NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBLAST.COM.BR



#78
ABR
2016

CC
BY NC ND

POKÉMON

20 ANOS DOS MONSTRINHOS

STAR FOX

A TRAJETÓRIA DA FRANQUIA

Passado glorioso

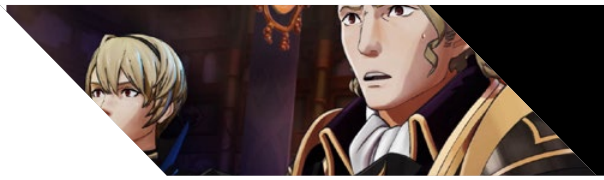
Entre tantos acontecimentos marcantes que merecem ser celebrados este mês, trazemos para você, na Nintendo Blast #78: os 20 anos de Pokémon nos portáteis, o vigésimo aniversário de lançamento do inesquecível Super Mario RPG, a trajetória de Star Fox nos videogames, a evolução das batalhas Pokémon até se tornaram Pokkén Tournament; a análise do belíssimo Fire Emblem Fates (3DS); e muito mais. Deixe a nostalgia tomar conta e embarque conosco nessa viagem por belas lembranças. – **Ítalo Chianca**



CARTAS
N-Blast Responde **04**



BLAST FROM THE PAST
Pokémon Red e Blue (GB) **08**



ANÁLISE
Fire Emblem Fates (3DS) **15**



BLAST FROM THE JAPAN
Fire Emblem Seisen no Keifu (SNES) **27**



RELEMBRAMOS
20 anos de Pokémon nos portatéis **33**



POKKÉN TOURNAMENT
Dos estádios e coliseus para o mundo **52**



STAR FOX
A Trajetória no Videogames **60**



20 ANOS DE
Mario RPG: Legend of the Seven Stars **66**

NINTENDO BLAST

DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO
Sérgio Estrella

DIRETOR EDITORIAL
Ítalo Chianca

DIRETOR DE PAUTAS
Pedro Gusmão
Pedro Vicente
Robson Júnior
João Pedro Meireles
Lucas Pinheiro

DIRETOR DE REVISÃO
Vitor Tibério

DIRETOR DE DIAGRAMAÇÃO
Leandro Alves

REDAÇÃO
Dácio Augusto
Ítalo Chianca
Pedro Vicente
Renan Greca
Renan Pinheiro
Robson Júnior
Vinicius Eleno

REVISÃO
Érika Honda
Henrique Minatogawa
Jaime Ninice
Luigi Santana
Vitor Tibério

DIAGRAMAÇÃO
Breno Madureira
Guilherme Lima
Ítalo Lourenço
Leandro Alves
Tiffany B. Silva

Ilustração
Nivaldo Wesley

CAPA
Leandro Alves

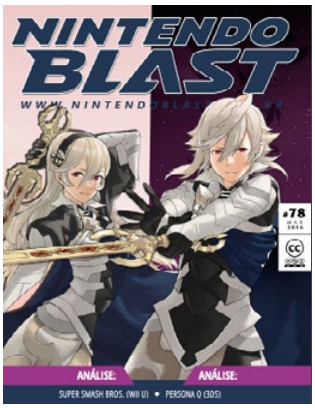
Capas cortadas

Artes que quase estamparam esta edição









HQ Blast

"Cada Emblema com seu Destino" por ***Nivaldo Wesley***



FAÇA SUA ASSINATURA
GRÁTIS
DA REVISTA
NINTENDO BLAST!

E receba todas as edições em seu computador, smartphone ou tablet com antecedência, além de brindes, promoções e edições bônus!

ASSINAR!

N-BLAST RESPONDE!

Diagramação: Leandro Alves



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 ***aqui***.

Carta do mês

Pedra, até uma calculadora roda games de SNES (ok, exagero)! Então, por que a Nintendo está disponibilizando o Virtual Console do SNES somente para o New 3DS? Golpe baixo! :S

Anônimo "Calc" da Silva

Bom, como você mesmo disse, é um exagero dizer que até uma calculadora roda jogos de SNES e acho que o primeiro que temos que esclarecer é justamente isso, que emular jogos não é algo tão simples quanto parece.

E é importante notar também que é diferente RODAR um jogo e EMULAR um jogo. Obviamente o 3DS tem capacidade de sobra para RODAR um jogo de SNES ou GBA, mas desde que este jogo seja reprogramado totalmente para a nova plataforma. Mas isto é um processo muito mais custoso, já que como falei, o jogo inteiro precisa ser reprogramado para as funções do 3DS. Emulação tem um custo bem menor, porque tendo um emulador no console, você simplesmente coloca a ROM do jogo original e pronto, no máximo fazendo alguma correção ou outra. Isso, contudo, traz outros problemas, porque o 3DS (ou outra plataforma) precisa imitar exatamente o funcionamento do console original, e isso muitas vezes não é tão simples, ainda mais para um portátil, que geralmente tem recursos mais limitados. Sim, jogos de GBA já foram emulados no 3DS faz tempo, com aqueles jogos de brinde do sistema de Embaixadores, mas eles tinham um funcionamento bem limitado. Para jogá-los, o 3DS tinha que



"sair" do seu sistema normal e rodar os jogos à parte, sendo que não era possível nem usar o botão Home ou mesmo fechar o 3DS para deixá-los em espera, como acontece com jogos normais. Para o brinde dos Embaixadores, a Nintendo não viu muito problema em fazer isso, mas eles preferiram não comercializar jogos para todo mundo e obrigar a limitar os recursos dessa forma.

Enfim, o fato da Nintendo nunca ter disponibilizado jogos de SNES e GBA para o Virtual Console do 3DS levou muitos a acreditarem que o 3DS não tinha capacidade de EMULAR esses jogos com qualidade aceitável. Sim, existem emuladores piratas de SNES e GBA para o 3DS, mas a maioria dos jogos rodará com algum problema, seja de queda de frames por segundo ou outras falhas diversas. E claramente a Nintendo não iria querer comercializar jogos dessa forma. E agora, com o New 3DS, finalmente há um sistema com capacidades para isso. Pode ser que seja apenas uma forma de vender mais do novo modelo? Sim, pode ser. Mas acho um pouco improvável, porque se fosse esse o objetivo, eles estariam lançando mais jogos exclusivos para o New 3DS e por enquanto o único caso continua sendo o **Xenoblade Chronicles** 3D. No máximo, acho que pode querer dizer que a Nintendo não quis gastar muito esforço desenvolvendo um emulador que funcionasse legal no Old 3DS e agora que isso ficou mais fácil com o New 3DS, finalmente o fez

Pedra pergunto a você, o controle Wii U Pro Controller tem trava de região? Por que eu tava querendo comprar um e o site dizia que a caixa estava em japonês então têm trava de região? Ou não?

Anônimo "Travado" da Silva

Não, o Wii U Pro Controller não tem trava de região, então um controle japonês funciona normalmente em um console americano ou de qualquer outra região. Pode comprar sem medo.



Por outro lado, vale lembrar que o GamePad sim, tem trava por região. O que é uma pena, já que por enquanto só no Japão é que se encontra o GamePad à venda de forma oficial separadamente...

Pedralina, o Nintendo Account não funciona com contas BR? Quando fui fazer o login, apareceu "Não é possível usar esta identificação do Nintendo Network por conta do país configurado na identificação" D=

Nana, sem NA

Ainda não, infelizmente. Você pode até entrar no site de cadastro do Nintendo Account e se a sua NNID for de região americana ou canadense, você pode fazer o seu cadastro sem problemas. Contudo, se a NNID for de região brasileira (ou de outro país ainda não suportado), aparece essa mensagem aí. Já o pré-cadastro do Miitomo, não dá nem pra acessar se estiver usando um IP brasileiro. É uma pena, mas vale lembrar que os sistemas

ainda estão em estágios beta... Lembrem-se que foi anunciado que os serviços do My Nintendo seriam disponibilizados para o Brasil também – e o fato da página já contar com idioma português brasileiro é um ótimo sinal – então o jeito é ter paciência e torcer pra liberarem logo...

Lord Grande, legal, e fofa Pedra, é verdade que dá pra fazer um laço de amizade forte em Fire Emblem: Fates? Eu vi um vídeo em que o avatar se declarava pra uma menina? Ou foi impressão minha? É que eu sou novato em FE ;-)

Yuri Muraiare, entre fatos e cantadas

Mais do que um laço grande de amizade, em Fire Emblem: Fates é possível se casar com um personagem do sexo oposto (e até com um determinado personagem do mesmo sexo). Isso já era possível em Fire Emblem: Awakening é algo muito importante pois além do relacionamento com o outro personagem, também irá determinar a descendência do seu personagem.



Pedra, os controles de GameCube temáticos de Super Smash Bros. que a Nintendo vende também funcionam em um GameCube?

Anônimo "Cúbico" da Silva

Sim, esses controles temáticos nada mais são do que controles de GameCube... tematizados. xD Mas, sim, funcionam no GameCube normalmente. Tanto que para usá-los no Wii U deve-se usar o mesmo adaptador que é necessário para usar controles de GameCube normais.

Pedra-sama me responda a pergunta que faz 20 anos de aniversário. Por que Gastly, Haunter e Gengar levam dano em dobro de psíquico se o valor era para ser neutro (x1)? Atualmente um Pidgeot, por exemplo, leva dano comum de um lutador por ser normal/voador.

Fernando Santos, o pokématemático

Na verdade, essas duas situações que você citou são diferentes. Nos casos de Gastly, Haunter e Gengar, temos Pokémon que são do tipo Fantasma e Veneno (aliás, até o momento eles são os únicos com essa combinação de tipos). O tipo Fantasma é forte contra o Psíquico ofensivamente, mas é neutro defensivamente. Ou seja, um Pokémon Fantasma puro leva dano normal de um ataque Psíquico. Já o tipo Veneno é fraco defensivamente contra o Psíquico. Portanto, temos um tipo neutro e um tipo fraco contra o ataque Psíquico, resultando em um dano dobrado.

Já no caso de Pidgeot, temos um Pokémon dos tipos Normal e Voador. Normal é fraco defensivamente contra o tipo Lutador, mas Voador é forte defensivamente. Assim, temos um tipo fraco e um tipo forte contra o ataque Lutador, resultando em um dano neutro. Entendido? ;D

Pedra Pedrasticamente sábia (e fofoqueira), você poderia me contar mais sobre as anunciadas novas funções que Pokémon RBY ganharam no relançamento da eShop? Pode trocar com quais versões exatamente?

Ivson Marques, azul, amarelo e vermelho também

Então, o que foi anunciado para os relançamentos de Pokémon Red/Blue/Yellow no Virtual Console do 3DS é o seguinte: você poderá trocar, via conexão sem fio,APENAS com essas mesmas versões. Ou seja, nada de trocar entre esses jogos e os jogos da 6ª geração e nem os da nova geração que estão chegando.

Além disso, foi dito que esses relançamentos serão compatíveis com o Pokémon Bank, que poderá ser usado para transferir os Pokémon de R/B/Y para os novos Sun e Moon. Entretanto, poderemos apenas transferir PARA o Bank e não o contrário. Isso faz sentido, já que esses jogos apenas possuem os 151 Pokémon originais. Mas estando no Pokémon Bank, os Pokémon poderão ser transferidos não apenas para os novos Sun/Moon, como também para os jogos da sexta geração.

Pedra, o que acontece se eu colocar o amiibo do alfacinho lobo no Smash Bros? Conta como um outro Link (já tenho o amiibo do Link normal)

Anônimo "BadWolf" da Silva

Aparecerá o Mr. Resetti te dando uma bronca por você usar um amiibo não compatível com o jogo.

Brincadeira... não acontecerá nada, já que de acordo com a listagem oficial de compatibilidade de amiibos, o do Alfacinho-Lobo não é compatível com Super Smash Bros.



Pokémon Red e Blue (GB): o nascimento de uma febre mundial

por Robson Júnior

Revisão: Luigi Santana
Diagramação: Tiffany B. Silva

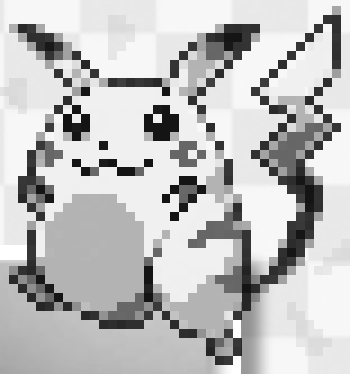
Várias das grandes ideias passam despercebidas por um bom tempo — com Pokémon, a história não foi diferente. Ninguém diria que no dia 27 de fevereiro de 1996 estava surgindo uma das maiores revoluções da indústria dos videogames, em plenas terras nipônicas. Nascia ali uma marca que transcenderia as telas dos videogames e chegaria ao mundo em uma diversa seleção de mídias. É tanto que hoje, ao se ouvir falar em Pokémon, é difícil só pensar nos jogos sem lembrar de outros produtos como anime, mangás e o TCG. Entretanto, foi vinte anos atrás que aquela ideia foi primeiro lançada em uma dupla de jogos para o Game Boy.







E então eram 151





O idealizador da franquia, Satoshi Tajiri, foi influenciado por um conjunto de fatores para que surgissem os conceitos básicos dos primeiros jogos. Dentre eles, destacam-se o hobby de coletar insetos que tinha quando criança e a existência do Cabo Link do Game Boy, que foram responsáveis, respectivamente, pela questão de colecionar os monstrinhos e pela interatividade entre os jogadores.

A Nintendo, apesar de não compreender por inteiro a pretensão do jovem, apoiou o desenvolvimento dos jogos. Foram necessários seis anos de trabalho e bastantes reviravoltas para que Pocket Monsters Red and Green fossem finalmente lançados para o Game Boy, um portátil que já estava ficando datado na época. As vendas do jogo só foram alavancadas quando foi descoberto um monstrinho a mais no código do jogo, o mítico Mew, número 151.



Até hoje, a CoroCoro Comic é uma grande fonte de informações a respeito da franquia Pokémon — muitas novidades são reveladas primeiro nas suas publicações mensais. Em 1996 e por um longo período, a única forma de obter uma terceira versão dos jogos no Japão era através da assinatura da revista, o que ajudou a potencializar as vendas de ambos os parceiros nesse negócio. Pocket Monsters Blue trazia algumas melhorias, correções de bugs, redesigns e mudanças nos sprites.



A partir da versão revisada, os jogos desenvolvidos pela Game Freak foram traduzidos e relançados mundialmente como Pokémon Red and Blue, tornando a versão de nome Green exclusiva do Japão até hoje. Na América do Norte, o lançamento do jogo acompanhou a estreia do anime, rapidamente tornando a marca Pokémon uma das mais famosas franquias exclusivas da Nintendo. As vendas foram incrivelmente altas para um produto lançado para o Game Boy, ainda mais considerando que a transição para o Game Boy Color já estava começando.



Pelo mundo viajarei...



Você é Red, ou o nome que quiser adotar, e seu grande objetivo é ser o melhor treinador Pokémon do mundo. Para completar esse objetivo, é necessário derrotar diversas pessoas pelo caminho, enfrentando desafios cada vez maiores. O primeiro passo é provar sua aptidão ao obter oito insígnias durante a viagem — cada uma significando um líder de ginásio derrotado. Dessa forma, você demonstrará que está pronto para enfrentar a Elite dos Quatro, composta por quatro grandes treinadores e, ao final, o Campeão, cujo título é o que você tanto almeja.

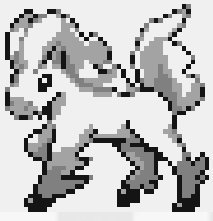


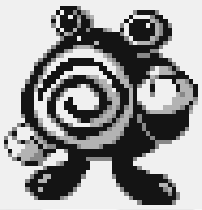
A primeira e grande decisão



Enquanto os jogos oferecem diversas escolhas ao longo da jogatina, a primeira é provavelmente a mais complicada de todas: optar por Bulbasaur, Charmander ou Squirtle como parceiro na aventura. O favorito parece ser o inicial do tipo Fogo, e com um bom motivo por trás disso: a versão Red, trazendo sua última evolução na capa, foi a mais vendida mundialmente. Entretanto, o mais aconselhado para iniciantes é Bulbasaur, que tem certa vantagem nos primeiros ginásios.

A grande missão dada a você pelo Professor Oak, a pessoa que lhe confia o Pokémon inicial, é preencher toda a Pokédex com os dados dos Pokémon da região. É uma missão particularmente difícil, mas ao longo da jornada você encontra diversos monstrinhos para capturar e, eventualmente, treinar. Ser um bom colecionador é vital para se tornar um treinador capaz.





Como em um bom RPG, cada Pokémon conta com suas próprias características, como golpes, estatísticas e tipos. À medida que seus monstrinhos participam de batalhas e ganham pontos de experiência, eles se tornam cada vez mais fortes e prontos para batalhar com adversários mais fortes, podendo até mesmo mudar de forma, um processo conhecido como evolução. O ideal para ter sucesso nos jogos é construir um time forte e equilibrado, tendo em mente que há vantagens e desvantagens de acordo com o tipo de cada Pokémon.



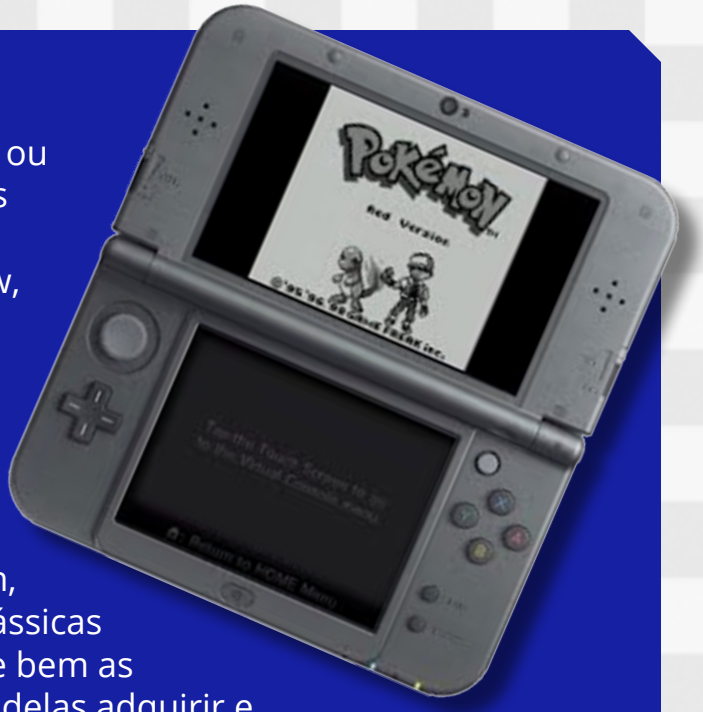
Sempre um passo à sua frente, Blue, seu rival, saiu em uma jornada com objetivos muito parecidos com os seus e aparece periodicamente para mostrar que também está ficando mais forte. Os verdadeiros vilões da trama, entretanto, são os membros da Equipe Rocket, uma organização criminosa que busca obter Pokémon de maneiras ilegais e com o objetivo de dominar o mundo — a não ser que você possa impedi-la de ter êxito nessa missão.

Trocá-los eu tentarei

Embora as versões sejam praticamente idênticas, a diferença é que cada uma conta com monstrinhos exclusivos. Dessa forma, para poder completar a Pokédex, é necessário trocar com um amigo que tenha a outra versão. Alguns Pokémon, inclusive, só evoluem através de troca, o que torna a interatividade dentre jogadores ainda mais essencial para completar a missão de catalogar todos. Essa conexão entre portáteis é feita através do supracitado Cabo Link, um recurso cuja utilidade já havia sido planejada desde o começo do desenvolvimento; além de permitir trocas, esse cabo possibilita batalhas entre os jogadores.

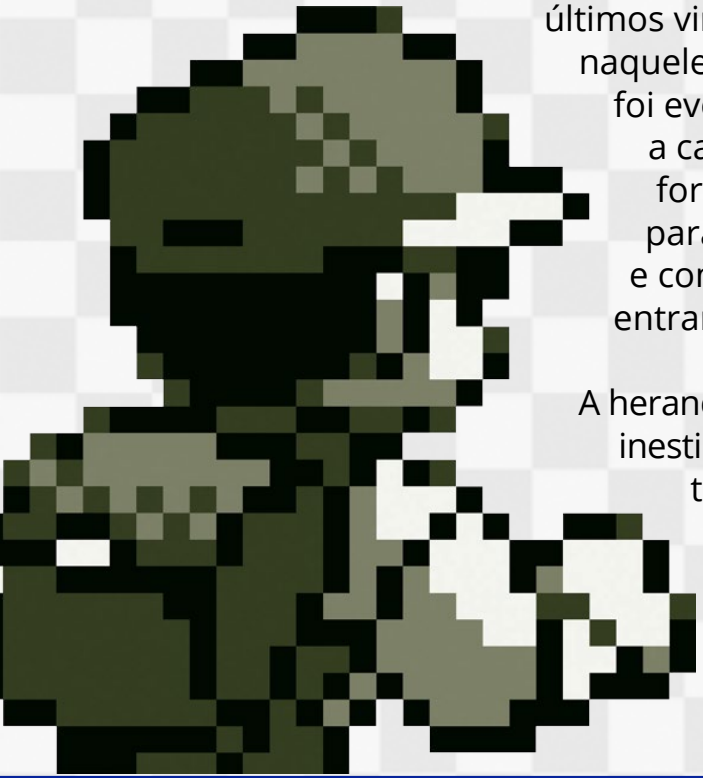


Nostalgia em 8-bits



Quem não pôde conhecer os primeiros jogos ou mesmo gostaria de relembrar as experiências vividas no Game Boy pode agora encontrar Pokémon Red, Blue e a terceira versão, Yellow, na eShop do Nintendo 3DS. Os jogos foram trazidos em comemoração aos vinte anos da franquia, substituindo o antigo Cabo Link pela conexão wireless para que jogadores possam trocar monstrinhos e travar batalhas. Os próximos jogos da linha principal da série, Pokémon Sun e Moon, poderão receber Pokémon dessas versões clássicas através do Pokémon Bank no futuro. Observe bem as diferenças entre as versões para decidir qual delas adquirir e recomeçar a missão de completar a primeira versão da Pokédex.

Mas ainda temos que pegar



A premissa descrita é muito bem conhecida por aqueles que viveram alguma experiência com a franquia nesses últimos vinte anos. Apesar de ainda muito básico naqueles primeiros jogos, o metagame de Pokémon foi evoluindo com a inclusão de novas mecânicas a cada lançamento. Os jogos são feitos de forma balanceada, sendo simples o suficiente para um público enorme poder usufruir deles, e complexos na medida certa para quem decide entrar de cabeça no mundo do competitivo.

A herança deixada por aqueles primeiros jogos é inestimável. É difícil encontrar alguma mídia que não tenha algum produto da marca Pokémon, que continua firme e forte em plenos vinte anos de idade. Sejam 151 ou mil monstrinhos, a cada lançamento vamos querer voltar às nossas missões de pegar todos e buscar incansavelmente ser o melhor dos treinadores.

Guia N-Blast

Mario Kart 8. (WiiU)

Edições comum e de colecionador estão disponíveis na Google Play Store!



BAIXAR NO Google play

COMPRAR NO Google play

*por **Renan Greca e Pedro Vicente***
Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Leandro Alves

3DS



Análise: Fire Emblem Fates (3DS)

À primeira vista, pode ser que Fire Emblem Fates tenha seguido o caminho Pokémon de ser: lançar duas versões equivalentes seguidas de uma terceira especial. Na verdade, não é bem assim. O formato desses três jogos remete muito mais a The Legend of Zelda: Oracle of Ages e Oracle of Seasons, lançados para Game Boy Color no longínquo ano de 2001. Ou seja, Birthright e Conquest são de fato jogos distintos (com a exceção dos primeiros capítulos) criados com a ideia de um lançamento simultâneo em mente desde o princípio. Em cada versão de Fire Emblem Fates, o jogador é colocado em lados diferentes de uma mesma guerra.

A guerra é entre os reinos de Hoshido e Nohr. O protagonista, na verdade um avatar do jogador, nasceu na família real de Hoshido mas, quando ainda criança, foi abduzido pelo rei de Nohr. Em Nohr, viveu como príncipe até que sua verdadeira identidade foi revelada quando foi capturado por seus irmãos de Hoshido. Ao escolher Birthright ou Conquest, o comprador está, efetivamente, escolhendo defender Hoshido ou Nohr. Hoshido é inspirado no Japão, então em Birthright o jogador contará com ninjas e samurais ao seu lado. Por outro lado, Nohr mantém a temática europeia tradicional da série, e é lá que são encontrado cavaleiros e magos. Finalmente, ainda há Fire Emblem Fates: **Revelation**, o Pokémon Z da trilogia. Nessa versão, o protagonista não escolhe um lado e, então, Hoshido e Nohr unem forças para enfrentar o verdadeiro inimigo... Para analisar e comentar sobre este importante lançamento de forma completa, nossos redatores escolheram cada um o seu destino. **Renan Greca defendeu o reino de Hoshido**, e **Pedro Vicente ficou ao lado de Nohr**.









Quando Fire Emblem Awakening (3DS) foi lançado em 2013, a série estava em risco. O nicho de jogadores que se interessaram pelos lançamentos anteriores não era o suficiente para justificar a continuidade de Fire Emblem. Para resolver isso, a Intelligent Systems investiu na acessibilidade de Awakening, para que aqueles jogadores que se sentiam intimidados pelas mecânicas da série tivessem a oportunidade de explorar aquele mundo mais a fundo. Por esse sentido, Fire Emblem Fates: Birthright é a continuação natural de Awakening. Permanecem as escolhas de dificuldade Normal, Hard e Lunatic (mas Lunatic+ é abandonado) e, dentro delas, as opções Classic (personagens que morrem em combate são perdidos para sempre) e Casual (em que os personagens voltam após cada conflito). Ao optar pela dificuldade Normal, ainda há a opção Phoenix, que permite que personagens voltem ao combate antes mesmo de uma partida terminar. Jogadores atrás de desafio se contentarão em jogar no modo Classic, e o Casual é ideal para aqueles que querem se sentir desafiados mas sem a pressão de ter que reiniciar capítulos ou perder parte da narrativa. O modo Phoenix, por outro lado, parece um tanto exagerado. Nele, o maior desafio é conseguir perder uma partida.

Outro aspecto de Birthright que favorece a acessibilidade é a simplicidade dos objetivos. Quase todas as missões da campanha principal têm como objetivo "Rout the Enemy" (derrotar cada unidade inimiga) ou "Defeat the Boss" (basta derrotar o comandante do exército inimigo). Às vezes surgem missões opcionais durante a missão, como conseguir recrutar uma unidade aliada ou obter itens adicionais escondidos em baús. A simplicidade dos objetivos não significa necessariamente que completar aquela missão será trivial, mas com certeza limita a necessidade do jogador pensar em formas alternativas de como usar suas unidades.

Intuitivo por um lado, complicado por outro

Assim como em Awakening, Fates conta com uma interface muito intuitiva durante o combate. Verificar a mobilidade e as armas dos inimigos é simples, e para descobrir detalhes sobre qualquer informação de uma unidade, basta tocar nessa informação na tela inferior. Ao escolher atacar uma unidade inimiga, informações detalhadas sobre os possíveis resultados do combate são exibidas, como dano causado e chances de acerto, que pode ser crítico. Permanece também o pareamento de unidades. Quando duas são unidas, elas se ajudam na defesa, enquanto unidades adjacentes no mapa atacam em conjunto. Em Birthright, é possível usar a opção Scout para encontrar grupos de inimigos no mapa e enfrentá-los. Assim é possível treinar melhor suas unidades antes de cada missão, tanto obtendo pontos de experiência quanto fortalecendo laços de amizade entre elas. Novamente, o abuso dessa funcionalidade pode acabar tornando o jogo fácil demais. Por outro lado, a grande variedade de classes e armas disponíveis neste jogo pode ter o efeito contrário para um jogador. Jogos anteriores da série faziam um bom trabalho em apresentar isso aos poucos — no começo do jogo, aparecem só espadas e lanças e o game mostra a relação de vantagem e desvantagem que há entre elas. Com o tempo, surgem machados (que completa o triângulo), arcos e magias (que são fora dele). Assim, a mecânica pedra-papel-tesoura presente entre espadas, lanças e machados é apresentada de forma amigável.

Em Birthright, muito cedo aparecem ninjas e manaketes armados de shurikens e pedras mágicas. Há um novo triângulo de armas composto de magias, shurikens/adagas e arcos, cuja relação de vantagens não é tão óbvia e se entrelaça com o triângulo original. Ou seja, espadas e magias são fortes contra machados e arcos, que são fortes contra lanças e shurikens, que são fortes contra espadas e magias novamente. Essa complexidade adicional torna-se interessante após o jogador se habituar com o sistema mas, até isso ocorrer, parece muito confuso. Além disso, há uma variedade muito grande de armas de longo alcance, que enfraquece muito a estratégia de posicionar personagens para servirem de escudo para os outros.





Uma temática nova e interessante para a série

Como mencionado anteriormente, em Birthright o jogador se alia ao reino de Hoshido, que remete a um Japão medieval. A narrativa é simples e segue muitos dos padrões de uma jornada do herói convencional. Mas a história brilha através de seus personagens. Cada um deles é único e interessante e é difícil não se apaixonar por eles e querer vê-los se apaixonarem entre si — e então se angustiar ao ver um ser derrotado em batalha.

Infelizmente, a versão ocidental do jogo não conta com a opção de ouvir as dublagens originais em japonês, o que é curioso considerando que isso era permitido em Awakening. É possível que essa decisão tenha sido feita para que as três versões de Fates coubessem em um cartucho só na Special Edition. De qualquer maneira, jogadores terão que se contentar com as dublagens americanas que, pelo menos, são muito boas. Em particular, a música tema do jogo, "Lost In Thoughts All Alone", foi brilhantemente cantada pela atriz Rena Strober.

De fato, em termos de música e estética, é difícil reclamar de Fates. A direção artística permanece similar à de Awakening, com um visual quase anime muito expressivo que complementa as personalidades de cada personagem. As músicas variam de calmas para momentos de estratégia e intensas para as cenas de batalha, e com certeza mais de uma fará jogadores cantarolarem quando menos esperarem.

Uma notável mudança em relação a Awakening é a troca do mapa com pontos representando as missões por um sistema novo chamado My Castle. Como num jogo de Animal Crossing, o jogador deve criar edifícios com funções específicas, colher frutas e recursos e conversar com outros residentes para conseguir diversos tipos de bônus. É divertido ver o desenvolvimento do castelo e esse sistema fornece a base para maior parte do multiplayer local, online ou por StreetPass. Eventualmente, a quantidade de tarefas a serem realizadas no castelo se tornam tantas que não valem a pena serem exploradas caso o jogador esteja interessado numa sessão curta do jogo (que é, afinal, portátil).

Um primeiro degrau sem o restante da escada

A maior crítica que pode ser feita contra Fire Emblem Fates: Birthright é que, apesar do jogo ser uma excelente porta de entrada para quem nunca jogou e quer conhecer a série, o conteúdo presente não ajuda tanto para fazer um jogador iniciante se tornar avançado. O jogo conta com um guia, disponível no menu durante as batalhas, que pode ser muito útil para alguém ainda se acostumando com as mecânicas da série (e ainda contém informações valiosas para veteranos sobre algumas mudanças em relação aos jogos anteriores), mas nada lá auxiliará alguém a se tornar um jogador "sério" de Fire Emblem.



Por exemplo, para promover uma unidade para uma classe avançada, esta deve estar pelo menos no Lv. 10. Um jogador experiente sabe que aguardar até chegar ao Lv. 20, o máximo, produzirá uma unidade com atributos melhores quando ela for promovida. Ou como são definidas a classe e as habilidades de um personagem filho de outros dois. Nada disso é informado dentro do jogo, e um jogador pode terminar a campanha do jogo com pouca dificuldade. Contudo, esses conhecimentos serão cruciais caso o jogador queira, em seguida, jogar Birthright na dificuldade Lunatic ou jogar Fire Emblem Fates: Conquest, que foi feito com jogadores experientes em mente.



✓ Prós

• Arte e músicas excelentes;
• Inúmeras opções para permitir que qualquer jogador se interesse;
• Temática japonesa cai como uma luva na série;
• Jogabilidade melhor do que nunca;
• Personagens amáveis e carismáticos.

✗ Contras

• Objetivos de missões repetitivos;
• Facilita para novatos, mas não os ensina a evoluir;
• Não há opção de jogar com a dublagem japonesa.

Fire Emblem Fates: Birthright (3DS)
Desenvolvedor Intelligent Systems
Gênero RPG Tático
Lançamento 19 de fevereiro de 2016

Nota **9.0**



Confesso que não fiquei tão feliz com Birthright. Os cenários começam a empolgar lá pela metade da campanha, poucos personagens me cativaram e achei o enredo fraco. Tanto do ponto de vista narrativo quanto pensando em suas mecânicas de batalha e seu design de mapas, a primeira campanha de Fates é mais longa que o necessário, principalmente pela repetição nas batalhas. Fui para Conquest com a expectativa de que alguns desses aspectos fossem abordados de maneiras diferentes, e de fato é isso que acontece.

Tensão e violência

Ao escolher o lado de Nohr somos apresentados a uma realidade distinta e mais interessante: ficamos em uma corda bamba, na qual existe uma tensão entre cumprir as ordens do maligno Rei Garon ferindo o mínimo possível de pessoas e investigar as reais motivações do monarca. O mais bacana é que em determinado momento a estratégia de Corrin (no meu caso Sigurd) muda, e a história mostra outra abordagem frente ao problema. Os personagens do caminho Conquest são interessantes também nesse sentido, já que eles estão cumprindo as ordens do Rei, mas com diversas ressalvas. É um grupo menos "protagonistas da Malhação" (o bem absoluto) e mais crível. Parte integrante da história, um bom número de personagens deste caminho são carismáticos, ainda que alguns representem, quase que de forma idêntica, guerreiros de Awakening. Na parte da simulação de namoros existe uma grande variedade de combinações e a ideia continua sendo puxar por uma veia mais cômica. Não tem muito segredo aqui, é divertido formar o laços de amizade e de romance, tanto em Birthright quanto em Conquest, e as coisas fluem de maneira muito parecida com a do título anterior.

Parte integrante da história, um bom número de personagens deste caminho são carismáticos, ainda que alguns representem, quase que de forma idêntica, guerreiros de Awakening. Na parte da simulação de namoros existe uma grande variedade de combinações e a ideia continua sendo puxar por uma veia mais cômica. Não tem muito segredo aqui, é divertido formar o laços de amizade e de romance, tanto em Birthright quanto em Conquest, e as coisas fluem de maneira muito parecida com a do título anterior.

Batalhas sólidas, inteligentes e diversas



As batalhas, ponto alto do game, seguem o estilo de Awakening, com algumas adições bem-vindas. A primeira é que o triângulo de armas agora engloba os três equipamentos de longa distância, adicionando mais uma pequena camada ao pedra-papel-tesoura do Fire Emblem. Efetivamente isto implica que a movimentação e pareamentos têm que ser ainda mais pensados para não expor uma unidade a um inimigo com bônus de dano sobre ela.

A segunda adição é o esquema ligado ao poder Dragon Vein. Os personagens que possuem o sangue real de Nohr ou Hoshido (descendentes dos dragões) podem alterar, em pontos específicos, alguma área do mapa de batalha. Congelar um rio, causar um terremoto, atacar uma área, e por aí vai. O bacana desse sistema é que ele adiciona mais uma boa dose de estratégia e traz um frescor para os cenários. Congelar a lagoa e deixar mais inimigos virem em sua direção, ao mesmo tempo em que sua equipe também pode se movimentar na direção deles, esperar a área ser limpa antes de seguir em frente ou simplesmente ir circulando o lago?

A melhor parte desse esquema é que ele casa muito bem com os aspectos centrais do jogo. Tem extrema importância nas batalhas, dialoga com o enredo ao ser um poder ligado aos descendentes dos dragões e é diretamente influenciado pelo Date Sim, já que os filhos carregam o sangue em suas veias.





Olhando de forma mais abrangente, os cenários de Birthright começam a empolgar lá pelo meio da campanha. Apenas alguns paralogues e cerca da metade dos capítulos principais realmente trazem cenários bacanas nos quais suas mecânicas e sistemas fazem sentido para compor um RPG tático de qualidade. Conquest, entretanto, apresenta uma variedade muito maior de cenários. Mesmo os capítulos com objetivos do tipo "mate o chefe" ou "mate todo mundo" são complementados por outras possibilidades. Elas se valem tanto do dragon vein quanto do uso de objetos (podendo quebrá-los, por exemplo). Em uma batalha precisamos conversar com marinheiros aliados para descobrir qual deles é um impostor, já em outro passamos por um labirinto no qual podemos abrir um grupo de portas, enquanto outras são fechadas, e vice-versa. O jogo traz mapas com diferentes possibilidades de abordagem, e diferentes "cenas" conforme avança o confronto.

É diferente das batalhas em grandes regiões de jogos antigos da série em que o ritmo se dava de maneira mais lenta. E se destacou muito para mim justamente quando ia no sentido de criar mapas concisos, cheios de restrições e ideias novas. É muito legal como Conquest deixa o jogador ansioso para o próximo cenário, esperando quais serão os objetivos e diferenças da próxima batalha. Só que problemas de Awakening retornam aqui, sendo o principal deles ligado ao balanceamento do game.
O jogo possui sistemas e mecânicas interessantes, e uma série de cenários bem construídos tendo esses aspectos em mente, mas a partir de um determinado momento as coisas ficam bem menos estratégicas, já que alguns de seus personagens se tornam exércitos de um só. Isso acaba sendo um problema na medida em que o desafio, e consequentemente a necessidade do pensar estratégico, é maior justamente nos mapas menos interessantes do começo do game.

Em teoria dá para levar os personagens que não são os apelões, só que aí o jogo geralmente inverte, e eles acabam sendo insuficientes. No fim das contas, em boa parte dos cenários, acabei usando vários personagens como eventuais ajudantes, enquanto os mais fortes limpavam o mapa para que os outros guerreiros não morressem. Conquest, mesmo bem melhor balanceado que Birthright, ainda sofre desse problema em muitos momentos.

Por Nohr!

Outra adição do game é o Castelo, um hub world que funciona bem como base e demonstra a preocupação dos desenvolvedores em criar uma experiência também social. É possível customizar algumas coisas da base, além de escolher o local das construções e por aí vai. É aqui que estão as lojas, a arena (que não dá experiência, mas podemos apostar e aumentar o número de itens) e o sábio que indica a compatibilidade romântica dos personagens. A parte social do negócio é que você pode visitar os castelos alheios e batalhar com outros jogadores.

Fire Emblem: Conquest tem um level design inteligente quando olhamos para os capítulos de forma individual, mas também pensando a progressão entre os capítulos. Suas mecânicas e sistemas contribuem para a criação de um RPG estratégico divertido e desafiador. Os personagens são mais interessantes que aqueles do caminho de Hoshido, e o Date Sim continua familiar e divertido. É, entre os dois primeiros caminhos, a melhor "evolução" de Awakening.





✓ Prós

• Cenários diversos e inteligentes que rendem ótimas batalhas sem cair na repetição;
• Mecânicas e sistemas que contribuem para a construção de um RPG estratégico sólido;
• A parte de simulação de relacionamentos é divertida;
• Enredo interessante acompanhando o violento reino de Nohr.

✗ Contras

• Alguns personagens ora são muito tontos, ora parecem cópias de Awakening;
• Sofre com problemas de balanceamento.

Fire Emblem Fates: Conquest (3DS)
Desenvolvedor Intelligent Systems
Gênero RPG Tático
Lançamento 19 de fevereiro de 2016

Nota **9.0**





Fire Emblem: Seisen no Keifu (SNES)

Frequentemente apontado como um dos melhores jogos da série, Seisen no Keifu (ou Genealogy of the Holy War, como ficou conhecido no ocidente) é responsável por parte da base que vemos nos títulos mais recentes, como Awakening e a tríade Fates. Mas, o que tem de especial nesse capítulo da franquia que ficou oficialmente confinado ao mercado japonês? Resolvi jogar o título no aquecimento para Fire Emblem: Fates (3DS) para descobrir o que faz dele uma experiência memorável.

por ***Pedro Vicente***

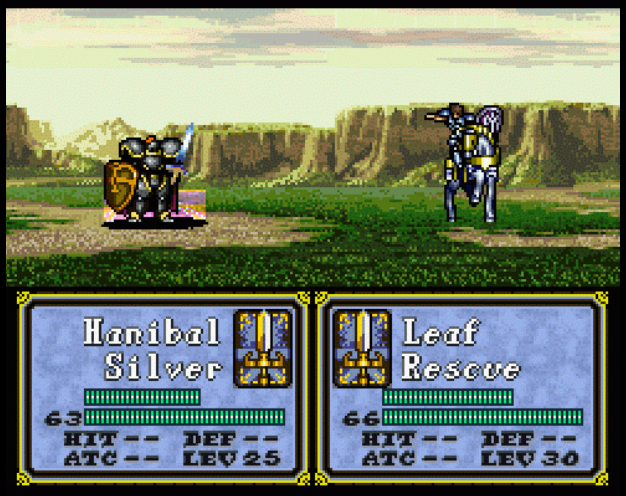
Revisão: Érika Honda
Diagramação: Ítalo Lourenço

A busca pelo poder e as Guerras Sagradas

Seisen no Keifu se passa em um grande continente chamado Jugdral, composto, no momento em que se inicia o jogo, por oito reinos diferentes fundados pelos 12 guerreiros cruzados. Cada um desses reinos, por sua vez, é composto por diferentes cidades e grupos que nem sempre estão perfeitamente alinhados com o que acontece na capital. Dessa forma, a geopolítica do jogo é pulsante, já que existem disputas de poder tanto entre reinos quanto internamente.

O game tem tanta consciência da importância do jogo político e militar que desde o seu início nos é apresentada a forma como os processos e conflitos se desenrolam naquele mundo. Uma cronologia dos principais acontecimentos da região, de acordo com o calendário adotado, já é uma tentativa de nos mostrar a profundidade das tensões do continente, de uma forma geral, e do reino de Grandbell especificamente.





A história contada diretamente em Genealogy of the Holy War começa justamente no ano de 757. O Reino de Grandbell é formado pela capital e seis ducados diferentes, cada um possuindo uma família real diretamente descendente de um dos 12 cruzados. O príncipe Kurth é o atual regente em exercício e conta com o apoio direto de dois duques. Um outro duque sente que a sua posição está ameaçada e forma uma coligação com um quarto. A posição dos outros ducados começa a ser colocada à prova e o reino fica dividido. Para piorar tudo, um exército de Isaach invade a pacífica cidade de Darna, transformando o local em um palco de grande carnificina. Kurth decide levar o exército de Grandbell em direção a Isaach.

Sigurd de Chalphy, que é o personagem principal da primeira parte da campanha, é surpreendido pela notícia da invasão do reino de Verdane em Grandbell. Com o exército da região indo em direção a Darna, cabe a Sigurd defender o reino. Assim começa um enredo cheio de intrigas e surpresas. Efetivamente, logo aparecem aqueles que cultuam o antigo Deus da Escuridão e que desejam oprimir o continente novamente.

Cronologia de Jugdral

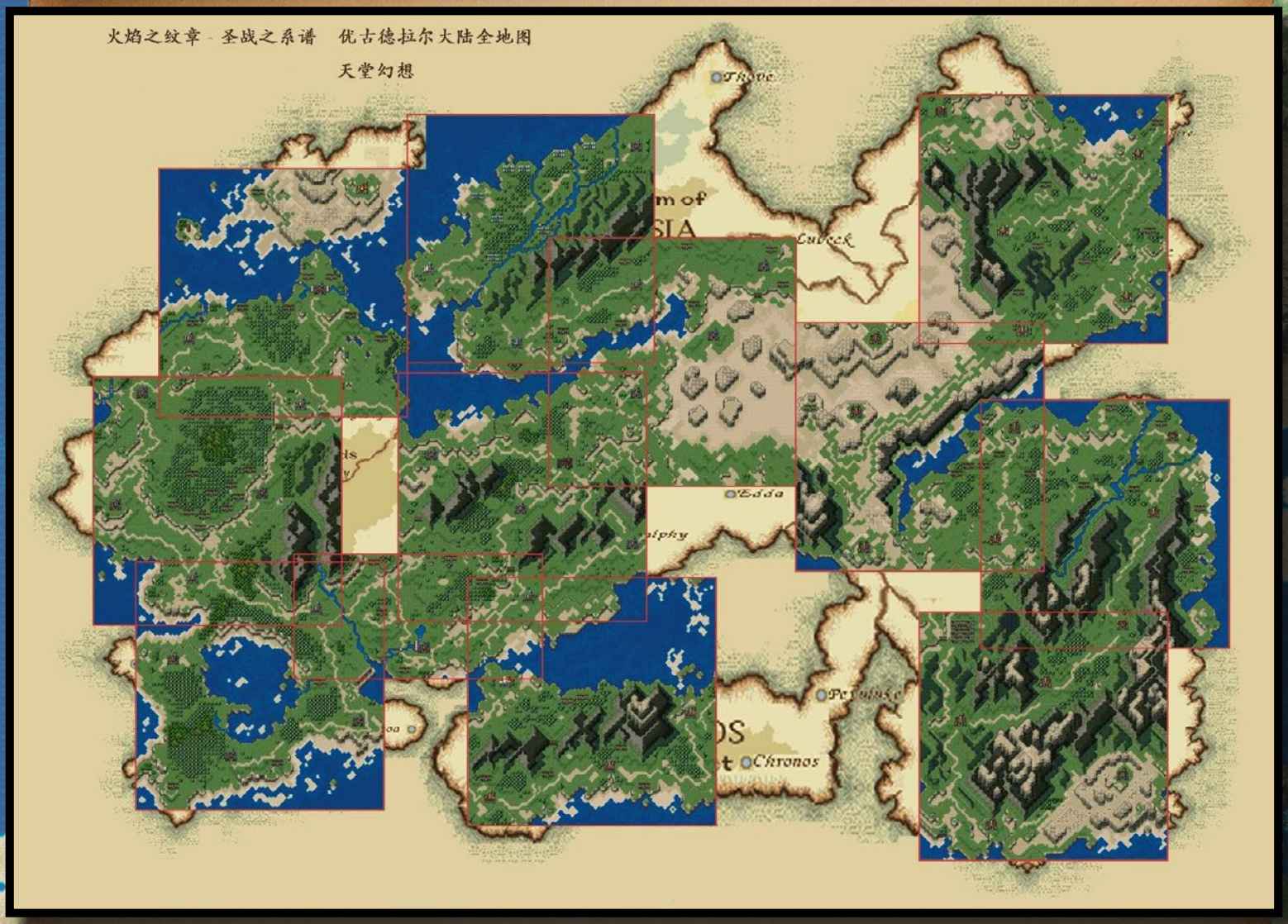
001 - O Gran Reino é estabelecido.
230 - O Gran Reino se transforma em Gran República.
310 - Tempo de prosperidade.
440 - O Deus da Escuridão entra em Galle; Seita de Lopt é criada.
447 - Os 12 chefes de guerra da escuridão destroem a Gran República.
448 - O Império Lopt é formado.
449 - O Grande Extermínio. Mais de cem mil mortos.
452 - Várias crianças sacrificadas em nome do Deus da Escuridão em Miletos.
453 - Dezenas de milhares são mortos em Edda.
535 - Motim da família imperial em Myra.
611 - O Exército de Liberação é formado.
632 - Milagre em Darna. Os Deuses descem e abençoam os 12 cruzados.
633 - Início da Guerra Sagrada.
648 - Queda do Império Lopt. Os cruzados formam sete ducados aliados e cinco reinos separados.
649 - O Reino de Grandbell é fundado.
757 - Grandbell invade Isaach. Os confrontos começam novamente.



Batalha estratégica por grandes mapas

O que mais me agradou em Genealogy of the Holy War foram os seus grandes mapas e a batalha estratégica que acontece neles. O game tem um prólogo seguido de 11 capítulos e cada um deles traz um conflito de grande proporção. Cada cenário possui vilas, igrejas, castelos e diferentes tipos de terreno. Além disso, as batalhas sofrem modificações devido a diferentes situações.

É muito bacana como não apenas sistemas e mecânicas se desenrolam durante a batalha, mas o enredo também. Para se ter uma ideia, observe como o mapa do continente inteiro é representado através dos cenários de batalha:



São 12 cenários que compreendem grandes espaços e se intercalam uns aos outros, contando toda a história do continente a partir dos seus confrontos. O level design do jogo dá grande importância à continuidade de um capitulo para outro. Muitas vezes saímos de um castelo que conquistamos no capítulo anterior e observamos que o mapa da batalha se alterou, mesmo fazendo parte de uma região anterior.

Mas, se o design é bom no aspecto da continuidade, da construção do enredo e da geopolítica do continente, ele também é competente em cada capítulo e nas batalhas. Os diferentes tipos de terreno influenciam diretamente na possibilidade das estratégias. Visitar vilas nos dá itens e dinheiro, ocupar castelos é importante para que os personagens possam comprar e melhorar as suas armas, além de poder usar a Arena que gera mais dinheiro e experiência para o personagem. As igrejas recuperam os danos de uma unidade quando ela estiver em uma ao final do turno.

São diversas as mecânicas que compõem os cenários de maneira fluída e inteligente. Os diferentes acontecimentos que ocorrem em cada capítulo também servem para criar distintas situações dentro de um mesmo ambiente.

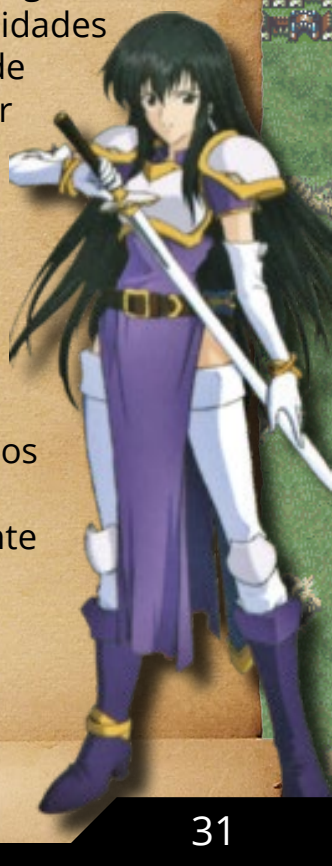


Graças ao tamanho dos mapas, a chegada de novas unidades inimigas não causa uma mudança estratégica tão rápida como em Fire Emblem: Awakening (3DS), por exemplo. Dessa forma, é possível preparar os personagens e bolar a melhor estratégia para abordar ou se defender desses novos inimigos.

Seisen no Keifu também introduziu o triângulo das armas, que nada mais é do que o pedra-papel-tesoura de Fire Emblem. Cada tipo de equipamento possui uma resistência e uma fraqueza. Isso é essencial para a disposição de nossas unidades no campo de batalha, já que através dessa relação podemos ter a vantagem sobre os inimigos. Aqui ainda não contamos com a mecânica de pareamento, mas os personagens podem se aproximar, até mesmo romanticamente. Diferente dos jogos mais recentes, não existem muitas opções de romance, inclusive Sigurd se casa automaticamente com outra personagem, independente da vontade do jogador. Mas, esses relacionamentos são decisivos para a segunda geração de guerreiros que iremos controlar.

A Genealogia da Guerra Sagrada

A série já havia introduzido esse sistema de mostrar diferentes gerações de guerreiros, mas em Genealogy of the Holy War a coisa se torna mais refinada. As habilidades e os atributos das unidades influenciam diretamente os seus filhos. Além de mostrar dois momentos diferentes da história, o jogo possibilita ao jogador ter alguma influência na "criação" da segunda geração. É interessante notar que o jogo posterior, Fire Emblem: Thracia 776 (SNES), se passa justamente entre as duas gerações retratadas em Seisen no Keifu.



O jogo me agradou muito, principalmente pelos grandes cenários e pela forma como eles foram explorados. São neles que parte do enredo se desenrola e afeta diretamente no gameplay: podemos melhorar unidades e armas, além de visitar castelos, cidades e igrejas. Os desafios apresentados são interessantes graças ao triângulo das armas e de um bom design de cenários. Em tempos em que a simulação de um romance é mais importante do que uma narrativa interessante atrelada a aum gameplay com cenários que trazem um sólido desafio estratégico, Genealogy of the Holy War me faz refletir sobre como Fire Emblem poderia ser hoje, ao invés do que ele realmente se tornou. E isso não ajuda muito os jogos mais recentes.

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



twitter.com/nintendoblast

Seguir



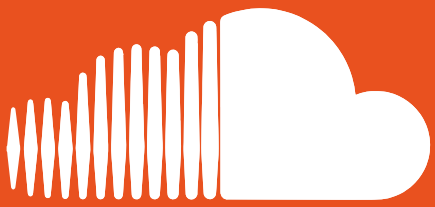
facebook.com/nintendoblast

Curtir



google.com/+NintendoBlast

Seguir



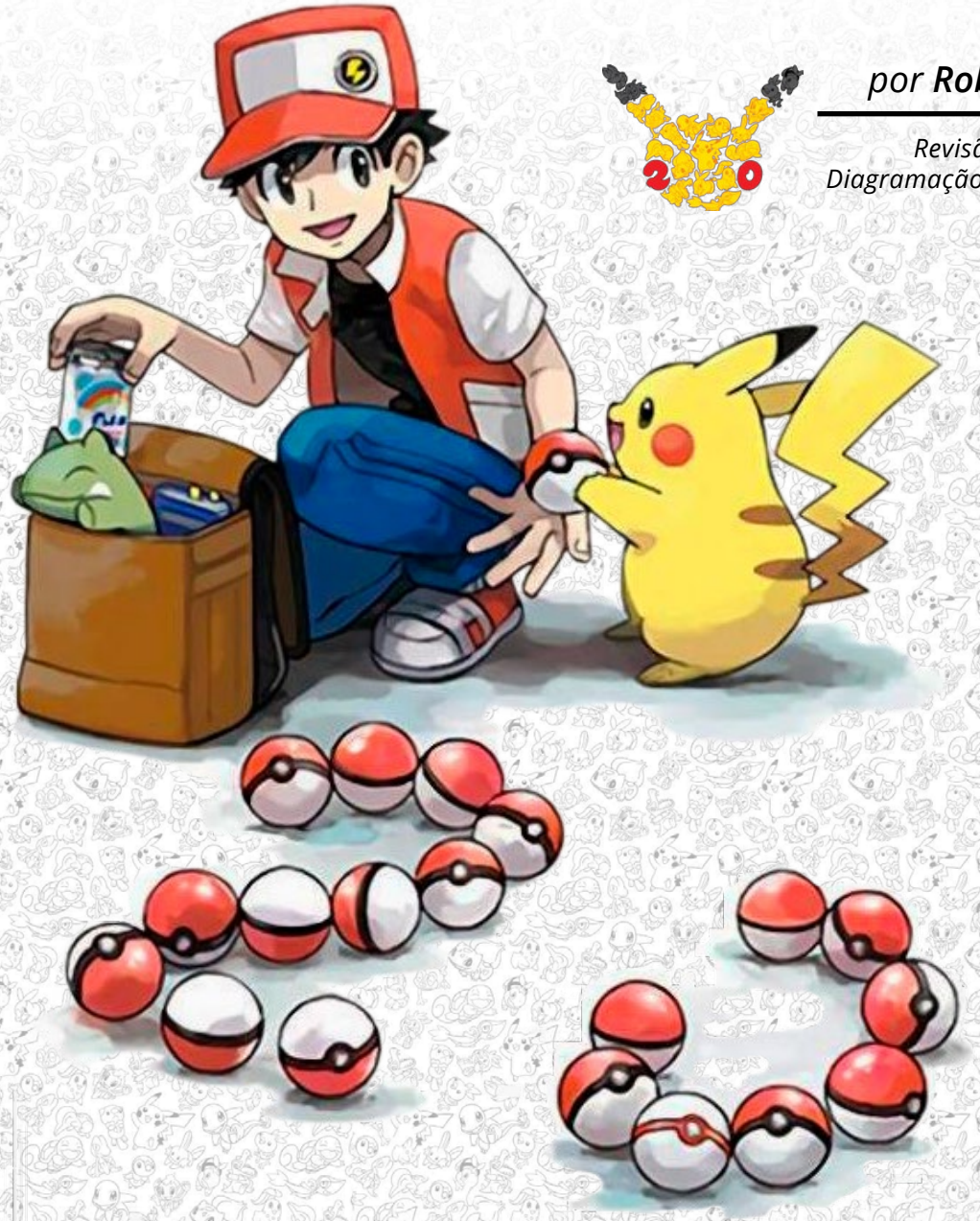
soundcloud.com/gameblast

Inscrever-se



youtube.com/GameBlastTV

Inscrever-se



por ***Robson Júnior***

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Leandro Alves

Relembre os vinte anos da franquia Pokémon nos portáteis

Hello there! Welcome to the world of Pokémon! Caso essa introdução lhe seja familiar, você provavelmente já jogou algum jogo de uma das maiores franquias da Nintendo, que comemora hoje o seu vigésimo aniversário. Para celebrar esse feito, vamos relembrar os rumos pelos quais nossas jornadas Pokémon já nos levaram na linha principal da série. Que tal começar sabendo um pouco sobre você? Are you a boy? Or are you a girl?

ANO 1996

Primeira geração
Pokémon Red and Green (GB)



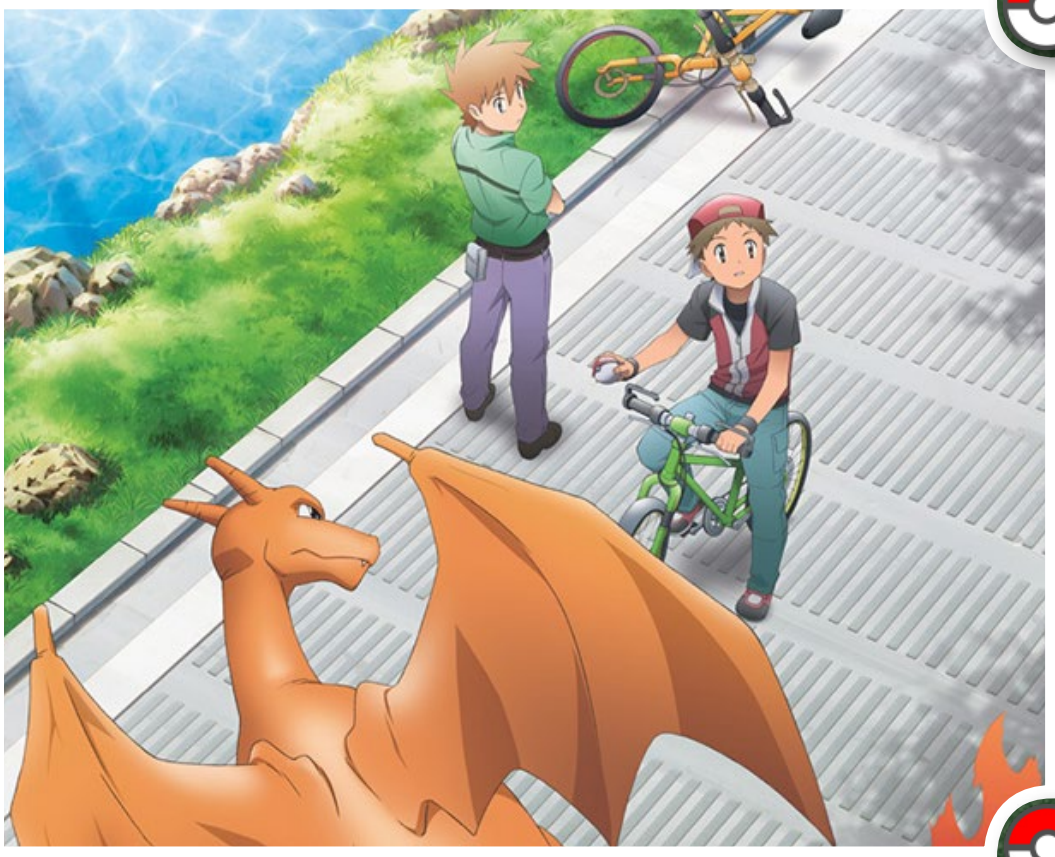
Red **Green** **Blue**

Foram necessários seis anos de luta para transformar a ideia do jovem Satoshi Tajiri em realidade. Ao lado de uma recém-formada equipe de desenvolvimento de jogos, a criatividade venceu e conquistou o Japão com o lançamento de Pocket Monsters Red e Green. Não foi necessário muito tempo para reconhecer que aquela obra-prima teria que ser divulgada pelo mundo inteiro, e foi assim que eles chegaram ao resto do globo como Pokémon Red e Blue.

Aqui no Nintendo Blast, nós já discutimos bastante sobre **como tudo começou** e da influência desses primeiros jogos como precursores de várias estruturas de **game design** da série. Mesmo hoje em dia nós ainda descobrimos segredos nesses jogos, como glitchs que permitem feitos como **terminá-los em menos de meia hora**. **MissingNo** foi um desses "erros", tão memorável que **ainda está presente** nos relançamentos dos jogos no Virtual Console do 3DS.

Aqui no Nintendo Blast, nós já discutimos bastante sobre como tudo começou e da influência desses primeiros jogos como precursores de várias estruturas de game design da série. Mesmo hoje em dia nós ainda descobrimos segredos nesses jogos, como glitchs que permitem feitos como terminá-los em menos de meia hora. MissingNo foi um desses "erros", tão memorável que ainda está presente nos relançamentos dos jogos no Virtual Console do 3DS. Na verdade, Pokémon Red e Blue foram tão influentes que fizeram parte de um experimento social: **Twitch Plays Pokémon**. Eram centenas de pessoas participando ao mesmo tempo, palpitando quanto ao próximo movimento do personagem — ou melhor, qual o próximo botão a apertar. Demorou, mas conseguiram entrar pra Hall of Fame após mais de duas semanas (que devem ter sido bastante confusos para o protagonista Red).

Em 2013, o anúncio de **Pokémon Origins** pegou todo mundo de surpresa. Foram quatro episódios especiais da franquia que retomaram a história de Red e seu rival Blue, algo que existia apenas na imaginação dos fãs até então. Enquanto seguiam de perto a história dos jogos originais, tiveram influências da atualidade, como a presença da Mega Evolução. Foi, com certeza, um especial que **conquistou um lugar** no coração dos eternos treinadores e reviveu o espírito dos jogos originais.







ANO 1998

Primeira geração
Pokémon Yellow (GB)



Yellow

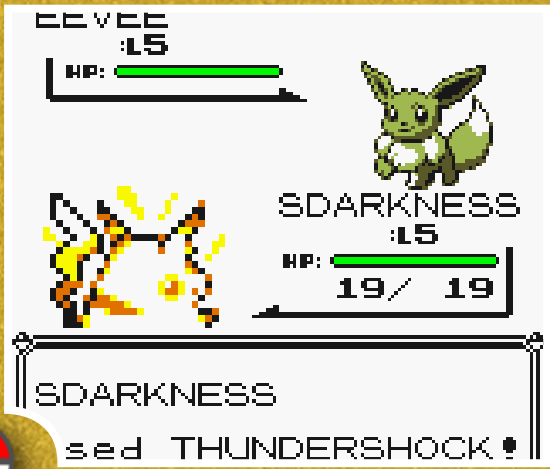
Assim que começou, o anime baseado no universo Pokémon fez tanto sucesso que influenciou os desenvolvedores dos jogos. Foi quando eles decidiram lançar uma nova versão da aventura de Red — algo que retomasse um pouco da jornada de Ash Ketchum, o garoto de (longos) dez anos — e traria os fãs que só conheciam o anime para a tela do Game Boy. Assim, surgiu **Pokémon Yellow**, trazendo Pikachu como primeiro parceiro do protagonista a andar fora da Poké Ball, o que o eternizou como mascote da franquia.

Toda essa integração entre os jogos e o anime (e, mesmo que menos aparente, com os demais produtos) demonstrou que as cabeças por trás da franquia realmente souberam criar uma **consciência transmídia** para o universo Pokémon. Isso é um dos diferenciais no sucesso da franquia, tendo em vista o equilíbrio no acesso de conteúdo que revela em cada uma de suas mídias, sempre deixando algo a mais para chamar atenção para os demais produtos.

Em comemoração aos vinte anos da franquia, a Nintendo lançou hoje as versões Red, Blue e Yellow (e Green, no Japão) no Virtual Console do 3DS. Como anunciado durante o último **Pokémon Direct**, os Pokémon dessas versões podem ser transferidos aos **próximos jogos** da linha principal através do Pokémon Bank — além de ser possível trocar e batalhar com outras pessoas através de conexão sem fio.







ANO 1999

Segunda geração
Pokémon Gold and Silver (GBC)



Gold



Silver

Desta vez, com o mundo inteiro consciente da existência da franquia Pokémon, a próxima jornada era aguardada ansiosamente. É claro que não poderia ser uma aventura mais simples do que a primeira: teria que contar com uma nova região, novos monstrinhos e um desafio superior ao proposto em 1996. A região de Johto surgiu em **Gold** e **Silver**, mas Kanto não foi esquecida: o pós-game levava o jogador de volta à nostalgia. Ou seja, eram duas aventuras em um só jogo e, para aumentar, a mecânica sofreu vários avanços com o surgimento de novos tipos de Pokémon, surgimento do breeding e monstrinhos shinies, por exemplo, o que aumentou e muito o fator replay.



Segunda geração
Pokémon Crystal (GBC)

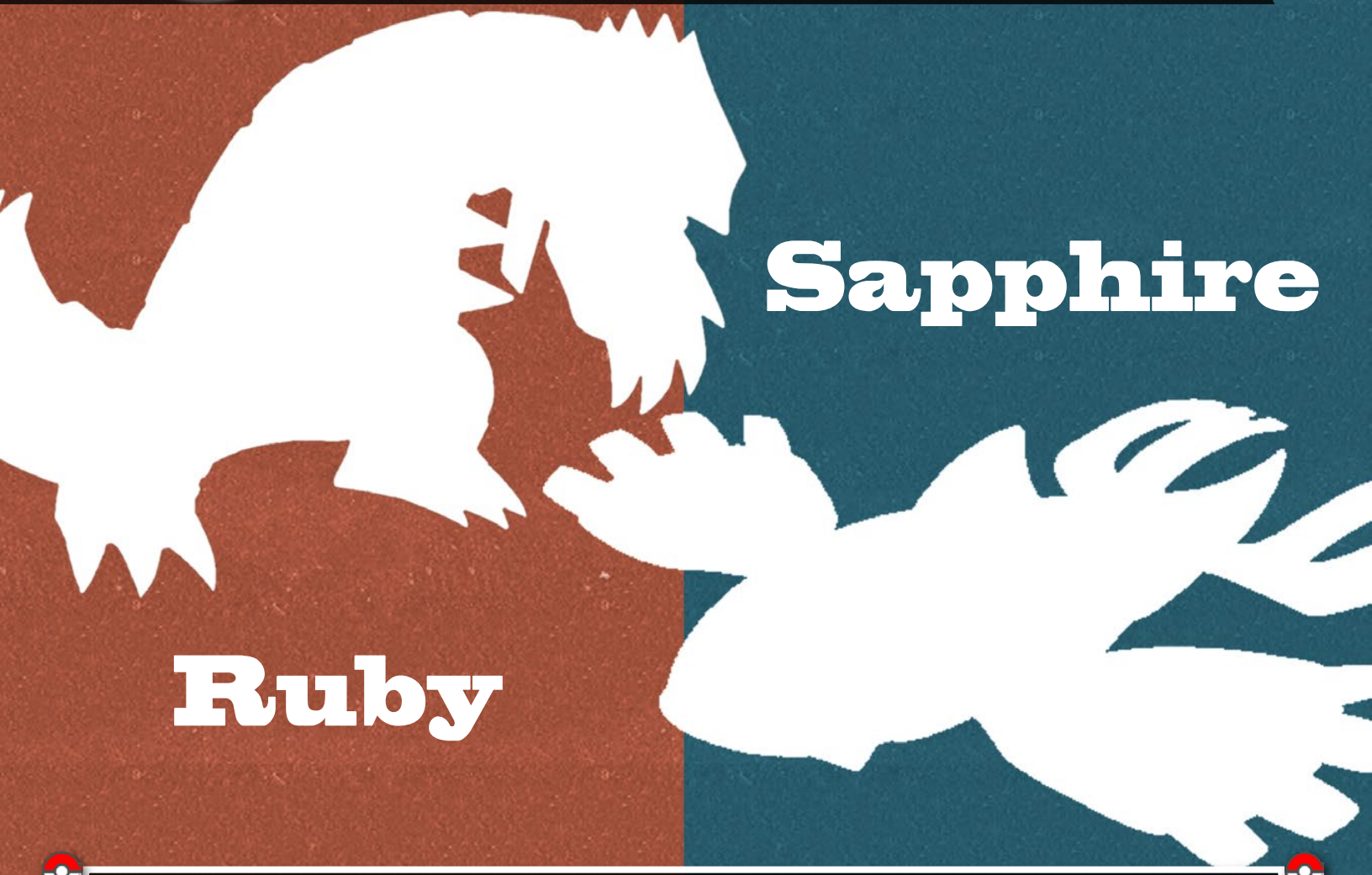


Crystal

Seguindo a tradição que começou com Yellow, Pokémon Crystal foi lançado como uma versão melhorada de seus companheiros de geração. Por ser tão similar às demais iterações da segunda geração, Crystal não foi aclamado como Gold e Silver, mas foi um precursor de importantes adições à franquia: os Pokémon receberam animações ao entrar em batalha, e havia a opção de jogar com uma personagem do sexo feminino, Kris.

ANO 2002

Terceira geração
Pokémon Ruby and Sapphire (GBA)



O lançamento do Game Boy Advance causou uma diversidade de impressões nos jogadores, mas os treinadores de carteirinha já sabiam que ali nasceria uma nova geração da franquia Pokémon. Como de praxe, a mecânica evoluiu mais uma vez, com a introdução de fatores importantes para o competitivo: abilities, natures e double battles.

Entretanto, alguns aspectos podem ter comprometido a "perfeição" do jogo. O sistema de dia e noite, que havia começado em Gold & Silver, foi retirado do jogo e, para alguns, o potencial gráfico do GBA não foi completamente aproveitado neste lançamento. Mesmo assim, foi sucesso na certa: juntos, Ruby e Sapphire foram os jogos mais vendidos da história de seu portátil.

ANO 2004

Terceira geração
Pokémon FireRed and LeafGreen (GBA)



Fire Red



Leaf Green

Pokémon FireRed e LeafGreen foram um golpe certeiro nos jogadores antigos. Quem viveu na época do Game Boy certamente conhecia bem o impacto dos jogos originais na indústria dos videogames. Revisitar Kanto também parecia uma coisa certa a se fazer, pois cada versão que explorava aquela região trazia mais coisas para prender a atenção do jogador. Além disso, um jogo totalmente colorido e com todos os avanços recentes da franquia tornou aquela uma experiência única, mesmo se tratando de um remake. Essas duas versões também eram muito amigáveis com quem estava começando a jornada Pokémon naquela época. Aliás, cada jogo da franquia soube equilibrar muito bem seus elementos de seu game design, de modo que iniciantes e veteranos conseguissem se divertir na mesma proporção. De toda forma, a atmosfera construída quanto a FR/LG era realmente a de que ali era o começo de uma jornada de incríveis proporções. A ideia por trás dos jogos não era inovar, mas voltar à simplicidade. Por isso, a engine de Ruby e Sapphire foi reaproveitada no jogo, de modo que não houve avanços no quesito gráfico. Mesmo assim, os jogos foram bem recebidos pelos jogadores e pela crítica especializada.

ANO 2004

Terceira geração
Pokémon Emerald (GBA)



Emerald

Uma terceira versão para Ruby e Sapphire foi lançada no mesmo ano no Japão. As grandes novidades dessa versão foram a inclusão da Battle Frontier, que aumentou bastante o tempo de jogo, e a volta das animações dos Pokémon, ausentes desde que foram introduzidas em Crystal. Foi considerada, na época, a melhor versão ambientada em Hoenn, mas apenas para aqueles que ainda não tinham jogado alguma de suas versões irmãs.

ANO 2006

Quarta geração
Pokémon Diamond and Pearl (DS)

Diamond



Pearl



O Nintendo DS foi um passo importante na história da Nintendo — seu sucesso foi tamanho que se tornou o segundo console mais vendido da história (e primeiro na relação de portáteis). A ansiedade era grande para conferir o que viria por aí do universo Pokémon, e não foi uma decepção: Diamond e Pearl exploraram bem o potencial do console. O ponto forte desses jogos foi a interação, pois nunca havia sido tão simples se conectar com outras pessoas. O suporte à conexão Wi-Fi do DS foi o grande motivo por trás do sucesso comercial dos jogos. A jogabilidade foi bem incrementada com o uso de uma segunda tela de toque, mas os gráficos se mantiveram básicos, sem ousar muito, o que não comprometeu a experiência. De certa forma, esses jogos demonstraram que a mecânica Pokémon pode se adaptar e, mesmo depois de uma década, continuar com o mesmo apelo aos jogadores.

ANO 2008

Quarta geração
Pokémon Platinum (DS)



Platinum

Depois de fazer as duas versões mais bem vendidas da história da franquia, o novo desafio dos desenvolvedores foi trazer uma terceira versão ainda melhor. Giratina é o maior fator por trás das mudanças na história já contada em Diamond e Pearl. Mesmo os jogos tendo sido "reciclados" mais uma vez, ainda valia a pena investir no jogo que refinou ainda mais a experiência de Pokémon no Nintendo DS.

ANO 2009

Quarta geração
Pokémon HeartGold and SoulSilver (DS)



HeartGold



SoulSilver

Como fora criado em 2008, o Nintendo Blast começou a realmente cobrir jogos da franquia Pokémon a partir de **HeartGold e SoulSilver** — e que golpe de nostalgia foi o **anúncio** dos remakes dos clássicos jogos do Game Boy Color. A Nintendo pegou pesado trazendo um bundle com o **Pokéwalker**, que deixou qualquer entusiasta por periféricos e pelos monstrinhos de bolso enlouquecido para utilizá-lo.

Embora seguindo o mesmo estilo gráfico dos outros jogos do Nintendo DS, HG/SS foram os únicos a permitir que os Pokémon seguissem o jogador fora da Poké Ball, algo só visto com Pikachu em Yellow e com certos monstrinhos no Amity Square de D/P/Pt. Isso foi um fator que certamente pesou para aqueles que sonhavam em ver seus monstrinhos e realmente interagir com eles a qualquer momento.

ANO 2010

Quinta geração
Pokémon Black and White (DS)



Black



White

E então, aconteceu: o anúncio da quinta geração de Pokémon, ainda no Nintendo DS. Sendo o console o mesmo, havia um certo receio quanto ao que seria apresentado, mas Black e White mostraram uma boa evolução nos conceitos já muito conhecidos da franquia. Embora os gráficos ainda lembrem os antigos (afinal, é a mesma série), houve um progresso muito interessante nos cenários. A adição da animação contínua para os Pokémon e mudança do ângulo da câmera durante as batalhas se encaixaram bem nos fatores tradicionais. O surgimento das Triple e Rotation Battles também foi algo bastante relevante para trazer ainda mais possibilidades ao diversificado competitivo da franquia. A integração online foi ainda mais assegurada com recursos como o Pokémon Dream World e o Entralink.



ANO 2012

Quinta geração
Pokémon Black 2 and White 2 (DS)



E agora, vamos à próxima versão, Pokémon Gray... Ou era o que se imaginava quanto ao anúncio que seria feito. Pela primeira vez, uma região recebeu duas novas versões de vez: anunciado dois anos depois de B/W, Black 2 e White 2 trazem a região de Unova novamente. Vale lembrar que o Nintendo 3DS já havia sido lançado, então já era de conhecimento geral que essa deveria ser a última aventura Pokémon no DS.
Foi um passo de alto risco fugir da tradição de uma única nova versão, mas foi uma atitude que deu muito certo. Mais do que as outras "terceiras versões" de cada geração, esses jogos trouxeram mudanças significativas na história e nos papéis de antigos conhecidos, tendo em vista que tudo se passa dois anos após os acontecimentos de seus antecessores. O que foi proposto e realizado conseguiu conquistar inclusive os donos de Black ou White, pois aquela sim era a experiência que se esperava ter no Nintendo DS.



Sexta geração
Pokémon X and Y (3DS)

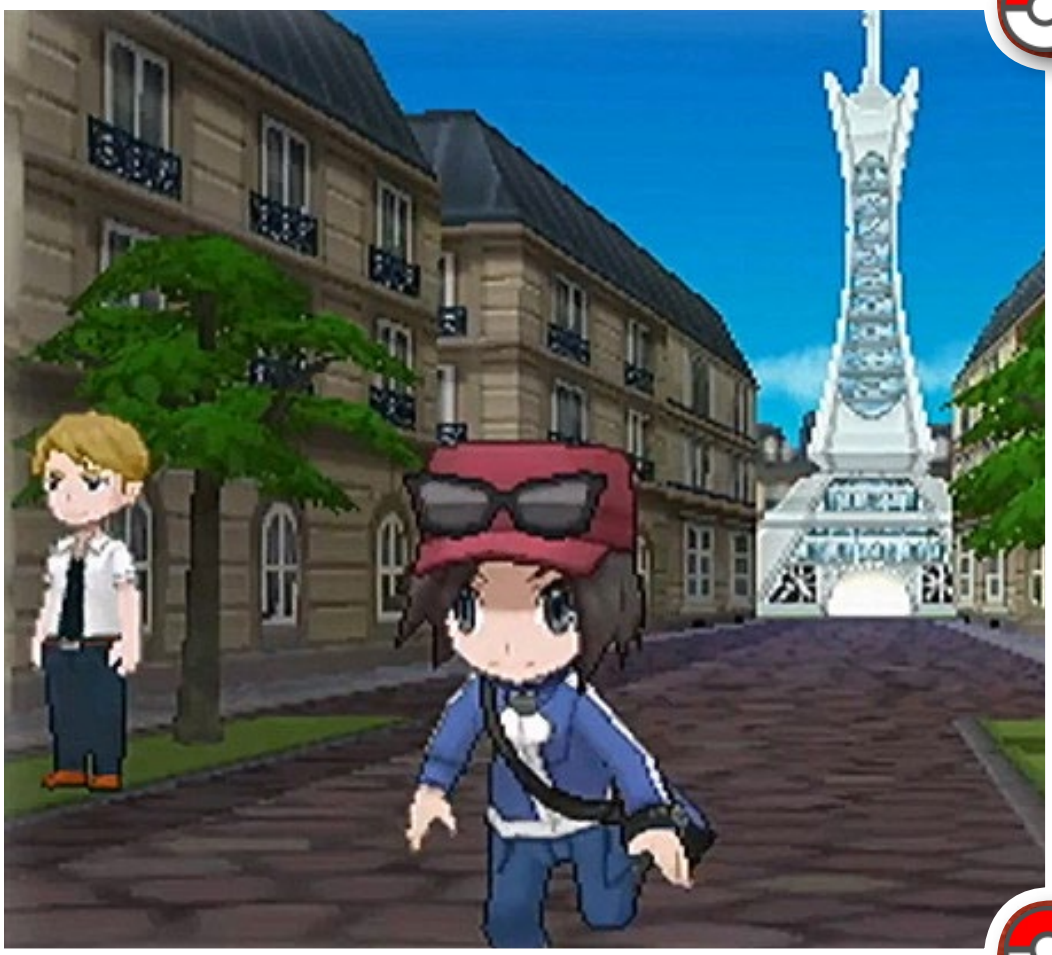


O final de 2012 foi marcado com a expectativa de que **a franquia Pokémon iria evoluir em 2013** e havia uma data pela qual todos os fãs de Pokémon esperavam: **8 de janeiro**. Foi nesse dia que a Nintendo anunciou **Pokémon Rainbow**, uma aventura incrível em 3D que iria nos levar de volta às quatro primeiras regiões... Só que não (novamente). No começo de janeiro, foi **Pokémon X e Y** que vimos, mesmo que brevemente, pela primeira vez. Resumindo o sentimento de muitos após o Direct: **chega logo, outubro!**



Aos poucos iam sendo reveladas (e, cá pra nós, vazando antes) novas informações que criaram um número recorde de especulações quanto aos rumos da franquia. **Sylveon**, uma evolução nova para Eevee, foi o primeiro indício de que surgiria um **novo tipo de Pokémon**. Outra adição que alteraria bastante o competitivo, as **Mega Evoluções**, era considerada bastante polêmica, mas conseguiu se integrar bem ao produto que conhecemos em outubro.

Até chegar no mês de lançamento, fizemos uma **contagem regressiva** para conhecer Kalos, e quando chegamos à região parecia necessário **contar cada detalhe da aventura que ela podia proporcionar**. **Pokémon X e Y** foram revolucionários em vários aspectos: introdução do novo tipo, das Mega Evoluções, gráficos (finalmente!) em 3D e mecânicas para estender ainda mais o tempo de jogo, como o Pokémon-Amie e o Super Training. Claro que não foi uma experiência sem falhas, mas foi realmente um início de geração marcante e pelo qual valeu a pena **esperar**.







ANO 2014

Sexta geração

Pokémon Omega Ruby and Alpha Sapphire (3DS)



Demorou, mas chegou: depois de tanta expectativa, Hoenn Confirmed! Desde 2011, o diretor da série já manifestava seu interesse nesses remakes. O anúncio de Pokémon Omega Ruby e Alpha Sapphire foi muito bem recebido por aqueles que não aguentavam mais esperar por revisitar a Hoenn do GBA. Quando a demonstração especial do jogo foi revelada, houve uma grande comoção para conseguir jogá-la. Alguns fãs brasileiros chegaram a perder diversos dados dos seus portáteis apenas para ver um pouco de ORAS e pegar nela um Mega Glalie. Eles só não esperavam que a demo seria lançada na eShop posteriormente, mas não vamos chorar pelo leite derramado e os saves perdidos. Refizemos nossas jornadas até o mês de novembro, quando finalmente chegou a hora de jogar a versão completa do jogo. Como as últimas versões lançadas, Omega Ruby e Alpha Sapphire possuem uma quantidade absurda de conteúdo a ser explorado e muitas novidades que fizeram valer a pena voltar à região de Hoenn. Elas não escaparam de pontos negativos pesados, pois tinham 7.8/10 too much water para serem considerados os melhores jogos da franquia.

ANO 2016

Sétima geração
Pokémon Sun and Moon (3DS)





No final desse ano, teremos novos jogos nas telas do 3DS. Não sabemos muito até agora, apenas que teremos uma nova região para explorar, novos Pokémon e muito mais horas de diversão com nossos portáteis. Até lá, estaremos descobrindo (e especulando) muito sobre **Pokémon Sun e Moon!**
E é assim que acaba nossa retomada da linha principal da franquia Pokémon. Já se foram vinte anos desde que a primeira jornada de completar a Pokédex, trocar e treinar monstrinhos de bolso foi proposta. A fórmula da franquia, que nasceu com os primeiros lançamentos, mostra-se tão viva quanto no seu auge. Já diziam as canções-tema do anime: a cada mundo diferente, uma nova emoção; o sonho de ser o melhor é pra sempre e nunca vai morrer, pelo menos enquanto nós continuarmos acreditando.

Obrigado, **Game Freak**!



por ***Ítalo Chianca***

Revisão: Luigi Santana
Diagramação: Guilherme Lima



Pokkén Tournament
Dos estádios e coliseus para o mundo

Com a chegada do novo título de luta dos monstrinhos de bolso, resolvemos relembrar como se deu a evolução dos combates virtuais entre Pokémon nos consoles de mesa, partindo dos absurdos de Pokémon Stadium, passando pelas múltiplas estratégias de Pokémon Colosseum, Pokémon XD e Pokémon Battle Revolution, até chegar às lutas corpo-a-corpo de Pokkén Tournament.



É hora do duelo

Desde que a série Pokémon surgiu nos portáteis em 1996, um dos maiores responsáveis pelo seu sucesso são as batalhas. Usar um monstrinho de bolso para enfrentar outros treinadores se tornou uma febre entre jogadores de portáteis no mundo todo, ganhando novas formas e conceitos nos consoles de mesa.

A primeira tentativa de levar os combates táticos dos portáteis para os videogames domésticos surgiu em 1998, com o lançamento de Pokémon Stadium para o Nintendo 64 no Japão. A ideia era revolucionária: transferir os Pokémon dos jogos do Game Boy (Red, Blue e Yellow) para o cartucho do Nintendo 64, colocando os monstrinhos para duelarem em ambientes 3D.

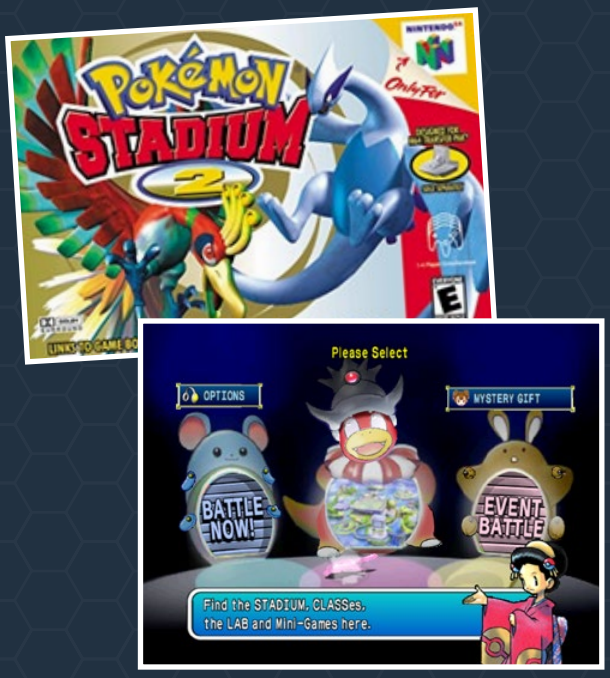
Era uma revolução tecnológica quase inimaginável. Até hoje lembro quando li a respeito dessa possibilidade na revista Nintendo World nº 19, de março de 2000. A publicação abria a matéria com a chamada: "O jogo de Pokémon mais esperado do novo milênio chegou em nossa redação e não perdemos tempo. Testamos, jogamos, viramos do avesso e contamos tudo em detalhes absolutamente exclusivos para você". Difícil conter a animação lendo algo assim.

Mesmo sem possuir o jogo de Game Boy, também era possível se divertir bastante com Stadium, pois existia um modo torneio e outro em que era possível enfrentar os líderes de ginásio. Mesmo sem muita inovação se comparado com os duelos do portátil, era incrível ver nosso Pokémon em tela grande, com detalhes impressionantes de modelagem e efeitos especiais muito bonitos durante os ataques — ainda lembro dos meus amigos comentando que era possível ver os Pokémon piscando os olhos.



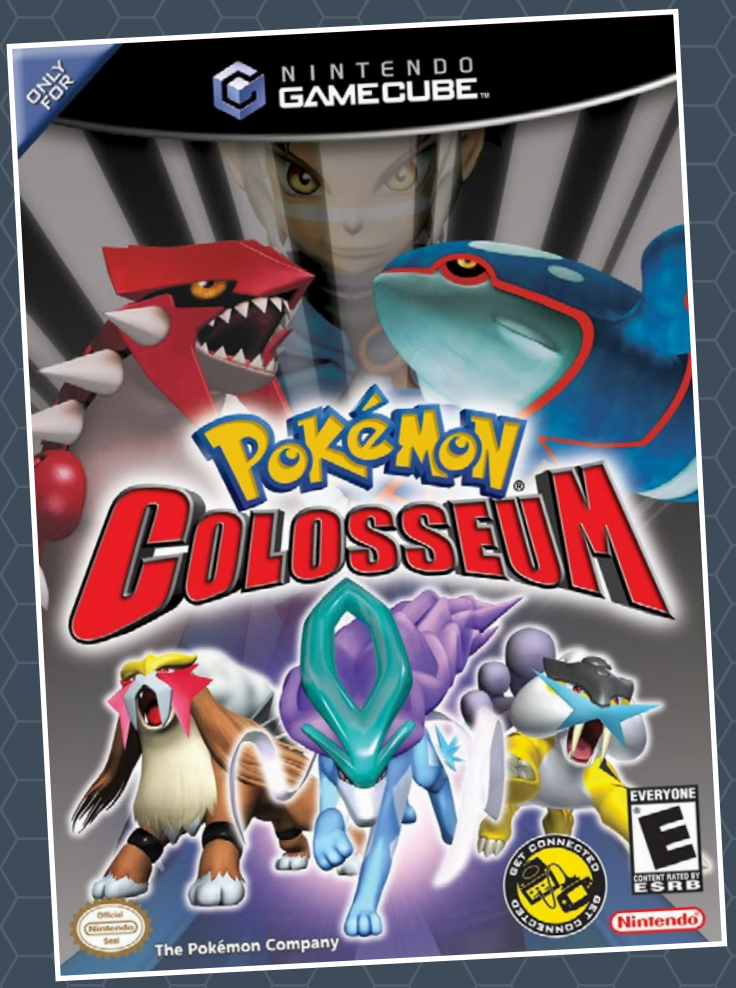
Bastava escolher os Pokémon de acordo com a sua estratégia, definir a ação e torcer. Sim, torcer. Por mais que elaborássemos estratégias avançadas, estudássemos o adversário e dominássemos cada ponto do jogo, a sorte poderia mudar tudo. Ataques que teimavam em não acertar repetidamente, critical hits impossíveis e outros absurdos. Em alguns momentos eu tinha vontade de jogar o controle contra a TV.





Mesmo sem grandes inovações, Stadium vendeu bem, agradando fãs e mídia especializada. Tanto é, que Pokémon Stadium 2 foi lançado em 2000, trazendo todos os 251 monstrinhos conhecidos até aquele momento, sendo compatível com todos os jogos da série nos portáteis: Red, Blue, Yellow, Silver, Gold e Crystal. Nunca foi tão divertido duelar numa arena com os Pokémon, mesmo o jogo sendo lento em certos momentos.

Unindo dois mundos



Com o sucesso da série Stadium no Nintendo 64, os fãs esperavam ansiosos por um jogo semelhante no GameCube, até a Genius Sonority lançar em 2003/2004, o jogo Pokémon Colosseum, apresentando uma interessante mistura de RPG e batalha, assim como na série principal dos portáteis.

Na época de seu lançamento, as revistas especializadas comemoraram com entusiasmo a chegada dos monstrinhos na nova geração. Na edição nº 111 da revista Super Game Power, o título recebeu nota 8,5, com destaque para o som ruim (“o som é fraco e dá a impressão de que foram utilizados os mesmos sons do GBA nos ruídos dos Pokémon”. Pág. 35) e para o excelente modo história (“Este modo é muito semelhante aos jogos do GBC e GBA, porém muito maior, mais detalhado e interativo”. Pág. 35).

No modo história, acompanhamos a luta do garoto Wes, junto de seus parceiros Espeon e Umbreon, para capturar e salvar os Shadow Pokémon e destruir os planos dos tenebrosos Ciphers. Já no modo batalha, podíamos registrar os monstrinhos dos jogos portáteis (Pokémon Ruby, Sapphire, FireRed, LeafGreen ou Emerald) ou do Story Mode e usá-los em batalhas em coliseus e em um desafio contra 100 treinadores. Também era possível batalhar contra a CPU utilizando Pokémon aleatórios das três primeiras gerações.







A grande mudança em relação ao seu antecessor é a possibilidade de duelos em duplas. Até dois Pokémon de cada lado podem se enfrentar simultaneamente — novidade vinda dos jogos portáteis —, gerando novas estratégias e abrindo novas possibilidades nunca antes vistas. O problema, porém, é que mesmo com os visuais belíssimos, com direito a animações caprichadas para cada golpe e personagem, a fluidez das lutas era lentíssima, cansando um pouco os jogadores.

Felizmente, isso não foi empecilho para os fãs das lutas virtuais, agora ainda mais épicas nos coliseus do jogo. A compatibilidade permitiu que treinadores aprofundassem suas rivalidades e experimentassem um jogo consistente, bonito e divertido. Prova da boa recepção é o lançamento de uma continuação direta, também para o GameCube, mas em 2005.

Em Pokémon XD: Gale of Darkness, o jogador ajudava o jovem Michael a enfrentar o retorno da organização Cipher, cinco anos após os eventos do jogo anterior. Dessa vez, eles desenvolveram uma arma chamada Shadow Pokémon. No modo batalha, pouca coisa mudou desde de Colosseum, apenas os visuais receberam melhorias e as animações ficaram mais suaves. Mas a ação por turno ainda prevalecia, inclusive a mesma lentidão de antes.



Revolução



Mantendo a tradição de lançar um jogo de Pokémon para os consoles de mesa compatível com os títulos dos portáteis, a Nintendo em parceria com a Genius Sonoroty lançou Pokémon Battle Revolution em 2006/2007 para Nintendo Wii. Compatível com Pokémon Pearl e Pokémon Diamond, lançados para Nintendo DS, Revolution trouxe as velhas mecânicas vistas desde Stadium no Nintendo 64, até os visuais mais elaborados vistos nos jogos de GameCube. Sem qualquer tipo de exploração como nos seus antecessores, aqui o único propósito é batalhar, vencendo os melhores treinadores do jogo e do mundo. Sim, do mundo.







Pela primeira vez no Nintendo Wii, um jogo utilizava a interação online do console para gerar batalhas contra outros jogadores ao redor do mundo. Em grandes arenas, cada treinador escolhia seus melhores Pokémon e enfrentava o adversário, da mesma forma como era visto no Nintendo DS. O sistema era bem simples: escolher uma das quatro opções de ataque, usar itens ou trocar de Pokémon.

O velho problema de monotonia também retornava. As lutas eram bem lentas, principalmente se você não estava acostumado com os títulos portáteis. Porém, as funcionalidades online eram um grande atrativo para os jogadores testarem suas habilidades contra treinadores de todas as partes, inclusive trocando monstrinhos.

As lutas que sempre sonhamos

Mais do que estratégia, turnos, itens e sorte, a grande maioria dos jogadores sempre desejou controlar seus Pokémon favoritos em combates cheios de ação e agilidade. E esse desejo emfim se realizou, pois a Bandai Namco, em parceria com a The Pokémon Company, trouxe para o Wii U, Pokkén Tournament.

O título, antes exclusivo dos arcades, traz tudo que de melhor foi apresentado nos consoles de mesa da Nintendo: estratégia, ringues, visuais impressionantes, efeitos especiais deslumbrantes, diversidade de personagens, ajudantes e conectividade online. Mas, com o diferencial de complementar todas essas características com muita, mais muita ação.







Toda essa ação não é para menos. O time responsável pelo desenvolvimento do jogo é formado por funcionários que produzem a série Tekken e outros títulos de luta da Bandai Namco, como os jogos inspirados nas séries Dragon Ball Z, Naruto e Os Cavaleiros do Zodíaco. Entre os principais nomes no desenvolvimento dessa inusitada mistura está Masaaki Hoshino, responsável por grandes jogos, como os da série Soul Calibur.

Da união dessas empresas e ideias, Pokkén nasceu, trazendo os personagens que consagraram os monstrinhos de bolso e os sistema de luta técnico e ágil dos lutadores de Tekken, com direito a uns conceitos dos guerreiros de Soul Calibur.

As lutas serão mais simples do que as suas inspirações, sendo mais voltadas ao que vemos nos jogos da série DBZ e em Os Cavaleiros do Zodíaco. Com apenas um botão será possível desferir golpes poderosos, que acompanhados de combinações com o direcional (semelhante ao que vemos em Super Smash Bros.) farão os duelos ganharem novas possibilidades.

Sozinho, com um amigo do lado ou contra qualquer desafiante no mundo, Pokkén colocará, enfim, treinadores para testarem suas habilidades no campo de batalha. Nunca o resultado foi tão justo como agora. Chega de sorte, de esperar turnos. Agora a ação toma conta do jogo.

Com direito a assistentes, Mega Evoluções, especiais, combos e tudo mais que um bom jogo de luta deve ter, Pokkén Tournament chegou ao Nintendo Wii U em 18 de março de 2016. Está pronto para o duelo?









por ***Dácio Augusto***

Revisão: Jaime Ninice
Diagramação: Breno Madureira

A TRAJETÓRIA DE

STAR FOX

Era uma vez um esquadrão espacial composto por uma raposa, um falcão, um coelho e um sapo. Conhecido por suas incríveis manobras fazendo o uso das naves espaciais Airwings, a lendária equipe Star Fox se tornou parte integrante do imaginário de fãs da Nintendo por todo o mundo. Contando com vários títulos (muitos questionáveis, infelizmente), a série voltará com toda sua glória agora em Abril, com Star Fox Zero, no Wii U. Mas, antes de usar o GamePad para atirar em Andross, vamos relembrar a série inteira?







STAR FOX (SNES - 1993)

Em 1993, a Nintendo lançaria Star Fox para o Super Nintendo. Fazendo uso do famoso acelerador gráfico **Super-FX**, o jogo entrou na história da empresa como um de seus primeiros títulos totalmente em três dimensões.

A jogabilidade é bem típica dos rail-shooters (os famosos jogos de nave), mas com uma pequena mudança: em vez de você ficar em uma velocidade constante, SF lhe permite ter um controle parcial da velocidade a partir das turbinas da Airwing, que podem tanto acelerar quanto frear a nave. O jogo também conta com um pequeno sistema de detecção de danos localizados, onde, caso a asa direita seja a mais atingida, ela pode ser perdida, afetando toda a navegação. Também é aqui que o esquema não linear das fases da série faz sua introdução, dependendo da rota que você escolhe na fase, influenciando, assim, os próximos cenários e chefes que irá enfrentar.

Star Fox, visualmente, não envelheceu bem, mas ainda conta com uma jogabilidade fantástica. É, com certeza, um dos melhores jogos de Super Nintendo.



Depois de 1993, o plano original era uma sequência para o próprio Super Nintendo com vários novos veículos, entre eles uma outra forma da Airwing que lembra muito a que estará disponível em Star Fox Zero. O jogo, intitulado **Star Fox 2** (!) chegou bem longe no desenvolvimento, ficou praticamente completo, mas acabou sendo cancelado. Contudo, boa parte das ideias presentes encontrariam nova vida em Star Fox 64, o verdadeiro começo da série.



STAR FOX 64 (N64 - 1997)

A história do jogo é a mesma do primeiro, mas suas fases e sua jogabilidade foram expandidas e melhoradas. A introdução do lendário Star Wolf se faz aqui, com vários combates pelos variados planetas contra a equipe liderada por Wolf.

Agora, Star Fox conta com dois veículos novos: O Landmaster, para missões em solo terrestre, e a Blue Marine, submarino só disponível na fase AQUAS, que, bem, é para missões na água. Os dois marcam boas mudanças em relação à Airwing, completamente modificando o ritmo das fases e deixando elas até mesmo mais desafiadoras.



Multiplayer de Star Fox 64

Aqui, o Multiplayer da série é introduzido também, em um modo para até quatro jogadores, onde quem matar cinco adversários mais rápido vence. Star Fox 64 é o jogo mais conhecido da série e até hoje é popular. Recentemente, teve um **remake para o 3DS**.









STAR FOX ADVENTURES (GAMECUBE - 2002)

Dinossauros e anos 1990 foram um casamento ótimo, e a Rare queria capitalizar em cima disso. Começou a desenvolver um jogo conhecido como “Dinossaur Planet”. Infelizmente, no começo dos anos 2000, a popularidade dos dinossauros foi sendo perdida e, com um protótipo do próximo jogo em mãos, a Rare não queria perder todo o trabalho. Dessa forma, pediu ajuda para a Nintendo, que fez um pequeno passo em falso: permitiu o uso do universo de Star Fox para aquele jogo.

E assim, sem Airwing, nascia Star Fox Adventures. Fox andava com um bastão, lutava contra seus inimigos e explorava templos. É um jogo bem construído, mas que sofre muito por ter em suas costas a expectativa de um jogo de naves quando se fala na franquia Star Fox.





STAR FOX ASSAULT (GAMECUBE - 2005)

Tentando voltar às origens, a Nintendo chamou a Namco para ajudar no desenvolvimento do próximo titulo da série. Focado novamente nos combates aéreos, a série tentava recuperar uma glória a muito perdida. Oito anos depois de Star Fox 64, Star Fox Assault era lançado.

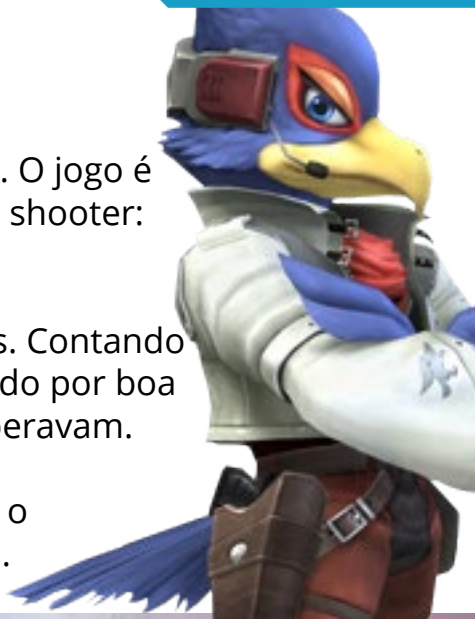
O game tem uma mecânica linear, sem o famoso mapa com várias rotas, e conta com o retorno das grandes fases de tiroteio a bordo da Airwing e Landmaster. Ele também conta com pequenos trechos a pé, sem nenhum veículo. Um dos títulos com mais história na serie, Assault narra a luta do grupo Star Fox contra a invasão dos Aparoids. Infelizmente, a falta de opções de rotas, e fases bem comuns tornam o jogo extremamente genérico. É bem melhor e diferente de Adventures, mas ainda não é o que os fãs queriam.







STAR FOX COMMAND (DS - 2006)



Último suspiro de Star Fox antes do anúncio de **SF Zero em 2015**, Command foi o primeiro título da série a aparecer em um portátil. O jogo é totalmente focado em combates aéreos, mas não é bem mais um shooter: você planeja a rota que irá voar para depois entrar em combate.

O jogo é bem não linear graças a isso e conta com mais de 7 finais. Contando com uma jogabilidade simples mas viciante, o jogo foi bem recebido por boa parte dos fãs, embora ainda não fosse exatamente o que eles esperavam.

Command marcava o fim da história do time Star Fox, mostrando o futuro dos personagens muito após os eventos presentes no jogo.



O POTENCIAL INFINITO DE SF ZERO (WIIU - 2016)



Star Fox Zero logo irá chegar, prometendo pegar tudo de melhor dos títulos mais populares e ressuscitando boa parte do conteúdo de Star Fox 2. Em termos de história, ele se passa antes de SF64, o que pode significar tanto um recomeço quanto somente um capitulo anterior a tudo anteriormente apresentado. Torcemos muito para que esta aventura seja mais um acerto nas missões de Fox e companhia.



20 anos de Super Mario RPG: revisitando a lenda das sete estrelas

Relembre o clássico que, há 20 anos, marcou a entrada de Mario no mundo dos RPGs em uma joint-venture de duas gigantes japonesas na década de 1990.

por ***Vinicius Eleno***

Revisão: Jaime Ninice
Diagramação: Guilherme Lima

E, mais uma vez, vai lá o nosso herói até o castelo de Bowser. A princesa Peach fora raptada e coube à Mario resgatá-la. Enquanto o combate decisivo entre o herói e o vilão acontecia mais uma vez, algo totalmente inesperado acontece. Uma enorme espada cai do céu, lançando Mario, Bowser e Peach para diferentes direções, e mudando drasticamente o final que esperávamos: em que o encanador bigodudo salva a princesa no final. Essa foi a premissa de **Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars**, que contou com esforços conjuntos da Square-Enix (na época, apenas Square) e **Nintendo** para desenvolver um dos melhores jogos já lançados durante o ciclo do SNES.









Continuando a história, Mario retorna ao castelo de Bowser de onde ele foi arremessado, mas não consegue encontrar a princesa. A espada gigante chamada Exor explica (sim, ela fala!) para ele que o castelo foi tomado pela gangue de Smithy e que ali será formada uma base inicial para a conquista de todo o mundo. Mario então retorna ao Reino dos Cogumelos e o encontra tomado por outros membros da gangue de Smithy. Derrotando o chefe da gangue daqui, Mario encontra uma estranha estrela abandonada no castelo e a recolhe, mesmo sem saber do que trata. Seu novo amigo, Mallow, sugere que eles questionem seu avô, um sapo muito sábio conhecido como Frogfucius (qualquer semelha com Confúcio não é mera coincidência).





Posteriormente, o grupo descobre que a estrela encontrada faz parte da Star Road, o local onde os sonhos vão para se tornarem estrelas cadentes e virarem realidade. A Star Road foi destruída por Exor quando ele atacou o castelo de Bowser, quebrando-a em diversos pedaços em formato de estrelas. E, como viver em um mundo onde os sonhos nunca irão acontecer é algo muito ruim, Mario parte para uma nova jornada, que vai cruzar diversos reinos, encontrando novos aliados como Geno e Mallow durante seu caminho, assim como velhos conhecidos, como a princesa Peach e seu velho inimigo Bowser. Agora, dependeria deles juntarem os sete pedaços espalhados ao redor do mundo e recompor a Star Road.





Um RPG com muita ação

Super Mario RPG apresentava uma divertida mistura entre os elementos de RPG e plataforma, e isso aparecia desde os combates até aos diversos mini-games que você descobria durante a história. Os combates seguiam por turnos assim como na franquia **Final Fantasy**, com comandos divididos entre golpes especiais, ataque, itens ou fugir do combate. Só que você conseguia interagir em quase todos os golpes, mudando bastante seus efeitos. Apertando o botão novamente durante um ataque, poderia ser causado dano extra, ao receber dano, podia-se ter uma redução; pressionar botões várias vezes enquanto Mario atirava bolas de fogo fazia o efeito multiplicar, assim como girar o direcional durante as magias de Mallow. Golpes especiais gastavam Flower Points, o equivalente à Mana ou Magic Points de outros jogos. Uma ótima adaptação da Square para o mundo do encanador.







Quem nunca se frustrou tentando o desafio do Super Jump? Caso não se lembre ou não tenha jogado antes, um cachorro em Monstro Town lhe desafiava a fazer mais de 100 pulos consecutivos para ganhar um prêmio. Pode parecer simples — é só apertar o botão Y na hora certa para que Mario continue quicando sobre o inimigo —, mas o duro é manter o timing correto do botão durante todos os saltos.

O jogo remete bastante aos jogos de plataforma do bigodudo ao apresentar caixas de itens amarelas espalhadas no alto, e recolhidas após executar um pulo embaixo delas. Algumas até estavam escondidas e só apareciam após você pular nelas. Dentro delas, era normal encontrar moedas, cogumelos, flores, etc. E as referências não paravam por aí, até mesmo outras séries como Zelda e Metroid não foram esquecidas, já que Link e Samus podiam ser encontrados descansando em camas ao longo do jogo.











Ainda existiam vários minigames espalhados ao redor do mundo, como a corrida com Yoshi na ilha dos Yoshis, a composição musical na lagoa dos sapos (que, cá entre nós, mais pareciam golfinhos), a corrida dentro dos trilhos da velha mina, o ato de esmagar gombas em canos do esgoto, e a descida da cachoeira enquanto recolhia moedas. Existia até mesmo um casino secreto, que também oferecia maneiras de gastar suas moedas em três jogos: Com blocos caça-níqueis, Blackjack (também conhecido como 21) e um estranho jogo de olhar para um lado diferente do que o proprietário do casino. Uma curiosidade é que a música do casino é uma reedição do tema usado nas casas de Toads de Super Mario Bros. 3 (Nes). Ótimos meios de entreter além da história principal.

Desejos do passado para o futuro

O desenvolvimento de Super Mario RPG começou quando foram juntadas: a vontade da Square de expandir o sucesso de seus RPGs muito além do Japão, usando um personagem que as pessoas já conheciam, e a vontade de **Shigeru Miyamoto** de criar um RPG com Mario no meio. Vale lembrar que, na época, somente o primeiro, quarto e sexto títulos da franquia Final Fantasy haviam sido lançados no ocidente, e eles não foram sucessos de vendas, mesmo com diversas críticas positivas da mídia.

Miyamoto terminou por dirigir o projeto para ambas equipes da Square e Nintendo, tendo como co-diretor Chihiro Fujioka, da Square. Eles anunciaram o jogo durante o ano de 1995 no Japão, para o lançamento no ano seguinte. A equipe conseguiu montar uma ótima engine gráfica, auxiliada pelo chip SA-1, que permitia um acesso maior de memória e capacidade de armazenamento bem além do que o SNES aguentava originalmente. Com isso, pudemos ter belos e coloridos gráficos em 3D. Poucos jogos fora do Japão utilizavam esse chip (como exemplo, podemos citar Kirby's Dream Land 3 (SNES)) devido à dificuldade de trabalho com ele.

Infelizmente, nenhum outro console da Big N receberia uma continuação direta desse ótimo RPG. A colaboração entre Square e Nintendo parou por ali durante bastante tempo, já que este era o último jogo que constava no acordo original entre as empresas. Depois dele, a Square juntou forças com a **Sony** e seu novato **PlayStation** para seus próximos lançamentos. Também foi o último lançamento de Mario no SNES, pois o **Nintendo 64** entrava no mercado pouco tempo depois. O máximo que vimos novamente foi uma skin de Geno, lançada há pouco tempo, para o personagem baseado nos Mii em **Super Smash Bros (Wii U/3DS)**.





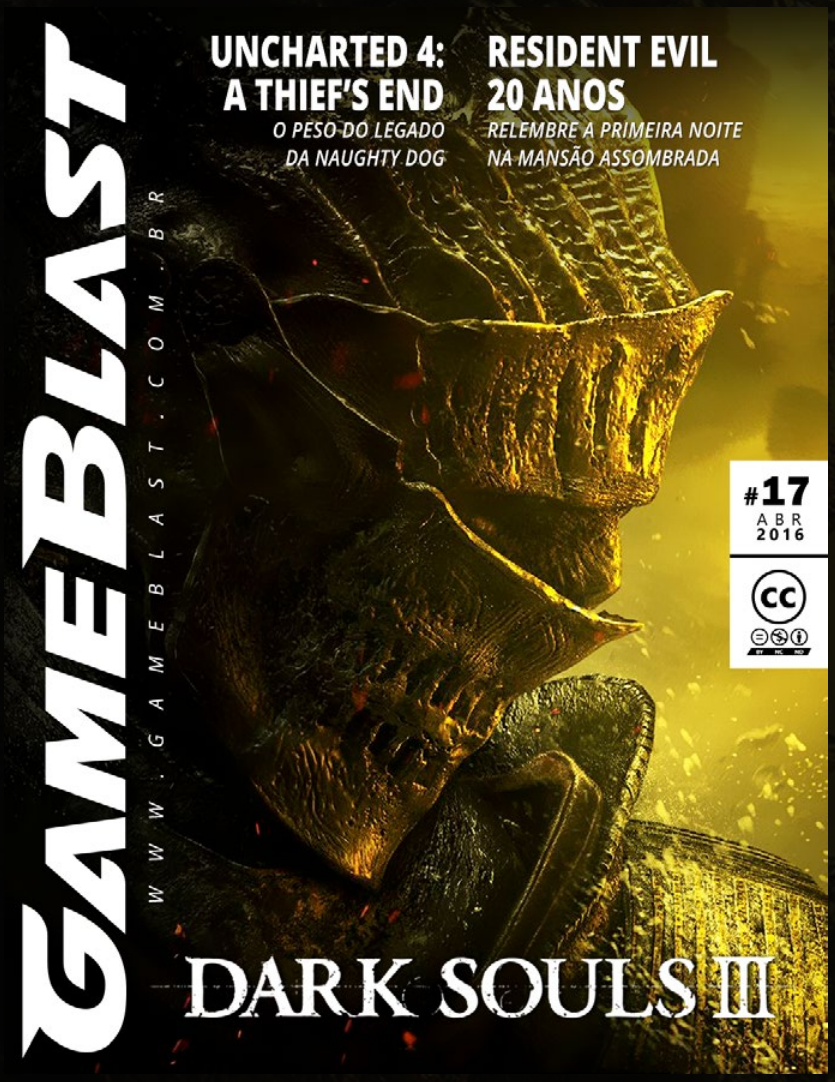
Todavia, através desta história, não, necessariamente, podemos constatar que a Nintendo não via potencial em misturar RPGs com sua mais icônica mascote. Vários membros da equipe original de Super Mario RPG acabaram saindo da Square e fundando a AlphaDream, que, por fim, acabou desenvolvendo a série Mario & Luigi.Da mesma forma, a Intelligent System desenvolveu a série Paper Mario, demonstrando que investir em RPGs do bigodudo seria um bom filão para a Nintendo explorar. Portanto, podemos considerar seus sucessores espirituais **Paper Mario (N64)** lançado em 2000, **Mario & Luigi: Superstar Saga** (GBA) de 2003, **Paper Mario: The Thousand-year Door (GC)** de 2004, **Mario & Luigi: Partners in Time (DS)** de 2005 **Super Paper Mario (Wii)** de 2007, **Mario & Luigi: Bowser's Inside Story (DS)** de 2009, **Paper Mario: Sticker Star (3DS)** de 2012, **Mario & Luigi: Dream Team (3DS)** de 2013, **Mario & Luigi: Paper Jam de 2015 (3DS)** e o já anunciado, porém, ainda não lançado, **Paper Mario: Color Splash (Wii U)**. Ufa, é muita coisa.



Super Mario RPG continua sendo bonito e bem divertido, não apresentando sinais de desgaste ou chatisse após 20 anos. Ele ainda pode ser adquirido novamente via Virtual Console no Wii e Wii U, ou, se você ainda mantiver um SNES e tiver muita sorte, também pode achar um cartucho ainda funcional de SNES a um preço razoável. Mas, bem que a Nintendo podia conversar novamente com Square-Enix, e criarem uma continuação de verdade. Bom, a história do jogo nos ensina a acreditar nos sonhos e que eles acontecem, então, não custa nada sonhar com uma situação assim, não é?

Revista GameBlast 17

Neste mês a revista GameBlast voltou a Idade da Pedra com a análise de Far Cry Primal!



Além de nossas expectativas sobre Uncharted 4: A Thief's End e Quantum Breaker, e muito mais!

Baixa já a sua!

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista