

NINTENDO BLAST

www.nintendoblast.com.br

EDIÇÃO Nº41 FEV/2013



POKÉMON

MYSTERY DUNGEON

GATES TO INFINITY



Temos que explorar!

2013 é com certeza um grande ano para a franquia Pokémon. O lançamento próximo de Pokémon Mystery Dungeon: Gates of Infinity para 3DS não só nos levou a preparar uma Prévia desse grande lançamento, mas também toda uma edição tematizada com os monstros de bolso. Os fãs mais saudosistas irão adorar nosso MythBlasters, que explora mitos dos enigmáticos Pokémons "bug", e o nosso Especial sobre a nostálgica primeira geração da série. Já os jogadores antenados ficarão por dentro de todas as novidades por trás dos aguardados Pokémon X & Y para 3DS. E é difícil falar de Pokémon sem dedicar algumas páginas ao nosso camarada Pikachu, não é? Além do Perfil do nosso ratinho elétrico predileto, você ainda confere muito mais sobre os últimos lançamentos e matérias especiais. Boa leitura, treinador! – **Rafael Neves**

PERFIL

07

Pikachu (Pokémon)

ESPECIAL

Red, Blue e Yellow: A Primeira Geração

44

PRÉVIA

12

Pokémon Mystery Dungeon: Gates to Infinity (3DS)

ESPECIAL

O que Esperar de Pokémon X e Y

51

ANÁLISE

16

Castlevania: Lords of Shadow - Mirror of Fate (3DS)

BLAST FROM JAPAN

Fire Emblem: Thracia 776 (Snes)

MAIS ONLINE!



ANÁLISE

20

Fire Emblem: Awakening (3DS)

TOP 10

Momentos mais Desafiadores dos jogos



MYTHBLASTERS

27

Pokémon - Parte 1

POKÉMON BLAST

Conheça as edições limitadas de consoles sobre Pokémon



CHRONICLE

37

Intelligent System - Parte 2

ANÁLISE

ZombiU (Wii U)



Crianças hoje por *Pedro Soares*

DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO

Sérgio Estrella

DIRETOR EDITORIAL

Rafael Neves

DIRETOR DE PAUTAS

Rodrigo Estevam

DIRETOR DE REVISÃO

Alberto Canen

DIRETOR DE DIAGRAMAÇÃO

Guilherme Vargas

REDAÇÃO

Fillipe Sales
Fellipe Camarossi
Rafael Neves
Matheus Zanneti
Jaderson Barbosa

REVISÃO

Rafael Neves
Jaime Ninice
Vitor Tibério
Marcos Vargas
Samuel Coelho
Luigi Santana

DIAGRAMAÇÃO

David Vieira
Tiffany B. Silva
Ricardo Ronda
Paulo Henrique
Guilherme Vargas
Ítalo Lourenço
Eidy Tasaka

CAPA

Douglas Fernandes



ASSINE GRATUITAMENTE A REVISTA NINTENDO BLAST!

E receba todas as edições em seu e-mail com antecedência, além de brindes, promoções e edições bônus!

ASSINAR!



N-Blast Responde pra vocês, rapeize! Um pouco diferente da coluna semanal do site, na qual são eleitas as melhores perguntas da semana, temos aqui uma seleção perfeita do que foi questionado e esclarecido durante o mês. Leiam, aumentem seus conhecimentos e qualquer dúvida é só perguntar [formspring](#), ou no meu [ask](#).

Pedra, é verdade que o CD-i iria ter uma sequencia de Super Mario World chamada Super Mario's Wacky World?

Anônimo "i" da Silva

Sim, é verdade. Na época do CD-i, uma empresa chamada NovaLogic recebeu um conselho de um executivo da Nintendo para tentarem portar alguns jogos do SNES para o novo console e, assim, atrair a atenção da Big N. Com essa ideia em mente, a NovaLogic começou a trabalhar pesado em um jogo que, ao invés de ser simplesmente um port de Super Mario World, seria uma espécie de continuação, chamado Super Mario Wacky Worlds. O jogo atingiu um nível bem avançado de desenvolvimento, com vários mundos e fases e a Nintendo até que estava gostando do resultado... mas o fim da história você já imagina, né? Pois é, o CD-i fracassou vergonhosamente e o novo jogo do Mario afundou junto sem nem ver a luz do dia.



Bom, não a versão final pelo menos... a versão beta chegou a vaziar e, inclusive, é

possível jogá-lo através de um emulador. Os gráficos mostram várias fases baseadas em locais do mundo real, como a Grécia, o Egito e o Ártico. Já os personagens se parecem muito aos de Super Mario World, com um Mario praticamente idêntico ao do SNES e várias versões de Koopa Troopas apenas com alguns detalhes acrescentados.

Quando acaba o número de utilizações de uma demo do Nintendo 3DS, você pode baixar ela de novo?

Anônimo "Demo" da Silva



Não. Uma vez gastas todas as utilizações de uma demo no 3DS, nunca mais será possível jogá-la naquele mesmo portátil, mesmo apagando e baixando de novo (a não ser que ele seja resetado, mas quem é que vai querer fazer isso apenas para jogar uma demo?!?). Isso vale também para as demos do Wii U.

Pedra, dá pra jogar jogos do game cube no wii com o classic controller?

Anônimo "Cubo" da Silva

Infelizmente não. Para jogar games de GameCube você precisa do controle do GameCube e do memory card para salvar seus jogos. O que acontece é que o modo

GC do Wii é à parte no console e não há conexão com nenhum tipo de controle do Wii. Ah, e também há versões de jogos do bom e velho cubo que foram relançados no Wii e adaptados aos controles de movimento. Entre eles estão: Mario Power Tennis, Donkey Kong Jungle Beat, Pikmin e Pikmin 2, por exemplo. Vale a pena :)

Olá Pedra que ilumina nossas cabecinhas com suas sábias respostas, tenho uma dúvida: acabei de ganhar um 3DS XL e ouvi falar que dá para rodar Netflix nele, mas não encontro na eShop. Esse serviço só é disponível nos EUA?

Palhaço do Esgoto (não é só o Mario que fica pelos encanamentos...)

Pois é, é isso mesmo: por enquanto, o Netflix no 3DS fica disponível apenas se o portátil estiver configurado para os Estados Unidos ou Canadá, nada de Brasil ainda. O serviço já existe no Brasil e pode até ser usado pelo Wii, então não deveria haver um grande impedimento para disponibilizá-lo no 3DS... o jeito é esperar e torcer para que seja disponibilizado logo.

O que é Pikmin (preguiça de gugar)?

Anônimo "Pikguiçoso" da Silva

Meu caro amigo preguiçoso, em que mundo você vive?? Tudo bem, tudo bem, eu dou um desconto... a série Pikmin não é tão famosa como Mario ou Zelda... Bom, então vamos lá: Pikmin não são parentes dos Pokémon (ou será que são e ninguém sabe?!?! o.O), trata-se de uma série da Nintendo onde o protagonista é um homenzinho chamado Olimar que, viajando pelo espaço, acaba perdido em um planeta

desconhecido populado por pequenas criaturinhas chamadas Pikmin. Há diferentes tipos de Pikmin, cada um com uma habilidade diferente e o objetivo do jogo é "cultivar" Pikmin (literalmente falando, já que eles são meio plantas) para criar um exército que ajude a recuperar as peças faltantes para reconstruir a nave de Olimar,



enquanto também lutando contra os muitos inimigos encontrados no planeta. Até o momento, a série conta com dois jogos, ambos para o GameCube, mas o terceiro está a pouco tempo de ser lançado para o Wii U (depois de muuuito tempo de espera).

Pedra, é verdade que em Mega Man 7 Dr. Wily tem... "seios"?

Anônimo "Peitudo" da Silva



Aparentemente... sim. Quando analisamos os sprites do jogo individualmente e vemos a imagem do Dr. Wily que aparece na introdução sem o globo terrestre na sua frente, podemos perceber que a região peitoral dele é bem... avantajada, digamos assim. E músculo aquilo não é. Será então que o Dr. Wily é, na verdade, uma mulher?!? Vai ver então essa coisa toda de criar robôs pra destruírem o mundo é só TPM...



Pedra, o WIU pro controller branco funciona no WIU preto? Obrigao.
Anônimo "Jackson" da Silva



Como diria Michael Jackson: "It don't matter if you're black or white!".
 Sim, funciona normalmente.

conhecida por dar muita importância pra história. Aliás, quer um resumo? Primeiro o Olimar caiu com uma nave em um planeta estranho onde vivem os Pikmin, criaturas estas que ajudaram o capitão a recuperar as partes da nave e voltar pra casa. Depois Olimar voltou com Louie para o planeta para juntar tesouros e trocar por dinheiro. Pronto, você já sabe a história da série.

pedra por que vc não responde minhas perguntas feitas de madrugada?! Você me odeia?????!!!! ein!
Anônimo "Seu Madruga" da Silva

Oras, porque nessas altas horas da madrugada estou fofocando no Miiverse... E a culpa é sua! Isso são horas de estar fazendo perguntas para mim? Eu mereço descanso, meu trabalho é uma pedreira. Vá dormir e depois me faça perguntas (ou toque Sun's Song para eu responder rápido)! xD



Pedra, eu quero comprar o Wii U mas tenho um problema. Eu nao tenho uma tv com conexao hdmi (e nao esta em meus planos comprar outra). O Wii U possui cabo AV ou posso usar meu cabo AV do Wii?
Anônimo "Cabinho Colorido" da Silva

O Wii U vem apenas com o cabo HDMI, mas não se preocupe: ele tem entrada para cabo AV e o cabo do Wii funciona nele também. Agora, eu começaria a fazer planos para uma TV HD, porque senão você vai perder muito da beleza proporcionada pelos gráficos em alta definição do novo console.

Pedra, um jogo que me fará comprar o Wii U é Pikmin 3, apesar de não ter jogado 1 nem o 2 (mesmo tendo um GameCube até hoje). Mas o que eu quero saber é se o 3 será sequência na história e se fará falta não ter jogado o 1 e 2, tipo ficar sem entender a história.
Anônimo "Olimar" da Silva

Ainda há poucos detalhes revelados sobre a história de Pikmin 3. Pelo que foi mostrado até agora nos trailers, só sabemos que há quatro protagonistas e não são nem o Olimar nem o Louie, os personagens dos jogos anteriores. Mas dizem que o Olimar vai aparecer no jogo, então é bem provável que exista uma continuidade. Mas não se preocupe, porque a série Pikmin nunca foi



Pedra doce pedra, Os canais antigos do wii como canal nintendo, canal de votos e outros vao estar no Nintendo Wii U?
Anônimo "Channel" da Silva

Sim, todo esse conteúdo "antigo" do Wii pode ainda ser acessado pelo Wii U... mas essas coisas ficam meio que isoladas, em um modo chamado "Wii Mode". É basicamente uma forma de abrir o antigo menu do Wii, com todos os canais e jogos baixados no Wii. 🌀



Pikachu

Desde o fim dos anos 90, esse ratinho amarelo de bochechas vermelhas chamado Pikachu conquista todos com seu carisma, se tornou um grande ícone e um dos personagens mais conhecidos e adorados no mundo inteiro. Seja nos jogos, mangás, no anime, em brinquedos ou até em ações de marketing, Pikachu sempre recebe destaque especial. Neste perfil veremos suas principais características, habilidades, sua trajetória nos games e no anime que o tornou popular e até mesmo o porquê de ter sido escolhido como mascote oficial em uma das franquias de maior sucesso no mundo.

por **Luciana Anselmo**

Revisão: Marcos Vargas Silveira
Diagramação: Ricardo Ronda

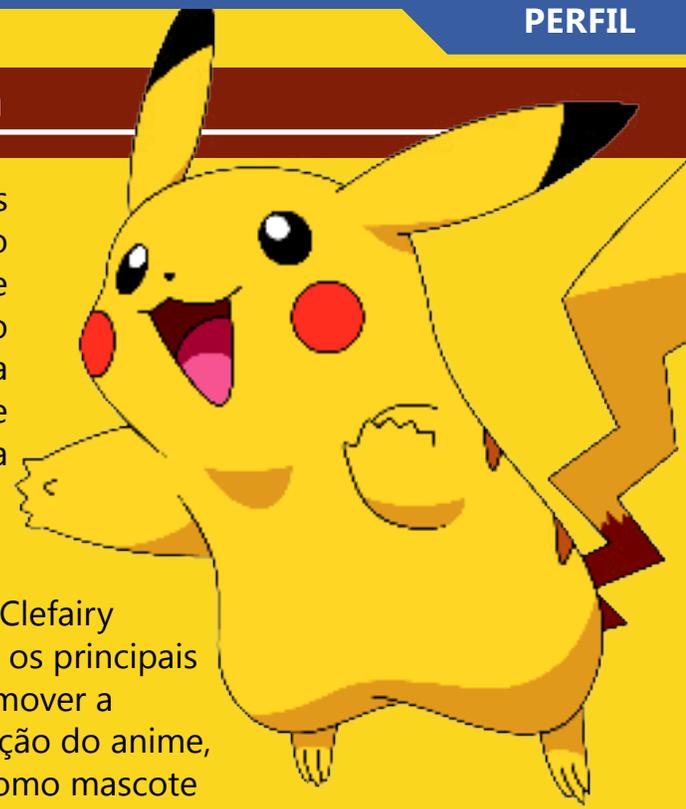


A primeira e mais importante escolha

Pikachu, como já sabemos, é uma das muitas espécies de Pokémon existentes. Foi o primeiro Pokémon do tipo elétrico a ser criado e seu design foi intencionalmente voltado para o conceito de eletricidade. Além de ser o Pokémon mais popular, se tornou um ícone da cultura japonesa nos últimos anos e é tido como o mascote oficial da franquia e um dos principais personagens da Nintendo atualmente.



Inicialmente, Pikachu e Clefairy foram escolhidos como os principais protagonistas para promover a franquia. Mas na produção do anime, Pikachu foi escolhido como mascote definitivo, na tentativa de fazer com que ele fosse reconhecido como um animal de estimação amigável e confiável às crianças. Ele também era popular com meninos e meninas, o que talvez não acontecesse com Clefairy, e sua cor amarela era ideal por ser chamativa e mais fácil de reconhecer, levando as crianças em consideração. E como esperado, Pikachu logo ganhou uma enorme popularidade com o anime e passou a ser o símbolo de algo que estava apenas começando, a inesquecível febre Pokémon.



O início da febre Pokémon

Sua primeira aparição aconteceu nos dois jogos lançados simultaneamente em 1996 para Game Boy, Pokémon Red e Green, sendo a última exclusiva no Japão. Devido a popularidade do anime, uma versão melhorada, chamada de Pokémon Yellow: Special Pikachu Edition, foi lançada em 1998 para o Game Boy Color, planejada para coincidir com a estréia do primeiro filme da franquia. Como essa versão tinha o anime, que estava no auge do sucesso, como base para história, alguns personagens da série foram incluídos. Pikachu era o único Pokémon inicial e assim como no anime, se recusava a ficar dentro da Pokébola. Mesmo assim, Satoru Iwata já comentou que muitas pessoas consideraram que Pokémon Yellow foi um pouco desnecessário já que o lançamento das versões Gold e Silver ocorreu pouco tempo depois.

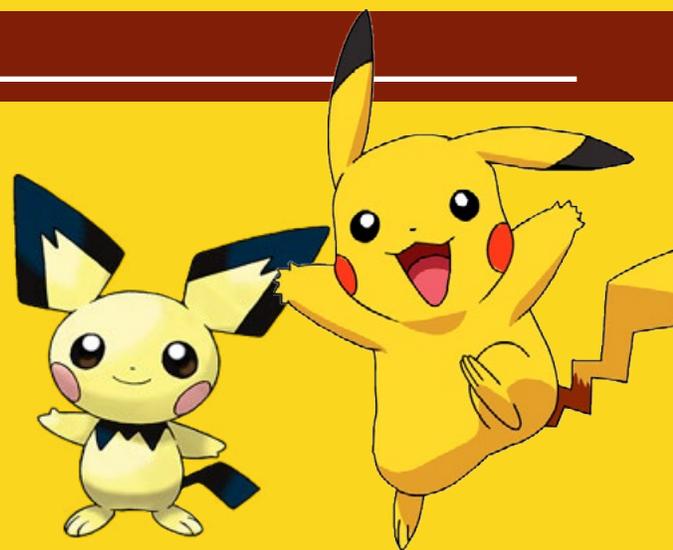


Pikachu, obviamente aparece em todos os outros games da franquia, mas nunca como protagonista nos jogos principais. Porém, isso não impediu que ele ganhasse destaque em games alternativos. Em Hey You, Pikachu! o jogador interagia com seu Pikachu através de um microfone; o jogo Pokémon Channel seguia uma premissa parecida de interação mas sem o uso dos comandos de voz. Pikachu também apareceu em quase todos os níveis de Pokémon Snap, é o protagonista de PokéPark Wii: Pikachu's Adventure e um dos dezesseis pokémons iniciais de Pokémon Mystery Dungeon e sempre faz sua aparição na franquia Super Smash Bros.

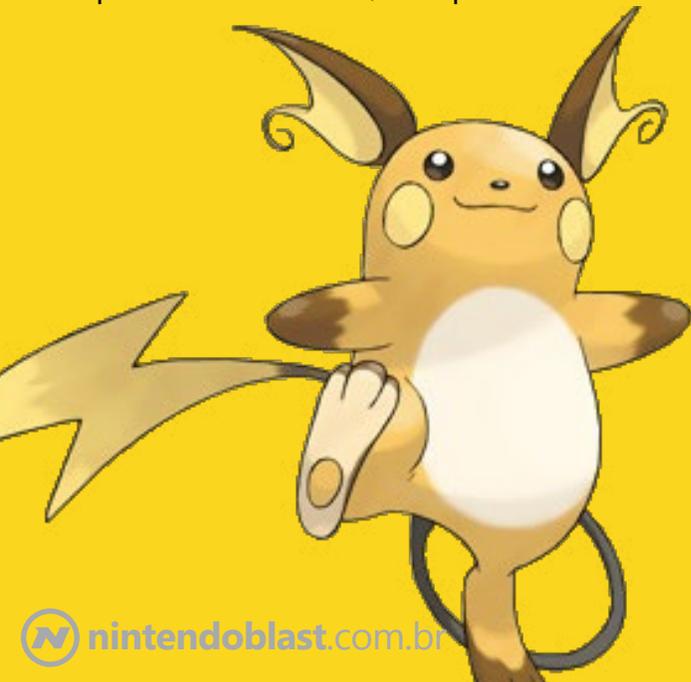


Ensinaamentos da Pokédex

A espécie Pikachu é descrita como um rato pela Pokédex e pode ser encontrada facilmente em florestas, geralmente em grupos. Como é do tipo elétrico, é capaz de armazenar eletricidade em suas bochechas vermelhas e pode descarregá-la em diferentes níveis de intensidade para diferentes propósitos. Eventualmente toda essa energia realmente precisa ser descarregada para que o Pikachu não sofra nenhuma consequência como paralisia ou morte, nos piores casos.



Ele evolui de sua primeira forma, Pichu, por um alto nível de felicidade e evolui para sua última forma, Raichu, quando é exposto à pedra de evolução "Thunderstone". Aliás, Pikachu e sua família evolutiva são os únicos, dentre as espécies Pokémon, que conseguem aprender a técnica Volt Tackle. Em casos raros, eles podem aprender a manipular a água e com ajuda de uma prancha, utilizar a técnica Surf e até mesmo com a ajuda de balões, usam a técnica Fly. Essa espécie também é conhecida pelo acurado sentido de audição, graças às suas longas orelhas, e aqueles que são domesticados podem entender e interpretar a fala humana melhor do que a maioria dos animais domésticos.



Ganhando dinheiro com Pokémon...

Já foi dito que Pikachu era como um Mickey Mouse japonês, e até que faz sentido, os dois são ratos, são ícones de suas empresas, conseguem manter o sucesso através das gerações e claro... geram enormes quantias de dinheiro para as companhias que representam com muito merchandising. Sendo o mascote de uma das maiores franquias existentes faz com que Pikachu seja incrivelmente explorado de diversas formas e podemos até citar vários exemplos em que sua imagem foi usada: carros, aviões, brindes, brinquedos, roupas, acessórios e até consoles em versões especiais. Além disso, Pikachu também já foi alvo de muitas paródias, com destaque para os desenhos Os Simpsons, South Park e Drawn Together, que já representaram de alguma forma Pikachu e a franquia Pokémon.



E claro, com tudo isso em mente, quem melhor para fazer um grande anúncio sobre Pokémon senão Pikachu? Como muitos de vocês devem ter visto, o trailer dos novos jogos da série começa com Pikachu nos dizendo que tem grandes notícias e que quer compartilhá-las com todos, e do topo da Torre Eiffel, ele espalha sua eletricidade pelo mundo inteiro, deixando os fãs com muitas expectativas e teorias sobre possíveis significados do que Pokémon X e Y poderão trazer para o futuro da franquia, que já não contava com verdadeiras inovações há algum tempo. Agora é só esperar, mas podemos ter a certeza que não importa quantos jogos ou surpresas apareçam no universo Pokémon, Pikachu sempre estará lá de alguma forma, pois um verdadeiro ícone como esse nunca será esquecido. 



Revista Nintendo Blast chega aos smartphones e tablets; baixe o aplicativo oficial para **Android!**

DOWNLOAD



Google play

por **Filipe Salles**

Revisão: Rafael Neves

Diagramação: Tiffany B. Silva



No final de março, teremos mais um capítulo da saga dos idolatrados monstrinhos de bolso. Se ao ler esta frase você já começou a preparar suas pokébolas, pode deixá-las onde elas estão porque dessa vez elas não serão necessárias. A franquia paralela Pokémon Mystery Dungeon é que receberá um novo episódio - trata-se de **Gates of Infinity**, primeiro jogo da série a chegar no portátil 3D da Nintendo, trazendo gráficos renovados e muitas novidades. Então, pronto para assumir a identidade de um de seus Pokémon favoritos e desvendar novos labirintos?

Raízes do labirinto misterioso

Desenvolvida pela japonesa Chunsoft, a série Mystery Dungeon também emplacou em outras franquias famosas, como Dragon Quest (com Torneko's Adventure, lançado apenas no Japão) e Final Fantasy, no spin-off focado no famigerado Chocobo, Final Fantasy Fables: Chocobo's Dungeon (Wii). Mystery Dungeon também possui uma série com personagens originais que embarcou em terras ocidentais em 2008, com o remake de Shiren the Wanderer, lançado originalmente no Super Nintendo mas lançado aqui para o Nintendo DS.



A franquia Mystery Dungeon se esbarrou com Pokémon pela primeira vez em setembro de 2006, com o lançamento das versões Red Rescue Team (GBA), um dos últimos títulos lançados para este portátil - e Blue Rescue Team (NDS). Os primeiros títulos da série faturaram juntos 1,84 milhões de unidades vendidas apenas nos Estados Unidos, assegurando a vinda de futuros títulos para o deleite do fãs.

Muito mais bonito na casa nova

Os jogos da linha principal dos monstinhos de bolso nunca foram conhecidas por exibir gráficos de ponta e a regra também se aplica à série Mystery Dungeon. Mas em sua casa nova existem chances disto mudar. Quem acompanha o desenvolvimento dos novos jogos da série, Pokémon X & Y, pôde notar que a renovação gráfica é a novidade mais notável.





Gates to Infinity também passou por uma repaginada em seu visual e está muito mais bonito do que seu antecessor, trazendo gráficos tridimensionais que até então eram inexistentes e maior detalhamento no visual dos labirintos. Talvez neste jogo possamos perceber o quanto a Nintendo e a Game Freak não estão de brincadeira em relação a trazer os melhores gráficos ao universo Pokémon ou se trata apenas de uma adequação aos novos tempos.



Mais do mesmo, só que com os amigos

A jogabilidade seguirá a mesma linha de seus antecessores, ou seja, você usará o seu time de Pokémon para explorar labirintos gerados aleatoriamente, lutando contra monstros rivais, coletando experiência, resolvendo missões e adquirindo novos itens e até mesmo novos membros para sua equipe. Tudo isto acontecerá de uma perspectiva acima do seu personagem e a movimentação é feita em turnos, o que significa que cada vez que você der um passo, os outros Pokémon também estarão dando um passo (ou utilizando movimentos de combate, caso estejam batalhando).

Uma das mais gratas surpresas para este título será o modo multiplayer local via conexão wireless, que permitirá que

você e mais três amigos explorem novos labirintos utilizando um dos Pokémon do seu time, tornando a experiência mais agradável e divertida. Por outro lado, não há nenhuma indicação de que haverá um multiplayer online, porém estaremos ligados caso saia qualquer novidade em relação às interatividades pela rede.



A principal novidade de Gates to Infinity são os portais conhecidos como Magnagate, que levará você e seus companheiros para diferentes labirintos a serem explorados. Para localizar estes portais, a câmera do 3DS deverá ser usada para escanear objetos do seu dia-a-dia, como moedas, bordas de copos ou garrafas, entre outros. Que tal destruir aquele cofrinho onde ficam todas suas moedas para ganhar uma infinidade de outros labirintos? Acho que agora descobrimos a razão do subtítulo do jogo.



Boas vindas aos monstrinhos de Unova

O novo título da série Mystery Dungeon será o primeiro a contar com os Pokémons da quinta geração, e, dentre os cinco Pokémons iniciais que você poderá escolher, apenas Pikachu não é da quinta geração. Além do ratinho elétrico mencionado, poderemos escolher os três iniciais de Unova (Snivy, Tepig e Oshawott) e também Axew, do tipo Dragão.

Diferentemente dos outros títulos da franquia, dessa vez será possível escolher o seu Pokémon, em vez de responder a um teste de personalidade que filtrava quem ficava à disposição para escolha. Por conta disto, o número de monstrinhos para escolher no início da história também fica reduzido, tendo apenas os cinco já mencionados contra os dezenove de Explores of Sky (NDS). 🐉

EXPECTATIVA

4



Pokémon Mystery Dungeon: Gates to Infinity

Chunsoft
Gênero: RPG

Lançamento: 24 de Março





Castlevania

- Lords of Shadow -

MIRROR OF FATE



3DS

por **Fellipe Camarossi**

Revisão: Jaime Ninice
Diagramação: Ítalo Lourenço

Desde o trailer divulgado na E3 2012 que muitos fãs de Castlevania estão aguardando ansiosos pelo interlúdio entre Lords of Shadow e Lords of Shadow 2 e assim poderem assistir o retorno da série vampiresca nos portáteis da Nintendo. Muito foi especulado sobre este lançamento em relação a sua jogabilidade, enredo e do que exatamente estamos falando quando o assunto é Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate. Bem, com o lançamento se aproximando cada vez mais, que tal reiterarmos tudo que nos foi apresentado até agora? Acompanhem-nos, conforme adentrarmos os domínios de Drácula, para uma aventura através das eras!

A origem dos Belmont

Uma coisa que fora revelada desde o anúncio deste título é que ele serviria para explicar mais sobre as origens da família de caçadores de vampiros e qual a relação que possuem com Gabriel protagonista do primeiro jogo desta nova série. É por este motivo que foram confirmados quatro personagens jogáveis, cada um em uma era diferente e demonstrando uma parte da história, desenvolvendo desta maneira o nascer e crescer da família Belmont.

“Mas como assim a família Belmont? Gabriel não era o único?” devem ter pensado aqueles que jogaram Castlevania: Lords of Shadow (X360/PS3). Afinal de contas, Gabriel Belmont matou sua esposa antes dos acontecimentos do jogo de maneira inconsciente, o que desencadeou em seu surto nas cenas finais do jogo. O que o guerreiro da Irmandade da Luz (ou “Brotherhood of Light”, no original) não imaginava é que, em uma de suas cruzadas, havia deixado para trás a esposa grávida. A mulher teve o filho, batizou-o de Trevor e o manteve oculto do pai, pois havia escutado uma profecia de que, eventualmente, a criança seria a única esperança para Gabriel.

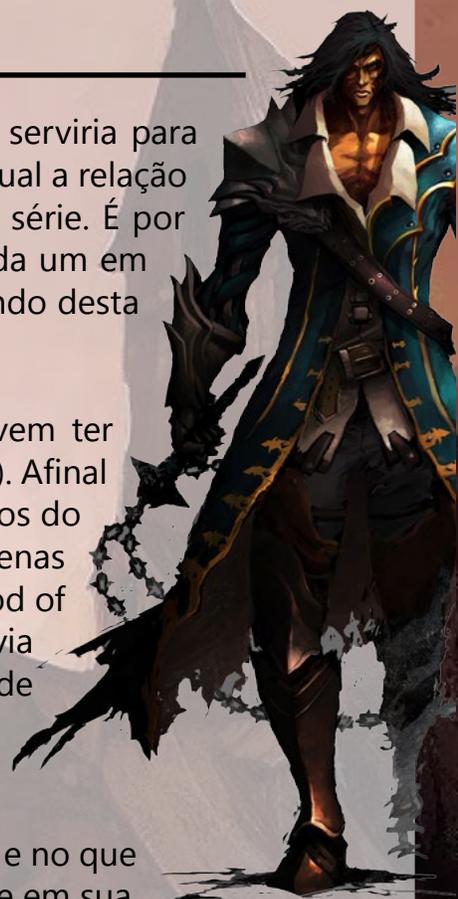
Vinte e cinco anos depois, o filho descobre a verdade sobre sua família e no que se tornou seu pai, e assim Trevor, treinado pela Irmandade da Luz, parte em sua própria busca para invadir o castelo de Drácula (o famigerado “Castlevania”) com a finalidade de a morte de sua mãe e obter algumas respostas de seu pai. É desta maneira que se inicia a trama deste novo título, transbordando uma carga emocional intensa com a crise da família Belmont. É interessante notar o nome do filho de Gabriel, Trevor, pois é o nome de um dos primeiros protagonistas da série no jogo Castlevania III: Dracula’s Curse (NES), de 1989. Ao que parece, esta nova linha do tempo está tentando encaixar os personagens mais icônicos apresentados nestes vinte e sete anos de franquia. Por que tenho essa impressão? Por causa do filho de Trevor.

Choque entre eras

Como citei inicialmente, o jogo apresenta mais de um personagem jogável. Pelo que fora mostrado até agora, podemos jogar com Gabriel, numa breve fase envolvendo eventos antes de Lords of Shadow, e depois jogamos com Trevor Belmont, apresentando uma história que acontece mais de duas décadas depois do título previamente citado. Entretanto, ainda restam

dois personagens, e um deles se chama Simon Belmont. É, o mesmo nome do protagonista do primeiro Castlevania (NES).

É explicado que Simon é filho de Trevor, então fica vago se ele o deixou para trás antes de partir na missão contra Drácula ou se ele volta a salvo, colocando suposições no teto de tantas teorias que podem se formar só de



saber que ambos, pai e filho, são personagens jogáveis. Ao visto, Simon também é movido por um sentimento de vingança e com isso pode-se supor que Gabriel não fora tão bonzinho assim com sua própria linhagem. O mais curioso é que, aparentemente, o neto do Drácula surge nesta história na idade de trinta e seis anos, o que nos faz pensar: quanto tempo será explicado neste jogo? Pelas minhas contas, já passamos de meio século desde Lords of Shadow.

Mas eu falei sobre quatro personagens, não? Além do filho e do neto de Gabriel, temos mais uma pessoa para fechar o nosso quarteto: o filho do Drácula, Alucard, um dos personagens mais amados pelos fãs e protagonista de Castlevania: Symphony of the Night (PS). Todos vibraram ao ver o personagem em um dos trailers do título para o 3DS, mas nenhuma informação adicional foi dada sobre sua história. Parece que teremos de esperar até o lançamento antes de saber algo, o que, felizmente, não vai demorar.

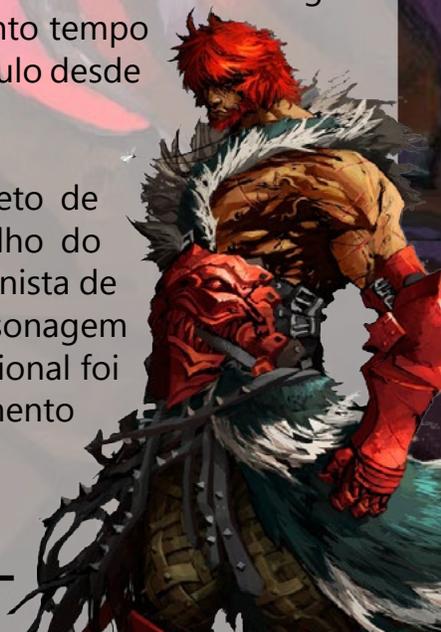
De volta às origens

O mais promissor sobre esse jogo é a maneira com a qual ele conecta o presente, passado e futuro da série em todos os aspectos. Vejam bem, já temos aqui alguns dos personagens mais clássicos juntos ao protagonista do jogo mais atual. Além disso, há uma conexão também em outro aspecto além da história e do design: a jogabilidade.

Algo que muitos sentiram falta em Lords of Shadow foi a pouca exploração gerada pelo sistema de capítulos, algo que sempre foi muito evidenciado nos jogos da série. Bem, isso está de volta. Os gráficos belíssimos do jogo são uma reminiscência do título anterior, [vírgula] mas a jogabilidade está completamente refeita. Num estilo 2.5D, Mirror of Fate nos trás de volta a exploração em plataforma que é a verdadeira marca registrada de Castlevania de uma maneira nunca antes vista.

O estilo de jogo será baseado em explorar o castelo do Drácula de maneira similar aos primeiros jogos da série, mas com diversas perspectivas em 3D para se apreciar cada detalhe dos cenários magníficos. O estilo de combate traz de herança os intensos combos de Lords of Shadow, mas sem as oito direções para mirar. Em suma, é como imaginar a primeira aventura da série por uma perspectiva mais realista. Cada personagem tem suas características únicas para explorar determinadas áreas do castelo e estima-se que a aventura total deve somar mais de vinte horas de exploração ininterrupta.

Mas claro, não dá pra passar sem falhas, não é? Apesar dos belos gráficos é possível notar alguns serrilhados e traços duros nas demos e nos trailers disponibilizados. Não se sabe se é resultado da versão final, mas após ver trabalhos tão bem feitos como Resident Evil: Revelations e Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance, é normal ficar com uma pulga atrás da orelha ao ver uma arte final mais simplória.





Entre o chicote e a espada

A Konami e MercurySteam arriscaram todas suas moedas nessa combinação perigosa: unir o clássico ao novo, o que aparentemente é uma excelente combinação, mas que acarretou em muitas críticas. Saudosistas de plantão reclamam das seções 3D ao dizer que deram desfalque ao padrão plataforma, enquanto os hardcores reclamam da redução das possibilidades de ação por trazer apenas duas direções para seguir. Mas é sempre assim, sempre haverá os críticos, os amantes e aqueles que sabem identificar um bom trabalho.



Pessoalmente, acredito que as produtoras fizeram um excelente trabalho, ainda mais considerando que, em tese, não havia necessidade do jogo estar situado entre os dois Lords of Shadow, mas o fizeram para preencher as lacunas e oferecer uma jogabilidade única. O que acham de deixar as críticas de lado e apreciar o belo jogo que, em breve, teremos a disposição? Deixem de receio, oportunidades foram feitas para serem aproveitadas e Mirror of Fate será, com certeza, uma infinidade de oportunidades! 



EXPECTATIVA

5



Castlevania: Lords of Shadow - Mirror of Fate (3DS)

Developer: MercurySteam

Gênero: Ação/Aventura

Lançamento: 5 de março de 2013

FIRE EMBLEM

Awakening

3DS

por **Rafael Neves**

Revisão: Samuel Coelho.
Diagramação: Guilherme Vargas

O primeiro game tático que joguei no 3DS foi Tom Clancy's Ghost Recon: Shadows Wars. Apesar de modesto, o jogo me fez perceber que o portátil 3D tinha sim potencial para bons games nesse estilo. Porém, o lançamento de Fire Emblem: Awakening deixou claro que o 3DS não podia viver de migalhas e, sinto muito, mas Shadow é uma migalha. Com Awakening, a Intelligent Systems e a Nintendo não só trouxeram mais um capítulo da franquia que praticamente inventou o gênero dos RPGs táticos, como também deram uma merecida renovada na série. Não se trata de uma revolução na mecânica da franquia, mas Awakening tem motivos de sobra para ser mais um título obrigatório do 3DS.

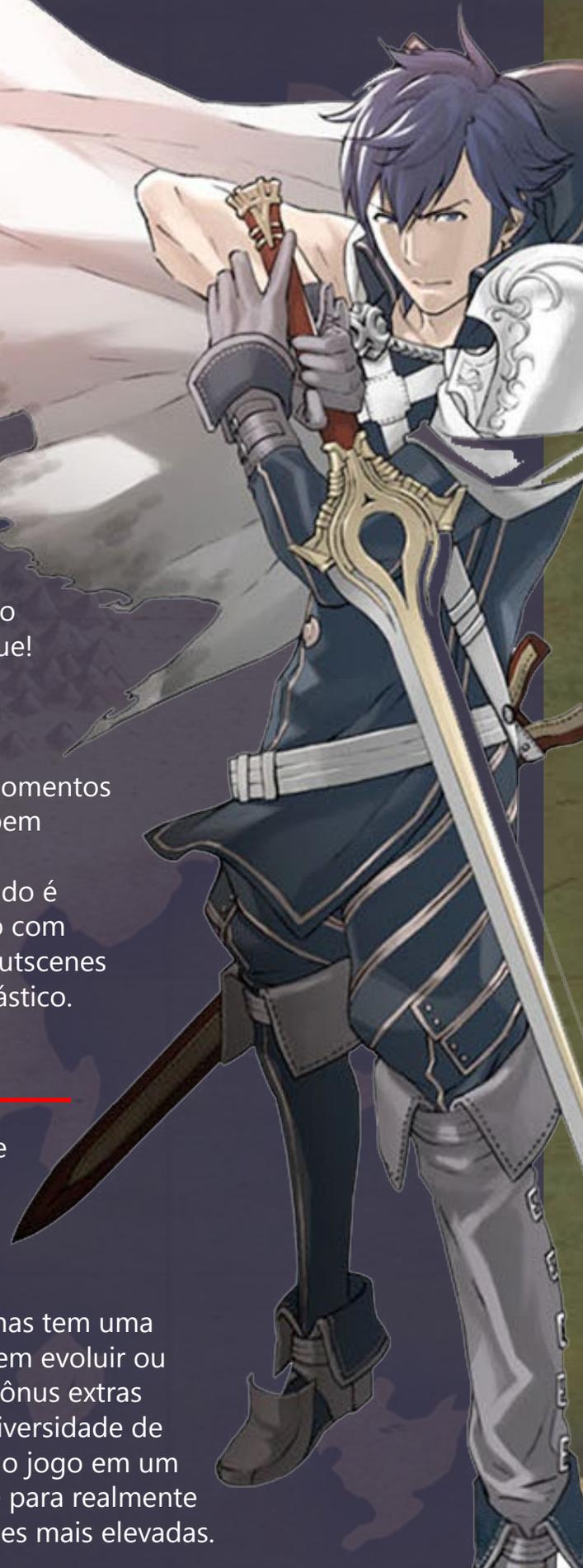
Espadas, coragem e crises políticas

A estrutura de Awakening não distancia-se muito da de seus antecessores: você terá de realizar missões (cuja maioria se resume a derrotar todos os inimigos) através de um esquema tático de RPG em turnos, sendo que cada estágio corresponde a um capítulo da história. O enredo foca-se no Reino Ylisse, onde vivem o príncipe Chrom e seu grupo de combatentes, os Shepherds. A paz reinava nessa região, até que o reinado vizinho, Plegia, começou a praticar ações um tanto quanto maléficas para obter o artefato mágico Fire Emblem. E é óbvio que você não vai ficar parado vendo seu inimigo fazer o que bem entende, não é? Ao ataque!

Como todo game da série Fire Emblem, Awakening conta com um elenco de personagens diverso, vários conflitos políticos, alguns interessantes plot twists e momentos bem emocionantes – sobretudo no final. A história é bem bolada e tem um ritmo fluido, que mantém o jogador sempre a querer saber qual será o próximo passo. E tudo é representado não só por cenas tradicionais de diálogo com algumas poucas dublagens, mas também através de cutscenes pré-renderizadas que abusam de um estilo visual fantástico.

Xadrez e RPG

A junção de uma movimentação através de uma grade quadriculada com elementos de RPG em turnos sempre foi a grande inovação da série Fire Emblem. E, mesmo muitos anos depois do seu nascimento, o esquema continua interessante. Awakening não altera drasticamente o gênero dos RPGs táticos, mas tem uma complexidade admirável. Dezenas de classes que podem evoluir ou mesmo retroceder, uma variedade imensa de armas, bônus extras em determinadas regiões do cenário, tudo traz uma diversidade de relações de vantagem e desvantagem que transforma o jogo em um grande quebra-cabeça (no bom sentido). E prepare-se para realmente quebrar a cabeça, ainda mais se optar pelas dificuldades mais elevadas.



Com o objetivo de alcançar um público maior, a Intelligent Systems implementou um versátil esquema de opções de dificuldade. É possível jogar tanto no modo tradicional quanto no casual, sendo que esse último não possui as clássicas "mortes permanentes", ou seja, os personagens que morrerem no



campo de batalha voltarão à vida ao fim da partida. Além disso, o jogador pode escolher ainda níveis de dificuldade que vão do modesto Normal ao infernal Lunatic. Jogando no modo tradicional com dificuldade Hard, suei a camisa para superar os estágios sem deixar que meus personagens preferidos morressem. Nesse quesito, *Awakening* acerta em cheio, e a inteligência artificial acompanha bem as opções de dificuldade. Na verdade, a dificuldade é só uma das diversas opções de customização que o jogo disponibiliza. Basta abrir o menu de opções para poder escolher as formas que mais lhe agradam de curtir o jogo.



DRs, intrigas e babados em seu exército

Mesmo sem muita inovação, Awakening traz novidades que dão certo frescor à série. Primeiramente, temos algumas novas classes. Se as quase 40 profissões tradicionais inclusas já traziam esquemas complexos de estratégia, as 12 novas classes fazem com que até o mais veterano dos fãs volte a pensar seus planos. Uma dessas novas classes é a Tactician, profissão do personagem que é customizado pelo jogador, desde o gênero até a voz. Além disso, esse novo Fire Emblem traz de volta a livre movimentação pelo mapa do jogo, recurso usado em Fire Emblem: The Sacred Stones (GBA). Em Awakening, o mapa é muito mais dinâmico. Você não simplesmente o usará para acessar a próxima missão, mas também para enfrentar desafios esporádicos, realizar sidequests, comprar e vender itens e acessar outras opções do jogo.



Mas o que torna Awakening diferente dos seus antecessores é o maior foco nos relacionamentos entre os personagens. Arriscar a vida junto a alguém no campo de batalha é algo que, querendo ou não, acaba aproximando as pessoas. E foi pensando nisso que a Intelligent Systems transformou camaradagem, amizade e até amor em elemento de gameplay. Quem acompanha a série sabe que tal recurso não é inteiramente inédito, mas Awakening eleva-o ao seu expoente máximo. Fora das batalhas, é possível promover conversas entre os personagens, que, conforme vão se tornando mais frequentes, podem resultar até em casamentos e filhos.

Nas batalhas, a possibilidade de lutar em dupla é um recurso muito bem vindo, permitindo que não só você peça ajuda ao personagem que está ao seu lado, como também possa formar pares com eles e batalhar juntos. O auxílio do parceiro pode vir tanto através de bônus para os atributos como também na base do "escudo humano" e de um ataque extra.



“Espada velha é que corta bem”

Sabendo da bagagem histórica que a série Fire Emblem carrega nas costas, Awakening não só se preocupou em trazer um frescor para a franquia, mas também quis homenagear esse histórico excelente de grandes jogos. Tal homenagem vem na forma de conteúdo extra do jogo – tanto o baixado automaticamente por SpotPass como o acessado através de pagamento (as DLCs). Fases, armas e personagens dos games antigos podem aparecer no seu mapa a qualquer hora ou serem acessados pelo Other-world Gate. E o melhor é que os guerreiros clássicos não apenas podem ser enfrentados, eles também podem ingressar no seu time.

Sim, é possível ter o príncipe Marth lutando ao lado do príncipe Chrom, abusar da força destrutiva de Roy e Ike, lutar em dupla com os gêmeos Ephraim e Eirika, e ainda contar com a ajuda de Lyn. É claro que a grande maioria dessas figuras é desconhecida para nós, já que as raízes da série Fire Emblem não foram localizadas para o Ocidente. Ainda assim, a Nintendo já confirmou que todo o conteúdo disponibilizado no Japão virá também para as versões ocidentais. Mesmo quem não é muito fã de DLCs poderá respirar aliviado, já que o conteúdo SpotPass gratuito é bem vasto.

Mas já que falamos sobre a conectividade, precisamos discutir o StreetPass – recurso muito

bem usado em Awakening. Através dele, o jogador pode montar um time de guerreiros e customizar uma ficha, que poderão ser trocados com outros jogadores. Os times transferidos para o seu 3DS poderão ser desafiados pela sua equipe de guerreiros, aumentando ainda mais as opções extras disponíveis no mapa do jogo. Já o multiplayer local é cooperativo e faz com que dois jogadores unam algumas unidades de seus exércitos para enfrentarem inimigos juntos. Infelizmente, esse modo é muito simples, composto apenas por batalhas consecutivas (sem mapas para navegar) através de conexão local. Quando comparamos ao divertido modo para dois jogadores online de Fire Emblem: Shadow Dragon (DS), fica claro o descaso da equipe de desenvolvimento de Awakening com esse aspecto.

A beleza de uma batalha

Fire Emblem: Awakening é mais um dos games que eleva o padrão gráfico do 3DS, consagrando-se como um dos mais belos títulos do aparelho. E o primor gráfico é muito bem aproveitado por uma direção de arte incrível. Embora totalmente poligonal, coisas como os menus

e os ícones dos personagens na grade de batalha foram mantidos em 2D – e esse último detalhe é interessante para os acostumados com o estilo da série. A grade quadriculada foi movida da tela de baixo (como visto nas versões para DS) para a tela de cima. Em troca da comodidade de se guiar o jogo pela touchscreen, temos uma escolha que valoriza o efeito 3D – muito bem empregado no jogo. A malha quadriculada onde a ação se desenvolve levanta-se feito maquete ao ligarmos o efeito estereoscópico.

Ainda assim, o novo estilo visual poligonal torna difícil delimitar as diferentes regiões da malha. Por exemplo, quando a série era inteiramente em 2D, saber até onde vai aquela floresta que aumenta suas chances de esquiva era fácil, mas o estilo 3D faz desses limites confundíveis. No entanto, é quando as lutas começam que vemos o poder gráfico de Awakening. Os visuais ultrapassam até mesmo os de Fire Emblem: Radiant Dawn (Wii), mostrando lindas animações de batalha. A única ressalva é quanto ao contraste entre os personagens muito bem polidos e as texturas de alguns cenários pouco detalhadas.

Interessante também é notar a beleza das cutscenes e a possibilidade de assistir aos confrontos a partir uma câmera dinâmica, em terceira pessoa ou lateralizada – este último modo lembra bastante o esquema de câmera de batalha dos games anteriores da série. Já a arte conceitual dos personagens foi um exímio trabalho de Yusuke Kozaki



(ilustrador da série No More Heroes, para Wii). A trilha sonora também é invejável. Aqui temos as composições da renomada Yuka Tsujiyoko e de outros compositores como Hiroki Morishita e Rei Kondoh. As canções de Awakening exploram recursos como orquestras sinfônicas e piano para trazerem melodias tocantes, sobretudo nas cutscenes.

Um emblema para o 3DS

Fire Emblem: Awakening é incrível. Se o DS viveu à mercê de remakes da série Fire Emblem, o 3DS já começa o ano com um de seus melhores capítulos. Awakening traz uma aventura densa, com personagens carismáticos e uma mecânica de RPG tática muito complexa. É difícil mensurar a quantidade de combinações e estratégias que as dezenas de classes, as possibilidades de relacionamento, os confrontos em dupla e a vinda de personagens clássicos permitem. Com certeza um dos mais profundos dentre os RPGs disponíveis para o 3DS, Awakening é uma jornada que todo fã da série deve viver. E os novatos também são muito bem vindos, graças à flexível escolha de dificuldade. 



Prós

- Profunda e complexa mecânica de RPG tático;
- Relacionamentos entre os personagens e batalhas em dupla abrem espaço para mais estratégias;
- Flexíveis opções de dificuldade beneficiam fãs veteranos e novos jogadores;
- Enredo envolvente traz surpresas e personagens bem construídos;
- Visuais belos incluem cutscenes impressionantes e um ótimo uso do efeito 3D;
- Trilha sonora muito bem concebida;
- DLCs e conteúdo extra via SpotPass trazem de volta personagens clássicos;
- Ótimo uso do StreetPass;
- Livre movimentação pelo mapa do jogo traz diversas atividades a mais para serem realizadas;



Contras

- Algumas texturas pouco detalhadas e aspectos visuais mal polidos contrastam com os belos gráficos do título;
- Pouca precisão na delimitação das diferentes áreas do campo de batalha;
- Multiplayer não tem conexão online e é pouco interessante;

NOTA

9.0

Fire Emblem Awakening (3DS)

Gráficos **x.x** | Valor **x.x**
Replay **x.x** | Diversão **X.x**

por **Rafael Neves**

Revisão: José Carlos Alves

Diagramação: Eidy Tasaka

MYTHBLASTERS

POKÉMON

PARTE 1

Pokémon "Bug"

Capturáveis ou pura lenda?

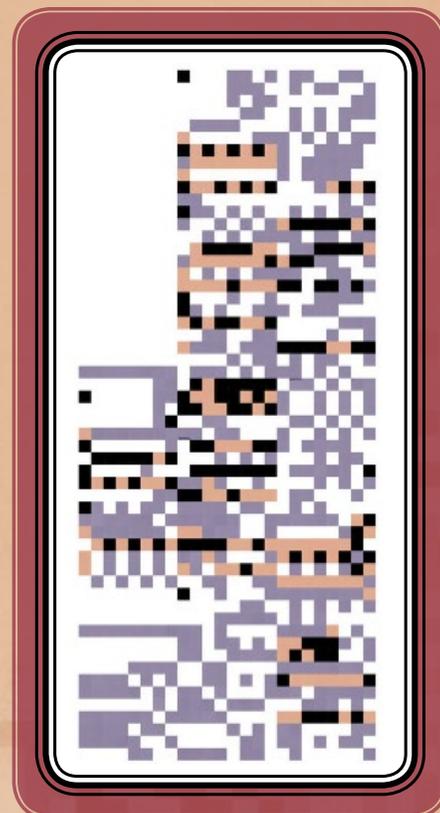
A série Pokémon sempre foi alvo de polêmicas. Desde os [mitos e teorias de seus jogos](#) até os [polêmicos episódios censurados](#), a franquia não só acumulou mais de 600 monstros como também dezenas de mistérios. Um desses mistérios envolve os Pokémon "bug", ou seja, monstros que não deveriam existir, mas que surgem a partir de erros de programação. Nesse MythBlasters, não vamos apenas conhecer os principais bugs da série, como também vamos responder à pergunta: é possível mesmo capturá-los? Pegue sua Pokébola para mais uma jornada Pokémon!

Existem quase 100 Pokémon bug se contarmos todas as gerações da série, então exploraremos apenas o mais relevantes. Como todo Pokémon pode ser capturado por GameShark e afins, só iremos contar como “capturáveis” aqueles que possam ser capturados de forma convencional - mesmo que usando falhas na programação - mas nunca através de dispositivos não oficiais.

Missingno. e M' – Primeira geração

Missingno. é o mais famoso dentre os Pokémon bug por ter sido o primeiro a ser descoberto. M' é sua contraparte e essencial para entender os mitos em torno da suposta evolução entre Cubone e Kangaskhan. Originalmente, Pokémon Red/Blue deveria trazer 190 monstros de bolso, mas, ao fim da produção, apenas 151 foram criados. Ainda assim, os espaços para os outros 39 Pokémon foram mantidos nos arquivos do cartucho. Para quem joga normalmente, tanto faz a existência desses dados não finalizados, mas, através de falhas na programação, é possível enfrentar esses 39 monstros descartados.

A questão é: como o jogo lida com arquivos incompletos? Por não encontrar o “sprite” e o nome do Pokémon a ser enfrentado, o jogo disponibiliza o nome “Missingno.” (que significa *missing number*, o número desconhecido ou faltante) e uma imagem bizarra. Esse é Missingno, que pode aparecer em 39 formas diferentes e até mesmo com sprites como o “Ghost” ou o fóssil de um Aerodactyl ou Kabutops. Já M' é outro bug, mas capaz de evoluir para um Kangaskhan, o que pode significar que o tal filhote de Kangaskhan (que fica na bolsa da mãe) realmente era um Pokémon que foi descartado durante a produção do jogo.



O número perdido na Nintendo

Numa das edições da Nintendo Power, a Nintendo reconheceu a existência de Missingno. alegando ser um erro na programação do jogo e que capturá-lo poderia ser doloso para o jogo. A solução sugerida pela Big N foi abandonar o Missingno. ou, em último caso, começar uma nova gravação. No entanto, resolver os “bugs” gráficos enfrentados pela captura de Missingno. não consiste nisso, mas, sim, em meramente selecionar um Pokémon oficial na Pokédex. Se você leu isso, na época, e deletou seu save, aqui vão nossos pêsames.

Missingno. e M' inexplicavelmente podem aparecer no nível 0 e ultrapassar o nível 100. As demais características deles (como atributos e sprites) são determinadas por variáveis como o nome do jogador. Capturar os Pokémon bug causa instabilidades no jogo como anomalias no funcionamento do game (itens duplicados, por exemplo) e esquisitices visuais, então não aconselhamos você a fazê-lo.

Como capturar:

Missingno. e M' são capturados usando o famoso "old man glitch", que é uma referência ao idoso que lhe ensina a capturar Pokémon em Viridian City. Certifique-se de ter um Pokémon com o HM Fly e outro com Surf no seu time e fale com o idoso. Ele irá lhe ensinar a capturar monstros, como de costume. Quando terminar, use Fly imediatamente para Cinnabar Island. Lá, use Surf para nadar na divisa entre o continente e o mar do lado leste (exatamente nessa linha) e eventualmente um dos Missingno. ou M' aparecerá. É possível capturá-lo (recomendo colocá-lo para dormir), mas isso causará uma série de outros "bugs" no jogo.



Para obter Missingno. em Yellow (M' não é capturável nessa versão, mas se transferido de Red/Blue para Yellow, ele se transformará no Pokémon bug 3TrainerPoké), é preciso usar o "Mew glitch" que, não só permite [capturar Mew](#), como também enfrentar qualquer Pokémon (bug ou não) e até mesmo treinadores. Tendo um Pokémon com Fly no grupo, vá até a Rota 8 e fique a um passo do campo de visão do treinador Gambler. Dê um passo em sua direção e, no exato momento em que o fizer, aperte Start (antes de aparecer a exclamação acima do Gambler) e use Fly para Lavender Town. Vá para a Pokémon Tower nessa cidade e enfrente o treinador Channeler. Quando derrotá-lo, vá para a saída oeste de Lavender e o menu irá aparecer. Feche-o e Missingno. irá enfrentá-lo. Tal manobra não só é a única maneira de capturá-lo em Yellow, como também pode ser usada em Red/Blue.

151 ou (muito) mais?

Lembra que dissemos que a razão de haver 39 formas diferentes de Missingno. em Red/Blue/Yellow é pelo fato de o jogo originalmente ter sido planejado para conter 190 monstros de bolso? Bem, na verdade, a memória do jogo traz espaço para 256 monstros (pois são dispostos em uma matriz) dos quais apenas 151 foram usados. Os outros 105 espaços, quando acessados por falha na programação, resultam em Pokémon bug - dos quais 39 são Missingno., 1 é M' e outros 65 são monstros bug sem tanta relevância.



Como o bug funciona:

Já explicamos como o "Mew glitch" funciona em um [artigo anterior](#), então iremos dissecar agora o "old man glitch". Quando o idoso lhe ensina a capturar Pokémon, o jogo temporariamente altera seu nome e sprite para os correspondentes ao "old man". O seu nome original (definido no início da jornada) é salvo nos matinhos do jogo para que depois tal dado seja deletado e o game continue rodando normalmente. Essa correção não ocorre nas cidades, o que não deveria ser um transtorno, já que, como não é possível encontrar Pokémon numa cidade, não haveria problema em seus dados continuarem salvos nos matinhos.

Mas e se eu lhe disser que a divisa entre Cinnabar e o oceano corresponde, na programação do jogo, a um matinho? Ou seja, usar Surf nessa divisa permite que você enfrente Pokémon sem que os dados de seu nome salvos no matinho sejam deletados. Tal ação é o gatilho para um erro que, baseado nos caracteres de seu nome, traz um Pokémon não oficial (como Missingno. e M') para uma batalha.



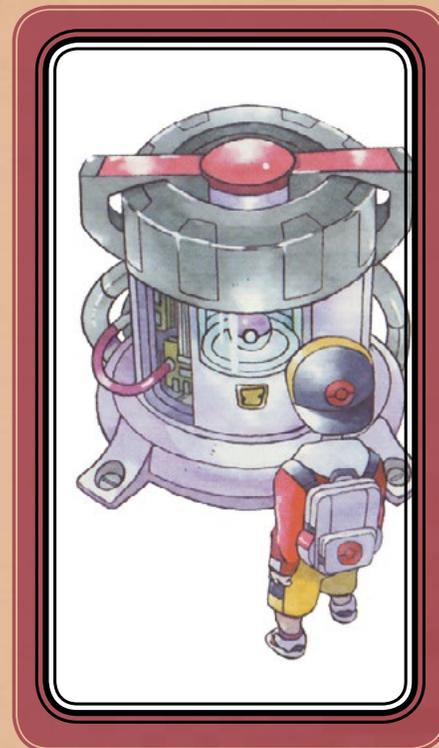
**MITO
CONFIRMADO!**

OLD MAN used
POKÉ BALL!

????? (5 interrogações) – Segunda geração

Na segunda geração de Pokémon, muitos erros na programação possibilitaram anomalias como transferir monstros da segunda geração para seus cartuchos de Red/Blue/Yellow e capturar Celebi em Gold/Silver. Todas essas falhas (e algumas outras) giram em torno do Pokémon bug ??????. ?????? pode aparecer em diversas “formas” diferentes, tendo como diferença entre elas o número indicador do Pokémon. Este pode variar entre 000 (chamado de clone mau do ??????), 252, 254 e 255 (253 não entra na lista por ser o número usado para os ovos de Pokémon).

Embora todas sejam um emaranhado de sprites do jogo, cada forma do ?????? traz uma cor principal diferente. Além disso, as diferentes versões do ?????? também têm tipos diferentes (isso mesmo, essas “coisas” têm tipos). Aparecem nos tipos Normal, Psychic, Steel, “Glitch” (um tipo bug) ou ainda do tipo ‘l) m) ZM (outro tipo bug).

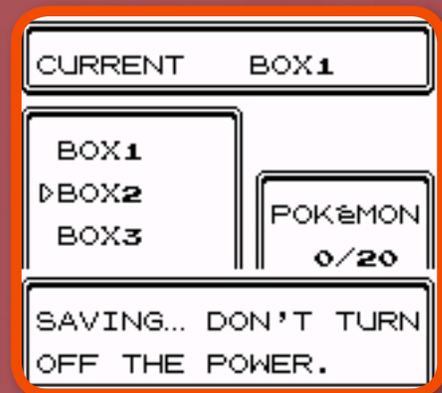
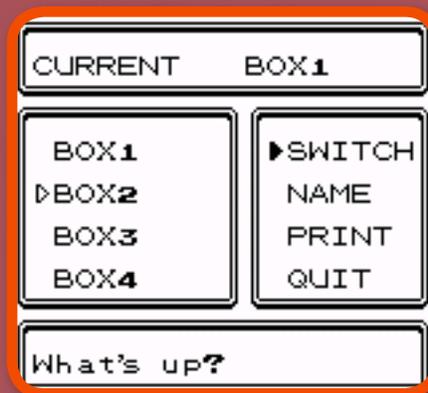
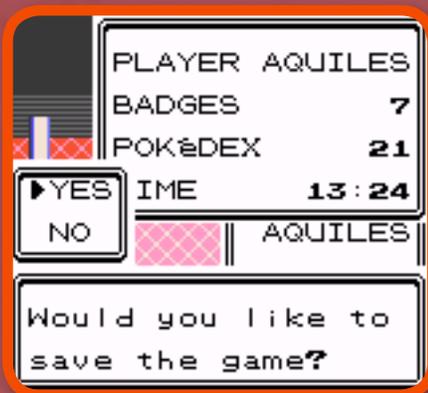


Como capturar:

Existem três maneiras de se conseguir as 5 interrogações ambulantes. A primeira é usando o “Celebi Egg glitch”, um erro que permite obter um ovo de Celebi ou de qualquer outro monstro... incluindo ??????. Não iremos abordar essa maneira, pois ela necessita previamente de um ?????? para funcionar, então não serve para nós, que ainda nem capturamos nosso primeiro filho bastardo, digo, ??????. A segunda é bem simples, mas você precisará ter seguido os nossos passos anteriores para capturar um M’ em Red/Blue. Com um M’ nas mãos, transfira ele da primeira geração para a segunda através da Time Capsule (disponível nos Centros Pokémon) para Gold/Silver/Crystal. Seu M’ chegará transformado em um ??????.



Bom, agora vamos para o método mais comum de se obter ? ? ? ? ?. Este não requer cartuchos de gerações passadas ou a captura prévia de outro ? ? ? ? ?. Tal método consiste na "clonagem" de Pokémon. Calma, não estamos falando de nenhum método irregular de fazer isso, mas sim de explorar falhas no processo de salvamento do jogo. Lembra-lhe que tais processos podem não funcionar ou corromper o seu *save*, então não aconselhamos que sejam feitos. A clonagem pode ser realizada enquanto organiza seus monstros na Box do PC ou durante uma troca entre dois Game Boy. Usaremos o primeiro, pois já é difícil você ter um GB hoje em dia, quanto mais dois e um Cabo Link.



Salve o jogo primeiramente, coloque o Pokémon a ser clonado numa Box que nunca tenha sido preenchida completamente antes e use a opção de trocar as Box. Quando o fizer, o jogo salvará seu progresso. Antes que o processo termine, desligue o GameBoy (é preciso pegar o *timing* certo para fazê-lo e o ideal é que seja logo antes do "S" de "Saving" aparecer, mas é possível ter sucesso até antes do "Don't" aparecer por completo). Se você obtiver sucesso, quando ligar o jogo de novo, o Pokémon estará tanto em seu time como dentro da Box. Há uma chance, no entanto, da clonagem ser mal feita e o ? ? ? ? ? aparecer no lugar do clone. Para tal, há uma dica: a Box usada deve ter de 15 a 18 monstros. Outro conselho: não desista na primeira tentativa, pois muitas podem ser necessárias.



Ovo bastardo

Sabe aqueles bonecos de madeira que, quando abertos, revelam uma miniatura de si mesmos dentro e assim por diante, também conhecidos como *Matrioska*? Um dos Pokémon bug da segunda geração tem um conceito parecido: é um ovo nascido de um ovo. Na verdade, muitas são as maneiras de fazer um ovo lutar. Todas, é claro, envolvem abusos de falhas na programação.



Como o bug funciona:

Falando do método de clonagem, ele funciona porque o jogo salva primeiro os Pokémon armazenados no PC e depois os demais dados (que incluem os monstros em seu time). Logo, se você interromper a gravação na metade, o game terá salvado os seus Pokémon no BOX do PC, mas não terá salvado a nova configuração do seu time (que, nesse caso, não possui o mesmo Pokémon guardado no PC). Em outras palavras, você terá o mesmo monstro no time e no PC ao mesmo tempo. Mais uma vez, preciso alertá-lo dos danos que essa manobra pode causar.

**MITO
CONFIRMADO!**



óË {e Ái (vulgo "Oi, e aí?) – Terceira geração

Ok, se você achava que a passagem pro GBA colocaria um fim nos Pokémon bug, aqui vai uma "falha na Matrix" que atinge bem no ponto considerado mais bem estruturado da terceira geração de monstrinhos: os EVs. Não sabe do que eu estou falando? Nosso [Treinamento com EVs](#) pode ajudá-lo a entender esse importante recurso que abre espaço para muito mais estratégias na série Pokémon. Basicamente, o EV (effort value) é uma pontuação invisível recebida a depender do adversário derrotado e que se reverte em um bônus para um atributo específico quando seu Pokémon galga um novo nível. Basicamente, se você quer que seu Rapidash tenha mais velocidade, enfrente Pokémon que deem EVs de velocidade e a cada quatro pontos acumulados, a velocidade de seu Rapidash aumentará em um quando o nível chegar.

Já os Berry podem neutralizar ou diminuir a ação dos EVs na versão Emerald. E é interessante notar como uma combinação específica de ações pode desencadear um Pokémon com -1 de HP! Essa mesma falha pode levar a um Pokémon bug, o óË {e Ái e uma série de outros erros na terceira geração como ovos sendo usados para lutar e até mesmo Pokémon derrotados levantando-se para batalhar. óË {e Ái é um mero retângulo bege que fica subindo na tela repetidas vezes sem muita utilidade em batalhas.



Como capturar:

Para capturar o óË {e Ái, você precisará de um cartucho de Emerald (Ruby e Sapphire não funcionarão) e outro de FireRed ou de LeafGreen. Em Emerald, coloque um Pokémon sem muito treinamento com EVs de HP numa situação em que o HP dele seja 1. Para tal, recomendo enfrentar monstrinhos fracos, pois as pequenas quantidades de dano por eles infligidas fazem com que seja mais fácil controlar a queda de HP. Em seguida, use o Pomeg Berry. Esse Berry diminui 10 EVs de HP de seu monstrinho caso ele tenha menos do que 100 EVs desse atributo. Por exemplo, se o seu Pokémon tem 8 EVs de HP, um Pomeg Berry irá zerá-lo. A perda de 8 EVs de HP resultam num decréscimo de 2 no atributo HP. Logo, se o seu Pokémon só tiver 1 de HP sobrando no instante em que se usa esse Berry, ele irá de 1 para.. -1 de HP!

Com o seu Pokémon morto-vivo no time, transfira-o para um cartucho de FireRed ou LeafGreen e tenha-o como único integrante do time. Em seguida, use um item de recuperação e o Pokémon zumbi passará a ter o HP 0. Como você deve saber, 0 de HP significa que seu Pokémon está desmaiado e, por ser o único da equipe, isso significaria voltar automaticamente para o Centro Pokémon como se tivesse sido totalmente derrotado numa batalha, mas não é o que acontece. Logo, você terá como único Pokémon no seu time um “desmaiado”. Repita o método para ter pelo menos dois Pokémon com 0 de HP, compre um Revive e inicie uma batalha contra um treinador – não aconselho nos matinhos.

Assim que a luta começar, você será obrigado a usar o Pokémon “desmaiado” para batalhar, mas o jogo ainda não detectará que você foi derrotado. Antes de mais nada, use o Revive para trazer de volta seu outro Pokémon com 0 de HP. Imediatamente, o jogo lhe forçará a trocar de Pokémon. Seja um bom treinador e utilize o Pokémon recém-revivido. Mesmo com o som de erro inicial, você irá jogar o próximo Pokémon, mas o game dirá que seu oponente também irá trocar de monstrinho. Escolha “YES” quando lhe for perguntado se deseja trocar de Pokémon também e, em seguida, seleciona “Cancel” ou escolha o Pokémon com 0 de HP. Essa ação forçará o jogo a lançar o É e Ái como seu próximo Pokémon.

Ok... e aí? É e Ái simplesmente ficará indo para cima da tela e voltando pra baixo. A batalha não irá prosseguir, ou seja, não dá para atacar com É e Ái, muito menos vê-lo como parte de seu time. Dessa forma, não podemos considerá-lo como “capturado”.

Como o bug funciona:

O problema todo gira em torno de uma batalha na qual seu Pokémon tem 0 de HP, mas o game não percebe que você foi derrotado e não tem mais monstrinhos para usar. A questão é: por que o jogo não percebeu isso? Simplesmente por que o seu Pokémon tinha -1 de HP (que é interpretado como 65.535, uma quantidade de causar inveja em qualquer Blissey da vida) e foi para 0 de HP. Mas tal mudança se deu por meio de um item de cura e a programação de Pokémon jamais interpreta uma restauração de HP como gatilho para a ação de ser transportado para o Centro Pokémon por ter sido derrotado. Ou seja, mesmo com 0 de HP, você não foi considerado derrotado. 

**MITO
DETONADO!**

Não perca, no mês seguinte, a caça a novos Pokémon bug! Exploraremos monstrinhos bug capturáveis (ou não) nas quarta e quinta gerações da série. Até lá, treinador!

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



TWITTER

Seguir

FACEBOOK

Curtir

GOOGLE+

+1

FEED RSS

Assine

por **Rafael Neves**

Revisão: Vitor Tibério

Diagramação: Paulo Henrique



Intelligent Systems Chronicle – Parte 2

No mês passado, você acompanhou a jornada da Intelligent Systems. Começamos por seu solitário nascimento como o time de um homem até galgar a fama de uma das principais subsidiárias da Nintendo. Agora, entraremos numa verdadeira revolução da indústria dos games, que teve como carro chefe o lançamento do Wii e DS. Como parte crucial da Nintendo, a Intelligent Systems acompanhou a mudança. Veremos agora como essa desenvolvedora lidou com o anseio de seus fãs tradicionais e com a emergência do público casual.

Inteligência em duas telas

Logo no início da vida do DS, a Intelligent Systems, pra variar, trouxe sua série Nintendo Wars para o aparelho. Seria natural pensarmos que o game se chamaria "DS Wars" pelo padrão de nomes da série, mas a Nintendo lançou-o no Ocidente seguindo o modelo dos nomes das versões de GBA. Advance Wars: Dual Strike (cuja sigla, "coincidentemente", é D.S.) mostrou que o DS tinha terreno para games de estratégia e, para isso, abusou de muita complexidade e um modo multiplayer.

Durante três anos, a Intelligent Systems se viu distante do DS por conta dos trabalhos no Wii. Sua volta, em 2008, trouxe Advance Wars: Days of Ruin. Se Dual Strike tinha um modo multiplayer, Days of Ruin aproveitava a conectividade online para uma experiência mais ampla. E quem achava que se tratava de apenas mais um Advance Wars ficou de queixo caído. Days of Ruin tem a trama mais sombria da série, já começando com um ambiente pós-apocalíptico, no qual apenas um décimo da humanidade continua viva.

Mas uma hora a onda casual chegou à Intelligent Systems. O lançamento de Planet Puzzle League foi uma coletânea de puzzles feita pela desenvolvedora com foco num público menos hardcore.

Mesmo que descompromissado, trata-se de um game complexo, com vários modos de jogo e recursos multiplayer online e local. WarioWare: Touched!, embora tenha bastante fãs tradicionais, também foi enquadrado nessa nova fase da empresa. A praticidade do título fez dele uma casual diversão de bolso. Mas, se Touched! meramente trazia aos curtos mini-games de Wario o recurso da touchscreen, o próximo título da franquia era uma



ideia muito mais ousada. WarioWare D.I.Y colocou o jogador no outro lado dos videogames, ou seja, deu a ele o poder de criar seus mini-games. Gráficos, sons, programação, tudo é feito pelo jogador. As toneladas de tutoriais podem ter afastado os jogadores casuais, mas, se tivesse sido melhor recebido pelos jogadores, tornar-se-ia facilmente o "novo Mario Paint".

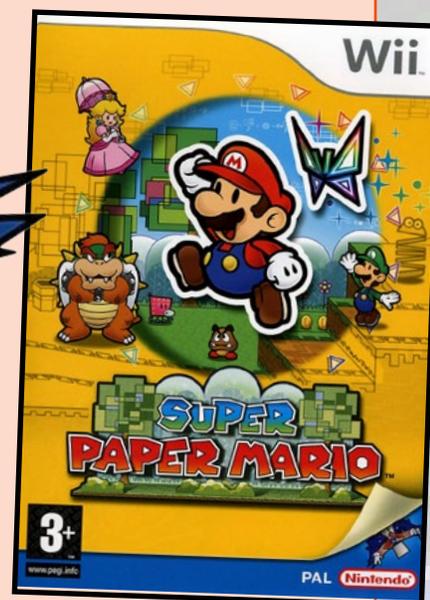


Aposto que você está sentindo falta de algo, não? Ah, sim, Fire Emblem! Basta olhar para o DS para perceber que ele é perfeito para RPGs de estratégia e, se Advance Wars não deixou isso claro, Fire Emblem o faria. Bom, embora tenha sucesso nessa missão, o fato de os dois Fire Emblem lançados para o DS terem sido remakes e apenas um ter aportado em terras ocidentais fez da participação da série nesse portátil muito mais fraca do que poderia ter sido.



Um Wiimote para liderar tropas

Apenas um ano após o lançamento do Wii, a Intelligent Systems presenteou o console branco da Nintendo com mais um capítulo da série Fire Emblem. Ainda que divertido e complexo, *Radiant Dawn* não foi o game mais bem recebido da série. A franquia Fire Emblem estava mostrando os sinais da chamada "mesmice". WarioWare teve sua evolução natural no Wii. Se, com *Touched!*, a onda era a stylus, o Wiimote era a ferramenta principal de *Smooth Moves*. Nessa versão da série, o multiplayer foi um ponto forte. Com ele, reunir a família para jogar as esquisitices de Wario tornou-se rotina. Se Fire Emblem tinha sobrevivido à onda casual, o mesmo não pôde ser dito de Paper Mario. Estampar o rosto de Mario em um RPG complexo e profundo pode ter agradado aos fãs, mas deixou muitos jogadores mais acostumados com as aventuras tradicionais do bigodudo com o pé atrás.



Por mais agradável que a franquia Paper Mario seja, a Intelligent Systems entendeu que, se tornasse-a mais "Mario" e menos "RPG", as vendas poderiam aumentar. E realmente aumentaram! *Super Paper Mario* trouxe mais elementos de plataforma e simplificou as mecânicas de estratégia, tendo como resultado o menos atraente capítulo da série para os fãs hardcore, mas o game mais rentável da franquia.



Um novo horizonte



Com o lançamento do 3DS e a recente estreia do Wii U, a Intelligent Systems esteve a todo o vapor produzindo novos softwares. Como você deve ter percebido, não se trata de uma desenvolvedora que preza pela quantidade de títulos (como foi a Rareware, numa época), mas sim pela qualidade deles (tal qual a Retro Studios). Tal regra se provou com o Wii e o DS, plataformas com participação pouco frequente da Intelligent Systems, mas cujos esporádicos presentes da desenvolvedora fizeram valer a espera... na maioria dos casos. Nessa época, o que deixou mais a desejar seu público foi Super Paper Mario, e a Intelligent Systems se mostrou determinada a corrigir a falha.

Logo no anúncio do 3DS, na E3 2010, o estúdio divulgou as primeiras imagens de um Paper Mario em 3D, primeira aparição da série num portátil. Paper Mario: Sticker Star foi um dos destaques da Intelligent Systems em 2012 e, em sua tentativa de voltar às origens do RPG com alguns elementos de plataforma, deixou os fãs divididos.



Sua mais nova criação não demorou a sair: Fire Emblem: Awakening. Se a recepção de Radiant Dawn foi morna, Awakening deu uma singela (porém muito bem vinda) renovada na série e apresentou uma aventura densa e profunda. Saiba mais sobre esse grande lançamento em sua Análise nessa mesma edição da Revista Nintendo Blast.



Os próximos planos da desenvolvedora para o 3DS ainda são desconhecidos, mas, para o Wii U, temos algumas pérolas a vir. A série WarioWare finalmente parece ter encontrado uma grande renovação depois de D.I.Y. Game & Wario é uma ainda pouco conhecida coletânea de mini-games que utilizam o GamePad de maneiras criativas. Os joguinhos aqui parecem ser mais longos do que os poucos segundos dos demais mini-games da série, mas ainda estruturam-se em um conceito simples.



Ainda mais desconhecido é o recém-anunciado crossover entre a série Shin Megami Tensei (da Atlus) e Fire Emblem.

Sim, se você achava que a franquia tática da Intelligent Systems estava meio paradona, essa parceria com a Atlus promete ser exatamente o que a série precisava. Que outras surpresas a desenvolvedora nos reservará para o 3DS e Wii U?

Queridinha virtual

Ok, falamos sobre a participação da Intelligent Systems no DS e Wii e seu início no 3DS e Wii U, mas não podemos esquecer as lojas virtuais. Na 7ª geração de videogames, as duas plataformas da Nintendo receberam lojas de aplicativos e jogos virtuais e seus mais novos consoles aprimoraram tais serviços. No WiiWare e DSiWare, a Intelligent Systems foi um dos maiores expoentes da Nintendo, sobretudo nesse último. Foi ela a responsável pelo modesto, porém criativo, WarioWare: Snapped!, que utiliza a câmera do DSi da forma mais criativa já vista. Através dela, movimentos feitos pelo jogador são reproduzidos nos mini-games à lá Kinect.



A lista traz ainda Dragon Quest Wars (afinal, qualquer jogo com "Wars no nome combina com a Intelligent Systems), Link 'n' Launch e Eco Shooter: Plant 530. Mas foi no 3DS que a Intelligent Systems ganhou ainda mais destaque. Na época em que o eShop vivia apenas de títulos para DSiWare e um ou outro jogo da série 3D Classics, a desenvolvedora lançou o curioso Pushmo. O divertido puzzle foi uma verdadeira sensação no eShop, tanto por seu original gameplay como pela possibilidade de criar seus próprios estágios.



Pushmo deu início a uma nova série, algo que tem se tornando raro na Nintendo. Não demorou para Crashmo aparecer no serviço digital do 3DS. Literalmente adicionando uma nova dimensão a Pushmo, os puzzles ficaram mais tridimensionais e encontraram um novo dificultador: a gravidade. Ficamos no aguardo de mais pérolas digitais no eShop do 3DS e uma estreia no serviço do Wii U.

Um futuro inteligente?

O futuro da Intelligent Systems no 3DS, Wii U e nas prováveis novas plataformas da Nintendo ainda é incerto. Que novos desafios a série Fire Emblem encontrará? Ver Marth retalhando demônios no clima da série Shin Megami Tensei deverá ser incrível, mas queremos muitas outras renovações da série. E quando veremos um Advance Wars 3D? Ou um Paper Mario no Wii U? Esperamos provar muito mais da inteligência de primeira da Intelligent Systems! 



POKÉMON



por **Jardeson Barbosa**

Revisão: Luigi Santana
Diagramação: David Vieira

Red, Blue e Yellow - relembre a primeira geração de Pokémon

Em outubro deste ano, serão lançados simultaneamente nos principais mercados do mundo, Pokémon X & Y, os jogos dos monstrinhos de bolso que marcarão o início da sexta geração. Além de novos Pokémon, é esperado que os títulos representem uma verdadeira evolução para a franquia, que teve início em 1996. E pensando nisso, que tal lembrar a primeira geração de Pokémon, quando ela ainda era completamente desconhecida do público? Da ideia original, passando pelos diversos problemas técnicos e chegando ao *metagame*, como foi a primeira geração de Pokémon? É o que lembraremos agora.

Colecionando monstrinhos: Capsule Monsters

Desde sua concepção, o Game Boy sempre foi um console portátil de muito sucesso. Grande parte desse sucesso deve ser atribuída a alguns jogos que, de certa forma, venderam o console. Títulos como **Tetris** e **Super Mario Land** serviram como armas em uma guerra que demonstrou a superioridade do aparelho menos poderoso tecnicamente.

As possibilidades do Game Boy eram vastas, graças a tecnologias simples, mas funcionais. Entre essas tecnologias estava o **Cabo Game Link**, que permitia conectar dois portáteis para trocar informações entre si. Apesar de inocente, grandes desenvolvedores conseguiram extrair mecânicas únicas dessa técnica. O nome mais lembrado, certamente, é o de **Satoshi Tajiri**, criador de Pokémon. Tajiri não apenas utilizou esse recurso de uma forma criativa, como o ajudou a se tornar ainda mais popular.

Satoshi Tajiri criou Pokémon a partir de experiências da própria vida, como observações e brincadeiras. Após reunir uma imponente coleção de insetos durante a infância, ele imaginou o quanto seria legal oferecer às crianças, que trocaram as brincadeiras ao ar livre pelos videogames, uma experiência semelhante. Sua desenvolvedora, **GAME FREAK**, trabalhava com produções para consoles de mesa, como o Mega Drive, mas um título assim se encaixaria melhor em um portátil, como o Game Boy. O Cabo Game Link funcionaria como uma forma de trocar os "insetos" e criar uma coleção completa, uma das premissas básicas da série que resiste até hoje.

Para tal, Satoshi, junto de sua companhia GAME FREAK, resolveu buscar o apoio da Nintendo, que prontamente entendeu a proposta do jogo e a agarrou com unhas e dentes. Juntos de uma outra companhia, intitulada **Creatures Inc.**, e de grandes nomes, como **Shigeru Miyamoto**, o projeto da GAME FREAK logo saiu das mentes de seus idealizadores para o mundo físico.

Inicialmente, Pokémon se chamaria "**Capsule Monsters**", uma referência à captura e aprisionamento de monstrinhos em cápsulas, semelhantes às das máquinas *Gashapon*, extremamente populares no Japão. O nome foi abandonado em virtude de um possível problema com direitos autorais, tornando-se **CapuMon**. Em determinado momento do processo criativo, as cápsulas deram lugar às Poké Balls, e o jogo tornou-se Pocket Monsters ou Pokémon.

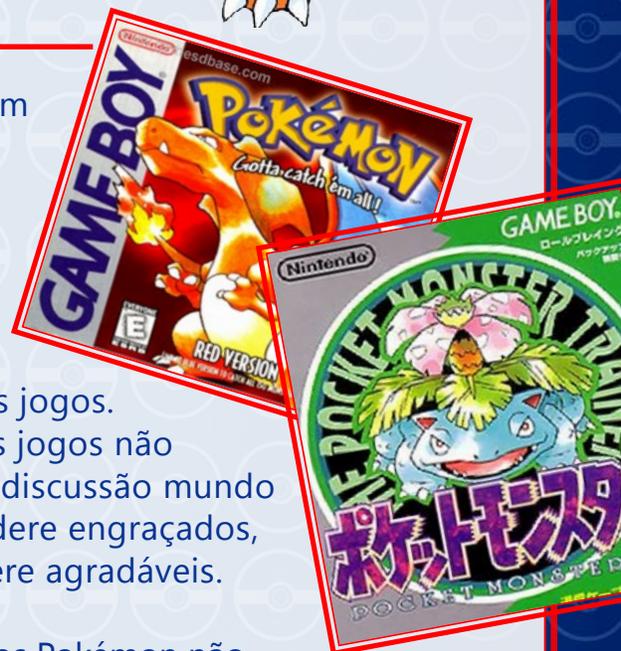


Antes de Pokémon ter se tornado aquilo que conhecemos em Pokémon Red e Green, os jogos passaram por diversas modificações. A começar pelos monstros, que tiveram o design modificado diversas vezes. Rhydon, por exemplo, foi o primeiro Pokémon a ser criado, e mudou de formato diversas vezes ao longo dos vários anos entre sua concepção e o lançamento oficial dos jogos. Alguns outros Pokémon jamais apareceram nos jogos, como Godzillante, um monstro que lembra vagamente um Tyranitar, e Dragon4, que provavelmente transformou-se no popular Charizard. Algumas características do jogo também foram supostamente alteradas antes de seu lançamento, como a presença de uma personagem principal do gênero feminino, presente apenas nas artworks oficiais.



Febre mundial

O lançamento oficial de Pokémon Red & Green ocorreu em 27 de fevereiro de 1996, após vários anos em produção, exclusivamente no Japão. Surpreendendo a todos, que não esperavam números exorbitantes nas vendas, o jogo foi um sucesso. Mas um sucesso mediano. Apesar de criativa, a proposta do título era complexa demais para ser facilmente compreendida pelos jogadores. Outro problema pertinente estava na qualidade técnica dos dois jogos. Pela falta de experiência da GAME FREAK, visualmente, os jogos não agradaram. A qualidade dos sprites até hoje é motivo de discussão mundo afora. Há quem os considere horríveis, há quem os considere engraçados, mas dificilmente será possível encontrar quem os considere agradáveis.



Diferenciando-se completamente das artworks, os sprites dos Pokémon não eram os únicos problemas de Red & Green. Os jogos estavam recheados de bugs que atrapalhavam a jogatina. Tons musicais irritantes e outros problemas certamente afastaram



os potenciais consumidores de ambos os títulos. Para resolver essa situação, foi lançada uma versão atualizada de Pokémon Red & Green, intitulada Pokémon Red & Green v1.1. Ainda em outubro de 1996, foi lançado **Pokémon Blue**, terceiro jogo de Pokémon que corrigiu diversos erros, entre sprites, músicas e glitches. Blue, na verdade, foi projetado inicialmente para ser distribuído exclusivamente entre os leitores da revista CoroCoro. Provavelmente, por oferecer uma revisão geral na engine dos jogos originais, o terceiro título da franquia acabou deixando de ser uma versão especial para os fãs e foi lançado diretamente no varejo.

Com um jogo tecnicamente superior, a GAME FREAK logo pôde aproveitar o sucesso de sua obra, que foi aumentando dia após dia, como uma febre que consumia o Japão. O sucesso foi tão grande, que logo a equipe de marketing da Nintendo percebeu a mina de ouro que possuía em mãos, e rapidamente tratou de apresentar aos japoneses uma série de produtos relacionados à marca. O mais popular deles, um anime inteiro baseado nos jogos, foi lançado em 1º de abril de 1997. Apresentando as aventuras de Satoshi e seu Pikachu pela região de Kanto, o anime Pokémon também tornou-se uma febre, e rapidamente ajudou a tornar Pokémon Red & Green e Pokémon Blue sucessos ainda maiores do que já eram.

Com o sucesso, o anime logo cruzou o oceano em 8 de setembro de 1998, tornando-se um sucesso instantâneo nos Estados Unidos e antecipando o lançamento dos jogos no ocidente, que ocorreu em 30 de setembro de 1998 e foi marcado como a data em que a febre Pokémon tornou-se mundial. Os ocidentais receberam Pokémon Red & Blue, dois jogos ligeiramente diferentes dos lançados no Japão, mas que eram estritamente baseados no Blue japonês.

Temos que pegar!

Basicamente, Pokémon Red, Blue e Green eram jogos de RPG. Do tipo tradicional japonês, com batalhas em turnos, encontros randômicos e tudo mais. O grande diferencial estava no ato de colecionar e evoluir monstros. Ao invés de um grupo limitado de personagens que poderiam ser utilizados em batalhas, Pokémon apresentava 151, um número também limitado, mas bem superior à maioria das opções da época. Além disso, vários desses monstros podiam evoluir durante a jornada, tornando-se mais fortes e completamente diferentes fisicamente. A ideia certamente foi uma adaptação do conceito de metamorfose de alguns insetos e se encaixou muito bem com o conceito original.

Apesar de a premissa básica do trio de jogos girar em torno de colecionar monstros, os jogos da primeira geração já apresentavam um núcleo bem mais ambicioso. Nos jogos, que se diferenciavam apenas em alguns sprites e Pokémon disponíveis, você era um garoto de onze anos de idade que saiu pelo mundo a procura de todos os Pokémon a fim de registrá-los na Pokédex, dispositivo criado por um famoso cientista local, que servia como uma enciclopédia Pokémon.



Apesar disso, só era possível andar com seis desses 151 Pokémon, devendo, para isso, armazenar os demais em um PC específico presente nos Centros Pokémon e em alguns outros locais espalhados pela região de Kanto. Os Centros, aliás, eram como hospitais para os Pokémon feridos, e certamente eram os locais mais visitados pelos jogadores.

Nessa aventura, havia ainda as batalhas Pokémon, que permitiam treinar e evoluir seus monstros, bem como os Ginásios, que tinham como propósito treinar suas habilidades. Havia ainda a Elite Four, um grupo de quatro treinadores mais um campeão, que deveria ser desafiada ao fim do jogo.

Como forma de balancear as batalhas, havia diversos tipos de Pokémon. Na primeira geração existiam quinze deles, primordialmente baseados em elementos da natureza, como água e fogo. A ideia era que nenhum tipo se sobressaísse em relação a outro. Mas na prática, a mecânica não funcionou como o esperado. Na primeira geração, as maiores reclamações estavam em relação ao tipo Psíquico, praticamente impossível de se derrotar pelas vias normais, já que não era fraco a nenhum golpe poderoso. Falando em golpe, cada Pokémon podia ter até quatro deles, de uma vasta lista que englobava golpes de vários tipos. Um Pokémon do tipo Normal, por exemplo, poderia ter um golpe do tipo Lutador, bastando que as características morfológicas do monstro permitissem isso. Além disso, cada Pokémon podia ter até dois tipos diferentes que, quando combinados, geravam fraquezas diferentes.

Por fim, cada Pokémon tinha cinco atributos básicos, que definiam suas capacidades em batalhas. Os atributos eram HP, ou o famoso "life"; Ataque, que definia o quão forte seriam os ataques do tipo Normal, Lutador, Inseto e demais tipos físicos de um Pokémon; Defesa, que definia o quão resistente era um Pokémon em relação aos golpes dos tipos físicos; Velocidade, que definia a velocidade de um Pokémon, essencial para decidir qual atacaria primeiro, e Especial, que unia as definições de Ataque e Defesa em relação aos tipos especiais, como Psíquico e Fogo.

Uma brincadeira séria

Em pouco tempo, as lutas de Pokémon se tornaram o elemento mais importante do jogo, gerando uma competitividade entre os "treinadores Pokémon". Logo, foi criado o **metagame**, uma forma de oficializar as batalhas entre treinadores humanos, que eram realizadas através do Cabo Game Link. Apesar de pouco lembrar o *metagame* atual, a jogatina oficial da primeira geração já tinha suas técnicas. Alguns tipos, como o Lutador, eram peças esquecidas dos jogadores, graças à fraqueza deles



contra o tipo Psíquico, que era o mais comum (principalmente as espécies Alakazam e Starmie). Os monstros rápidos e do tipo Normal, como Tauros e Persian, também reinavam nas batalhas mais estratégicas, graças à falta de oponentes que tivessem vantagens sobre eles, já que o tipo Lutador estava de fora da festa. Algumas mecânicas de certos golpes também facilitavam a exploração deles, como o Slash, que garantia 99,6% de chances de um "critical hit" para os Pokémon mais rápidos, já que o "critical hit" era baseado na velocidade do Pokémon.

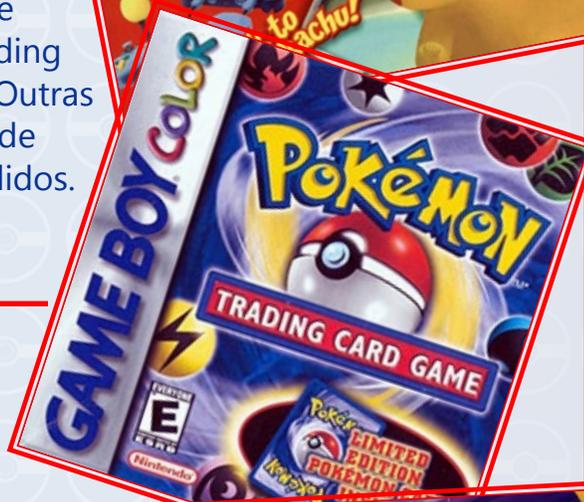
O *metagame* se tornou ainda mais popular com o lançamento do jogo **Pokémon Stadium** para o Nintendo 64. Lançado exclusivamente no Japão, o jogo permitia realizar batalhas completamente em 3D no Nintendo 64. A excitação logo passou quando os jogadores perceberam que apenas 42, dos 151 Pokémon estavam presentes. Inicialmente, o conceito era apenas criar um jogo que pudesse ser utilizado nos torneios oficiais de Pokémon, mas a demanda foi tão alta que a Nintendo rapidamente tratou de lançar um Pokémon Stadium 2, com os 151 Pokémon. O jogo foi um sucesso instantâneo e representou um salto enorme no metagame. Muitos erros relacionados às batalhas (como a duração de golpes multi-turno ou o efeito secundário de outros) foram corrigidos exclusivamente neste título, que foi lançado no ocidente sob o nome Pokémon Stadium.

A primeira geração foi marcada ainda pelo lançamento de diversos spin-offs, como Hey You, Pikachu!, Pokémon Trading Card Game, Pokémon Pinball e Pokémon Puzzle League. Outras mídias também aproveitaram o sucesso do jogo, através de jogos de cartas, mangás e filmes, todos muito bem sucedidos.

Expandindo o sucesso

Apesar de diversos glitches e erros de programação, é impossível negar o sucesso da primeira geração de Pokémon. O sucesso foi tão grande que o lançamento de uma segunda geração, que por sinal deu início à contagem de gerações, foi inevitável.

Os jogadores receberam ainda Pokémon Yellow, o único jogo da série principal baseado no anime Pokémon. Algo como um jogo baseado no anime que é baseado em um jogo. Entendeu?



Hoje, podemos olhar para trás e perceber que Pokémon pouco evoluiu em relação ao que foi estabelecido em 1996. Claro que tivemos a inclusão de dois novos tipos, a divisão do atributo Especial em dois outros, uma melhor divisão entre as fraquezas e vantagens, bem como uma nova classificação de todos os golpes em especial e físico, mas, de uma forma geral, Pokémon ainda é o mesmo jogo. E não podemos culpar a GAME FREAK, a fórmula criada por eles é tão boa, que dificilmente aceitaríamos uma mudança drástica.

O que nos resta agora é guardar a saudade e nos voltarmos para o futuro da franquia, que tem tudo para ser brilhante. E que tenhamos novamente a emoção de nos aventurarmos por uma região desconhecida a procura de monstrinhos, exatamente como fizemos há mais de dezesseis anos. 🌀

POKÉMON



3DS

por **Matheus Zanetti**Revisão: Vítor Tibério
Diagramação: Eidy Tasaka

Yveltal

O QUE ESPERAR DE POKÉMON X & Y

Ano novo, vida nova, Pokémon novo. Hey, espera. Pokémon novo? Recentemente foi anunciado um novo game da franquia, prometendo grandes novidades. Há quem fique feliz e há quem fique triste. Para quem tem acompanhado as notícias e lido alguns fóruns, deve ter percebido que, assim como as novidades sobre o título, são as opiniões dos fãs são igualmente esparsas. De qualquer forma, satisfeito ou não, é certo que sempre quando surge o indício de uma nova geração dos monstros de bolso, o hype dos gamers vai lá em cima. Mas, será que a Game Freak aprendeu alguma coisa desde 1996, ano do lançamento da primeira geração, e o mais importante, o que esperar da nova empreitada de Pikachu e seus amigos?

Ainda estávamos curtindo o pseudoimpacto que Black 2 e White 2 trouxeram ao mercado dos jogos ao ignorar a tradição de um jogo complementar, iniciada em Yellow e que se afirmou ao longo dos anos com Crystal, Emerald e Platinum. Normalmente estes games intermediam a mudança das gerações, completando seus antecessores com perfumarias sempre bem-vindas, o que nos dava a sensação de que um Pokémon Gray estava prestes a ser lançado. Querendo sair da prisão autoimposta pelos antecessores, ou apenas querendo arrecadar mais dinheiro, BW2 foi lançado há menos de um ano, para o agrado de muitos. No meu caso foi desagrado, pois recebi o jogo com desdém, mesmo sendo um assíduo jogador da franquia desde a primeira geração. Algo que venho me perguntando desde o lançamento de Diamond e Pearl é: Até quando teremos dois jogos simultâneos?



Sylveon: Eevee e sua nova evolução



Versões duplas: Caça níqueis ou complementos?

X + Y = Z

Apesar de ainda achar Black 2 e White 2 dois jogos "desnecessários", eles obtiveram muito sucesso entre os jogadores, além de terem trazido várias adições interessantes. A realização de um campeonato mundial online é a concretização dos sonhos de vários treinadores pelo mundo. O download de times para batalhar in-game também foi uma boa ideia. O próximo passo seria a formação de uma "comunidade online". Já pensou em ter suas batalhas organizadas, podendo compartilhar com seus amigos? Poder assistir batalhas disputadas "ao vivo"? Isso elevaria o nível competitivo a estratosfera.

Sempre que conversava sobre Pokémon com alguns amigos, volta e meia eu colocava esse assunto na roda, e o resultado era sempre o mesmo. A maioria compartilha da mesma opinião que eu, a aritmética é clara: 1 jogo = 1 dinheiro; 2 jogos = 2 dinheiros.



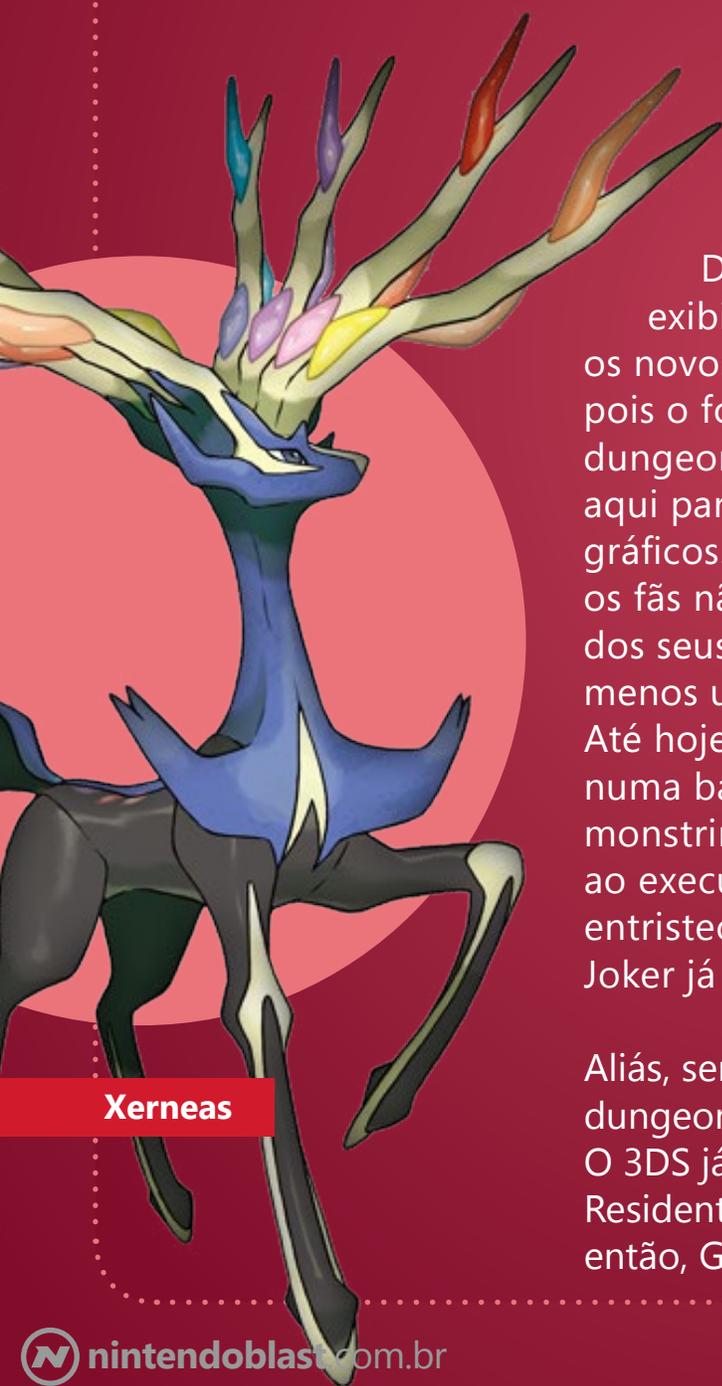
Logos japonesas dão mais pistas sobre X & Y

Mesmo assim, sempre tem alguém com o argumento: "Dois jogos diferentes estimulam a interação entre jogadores, na busca por novos pokémon e na tentativa de completar a Pokedex". Interação social? Pokédex? Meu amigo, a Internet já está aí para isso, e o sistema de trocas não é desculpas para a atitude. Essa discussão ainda vai render muita coisa, visto que a nova geração ainda terá dois títulos, X e Y. Fica guardada como pauta para uma matéria futura.

“Grande coisa, o jogo acabou de ser anunciado, é óbvio que tem um suspense no início mas, no fim das contas, é sempre a mesma coisa.”

leitor apressadinho e impaciente

A propósito, a primeira surpresa está justamente no título: X e Y. As letras que são comumente usadas em álgebra para denotar variáveis caem como uma luva na atual situação da saga. Não somente por isso. O leitor mais atento deve ter notado que nas logos japonesas existe uma pequena cadeia de DNA estilizada, sabe-se lá por que cortada das logos americanas. As letras também fazem uma alusão aos dois lendários, respectivos a cada versão, **Xerneas** e **Yveltal**, os pokémon mais estranhos e “exagerados” desde o Kyurem.



Xerneas

No último Pokémon Direct que tivemos, Satoru Iwata parece ter escolhido cuidadosamente cada palavra para deixar um ar de “mistério”.

Durante a pequena parte do gameplay exibido, não foi informado muita coisa sobre os novos pokémon (sim, não paramos em 692), pois o foco do vídeo era na exploração das dungeons e nos cenários. Abro um “parêntese” aqui para falar de algo sempre polêmico: gráficos. Nintendo, eu sei que você sabe que os fãs não se incomodam tanto com os gráficos dos seus jogos, mas custava caprichar nisso pelo menos uma vez?

Até hoje eu engulo em seco quando entro numa batalha. Os gráficos serrilhados que os monstros do seu treinador apresentam ao executar uma ação é algo que me entristece muito. Dragon Quest Monsters: Joker já fazia melhor desde 2007.

Aliás, será que dessa vez iremos conseguir explorar dungeons tridimensionais?

O 3DS já provou que consegue “fazer bonito”, com Resident Evil Revelations e Metal Gear Solid 3D, então, Game Freak, você não tem desculpas, ok?

Legado

Se o principal conceito por trás do desenvolvimento do jogo é renovação, ainda há alguns fatores que a Game Freak não consegue abandonar. Algo que vem acompanhando os jogadores desde a primeira geração é a escolha dos iniciais: Charmander, Squirtle ou Bulbassaur? Chespin, Fennekin ou Froakie? Ahn? Esses são os nomes dos três iniciais que o gamer poderá escolher na nova franquia. Os tipos ainda continuam os mesmos, Grass, Fire ou Water. Acho que velhas manias nunca são abandonadas. E por favor, que a última evolução de Fennekin não seja do tipo Fire/Fighting. Mesmo.



Chespin, Fennekin e Froakie, respectivamente



Aproveitando a oportunidade para falar de tradição, outra marca característica na franquia é sem dúvida o gameplay. E mudar isso pode ser um passo no mínimo ousado. Apesar do apelo de “colecionismo” e de “fofura” dos mostrinhos, eu não consigo crer que isso seja suficiente para conseguir atrair um público tão fiel quanto os fãs da franquia. Então o que a Game Freak faz para poder lançar um jogo novo? Invoca pequenas adições, que vão mudando consideravelmente o gameplay entre uma geração e outra. Equipar itens, habilidades, cruzamentos, EV, IV... Todos esses são fatores que modificam significativamente a experiência do jogador, uma vez que não dá pra fazer um time de “elite”, por exemplo, sem levar a sério o treinamento de EV.



Com essa renovação da série, há a possibilidade de uma completa mudança no sistema de batalha. Remota, mas existente. Francamente, eu duvido muito que isso aconteça. Não acredito que os produtores queiram mudar tanto assim a fórmula da franquia. Eu já acharia muita coisa a adição de um novo tipo, aos 17 já existentes.

Inovações

Até agora, eu conjecturei apenas sobre o que já existe na franquia, sobre o que já foi feito e o que talvez será mudado. Agora é hora de "viajar" no tema. As possibilidades são bem variadas, pois o 3DS oferece uma gama bem variada de opções. Recursos como StreetPass, SpotPass e Wi-Fi serão de imensa utilidade, pois fortalecem um ponto muito importante na franquia: conectividade. Seria legal obter pokémon com habilidades especiais através dos AR Cards ou de algum QR Code. E o podômetro do 3DS já eliminar qualquer futura PokéWalker.



O novo protagonista olha-se no espelho: customizações à vista?

Ao invés de simplesmente trocarmos Trainer Card, a troca entre pokémon poderia ser brutalmente simplificada. Cada treinador seleciona um pokémon que queira trocar, e ao primeiro encontro ele se "liberta" do dono. As trocas também poderiam ser mais ágeis, pois assistir àquelas animações de 1 minuto cada são completamente desnecessárias. E já que é para agilizar as trocas, o sistema de armazenamento já está completamente obsoleto. Sério, por que é necessário um menu para cada função? depositar um pokémon, mudar o time principal, equipar itens? Isso é algo que deveria ter sido consertado desde o Nintendo DS.

Eu nunca gostei de jogar RPG's MMO, mas a franquia Pokémon poderia tirar boas lições desse tipo de jogo. Particularmente, gostaria muito que fosse possível customizar a aparência do meu personagem. Mas que seja uma customização decente, na qual seja possível alterar até a cor das suas meias. Até hoje eu não consegui me acostumar com a aparência horrorosa do meu Mii. Como a Nintendo não acertou na customização dos avatares dos consoles, eu espero encarecidamente que seja possível fazer algo legal no jogo.



Temos cerca de oito meses até o lançamento mundial de Pokémon X & Y e as novidades pipocam aos poucos por aí. Tudo fica na esfera da especulação e a vontade de ter o jogo em mãos cresce, à medida que recordamos cada batalha travada em recreio de escola, escadaria de prédio e ônibus de viagem. Quem teve seus momentos com meia dúzia de pokébolas sabe que a cada nova aventura há uma oportunidade de uma relação de amor e ódio. O certo, por hora, é estar preparado para sonhar e se aventurar mais uma vez por um universo que decidiu aplicar sobre si sua maior ferramenta de promoção: a evolução. 

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

revista.nintendoblast.com.br