os jogos da série Warriors, as batalhas acontecem em um grande mapa que conecta áreas sob influência de inimigos ou aliados. O objetivo está em tomar os locais adversários, derrotar capitães e garantir o controle da maior parte do campo de guerra. A ação é frenética, com dezenas de inimigos na tela ao mesmo tempo, e o combate envolve ataques normais e técnicas especiais capazes de derrotar hordas de uma única vez.









As inovações de Fire Emblem Warriors incluem a mecânica de *pairing* (herdada de Fire Emblem Awakening e Fates) na qual os heróis que estiverem próximos uns dos outros no campo de batalha podem se unir para realizar ataques especiais em dupla, auxiliar na defesa contra ataques inimigos ou receber ordens para atacar adversários específicos.

O conhecido sistema triangular de armas, com vantagens e desvantagens, é muito bem aplicado na experiência *hack 'n slash* do game, permitindo, em caso de vantagem, diminuir a barra de proteção dos inimigos mais facilmente. Características únicas de determinados equipamentos ou classes possuem maior efetividade contra adversários específicos, como é o caso do uso de arcos contra inimigos voadores ou a utilização de montarias para ataques rápidos enquanto o personagem se movimenta pelo mapa.

Por fim, além dos ataques especiais, chamados Warrior Specials, também foi incluído o modo Awakening, no qual o herói assume um estado diferenciado de poder, em que todos os seus ataques ignoram o sistema triangular de efeitos, adquirindo vantagem em qualquer investida por um tempo limitado.

Progressão



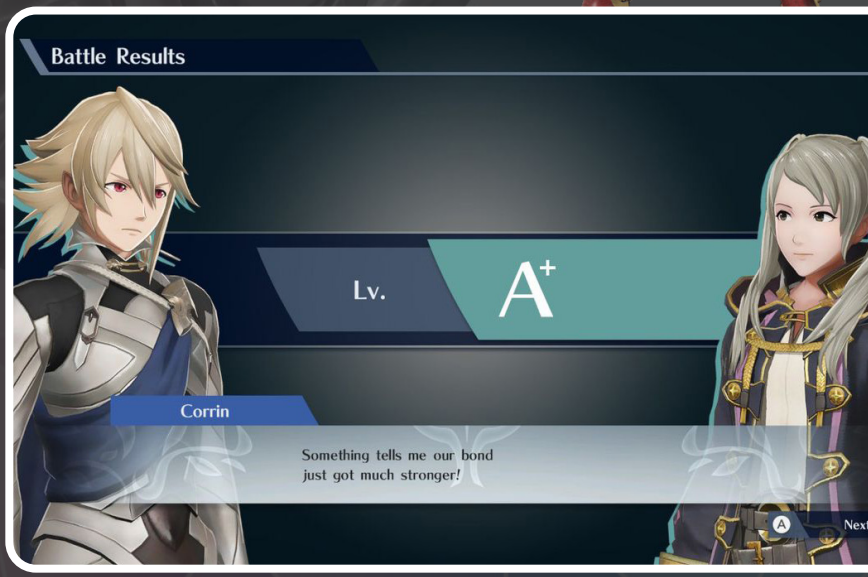
Algumas características da progressão de nível já conhecidas da série Fire Emblem também foram mantidas, embora adaptadas à experiência de um *hack 'n slash*. Atributos como sorte e velocidade, por exemplo, têm seus efeitos relacionados a maiores chances de executar ataques especiais ou aumentar o tempo de duração do modo Awakening.

Através da Badge Forge, uma das opções encontradas no Acampamento, o jogador utiliza os materiais e recompensas adquiridos em batalha para melhorar atributos dos heróis, desbloqueando habilidades que garantem mais defesa, ataque, barras maiores para ataques especiais e obtenção de novas técnicas de luta.

O uso de armas também é melhorado por um sistema de ranqueamento, partindo de armas de menor status até armas com características heróicas. Algumas delas ainda podem conter habilidades passivas únicas que fazem toda a diferença durante os combates.

Outra novidade são os Supports, que permitem fortalecer o elo entre diferentes heróis e os demais personagens, assim como já trabalhado nos títulos principais da série. Conforme inimigos e chefes são derrotados, a equipe que estiver em campo recebe pontos de vínculo que aprimoram seu nível de relacionamento, recompensando o jogador com materiais e essências.

Além de cenas e diálogos específicos desbloqueados de acordo com o nível de ligação entre determinados personagens, as essências e materiais adquiridos podem ser utilizados para fortalecer habilidades únicas e até mesmo compartilhá-las com outros heróis. É possível, por exemplo, desenvolver o vínculo com um personagem que você não usa em batalha, adquirir sua habilidade especial e transferi-la para outro personagem frequentemente utilizado.



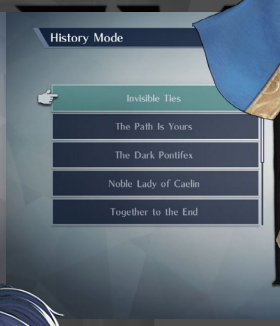
Modos de jogo

Fire Emblem Warriors possui dois modos de jogo: Story e History. O primeiro se trata do modo principal do game, com a narrativa envolvendo o príncipe e a princesa de Aytolis em sua busca por heróis de outros universos para salvar o reino da destruição. Alguns personagens presentes em outros Fire Emblem são desbloqueados ao avançar nesse modo, seguindo a trama até sua conclusão. Cada estágio terminado pode ser jogado novamente no Free Mode.

A aventura principal pode ser jogada tanto no modo casual quanto no modo clássico, este último incluindo a mecânica *permadeath* característica da série Fire Emblem. Ao perder aliados no campo de batalha, não é mais possível utilizá-los em combate nas fases seguintes, a menos que sejam reabilitados no templo do acampamento. O jogador pode, caso queira, retornar ao modo casual, reabilitando assim todas as unidades perdidas.









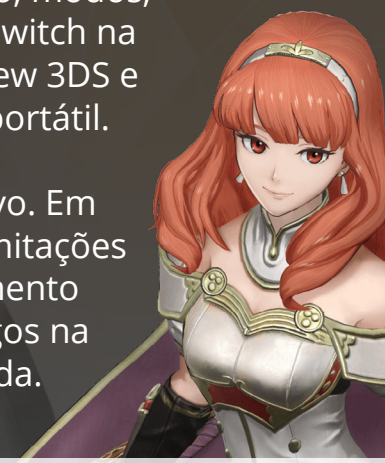
Já o segundo modo, History, apresenta diversos mapas que aludem às batalhas passadas de outros títulos. Cada unidade inimiga encontrada nesses mapas oferece um tipo diferente de desafio, seja resgatar algum aliado, derrotar capitães ou acessar estágios com limite de tempo para vencer o maior número possível de inimigos. Após vencê-los, sequências narrativas são liberadas.

Ao atender a determinadas condições de batalha durante esses desafios, o jogador ainda tem acesso a ilustrações que podem ser adquiridas na loja do game, o que desbloqueia novos mapas interativos.



Quase o mesmo no Switch e no New 3DS

Ambas as versões contam com os mesmos conteúdos básicos e DLCs e isso, por si só, já diz muito em relação ao custo-benefício. Todas as missões de jogo, modos, personagens e opções atendem às expectativas de quem já possuía o Switch na época de seu lançamento ou daqueles que ainda estavam jogando o New 3DS e buscavam um novo game que soubesse utilizar as potencialidades do portátil.



O único revés da versão de New 3DS foi a ausência do modo cooperativo. Em termos de performance, apesar da boa qualidade e desempenho, as limitações de hardware frente ao Switch ficavam evidentes na resolução e acabamento visual de personagens e cenários, assim como na visualização de inimigos na tela ao mesmo tempo, gerando menos adversários que na versão híbrida.

De resto, Fire Emblem Warriors foi uma ótima porta de entrada para a franquia no gênero musou, assimilando as bases já consagradas do *hack 'n slash* de Dynasty Warriors e adaptando-as primorosamente às características de uma franquia com mais de 30 anos de história. Mesmo com sua sequência, Three Hopes, chegando ao Switch, vale a pena revisitar a primeira aventura.



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

SWITCH



por **Guilherme Lima**

Revisão: Janderson Silva
Diagramação: Walter Nardone

Sonic Origins (Switch) tenta ser a versão definitiva dos clássicos do ouriço

Sonic Origins é uma proposta muito bem pensada dado o seu *timing*: uma coleção dos jogos clássicos da série a tempo de aproveitar o *hype* do Sonic Movie 2 é uma ótima forma de atrair novos fãs em potencial que conheceram o ouriço azul nas telonas. Considerando, no entanto, que a última tentativa de resgatar um jogo antigo do ouriço para a nova geração ficou longe do ideal — estou falando de **Sonic Colors Ultimate** (Multi) —, a questão que urge é: Sonic Origins foi capaz de honrar estes tão amados títulos ao mesmo tempo que os atualiza para os consoles atuais? A resposta é sim... porém, não perfeitamente.

Mais relançamentos? Isso é necessário?



Os jogos clássicos de Sonic, principalmente **Sonic the Hedgehog** (Mega Drive) e **Sonic the Hedgehog 2** (Mega Drive), não são títulos inacessíveis ao público. Ambos estão entre os jogos mais relançados pela SEGA e, curiosamente, já estão disponíveis para o Nintendo Switch há algum tempo — Sonic the Hedgehog por meio do relançamento SEGA Ages, enquanto Sonic the Hedgehog 2 pelo mesmo método e também pela assinatura do Nintendo Switch Online - Expansion Pack.

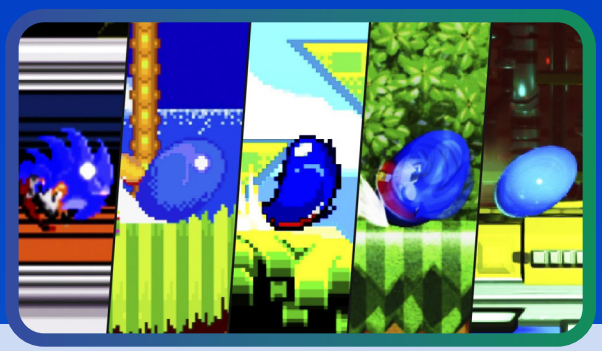


Dado o contexto, de imediato, Sonic Origins precisaria se justificar a fim de não transparecer que esse relançamento fosse apenas mais uma forma de ganhar dinheiro fácil. A coletânea contorna isso trazendo esses títulos totalmente refeitos na Retro Engine, a mesma que deu vida a Sonic Mania, ao invés de emulá-los como ocorre normalmente em outros lançamentos.

Sonic Origins traz remasterizações completas de Sonic the Hedgehog, **Sonic CD** (Mega Drive - Sega CD), Sonic the Hedgehog 2 e **Sonic 3 & Knuckles** (Mega Drive), e a promessa era de que esses jogos ganhariam várias melhorias perante aos originais. A grande novidade é o título com Knuckles, pois é a primeira vez que ele recebe este nível de remake e relançamento, já que especula-se que a SEGA nos últimos anos evitava re-lançá-lo devido a problemas com o licenciamento de suas músicas — um tópico que tocaremos novamente adiante —, enquanto os outros já haviam tido o mesmo tratamento anos antes para dispositivos móveis.



Essas novas versões certamente não falham quanto às melhorias: todos os títulos estão disponíveis em *widescreen* e o Drop Dash, habilidade introduzida em **Sonic Mania** (Multi), foi inserido ao arsenal de movimentos do Sonic. Tails é uma opção de personagem jogável em Sonic CD e Sonic 1, enquanto Knuckles no primeiro e segundo jogos (fica a estranheza de não terem incluído o equidna no Sonic CD também).





Aos que possam ter algum tipo de dificuldade, a coletânea torna os títulos mais acessíveis ao eliminar o sistema de vidas em favor de um sistema de *Coins*. O jogador pode coletar estas moedas pegando 100 anéis, quebrando certos monitores ou então participando de missões do novo Modo Missão, e elas servem como método de compra para desbloquear itens no Museu, como artes de conceito, músicas, entre outros.



O jogador também pode utilizá-las para tentar os Special Stages mais de uma vez, em caso de insucesso. Isso pessoalmente me veio a calhar durante minha jornada por Sonic 2, já que seus estágios especiais sempre foram os que mais tive dificuldade e esta adição, somada ao fato de que eles agora funcionam à uma alta taxa de quadros por segundo, foi muito bem-vinda.

A SEGA fez questão de deixar estas melhorias e mudanças restritas ao Modo Aniversário de cada jogo, porém, todos os títulos possuem o Modo Clássico voltado aos mais puristas. Nesta opção, as aventuras clássicas do ouriço funcionam por emulação e sem as alterações feitas pelas remasterizações, o que não elimina a necessidade da presença de mais opções de customização aos jogadores no Modo Aniversário, como incluir vidas, desabilitar ou reabilitar certas habilidades, entre outras.



Tropeços pelo caminho... ou pela corrida?

Sonic Origins tem muito valor quanto a forma como melhora as clássicas aventuras do ouriço. Mas durante minha jogatina, notei em certos momentos que a coletânea detém pequenos problemas que podem chamar a atenção, principalmente aos jogadores mais acostumados com as versões originais. Para cada avanço, haviam detalhes perceptíveis de uma certa falta de polimento quanto aos jogos como um todo.

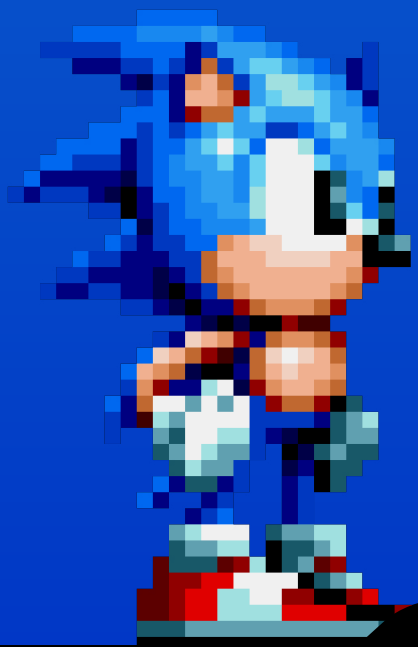


Sonic the Hedgehog e Sonic CD foram claramente os mais polidos do conjunto. Ambas as aventuras estão fiéis aos seus originais e definitivamente melhores com as adições da coleção. Sonic CD foi, inclusive, um caso curioso, dado que é o título que menos me agrada do pacote e a adição do Drop Dash auxiliou-me a apreciar mais a aventura, já que a habilidade permite com que o jogador consiga viajar entre passado e futuro mais facilmente.

Os problemas iniciaram-se com Sonic the Hedgehog 2 e se resumiam à raposa de duas caudas. A inteligência artificial de Tails não parecia funcionar corretamente em vários momentos, tendo estágios em que o personagem se separava do Sonic e não conseguia retornar mais durante todo o percurso. O único rastro que se conseguia detectar da raposa eram os sons de seus pulos, que marcavam presença até o fim da fase e deixavam a experiência sonora menos agradável.



Sonic 3 & Knuckles, no entanto, foi a experiência com o maior número de inconvenientes. Notei vários *glitches* gráficos durante minha jogatina, como sprites ou até mesmo grandes partes do cenário não carregando corretamente. Além disso, a qualidade sonora estava aquém dos outros títulos da coletânea, como se os sons estivessem "abafados".



A questão sonora de 3 & Knuckles, aliás, é uma das maiores polêmicas de Sonic Origins. O jogo original aparentemente teve o envolvimento de Michael Jackson na produção sonora e a SEGA não parece mais ter os direitos autorais, criando a necessidade de novas músicas para o remaster.



As fases Carnival Night, Ice Cap e Launch Base, em efeito disso, receberam novas composições na coletânea, baseadas em versões *beta* criadas antes do envolvimento do cantor no desenvolvimento. As faixas *beta* de Sonic 3 ficaram disponíveis ao público alguns anos atrás, graças a um vazamento, e com isso foi possível fazer uma comparação entre elas e as recriações de Sonic Origins: o resultado é lamentável.



As novas faixas sonoras parecem muito abafadas e incompletas, não combinando com os cenários e destoando da *soundtrack* como um todo. É entendível que não ter as músicas originais tenha sido um preço a se pegar para termos Sonic 3 & Knuckles disponível, mas o trabalho de substituição poderia ter sido melhor.



Os extras que aumentam o charme da coleção



Vale lembrar que o pacote de Sonic Origins também inclui adições que complementam as aventuras inclusas e deixam o todo mais interessante. O primeiro e maior destaque vai para a inclusão de *cutscenes* animadas: cada jogo da série ganhou uma nova abertura e encerramento em estilo desenho animado, muito parecido com os curtas do Sonic Mania Adventures, além de uma abertura e encerramento para a coletânea como um todo. O charme que elas dão é imenso e ainda servem inclusive como contexto para a trama dos jogos, como o Tails conhecendo o Sonic ou o Eggman se unindo ao Knuckles.



O já mencionado Modo Missão é uma outra adição bem-vinda. O nome já diz muito: ele consiste em um arsenal de missões rápidas baseadas em algum objetivo dentro dos quatro jogos. As missões são simples e divertidas de fazer, como chegar de ponto A ao B utilizando o escudo magnético ou até mesmo uma corrida contra o tempo utilizando o Super Sonic.

Há outras adições, como músicas, artes conceituais e vídeos, que complementam o pacote, mas sinto que quanto aos sons, perdeu-se a oportunidade de implementar uma opção em que pudéssemos sobrepor as músicas do jogo com alguma trilha escolhida no Museu. Algo similar foi feito em **Sonic Generations** (Multi) e até hoje a franquia não repetiu a *feature*.





A adição de um modo Boss Rush e o modo Espelhado trazem também uma variedade extra ao jogo, sendo o primeiro uma luta contra os chefes de cada título, em que você tem três vidas no total, e o segundo as aventuras totalmente revertidas a fim de brincar com a memória muscular dos jogadores mais afiados. Aos fãs do Special Stage de Sonic 3 & Knuckles, não podemos deixar de mencionar o novo modo extra dos Blue Spheres, que adiciona novos estágios no mesmo estilo com novas mecânicas e maior dificuldade.

“Gotta go fast”

Sonic Origins, na somatória de tudo, é uma coletânea muito válida: todos os jogos receberam um bom tratamento ao ganharem melhorias que incrementam a experiência e os extras do pacote complementam o conjunto. Não é um relançamento perfeito, dado a quantidade de pequenos detalhes que incomodam principalmente aos que já estão tão acostumados com estas aventuras clássicas.

Podemos resumir os prós e contras como uma balança: para cada acerto, há um pequeno detalhe que pode ou não chamar a atenção durante sua experiência. É inegável, porém, que Origins traz as experiências definitivas das origens do Sonic para as plataformas modernas e ficamos no aguardo de *patches* ou atualizações de correção da SEGA devido à sua falta de polimento, assim como ocorreu com parte de Sonic Colors Ultimate





✓ Prós

- *Widescreen* para todos os clássicos;
- Novas habilidades para certos jogos e novos personagens jogáveis;
- Modo Missão, Boss Rush e outros extras para matar o tempo;
- Novas *cutscenes* animadas ajudam a dar um novo charme aos títulos.

✗ Contras

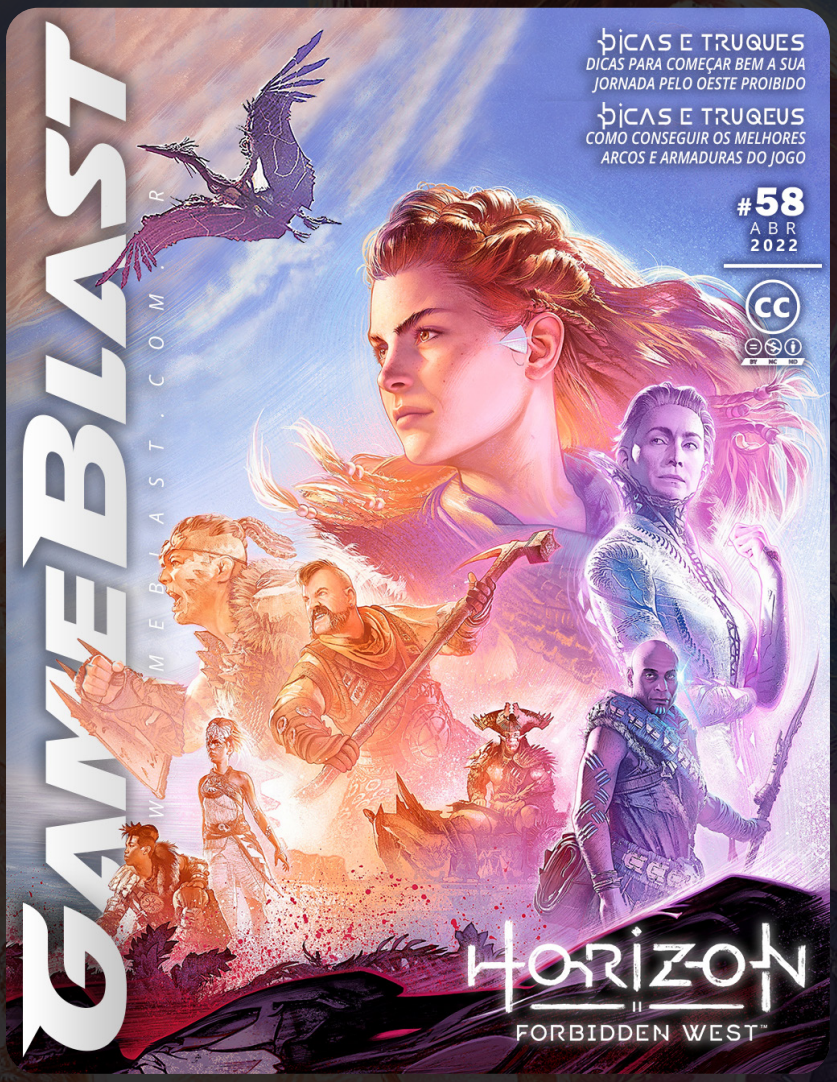
- Problemas gráficos em Sonic 3 & Knuckles;
- Problemas com a Inteligência Artificial de Tails em Sonic the Hedgehog 2 e outros pequenos *bugs*;
- Qualidade sonora questionável de Sonic 3 & Knuckles, incluindo as novas músicas;
- A coletânea poderia ter mais opções de customização para os jogos.

Sonic Origins (PS5/PS4/XBO/XSX/Switch/PC)
Desenvolvedor Sega, Sonic Team
Gênero Plataforma, Casual e Aventura
Lançamento 23 de junho de 2022

Nota **8.0**

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