

NINTENDO BLAST

www.nintendo.com.br

EDIÇÃO Nº42 MAR/2013



BY NC ND



MIRROR OF FATE

Explorando Castelos Horripilantes

Castlevania sempre viveu uma gloriosa vida nos portáteis Nintendo. Depois de várias maravilhas lançadas para o DS, a Konami traz para o 3DS Castlevania: Lords of Shadow: Mirror of Fate, um lançamento que não poderia ficar sem uma edição tematizada da Revista Nintendo Blast. Será esse novo Castlevania capaz de fazer jus a seus antecessores? Além da Análise desse grande título, você confere o Blast from the Past de Castlevania: Aria of Sorrow (GBA), o Perfil do icônico Alucard e um Top 10 dos maiores castelos das plataformas Nintendo. Ainda trazemos mais alguns misteriosos mitos da série Pokémon em mais um MythBlasters e os sucessos digitais da Big N em um BlastWare. Boa leitura! – **Rafael Neves**

HQ BLAST

N-Blast Responde

03

MYTHBLASTERS

Pokémon - Parte 2

27

CARTAS

N-Blast Responde

04

TOP 10

Os Maiores Castelos da Nintendo

35

PERFIL

Alucard (Castlevania)

07

DEVELOPERS

Koji Igarashi

MAIS ONLINE!



BLAST FROM THE PAST

Castlevania: Aria of Sorrow (GBA)

11

ITEM BOX

Holy Water (Castlevania)



ANÁLISE

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

17

ANÁLISE

Por trás da Lenda de Zelda



BLASTWARE

Might Switch Force, ATV Wild Ride 3D e mais!

22

POKÉMON BLAST

Meloetta e a Melodia das Emoções



Castles de Familia por Fernando Souza

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

Fellipe Camarossi

Thiago Pires

Alex Sandro

Luciana Anselmo

Rafael Neves

Thomas Schulze

Jaime Ninice

REVISÃO

Jaime Ninice

Luigi Santana

Bruna Lima

Vitor Tibério

José Carlos Alves

Leandro Freire

DIAGRAMAÇÃO

Ítalo Lourenço

Aghata Cristine

Ricardo Ronda

Eidy Tasaka

Paulo Henrique

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 do meu coração, me diga o que você sabe sobre o boné do Diddy Kong, é verdade que o simbolo mudou e não há mais imagens do Boné dele com o logo da Rare?

Anônimo "de Boné" da Silva

Diddy Kong nunca usou um boné com o logo da Rare. Em suas primeiras aparições, o companheiro de Donkey Kong muitas vezes tinha o seu boné sem símbolo nenhum, todo vermelho, mas a primeira vez que o logo da Nintendo apareceu foi em **Donkey Kong Country 2: Diddy Kong's Quest**, para o Super Nintendo, onde o detalhe pode ser visto em artworks do jogo.



Pedra a memória do Wii no Wii U também é de 512 mb ou ambos consoles compartilham a mesma memória?

Jean Fernandes (e o Wii com Alzheimer)

O Wii U tem uma memória de armazenamento maior (8GB no modelo básico e 32GB no modelo deluxe), mas o "modo Wii" simula o console tão bem que

limita o uso de memória para os 512MB originais do Wii. Portanto, se você quiser ter uma quantidade de jogos baixados para Wii que passem desse limite, você ainda terá que usar um cartão SD.

Pedra, o que aconteceu com o Acid Ghost? Teve as notícias e tal mas ate agora nao se sabe nada do jogo. Ele foi cancelado?

Anônimo "Fantasma Ácido" da Silva

Até hoje, Acid Ghost não passou de um mito, uma aparição misteriosa que alguns acreditam ser verdade e outros não. Como um fantasma. Entendeu o trocadilho? Acid Ghost? Fantasma? Deixa pra lá... Mas enfim, a existência desse jogo nunca foi confirmada pela Nintendo e só foi falado por meio de rumores. Supostamente ele **seria um jogo de terror para o Wii U e seria divulgado na E3 do ano passado**, sendo ainda promovido por Eminem. Porque ele tem tudo a ver com ácido e fantasmas, aparentemente. De qualquer forma, o jogo não foi mostrado nem pelo Eminem nem por ninguém (olha só, rimou! =D). Maaaas!! Se você estava empolgado com a possível existência desse jogo, não perca as esperanças



ainda. Recentemente, foi dito que a próxima edição da **Official Nintendo Magazine**, do mês de Fevereiro, irá trazer notícias sobre um novo e assustador jogo, acompanhado de uma imagem do que parece ser um navio. Muitos estão apostando ser o tal port HD de Resident Evil Revelations, já que o jogo se passa em um navio, é assustador e seria compatível com a informação confirmada pela Capcom. Sim, isso faz sentido... mas este tal jogo pode também muito bem ser o misterioso Acid Ghost. Afinal, os rumores iniciais diziam que o jogo seria sobre um fantasma que assombra um navio. Será?!?

Pedrinha mais querida de Hylia oferta duas em uma haha..por que tanto Genesect quanto Meloeta, não estão disponíveis na Pokédex 3D Pro?E vc eh menino ou menina!? Creio que menina, pra fofocar tanto assim haha Fierce Deity Link (não sabia que o Alfacinho mascarado falava...)

Tanto Genesect como Meloetta são Pokémon secretos que só **são destravados na Pokédex 3D Pro através de um código secreto.**

No menu Pokémon Challenge, use as seguintes senhas: PHSKUTDF e RGFOAUTF. Isto abrirá dois questionários secretos e, completando-os, você destravará Genesect e Meloetta, respectivamente. Agora vá destravar esses Pokémon e depois se desculpar para as meninas, por ter chamado elas de fofoqueiras ㄟㄟ.



Pedra, me disseram que você é de grande sabedoria, então tenho uma trigunta (três perguntas, eu inventei *-*) 1. Como posto fotos de jogo no Miiverse 2. Coloquei inicialmente meu pais como Brasil, não tem mais como acessar o eShop? 3. Você gosta de churros???
Anônimo "Tricurioso" da Silva

Então vamos à triposta xD: Com o jogo rodando, deixe-o na parte em que você quer mandar a tela. Pressione o botão Home e abra o Miiverse. O aplicativo será aberto com a comunidade do jogo que está jogando aberta automaticamente. Clique o botão para escrever um novo post e, no canto superior direito, você verá um botão para adicionar a screenshot atual. Clique lá, escolha o tamanho da imagem e pronto, basta enviar o post que a foto irá junto; Pois é... por enquanto, a eShop não está habilitada para a região do Brasil e não poderá ser aberta se essa for a sua configuração. Para conseguir acessá-la, você terá que criar uma outra conta com outra região. Estados Unidos é a escolha mais óbvia, mas comprar da eShop com uma conta americana usando um cartão de crédito brasileiro (mesmo sendo internacional) não funciona por causa da validação do Zip Code. Por isso, o "segredo" é criar uma conta Canadense, que não tem essa validação. E não se preocupe, mesmo criando uma conta de outro país, você ainda pode manter o idioma do console em português, se quiser; Claro! Sou um frequentador assíduo da banquinha do Seu Madruga.



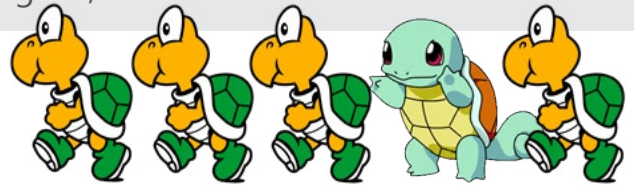
Pedra Pedra Pedra. Tem como conversar (digitando) com alguém que adicionei no Mii do Nintendo 3DS? Ele possui essa função? Ou ainda pode vir a ter?
Anônimo "Tagarela" da Silva

Não. Por enquanto, a única forma de trocar mensagens entre amigos do 3DS é usando o aplicativo Troca-Cartas que, embora divertido, convenhamos não é muito eficiente para uma comunicação rápida. Ainda não há nada certo confirmado para isso, mas a expectativa é grande... se os rumores de que o Miiverse será levado para o 3DS também forem verdade, então essa seria uma ótima forma de permitir uma troca rápida de mensagens, assim como no Wii U. Também seria uma boa se fosse lançado um aplicativo para chat com vídeo, como também já existe no Wii U.



Pedra, já que estão tirando dúvidas existenciais, então o Charizard é um dragão ou uma Salamandra? Bulbassaur é um sapo ou uma semente mutante? Squirtle é Tartaruga ou um Koopa disfarçado?
Anônimo "Kierkegaard" da Silva

Os Pokémon não são nada disso... eles são, simplesmente, Pokémon. E o fato de que é possível cruzar quaisquer Pokémon significa que todos eles pertencem a uma única espécie. É como se fossem diferentes raça de cachorro... só que em vez de se diferenciarem em termos de tamanho, cor e pelagem, ele se diferenciam se parecendo com ratos, dragões, árvores... ou sorvetes. Vai entender.




Pedra, e verdade que seria lançado um jogo do Mario em 3D para o SNES que usava o chip Super FX (o mesmo que StarFox usa) e esse se chamaria Super Mario FX?
Anônimo "Bigodudo em 3D" da Silva

Na verdade, só o que foi confirmado pelo próprio tio Shiggy é que ele teve a ideia para o Mario 64 vendo o Star Fox e a tecnologia do chip FX usada pelo jogo. Não há nenhuma prova de que um protótipo de um jogo 3D do Mario para SNES tenha chegado a existir. O mais provável é que Super Mario 64 tenha começado a ser desenvolvido com uma tecnologia nova e que as especificações técnicas do N64 tenham sido moldadas a partir disso.



Pedra, eu acho que o Super Smash Bros de 3DS/Wii U será lançado somente ano que vem, pois se fosse para lançar esse ano já teriam revelado no mínimo um vídeo ou uma simples informação, mas a única coisa que se sabe é que está em "desenvolvimento". O que você acha?
Anônimo "Querendo Briga" da Silva

Ah, pode ter certeza que os novos Smash Bros. não serão lançados este ano. Se tivermos sorte, será no ano que vem, mas sendo realistas, pode até mesmo ser que fiquem só pra 2015. Mas vamos torcer pra que a E3 deste ano traga informações mais concreta sobre os jogos, para que possamos ter uma ideia melhor de quando e o que esperar. 



Alucard

por **Thomas Schulze**

Revisão: Leandro Freire
Diagramação: Paulo Henrique

Vampiros que brilham como porpurina ao sol? Não em Castlevania! Como se não bastasse Dracula ser um dos vilões mais legais, marcantes e poderosos dos videogames, ele ainda teve um filho igualmente carismático. Meio homem e meio vampiro, mas um completo especialista na arte do combate às forças das trevas, Alucard há muitas gerações é atormentado pela dor de lutar contra seu próprio pai. Então que tal conhecer um pouco mais sobre esse que é um dos personagens mais complexos da franquia Castlevania, além de um dos favoritos dos fãs?

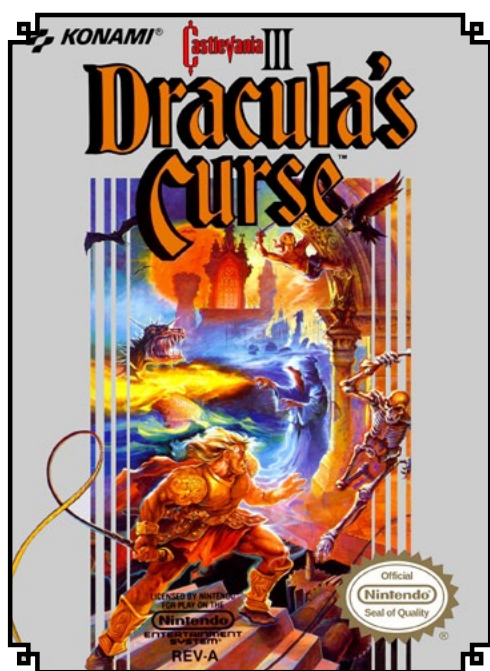


Filho de morcego, morceguinho é

Alucard, além de um anagrama pra Dracula (experimente ler o nome do vampiro ao contrário para entender) é um dampiro, uma versão aportuguesada do termo eslavo "damphir", nome que se dá àqueles filhos de vampiros com mortais. Fruto da relação entre Dracula e a mortal Lisa, nascido Adrian Fahrenheit Tepes, o dampiro sempre foi mais próximo de sua mãe, e adotou o nome Alucard para indicar que iria sempre contra a visão deturpada que seu pai tinha do mundo e da humanidade. Alucard é um exímio esgrimista, tendo um talento incomparável com a espada, domínio sobre a magia negra, além

do poder para se transformar em animais como morcego e lobo.

A primeira aparição de Alucard nos videogames ocorreu em 1989 no clássico Castlevania III: Dracula's Curse para NES, jogo no qual aparentemente exerceria apenas a função de um chefe de fase. Mas depois de ser derrotado pelo caçador de vampiros Trevor Belmont, Alucard fica impressionado pelas habilidades do herói e oferece sua ajuda na jornada, se tornando uma opção de personagem jogável. Na época isso foi uma grande inovação para a franquia, já que tradicionalmente os jogos da série Castlevania contavam somente com Simon Belmont como personagem jogável. Apesar de suas boas intenções, Alucard não pôde deixar de se sentir culpado por lutar contra seu próprio pai, e depois dos eventos de Dracula's Curse passou a viver recluso.



Alucard, o caça-vampiros



GENYA

LV.21

Nas aventuras portáteis *Aria of Sorrow*, lançado para o GameBoy Advance em 2003, e *Dawn of Sorrow*, exclusivo do Nintendo DS em 2005, Alucard assume o disfarce de um misterioso agente do governo japonês chamado Genya Arikado, atuando nas sombras a fim de impedir que os poderes de seu falecido pai caiam em mãos erradas. Desse modo ele acaba se aliando e fornecendo valiosos conselhos a Soma Cruz, o protagonista dos dois jogos. O mais legal é que depois que você termina *Dawn of Sorrow*, é possível ativar o Julius Mode, uma espécie de New Game+ que parte do pressuposto que Soma sucumbiu aos poderes das trevas, tornando Alucard um personagem jogável na aventura de Julius Belmont, em uma clara homenagem a *Dracula's Curse*.

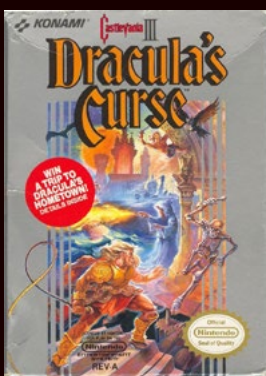
GOLD: 195719

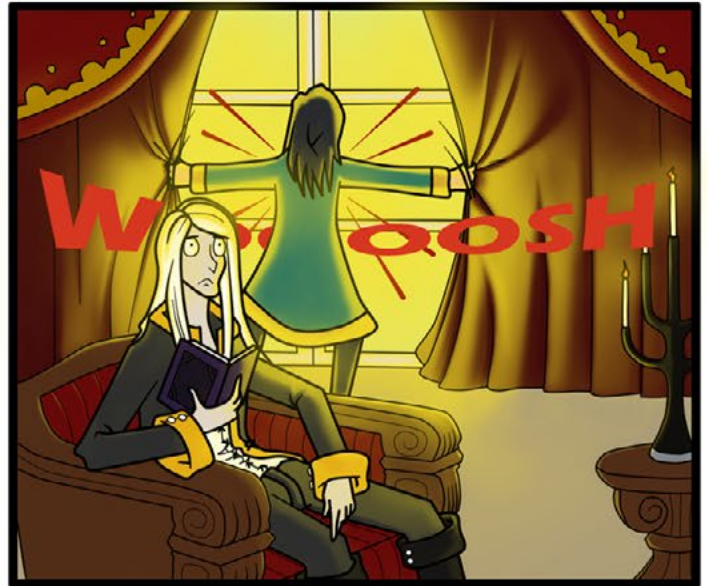
- ← SOULSET
- EQUIP
- ITEM USE
- ABILITY
- SLEEP
- CONFIG
- ENEMY

EXP 36511
NEXT 933

Além de todas as aparições na cronologia oficial de Castlevania, Alucard também aparece fora do cânone como personagem jogável em *Castlevania: Judgment*, um jogo de luta bem fraquinho lançado para o Wii em 2008, mas que acaba servindo como a primeira aparição do personagem em três dimensões. Além disso, Alucard acaba reprisando seu papel como chefe de fase em *Castlevania: Legends*, jogo de 1997 para o GameBoy, enfrentando Sonia Belmont.

Seja como personagem jogável, como chefe ou simplesmente por sua história bacana e diferenciada, Alucard é um dos personagens mais icônicos e bacanas da série Castlevania. Aqui vai a lista completa de jogos da Nintendo em que ele aparece: *Castlevania III: Dracula's Curse* (NES); *Castlevania: Legends* (GB); *Castlevania: Aria of Sorrow* (GBA); *Castlevania: Dawn of Sorrow* (DS)





Castlevania Aria of Sorrow (GBA)

por **Thiago Pires**

Revisão: *Luigi Santana*

Diagramação: *Agatha Christine*

Quando se fala no game Castlevania, o que logo vem à cabeça da maioria são vampiros, caçadores de vampiros do clã Belmont, ou mesmo meio-vampiros, como o filho de Drácula, Alucard. Mas a Konami não poderia deixar a oportunidade de montar um jogo protagonizado por um mero mortal passar batida, pois o jogo do qual falaremos hoje foi protagonizado por Soma Cruz, um rapaz que, à primeira vista, não tem qualquer tipo de ligação com o sinistro castelo de Drácula. Vamos lembrar, neste Blast from the Past, o jogo Castlevania: Aria of Sorrow, lançado em 2003 para Game Boy Advance.

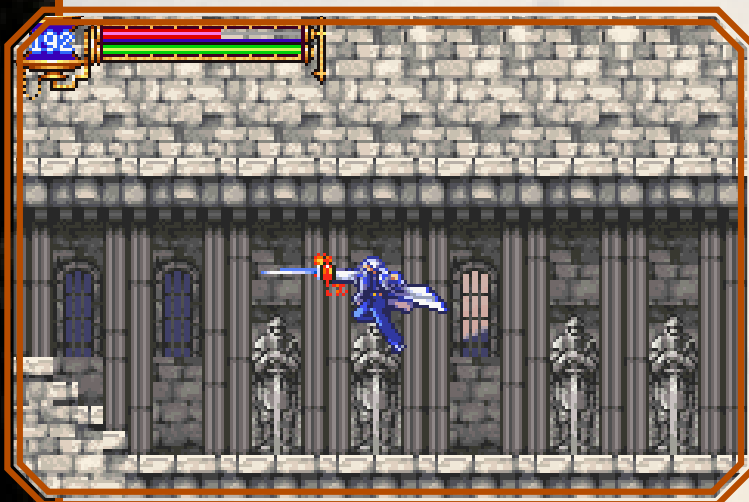
Entre no Castelo de Drácula

O jogo se passa no ano de 2035, trinta e seis anos depois da morte do Conde Drácula, evento durante o qual o castelo do lorde vampiro foi trancado dentro de um eclipse solar pela família Belmont. Por acaso, no jogo é dito que 2035 abriga o primeiro eclipse solar do novo milênio. Neste ano, Soma Cruz, um estudante transferido para o Japão, está em seu caminho para o Santuário Hakuba, a fim de presenciar o espetáculo ao lado de sua amiga de infância Mina Hakuba, filha única do sacerdote-guardião.

Mas, quando ele chega ao Santuário, acaba desacordado, e ao acordar, percebe que está em um lugar diferente do imaginado. É então que ele conhece Genya Arikado, que diz que ele e Mina estão, agora, no castelo de Drácula. Soma, no começo, não acredita, mas Mina tenta convencê-lo de que Aluc... Digo, Arikado está falando a verdade.

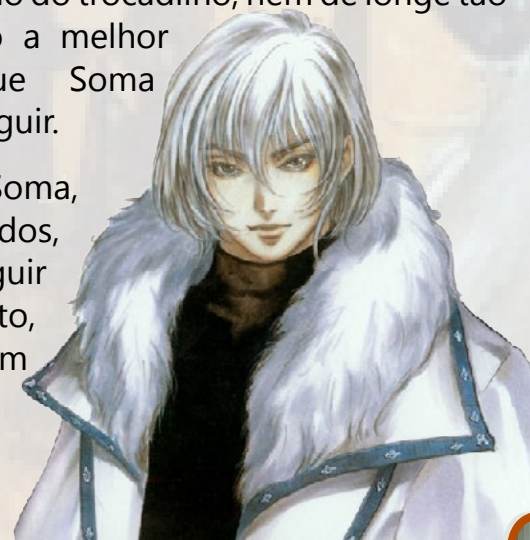


Saia de lá vivo



A partir daí, o game segue todo o estilo de um bom Castlevania, consagrado por Symphony of the Night, sendo uma mistura perfeita dos gêneros plataforma e RPG. Soma conta com as espadas como suas armas primárias, mas também é possível conseguir lanças, para um alcance maior, martelos, mais fortes em primeira instância, porém mais lentos, e até armas de fogo, ou melhor, arma. É uma pena que a única disponível no jogo todo não seja, com o perdão do trocadilho, nem de longe tão boa quanto a melhor espada que Soma pode conseguir.

Mas o que chama a atenção mesmo são os poderes de Soma, que é capaz de absorver as almas dos inimigos derrotados, poder este que chama a atenção de Arikado. Para conseguir algumas almas é necessário ter sorte. Outras, no entanto, são adquiridas automaticamente, ou disponibilizadas em pedestais espalhados pelo castelo.



Existem, ao todo, três tipos de habilidades controláveis concedidas pelas almas: as ativadas pelo pressionamento simultâneo do botão B e da seta direcional para cima, chamadas "Almas Projéteis"; as ativadas pelo pressionamento do gatilho R, chamadas "Almas Guardiãs"; e as ativadas automaticamente ou por meio de condições especiais, chamadas "Almas Encantadas".



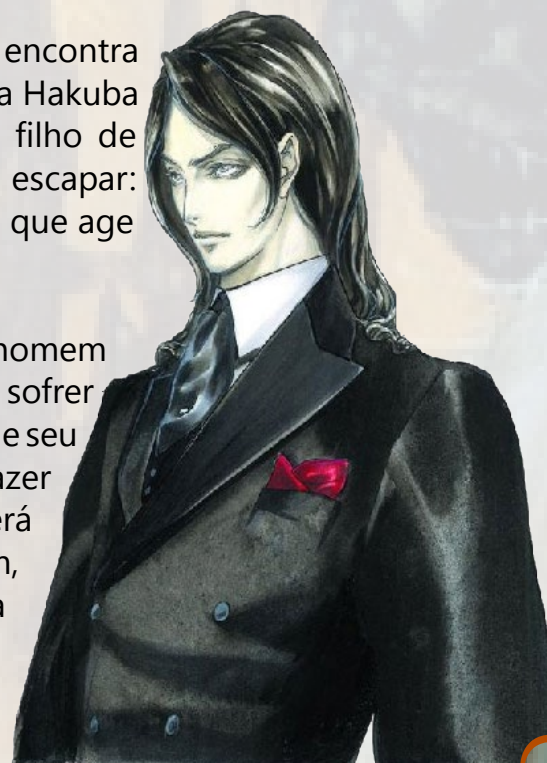
Além destas, as quais só permitem que uma alma de cada tipo seja ativada de cada vez, também existe um quarto tipo, chamado de "Almas de Habilidade", que concede a Soma habilidades especiais que podem ser ativadas através de comandos específicos, as quais podem permanecer ativas independentemente da quantidade.



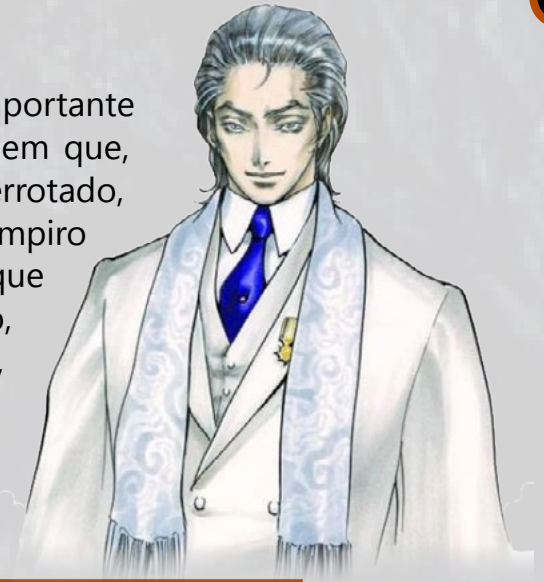
Contando com seus amigos, e com seus inimigos

Ao longo de sua aventura pelo Castelo de Drácula, Soma encontra diversos personagens diferentes, como os já citados Mina Hakuba e Genya Arikado. Este último, na verdade, é o próprio filho de Drácula, Alucard, como uma outra personagem deixa escapar: Yoko Belnades, uma poderosa bruxa da família Belnades, que age como uma irmã mais velha de Mina.

Além dela, Soma também cruzará com um misterioso homem chamado "J", que, na verdade, é Julius Belmont depois de sofrer um momento de amnésia. Mais tarde, porém, ele recorda de seu passado como caçador e lembra exatamente o que foi fazer no castelo — impedir que Drácula ressurgisse. Também será possível encontrar com Hammer, um militar que, pasmem, simplesmente abre uma loja de equipamentos e itens na porta do castelo.



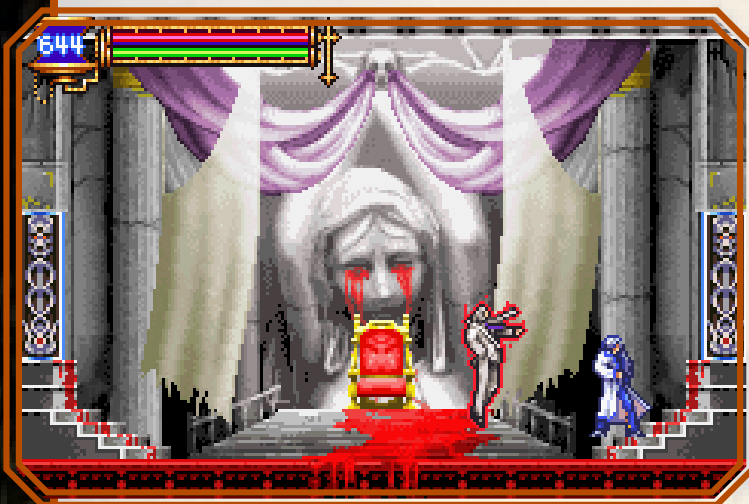
Mas entre todos, talvez o personagem mais importante confrontado por Soma seja Graham Jones, um homem que, por ter nascido no exato dia em que Drácula foi derrotado, acredita estar destinado a obter os poderes do vampiro e, assim, tornar-se o novo Conde do Castelo. É ele que o jogador deve enfrentar na última batalha do jogo, colocando o poder vampírico para dormir novamente, e impedindo que Jones se torne soberano.



Fim de jogo?

Se o jogador assim desejar, o jogo termina aqui, na batalha contra Graham Jones. Arikado dirá que o castelo ficará aprisionado no eclipse solar, apenas esperando que a próxima encarnação de Drácula apareça para comandá-lo, mas que ele não sabe quando isso ocorrerá.

No entanto, se Soma estiver equipado com as três almas de Drácula (um demônio dos fogos do inferno, o rei dos morcegos e um lindo pesadelo, conforme explicitado nos três livros ancestrais encontrados no castelo) no momento da luta contra Jones, ele ficará abismado com o fato do menino possuir tais poderes. No momento de sua derrota, Soma absorverá o espírito de Drácula e os poderes de Graham.



Neste momento, Arikado aparece dizendo que Soma pode se livrar de seu destino e derrotar Drácula de uma vez. Para isso, ele deve seguir para o Reino Caótico, uma versão distorcida do castelo. Antes, porém, ele é enfrentado por Julius, que acredita que ele foi tomado por completo pelo espírito de Drácula. No entanto, ele permite que Soma vença, por ter sentido que a alma do garoto continua em batalha contra a de Drácula dentro de seu corpo. Soma, então, pede que o Belmont prometa que se Drácula se apossar por completo dele, que o caçador não tenha piedade e o mate.




Hammer

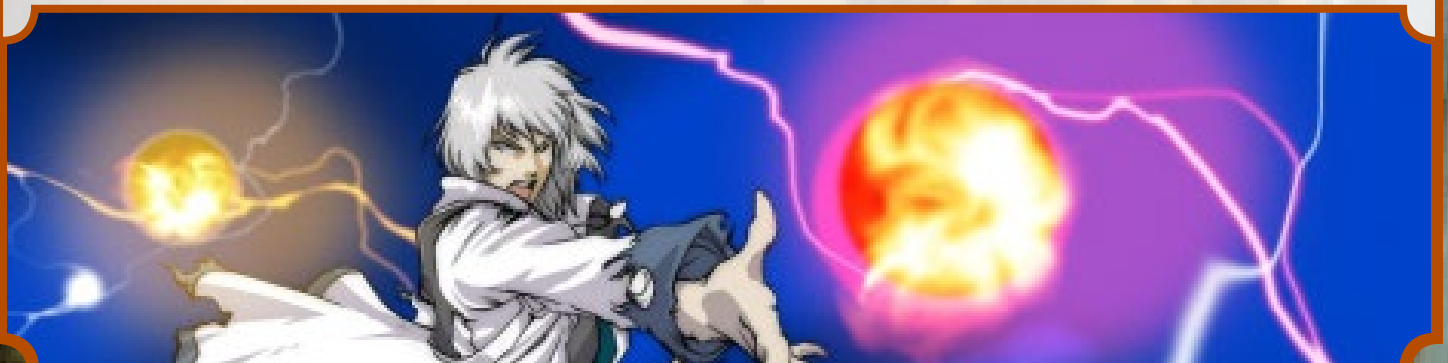
Back at the castle, I
realized my true calling.
Fighting's not for me.

No Reino Caótico, Soma deve enfrentar a personificação do Caos, como uma forma de mudar o destino de todos. A partir daí, dois finais são possíveis. Se Soma não conseguir derrotar o Caos, significa que o espírito de Drácula finalmente se apossou de seu corpo, e ele seguirá para a sala do trono, onde será encontrado por Julius, que veio cumprir sua promessa. Soma, ou agora Drácula, bebe o que parece ser sangue em um cálice e o joga dramaticamente ao chão antes de começar a derradeira batalha.

Se Soma conseguir derrotar o Caos, ele será parabenizado por seus amigos e pelos companheiros que o conheceram no castelo. Soma acordará, mais tarde, fora do castelo, feliz por, finalmente, tudo ter terminado.

Um excelente jogo

Castlevania: Aria of Sorrow é, sem dúvidas, um game capaz de gerar muitas boas lembranças pelos momentos em que você passa no castelo, conduzindo Soma atrás de seu destino, ou contra ele. O jogo ainda conta com um bom fator replay, uma vez que tem um modo de jogo chamado New Game+, no qual é possível levar todos os itens e almas do jogo anterior para um novo começo, com exceção das almas necessárias para a linearidade da história. Também tem um modo Boss Rush, em que você deve derrotar todos os chefes no menor tempo possível, além da possibilidade de iniciar um novo jogo com Julius Belmont, que utiliza apenas um chicote e suas habilidades mágicas nativas. O que me diz, leitor? Está na hora de aproveitar o lançamento de Mirror of Fate para 3DS e tirar a poeira de seu GBA para relembrar os bons momentos? 



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



TWITTER

Seguir

FACEBOOK

Curtir

GOOGLE+

+1

FEED RSS

Assine

3DS

The background of the title screen is a collage of three panels. The left panel shows a character with long, dark, wavy hair and a beard, looking down. The middle panel shows a character with long, flowing white hair and a golden mask, holding a sword. The right panel shows a character with long, dark hair, looking forward. The title 'Castlevania' is written in a large, ornate, gothic font, with 'Lords of Shadow' in a smaller font below it. The entire title is set within a decorative, dark, metallic frame with a central mask-like element. Below the title, the subtitle 'MIRROR OF FATE' is written in a simple, sans-serif font.

Castlevania

- Lords of Shadow -

MIRROR OF FATE

O castelo do Drácula. Um dos mais icônicos e lendários cenários da história da literatura – e também dos jogos – ressurge quando há pessoas corajosas o suficiente para desbravarem seus corredores. Dessa vez, o que não faltaram foram corajosos, pois não um, mas quatro heroicos paladinos tiveram a ousadia de invadir o território do mais poderoso vampiro da história, embora um destes nem imaginasse que aquele local seria conhecido desta maneira no futuro. É assim que se inicia a trama deste tão aguardado título que será analisado nesta edição, marcando o retorno da série para os portáteis, Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate (3DS).

por **Fellipe Camarossi**

Revisão: Jaime Ninice

Diagramação: Ítalo Lourenço

Encarando o legado da escuridão

A família Belmont se tornou conhecida no mundo dos jogos por ser a mais renomada caçadora de vampiros de que se tem notícia. Geração após geração, os cavaleiros com o sangue Belmont, munidos de suas variadas armas – em geral chicotes – mostravam-se uma verdadeira ameaça para a raça noturna dos bebedores de sangue. Entretanto, como exatamente tudo isso começou? Apesar de não canônico na série original, a série *Lords of Shadow* resolveu clarear essa situação.

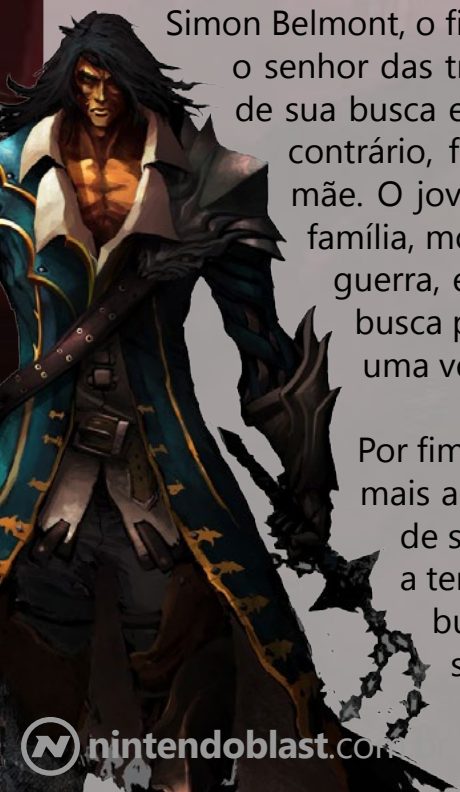


Contamos com quatro protagonistas no jogo; o primeiro é Gabriel Belmont, prodígio da Irmandade da Luz, antes de iniciar sua busca por uma maneira de trazer sua esposa de volta (eventos de *Castlevania: Lords of Shadow* (X360/PS3)). Em uma de suas missões, ele vem ao castelo vampírico em busca de uma fera sinistra, buscando uma maneira de selá-la. Enquanto isso, sua esposa tem o seu filho e o esconde do pai antes que voltasse, prevendo que no fim ele seria a única salvação da humanidade.

Trevor Belmont é o nome do filho escondido. Este cresce treinado pela Irmandade da Luz, forma uma família com esposa e filho e resolve, ao atingir certa idade, buscar a vingança pela morte de seus pais indo atrás do temível Drácula. O corajoso paladino inicia uma busca para vencer o mais poderoso vampiro dentro de sua própria morada, sem sequer imaginar que o rei dos noturnos era na verdade um daqueles que a criança Belmont gostaria de vingar.

Simon Belmont, o filho de Trevor, é o próximo da linhagem a tentar enfrentar o senhor das trevas. Seu progenitor, por algum motivo, jamais retornou de sua busca e não havia sinais de que Drácula havia sido vencido, pelo contrário, forças do vampiro atacaram seu vilarejo e mataram sua mãe. O jovem, criado por um povo da floresta após perder a família, mostrou-se um prodígio do combate e nas artes da guerra, e não tardou para resolver partir em sua própria busca para saber o que houve com seu pai e destruir de uma vez por todas o poderoso vampiro.

Por fim, temos Alucard, o famoso filho do Drácula que é um dos personagens mais aclamados pelos fãs na série *Castlevania*. Aqui a sua missão é a mesma de sempre, enfrentar seu pai e impedir a destruição que ele derrama sobre a terra, provando-se assim ser o seu oposto não somente no nome. Em sua busca, ele consegue a ajuda de um familiar e poderoso aliado, mas qual seria a relação entre os dois? Bem, vão ter de jogar se quiserem saber!



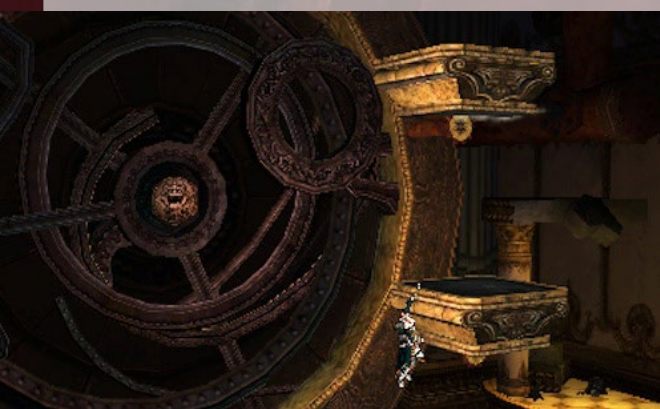
Cada personagem se mostra diferente, tanto em personalidade como em poderes, o que torna dinâmica a maneira com a qual o jogador transita entre as histórias. Cada arco de Mirror of Fate acontece em espaços de tempo distintos, assim como diferentes áreas do castelo – e em raras vezes, acabam por se encontrar ao visitarem a mesma área. Com tudo isso, o jogo deve ser no mínimo promissor, não? Bem, nem tudo são rosas na vida dos Belmont.

Lindando com o retrato da ruína

No retorno dos títulos para os portáteis, todos esperavam que a série voltasse para o clássico estilo “Metroidvania”, com explorações constantes e ter de ir e voltar pelos corredores do castelo conforme novos poderes são adquiridos e novas áreas podem ser exploradas. Isso de fato aconteceu, mas não tanto assim. O jogo recebeu muitas críticas por sua linearidade. As explorações existem, mas em bem menor quantidade do que o esperado, talvez isso se deva ao fato de que a série Lords of Shadow nasceu no mundo 3D e foi trazido às telinhas para o 2.5D.

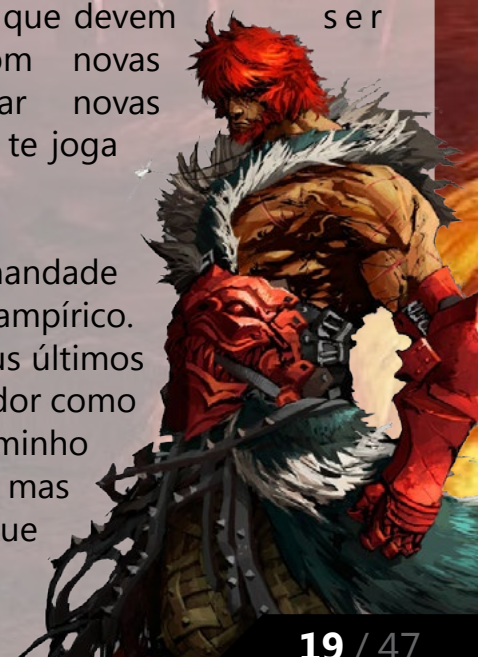


E mesmo com alguns contras, a jogabilidade conseguiu surpreender a todos. Quem jogou o primeiro título da série nos consoles de mesa vai se sentir familiar aqui, pois mesmo com apenas duas direções para se movimentar, aqui estão os combos. Uma infinidade de movimentos podem ser executados e esta quantidade só aumenta conforme o personagem evolui no decorrer da trama. Os itens secundários também variam de protagonista a protagonista, mas mostrando utilidades diversas para diferentes tipos de inimigos.



Apesar disso, não pensem que temos um jogo de ação desenfreada e impensada. O frenesi do chicote acontece, sim, mas somente nos momentos de combate onde você precisa atacar sem parar se quiser sair vivo. Temos muitos desafios e quebra-cabeças a serem resolvidos, caminhos variados que devem ser voltados eventualmente com novas capacidades para desbravar novas vertentes, porém no fim tudo te joga de volta no mesmo rumo.

Em muitos cenários é possível encontrar os cavaleiros caídos da Irmandade da Luz, corpos inertes que cederam à forte pressão do castelo vampírico. Porém, estes não caíram sem antes deixar pergaminhos narrando seus últimos momentos, o que pode servir tanto para saciar a curiosidade do jogador como ajudar a vencer certos desafios na aventura. Dentre eles está um pergaminho extremamente interessante de um personagem muito conhecido, mas terão de explorar vocês mesmos pra encontrá-lo. Não esperavam que eu fosse dar a resposta aqui, não é?



O jogo também conta com um personagem recorrente e "sinistro" chamado "Lost Soul", ou "Alma Perdida", uma entidade que habita os corredores de Castlevania e tenta guiar os Belmont por suas buscas, afirmando que "há um destino a ser seguido e que ele é o

responsável por preservar esta ordem". Teria a "Alma Perdida" alguma relação com o Espelho do Destino que está no título do jogo? E o fragmento de espelho que Simon carrega, onde se encaixa? A trama se desenvolve de maneira não cronológica, mas no fim das contas todas as peças caem juntas e a grande verdade é revelada. Cabe ao jogador desbravar essa aventura!

Deliciando-se com a sinfonia da noite

Além do jogo em si, temos um espetáculo à parte no quesito artístico. Os cenários perfeitamente detalhados e com forte uso do 3D do portátil os tornam profundos e imersivos. Cada passagem do jogo se mostra uma verdadeira cena digna de filmes hollywoodianos, e os combates apenas tornam isso ainda mais verídico. Os Quick Time Events (aqueles momentos em que é preciso apertar o botão certo na hora certa) estão presentes em cenas cruciais do título, tornando tudo ainda mais teatral, emocionante e intenso.



Para reforçar essa sensação, temos uma trilha sonora cheia de altos e baixos. Enquanto algumas músicas só servem para não deixar o silêncio predominar, outras endossam fortemente o sentimento a ser passado. As batidas intensas nos momentos de combate parecem acompanhar o balançar do chicote, e por vezes a forte melancolia transmitida pela melodia faz você querer passar rápido aquele cenário para se livrar da tristeza (ou ficar ali mais tempo só para apreciar o som).

A narrativa se tornou muito mais acessível para o público infanto-juvenil brasileiro devido ao fato de que todas as falas foram legendadas em português nativo, e a dublagem em inglês britânico dá um ar de classe e imponência aos personagens da trama. As legendas foram feitas cuidadosamente e não encontrei nenhuma falha em toda a aventura. Parece que o investimento no mercado nacional finalmente alcançou um ponto no qual os jovens que desconhecem a língua inglesa podem apreciar a narrativa sem ter de recorrer à pesquisa e traduções. Ao menos agora a aventura é contínua e é possível apreciar todos os detalhes do início ao fim.

O julgamento

Mirror of Fate pode não ter sido o que muitos dos fãs mais antigos esperavam para o retorno da série ao mundo em duas dimensões, mas nem por isso ele deve ser subestimado. Sua trama impecável e beleza incomparável só se mostram pequenos perante a grande diversão proporcionada ao jogador. Embora muito fácil, a dificuldade pode ser elevada para um maior desafio, e mesmo sendo curto, o jogo pode proporcionar horas de entretenimento e aventura. Decerto é um dos melhores títulos lançados até agora, e sendo você um fã da série ou não, vale a pena experimentar essa aventura pelos confins da história do conde Drácula. 🎮



Prós

- Trama bem elaborada com múltiplos personagens e pontos de vista;
- Gráficos arrasadores com trilha sonora envolvente;
- Jogabilidade muito bem transmitida dos consoles de mesa para o portátil;
- Totalmente legendado em português brasileiro.



Contras

- Muito curto;
- A dificuldade normal é excessivamente fácil;
- O estilo "Metroidvania" não foi utilizado ao máximo, o que pode decepcionar os fãs.



NOTA

8.5

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

Mighty Switch Force

por **Rafael Neves**

Revisão: Leandro Freire

Diagramação: Agatha Christine



A WayForward Technologies tem sido uma das mais expressivas desenvolvedoras nas lojas online dos portáteis Nintendo. Abusando de uma ideia original e de um gameplay divertido, sua série Mighty tem mostrado que um game não precisa ter visuais tridimensionais em alta definição, explosões e sangue para ser bem apreciado. Depois de *Mighty Flip Champions!* e *Mighty Milky Way*, ambos para DsiWare, a WayForward entrou no eShop do 3DS com *Mighty Switch Force!*, um divertido game de plataforma com elementos de ação (à la *Megaman*) e um toque da genialidade para puzzles do estúdio responsável. Vamos conferir uma das primeiras pérolas do eShop!



"Ei, pare de rir, ok? Isso também pode acontecer com você no jogo!"

Patricia Wagon é o seu nome. Profissão? Policial em um mundo futurista. Missão no jogo? Trazer de volta as presidiárias que escaparam de sua detenção. Para completar essa tarefa, você terá de enfrentar estágios repletos de buracos e plataformas e pulverizar dezenas de inimigos com sua pistola laser. Sim, seria um típico jogo no estilo *Megaman* se não fosse pelo tempero especial da WayForward. Além de andar, pular e atirar, o jogador poderá ainda trazer para frente ou para trás blocos e outros elementos do cenário. Esses blocos funcionam como elemento de propulsão ou meramente como plataforma para saltar, mas, acredite, embora simples, o recurso dá vazão a uma experiência de jogo totalmente diferente.

É preciso estar muito atento para alternar as posições dos blocos, pois cada fase traz um tipo especial de bloco e, caso você traga para frente um no qual Patricia esteja em sua trajetória, PAF! O bloco virá para frente arremessando a pobre policial na telinha do 3DS. Não preciso dizer que isso significa perder todos os corações, não é? E sim, há momentos bem desafiadores, com vários blocos de diferentes tipos na tela, e você terá de pensar rápido para não ser esmagado contra a tela do portátil.






"Muita, MUITA calma nessa hora!"

Apesar de relativamente curto (mesmo com o update gratuito que trouxe 5 novos estágios), o tempo é um importante recurso. Jogadores que se sentirem desafiados poderão tentar bater os recordes de tempo mínimo para finalizar as fases no modo Par Time. Embora interessante, não há muitas opções de compartilhamento de recordes, ou seja, nada de Street ou SpotPass. Ainda assim, Mighty Switch Force! é bem divertido e desafiador.

O game faz uso de um lindo visual bidimensional. Através de sprites, Mighty Switch Force! traz uma riqueza visual grandiosa através de animações fluidas e efeitos visuais agradáveis. O efeito 3D é empregado de forma interessante. Ele casa bem as mudanças de plano dos blocos e dá um efeito interessante aos momentos em que Patricia é esmagada na tela, lembrando bastante o uso do efeito 3D em jogos bidimensionais de Mutant Mudds (3DS/eShop). O uso desse efeito estereoscópico foi aperfeiçoado com o já citado update gratuito.



"Versões de 3DS e de Wii U: o que um pouco de definição extra não faz a mais, não é?"

Mighty Switch Force! acompanhou ainda o lançamento do Wii U com sua versão Hyper Drive Edition (notaram que Hyper Drive forma a sigla HD?), disponibilizada no eShop do novo console. No Wii U, o título pode ter perdido o efeito 3D do 3DS, mas, com a alta definição, os sprites ficaram muito mais limpos e as animações mais agradáveis. Por R\$9,99 na eShop brasileira do 3DS ou U\$9,99 na eShop americana do Wii U, Mighty Switch Force! é uma ótima recomendação. 

ATV Wild Ride 3D (eShop)

ATV WILDRIDE 3D

por **Jaime Ninice**

Revisão: Leandro Freire

Diagramação: Agatha Christine

Lançado no dia 7 de março, ATV Wild Ride 3D mostra que jogos grandes também podem ser portados para sistemas de download, como o eShop, trazendo muitos horizontes e diversão para os que querem conhecer e possuir um jogo de corrida completo em seu portátil. Neste game, você irá controlar uma das famosas ATVs (motos de quatro rodas) e disputar corridas contra diversos pilotos pelo mundo em cenários versáteis na busca pela liderança. Pronto para dar a partida e conhecer um pouco mais sobre o jogo? Então, ajeite o capacete e vamos lá!

Correr para chegar ao pódio

Em ATV Wild Ride 3D, o jogador é colocado na pele de um piloto de rally em um game de corrida e execução de manobras. Você deverá atravessar lamaceiros de cenários muito bem reproduzidos, cada qual com suas características locais em 24 pistas de seis regiões diferentes. Conforme progride, há bonificações típicas, como a liberação de personagens, pistas e veículos, algo comum em títulos de corrida.

O jogo possui diferentes modos de jogo, contando com World Tour, Quick Race, Freestyle e Time Trial, para um jogador. Já nos modos multiplayer, eles podem ser jogados em duas modalidades: Local Play ou Internet Play. No primeiro, o jogador pode convidar amigos que estiverem próximos e também possuírem o jogo, enquanto que no segundo, através da internet, você poderá jogar com outros amigos ou pessoas do mundo todo que estiverem conectadas e prontas para um racha esperto.



Um jogo de manobras e efeitos especiais ao som do rock selvagem

ATV Wild Ride 3D traz o melhor dos jogos de corrida com efeitos em 3D e manobras diversas que podem ser construídas durante seu percurso. Muitas delas nos fazem lembrar séries como **Wave Race** (N64 e GC) e **Motocross Madness** (PC), retratando qualidades de ótimos jogos. Você irá perceber muitas montanhas e alterações nas pistas, justamente para facilitar a realização de manobras (que podem variar de curtas, médias e longas), já que elas concedem pontos e alimentam a barra de Nitro (turbo) do jogador durante a corrida.




Os gráficos são muito bonitos. Vez ou outra o jogador poderá se confundir que está jogando um título para console de mesa ou PC, fato proporcionado pelas texturas e detalhamento dos cenários, que são ampliados ainda mais com o efeito 3D. E é este efeito 3D o também o responsável por adicionar uma coloração ainda mais nítida, além de acrescentar a noção de profundidade. Tal fator garante ainda mais as sensações de velocidade e liberdade, outro ponto de grande destaque no jogo.

Muito bem construída e reproduzida pelas caixas potentes do 3DS está a trilha sonora de ATV Wild Ride 3D. A banda "Swift Justice and the Hired Goons" é a responsável pelo somzinho que sai das caixinhas do portátil, que conta com seis músicas, utilizando um estilo selvagem de punk rock.

Belo preço!



O jogo consegue oferecer uma experiência satisfatória e com um bom custo benefício (apenas R\$13,99). Acessando o site do jogo também dá para ver fotos e entrar na estação eShop do game no seu 3DS apenas escaneando o QRCode. Imperdível para aqueles que querem um bom game de corrida para aproveitar nos momentos mais descontraídos e mesmo com amigos. Pode não chegar aos pés de um Mario Kart 7, mas tenha certeza que o game lhe proporcionará muita diversão online, com amigos ou mesmo liberando pistas e personagens nos modos de jogo single player.

Produzido pela Renegade Kid, mesma desenvolvedora por trás de Demention II (DS) e Mutant Mudds (eShop), ATV: Wild Rally segue a mesma linha do game para DS de mesmo título, porém totalmente reformulado. Um presente e tanto para os fãs de jogos de corrida com manobras e entusiastas por pistas loucas em competições insanas. 



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

DOWNLOAD



Google play



por **Rafael Neves**

Revisão: José Carlos Alves
Diagramação: Eidy Tasaka

MYTHBLASTERS

POKÉMON



PARTE 2

Pokémon "Bug"

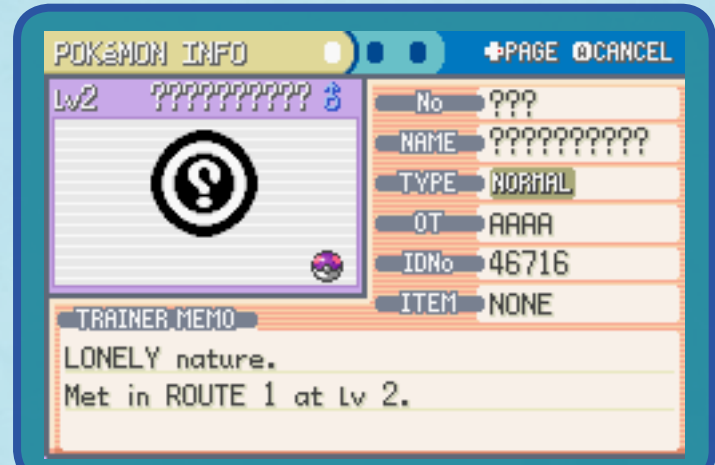
Capturáveis ou pura lenda?

No mês passado, desvendamos alguns dos principais Pokémon "bug" da história da franquia Pokémon. Fomos atrás de monstrinhos como Missingno, ?????, 'M e pomos à prova o enigmático óË {e Ái. Agora, vamos desvendar mais alguns monstrinhos das três últimas gerações da série. Pegue sua Pokébola (ou uma Master Ball, de preferência) e vamos a captura!

???????? (Decamarks) – Terceira geração

ÓË {e Ái não é a única falha na programação dos cartuchos da terceira geração de Pokémo. Ela esconde mais um filho bastardo, o Decamarks (um apelido, já que o nome real desse monstinho é composto por dez interrogações). Ao contrário das tantas outras aberrações que estudamos no mês passado, Decamarks não é exatamente um erro na programação, mas, sim, um mecanismo do próprio game para impedir que o jogo trave. O bug é ele aparecer na batalha e (quem sabe) poder ser capturado, caso alguma falha na programação acontecesse. E sim, há quem tenha descoberto essas falhas e acabou deparando-se com dez interrogações ambulantes.

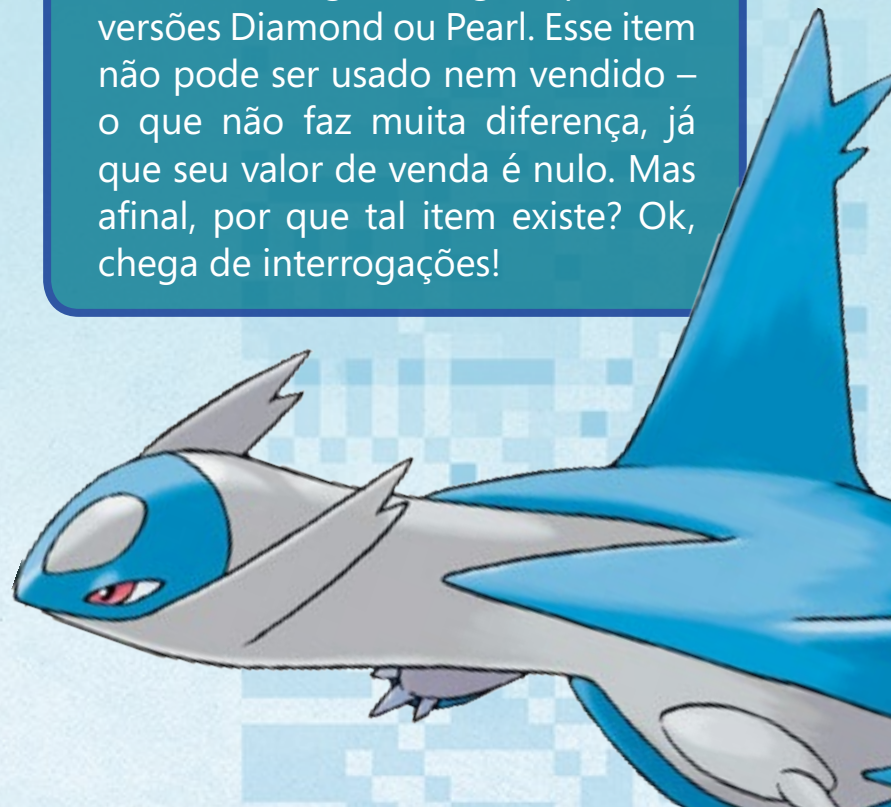
Há diversas formas de Decamarks. As variações podem ser visuais: no geral, Decamarks é uma interrogação branca em um círculo preto, mas o *sprite* pode vir de cabeça para baixo ou em cores diferentes. Além disso, seu nome pode vir como dez interrogações ou como um grande espaço vazio. E outras diferenças virão nos golpes, no tipo do Pokémon, em sua *nature*, *ability*, etc. Algumas aparições do Decamarks podem travar o jogo, logo é mais um Pokémon que não aconselhamos que você encontre, pois os danos em seu cartucho podem ser irreversíveis.



Lonely nature? É o mínimo que podíamos esperar de um solitário e esquecido Pokémon bug

Tal Pokémon, tal item

Decamarks pode carregar um item: ???????? (oito interrogações, para quem não tem paciência de contar), cuja descrição é: ????. O Pokémon que carregá-lo irá se tornar um Pokémon bug se migrar para as versões Diamond ou Pearl. Esse item não pode ser usado nem vendido – o que não faz muita diferença, já que seu valor de venda é nulo. Mas afinal, por que tal item existe? Ok, chega de interrogações!

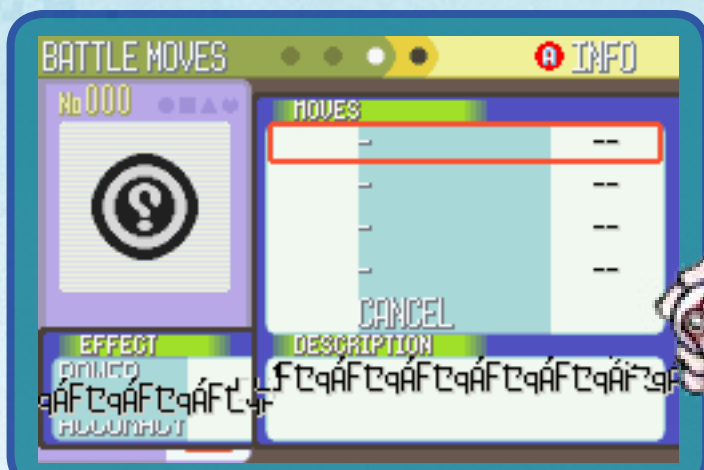


Como capturar:

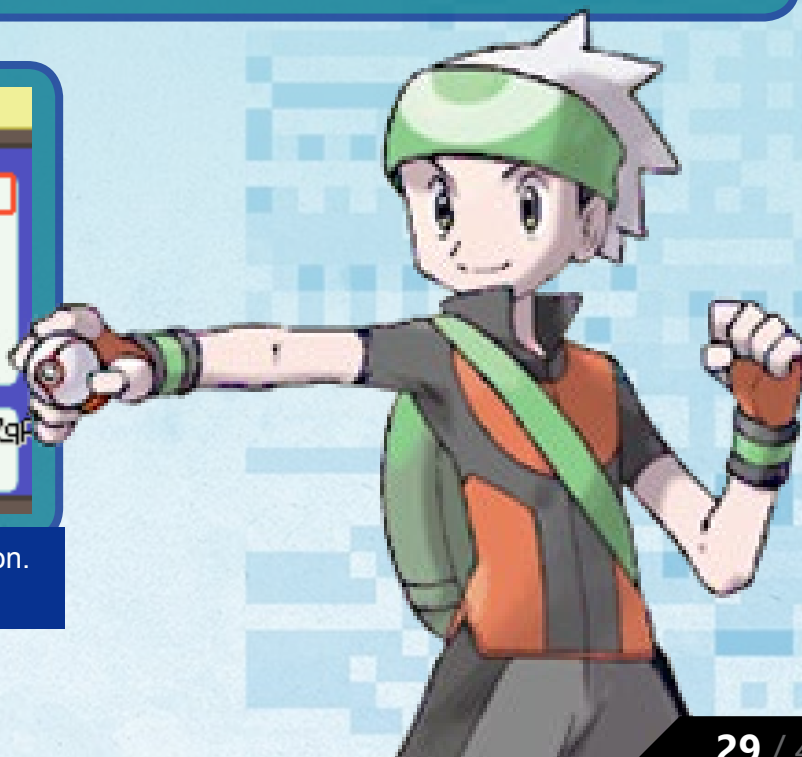
Para que ele venha à tona, usar um aparelho como GameShark ou Action Replay é um caminho fácil. Com ele, basta iniciar uma batalha antes de pegar o Pokémon inicial ou tentar enfrentar um monstinho das duas primeiras gerações antes de obter a National Pokédex. No entanto, aqui nos restringimos a usar apenas falhas na programação, jamais consideraremos métodos não oficiais como este tipo de dispositivo.

E fico feliz em dizer que há sim uma maneira de encontrar Decamarks sem apelar para esses dispositivos. Para tal, você terá de usar o Pomeg glitch, que foi explicado na Parte 1 do nosso MythBlasters, encontrado na [41ª edição da Revista Nintendo Blast](#). Mantenha cinco Pokémon no seu time, deixando um espaço vazio. É preciso ter ao menos um monstinho com -1 de HP e posteriormente restaurado para 0 de HP com um item de recuperação. Os outros quatro Pokémon em seu time podem tanto ser monstinhos afetados por esse Pomeg glitch ou ovos de Pokémon. Então, inicie uma batalha e você jogará nada menos do que um ??????????, nosso querido Decamarks!

Ele não tem atributos algum, muito menos golpes, logo, é totalmente inútil em uma batalha e geralmente virá com 0 de HP. Se você entrar na tela de seleção de Pokémon, não conseguirá sair dela, então não há muito o que fazer com Decamarks. Por ele não aparecer oficialmente em seu time (só é possível capturá-lo com uma Pokébola se você encontrá-lo como oponente, o que só acontece se você usar dispositivos não oficiais), não podemos considerar essas dez interrogações ambulantes como sendo capturáveis.



Não sei se dá para considerar isso um Pokémon. Dá?



Como o bug funciona:

Já explicamos o método de funcionamento do Pomeg glitch, então vamos nos ater aqui ao por que de Decamarks existir. Decamarks é basicamente o Missingno. da terceira geração de Pokémon, ou seja, o mecanismo que o game encontrou para continuar rodando caso um Pokémon não existente seja usado em batalha. E todas as formas que usam métodos não oficiais se resumem a isso: através de alterações no código do jogo, levar o jogador a encontrar/usar monstrinhos sem dados.

Já no nosso método, que envolve o Pomeg glitch, nós começamos uma batalha sem nenhum Pokémon disponível para lutar (todos estavam com 0 de HP ou eram ovos), exceto por aquele espaço vazio. E é justamente esse sexto Pokémon inexistente que restou para o jogo tentar usar, resultando em um dado inválido, interpretado como o tal Decamarks. Mas o que levaria o game a tentar usar um Pokémon que não existe?

Pokémon de ouro

Através de dispositivos irregulares, é possível ter Decamarks no time. Os jogadores que tiveram esse luxo constataram que, se você tentar dar um apelido para ??????????, o seu sprite se converterá no de um Bulbasaur dourado. Tudo bem que tudo é um falha na programação, mas por que existiriam os arquivos de um Bulbasaur dourado nos dados do jogo? E se essa não foi a oportunidade de Bulbasaur literalmente brilhar, confira o nosso próximo Pokémon "bug".

O problema todo foi que a programação do jogo não estava preparada para iniciar uma batalha quando o jogador não tem nenhum Pokémon disponível para lutar. Quando todos os seus Pokémon não podem lutar (por terem zerado o HP ou por serem ovos), o jogo lhe levaria automaticamente para o Centro Pokémon e restauraria o HP de seus monstrinhos. Mas, graças ao Pomeg glitch, pudemos perambular por aí sem nenhum Pokémon apto para enfrentar outros adversários, o que nos permitiu iniciar uma batalha sob condições tão bizarras e inesperadas para a programação do jogo. Resultado? Decamarks. Infelizmente, ?????????? não pode ser considerado um membro do seu time.

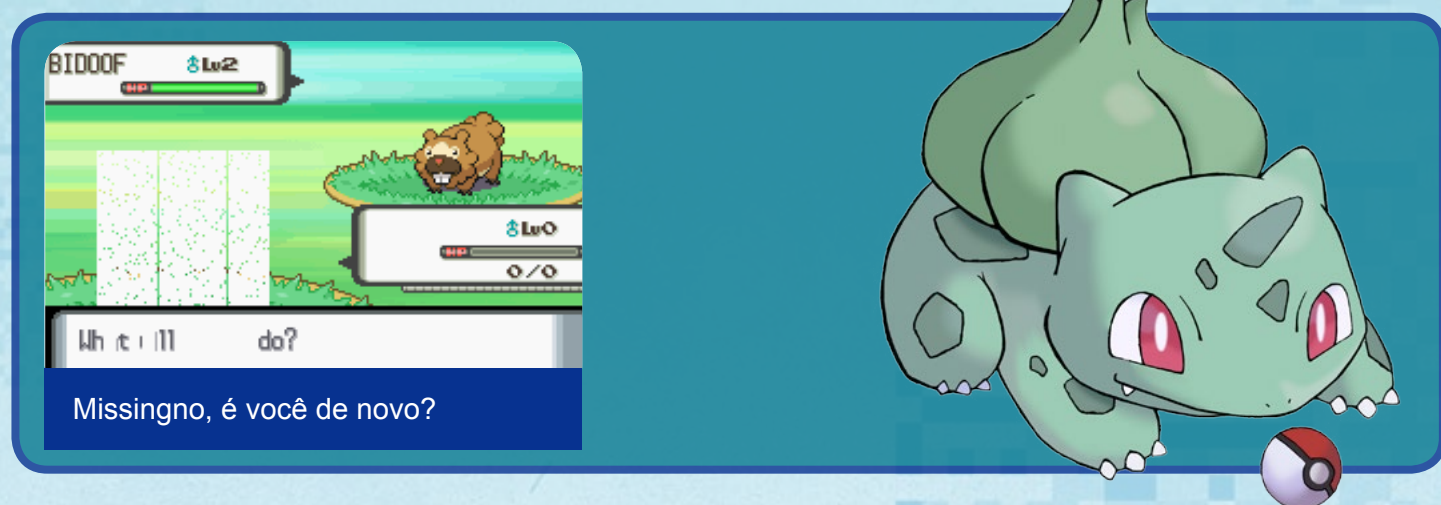


**MITO
DETONADO!**

----- (vulgo “invisível e brilhante Bulbasaur”) – Quarta geração

Nem mesmo o salto para o DS foi capaz de extinguir os Pokémon bug dos cartuchos de Pokémon Diamond, Pearl e Platinum. Ok, nada supera o absurdo número de falhas na programação da primeira geração de monstrinhos de bolso, mas até mesmo a quarta geração não se viu livre de Pokémon bug. --- -- (ou DPBox, como é popularmente chamado) é mais um dos monstrinhos que aparece ao se usar o Pomeg glitch, ou seja, trata-se de uma maneira encontrada pelo jogo para não travar caso um Pokémon não existente ou um Pokémon desmaiado entre em campo de batalha.

----- traz o mesmo rugido do Bulbasaur, é sempre Shiny, não tem sprite (daí o apelido de “invisível e brilhante Bulbasaur” e pouca função nas batalhas, pois seu nível, HP e número de golpes são todos nulos. ----- também causa um estranho sumiço de Pokémon. Caso ----- seja o único monstrinho de seu time e você tente colocar um outro na equipe pelo PC, o novo Pokémon irá aparecer com as cores trocadas e, caso você feche o PC após colocar o novo monstrinho no time, esse novo membro da equipe irá subitamente desaparecer. Tome cuidado para não perder seus monstrinhos ao obter -----.



Como capturar:

Descartando as maneiras que usam dispositivos não oficiais, ficamos com duas maneiras de se tentar obter esse invisível e brilhante Bulbasaur. A primeira envolve um cartucho da versão japonesa de Pokémon Diamond & Pearl (e é preciso que seja uma das primeiras levas do cartucho, versões atuais têm essa falha corrigida). Nas primeiras unidades de qualquer uma dessas duas versões, ----- pode aparecer em batalhas em dupla, caso

alguns requisitos sejam preenchidos. O primeiro método é entrar numa batalha em dupla com um ovo no primeiro espaço do seu time e um outro Pokémon qualquer no segundo espaço. O segundo método requer (nessa ordem), dois Pokémon desmaiados, um ovo e um Pokémon disponível para lutar (ou seja, com um HP diferente de 0) no seu time. Tais manobras não funcionarão se você estiver repetindo uma batalha com o item Vs. Seeker.

O segundo método (que é mais prático para nós, ocidentais) envolve o bom e velho Pomeg glitch. Na quarta geração, por sua vez, essa falha na programação foi corrigida, mas há uma maneira alternativa de se efetuar-la. Esse método funciona apenas em Pokémon Diamond, Pearl e Platinum, excluindo assim HeartGold e SoulSilver. Tenha em seu time apenas um Pokémon não desmaiado (o resto pode ser monstros derrotados e/ou ovos), um Pomeg Berry e um Rare Candy. Lembro também que o Pokémon consciente deve estar num nível acima de 40, mas abaixo de 100 e com um intensivo treinamento com EVs de HP.

Como fizemos antes, use o Pomeg glitch para deixar o seu monstrosinho com -1 de HP, que será interpretado como uma quantidade gigantesca de HP. Em seguida, utilize o Rare Candy para fazê-lo subir um nível. Tal ação fará seu Pokémon com HP negativo galgar 0 de HP, mas isso não fará com que você seja considerado derrotado por não ter mais Pokémon disponível para lutar, uma vez que a ação de subir um nível não é interpretada como gatilho para ser derrotado. Com esse Pokémon de 0 de HP na equipe, enfrente treinadores da Elite Four, no Seven Stars Restaurant ou no Battleground (qualquer outra localidade não funcionará). Ao começar a luta, você jogará um -----. Se optar pelo Seven Stars Restaurant, nas batalhas em dupla, você lançará dois ----- e os adversários atacam a si mesmos por não conseguirem considerar esse Pokémon bug como um alvo.

Apesar disso, pela inutilidade de -----, não demora muito para você perder a batalha e ser levado para o Centro Pokémon. Lá, seu monstrosinho que foi alvo do Pomeg glitch e qualquer outro que tenha levado com você terão o HP restaurado. ----- não constará em seu time, logo, não podemos considerá-lo como um Pokémon capturável.



Como o bug funciona:

O método de funcionamento é igual às outras utilizações do Pomeg glitch. A diferença do método usado em Diamond/Pearl/Platinum é que, ao invés do item de recuperação usado para zerar o HP do monstinho afetado pelo Pomeg glitch, aqui usamos um Rare Candy. Essa alteração se deve ao fato de a Nintendo ter corrigido essa falha na programação, mas acabou deixando passar que, com um Rare Candy, o efeito é o mesmo. Fora isso, a falha é a mesma: começar uma batalha sem nenhum Pokémon apto para lutar, o que força o jogo a mandar um Pokémon bug em seu lugar.


Por que ele usa o rugido do Bulbasaur? Provavelmente por que Bulbasaur é o primeiro Pokémon da Pokédex. Mas não podemos dizer por que o sprite de ----- é assim tão estranho, ou a razão de ele ser um Pokémon shiny. Quanto ao estranho fenômeno de ----- provocar o sumiço de monstinhos transferidos do PC para o seu time, isso só acontecerá se ----- for um Pokémon do seu time, o que, como pudemos ver, não funciona a menos que você use dispositivos não oficiais.

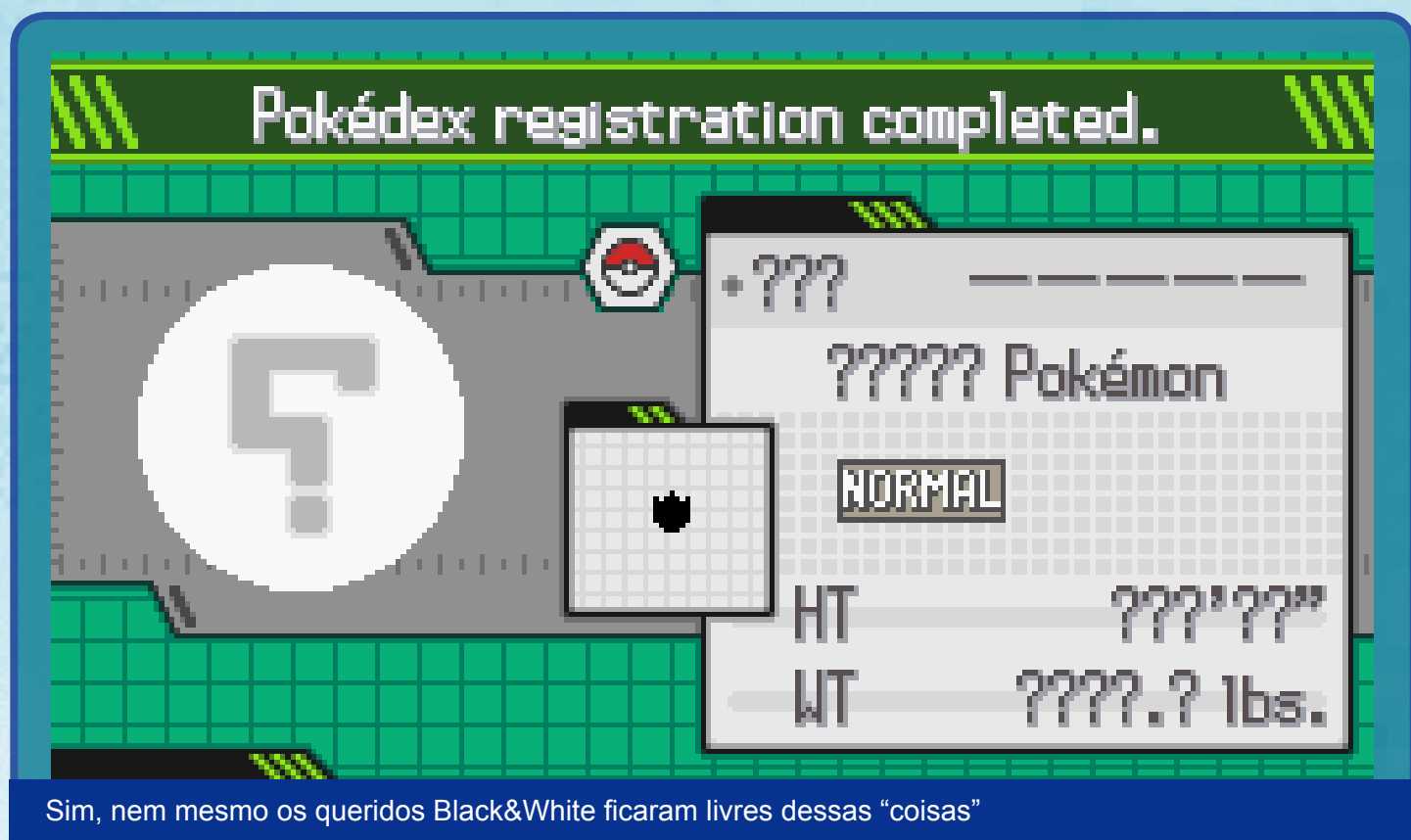
**MITO
DETONADO!**



Quinta geração

A quinta geração de Pokémon foi, definitivamente, um duro golpe na caça aos Pokémon bug. Sim, existem aberrações em Pokémon Black & White e em suas continuações, mas nenhuma capturável sem o uso de dispositivos irregulares. Por não usarmos GameShark e seus semelhantes, ficamos livres de Pokémon bug nessa geração. Mas não percam as esperanças, afinal, muitas dessas criaturas secretas só foram descobertas anos depois do lançamento dos seus respectivos jogos.

Apenas a nível de curiosidade, um dos Pokémon bug dessa quinta geração atende pelo mesmo nome do carinhosamente apelidado "invisível e brilhante Bulbasaur". A versão de ----- da quinta geração é totalmente diferente. Não se trata de um resultado do Pomeg glitch, mas sim de uma tentativa de procurar por um monstinho não existente usando o dispositivo Action Replay. Dessa forma, esse ----- está mais para um Decamarks do que para o "invisível e brilhante Bulbasaur". Seu sprite é uma interrogação branca e informações suas na Pokédex são escassas. 

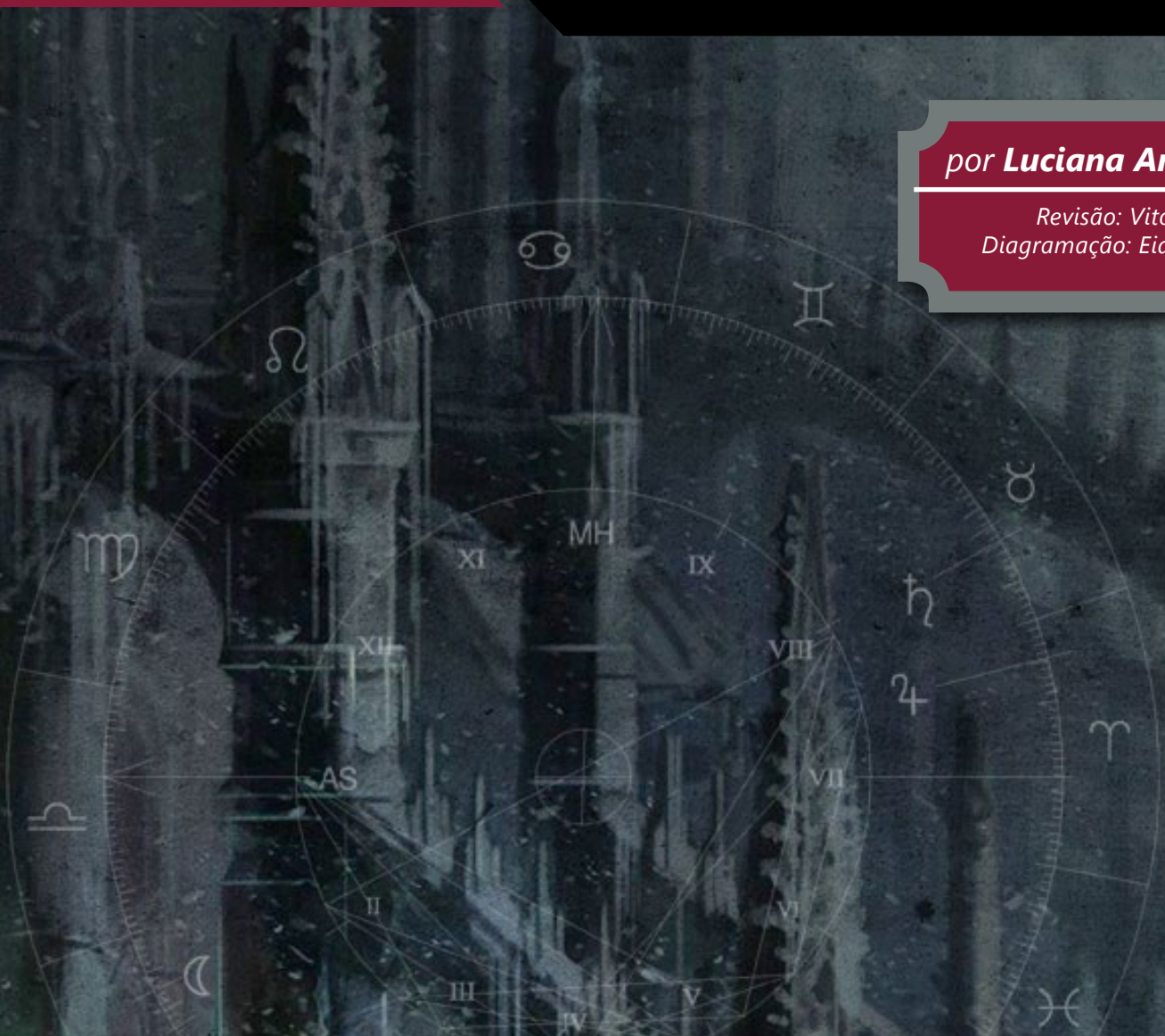


Sim, nem mesmo os queridos Black&White ficaram livres dessas "coisas"

A Nintendo Blast continuará a procurar por mais Pokémon bug relevantes para explorarmos em outras edições da coluna MythBlasters. Fique ligado, treinador!

por **Luciana Anselmo**

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Eidy Tasaka



Esqueça dos contos de fada! Se tem um cenário que não falta em jogos da Nintendo, com certeza são os castelos. Alguns servem como lar de princesas, outros são nada menos que o quartel general de criaturas maléficas, mas todos eles ficam marcados em nossas memórias. Aposto que agora mesmo, só de ler o título dessa matéria, você até já se lembrou de alguns castelos muito marcantes e emblemáticos que encontrou em seus anos jogando videogame. Mas como não são poucos os castelos que passaram pela nossa vida nintendista, chegou a hora de listar os dez maiores.

Castle of Illusion - Epic Mickey: Power of Illusion (3DS)

10

E não é que o nosso décimo lugar na lista de melhores castelos da Nintendo foi originado do Mega Drive? Eu sei que essa lista é composta de castelos de jogos da Big N, mas esse castelo icônico não poderia ficar de fora. A primeira vez que o castelo da ilusão apareceu nos games foi no jogo Castle of Illusion Starring Mickey Mouse, no início dos anos 1990, e fez um enorme sucesso na época.

É natural, porém triste, que com o passar do tempo, muitos jogos acabem sendo um pouco esquecidos, e Power of Illusion toca exatamente nesse tema, ao levar esse magnífico castelo à Wasteland no Nintendo 3DS. Ao longo do percurso dentro do novo castelo, encontramos vários personagens clássicos de filmes e desenhos, como Tio Patinhas, a Bela e a Fera e Peter Pan. Ou seja, é magia Disney para todos os lados, o que torna o castelo imediatamente apaixonante. E o melhor de tudo é que há boatos de que Castle of Illusion Starring Mickey Mouse está chegando para o Virtual Console do Wii U ainda em 2013!



Castle Wolfenstein - Wolfenstein 3D (SNES)

9

Lançado originalmente pra PC, Wolfenstein 3D foi basicamente o primeiro jogo de tiro em primeira pessoa, sendo responsável pela criação e pela popularização do gênero. Com o sucesso em torno do jogo, foi natural que ele ganhasse ports para outras plataformas, e foi esse o caso com o SNES. Como a Nintendo tinha uma política de censura muito forte naquela época, muitas coisas foram mudadas, e referências à Segunda Guerra Mundial foram retiradas completamente (incluindo o bigode de Hitler).

O jogador se encontra no Castelo Wolfenstein logo na primeira fase do jogo, onde o protagonista foi preso pelos nazistas após ser descoberto tentando achar planos de uma operação secreta. Armado com uma faca, ele tinha que achar alguma maneira de escapar do macabro castelo, enquanto matava os guardas que encontrava, até que eventualmente se encontrava com o chefe da segurança, Hans Grosse. Além de tudo, este cenário foi baseado no Castelo Wewelsburg, que servia de treinamento arqueológico, científico e militar durante a Segunda Guerra Mundial, mas que foi queimado pouco antes do fim dela.



Mushroom Castle - Super Mario Bros.

8

Como você devem saber, esse é o famoso castelo da Princesa Peach, situado no Reino do Cogumelo, onde ela reside com seus fiéis e leais Toads. Sua primeira aparição foi bem marcante e inesquecível, já que ocorreu em Super Mario 64, estreia do encanador em três dimensões. Neste jogo, Mario tinha que ganhar acesso a diversos quartos do castelo para prosseguir nas fases dentro das pinturas encontradas por lá.



Geralmente os cômodos variam em cada jogo, assim como a localização do próprio castelo às vezes, mas ele sempre mantém sua aparência externa, que se compõe de uma torre alta no centro, cercada por quatro torres menores. Mesmo tendo demorado para estrear nos jogos da franquia, sua aparição atualmente é quase certa em qualquer game da franquia Mario, tendo sido cenário para as corridas de Mario Kart, as festas de Mario Party e para os jogos principais, como New Super Mario Bros. U.

Babylon Castle - Prince of Persia: Two Thrones (GC)

7

Prince of Persia nasceu nos computadores e fez um enorme sucesso com sua fórmula apaixonante de explorar calabouços, palácios e castelos, escapando de armadilhas mortais muito bem espalhadas pelo cenário. Há inúmeras versões do jogo para consoles da Nintendo, e várias desenvolvedoras deram seu próprio toque à saga do príncipe, sendo que uma das mais famosas e lembradas é a versão da Konami para o Super Nintendo, que contava com um palácio muito bem construído.

Mas o que entra em nossa lista é o jogo de GameCube, Prince of Persia: Two Thrones e seu Babylon Castle, uma fortaleza colossal e muito impressionante inspirada na verdadeira Babilônia, que hoje não passa de um monte de destroços e pilares quebrados, ou seja, um paraíso para um verdadeiro príncipe persa treinar suas habilidades de *parkour*.



Salazar Castle - Resident Evil 4 (GC/Wii)

6

O castelo apresentado em Resident Evil 4 era uma enorme fortaleza fora dos portões de El Pueblo, e definitivamente deixou uma marca nos jogadores que se aventuraram por lá. Assim que Leon e Ashley escapavam da vila para fugir da enorme horda de inimigos, deparavam-se com o enorme castelo. Afinal, deve parecer uma ótima ideia entrar em um lugar gigante e desconhecido quando seres enlouquecidos te perseguem... mas tudo bem, não é como se eles tivessem muita escolha. Só que descobríamos que o tal castelo também estava cheio de infectados e servia como uma base para os "Los Iluminados". Além disso, debaixo de sua fundação, permaneceram por séculos os fósseis de "Las Plagas", que tinham sido introduzidas recentemente nos inocentes moradores da vila de El Pueblo.

O tempo passado dentro do castelo acaba sendo bem extenso, e de alguma forma traz aquele velho sentimento claustrofóbico da mansão Spencer de Resident Evil. Os inimigos mais comuns são os Zealots, os religiosos parecidos com monges que perambulam pelo castelo murmurando frases bizarras, icônicas e assustadoras como "*morir es vivir*". Fora os inimigos, o castelo tinha muitas armadilhas e criaturas ameaçadoras, sempre prontas para nos surpreender. Apesar de muitos fãs da franquia reclamarem que RE4 foi o começo da morte do Survival Horror da série, não podem negar que o que acontece no castelo de Salazar é pura tensão e terror.

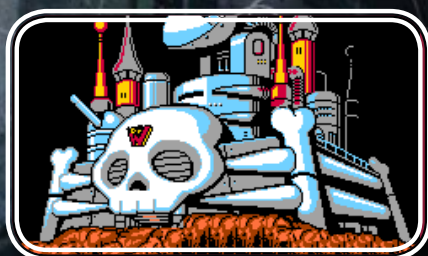
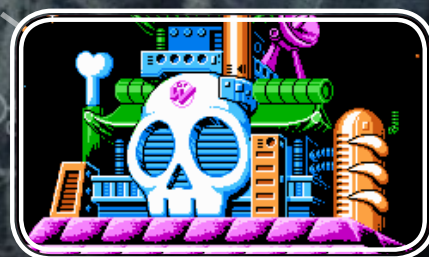
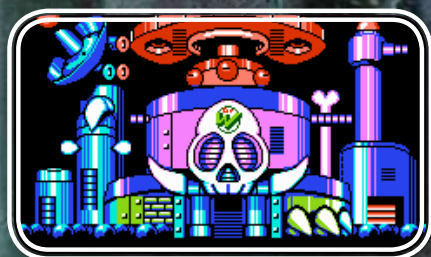
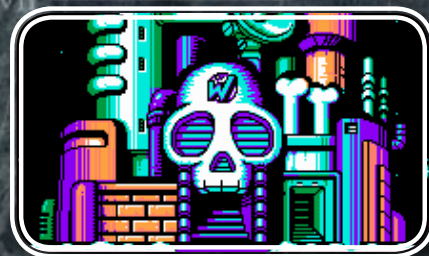
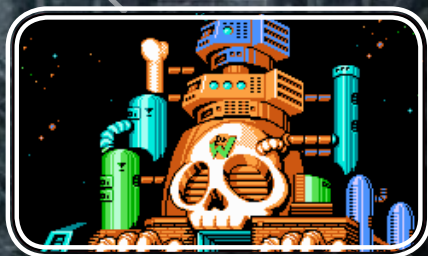
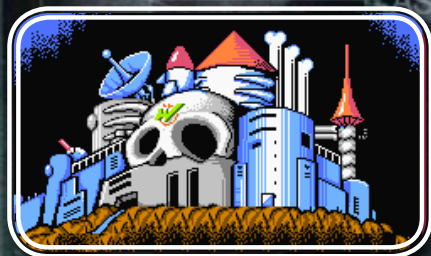


Dr. Wily's Castle - Megaman

5

Os castelos de Dr. Wily já são marca registrada de Megaman, sendo o estágio final da maioria dos jogos da franquia original. Sempre com a enorme caveira na entrada, o castelo conta com diversos perigos, labirintos e inimigos variados. O número de fases dentro do castelo varia de jogo para jogo, mas quase sempre mantém uma média de seis a quatro fases.

Além disso, nos castelos em forma de caveira você sempre tinha que enfrentar uma batalha com os oito Mestres Robôs do jogo antes de enfrentar o Dr. Wily em pessoa, como se a dificuldade absurda do jogo todo não fosse o suficiente, não é mesmo? Pelo lado bom, as músicas das fases dos castelos eram sempre agradáveis e cativantes, quase um incentivo a não desistir de enfrentar os horrores de dificuldade encontrados nestes estágios. Fora da franquia original, a série Megaman X seguiu o mesmo padrão de castelos, só que com o Sigma como vilão no lugar do Dr. Wily.



Guardia Castle - Chrono Trigger (SNES/DS)



4

O castelo Guardia faz sua aparição em Chrono Trigger em duas épocas distintas do tempo: na Idade Média e no presente. Ele era um cenário importante logo no começo do jogo, quando Marle viajava acidentalmente no tempo, indo para a Idade Média, e era confundida com a Rainha Leene. A única mudança aparente no visual do castelo entre estes dois períodos é a cor dos telhados, que muda de vermelho para azul. De qualquer forma, este não é um lugar de fácil acesso e para chegar até ele já que tínhamos que passar pela floresta cheia de monstros que ficava no meio do caminho.

Depois de explorar um pouco do castelo de seis andares no passado, éramos obrigados a fazer o mesmo no presente, já que Crono era acusado de sequestrar Marle, que na verdade era a princesa Nadia, e era condenado à morte. Entre passado e presente, eram muitos os cômodos que visitávamos, como a sala do trono, as torres de prisão, o tribunal, a cozinha, o alojamento dos cavaleiros e, claro, as várias escadas que temos que subir e descer toda hora. De qualquer forma, quem jogou sabe que esse era um castelo inesquecível para qualquer fã de RPGs, tanto nos anos 1990, como agora.

Dracula's Castle - Castlevania

3



Este castelo, também conhecido como Castelo do Demônio, é lar do conde Drácula e seu exército de monstruosos seguidores. O castelo tende a desmoronar quando Drácula é derrotado, mas sempre reaparece completamente restaurado nos jogos seguintes, mesmo que o próprio Drácula não tenha revivido. A localização do castelo é incerta, e sua aparência também sempre varia, lembrando que Alucard já comentou que o lugar é "uma criatura do caos", implicando que ele está constantemente mudando.

Um das coisas que faz esse castelo ser tão charmoso, e atrativo, após todos esses anos, são seus residentes, os famosos monstros do cinema e literatura, como a Múmia, o Frankenstein e até mesmo a Medusa. E por mais que existam várias memoráveis versões do castelo para outras plataformas, o mais icônico de todos é o castelo do primeiro Castlevania para NES, que montou base para a série que temos hoje.

Castelo de Hyrule - The Legend of Zelda

Mesmo sendo um elemento importante na franquia Zelda, o Castelo de Hyrule só foi aparecer no terceiro jogo da série, A Link to the Past. Certamente ele é um dos castelos mais bonitos e impressionantes dos videogames, mas sempre muda sua aparência de jogo para jogo, afinal, já o vimos embaixo do mar e abandonado, cercado pelos felizes moradores de Market Town e até mesmo cercado pelo mal, sob o domínio de Ganondorf. Geralmente esse é um dos cenários mais importantes para Link durante suas aventuras, sendo muitas vezes o estágio final delas.

2



Mas quase sempre o acesso ao castelo é negado a Link, que sempre tem que dar um jeitinho para conseguir passar pela segurança do local, afinal, quem não se lembra de ficar escondido atrás dos arbustos para escapar da visão dos guardas em Ocarina of Time, ou cortando a grama no jardim exterior para entrar no castelo por meio de uma passagem subterrânea em A Link to the Past?

Castelo de Bowser - Super Mario Bros.

1



Tudo bem, talvez isso seja óbvio e previsível, mas sinceramente, poderia ser outro castelo em nossa primeira posição? Quando falamos de Nintendo, qual a primeira coisa que vem na mente da maioria dos jogadores? Creio que seja Mario, então não acho que o primeiro lugar possa pertencer a outro jogo. Aliás, esse possivelmente foi uns dos primeiros castelos pelo qual muitos nintendistas passaram! Sua estreia foi exatamente no primeiro jogo da franquia, Super Mario Bros, no mundo 8-4. Desde então, o castelo de Bowser é cenário recorrente nos jogos da franquia.


Bowser tem outros castelos espalhados pelo Reino do Cogumelo, cada um com a função de ser uma base importante onde o Rei Koopa formula seus planos. Como sabemos, o castelo principal é o lar de Bowser e base de operações da tropa Koopa, sendo muito bem guardado por seus seguidores mais poderosos, já que geralmente é onde a Princesa Peach é mantida como refém. Quase sempre o último cenário a ser explorado por Mario, o castelo é cercado de lava e armadilhas de fogo, contando sempre com ótima trilha sonora, tornando este certamente o castelo mais emblemático e memorável não só da Nintendo, mas dos videogames como um todo. 

Ilustração: Lit Yousei



NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

revista.nintendoblast.com.br