

NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBLAST.COM

POKÉMON

#49
OUT
2013



BY NC ND

TOP 10
MEGA EVOLUÇÕES

ANÁLISE
THE LEGEND OF ZELDA
THE WIND WAKER HD





Uma experiência Mega evoluída

Era, e ainda é, difícil encontrar um dono de 3DS que não estivesse ansioso com o lançamento de Pokémon X/Y. E, agora que o jogo foi finalmente lançado, nós não apenas preparamos uma Análise desse grande título, como também recheamos essa edição com os monstrinhos de bolso. Tem Top 10 de Mega Evoluções, Especial da série pelos portáteis Nintendo, Perfil do temido Mewtwo e uma discussão sobre o novo Tipo Fada. E você ainda confere tudo sobre Zelda: The Wind Waker HD e Super Mario 3D World. Boa leitura! – **Rafael Neves**

N-BLAST RESPONDE

04 Perguntas dos Leitores

ESPECIAL

42 Pokémon: Fairy-type

PERFIL

06 Mewtwo (Pokémon)

ESPECIAL

50 Trajetória de Pokémon nos portáteis

PRÉVIA

09 Super Mario 3D World (Wii U)

TOP 10

58 Top 10: Mega-Evoluções

ANÁLISE

16 The Legend of Zelda: The Wind Waker HD (Wii U)

BLAST UP

68 Espaço do leitor

ANÁLISE

23 Pokémon X/Y (3DS)

BLAST FROM JAPAN

Além de Pokémon: conheça Bushi Seiryuuden: Futari no Yuusha

MAIS ONLINE!



ESPECIAL

32 e-Blast

DISCUSSÃO

O que New Super Mario Bros. deve aprender com Rayman Legends?



Evolução nem tão Mega assim 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

Eidy Tasaka

REDAÇÃO

Alberto Canen
 Felipe Camarossi
 Filipe Salles
 Gabriel Vlatkovic
 Jaime Ninice
 Luciana Anselmo
 Rafael Neves

REVISÃO

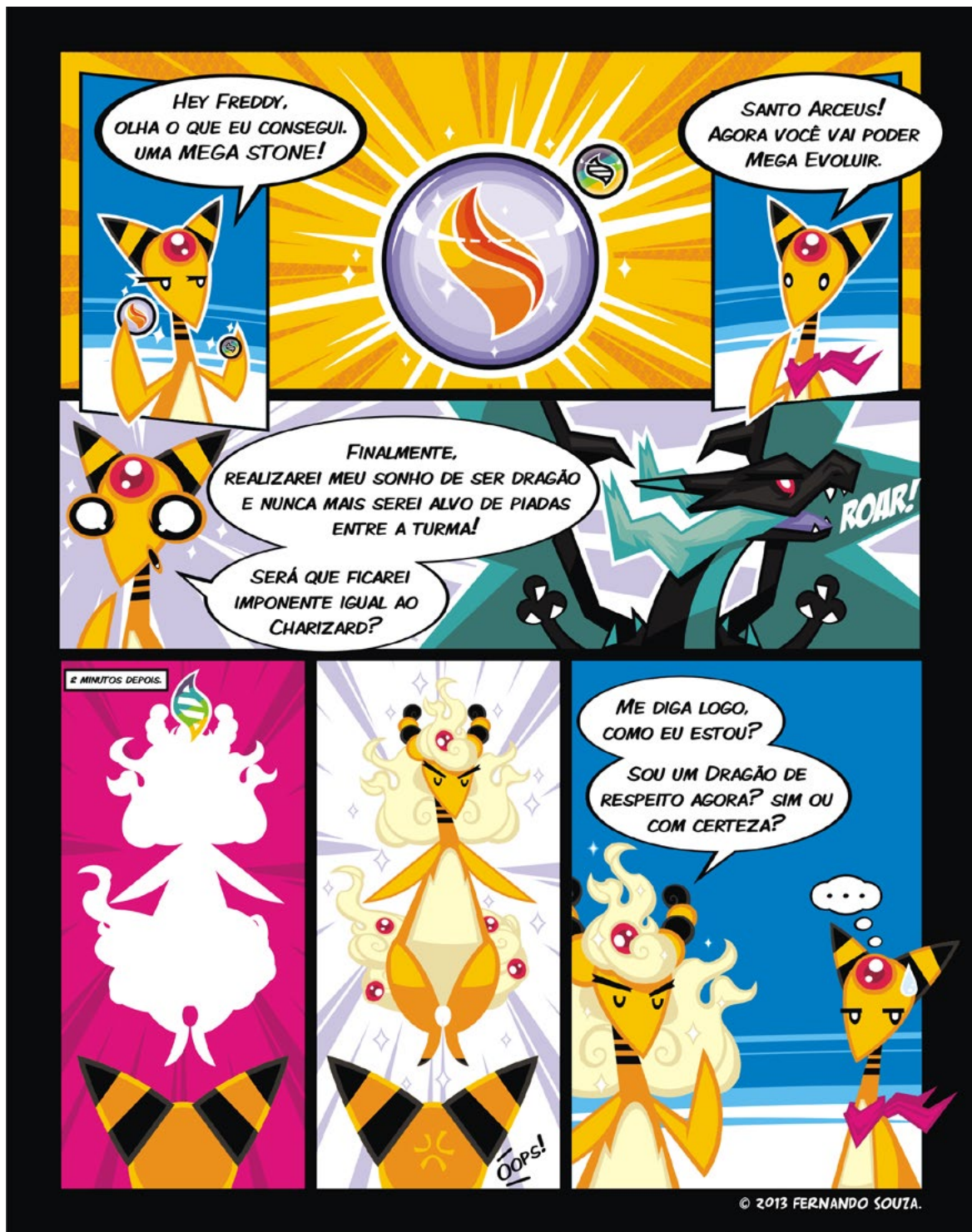
Alan Murilo
 Bruna Lima
 Jaime Ninice
 José Carlos Alves
 Vitor Tibério

DIAGRAMAÇÃO

David Vieira
 Eidy Tasaka
 Gabriel Leles
 Ítalo Lourenço
 Leonardo Correia
 Ricardo Ronda
 Tiffany Silva

CAPA

Felipe Araujo
 Fernando Souza
 Sérgio Estrella



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!

Diagramação: Eidy Tasaka

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](#).



Divindade do vale das pedras, me diga, cade o Flipnote Studio 3D ? Eu vou chorar, estou desde julho esperando :(
Anônimo "Chorão" da Silva



Então, você pode começar a chorar porque o lançamento do Flipnote Studio 3D não tem uma data especificada, infelizmente. O aplicativo foi lançado no Japão em julho deste ano e a Nintendo of America disse que iria disponibilizar por aqui em agosto e até agora nada →→'. Essa NoA é mais lerda que os Koopa Troopas! Assim que houver novidades, pode ter certeza que meus escravos irão noticiar no Nintendo Blast. Ah, e quando lançarem o Flipnote Studio 3D, quero ver você fazendo animações minhas, hein!?



Pedra, eu estava olhando uns posts do N-Blast no Facebook até que eu,... TE VI COMENTANDO LÁ NO FACEBOOK!!!! Agora me diga, aquela é você?

Anônimo "Vendo pedras no Facebook" da Silva



Não, você não está louco achando que vê pedras no Facebook. Sim, sou eu mesmo em casco e pedra! Estou sempre observando tudo com esse meu pequeno e lindo olhinho azul. Não é todo dia que você vê uma Pedra fofocandocomentando por aí, não é mesmo? E se você quer curtir, seguir ou me ver nessa tal de rede social, pode ver [a minha página lá](#). Não querendo te obrigar, mas sugiro que você curta, se não vai levar pedrality! →→'



Pedra, humildemente suplico por sua ajuda. Eu e minha linda namorada compramos 2 3DS XL. Passaram uns dias e o portátil dela está com o menu Home estranho. Ícones demoram para carregar quando sai dos aplicativos e as vezes acontece da tela ficar preta. O meu está ok. E agora rochosa?

Anônimo "Chorão" da Silva



Primeiro você deve fazer o mais óbvio: desligar o console e ligar novamente; atualizar o aparelho. Caso não funcione, tente calibrar a tela tátil — apesar de provavelmente não ser esse problema, não custa tentar. O site da Nintendo ensina como fazer:

"Importante! Se ao tocar na tela para fazer as seleções não funcionar, pressione e segure os botões (L + R + X) ao ligar o console, para ir diretamente para a calibração. O que fazer:



- Selecione o ícone "Configuração do console" no menu HOME, e toque em "Abrir";
- Toque em "Outras configurações";
- Toque em "Tela tátil";
- Toque nos círculos até que a calibração esteja completa;
- Toque em "OK" para salvar e sair."

Se nada disso funcionar, então eu sugiro que você leve na assistência técnica, já que vocês compraram recentemente, ou vão à loja que vendeu para vocês trocar por um novo.

Pedra vos peço ajuda, meu irmãozinho ama Bomberman e eu gostaria de saber qual é o gênero do jogo. Eu sei que não é plataforma então o que é?

Anônimo "Homem-Bomba" da Silva



Bomberman é um jogo do gênero estratégia, pois você deve usar diversas táticas e planejar bem as suas ações para vencer os oponentes. Caso você queira lembrar da definição dos gêneros, pode verificar a **matéria que o Gabriel Toschi fez ano passado** (Gabriel Toschi e não Torchic, ok?).

Grandiosa pedra. Como irá funcionar o evento de entrega do Torchic especial? Não quero perder uma oportunidade dessas!

Anônimo "Torchic" da Silva



Você só perderá o Torchic caso não compre Pokémon X & Y antes de 15 de janeiro de 2014 (e convenhamos que é praticamente impossível). Mas não se preocupe, esse evento de distribuição do Torchic será via Nintendo Network (Wi-fi) e trará o monstinho no level 10 e com o item Blazikenite, que permitirá que ele evolua para Mega Blaziken. E aí de você se perder esse Torchic, vai levar um pedrality! ⇨' N





MEWTWO

Um dos pokémons mais queridos pelos fãs, Mewtwo é, para muitos, o maioral até hoje. Criado em laboratório como um clone do lendário Mew, o monstrinho (se é que pode ser chamado assim) do tipo Psíquico reinou durante a primeira geração, sendo de longe o mais forte de todos, fazendo parte do time de dez entre cada dez treinadores em **Pokémon Stadium (N64)**.

A popularidade de Mewtwo é tanta, que até mesmo protagonizou o primeiro longa dos monstros de bolso, no qual convocou treinadores de elite (e o Ash) para um torneio com o objetivo de clonar os Pokémons mais fortes. Em **Pokémon Red/Blue**, era o último desafio a ser superado, escondido em uma caverna próxima à Cerulean, cujo acesso era liberado apenas após se tornar o campeão da Liga.

A origem do primeiro guardião

Diferente da maioria dos Pokémons criados por **Arceus**, Mewtwo foi criado através da ciência. Há diversas versões da história de sua origem, sendo a dos jogos diferentes do anime, que diverge da do mangá oficial, entre outros. Nos games, ele nasceu como um embrião de Mew, que foi levado a um laboratório onde sofreu experimentos genéticos, transformando-o em uma besta violenta e incontrolável. Após se libertar de seus criadores, se escondeu na caverna em Cerulean.





Já no anime, ele foi criado pela equipe Rocket pelo Dr. Fuji, sob ordens do líder **Giovanni**, também com o objetivo de criar o pokémon mais poderoso do planeta, e utilizá-lo para conquistar o mundo. Para controlar Mewtwo, o manda-chuva do grupo criminoso construiu uma armadura que aumenta o foco, mas também restringe seu poder. Apesar de ter ajudado seu criador no início, derrotando treinadores no ginásio de Viridian (entre eles Gary Oak, o rival de Ash), o guardião tomou ódio dos seres humanos e se rebelou, partindo para uma ilha distante e iniciando os acontecimentos do primeiro filme.

No mangá Pokémon Adventures, ele foi criado por Blaine, cientista da equipe Rocket e líder do ginásio da ilha Cinnabar. Diferente das outras origens, neste mangá Mewtwo foi criado com células de Mew e também as do próprio Blaine, já que ele não possuía células suficientes do Pokémon para encerrar sua obra. Com isto, células do próprio Mewtwo também foram transferidas ao cientista, criando um vínculo e permitindo a ambos sentir um ao outro.

Um dos melhores naquilo que faz

Mewtwo é um pokémon do tipo psíquico altamente ofensivo, principalmente por sua velocidade e capacidade de utilizar a maioria dos golpes de outros tipos, tornando-o um dos monstros mais versáteis do jogo, sendo matador com sua ofensiva.

Além de seu poder de combate, é um dos poucos pokémons que podem se comunicar na linguagem humana através da telepatia. Sua capacidade para telecinese também é formidável, visto que, sozinho, construiu o castelo utilizado como palco dos eventos de Pokémon: o Filme. Overpower é um termo que encaixa perfeitamente com Mewtwo.


Visto seu poder, Mewtwo geralmente é um pokémon não autorizado em competições, sendo considerado um pokémon uber, podendo batalhar apenas em torneios dessa categoria. Outros monstros de bolso inclusos nessa categoria são Lugia, Arceus e o inicial Blaziken.



Não basta ser Mewtwo, tem que ser Mega Mewtwo!

Em Pokémon X e Y, somos introduzidos às mega-evoluções, trazendo formas ainda mais poderosas de pokémons específicos, como os iniciais de Kanto. Antes mesmo de conhecermos esta nova mecânica, já havíamos sido apresentado a uma das novas formas de Mewtwo, onde era cogitado ser apenas uma evolução normal.



Mais tarde, após o anúncio das mega-evoluções, fomos apresentados à outra dessas evoluções, exclusiva da versão X, trazendo um visual ainda mais agressivo e adicionando o tipo Lutador, mudando seu foco para os ataques físicos, enquanto sua forma Y continuará arrasando com ataques especiais. 



Wii U

por **Rafael Neves**Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Gabriel LelesThe image is a vibrant, colorful illustration for the video game Super Mario 3D World. It features the main characters: Mario in his iconic red hat and blue overalls, Luigi in his green hat and overalls, Princess Peach in her pink dress, and Toad in his white and blue outfit. They are all smiling and posing dynamically. The title 'SUPER MARIO 3D WORLD' is prominently displayed in the center in large, colorful, blocky letters. The background is a whimsical 3D world with floating brick blocks, a rainbow, a blue sky with clouds, and a body of water with a small island. In the foreground, there are more characters: a Koopa in a green shell, a yellow cat-like character (Cappy), and a blue cat-like character (Cappy's friend). The overall scene is bright and cheerful, representing the game's fun and cooperative multiplayer experience.

SUPER MARIO 3D WORLD

Miau! Será a belíssima diversão em grupo de Super Mario 3D World o porto seguro do Wii U?

Alguns meses antes da E3 2013, a Nintendo confirmou que mostraria, no evento, o aguardado Mario 3D do Wii U em uma versão jogável. Chegando à feira, o que vimos do sucessor da série Super Mario Galaxy (Wii) mais se aproximava do popular Super Mario 3D Land (3DS). Super Mario 3D World apresentou uma aventura em três dimensões de Mario, Peach, Luigi e Toad, com foco no multiplayer, características únicas de cada herói, novos Power-ups, belíssimos visuais em alta definição e a promessa de ser o system seller do Wii U. Será que Mario e sua turma conseguirão realizar essa árdua tarefa mesmo sem ser o especulado Galaxy 3?

Ao resgate!



Bowser colocando fadinhas nos frascos pra poder reviver após ser derrotado por Mario.

Espere, Peach será personagem jogável? Então quem vai ser sequestrada pelo Bowser dessa vez? Daisy? Pauline? BIRDO?! Bem, a nova donzela em perigo da vez é, na verdade, a pequenina **Princesa Sprixie**, realza de uma nova espécie de habitante do mundo de Mario, os Sprixies. Para aproveitar os dias de liberdade, Peach é quem irá se juntar a Mario, Luigi e Toad para resgatar a nova princesa das garras do King Koopa. Para tal, o quarteto terá de passar por diversos mundos divididos em estágios recheados de desafios pelo Reino Sprixie.



Ainda não temos detalhes desses mundos, mas podemos ver tanto temáticas tradicionais quanto ambientações totalmente novas. O mapa que organiza todas essas fases segue o modelo de Super Mario World (SNES), mas, justamente por ser um Mario tridimensional, você pode movimentar-se livremente pelos caminhos (não é necessário segui-lo em linhas retas). Ainda assim, essa organização dos estágios do jogo explicita a proposta mais "pegue e jogue" de 3D World. Não temos *hub worlds* imensos para explorar ou objetivos que envolvam explorações e diálogos com personagens. Seguindo justamente o estilo de 3D Land, o Mario 3D para Wii U demonstra estar mais próximo de um jogo para reunir a galera e jogar juntos descompromissadamente. Ainda que a Nintendo tenha prometido uma experiência *singleplayer* sólida, não espere por uma jornada pessoal épica como em Super Mario 64 (N64), Sunshine (GC) e Galaxy.

2D ou 3D?

Outro elemento que 3D World traz de seu antecessor para 3DS é justamente uma aproximação com os Mario bidimensionais. É um legítimo Mario 3D, mas com aspectos de uma aventura em progressão lateral. Supere estágios lineares com limite de tempo, galgando, ao fim do processo, a bandeira que demarca o final da fase. É claro que a perspectiva panorâmica que o estilo 3D traz acaba promovendo, por si só, uma experiência mais profunda. As fases têm mais coisas para se fazer e esconderijos para explorar. Chega a ser um desafio pensar em como tudo vai funcionar com quatro personagens independentes. Especialmente a câmera, pois a tela não será dividida em quatro, mas terá de, com uma visão única, lidar com todos os participantes.



O que pudemos jogar na E3 mostrou que dá, sim, para fazer um Mario 3D com foco no multiplayer sem perder a melhor característica que os jogos tridimensionais do bigodudo têm: toda a criatividade e genialidade do estúdio Nintendo EAD. Embora não tenhamos, ainda, nenhuma garantia de que receberemos o padrão Galaxy de qualidade, o que vimos até agora desenhou um sorriso em nossos rostos. Principalmente pela variedade de gameplay. A começar pelos quatro personagens principais e suas vantagens e desvantagens próprias (confira no quadro abaixo).





Mario:

O encanador mais famoso do mundo é o tradicional personagem bem balanceado. Ele não traz nenhuma habilidade adicional, mas também não sofre com nenhuma desvantagem.



Luigi:

O irmão verde de Mario traz seu pulo mais alto, uma habilidade que já se tornou sua marca registrada. Será que ele também sofre mais com a inércia como em New Super Luigi U (Wii U)?



Peach:

Finalmente com um papel ativo no jogo, a princesa Peach pode flutuar por alguns segundos no ar graças a seu vestido. Apesar dessa habilidade semelhante à vista em Super Mario Bros. 2 (NES), a princesa locomove-se mais lentamente.



Toad:

O que falta a Peach em velocidade, Toad tem de sobra. O baixinho de cabeça azul é o mais rápido dentre os personagens (e o mais ignorado também).

A Nintendo ainda implementou mecânicas de jogo interessantíssimas, como uma corrida em que todos os personagens controlam o mesmo veículo (no caso, um lagarto) ao mesmo tempo, bolas de futebol e beisebol para serem lançadas nos inimigos, painéis no chão que aumentam a velocidade do personagem, trenós em forma de sapato (alguém mais lembrou do Goomba's Shooe?), vasos de Piranha Plant que podem ser carregados para engolir inimigos e diversas outras esquisitices pra lá de divertidas. Muitas delas já vimos em games anteriores, mas algumas novidades nos fazem coçar os dedos. A cereja do bolo é, claro, a variedade de Power-ups. Desde as tradicionais Fire Flower e Tanooki Suit até a novíssima Cat Suit, as variações na forma de controlar Mario e sua turma prometem casar bem com os desafios enfrentados em cada curiosa fase. Assim como em 3D Land, esses poderes não terão aquele tempo limitado de uso que vimos em Galaxy e Mario 64.

Cat Mario:

A roupa de gato é a grande novidade de 3D World. Ao pegar a Super Bell, Mario e seus amigos não só ficam bem felpudos como também passam a poder escalar paredes, brincar com bolas e até mesmo saltar rapidamente sobre seus inimigos.

Fire Flower:

Mais tradicional do que a flor de fogo, somente o cogumelo vermelho. Com esse Power-up, os personagens podem atirar mortais bolas de fogo pelas mãos, como de praxe.

Boomerang Flower:

Após sua estreia em 3D Land, a roupa de Boomerang Bro dá aos nossos heróis um arsenal ilimitado de bumerangues. Sua capacidade de voltar sempre ao ponto de partida lhe dá um bônus estratégico.

Mega Mushroom:

O poder de ficar gigantesco agora também em um Mario 3D? Isso mesmo, só não sabemos ainda como ele vai funcionar no multiplayer para quatro jogadores.

Super Leaf:

Após ter enchido nossos corações de nostalgia em 3D Land, a Super Leaf volta a transformar Mario e sua turma em versões Tanooki. Com rabadas letais e pulos estendidos, é um Power-up precioso para os estágios mais complicados.

Double-Cherries:

As cerejas do bolo são essas curiosas frutas, que permitem aos personagens duplicarem-se. Os clones seguirão o corpo original e, mantendo os Power-ups anteriormente obtidos, reproduzirão todas as ações do jogador. Ou seja, é poder de fogo duplicado, quadruplicado, octuplicado...



Diversão e definição em alta



Com tantos detalhes na lava, agora sim vamos ter medo de queimar o traseiro nela.

Frente ao realismo técnico e do poder de fogo avantajado dos aguardados PS4 e Xbox One, a Nintendo não trouxe o melhor console (tecnicamente falando), mas 3D World chega com a promessa de estabelecer um padrão de qualidade gráfica para os jogos do Wii U. Se New Super Mario Bros. U (Wii U) poderia ser comparado a um New Super Mario Bros. Wii (Wii) com filtro HD, 3D World é uma criação totalmente do zero,

feita desde o início para aproveitar o poderio gráfico do Wii U.

É como ter toda a beleza de um Galaxy, só que em alta definição. Os cenários estão belíssimos, e a variedade de ambientes muito bem arquitetados valoriza o esforço empregado no visual do jogo. Os efeitos de luz também mostram o quanto a parte artística do jogo foi bem trabalhada.

Esperamos que tudo rode sem *slowdowns*, mesmo que com

quatro personagens pulando e atirando bolas de fogo ao mesmo tempo. Ainda não vimos nenhuma funcionalidade que aproveite o verdadeiro diferencial do Wii U: seu controle tablet.

O recurso de deslizar o dedo sobre elementos do cenário escondidos é interessante, mas ainda aguardamos por *mini-games* pela *touchscreen* e integração com o Miiverse.

Quanto à trilha sonora, pouco podemos falar, mas se tivermos uma obra do mesmo naipe dos demais Mario 3D, não há do que reclamar. Ah, eu vi um tal de Koji Kondo na lista de compositores do jogo? Ok, tá tudo bem agora.



Pose pra foto, pessoal!

O salvador do Wii U

Pikmin 3 tentou, mas não é exatamente uma série que cativa o público de massa. New Super Mario Bros. U já havia falhado antes. ZombiU talvez tenha sido adulto demais. The Wonderful 101 então? Infelizmente, passou longe também. A promessa de tirar o Wii U das semanas de mormaço de vendas recai sobre as mãos enluvadas de Mario e sua turma. A proposta de juntar a galera no mesmo sofá para curtir uma experiência que até então sempre foi singleplayer parece interessante. Mas, embora as diversas opções de controle (do Wiimote ao GamePad) e a possibilidade de entrar ou sair da partida a qualquer instante ajudem a popularizar a jogatina, será que um Mario 3D em grupo será capaz de superar seus antecessores?



O projeto caminha bem. Mesmo que a primeira aparição do título na E3 não tenha sido tão empolgante quanto se imaginava, as recentes imagens e vídeos têm aumentado a ansiedade por 3D World. Afinal de contas, se não pudermos contar o Mario 3D do Wii U, é difícil nos segurarmos a outro referencial de qualidade. Portanto, pegue seu Wiimote, GamePad, nunchuk ou seja lá que periférico você use e vamos explorar o Reino Sprixie. E em alta definição!

MIAU! 



EXPECTATIVA

4



Super Mario 3D World (Wii U)

Nintendo

Gênero: Plataforma

Lançamento: 22 de novembro de 2013

Wii U

The image is a detailed cover art for the video game 'The Legend of Zelda: The Wind Waker HD'. It features a vibrant, cartoonish style with cel-shading. In the center, Link stands in his iconic green tunic and hat, holding his sword. Surrounding him are various characters from the game, including Princess Zelda, the pirates of the Great Sea, and other allies. The background shows a large, ancient stone structure with intricate carvings. The title 'THE LEGEND OF ZELDA™' is written in large, stylized red letters, with 'the Wind Waker' in a smaller, yellow font below it. A purple 'HD' badge is positioned at the bottom of the title. The overall scene is set against a backdrop of a sunset or sunrise over the ocean.

THE LEGEND OF ZELDA™ the Wind Waker HD

por **Gabriel Vlatkovic**Revisão: José Carlos Alves
Diagramação: Ítalo Lourenço

Há pouco mais de dez anos a Nintendo surpreendeu a todos com o lançamento do controverso **The Legend of Zelda: The Wind Waker**. Seguindo um estilo gráfico completamente diferente do que toda a comunidade esperava, o jogo utilizava-se do cel-shading, que dava à aventura a aparência de um desenho animado. Apesar do excelente uso da técnica, em um nível acima de tudo visto na época, muitos torceram o nariz para o que pode ser um dos mais magníficos títulos da lendária franquia da Nintendo. Uma década se passou, e o jogo passou a ser cada vez mais cultuado e reconhecido pelos jogadores, de maneira que a Nintendo viu a oportunidade perfeita para desenvolver um remake do título para o Wii U para que uma nova geração de jogadores possa conhecer um dos melhores jogos de aventura já criados.

Todo jogo tem uma história. Apenas um é uma lenda...

Anunciado em 2001, *The Legend of Zelda: The Wind Waker* parecia não possuir ligação alguma com os jogos anteriores da série. Naquele tempo, tudo que se sabia é que **Link** teria que salvar a sua irmã das garras de um pássaro bizarro que sequestrara a garota. Como sempre, a Nintendo conseguiu esconder o jogo até o seu lançamento, e fomos surpreendidos com o mais profundo e nostálgico enredo de toda a franquia.

The Wind Waker se passa séculos após os eventos de **Ocarina of Time (N64)**, período em que o reino de Hyrule já não mais existe e é apenas uma lenda do passado. Segundo o livro **Hyrule Historia**, os eventos do jogo ocorrem na linha do tempo em que o Hylian derrota **Ganondorf** (que é selado pelos sábios na

Sacred Realm) e fica conhecido como o Herói do Tempo. Contudo, como **Zelda** envia o rapaz para o passado para que ele possa viver sua infância perdida, e aquela Hyrule do futuro, mesmo que em paz, acaba perdendo seu herói caso alguma tragédia viesse a ocorrer.

Como Hyrule não consegue ter momentos de paz muito duradouros, Ganondorf consegue, de alguma maneira, escapar da Sacred Realm e volta a aterrorizar Hyrule. O povo tinha a esperança que o Herói do Tempo retornasse e conseguisse restabelecer a paz em Hyrule mais uma vez, mas ele nunca retornou. Com isso, a única solução encontrada pelas Deusas foi de alagar o reino e transformá-lo em uma lenda.



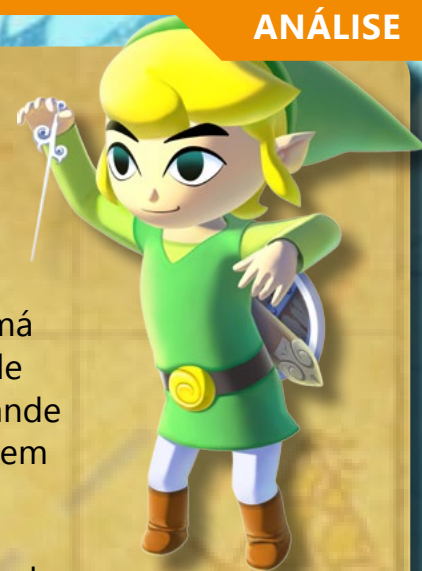
Com a escassez de terras para se habitar, o povo de Hyrule passou a viver em pequenas ilhas que, antes do alagamento, eram o topo das mais altas montanhas do reino. Uma das ilhas, chamada Outset Island, criou uma tradição em que, ao chegarem à idade adequada, os jovens garotos do vilarejo são vestidos com os mesmos trajes utilizados pelo Herói do Tempo, na esperança que algum possuísse a coragem para enfrentar a entidade maligna que assolava o local, que um dia fora um reino próspero e que agora não passava de um grande oceano.



O Herói dos Ventos

Entre tantos garotos que recebiam a roupa do grande herói de outra era, temos Link. Habitante de Outset desde que nasceu, o menino vive com sua avó e sua irmã, e se vê como o responsável pelo bem-estar e segurança de ambas. No mesmo dia em que recebe, de muita má vontade, as roupas de sua avó, Link e sua irmã testemunham um grande pássaro carregando uma garota de orelhas pontudas enquanto um grande navio pirata tenta resgatá-la. Após várias tentativas, os piratas conseguem atingir a grande ave e a garota cai em uma floresta no topo de Outset.

Com seus instintos heroicos à flor da pele, Link decide partir ao resgate da garota e consegue rapidamente encontrá-la. Entretanto, a garota, chamada Tetra, é bastante arrogante e sequer agradece Link, que a segue para fora da floresta. Lá fora, o garoto avista sua irmã correndo ao seu encontro quando de repente o grande pássaro dá um rasante e a leva embora. Desesperado, Link pede para Tetra levá-lo em seu navio para que ele possa resgatar sua irmã, sem fazer a menor ideia do tamanho da encrenca em que está se metendo.



O garoto fica sabendo por um carteiro que há rumores que o pássaro vive em Forsaken Fortress, local onde um ser maligno supostamente fez sua base e que ele vem sequestrando garotas de orelhas pontudas e loiras que encontra pelo Great Sea. Link então parte para o resgate e chega até a fortaleza. Após explorar o local sem ser notado pela grande quantidade de guardas

espalhados por lá, o herói encontra sua irmã, mas logo é capturado pelo pássaro que o leva ao topo do local e o entrega para seu líder, um homem grande de cabelos avermelhados que ordena que a ave se livre do garoto.

Link então é arremessado para longe e é resgatado por um barco falante chamado King of Red Lions, que explica ao garoto que o homem de cabelos vermelhos se chama Ganondorf e é o mesmo citado pela lenda do antigo reino de Hyrule. O barco ainda revela a Link que se ele realmente deseja resgatar sua irmã ele deverá ficar muito mais forte e que ele estava disposto a ajudá-lo em sua jornada pelo grande oceano. E assim começa uma das mais incríveis aventuras de Link.



Nostalgia repaginada

Apesar do preconceito de boa parte dos jogadores, *The Wind Waker* sempre foi um legítimo título da série, seja pelo seu enredo ou, principalmente, pela sua jogabilidade, que evoluiu tudo que foi apresentado por *Ocarina of Time* e *Majora's Mask* para um nível sem precedentes. Contudo, nem tudo era perfeito no jogo de dez anos atrás. Em primeiro lugar, navegar pelo Great Sea, apesar de divertido, era um pouco maçante em certos momentos da aventura, já que o deslocamento era algo muito demorado, mesmo com a *Ballad of Gales* e seus ciclones. A aventura também era conhecida por ser uma das mais fáceis de toda a franquia e, além disso, uma determinada tarefa a ser cumprida na segunda metade do título incomodava a muitos por quebrar completamente o ritmo da jornada além de parecer apenas uma desculpa para alongar o jogo.

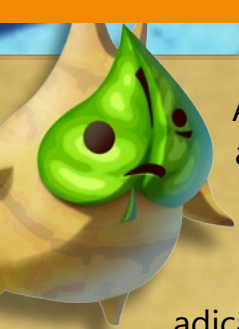


Com esses problemas em mente, a Nintendo decidiu reformular certos aspectos do jogo para torna-lo ainda melhor. A primeira medida tomada pela Big N foi criar uma nova vela para o King of Red Lions que torna o deslocamento pelo Great Sea algo muito mais rápido e prático. A vela, que pode ser obtida por meio de um leilão em Windfall Island triplica a velocidade do barco de Link e deixa as viagens mais dinâmicas e prazerosas.

O Hero Mode, apresentado pela primeira vez em *Skyward Sword*, faz seu retorno em *The Wind Waker HD* e, ao contrário do que ocorria do título de Wii, em que era necessário finalizar a aventura para disponibilizar a nova dificuldade, o modo já vem destravado logo de cara. Para quem não sabe, no Hero Mode os inimigos tiram o dobro de dano com seus ataques e não é possível encontrar corações para recuperar energia, sendo isso possível apenas com poções. Com isso, a dificuldade do título aumenta substancialmente e, certamente, agradará todos aqueles que se queixaram da facilidade do jogo quando lançado para GameCube.

Por fim, a exaustiva quest final foi reformulada. Agora não é mais necessário desembolsar milhares de Rupees e empreender uma jornada sem fim pelo Great Sea, já que a quantidade de mapas a serem traduzidos foram reduzidos em mais que a metade. Mesmo não sendo um com novo templo, como muitos esperavam, o encurtamento da tarefa é satisfatório e torna tudo mais rápido e fluido nos momentos finais da aventura que, no conjunto, é uma das mais consistentes e envolventes da série.





Além destes ajustes nos supostos defeitos do jogo de 2002, a Nintendo ainda adicionou outras melhorias, algumas menores e outras mais significativas ao jogo. A mais representativa foi a inclusão das Tingle Bottles, itens que permitem que os jogadores escrevam pequenas mensagens e deixem-nas em garrafas para que outros jogadores, quando passarem pelo local, recolham-nas e as leiam. A adição é interligada com o Miiverse para tornar a experiência integrada às propostas de comunidade tanto alardeadas pela Nintendo durante o período de lançamento do Wii U e vem para substituir a conectividade entre o GameCube e o Game Boy Advance utilizada pelo jogo em 2002.

The Wind Waker HD ainda faz uso de algumas funcionalidades do GamePad, como a tela de toque – que é usada para navegar facilmente pelos mapas e equipar itens com mais agilidade – e os sensores de movimento, que assim como em Ocarina of Time 3D, são utilizados para mirar com arco e flecha e outros itens. Apesar de parecerem simples, as adições tornam a jogabilidade muito mais fluida e prazerosa do que já era e fazem com que os controles do jogo sejam absolutamente perfeitos. Para os que ainda não curtem o GamePad, a Nintendo ainda adicionou a possibilidade de se jogar o título com o Pro Controller, garantindo assim uma jogabilidade mais tradicional à aventura, que também pode ser jogada pela tela do GamePad, sem necessidade da televisão.



O verdadeiro remake em HD

Nesta geração de jogos em alta definição, as desenvolvedoras lançaram a moda de relançar jogos antigos remasterizados para tentar abocanhar um pouco mais do dinheiro dos fãs.



Com alguns filtros aqui e novas texturas ali, boa parte dos trabalhos acabam não sendo de alta qualidade e se caracterizam como simples caça-níqueis. The Wind Waker HD é a primeira conversão em alta definição lançada pela Nintendo e as expectativas quanto ao trabalho da empresa neste tipo de conversão estavam muito altas. Felizmente elas foram alcançadas e facilmente superadas!

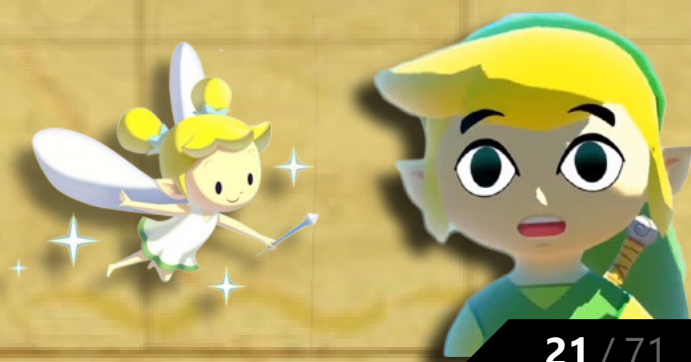


Apesar de, em essência, o jogo ser exatamente o mesmo, a Nintendo parece ter refeito o jogo de zero, tamanho o capricho e cuidado com cada detalhe.

Os gráficos do jogo, que já eram de encher os olhos, ficaram simplesmente fenomenais. A Nintendo aplicou texturas em alta definição e efeitos de luz dignos de uma nova geração. Todos os cenários estão mais detalhados, mais coloridos e belos. Navegar pelo Great Sea em meio a gaivotas planando ao seu redor e o pôr do sol ao fundo já era uma experiência inigualável no GameCube e se tornou algo inesquecível no Wii U, que mostra todo seu poder no que é facilmente seu jogo mais bonito lançado até o momento.



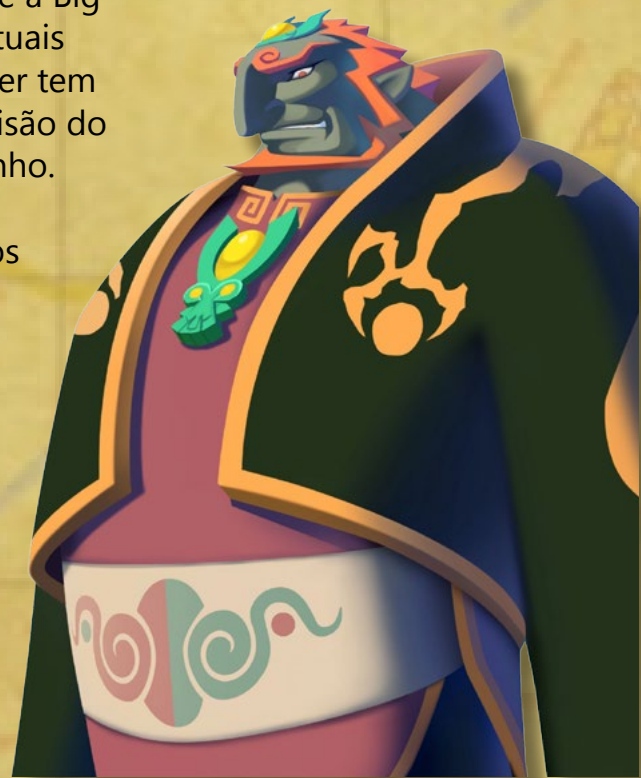
Infelizmente, as belíssimas composições do jogo não foram orquestradas para este remake, o que é uma pena se considerarmos que o título possui algumas das melhores trilhas sonoras de toda a série. Contudo, nem isso tira o brilho de um remake feito com tanto esmero, que é facilmente notado desde os primeiros minutos de jogo. Em contraposição à falta de músicas orquestradas, nota-se facilmente a melhora dos efeitos sonoros do título, que estão muito limpos e belos, ainda mais quando jogados com tecnologia Surround.



Clássico inesquecível... duas vezes

Se *The Wind Waker* foi um marco para a franquia *The Legend of Zelda* em 2002, sua versão HD faz o mesmo trabalho hoje, mas para a Nintendo como um todo. O jogo não só mostra do que o Wii U é capaz como também prova que a Big N é capaz de recriar seus clássicos a ponto de mantê-los atuais mesmo muito tempo após seu lançamento. *The Wind Waker* tem tudo para fazer com que as vendas do Wii U cresçam e a visão do console de boa parte da indústria mude da água para o vinho.

Com grandes melhorias em praticamente todos os aspectos técnicos e de jogabilidade do título, *The Wind Waker HD* é, facilmente, o melhor jogo lançado até agora para o Wii U, sendo obrigatório para qualquer proprietário do console. A situação se torna ainda melhor se pensarmos que o game é apenas uma pequena amostra do que podemos aguardar do novíssimo título da série, que deve ser anunciado em breve. Geralmente parto do princípio de que nada é perfeito, mas certas obras são tão gratificantes que, mesmo com alguns defeitos mínimos, não podem ter todas as suas maiores qualidades ofuscadas por eles, e *The Wind Waker HD* é uma das – senão a maior – prova desta filosofia. 🎮



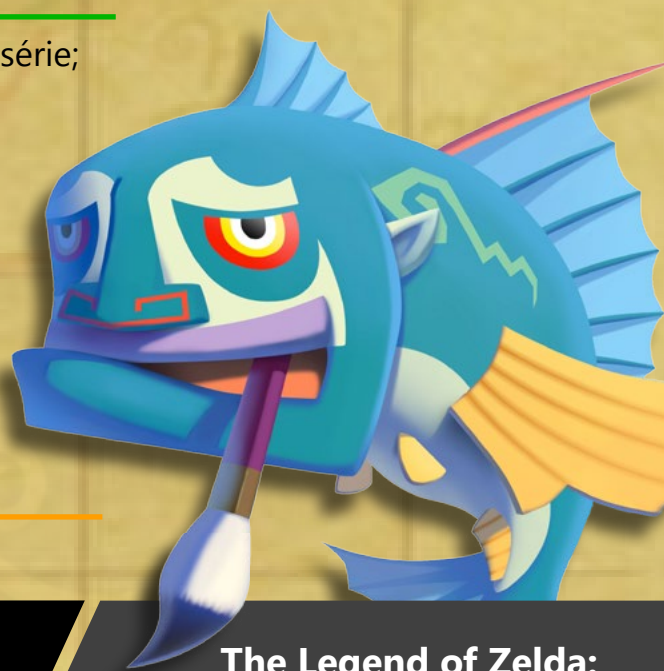
Prós

- Um dos melhores enredos de toda a série;
- Grandes melhorias nos pontos criticados dez anos atrás;
- Adições incíveis à jogabilidade;
- Gráficos espetaculares que demonstram todo o poder do Wii U;
- Excelente uso do Miiverse;
- Efeitos sonoros cristalinos.



Contras

- As composições poderiam ter sido orquestradas.



NOTA

10

The Legend of Zelda:
The Wind Waker
HD (WiiU)



POKÉMON X™

3DS



POKÉMON Y™



por **Fellipe Camarossi**

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: David Vieira

A espera acabou!

Presencie a verdadeira revolução criada por Pokémon X/Y (3DS), trazendo seus parceiros para a terceira dimensão!



277 dias. Desde o seu anúncio no dia 8 de Janeiro de 2013, eu sentia exatamente o mesmo frio na barriga sempre que pensava no quanto faltava para o lançamento de Pokémon X/Y (3DS). Dias riscados do calendário, tardes procurando por mais e mais informações, expectativas, suposições, a imaginação fluía da mesma forma que eu me senti meses antes de receber o meu primeiro jogo de Game Boy Color, Pokémon Red (GB). Enfim essa espera acabou, o dia chegou e agora eu posso afirmar com toda a certeza que valeu cada segundo de espera.

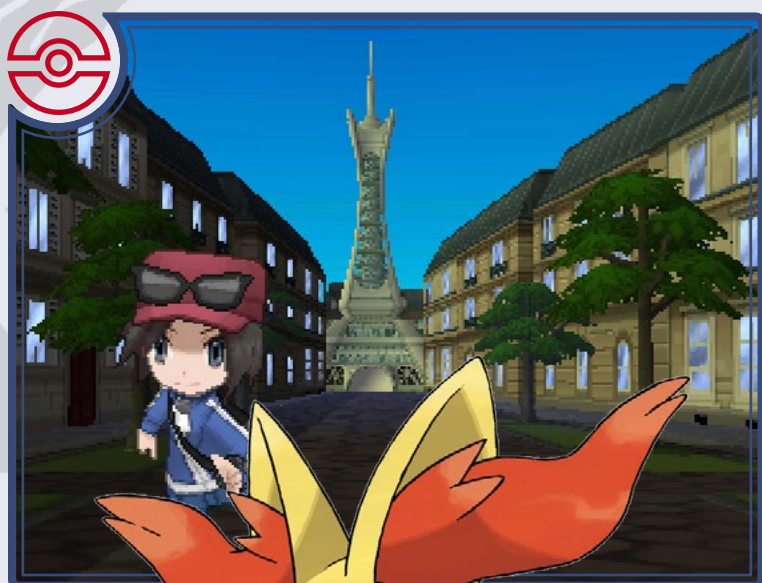


De volta às raízes

Eu tenho certeza que se você, leitor, já jogou algum outro título da série Pokémon, se lembra perfeitamente de como você iniciou sua aventura. Se lembra do nome do personagem, o seu primeiro parceiro, como mergulhou de cabeça num mundo totalmente novo. Se este é o caso, marque bem a sensação na cabeça, pois você provavelmente irá sentir ela mais uma vez ao ingressar no território de Kalos, a mais nova região do mundo Pokémon.



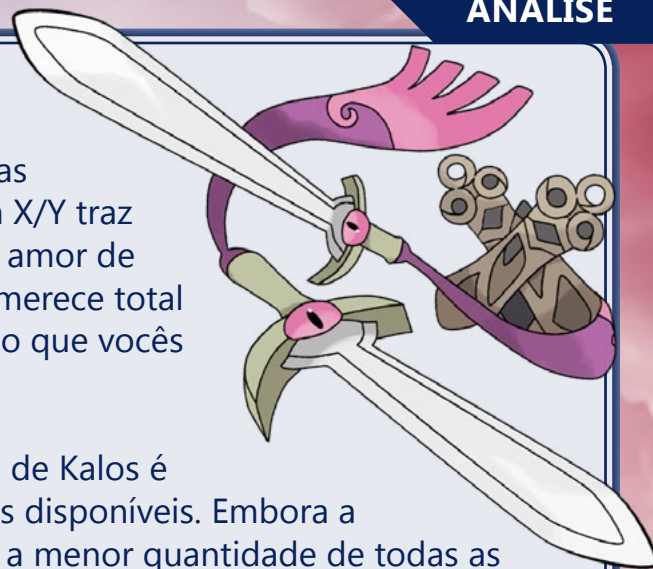
Apesar de praticamente ter voado pela região para poder vê-la por completo e fazer esta análise, eu sinto que terei de recomeçar minha aventura assim que este texto for publicado para poder aproveitar melhor o que deixei passar. Kalos, baseada na França, mostra-se fazendo jus à terra da beleza quando cada mínimo detalhe parece ter sido feito à mão e posicionado cuidadosamente. Em diversos cenários que passei senti vontade apenas de parar e apreciar o ambiente, ver o mundo Pokémon de uma maneira que, até então, eu só podia imaginar.



Não sei vocês, mas sempre que eu passava por uma determinada rota, caverna ou cidade dos jogos anteriores, eu formava em minha mente como seria aquele cenário visto por um outro ângulo que não fosse por cima, como seria ver a situação nos olhos do personagem que controlo. Aqui em Kalos isso se tornou muito mais simples, porque a liberdade que é possível sentir logo de cara é algo que parece irreal ao se jogar Pokémon. E não pensem que a beleza fica apenas por conta do cenário, viu? Kalos é linda de muitas maneiras.



Eu não quero estragar a surpresa de ninguém, então vou tentar não me aprofundar demais na história, mas posso garantir que qualquer um que a subestimou por causa das primeiras impressões irá ter uma bela surpresa. Pokémon X/Y traz uma abordagem madura para temas como vida, morte e amor de maneira que nenhum outro jogo da série fez até hoje, e merece total atenção – por isso tratem de escolher um idioma pro jogo que vocês consigam entender!



É claro, como não podia faltar, a beleza do ecossistema de Kalos é complementada por uma vasta variedade de monstros disponíveis. Embora a quantidade de novatos na Pokédex beire a casa dos 80 – a menor quantidade de todas as gerações até hoje –, o novo território dá um novo sentido para “temos que pegar todos” ao ter disponível mais de 450 espécies de Pokémon dividida em três regiões principais de Kalos: Central, Coastal (“Costeira”) e Mountain (“Montanhosa”).

Com um território colossal, uma coleção gigante de monstros e uma beleza ímpar, a primeira impressão que se tem de Pokémon X/Y é uma das melhores, mas vamos ter de escavar um pouco mais e mergulhar mais fundo nesta nova aventura para ver o que ela realmente tem a oferecer.

Um turbilhão de novidades

É comum da série Pokémon estar sempre introduzindo novas mecânicas e novos aspectos no decorrer dos jogos principais da franquia e é isso que mantém as experiências sempre renovadas. Com isso, devo dizer que eu acho que nunca tivemos uma revolução tão grande como ocorreu aqui em Pokémon X/Y. Diversos tabus que perseguiram os jovens treinadores desde suas primeiras aventuras hoje não são nada; podemos andar em oito direções, podemos montar em nossos monstros, podemos pular os desníveis de terra. É como começar tudo de novo, pois todas as regras que conhecíamos parecem inválidas.

Alguma vez você já se imaginou brincando com os seus Pokémon? É claro, eles são seus parceiros de combate, mas eu acho que todo treinador já quis recompensar seus amigos por cada vitória com um carinho, um brinquedo ou algum doce. Bem, agora isso é possível; com a introdução do Pokémon-Amie, uma interface de interação com seus monstros, é possível levar a sua relação com os Pokémon a um novo nível, fazendo o jogador se sentir como se realmente estivesse com um monstro real.



E não pense que isso é só pela imersão! Quando um Pokémon é bem tratado, diversos efeitos podem ocorrer em batalha, como se libertar de status negativos como Paralyze ("Paralisia") e Burn ("Queimadura").



A união é o caminho para a vitória!

Ainda nas novidades de batalha, diversos novos ataques e habilidades surgiram nessa nova leva de Pokémon, inclusive movimentos com poderes nunca vistos antes, como ataques de um determinado tipo que também atuam como outro. Cito como exemplo o ataque Flying Press, que é um ataque do tipo Fighting ("Lutador"), mas que também age como tipo Flying ("Voador"). Vários outros golpes com os efeitos mais variados e únicos encheram o arsenal dos monstros de bolso, e só testando todos eles você poderá descobrir seu verdadeiro potencial.



A interação social também se mostrou fator determinante nessa geração, já que temos muitas formas de se jogar com outras pessoas. Através do StreetPass e SpotPass é possível fazer trocas de Pokémon usando o sistema de Wonder Trade, onde se troca um Pokémon com um desconhecido ao se encontrarem, e para todos não parecerem iguais nas batalhas, o lado "fashion" da França fez presença no sistema de customização. É isso aí, pessoal, enfim nós podemos trocar as roupas dos nossos personagens e deixá-los com nossa identidade própria identidade. Chega a ser hilário pensar que esperamos quinze anos por isso.



Aliás, falando de longos períodos de tempo, depois de mais de dez anos sem interferir no delicado equilíbrio de tipos do jogo, enfim temos uma nova adição para as classificações dos monstros: o tipo Fairy ("Fada"). Claro, se você está acompanhando as novidades de Pokémon X/Y tanto quanto imagino que esteja, você já sabe do que esse tipo é capaz na teoria. Mas e na prática? Como já disse, certamente você irá se sentir um novato ao tentar se acostumar com as novas mecânicas dos tipos depois de anos da mesma maneira.



O mais irônico é que existem coisas que parece que sempre deveriam estar ali, mas só agora estamos vendo, como por exemplo as Horde Battles e Sky Battles. Lembra-se de todas aquelas vezes em que esbarraram em um Zubat passando por alguma caverna? Imagine então encontrar cinco de uma vez. Esse é o conceito das Horde Battles, confrontos onde se encara cinco monstros de espécies iguais ou semelhantes contra apenas um dos seus. Já as Sky Battles são apenas para seus parceiros que sejam capazes de voar, ou seja, todos aqueles que possuem o tipo Flying ou a habilidade Levitate ("Levitação"). Nesse estilo, o céu é o limite!



Ficou mais do que claro que esse jogo chegou para inovar e renovar, fazendo com que repensemos tudo que nos foi ensinado no decorrer de anos. Infelizmente, o principal erro da produtora foi investir demais nos detalhes e esquecer do básico que se espera de um jogo do 3DS: o 3D.

Nem tudo é um mar de Roselias

Vamos começar pelo mais notável: o jogo não possui efeito 3D no mundo aberto. É, isso aí, nada de admirar as belas paisagens que citei antes com o efeito ligado na tela colossal do seu 3DS XL. Diferente da maioria dos jogos de 3DS lançados até hoje, este aqui nem tenta disfarçar com uma baixa profundidade ou efeito sutil e simplesmente desliga por completo quando se está passeando, se ativando somente em batalha. "Bem, ao menos ele funciona nas batalhas, não é?", bem, quase isso.

A princípio eu não percebia, mas após algumas comparações da duração de certos ataques com e sem o 3D em vigor, pude perceber que há uma baixa na velocidade das animações ("framerate" para os entendedores). Dependendo do visual dos ataques, o ritmo podia cair drasticamente e se tornar duro de se ver, o que me levou a jogar o jogo praticamente inteiro em 2D. Aliás, agora faz sentido lançarem o 2DS junto do jogo; ele não foi feito para 3D.



Tudo bem que é apenas um capricho, mas isso mostra que a programação foi feita de forma corrida. Na discussão sobre o 2DS feita no GameBlast, falamos que algumas empresas poderiam ficar preguiçosas quanto ao uso do 3D após o lançamento do 2DS, mas não esperávamos que o maior lançamento do ano do portátil fosse fazer isso logo de cara. É decepcionante, mas o conjunto da obra faz estes empecilhos valerem a pena.



Uma aventura interminável

Por fim, é válido lembrar que os jogos de Pokémon tem um alto valor de replay porque eles nunca realmente terminam. Você pode concluir o modo história, pode capturar todos os monstros, mas sempre haverá algo a mais a se fazer. Neste caso, temos muitas coisas após o fim da partida para agradar os jogadores casuais e competitivos em suas empreitadas em Kalos.


Para começar, uma nova mecânica foi introduzida sob o nome de Friend Safari, um estabelecimento onde pessoas da sua lista de amigos ganham um tipo específico e, ao selecionar aquele amigo, Pokémon daquele tipo vão aparecer para serem capturados com suas Hidden Abilities (antes somente disponíveis através do Dream World). Todavia, embora o nome faça parecer a Safari Zone, aqui é possível entrar com seus próprios monstros e carregando Pokéballs.



Para os fãs da Battle Tower e do Battle Frontier, temos aqui o Battle Maison, local no estilo da Battle Tower que conta com quatro líderes – cada um especializado em um tipo de batalha diferente. Se você quiser deixar seus monstros prontos para encararem esse desafio, dê uma passada antes no Super Training e evolua seus stats individualmente! Você ainda pode conseguir um item com os pontos acumulados no Battle Maison que pode trocar as habilidades (Abilities) dos seus monstros para as secundárias, o que pode salvá-lo de horas de busca. Parece que enfim os jogadores competitivos foram agraciados dentro do jogo!



Temos que pegar todos!

Com problemas insignificantes perante o conjunto da obra, que agrada todo e qualquer tipo de jogador, Pokémon X/Y decerto recompensou a longa espera que tivemos. Após nove meses de muita ansiedade, fomos recompensados por nossa bravura e fidelidade à série com um dos melhores jogos já lançados. Se você gosta de Pokémon, esta deve ser uma compra certa para você. Se não gosta, tente mesmo assim, você pode ser conquistado por esta peça rara e se tornar mais um fã incondicional – como outros milhões por aí. 



✓ Prós

- Total renovação de certas mecânicas da franquia;
- Mais de 450 Pokémon disponíveis antes de completar a história principal;
- As MegaEvolutions se mostram um aditivo de grande impacto nas lutas;
- Atrativos para os jogadores competitivos como o Super Training;
- Gráficos estonteantes;
- Trilha sonora soberba;
- São muitos, não cabem todos aqui.

✗ Contras

- Péssimo uso do efeito 3D impede o jogo de ser perfeito.



NOTA

9.5

Pokémon X/Y

Nintendo 3DS

"AGORA TREINADORES CONSEGUEM ANDAR EM OITO DIREÇÕES;"



"UM NOVO TIPO DE POKÉMON FOI IDENTIFICADO - O TIPO FADA;"



"LADEIRAS JÁ NÃO SÃO MAIS UM OBSTACULO;"



"ROSTOS CONHECIDOS RETORNAM MAIS FORTES"



"E ATÉ O CHARIZARD, DEPOIS DE TANTO TEMPO, VIROLI UM DRAGÃO!"



"QUEM SABE FINALMENTE EU POSSA APRENDER 'FLY'..."



HP
EBER



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

DOWNLOAD



Google play

Nintendo eShop



eShop (Wii U)

por **Alex Sandro**

Diagramação: Eidy Tasaka

Mighty Switch Force! 2

Após aparecer no 3DS, o segundo episódio de Mighty Switch Force chega ao eShop do Wii U. Use um equipamento de combate a incêndios para resgatar as Hooligan Sisters e as Ugly Secret Babies escondidas em cada fase. O título traz novos níveis, inimigos, enigmas e tipos de armas, mesclando elementos de puzzle e ação.



Preço: \$ 5.99 (eShop americana)

Virtual Console Urban Champion

Acredite: **Urban Champion** é um jogo produzido pela Nintendo para o NES em que seu objetivo é socar os outros que você encontra pela rua! Sim, exatamente isso! O jogo foi lançado em 1986 para o console 8-bits e está disponível no Virtual Console do Wii U.

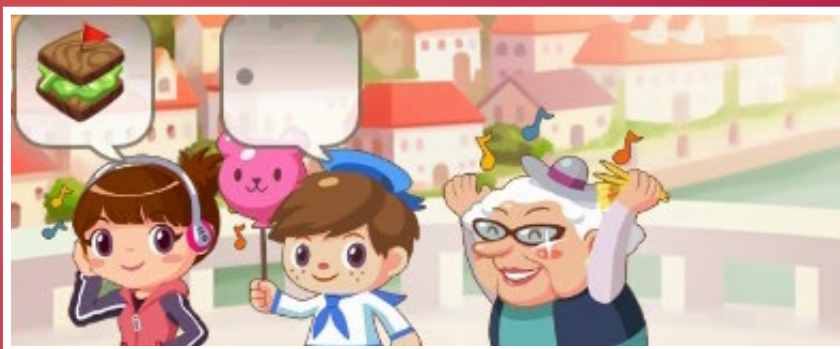


Preço: \$ 4.99 (eShop americana)

eShop (3DS)


Brunch Panic

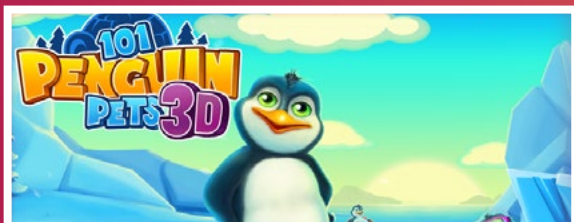
Hora de ter sua cantina móvel. Ajude Bonnie viajando e cozinhando para atender a clientela. O título traz mais de 50 níveis para serem superados com desafios que testam sua velocidade e precisão usando a tela inferior do portátil.



Preço: R\$ 8,79 (ou \$3.99 na eShop americana)

101 Penguin Pets 3D

Você está se divertindo com o Pokémon Amie de X & Y? Que tal cuidar então de 101 Dálmatas Pinguins? Essa é a proposta deste jogo. Pule, dance, vista-os com roupas, dê banhos, leve ao veterinário, participe de minigames e use itens e brinquedos para alegrar seu pinguim de estimação. 



Preço: R\$ 8,99 (ou \$4.99 na eShop americana)

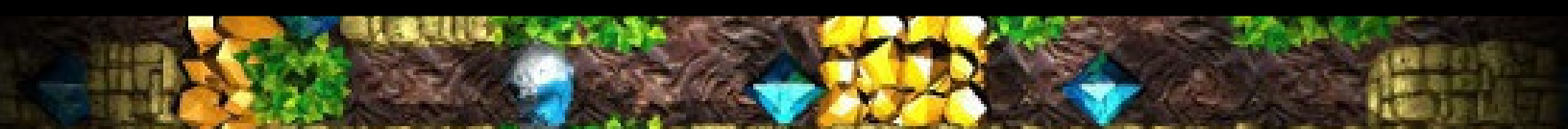
BOWLDOER DASH-XL 3D™



por **Alberto Canen**

Revisão: Bruna Lima
Diagramação: Eidy Tasaka

Alguns tipos de jogos por sua simplicidade não ficam velhos e são sempre relançados, independente de quão avançada a geração atual esteja. Essa afirmativa, no caso, serve bem para puzzles que não exigem muita elaboração técnica. É o caso de Boulder Dash, que ganhou seu primeiro título em 1984, ainda no Atari, e apareceu em diversos consoles desde então. Nunca mudou sua premissa básica, até chegar ao 3DS em 2012 com o nome de Boulder Dash-XL 3D, sendo, na verdade, um porte da versão para Xbox 360 e PlayStation 3, lançada um ano antes. Agora, o game chegou ao eShop, lugar que lhe cai muito bem.



A premissa é simples e não exige muito tempo para ganhar habilidade. Você controla um robô simpático tendo duas opções de escolha: Rockford ou Crystal. Não há diferença entre a jogabilidade deles, apenas no gênero. O personagem selecionado deverá explorar cavernas em busca de diamantes, desviando dos pedregulhos e robôs inimigos.

Do retrô ao moderno



Boulder Dash-XL 3D possui cinco modos de jogo diferentes, tanto em relação aos cenários quanto no gameplay. O principal é o Arcade, uma versão mais moderna daquele antigo já conhecido pelos veteranos, com teletransportes, dinamites e braços mecânicos. São 100 fases distintas, cuja dificuldade vai aumentando progressivamente e há um tempo limite. Para simplesmente entrar na fase seguinte, basta coletar uma certa quantidade de diamantes e a porta de saída se abrirá. Mas se quiser fechar a fase por completo (o que eu recomendo), precisará pegar todos os diamantes e o desafio será maior, já que alguns deles foram estrategicamente colocados para dificultar a sua vida. Caso você não goste de correr contra o relógio, pode optar pelo modo Zen, idêntico ao Arcade, mas sem o limite de tempo.



Para incrementar a jogatina, o pessoal da Kalypso Media criou o modo Puzzle, 25 estágios que prezam mais o raciocínio lógico que a ação. O cenário é bem menor que no modo Arcade e exige mais estratégia, antes mesmo de se movimentar, para evitar ser bloqueado ou esmagado. Nesse caso coletar todos os diamantes não é opção, mas sim o seu objetivo.




O quarto modo, Score Attack, tem uma proposta interessante. São apenas quatro fases bem extensas, nelas seu objetivo é pontuar o maior placar. A jogabilidade acaba sendo mais na base da tentativa e erro para chegar ao topo. Esse modo poderia ser bem aproveitado se existisse uma tabela online para comparar os resultados com adversários. A ausência acaba por desmotivar em repetir a tarefa muitas vezes.

O título ainda traz uma bela surpresa ao estilo "blast from the past". Em seu modo Retro, os jogadores que curtiam o Boulder Dash de antigamente vão poder matar as saudades. Além dos cenários, a jogatina também é mais crua, sem opções modernas do modo Arcade. Os estágios mais difíceis estão presentes nesse modo, como era típico dos games antigamente: bem-vindo à jogatina dos anos 1980.



Jogo retrô com roupa nova

É sempre bom vermos títulos antigos de cara nova. Boulder Dash-XL 3D é para quem gosta de puzzles mais descompromissados e simples, sem regras e jogatina complexas. De fato a pontuação online seria bem-vinda e o efeito 3D deixou muito a desejar, mas com modos de jogo variados e uma boa quantidade de fases, o replay está garantido. 



AquaMoto™ RACING 3D



Navegando pelos mares agitados de Aqua Moto Racing 3D

por **Jaime Ninice**

Revisão: Bruna Lima
Diagramação: Eidy Tasaka

Sol, mar e muita velocidade... isso sim é vida quando se trata de tirar uns bons rachas a bordo de seu querido Jet Sky. Remake do mesmo título para celulares, Aqua Moto Racing 3D vem com tudo para o eShop e o levará a corridas alucinantes pelos mares tropicais de diversas regiões, incluindo as desérticas (não me perguntem como isso é possível). O jogo possui boa performance e pode ser a esperança para os jogadores que aguardam ansiosamente por um novo título de corrida, além de Mario Kart, que valha a pena no portátil da Nintendo.



Surfing in the waves of Race

Uma das maiores, se não a maior característica de Aqua Moto Racing é sua similaridade, bem óbvia por sinal, com um ícone da geração N64 e GCN. Sim, estamos falando de Wave Race e você notará cada detalhe desta franquia presente no game, porém, sem todos os seus méritos. A regra de passar pelos cones vermelhos e amarelos do lado correto está de volta e sem a uniformidade de Blue Storm, estando mais parecido com o título de N64. Aqui também há manobras que podem ser executadas durante os saltos - agora mais simples, escolhendo entre seis tipos na tela de toque -, com cenários que parecem ser inspirados no jogo tropical e tempestuoso do Game Cube.



E por falar em cenários, eles são todos muito bem representados. Não há nada a reclamar e quanto mais corremos, mais descobrimos as belezas de lugares como Grécia, Egito e os Trópicos. Um detalhe interessante é que há sacolas de dinheiro e baús de joias boiando pelas fases... mas como assim dinheiro boiando? Sim, agora, com a quantia acumulada no percurso, você poderá comprar Jet Skys cada vez mais potentes para utilizar nas corridas.

Entre os modos de jogo, temos o campeonato, onde você deve vencer copas de níveis progressivos para avançar no game; além da corrida rápida, em que basta apenas selecionar o trajeto na região desejada e correr para o abraço. Também há uma lista de metas a serem desbloqueadas que você pode cumprir no decorrer do jogo, como acionar todas as manobras existentes na corrida, derrubar cinco adversários, e por aí vai, aumentando muito o fator replay.


|Erro||

Contudo, há diversos pontos que poderiam ser melhorados e tornariam este game excelente para os fãs de corrida sobre ondas. Além da dificuldade média para aqueles já acostumados com títulos de corrida, certas falhas aparecem quando você empaca na superfície terrestre e não consegue mais sair de lá com tanta facilidade, ou mesmo ao cruzar a linha de chegada por fora da grade. Detalhes mínimos que fazem toda a diferença no jogo.

Fique em último lugar e dificilmente alcançará o primeiro. Ainda falta aquela característica tão presente em games como Mario Kart e outros, com turbos que te deixam realmente na frente e IA dos personagens mais natural.



Vamos juntar a galera!

Caso queira dar uma variada às tão concorridas partidas de Mario Kart 7, ou mesmo se distrair e dar boas risadas com os amigos, não deixe de baixá-lo. O jogo possui suporte a Download & Play para até seis pessoas e ao recurso StreetPass. Desenvolvido pela Zordix AB, Aqua Moto Racing 3D está totalmente traduzido para o português e usa o efeito 3D do portátil de forma bonita, com texturas que parecem gerar cores ainda mais vivas. Não ligue para o que os outros falem e esqueça um pouco essa febre Pokémon, dando bons mergulhos velozes tropicais. 



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



TWITTER

Seguir

FACEBOOK

Curtir

GOOGLE+

+1

FEED RSS

Assine

POKÉMON

É hora da batalha! Como o cenário competitivo de Pokémon irá reagir com o novo Fairy-type?

por **Felipe Camarossi**

*Revisão: Jaime Ninice
Diagramação: Tiffany Silva*

Fairy-type. O tipo Fada que balançou o mundo durante a E3 2013 foi polêmico desde o seu anúncio, se mostrando um verdadeiro divisor de águas e criador de guerras no mundo Pokémon, e isso falando sobre todas as classes de fãs – dos casuais aos competitivos. Já falamos muito sobre essa nova classificação de monstrinhos, sobre alguns de seus representantes e sobre suas capacidades, mas agora vamos falar sobre um assunto delicado e que precisava de algumas semanas após o lançamento de Pokémon X/Y (3DS) para podermos abordar: o cenário competitivo após a chegada do novo tipo.



Começando do básico

Para princípio de conversa, é preciso entender exatamente como funciona o Fairy-type. O recém chegado da região de Kalos foi criado para, supostamente, "balancear o metajogo e derrubar o monopólio do Dragon-type", algo que todo jogador competitivo sabe que é um fato. Era raro encontrar um time na antiga geração (que irei me referir como "Gen V" no decorrer do texto) que não tivesse sequer um Pokémon do tipo Dragão devido as suas muitas vantagens e poucas desvantagens. Bem, agora isso pode mudar.



Relação do Fairy-type com outros tipos

Super Eficaz	Dragon	Fighting	Dark
Não Muito Eficaz	Steel	Poison	Fire
Fraqueza	Steel	Poison	Poison
Resistência	Fighting	Dark	Bug
Imunidade	Dragon	Dragon	Dragon

Como puderam ver na tabela acima, Fairy é um tipo não muito ortodoxo, tendo vantagens e resistências contra tipos muito comuns e fraquezas contra incomuns. Se você é um jogador presente do competitivo – ou tem noções básicas de lógica – verá que é uma boa tática para equilibrar o uso de determinados tipos ou ataques, reduzindo o uso dos mais populares e dando uma chance aos ofuscados. Mas como exatamente isso vai funcionar? Agora sim vamos entrar nos domínios do metajogo.



Os últimos serão os primeiros

Vamos começar analisando a primeira linha da tabela e ver o que muda com a super eficácia dos ataques Fairy-type. Algo muito comum no mundo competitivo de Pokémon é trocar de monstrinho no momento exato para evitar um ataque que seria perigoso ao seu time e colocar alguém resistente, nulificando assim a ação do adversário. Tendo isso em mente, a partir do momento em que um determinado Pokémon aprende um ataque do tipo Fairy, é perigoso colocar qualquer Dragon-, Fighting- ou Dark-type em campo, pois pode ser pego de surpresa pela magia das fadas.



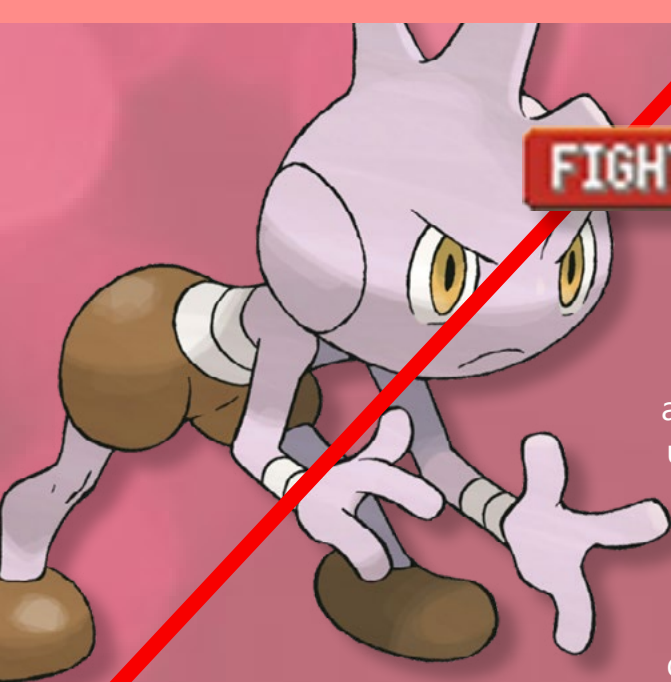
Contudo, usando o mesmo exemplo de cima, agora vamos ver mais Pokémon dos tipos Steel, Poison e Fire entrando em campo para segurar ataques do tipo Fairy. Considerando que os três tipos são frágeis contra um dos tipos ofensivos mais comuns (Ground) e isso os deixou longe do campo competitivo por muito tempo, talvez essa seja a chance deles voltarem aos holofotes como verdadeiros páreos para as Fadas. Contudo, esse tiro para equilibrar o jogo pode acabar saindo pela culatra, já que vai tornar um dos Pokémon mais usados do cenário competitivo ainda mais usado – no caso, Heatran, do tipo Fire/Steel.

Reparem que Fairy também é frágil contra os tipos Poison e Steel, o que fortalece o cenário acima; o adversário usa um ataque Fairy, você troca para um Poison e recebe o dano reduzido, e no

turno seguinte, bombardeia ao oponente com seus ataques super eficazes.

O mesmo se aplica a Steel, e considerando que ataques Steel são uma raridade (salvos raros casos), aqui vemos uma nova oportunidade de equilíbrio... ou não, já que isso vai aumentar o uso de outro dos mais vistos do metajogo de Pokémon: Scizor, o Bug/Steel.



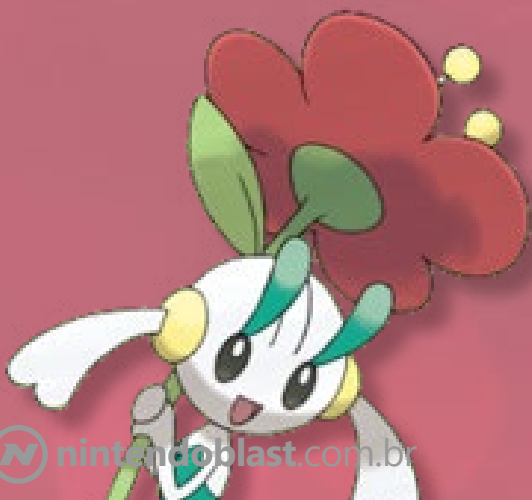


FIGHT

Fighting é um dos tipos ofensivos mais soberbos no metajogo atual – ou de toda a série, se considerar suas vantagens e desvantagens – e faz sentido ser assim, faz jus ao nome “Lutador”, mas ainda assim as Fairy-types resistem aos seus ataques. Dark passa pela mesma situação, e agora dois dos tipos mais ofensivos encontraram um páreo para fazer os jogadores pensarem duas vezes antes de descarregar seus ataques no adversário. Parece uma boa medida para equilibrar o jogo, não? Seria, não fosse a resistência contra Bug, que já é um tipo ofensivo prejudicado pela quantidade de tipos que resistem aos seus ataques.

Por fim, temos a mais notável qualidade do Fairy-type: imunidade total a ataques Dragon-type. O maior impacto do metajogo está aqui, pois a forma com a qual se usam os Dragões atualmente tende a ser completamente reinventada. Era comum na Gen V o uso de itens Choice (Choice Band, Choice Specs e Choice Scarf) em Dragon-types, que aumentam o poder de ataque, ataque especial e velocidade (respectivamente) em troca de só poder utilizar um golpe – e o golpe de preferência costumava ser o temido Outrage. Com essa capacidade das Fadas, nenhum Dragon poderá se arriscar a ficar preso a um mesmo ataque se o adversário tiver uma das criaturas rosadas para imunizar-se de sua técnica.

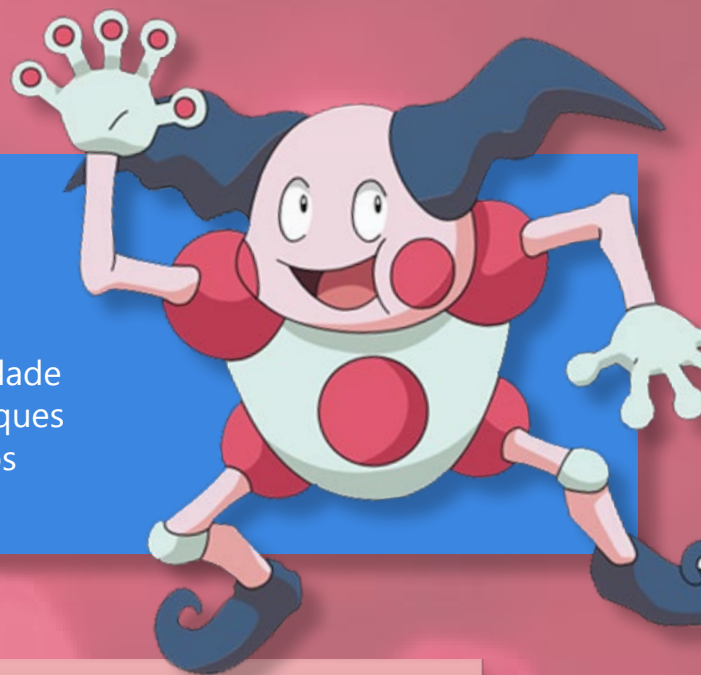
DRAGON



Superficialmente, é possível notar que as Fairys já causam uma mudança drástica no uso de tipos usados no metajogo, certo? Mas antes de concluirmos nossas previsões, é preciso dar uma pequena olhada nos Pokémon que receberam este tipo e ver quem são as verdadeiras potências que vão dar as caras daqui pra frente.

O panteão das Fadas

Mr. Mime foi, por muito tempo, ofuscado por outros Pokémon do tipo Psychic em todas as suas funções, mas agora o mímico possui a adição do Fairy-type. Combine isso com sua imunidade a golpes de som através de sua habilidade Soundproof ou sua resistência mais elevada a ataques super eficazes graças outra habilidade Filter, temos aqui um dos mais inusitados tanques da Gen VI.



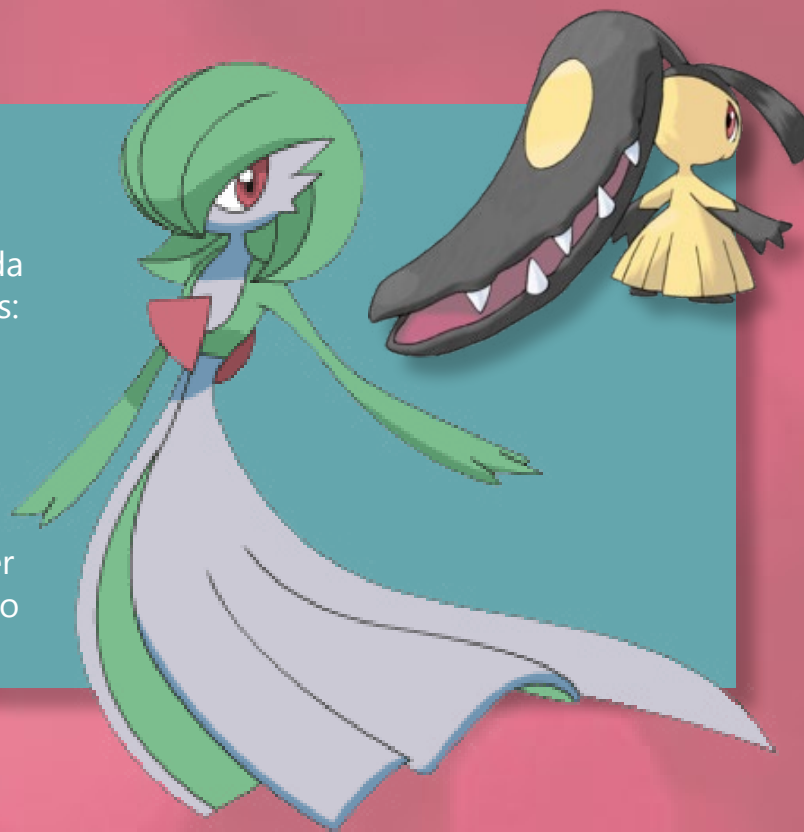
Sound-type?

Alguns ataques como Roar, Uproar, Sing e Round recebem uma classificação especial chamada "Sound-type", que não interfere em nada no seu tipo, mas dá algumas funções extras ao golpe. Nessa nova geração, ataques de som são capazes de atravessar o golpe Substitute, muito utilizado no metajogo como escudo para golpes de alto dano, já que ele recebe todo o impacto de um golpe com o custo de apenas $\frac{1}{4}$ do HP do usuário. Para evitar os golpes de som, apenas com a habilidade Soundproof, o que torna o Mr. Mime um excelente usuário de Substitute!

Azumarill é outro da velha guarda que, através do tipo Fairy adicionado ao seu prévio Water, tornou-se uma arma a ser temida no cenário competitivo da Gen VI. Com sua habilidade Huge Power, que simplesmente dobra o seu poder de ataque, seus golpes são ameaçadores para qualquer um que entre em seu caminho. Combine isso com um HP elevado e acesso ao ataque Belly Drum (que corta o HP do usuário pela metade em troca de quadruplicar o seu ataque) e é desnecessário dizer que ele passa a bater como um caminhão, não é?



Gardevoir é apenas mais uma Psychic-type ofuscada por opções melhores como Alakazam para ser ofensiva e Cresselia na defensiva, mas nessa geração ela foi agraciada com não uma, mas duas melhorias consideráveis: o Fairy-type e uma Mega Evolução, fazendo dela uma considerável atacante e defensora especial. Algo semelhante ocorreu com Mawile, dando a ela uma das melhores combinações de tipos possíveis para o metajogo atual – Steel/Fairy – e, com uma habilidade como Huge Power dobrando o seu ataque já elevado, desnecessário dizer o poder destrutivo que recebeu.



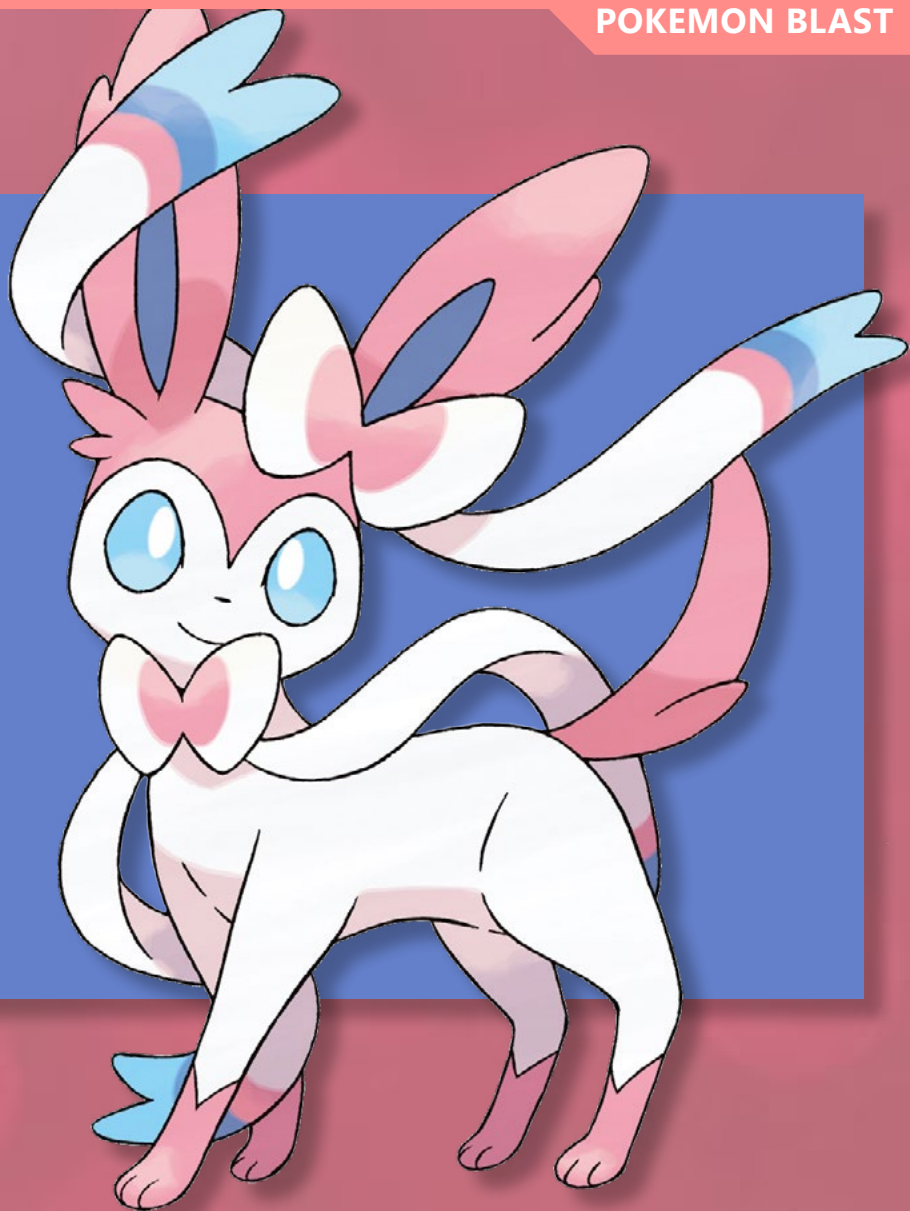
Togekiss será provavelmente o mais visto Fairy do metajogo, ao menos a princípio, pois tem total imunidade aos dois ataques mais potentes de um dos dragões mais fortes do jogo: Garchomp. Com a imunidade a Ground graças ao tipo Flying e Dragon com o tipo Fairy, somando uma boa velocidade e ataque especial, a última forma do icônico Togepi é uma adição e tanto para qualquer um que queira experimentar uma Fairy antes de se especificar em alguma para o seu time.



Whimsicott já tinha o seu próprio nicho como usuário da habilidade Prankster, que faz com que ataques não-ofensivos sempre ajam primeiro nos confrontos. Agora, com sua resistência aumentada com a adição do Fairy-type e uma vasta quantidade de ataques indiretos, o Pokémon algodão teve sua usabilidade aumentada de forma exponencial, podendo ser o pivô que faltava no seu time para garantir que o adversário não completasse sua estratégia.



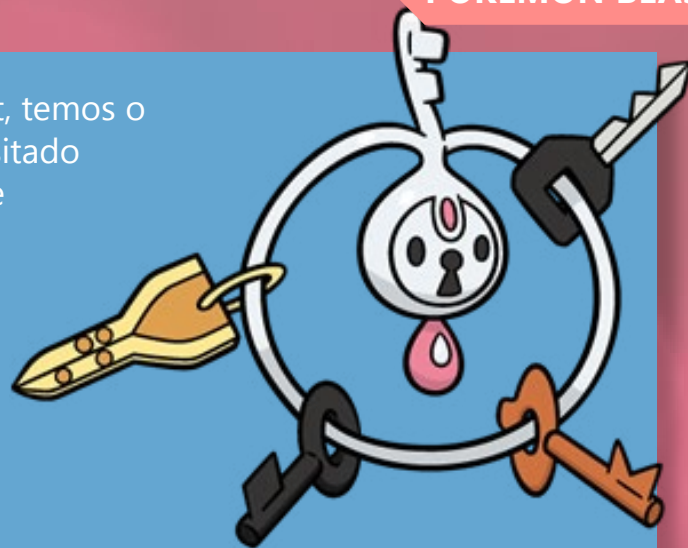
Chegando na nova geração, temos duas Fadas que podem agir tanto no campo defensivo como ofensivo: Florges e **Sylveon**. Ambas com apenas o tipo Fairy, suas defesas especiais são colossais e seus ataques especiais igualmente. As duas podem ser usadas para atacar, embora não tenham acesso a um vasto arsenal de golpes ofensivos, ou podem agir na área do suporte, onde tanto uma quanto a outra podem ser excelentes aumentando as capacidades de seus companheiros, recuperando seu HP ou apenas atrapalhando a tática adversária.



Ainda no ramo defensivo temos o novato **Carbink**, que supostamente deveria ser o Pokémon diamante pelo seu design e status defensivos, contudo, seu tipo não ajuda. Ser Rock/Fairy torna ele quadruplicamente fraco contra Steel e uma presa fácil nessa geração que ataques deste tipo estão se levantando. Ainda assim, vale arriscar jogar com o pequeno devido aos seus muitos ataques de suporte, como a capacidade de melhorar a defesa dos companheiros com Reflect e colocar Stealth Rock no campo adversário, o entry hazard mais popular da Gen V.




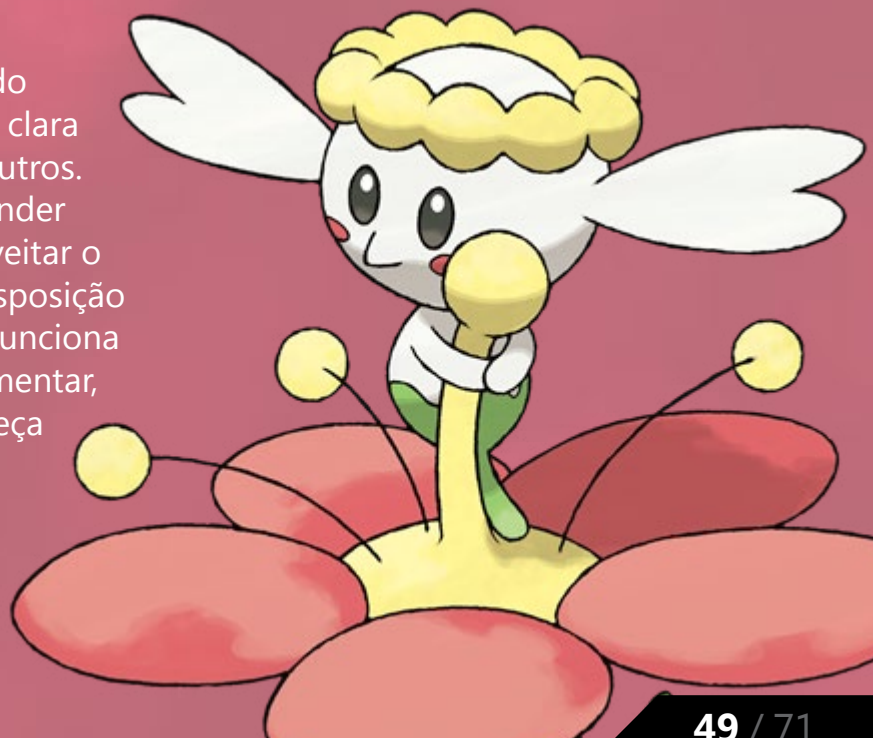
Por fim, agindo de maneira similar ao Whimsicott, temos o molho de chaves Klefki. Apesar de seu visual inusitado e status inferiores ao companheiro da Gen V, este Pokémon possui um excelente tipo defensivo – o mesmo de Mawile, Steel/Fairy – e a habilidade Prankster dando prioridade aos golpes de status. Apesar de ter um arsenal limitado de ataques, um uso inteligente de sua habilidade pode virar o jogo completamente ao lado do seu treinador, então nunca subestime esse Pokémon!



Perigo logo na entrada!

Os chamados entry hazards são ataques que colocam obstáculos no campo do oponente para que seus Pokémon recebam danos ou status negativos logo ao entrarem em campo. São eles Spikes (que podem causar até 25% de dano no alvo que pisar neles), Toxic Spikes (que podem envenenar os adversários que entram em campo), Stealth Rock (que causam dano Rock-type em quem chega no campo de batalha) e o novo Sticky Web (que reduz a velocidade do alvo ao entrar). Pokémon do tipo Flying ou com a habilidade Levitate são imunes a todos entry hazards com exceção de Stealth Rock, e eles podem ser removidos usando o ataque Rapid Spin ou Defog, embora o último remova tanto os do seu adversário como os seus, devendo ser usado com cuidado.

O Fairy-type veio para rejuvenescer um metajogo que há muito estava estagnando nas mesmas mecânicas e tipos, com uma clara dominância de um grupo por cima dos outros. A graça está justamente em testar e aprender a se adaptar a essas novas táticas e aproveitar o melhor possível do que o jogo deixa à disposição do treinador. Agora que já sabem como funciona esse novo tipo, é a sua chance de experimentar, montar a sua equipe e mergulhar de cabeça no vasto e curioso universo competitivo de Pokémon, quem sabe não lutamos um dia desses? Vejo vocês online! 



POKÉMON

e o mundo dos portáteis

um elo essencial

O Game Boy já era um sucesso de vendas. Disso ninguém tinha dúvidas. Mas nem mesmo Tetris e Super Mario Land conseguiam conter a iminente obsolescência do aparelho. O momento de lançar sua segunda versão, o Game Boy Color, estava próximo. Porém, sem mais nem menos, surgiram duas caixas semelhantes nas prateleiras japonesas. Cada uma trazia o cartucho de uma das versões, Red ou Green, do tal Pocket Monsters. O resultado? A curto prazo, um estouro de vendas nipônico capaz de retardar por mais alguns meses a necessidade de se saltar para o Color. A longo prazo, uma das mais rentáveis franquias de videogame da história, com impacto inegável sobre o universo dos RPGs. A questão hoje é: como isso foi possível? Por que tanto amor pelos portáteis da Nintendo?

por *Rafael Neves*

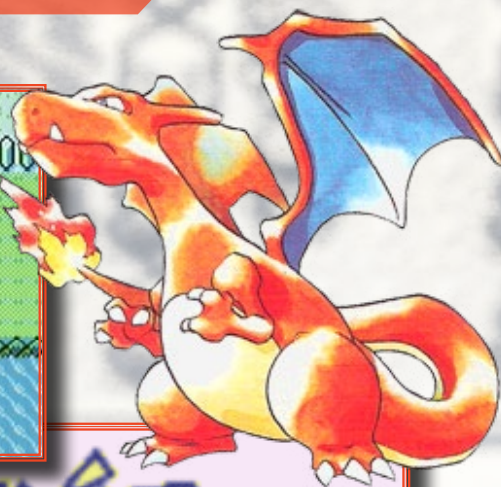
Revisão: *Bruna Lima*

Diagramação: *Leonardo Correia*





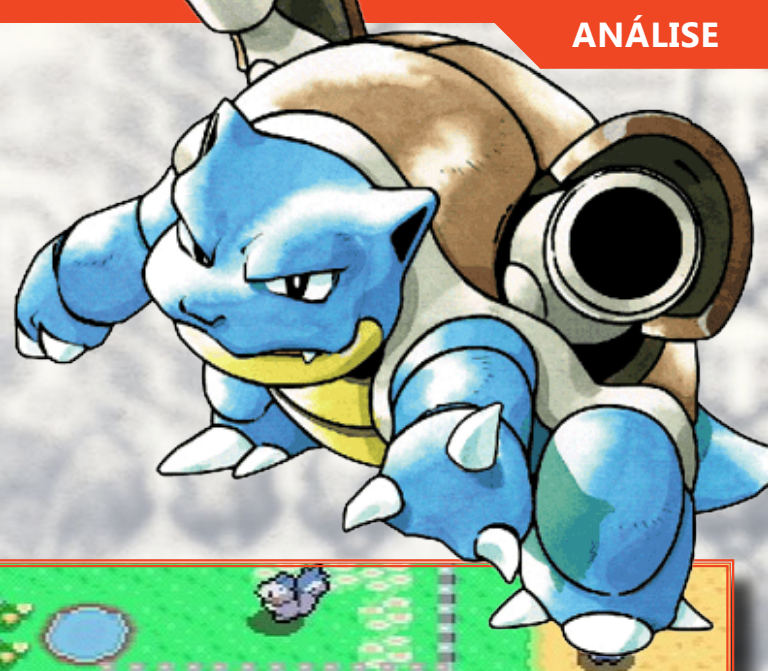
Pokésucesso



A primeira versão de Pokémon trazia inúmeros problemas. Como RPG, havia falta de balanço. O tipo Psíquico, por exemplo, era "apelão". E sua programação tinha alguns "bugs" pitorescos. Ainda assim, Red e Green conquistaram o Japão e chegaram ao Ocidente atualizados como Red e Blue. O sucesso foi global, e essas primeiras versões da série galgaram quase o topo da lista de jogos mais vendidos da história. Com eles, vieram brinquedos, roupas e, é claro, uma adaptação em anime. O desenho animado japonês foi tão cativante que rendeu uma versão melhorada da primeira geração. Pokémon Yellow redesenhou os sprites de todos os 151 monstrinhos, corrigiu alguns erros e veio totalmente colorido, junto ao Game Boy Color.

Por que tamanho sucesso? A aventura de Pokémon é uma das mais perfeitas reproduções da fome capitalista. "Temos que pegar!" é uma mega conveniente forma de fazer crianças e adultos se debruçarem sobre a infindável jornada em busca de todos os monstros fofinhos. Embora hoje seja óbvio que se trata de uma mina de ouro, a Nintendo nem sempre teve tanta certeza do lançamento de Pokémon. As primeiras oportunidades de Satoshi Tajiri de apresentar seu projeto não deram muito certo e, mesmo após o sucesso no Japão, a Big N ficou com receio de que suas 151 criaturinhas fofinhas não conseguissem cativar o público ocidental.

Todos os portáteis da Nintendo, por definição, recebem pelo menos uma geração de Pokémon. O DS, sortudo, chegou até a ganhar duas. A série foi responsável por popularizar os aparelhos da Big N, pois há muitos jogadores que só compram portáteis Nintendo para curtir Pokémon. Zelda, Mario, Fire Emblem, Kirby e todas as outras franquias da Nintendo dividem-se entre os portáteis e os consoles de mesa, mas Pokémon conserva, até hoje, a sua estrutura central intrínseca aos aparelhos de bolso.



É perigoso ir sozinho



**POKÉMON
GLOBAL LINK**

Pokémon sempre foi um dos grandes impulsionadores da evolução da conectividade nos portáteis da Nintendo. Desde o cabo Game Link às partidas online via Nintendo Network, a série da Game Freak aproximou os jogadores. Graças aos Pokémon únicos de cada versão, às evoluções que só acontecem quando há trocas de monstros e à vontade de ter aquele Pokémon do seu amigo, trocar monstros tornou-se mania. E hoje temos serviços como o Global Trading System, que permite a jogadores do mundo inteiro trocarem Pokémon entre si via internet.

As batalhas são outro fator de conectividade da série. Embora mantenha uma tradição campanha single player, mas, após derrotar a Liga Pokémon, não há muito o que fazer. Mas, com a possibilidade de enfrentar seus amigos e rivais de qualquer parte do mundo, o estímulo

para continuar treinando sua equipe é muito maior. Assim como as trocas de Pokémon, as batalhas evoluíram conforme a progressão das tecnologias de conectividade. Hoje, é possível desafiar seus amigos localmente, enfrentar conhecidos distantes via internet e até mesmo duelar contra anônimos pela rede. Com o tempo, enormes campeonatos foram se formando e ligas foram surgindo. O maior deles, Pokémon World Championship, é organizado pela própria Nintendo e The Pokémon Company, e leva diversos jogadores a passarem horas e horas montando estratégias e treinando monstros.

Tudo isso culmina para uma série extremamente social. O Pokémon Global Link é o último grande avanço nessa área, e combina perfeitamente com os novos recursos de conectividade do 3DS que Pokémon X/Y aproveitará.



Sua aventura

Uma das mais fortes sensações que a série Pokémon passa é a de liberdade. Você é um rapaz de dez anos que tem uma região inteira para explorar, recheada de monstros que podem ou não entrar para o seu time. A ideia de progredir na jornada, de escolher quais criaturas levar com você e como serão treinadas torna a aventura única. Por ser uma experiência ainda portátil, não há dúvidas de que Pokémon é extremamente pessoal.

Com Pokémon X/Y isso alcança outro



expoente, pois, nesse novo jogo, é possível customizar bastante também a aparência de seu personagem. Não apenas o sexo, mas o cabelo, cor da pele, roupas e adereços são totalmente editáveis, resultando em um apego enorme ao game. Por isso que é tão difícil deixar uma geração e seguir até a próxima. Embora quase sempre seja possível transferir seus monstros de uma para a outra, a ausência de conexão entre a terceira e a segunda gerações fez muita gente chorar.



E o futuro?

Como diriam os treinadores, "o futuro a Arceus pertence". É complicado pensar no amanhã da franquia. Por um lado, é improvável que a série principal alcance os celulares, tablets e outros dispositivos portáteis. Ainda que estes aparelhos sejam mais fáceis de se encontrar nos bolsos das pessoas do que videogames portáteis, a Nintendo tem exclusividade sobre praticamente tudo o que a Game Freak e a The Pokémon Company fazem. Há algum tempo, alguns aplicativos de Pokémon foram lançados para outros dispositivos móveis, mas essa empreitada dos monstrinhos de bolso em novas plataformas não é o bastante para tirá-los definitivamente do império da Nintendo.

E quanto a um MMORPG? Embora muita



gente sonhe com isso, os responsáveis pela franquia já deixaram claro algumas vezes que suas intenções não envolvem um universo Pokémon inteiramente conectado. E mesmo as interações online cada vez mais complexas que a série recebe não parecem estar culminando no aguardado MMORPG da franquia. Já foi declarado que a ideia de Pokémon é promover interações cara a cara, e a ideia de conectar-se apenas pela internet vai contra isso.

No final das contas, Pokémon é uma série essencialmente portátil. Ok, existem dezenas de spin-offs para os consoles de mesa, e alguns, como Pokémon Stadium, são muito interessantes. Mas não chegam aos pés do carisma, da complexidade e do sentimento de aventura da série principal. Seja os primeiros 151 monstros ou os atuais 649, essas criaturinhas não só representam uma mina de ouro, como também mudaram para sempre a relação de muitos jogadores com plataformas portáteis.



Pra levar no bolso

Já que são tão importantes para essas plataformas, por que não listar as Pokéversões dos portáteis Nintendo? Com certeza são grande sonhos de consumidor. Confira as principais:



Game Boy Color

Embora não tenhamos tido nenhuma edição especial com a primeira turma de monstros, o lançamento de Gold/Silver trouxe ótimas versões do Game Boy Color. As variações especiais de Pokémon traziam uma carcaça amarela ou metálica, botões coloridos e alguns Pokémon ao redor da tela (dentre eles, o sempre presente Pikachu). Interessante é que a luzinha da bateria do aparelho acaba sendo ou o centro de uma Pokébola ou a bochecha do rato elétrico.

Game Boy Advance

O GBA foi palco da terceira geração, mas essa versão especial trouxe de volta titãs da segunda: Suicune e Celebi. O aparelho recebeu uma carcaça azul claro e verde brilhantes, respectivamente, e silhuetas de Pichu, Pikachu e do Celebi. Houve também uma edição semelhante, mas com cores douradas. Latias e Latios também estamparam versões especiais do GBA, mas em cores mais berrantes. Mais divo, impossível.

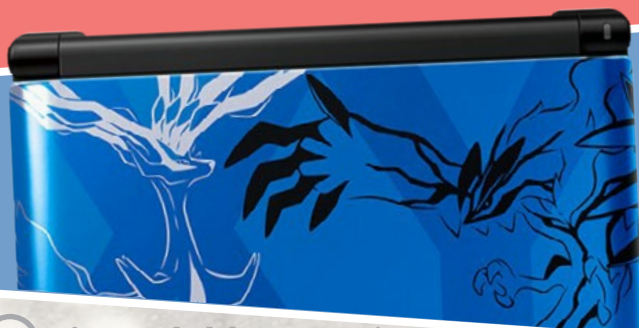


Game Boy Advance SP

Com os remakes de Red e Blue para GBA, nada melhor do que versões em vermelho e verde e com os mascotes Charizard e Venusaur para o GBA SP. A edição com iluminação do GBA também ganhou variações do trio lendário de Ruby e Sapphire (Kyogre, Groundon e Rayquaza). Mascotes mais fofinhos, como Pikachu e Torchic, também estamparam versões especiais do GBA SP.

Nintendo DS

O DS comum recebeu poucas versões especiais de Pokémon, mas sua edição Lite foi presenteada com algumas das melhores. Pikachu e os iniciais da quarta geração tiveram suas faces estampadas em DS Lites de cor branca. Além de uma versão amarela de Pikachu, os lendários Dialga, Palkia e Giratina deixaram edições brancas e pretas do aparelho muito mais bonitas. Com o lançamento de Black e White, o DSi recebeu versões pretas e brancas com estampas dos lendários Reshiram e Zekrom.



Nintendo 3DS

Embora ainda esteja no meio de sua vida, o 3DS já recebeu algumas deliciosas edições de Pokémon. Nenhuma delas foi para o 3DS convencional, mas o XL foi agraciado com estampas de Charizard, Pikachu e uma lindíssima de Eevee. Além disso, os lendários de X e Y, Xernas e Yelta, embelezam versões vermelhas, azuis e douradas do 3DS XL. 2DS, o próximo será você.

3DS

por **Rafael Neves**Revisão: Jaime Ninice
Diagramação: Ricardo Ronda

TOP 10 MEGA EVOLUÇÕES POKÉMON

***A megalomania está em alta!
Confira nossas dez melhores
mega evoluções Pokémon***

Gráficos 3D? Com certeza, uma grande adição, mas não. Novos monstrinhos? Não, muito previsível. Customização da aparência do protagonista? Não, ainda não é o que estamos procurando. Todas essas evoluções naturais da fórmula de Pokémon que as versões X e Y trouxeram não se equiparam à, literalmente falando, mega evolução que foram as "Mega Evoluções" Finalmente chegou o momento de Pokémon virarem titãs. Com isso, chega também a hora de listar as dez mais poderosas, chocantes e bonitas mega versões.

Atenção: Por conta do tempo para produção da revista, só contabilizamos as Mega Evoluções anunciadas até o dia 08/10.



10 MEGA MAWILE



Mawile não só agora é do tipo Fada, como também recebeu outro presentinho da Game Freak: uma monstruosa Mega Evolução. Além de alguns tons de roxo extras em seu corpo principal, Mega Mawile agora tem duas bocas, em vez de uma só, e elas estão muito mais espinhentas, dentudas e sinuosas do que na versão original. A versão Mega desse Pokémon vem com a ability Huge Power, que traz um salto em seu Ataque, o que equilibra-se com o aumento extra em sua Defesa e Defesa Especial. Tudo bem que Mawile não é o monstrinho mais famoso, tampouco estava na lista de favoritos para receber uma Mega Evolução, mas é fato que, em Pokémon X/Y, muita gente vai reconsiderar ter o esquisito Mawile no time.

9 MEGA VENUSAUR

Quem não ia muito com a cara de Bulbasaur e geralmente não o escolhia em Red/Blue (GB) agora tem um motivo para reconsiderar optar por ele em X/Y (já lembramos que os iniciais de Kanto podem ser escolhidos logo no início do novo jogo?). A versão mega de Venusaur dá um fôlego novo ao primeiro inicial de grama da série... só que poderia ter sido um pouco melhor. Em aparência, Mega Venusaur não muda muito. Na verdade, mais parece uma mera evolução natural do gigante de grama. Também não há nenhuma mudança em seu tipo, muito menos uma versão alternativa de sua Mega Evolução. O interessante mesmo é o salto em Defesa e Defesa Especial, além de ganhar a ability Thick Fat.



8 MEGA KANGASKHAN

O filhote de Kangaskhan finalmente parou de dar margem para tantas teorias sobre possíveis famílias evolutivas com Cubone e Marowak para fazer o que sempre devia ter feito: sair da bolsa de sua mãe e retribuir lutando. E já que são dois Pokémon em campo, eles podem, de fato, atacar duas vezes no mesmo turno graças à inédita ability Parental Bond que Mega Kangaskhan traz. Apelão? Demais! Mas, tudo bem, desde que ele esteja em nosso time.



Para aqueles que acham que lutar com a ajuda do filho é trapaça, não esqueçam que Exeggcute era seis ovos

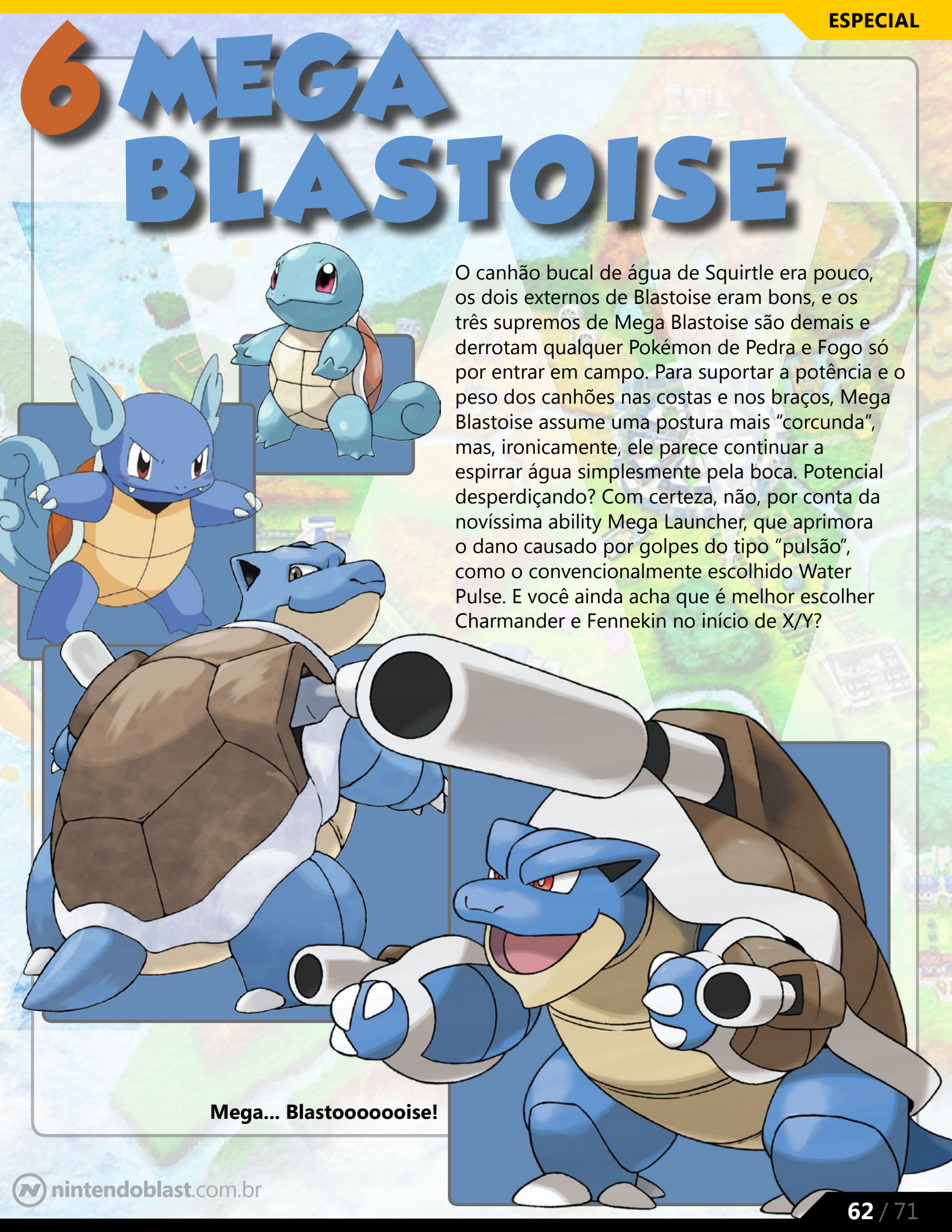
7 MEGA ABSOL

Pegue todos os detalhes da pelugem de Absol e os torne "rebelde". Pronto, você tem o Mega Absol. E não estamos reclamando, já que o design ficou muito mais imponente do que antes. Embora não tenhamos nenhuma mudança em seu tipo (continua sendo Noturno), Mega Absol ganha a interessante ability Magic Bounce, que faz muitos feitiços dos inimigos voltarem contra seus feiticeros. Além disso, Mega Absol recebe acréscimos em seu Ataque e Velocidade. Só achamos estranho ele não aprender Fly, já que suas "asas" são maiores do que a de um Dragonair, que já foi visto voando algumas vezes no anime.



6 MEGA BLASTOISE

O canhão bucal de água de Squirtle era pouco, os dois externos de Blastoise eram bons, e os três supremos de Mega Blastoise são demais e derrotam qualquer Pokémon de Pedra e Fogo só por entrar em campo. Para suportar a potência e o peso dos canhões nas costas e nos braços, Mega Blastoise assume uma postura mais "corcunda", mas, ironicamente, ele parece continuar a espirrar água simplesmente pela boca. Potencial desperdiçando? Com certeza, não, por conta da novíssima ability Mega Launcher, que aprimora o dano causado por golpes do tipo "pulsão", como o convencionalmente escolhido Water Pulse. E você ainda acha que é melhor escolher Charmander e Fennekin no início de X/Y?



Mega... Blastoooooise!

5 MEGA GARCHOMP



O monstruoso Garchomp, um dos Pokémon favorito da quarta geração, também recebeu sua versão mega. Todos os espinhos e garras que sua versão tradicional tem são multiplicados por três quando ele mega evolui. O tipo continua sendo a combinação Dragão e Terra (cuja Pokémon de gelofobia permanece) e, a troco de uma queda em sua Velocidade, há um acréscimo em sua ofensiva (tanto Ataque quanto Ataque Especial). Sua antiga ability Sand Veil dá lugar a Sand Force, que aumenta o dano de golpes do tipo Terra, Metal e Pedra sob efeito de Sandstorm, que já não causa dano a Mega Garchomp. Agora vai ser difícil optar por Salamance, Dragonite ou Druddigon como dragão do time.

4 MEGA LUCARIO



Com um acréscimo em seu Ataque, Mega Lucario se torna mais uma excelente escolha como Lutador/Metal, ainda mais por que sua ability Adaptability aumenta de 1,5 vezes para 2 vezes o dano causado por golpes do mesmo tipo que ele. Todos os detalhes do corpo de Lucario são aprimorados em Mega Lucario, e o resultado é um Pokémon robusto, semelhante a muitos lendários. Os tons de vermelho e o cabelo esvoaçante são um charme à parte, assim como a cauda mais longa.

Quero ver se não vão me aceitar de volta no novo Super Smash Bros (Wii U/3DS)

3 MEGA BLAZIKEN

Poucas formas evoluídas de Pokémon iniciais foram tão favoritas quanto Blaziken, que deu início à mania de iniciais finais do tipo Fogo/Lutador. Com o aumento no Ataque e os bônus graduais de Velocidade de sua ability Speed Boost, Mega Blaziken volta mais uma vez à atenção dos treinadores. Sim, sua ability, embora interessante, é a mesma de sua versão tradicional, e o tipo continua sendo o mesmo, mas apenas a mudança na aparência de Mega Blaziken já vale o treinamento. O longo penteado de Blaziken foi alterado para um em formato de X, o chifre duplo tornou-se um mais pontudo, os punhos ganharam faixas flamejantes e as pernas agora trazem detalhes em preto.



2 MEGA CHARIZARD



Passaram-se as gerações, e finalmente o pedido dos fãs foi atendido: Charizard é agora Fogo/Dragão. Mas, espere, isso é apenas metade da Mega Evolução de Charizard. O Mega Charizard de Pokémon Y traz asas mais monstruosas, uma cauda cerrada, três chifres pontiagudos e asas nos braços (tudo na tradicional cor laranja). O tipo dele continua sendo Fogo/Voador, mas compensa a falta de novidades com um aumento em Ataque Especial e com a habilidade Drought, que deixa o campo de batalha ensolarado no instante em que Mega Charizard Y entra em campo.

Anunciado posteriormente, sua versão de Pokémon X não só tem a já mencionada mudança no tipo, como também traz uma belíssima coloração negra e azul (semelhante ao Charizard shiny), asas espetadas e garras nos ombros. O bônus, nessa forma, é no Ataque, o que, aliado à ability Tough Claws, que aumenta o dano de golpes de contato, faz de Charizard X um ótimo Pokémon para ofensiva física. Seja qual for a versão que você escolher, Charmander parece deixar seus companheiros Squirtle e Bulbasaur para trás, continuando a ser o inicial preferido.




Charizard inventou de virar Dragão justamente na geração em que este tipo tem um forte predador: o "inofensivo" tipo fada

1 MEGA MEWTWO

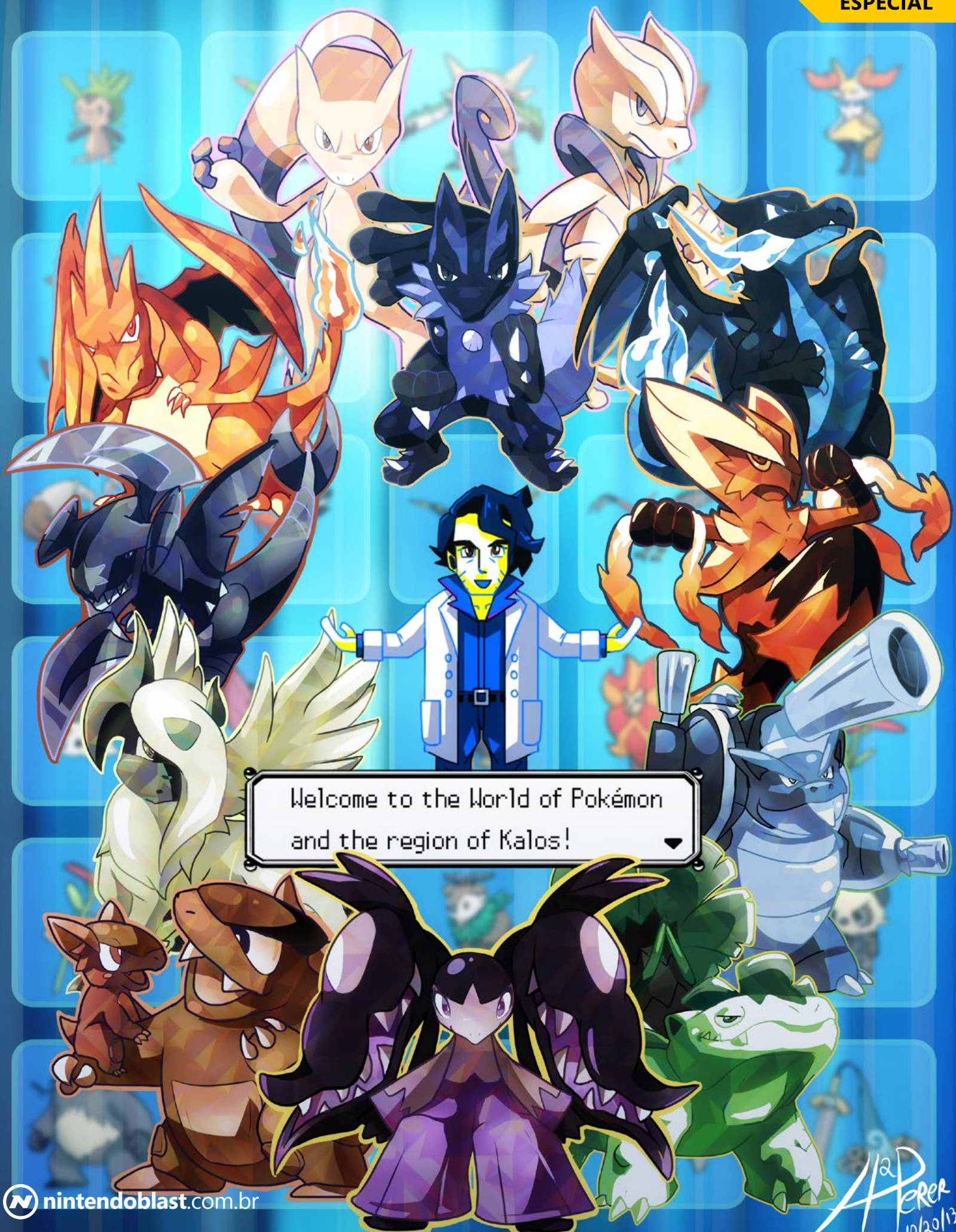


Responsável, na verdade, por ter dado início à mania de Mega Evoluções, Mega Mewtwo começou como uma misteriosa forma alternativa do lendário psíquico e terminou com duas Mega Evoluções. A primeira delas é exclusiva de Pokémon Y, e a mudança no design é a maior dentre todas as Mega Evoluções. Mega Mewtwo Y é muito mais "redondo" do que o Mewtwo tradicional, parece integrar a longa cauda à cabeça, traz uma espécie de auréola e chifres pontudos na cabeça, além de dedos rosa. Seu tipo continua sendo Psíquico, mas a habilidade *Insomnia*, que previne que ele seja posto para dormir, e o aumento no Ataque Especial fazem dele um grande Pokémon psíquico.

E você achando que eu já era apelão demais antes

Já sua versão de Pokémon X traz uma significativa alteração no tipo: agora, Mega Mewtwo X é Psíquico/Lutador. Justamente para valorizar esse Mewtwo mais "físico", há um acréscimo em seu Ataque. Sua ability agora é *Steadfast*, que aumenta a velocidade Mega Mewtwo X cada vez que ele recebe um "flinched". O design de Mega Mewtwo X também é bastante diferente do Mewtwo comum: há espécies de músculos extras, os chifres ficaram mais curvados e ombreiras foram colocadas. Basicamente, é um Mewtwo corpulento e com olhos azuis (afinal, é a cor da versão X). Mega Mewtwo (qualquer versão que seja) é a forma suprema do Pokémon supremo. 





Welcome to the World of Pokémon
and the region of Kalos!

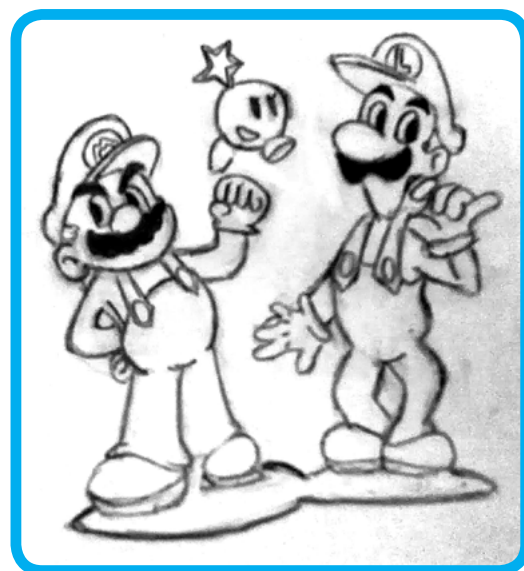
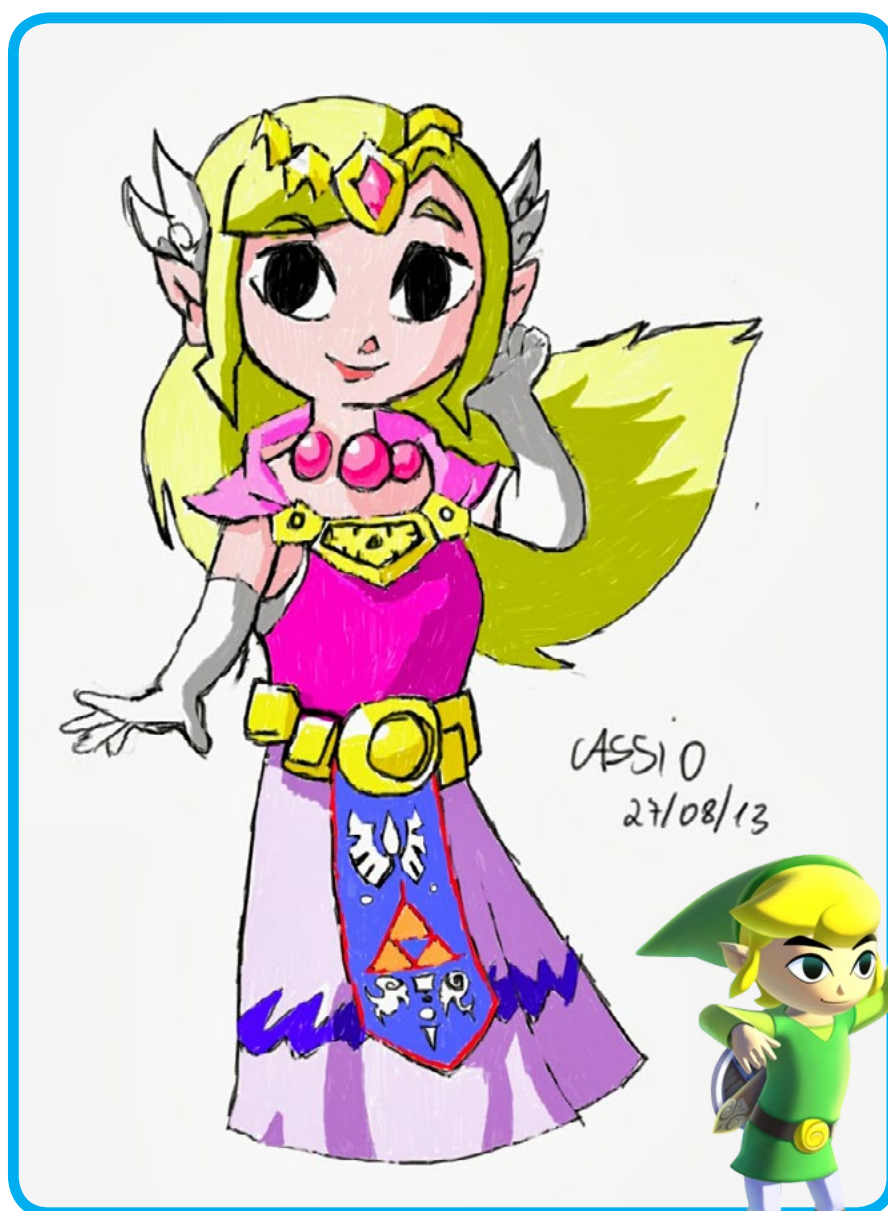
BLAST UP

por **Luciana Anselmo**

Diagramação: Eidy Tasaka

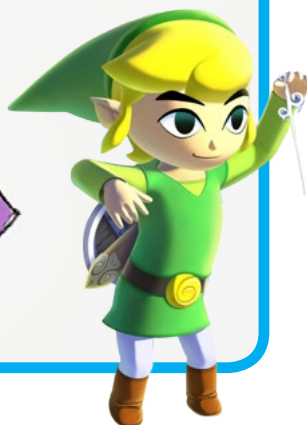
Agora que o Blast Up também está na revista do Nintendo Blast vocês podem conferir algumas das melhores coisas enviadas pelos nossos leitores este mês. Nesta edição temos uma linda, enormes e invejáveis coleções e muitas artes de nossos talentosos leitores! Confiram nossa coluna toda quinta-feira no site e participem enviando material para o e-mail blastup@nintendoblast.com.br ou para nossa [página do Facebook](#).

Os artistas do mês



Esquerda: Temos o desenho impressionantemente bonito da Princesa Zelda, feito por Cassio Gomes em seu Galaxy Note. (Enquanto isso eu fico nas lições do meu Art Academy: Lessons for Everyone no meu 3DS. :p)

Acima: Hoje é a vez do Victor Alves, que fez um lindo desenho do mais novo jogo Mario & Luigi: Dream Team.



Colecionar é caro

O João Paulo Lisboa nos enviou fotos de sua grande coleção! Ele também comentou que não acreditaríamos no preço que pagou em alguns dos jogos que vemos abaixo:



Bom, João... vendo sua coleção, eu acredito em qualquer valor! Eu também procuro muitos jogos antigos e sei dos preços absurdos que temos por aí. Aliás, que tal vender um desses SNES para uma redatora apaixonada por ele desde o início dos anos 1990?! :v

Classic Blast

Hoje em dia está todo mundo feliz jogando Animal Crossing: New Leaf, certo? Quem entrou agora na moda pode não saber, mas os jogos anteriores da série também eram excelentes, apaixonantes e completamente viciantes. E olha só, uma das primeiras análises do Nintendo Blast foi justamente sobre a versão de Wii de Animal Crossing. O nosso chefinho Sérgio Estrella fez uma bela [análise de City Folk](#).



Vídeo blástico



Se você é um blaster mais jovem, talvez não se lembre disso, mas lá nos anos 1980 o mercado de videogames era bem diferente do atual. Se hoje podemos jogar os mesmos consoles que o resto do mundo, antigamente a indústria era cheia de consoles paralelos (sim, paralelos mesmo, isso não foi um eufemismo para pirataria). Como o Nintendinho não foi lançado oficialmente no Brasil, a Gradiante acabou lançando o Phantom System, o mais famoso "clone" do Famicom. Havia muitos outros clones do NES, mas foi o Phantom quem dominou o nosso mercado e acabou sendo o mais feroz rival do Master System. Para relembrar um pouco desse console pioneiro, [assista essa divertida e nostálgica propaganda](#). 🎮

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

revista.nintendoblast.com.br