

NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBLAST.COM.BR



VEM AÍ

Welcome to

Animal Crossing

New
Leaf

#44 M A I
2013



PROJECT
X ZONE (3DS)

O maior crossover da
história está chegando!

A NOVA MANIA DO 3DS

MARIO &
DK (3DS)

Mini Marios de volta
aos puzzles, em 3D!



Vida animal

É engraçado notar o quão explosivo foi o sucesso da série Animal Crossing. Depois de alguns mornos lançamentos para Nintendo 64 e GameCube, a franquia se tornou uma mania ao chegar ao DS e Wii. No 3DS, essa viciante vida virtual está prestes a voltar à ativa com Animal Crossing: New Leaf. Nada melhor do que uma Prévia para colocá-lo por dentro desse grande lançamento, além de uma análise do último capítulo da série: City Folk. Mas essa não é a única novidade do 3DS. Analisamos ainda Mario vs. Donkey Kong: Minis on the Move e montamos uma Prévia do aguardado Project X Zone. Além de um Pokémon Blast sobre a misteriosa Team Rocket, trazemos ainda um Especial sobre tudo o que esperamos para a E3 2013! – **Rafael Neves**

N-BLAST RESPONDE

Perguntas dos Leitores

04

POKÉMON BLAST

Equipe Rocket

33

PERFIL

Mr. Resetti (Animal Crossing)

07

ESPECIAL

O que esperar da Nintendo na E3 2013?

40

PRÉVIA

Animal Crossing: New Leaf (3DS)

11

BLAST UP

Espaço do leitor

50

PRÉVIA

Project X Zone (3DS)

18

RANDOM BLAST

Você já viu o Animal Crossing: The Movie?

MAIS ONLINE!



ANÁLISE

Mario and Donkey Kong: Minis on the Move (3DS)

23

PERFIL

Jingle (Animal Crossing)



ANÁLISE

Animal Crossing: City Folk (Wii)

29

ANÁLISE

Lego encontra GTA em Lego City Undercover!



Uma cidade tranquila 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

Alex Sandro
 Fellipe Camarossi
 Jaime Ninice
 Jameson Sheen
 Rafael Becker
 Rafael Neves

REVISÃO

Bruna Lima
 Jaime Ninice
 José Carlos Alves
 Leandro Freire
 Luigi Santana
 Vitor Tibério

DIAGRAMAÇÃO

Aghata Christine
 David Vieira
 Eidy Tasaka
 Ítalo Lourenço
 Paulo Henrique
 Ricardo Ronda
 Tiffany B. Silva

CAPA

Stefano Genachi
 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!



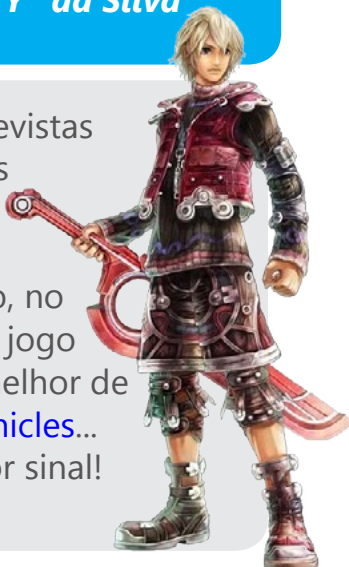
N BLAST RESPONDE!



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. Leia, aumentem seus conhecimentos e qualquer dúvida é só perguntar [aqui](#).

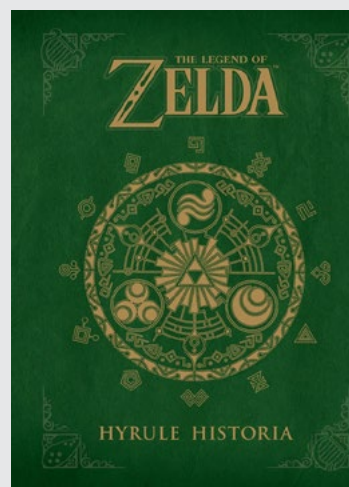
**Pedra, gostaria de saber se o Wii teve um game do ano de 2012. :)
Anônimo "GOTY" da Silva**

Bom, vários sites e revistas fizeram a escolha dos melhores jogos de 2012 e, naturalmente, as opiniões variam entre eles. Contudo, no caso do Wii, sem dúvida o jogo mais escolhido como o "melhor de 2012" foi [Xenoblade Chronicles](#)... e muito bem merecido, por sinal!



**Pedra, tem algo sobre você no Hyrule Historia? E como pronuncia Hyrule Historia?
Anônimo "Háiruleando" da Silva**

Hmmm... é... bem... meu nome é mencionado, isso eu posso dizer. Eu não sei porque o pessoal da Nintendo não incluiu a emocionante autobiografia de 700 páginas que eu escrevi e mandei para eles colocarem lá... acho que é porque



isso teria aumentado o valor do livro de tal forma que pouca gente ia conseguir comprar! E a pronúncia seria algo como "háirule história". Aliás, você pode ler a nossa análise especial do livro feita por aquela redatora chatinha e plagiadora (ela tem uma coluna "meio parecida" com a minha) ㄟㄟ'.

Pedra, na minha opinião, o Mario Kart ds era melhor que Mario Kart 7, pois no DS existiam tipo, "missões". Vc se lembra disso? Vc realmente achava q esse era melhor?

Anônimo "Mission" da Silva

Sim... apesar de [Mario Kart 7](#) ter seus pontos fortes também, o modo de missões da versão do DS foi algo que fez com o jogo realmente se destacasse entre os demais e é uma pena que isso não tenha sido levado para o 7. Quem sabe no novo jogo para o Wii U?!?



Mas se for usar um HD externo, não posso usar os USB 3.0?

Gabriel Altali e sua Hard Dúvida

A entrada USB do Wii U é 2.0. Entretanto, o USB 3.0 é retrocompatível com as entradas 2.0, então HDs USB 3.0 funcionam no Wii U...

o detalhe é que será um certo desperdício já que ele acabará funcionando na velocidade do 2.0. Portanto, pode usar USB 3.0, mas mais uma vez, o importante é que ele tenha um cabo de força próprio. Caso ele não tenha cabo de força, uma alternativa é usar um cabo Y (uma ponta se conecta ao HD e a outra ponta se divide em duas conexões USB), mas é bom observar que ainda não é muito fácil encontrar este tipo de cabo para USB 3.0. Estou vendo que muita gente está com dúvidas sobre que tipo de HD comprar para usar no Wii U, então vou colocar aqui um resumo das restrições:

- USB 2.0 (3.0 são compatíveis, mas funcionarão com a velocidade do 2.0);
- Cabo de força próprio (RECOMENDADO) OU cabo Y;
- Máximo de 2 TB.

itens colecionáveis escondidos pelas mansões, que estendem as horas de jogo. Além disso, há também o novo modo multiplayer, que também garante uma diversão "extra". Ah e diga pro seu amigo alfacinho que vá apertar a mão da mão da privada! ⇄

Pedra, vc recomenda Kid Icarus Uprising? Eu tô querendo muito esse jogo, mas tão falando que o controle é desconfortável e causa dores na mão. É verdade?
Anônimo "Passa Gelol que Passa" da Silva

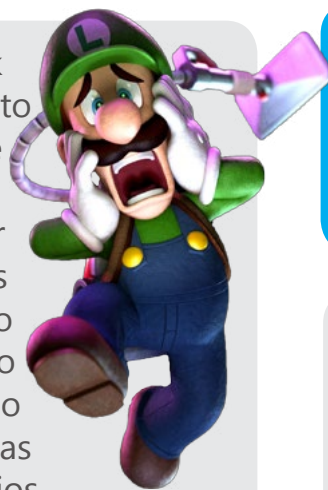
Sim, recomento muito, o jogo é excelente. É verdade que os controles são um pouco desconfortáveis nas partes terrestres, mas é um pequeno ponto fraco comparado às grandes qualidades do jogo. E dor nas mãos você pode até ter, mas só se jogar por muito tempo sem descansar... e isso vale pra outros jogos também. Qualquer coisa, você também pode tentar usar um destes incríveis acessórios para o 3DS, idealizados especialmente para jogar Kid Icarus: Uprising.



Querida pedra que voa pelos céus de hyrule, o jogo de luigi's mansion dark moon é realmente bom? Nunca joguei o antigo, ele garante uma diversão estendida por algum tempo ou é do tipo zerou-acabou? Ah, o seu amigo Link mandou um "Aperto de mão" para você kkk.

AnôniMansion da Silva

Sim, Luigi's Mansion: Dark Moon é realmente muito bom. Uma excelente escolha pra quem tem 3DS, independente de ter jogado o primeiro Luigi's Mansion ou não. O primeiro realmente não tinha muito a oferecer depois que o jogo era terminado, mas Dark Moon conta com vários



Pedra, como eu sei que um jogo tem o recurso Off-TV Play? E como eu configuro para ficar assim?

Anônimo "Querendo jogar no banheiro" da Silva

Não há nenhum ícone na capa dos jogos, ou coisa parecida que indique a possibilidade de usar Off-TV Play, mas basta ver qualquer descrição do jogo que, caso a funcionalidade possa ser usada, certamente estará dizendo lá.

A forma de "ativar" varia de jogo para jogo, mas normalmente

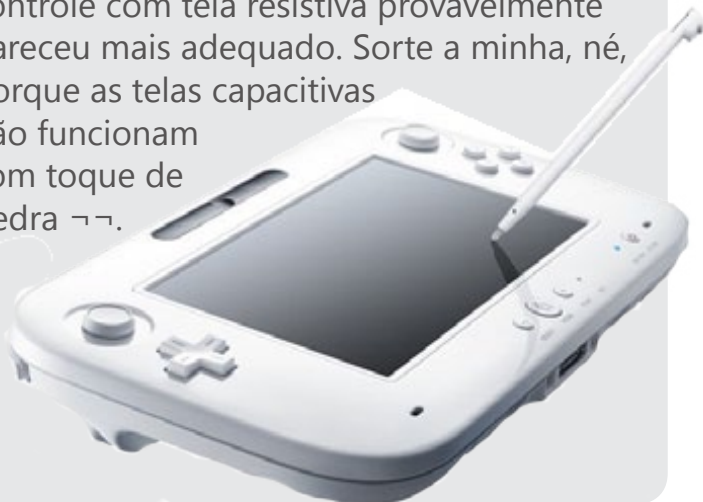


é alguma opção no menu do jogo. Em outros, como em Super Mario Bros. U e Scribblenauts Unlimited, o jogo já por padrão acontece simultaneamente nas duas telas e nem é necessário fazer nada pra passar a usar somente o GamePad.

Pq o WiiU continua usando a ultrapassada e passível de problemas tela resistiva?

Anônimo "Capacitivo" da Silva

Apesar das telas de toque do tipo resistivas serem mais antigas que as do tipo capacitivas, cada uma delas tem as suas vantagens e desvantagens. No caso das telas resistivas, elas podem ser usadas com qualquer objeto, como o stylus de plástico (telas capacitivas funcionam apenas com os dedos, ou com canetas especiais) e, portanto, permitem uma maior precisão. Além disso, elas também são mais resistentes e têm um custo mais baixo, fazendo com que o console tenha um preço final menor. Considerando essas e outras coisas para o caso do Wii U, um controle com tela resistiva provavelmente pareceu mais adequado. Sorte a minha, né, porque as telas capacitivas não funcionam com toque de pedra ー ー.



Pedra, há muitas diferenças entre os Oracles do GBC? Tenho o Ages e quero comprar o Seasons. Ah, e como, exatamente os dois jogos se interagem? Bye!

Rogério Gomes, com dúvidas entre Eras e Estações

Sim, são dois jogos completamente diferentes, cada um com sua própria história, personagens, itens, templos, etc. Se você já jogou Oracle of Ages, não deixe de jogar Oracle of Seasons. Até porque somente jogando os dois é que você poderá enfrentar o verdadeiro chefe final e ver a verdadeira conclusão da história. Depois de terminar um deles, você receberá um código, e se você inserir este código no momento de começar o segundo jogo, a história de um se juntará com a do outro, permitindo terminar a história por completo. A ordem tanto faz, então você pode começar por qualquer um dos dois que não fará diferença.



Querida Pedra. Você acredita que possam lançar aplicativos, com o Gmail, VLC Player na eShop do WiiU??

Possível é sim... aliás, antes do lançamento do Wii U, foi dito que a ideia é de que o console também fosse usado para vários outros fins além de jogar videogames, através de aplicativos específicos. A Google mostrou uma boa parceria com a Nintendo, criando os aplicativos do Youtube e Wii Street U. Então vamos torcer pra que isso continue progredindo bem.



por **Jaime Ninice**

Revisão: Bruna Lima
Diagramação: Eidy Tasaka

SALVE SEU PROGRESSO ANTES DE SAIR DO JOGO CASO NÃO QUEIRA ARRUMAR ENCRENCAS COM MR. RESETTI!



Não se intimide com este ser estranho e de aparência semelhante a um Diglet cruzado com Mr. Potato. Resetti, ou melhor Mr. Resetti, como prefere ser chamado, é o guardião da paz e das leis na cidade onde rolam os jogos da franquia Animal Crossing. Sua missão é controlar os tão importantes saves para que a humanidade, ou animalidade neste caso, não desperdice o que a vida tem de mais importante e precioso. Mas para isso ele irá te perturbar um pouquinho... ou muito, se não quiser colaborar.



É salvando que se recebe

Salvar é o lema e todo jogador deve segui-lo antes de terminar uma partida. Não importa se você estava com pressa, a bateria do seu DS acabou, se quis tirar vantagem para testar algo e não guardar ou mesmo que o game é seu e ninguém tem nada com isso, Mr. Resetti aparecerá toda vez que o jogador desligar o console sem salvar o progresso antes. Nenhum motivo irá amolecer o coração deste personagem, que age nos parâmetros mais rígidos da lei e não dispensa um sermão.



Não se intimide se ele vier com aquele papo de já ter lhe visto em algum lugar antes, como no museu, correio, ou dizer para não olhá-lo com um brilho nos olhos. A missão deste ser é falar e falar sobre a importância de se utilizar o save. E ele não poupará tempo para lhe explicar isto com precisão, fazendo muitas perguntas, insinuando outras (ele sabe que você está errado), mas também parabenizando por ter comprado o game assim que o conhece. É uma mistura de assuntos com o qual até ele próprio se confunde. Ainda assim não deixa de lhe dar aquele puxão de orelha como quando diz "Use a cabeça!".

Working Hard

Em matéria de serviço o nosso amigo Mr. Resetti veste mesmo a camisa, e conta que em Animal Crossing não há negociações, mostrando ser um exemplo de honestidade. Seu senso de seriedade é tão forte que ele fica realmente brabo com as desavenças que vê acontecendo. E já adverte para não chamá-lo de Mr. Nice Mole!



Ao longo de seus discursos, Mr. Resetti reconhece que não queria ser tão assustador quanto acha parecer, ao menos para as pessoas mais sensíveis. A música que acompanha sua entrada é gritante, podendo perturbar até quem não tem nada a ver com isto, como as pessoas que estiverem ao seu lado. Batusques, toques de erro e desafinações compõem sua aparição.



Contudo, há uma parcela de preocupação neste personagem que o acompanha como um cara aconselhador (como quando diz para lavar as mãos antes de ir ao banheiro) e que admite em geral não ser educado ("sou pago para ser desagradável"). Acerca de todas estas características, dê uma chance ao bichano e contribua mantendo a cidade feliz e dentro das "ordens" para facilitar sua vida. Afinal, tanta sinceridade merece uma recompensa, não é mesmo?



Curiosidades atípicas:

Aqui vão alguns fatos interessantes sobre Mr. Resetti que não são de conhecimento popular, mas podem mostrar um pouco mais da personalidade desta figura tão “mal querida” pelos jogadores. Prontos para saber o que há por detrás dos bastidores deste personagem?

- *Mr. Resetti pode ser visto no museu (dentro do The Roost) em Animal Crossing: Wild World, aos domingos entre as 14:30 e 16:00 horas, tomando um belo café. Este é o momento para observar Mr. Resetti por outro panorama: calmo, tranquilo e inclinado a contar sua vida pessoal e mais sobre seu trabalho.*

- *Ele também faz uma aparição no filme Animal Crossing: The Movie (Dobutsu no Mori), onde se apresenta como o protetor da justiça para aqueles que quebram as regras da cidade, além de ajudar nos preparativos do Festival de Inverno.*

- *Você pode visitar o centro onde Mr. Resetti trabalha, Reset Surveillance Center (Animal Crossing: City Folk), junto com seu irmão Don Resetti (este também aparece se você reresetar o jogo uma certa quantidade de vezes), controlando os saves de todos os personagens da vila.*

- *O encarte da versão europeia do título para Wii anuncia a importância de Mr. Resetti em explicar sobre o save no jogo, porém, adverte que sua personalidade, tom de voz e autoridade podem ser perturbadoras para crianças pequenas.*

- *Sonny é o nome real de Mr. Resetti, e por algum motivo isso não é comumente divulgado.*

- *Na franquia Super Smash Bros., Mr. Resetti aparece em forma de troféu (Melee) e também “in game” como Assist Trophy (Brawl). *

Jogos em que aparece:

- Animal Crossing (GC)

- [Super Smash Bros. Brawl \(Wii\)](#)

- [Super Smash Bros. Melee \(GC\)](#)

- [Animal Crossing: City Folk \(Wii\)](#)

- Animal Crossing: Wild World (DS)

- [Animal Crossing: New Leaf \(3DS\)](#)



por **Rafael Neves**

Revisão: Leandro Freire

Diagramação: Tiffany B. Silva



Vem aí Animal Crossing: New Leaf, simulador de vida que promete ser a nova mania do 3DS!

Animal Crossing: Wild World (DS) foi uma verdadeira sensação para o DS. Sua simplicidade e complexidade equilibradas em um agradável simulador de vida foi motivo para levar diversos jogadores (até os mais marmanjos) a experimentar uma pacata vida rural na companhia de amigos animais. No 3DS, Animal Crossing: New Leaf vem com a promessa de dar vida nova à série, prometendo reconquistar os jogadores que não foram com a proposta "mais do mesmo" de City Folk. E, para fazer desse sonho realidade, a Nintendo dará ao jogador o cargo de prefeito. Como o mais novo principal político desse mundo virtual, é hora de listar o que fazer para garantir a harmonia e o progresso de sua cidade.

Passo 1: Deixe tudo bonitinho

Quem já está acostumado à série Animal Crossing sabe que customização é palavra chave aqui. Desde a aparência do personagem principal até toda a vila, nada é igual entre um jogo e o outro. E, se parte disso é determinado aleatoriamente pelo jogo, a outra parte é determinada por ninguém menos do que você, jogador. Há diversas opções de roupa para seu personagem, que agora incluem a possibilidade de poder adicionar um calça, bermuda, saia ou vestido, além de poder escolher o calçado. O modelo de corpo dos personagens foi levemente alterado, tornando-os mais altos para poder escolher as vestimentas das pernas e dos pés. Também não podemos esquecer da decoração interna de sua casa, cujo espaço interno vai se alargando à medida que sua hipoteca é paga. Agora, além de poder recheir a parte de dentro de sua moradia, a área externa poderá ser customizada com a escolha de tinturas e tipos de porta.



Com dinheiro no bolso, até de Zelda você pode decorar sua casa.



Animal Forest (N64) - 2001

Primeiro game da série, ficou restrito às versões japonesas do Nintendo 64. O game trazia toda a customização e liberdade da franquia, mas sofria com a falta de um relógio interno, exigindo que o jogador sempre, ao ligar o jogo, informasse as horas. As vendas não decolaram, pois fora lançado no fim da vida da plataforma.



Trajetória animal!

Há um motivo para New Leaf ser tão aguardado pelos donos de um 3DS: ele traz, nas costas, um histórico de excelentes games. Que tal revisitar a franquia e ficar por dentro das novidades que cada título trouxe até tudo se condensar nessa versão 3D?

Passo 2: Faça de sua cidade uma metrópole



Consumir, consumir, consumir...

Embora o estilo de New Leaf não seja tão moderno quanto o visto em City Folk, aqui temos muitas opções de urbanização. Ainda mais por que, como prefeito, é hora de começar a se preocupar com a gerência de sua cidade. Em primeiro lugar, jogadores de Wild World logo irão perceber que Toon Nook já não mais praticamente monopoliza o comércio. Em New Leaf, dezenas de novas lojas estarão disponíveis, com vários tipos de vendedores e focadas em categorias específicas de produtos, como calçados, sementes e móveis. Além disso, temos uma gama de serviços disponíveis também, como museus, salões de beleza, boates noturnas e locais para interação online e local entre jogadores.

Você, como prefeito, terá de gerenciar a localização e a manutenção desses espaços. A maioria deles ficará numa avenida principal, que será o grande centro comercial de sua cidade. Mas outros são de ordem pública, e precisarão mais ainda da sua atenção. Espaços como a delegacia de polícia, o café e o centro de troca e customização de itens deverão ser personalizados por você. Estes tipos de serviço contarão com a colaboração dos moradores da vila, então atente-se ao próximo passo para saber como criar uma cidade convidativa.



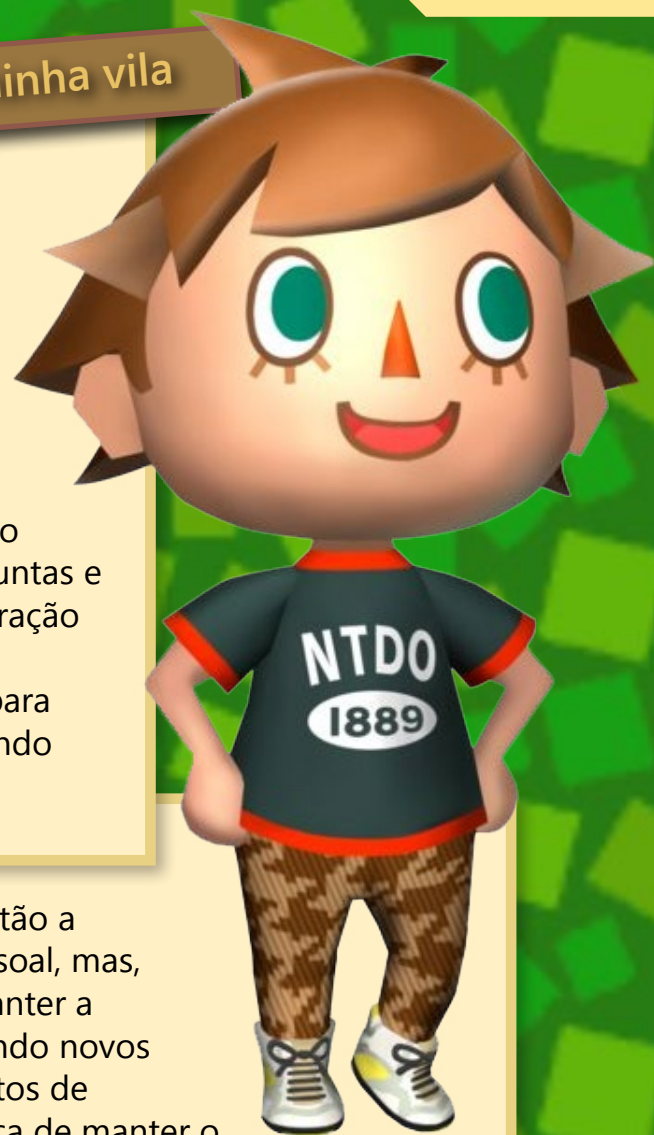
Animal Forest + (GC) - 2002

Para compensar as fracas vendas do primeiro título, a Nintendo fez um remake de Animal Forest e o lançou para GameCube. Ainda não foi a chance de ver a série no Ocidente, mas as vendas relativamente boas animaram os desenvolvedores para produzir uma sequência. Foi nessa releitura que estrearam elementos como o prefeito da cidade, a ilha paradisíaca, interação com o acessório e-reader de GBA e mais andares para a sua casa.



Passo 3: Eu quero você... como morador de minha vila

Como qualquer outro Animal Crossing, você é o único ser humano em uma cidade repleta de animais falantes. Cada um deles tem uma aparência própria (e New Leaf traz interessantes novas espécies de bichos), personalidade ímpar e hábitos específicos. E você não será apenas espectador, mas poderá interagir com seus vizinhos, fortalecendo laços de amizade, respondendo-o às suas perguntas e muito mais. Várias são as possibilidades de interação com esses personagens, que sempre renderão resultados imprevisíveis. Se você não der bola para eles, vai ter que se acostumar a vê-los se mudando para outra vila (como a de algum amigo seu).



Mas, espere! Agora você é o prefeito da vila, então a preocupação com os vizinhos não é o mais pessoal, mas, sim, de ordem pública. Sua função será a de manter a sua vila como a mais convidativa possível, atraindo novos moradores. Esteja sempre disponibilizando postos de inscrição em atividades da cidade, e não esqueça de manter o comércio atrativo, pois os moradores agora não só começarão a catar frutas nas árvores e plantar flores, mas também partirão para comprar itens. Alguns animais construirão casas temporárias (como tendas e iglus), e poderão se mudar definitivamente para sua cidade, caso você os entretenha. Se precisar chamar a atenção de seus cidadãos, basta usar um megafone.



Passo 4: Esteja preparado para imprevistos. Muitos imprevistos

Poucos jogos tem um nível de replay tão alto quanto Animal Crossing. New Leaf segue o pedigree da série e oferece centenas (talvez até milhares) de atividades, itens, vizinhos, eventos e lugares para explorar. É o tipo de game que sempre lhe surpreende ao ligá-lo. Em questão de colecionáveis, por exemplo, New Leaf é páreo duro para muitos games do gênero. Há mais de 70 tipos de insetos para se capturar com as redes de inseto, além de novos peixes, flores e frutas disponíveis. A possibilidade de poder nadar e mergulhar é uma novidade muito bem vinda, pois permite que você pegue lesmas e outros animais marinhos.

Não vale alterar a data do 3DS pra mudar a estação, viu?



Tudo, em New Leaf, é passageiro. As estações do ano alteram drasticamente as paisagens, o dia e a noite passam trazendo personagens e atividades específicas, viajantes podem passar por sua cidade, datas especiais rendem efeitos igualmente especiais e a maneira como você, prefeito, lida com sua vila também trará sempre novidades. Em suma, esteja sempre atento à sua vila, pois, de um dia para o outro, ela poderá estar totalmente diferente.



Animal Crossing: (GC) - 2002

Primeiro título lançado fora do Japão, passou por várias mudanças culturais no que se refere a atividades em datas especiais. Trata-se, na verdade, de uma localização de Animal Forest +, ou seja, a adaptação de um remake. Graças ao relógio interno do GC, as mudanças temporais do game puderam refletir as mesmas mudanças da vida real. Essa versão, embora seja oficialmente uma localização, contou com muito conteúdo extra em relação à japonesa.

Passo 5: Expanda seus horizontes



Já está claro que sua cidade em Animal Crossing é bem dinâmica, não é mesmo? E, se a vila de cada jogador é ímpar, por que não aproveitar ainda mais essa pluralidade de possibilidades? Já virou marca da série a possibilidade de visitar outras cidades, através de conexão online ou local, permitindo que seu personagem possa dar uma passeio pela cidade de seu amigo. E, como prefeito, é importante levar em conta esse espírito cosmopolita, pois visitar cidades alheias oferece ainda mais possibilidades. É provável que habitantes das cidades de seus amigos se mudem para a sua, além de, em sua visita a outras terras, você poderá trazer para seu território frutas e outros itens.




Esses objetos podem ser abundantes na cidade de seu amigo, mas são raras em sua. Pela sua escassez, itens estrangeiros são vendidos por um preço muito mais caro, o que te ajuda a comprar mais acessórios e melhorar a urbanização de sua vila. Com a opção de trocar informações por StreetPass então, não a motivos para você não deixar o nacionalismo de lado e experimentar o que as cidades de seus amigos podem lhe oferecer de melhor. E, quando você for o anfitrião, nada melhor do que receber bem seus visitantes com os divertidos mini-games disponíveis.

Animal Forest e+ (GC) - 2003

Pela vastidão de conteúdo adicional disponível na versão Ocidental de Animal Crossing, decidiu-se traduzir essa versão de volta ao Japão com ainda mais conteúdo. Em suma, é a localização em japonês de um game que foi traduzido do Japão para o Ocidente, que, na verdade, é o remake do primeiro game da série - complicado, né? Sim, já é o quarto jogo lançado, e o primeiro título ainda não recebeu sua merecida sequência, mas apenas relançamentos. Na verdade, até se planejou um "Animal Crossing 2" nessa época, mas o game foi cancelado.



Passo final: Divirta-se!

Ok, sabemos que sua vida, sua vida em Animal Crossing estará recheada de responsabilidades. Mas, em um jogo colorido e fofo como esse, é difícil não se divertir, por mais que você tenha diversas decisões a tomar. Então, deixe o poder subir um pouco à cabeça e curta as diversas possibilidades que New Leaf traz. E agora temos um local perfeito para esticar as pernas: uma ilha paradisíaca. Lá, além de belas praias, mini-games e outras atividades o esperam. Está na hora de mergulhar mais uma vez nesse universo de customização e interação. Pegue sua rede de pesca, pá, rede de insetos, regador, enxada ou qualquer um dos muitos itens disponíveis e é hora de gerenciar uma cidade!... e se divertir um pouquinho também. Ninguém é de ferro, ok? 

Animal Crossing: Wild World (DS) 2005

Finalmente um game totalmente novo, Wild World foi o primeiro para uma plataforma portátil, cujo lançamento englobou todas as regiões. Aqui a série alcançou outro patamar, com muito mais opções de customização, mais interação com os vizinhos animais, mais atividades e feriados e, é claro, a possibilidade de visitar outras vilas por conexão online. A possibilidade de visitar outras cidades e levar sua vila no bolso rendeu ao game mais de 10 milhões de cópias, fazendo da série a mais nova mina de ouro da Nintendo. Como se não bastasse, aplicativos como relógio e calculadora da série foram lançados no DSiWare.



Animal Crossing: City Folk (Wii) 2008

O sucesso de Wild World entusiasmou tanto a Big N que logo o Wii recebeu sua versão da série. Apesar de igualmente viciante, poucas novidades foram implementadas, fazendo City Folk não conseguir superar seu irmão mais velho. O mais interessante novo recurso foi a possibilidade de viajar para uma verdadeira cidade, muito mais semelhante às nossas metrópoles. A possibilidade de interação online foi mantida.



EXPECTATIVA

4



Animal Crossing: New Leaf

Nintendo

Gênero: Simulador

Lançamento: 9 de junho

3DS

por **Fellipe Camarossi**Revisão: Jaime Ninice
Diagramação: David Vieira

Cruzando estilos e universos, vejamos o que vem por aí em Project X Zone (3DS)

Não é novidade alguma que jogos crossovers (que reúnem diversas franquias ou mesmo produtoras em um único título) costumam ter um apelo popular gigantesco. Quer dizer, quem não gosta de ver vários personagens de séries icônicas dividindo o mesmo palco para uma única trama? Mas nunca antes na história dos crossovers houve um jogo como Project X Zone (3DS), que como o próprio nome indica (cujo "X" é lido como "Cross"), resolveu levar ao máximo esse estilo, unindo três famosíssimas empresas do mundo dos jogos eletrônicos: Sega, Namco e Capcom. Não tinha como dar errado, não é?

Zona de Conflito

Fazer a trama de um jogo baseado no choque de diversos universos não costuma ser tarefa fácil, mas cá estamos justamente com isso: o choque de universos. Com o roubo de uma suposta pedra que governa as dimensões, os mais diversos mundos colidem e heróis – e vilões – precisam se unir em prol do retorno de tudo à sua ordem natural, evitando assim que o caos acabe por consumir toda a existência.



É uma trama simples, porém concisa, e ela se mostra efetiva na forma que é narrada. O jogo prossegue com os personagens seguindo, na grande maioria das vezes, em duplas, às vezes do mesmo jogo de origem, outras vezes não. De qualquer maneira, a interação entre diferentes franquias é o grande chamativo; imagine um diálogo entre Zero (Mega Man X) e Chris Redfield (Resident Evil), ou mesmo entre Chun-Li (Street Fighter) e Dante (Devil May Cry). Podemos encontrar isso e muito mais com o arrasador elenco presente nesta trama. Mas antes de falar da (muito) longa lista de chamada do título, vamos ir direto ao ponto: a jogabilidade.

Pancadaria ilimitada

Visualize um RPG tático, como **Fire Emblem: Awakening (3DS)** ou **Shin Megami Tensei: Devil Survivor Overclocked (3DS)**. Pronto? Agora tire o combate e adicione um sistema de combos onde o oponente não reage. Cá estamos na fórmula bizarra de se jogar Project X Zone, formulada originalmente para o jogo Namco X Capcom (PS2), que nunca saiu do Japão. Os personagens se movem num campo quadriculado e são guiados para perto dos oponentes, onde podem engajar a batalha.





Durante os embates é que vemos a verdadeira natureza desta nem um pouco ortodoxa forma de se jogar. Apesar de, visualmente, parecer um campo de combate de um jogo de luta, é aí que param as semelhanças. Pressionando determinadas combinações de botões, os personagens iniciam uma sequência de ataques que vai minando a vida do adversário enquanto este não ir ao chão; é quase como jogar embaixadinha, mas troque a bola de futebol pelo corpo do seu inimigo. Parece divertido, não?

Além disso, se algum outro dos seus personagens estiver por perto no momento de iniciar a batalha, é possível chamá-lo para a brincadeira e estender ainda mais o combo, potencialmente extinguindo o inimigo antes mesmo deste conseguir enfim tocar o chão. É com esta manha que vamos passando pelas muitas fases temáticas inspiradas nos personagens presentes. O triste? Quando o inimigo ataca também não é possível reagir e, sem nem mesmo uma animação, vemos o dano diretamente no HP do personagem.

A maioria dos seus grupos (ou "unidades", como são denominados) se movem em dupla, e somente alguns agem sozinhos. Isso, realçando a vasta gama de nomes disponíveis, torna tudo ainda mais interessante e empolgante. Que tipo de personagem possui a melhor sinergia? Como agem em dupla? Quais seus golpes combinados? Bem, talvez só seja possível definir isto dando nomes aos lutadores.



A bênção e a maldição

Marvel vs Capcom 3 pode dizer adeus ao título de crossover com a maior quantidade de personagens. Project X Zone possui um total de sessenta personagens jogáveis, das mais variadas franquias – famosas ou não. Alguns dos nomes de maior destaque são Jill Valentine (Resident Evil), Morrigan Aensland (Darkstalkers), Sakura Shinguji (Sakura Wars), KOS-MOS (Xenosaga) e Jin Kazama (Tekken). Como puderam notar, a aposta do título é justamente unir tantos personagens diferentes em uma única trama, e assim reunir os fãs de todas essas franquias. Uma jogada esperta? A bênção do jogo está aqui. Sua maldição também.

Assim como há muitos nomes famosos aí, também temos nomes que mal saíram do oriente, como Alisa Amiella (God Eater) e Bruno Delinger (Dynamite Deka). Diversas séries pouco conhecidas no ocidente são abordadas, sejam personagens ou cenários, e diversos jogadores ficarão sem entender quando estes entrarem em cena. Talvez esse seja o único problema com a localização do título para o lado esquerdo do mundo, mas também pode ser a porta para os jogadores conhecerem uma nova faceta das produtoras por trás de Project X Zone, possibilitando que, futuramente, possamos ver mais de seus trabalhos por aqui. Sonhar não custa nada, não acham?

Em rota de colisão

Project X Zone é provavelmente um dos títulos mais aguardados pelos jogadores ocidentais desde o seu grande anúncio e lançamento no ano passado, e enfim ele está prestes a chegar com tudo em nosso território. Mesmo tendo uma jogabilidade inusitada, sua forma curiosa de abordar um estilo tático e incentivar a união de diversos universos, tanto na história como em sua forma única de se jogar, são os destaques deste título. Pode ser um tiro no escuro se aventurar por um mar de franquias conhecidas e desconhecidas, mas quem não arrisca não pode vencer. Sega, Capcom e Namco se arriscaram e, ao meu ver, teremos aqui uma vitória. **✓**

EXPECTATIVA



Project X Zone (3DS)

Namco Bandai Games

Gênero: RPG Tático; Crossover

Lançamento: 25 de junho



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

DOWNLOAD



Google play

3DS

por **Alex Sandro**Revisão: Vítor Tibério
Diagramação: Ricardo Ronda

*Mini Marios e puzzles
desafiadores estão
de volta em*

MARIO AND DONKEY KONG minis ON THE MOVE

Mario e Donkey Kong são dois dos maiores e principais ícones da Nintendo, responsáveis pelo destaque inicial da participação da empresa no mercado de jogos. E após três décadas, cá estão eles juntos em mais um título de puzzle. Minis on the Move chega ao eShop do 3DS e traz quebra-cabeças, desafios e muitos blocos.

“Caminhando e cantando e seguindo... até a estrela”

Minis on the Move é o quinto jogo da série de puzzle do gorilão engravatado e do encanador bigodudo. Diferentemente dos jogos anteriores, em que havia histórias como pano de fundo para justificar os games, o novo título do eShop do portátil 3D vai direto ao assunto: não há enredo, simplesmente jogue os puzzles.

O título traz quatro tipos distintos de puzzles no modo principal, porém, todos com o mesmo objetivo: levar os Mini Marios até a estrela. Um detalhe curioso é que apenas um dos tipos de puzzle está disponível no início do jogo, já que os outros são desbloqueados conforme você vai obtendo estrelas. No primeiro puzzle, chamado Mario's Main



Mais Mini Marios, mais diversão!

Event, seu objetivo é criar o caminho para o Mini Mario até a estrela. Para isso, é necessário selecionar e arrastar os blocos na lateral direita da tela inferior do portátil e colocá-los no local adequado no mapa.

Nos primeiros níveis, a dificuldade é quase inexistente, mas o desafio é crescente. Primeiramente, os bonecos do Mario não param de andar, logo é preciso ficar atento para impedir que caiam nos buracos ou fiquem travados (como, por exemplo, colocar um bloco que não conecta o caminho com o seguinte); segundo, os blocos vão aparecendo gradativamente e há um cano que limita o número de peças que podem ser utilizadas. Caso esse cano fique com muitas peças, é game over.

Mas acalme-se. As coisas ainda podem e vão piorar. O terceiro desafio a ser superado no Mario's Main Event é o clássico rival presente nos games: o tempo. Sim, você ainda possui



Faça um círculo para pegar moedas em nuvens



Melhor recolher essas moedas antes que o Mini Mario ali dê um chute

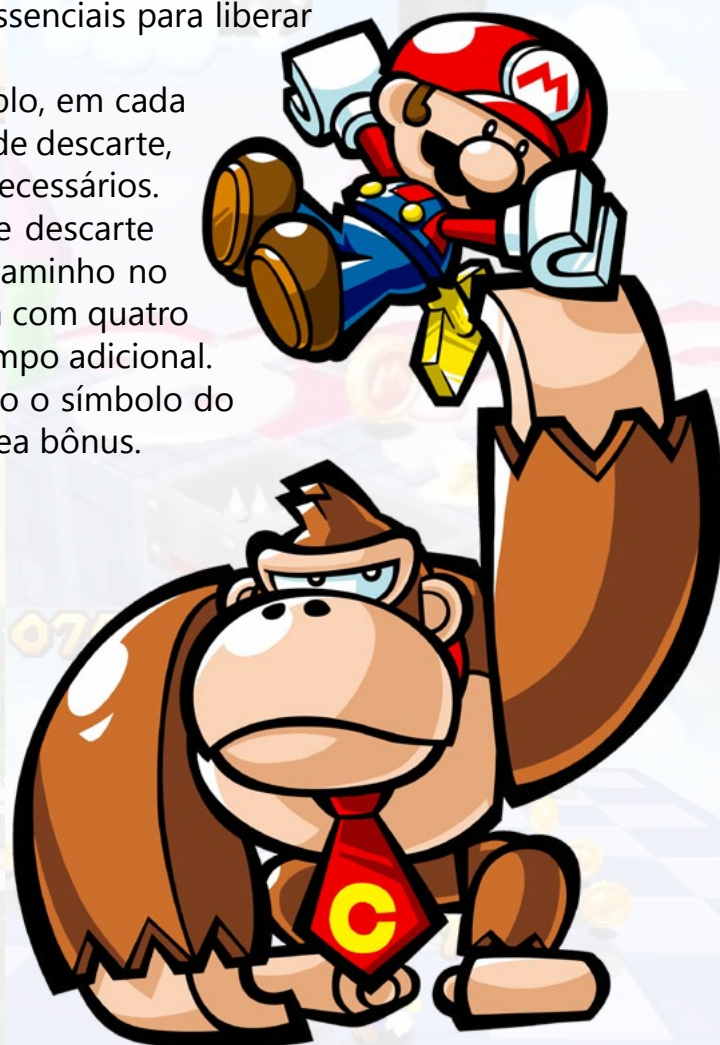
um limite de tempo em cada fase. Muitas vezes, o tempo proposto é suficiente para superar a fase, mas isso exigirá prática. Os blocos que o jogo dispõe ao jogador para criar o caminho dos Mini Marios possuem alguns desnecessários, ou seja, você terá que escolher entre deixá-lo no cano, correndo o risco dele ficar lotado, ou colocá-lo em algum local da fase, podendo prejudicar o progresso dos bonequinhos do encanador. Isso acontece porque os blocos que você coloca não podem ser removidos, somente com o uso de bombas que, vez ou outra, aparecem para auxiliar o jogador.

A dificuldade crescente vai sendo preenchida por novos obstáculos. Blocos giratórios, Shy Guys no caminho, pula-pulas, bonecos do Donkey Kong que arremessam os Mini Marios, canos que te levam para outra parte das fases e esteiras. Pelas fases, ainda há três moedas que, caso sejam coletadas, faz com que você receba estrelas, essenciais para liberar outros puzzles e minigames.

Mas o jogo também oferece auxílio. Por exemplo, em cada fase do Mario's Main Event há uma plataforma de descarte, na qual você pode jogar até três blocos desnecessários. Ao se desfazer do terceiro, essa plataforma de descarte vira um bloco que pode preencher qualquer caminho no mapa. Além disso, se você fizer um círculo, seja com quatro ou seis blocos, eles se elevam e você recebe tempo adicional. Caso você consiga elevar oito blocos, formando o símbolo do infinito (∞), o Mini Mario é levado para uma área bônus.



Nunca confie nesse sorriso voando em um balão



Puzzles que não acabam

Além do Mario's Main Event, Minis on the Move traz outros três tipos de puzzles, que são liberados conforme você obtém estrelas. Confira quais são:



Puzzle Palace

Um dos mais divertidos, Puzzle Palace é o primeiro puzzle a ser liberado. Você deve levar o pequeno boneco até a estrela, colocando os blocos. A diferença para o Main Event é que aqui o número e tipos de blocos são limitados, mostrando apenas os essenciais para chegar ao objetivo, além de haver apenas um caminho correto para chegar até a estrela.

Many Mini Mayhem

Neste modo, mais de um bonequinho precisa ser levado até a estrela antes do término do tempo, porém, você não precisa criar os caminhos com blocos. É necessário apenas rodar os blocos giratórios. Nas fases mais avançadas, os blocos da fase ficam azuis e você poderá movê-los.

Giant Jungle

Um dos puzzles mais difíceis. Há apenas três fases, porém, são grandes e duas delas são desbloqueáveis somente após superar a fase anterior. Você utilizará todas as técnicas dos outros puzzles para recolher as estrelas espalhadas pelo cenário, precisará coletar tempo até chegar ao cano da saída.

"Mini-minigames"

Notou que não falamos da tela superior e do efeito 3D no jogo? Pois é, ambos não são utilizados, sendo dispensáveis em Minis on the Move, já que sua atenção deve ficar a todo o momento na tela inferior. A jogabilidade pela tela tátil do portátil é totalmente funcional e eficiente, enquanto a tela superior representa as animações, que são competentes para o padrão dos jogos do eShop. A tela superior só é utilizada nos quatro minigames presentes no título, sendo eles: **Mini Target Smash**, no qual você arremessa os Mini Marios em alvos voadores; **Fly Guy Grab**, uma espécie de pescaria com Shy Guys voadores; **Cube Crash**, no qual você precisa destruir blocos e cubos arremessando os Mini Marios; e **Elevation Station**, em que é preciso girar uma manivela na tela inferior para elevar ou baixar a plataforma, coletando moedas e esquivando de Bullet Bills.

O áudio do título traz algumas canções clássicas de antigos jogos de Mario e Donkey Kong. Por exemplo, nos desafios do Puzzle Palace, a canção de fundo é a do tema do Peach's Castle, de Super Mario 64 (N64); em Many Mini Mayhem, a música é o tema principal de *Super Mario Bros. 2* (NES); enquanto em Giant Jungle, relembramos o tema de Jungle Groove, de *Donkey Kong Country* (SNES). No geral, não há uma grande variedade de canções em Minis on the Move.



Sorry but the princess is in another puzzle




Se você nunca completou o cubo mágico, desconte sua raiva!



Dança da manivela...

Mini bonecos, grande diversão

Mario and Donkey Kong: Minis on the Move é um dos ótimos títulos disponíveis no eShop do 3DS, que vale o investimento e os blocos do cartão SD. Indicado principalmente para quem gosta do gênero puzzle, apresenta ainda desbloqueáveis e um modo para criar fases, podendo compartilhá-las e baixar outras fases de jogadores de todo o mundo.

Os últimos níveis apresentam desafios cabeludos, que exigirão atenção e várias tentativas para superá-los, mas, mesmo se você não for fã do gênero, conseguirá se divertir e jogar outros puzzles. E mais uma vez, Donkey Kong e Mario provam que, mesmo se passando mais de três décadas desde o primeiro jogo, continuam com games divertidos e desafiadores. 



Crie puzzles infernais e compartilhe online



Prós

- Dezenas de puzzles criativos e desafiadores;
- Presença de minigames e desbloqueáveis;
- Modo de criação e compartilhamento online.



Contras

- O uso da tela superior e do efeito 3D são dispensáveis;
- O áudio do título não traz uma grande variedade de canções.

NOTA

8.5

Mario and Donkey Kong:
Minis on the Move

eShop/Nintendo 3DS



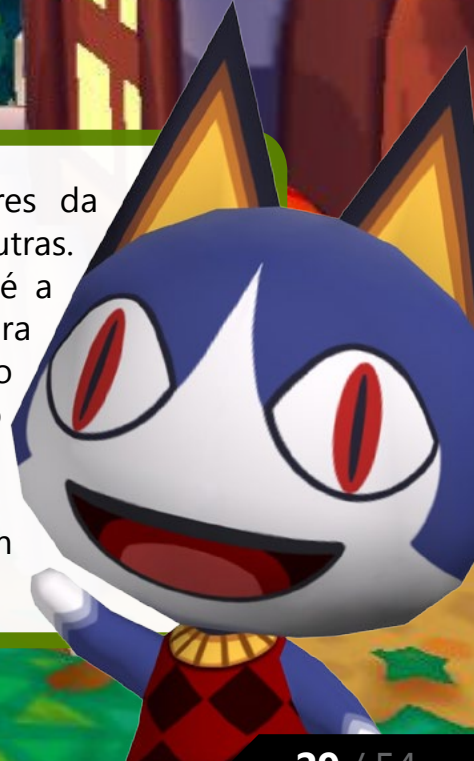
Wii



Welcome to
**Animal
Crossing™**

por *Sérgio Estrella**Revisão: Alberto Canen
Diagramação: Ítalo Lourenço*

CITY FOLK



Animal Crossing é uma das franquias mais peculiares da Nintendo. Daquele tipo “ame ou odeie”, como tantas outras. Pode ser comparada a The Sims, mas o foco de AC é a comunicação e tem um certo feeling de RPG. A versão para GameCube trouxe o conceito para o Ocidente, enquanto a versão DS o sofisticou — ao mesmo tempo trouxe o multiplayer online e a portabilidade. Já a versão para Wii (City Folk), soa mais como um pacote de expansão para a versão DS, mas não deixa de ser uma experiência sem igual, como veremos nesta análise.

De malas prontas para a nova vila

O jogo começa com você dentro do ônibus em direção à sua nova vila. Eis que surge o gato Rover no banco ao lado para lhe perguntar seu nome, o nome da vila e outras questões que vão definir sua aparência no game. Quem jogou a versão DS tem a opção de importar seu personagem e catálogo para City Folk, mas vá se despedindo dos seus Bells e itens.

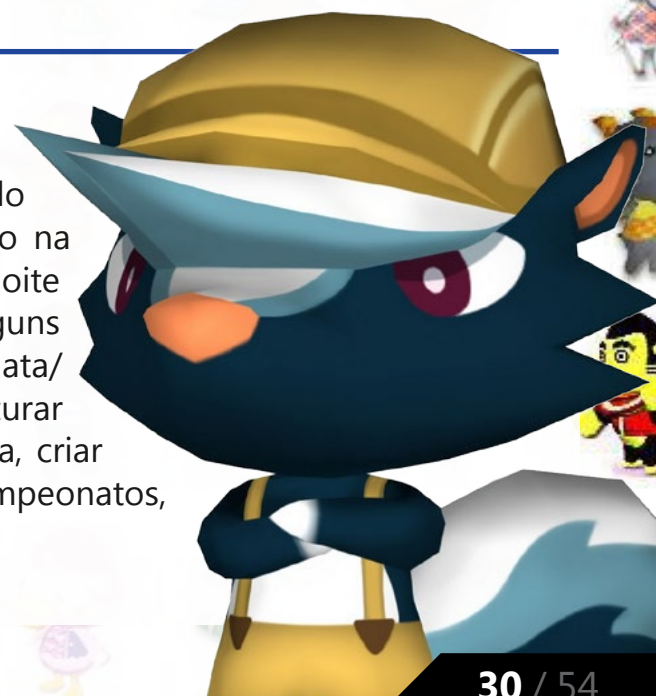
Assim que chegar, é hora de escolher sua nova casa e comprá-la do Tom Nook, o esquilo



capitalista. É claro que, como você não tem dinheiro, vai ter que ir pagando aos poucos e terá que fazer alguns trabalhos pro Tom Nook. Assim que esses trabalhos terminam, você ganha sua liberdade e o jogo de fato começa.

Vida tranquila mas ocupada

O game segue um ritmo próprio, com uma trilha sonora tranquila e que muda de hora em hora. Por falar em hora, o jogo acontece em tempo real, ou seja, mesmo quando você não está jogando, o dia a dia continua acontecendo na vila. Se você ligar o jogo às oito da noite, serão oito da noite em sua vila também, a lua já estará estampada no céu e alguns moradores já terão ido dormir. Tudo é regulado pela data/hora e há muito o que fazer! Você poderá pescar, capturar insetos, plantar árvores, escavar fósseis, decorar sua casa, criar constelações, roupas e acessórios, participar de campeonatos, eventos e muito mais.



No entanto, pra poder participar de tudo, é preciso dinheiro, ou melhor, Bells, a moeda do jogo. E como ganhá-los? Vendendo seus peixes, insetos, fósseis, itens e fazendo favores para seus vizinhos. Mas não se esqueça de pagar sua casa!



Cultura urbana

Em Animal Crossing, é muito importante manter a comunicação com seus vizinhos e demais personagens conversando, cumprimentando e enviando cartas e presentes, os quais sempre serão respondidos com outro presente. Não que isso seja uma tortura, afinal, os personagens transbordam carisma e os diálogos são muito divertidos. No final das contas, você acaba criando ligações afetivas com alguns deles e inimizade com outros, o que ajuda em muito prolongar o fator replay do jogo.

Em City Folk, os diálogos soam mais naturais e a inteligência artificial parece ter sido melhorada. Alias, a versão para Wii traz pequenas melhorias e maior variedade para praticamente todos os aspectos do jogo. Porém a grande aposta dessa versão é a cidade, uma nova área acessada através do ponto de ônibus, em que você pode ir ao salão de beleza, cartomante, participar de leilões e outras atividades, mas nada que realmente prenda o jogador.



O jogo também pode ser usado com o Wii Speak, microfone para ser usado no chat online, que, inclusive, estreia o recurso no Wii. No entanto, em Animal Crossing, a novidade não demonstra ser de grande utilidade e vai passar batida por grande parte dos jogadores.



Fórmula melhorada

No Wii, todas as melhorias e a nova cidade soam como um pacote de expansão, como acontece com The Sims. A série ficou muito mais receptiva e interessante para os novos jogadores do Wii, mas pode parecer repetitiva para quem já jogou outro jogo da franquia, impressão que a interação com o Wild World, a cidade, e a adição do Wii Speak não conseguem apagar. **N**



Prós

- Aumento da longevidade do jogo pela criação de laços afetivos com os personagens;
- Diálogos mais naturais e inteligência artificial melhorada em relação às versões anteriores para GC e DS;
- Uma nova área acessada através do ônibus.



Contras

- Repetitivo para quem já jogou outro game da franquia.

NOTA

8.0

Animal Crossing: City Folk

Nintendo Wii



por **Jameson Sheen**

Revisão: Luigi Santana
Diagramação: Eidy Tasaka



Prepare-se para encrenca! Tudo sobre a maior organização criminosa: Equipe Rocket

"Stop right there! That fossil is Team Rocket's! Surrender now, or prepare to fight!" - ler essa frase deveria ser uma ameaça, mas foi o motivo de alegria de muitos ao jogar Pokémon Yellow logo após pegar o fóssil em Mt. Moon. Pokémon Yellow, versão baseada na animação japonesa, trouxe a dupla carismática da Equipe Rocket, mas não é o motivo pelo qual tantas pessoas amam essa organização. Mesmo tendo sido derrotada por, basicamente, apenas um fedelho, isso não elimina o fato de que é a organização com maior participação global e melhor sucedida em seus objetivos. E nisso, outras organizações deveriam aprender com eles. Então, vamos juntos denunciar os males do amor e estender nosso poder as estrelas!

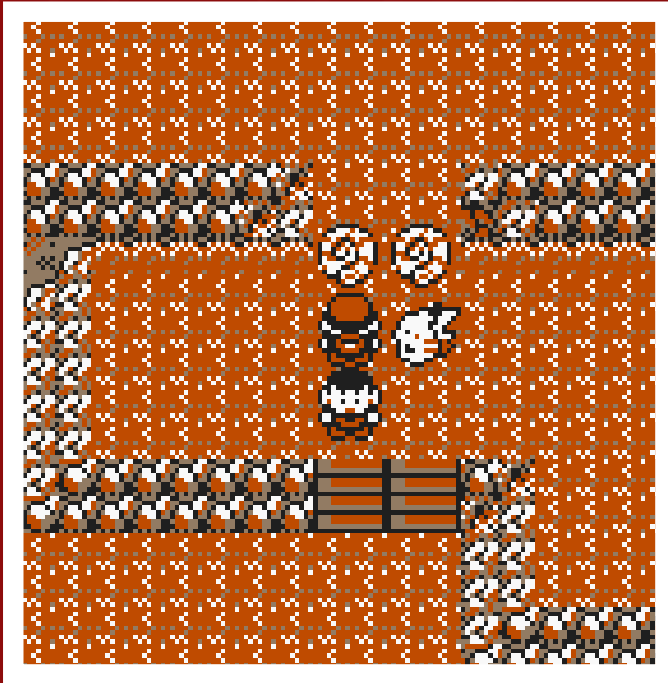
Encrenca em dobro!

No registro mais antigo que temos da Equipe Rocket, o grupo foi liderado por uma mulher que atendia pelo codinome de **Madame Boss**. Uma mulher fria e ambiciosa que usou a organização para conseguir mais e mais dinheiro. E acreditem, ela obteve êxito nisso! Sua melhor agente, Miyamoto (e não é o Shiggy!), é mãe da tão popular Jessie, e Madame Boss sendo mãe de Giovanni, ambas conversavam com certa frequência sobre seus filhos. Ao obter informações de que era possível conseguir Mew nos dias atuais, Madame Boss começou uma caçada ao Pokémon visando o lucro que a organização conseguiria com pesquisas baseadas no DNA do Pokémon. Miyamoto desapareceu durante uma missão tentando capturar Mew e até os dias atuais não foi descoberto o que houve com ela.

É certo que Giovanni herdou a organização após sua mãe desaparecer, mas o processo é desconhecido. Não é relatada a morte dela ou a razão pela qual ela deixou o cargo. A organização foi liderada por Giovanni até certo ponto da história dos jogos baseados na região de Kanto, já que ele desapareceu após a luta contra o herói do jogo. A organização volta ativa depois de dispersados por três anos, mas com planos mais agressivos do que quando estavam sob comando de Giovanni, resultando em situações de máxima emergência na região de Johto.



Protegendo o mundo da devastação



O primeiro contato com a organização nos jogos é no Mt. Moon, onde eles estão roubando fósseis raros. O objetivo da Equipe Rocket sempre foi fazer dinheiro usando Pokémon e acreditando que os monstros servem exclusivamente para a glória da organização, usando-os como ferramentas para atingirem suas metas. Grandes treinadores Pokémon já foram membros da organização como Sabrina, Lt. Surge, Koga e Blaine. Liderada por Giovanni, a organização sempre evitou chamar atenção desnecessariamente, agindo em pequenos grupos e obtendo êxito em suas missões.

Em Saffron, a organização conseguiu tomar controle não apenas de uma das maiores cidades de Kanto, como também controle total sob a Silph Company, maior empresa de tecnologia da região. Os movimentos sorrateiros e em pequena escala da Equipe Rocket ajudaram a organização a conseguir realizar essa missão, já que não haviam chamado atenção da polícia para um ataque em alta escala, sendo categorizados apenas como "ladrões de Pokémon" (e isso te garante um Squirtle em Pokémon Yellow). No mangá, somos apresentados ao grupo de generais da organização, As Três Bestas, um trio composto por três treinadores ao nível de líderes de ginásio, sendo que um deles, Sird, é uma das líderes da Team Galactic infiltrada.

Reunindo povos



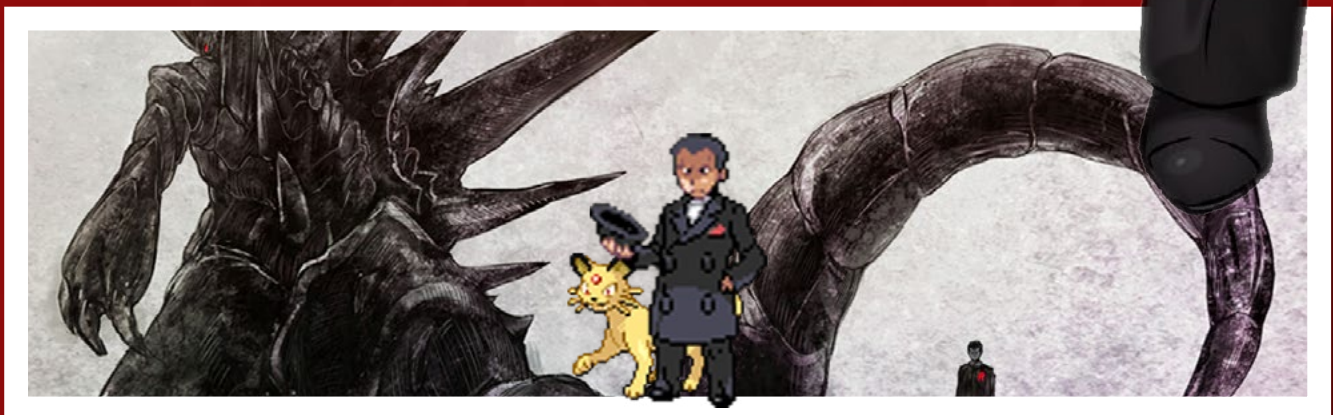
Não podemos esquecer que o Mewtwo em Cerulean Cave é mais um sucesso da Equipe Rocket em suas pesquisas sobre Mew. Apesar de atuais líderes de ginásio de Kanto serem antigos membros da Equipe Rocket, o motivo pelo qual abandonaram a organização ainda é desconhecido. A história é melhor abordada em um dos mangás da franquia, no qual eles ainda são apresentados como membros da organização. Nos jogos, é desconhecida qualquer relação de Blaine com o caso da Pokémon Mansion e Mew, apesar dele também ser um cientista, tal como Sabrina não interfere na invasão da Equipe Rocket em Saffron.

No mangá também existe um outro personagem, conhecido como “Homem Mascarado” ou “Máscara de Gelo”, que lidera a organização pouco depois de Giovanni desaparecer. Por meio de um evento em HeartGold/SoulSilver é possível enfrentar Giovanni em Tohjo Falls, a caverna que conecta Johto à Kanto, no qual ele explica a razão de ter desaparecido e mostra o desejo de ajudar seus subordinados em Goldenrod City. Em Johto, três anos após o desaparecimento de Giovanni, é possível ver a organização realizando ações mais chamativas. Isso é explicado durante a conversa com Giovanni, mostrando que eles apenas queriam chamar atenção do antigo chefe (aonde quer que ele estivesse) e convidam-no a tomar a liderança novamente.


Os males da verdade e do amor

O nome japonês de Giovanni é Sakaki, que também é o nome de uma árvore sagrada do xintoísmo que lembra a Earth Badge obtida ao derrotá-lo no ginásio de Viridian. "Gio" de seu nome ocidental soa como "geo", que significa "terra" em grego. Apesar de ser líder da maior organização criminosa "do mundo" (podemos falar isso, não?), Giovanni não usou de suborno algum para obter o cargo de líder do ginásio de Viridian. Enquanto sua mãe era líder da organização, Giovanni correu o mundo como um treinador Pokémon e foi um dos melhores de sua época. Entretanto, é desconhecido o motivo de seu desaparecimento, tanto que o ginásio de Viridian é dado como abandonado e poucos sabem informações mais detalhadas sobre o atual líder.

Em um musical norte-americano, Pokémon Live, que ocorreu entre 2000 e 2001 nos Estados Unidos e em 2002 em outros países, é citado que Giovanni namorou Delia Ketchum, a mãe do loser de Pallet! Tirando piadinhas que Giovanni poderia fazer com Ash, essa foi a origem de tantas teorias sobre Giovanni ser o pai de Ash, mas não há outra fonte que confirme isso. Giovanni pode ser encontrado no Pokémon World Tournament em Black 2 & White 2, apesar da organização ser mencionada apenas por dois NPCs durante as aventuras em Unova, diferente dos jogos anteriores onde as referências são mais frequentes.



Estendendo o poder às estrelas

É evidente que a Equipe Rocket, apesar de serem os vilões, é um dos grupos mais amados pelos fãs. E eles merecem isso já que são o grupo pokémon criminoso mais bem sucedido. Eles não almejam obter um Pokémon para dominar o mundo, universo ou qualquer lugar. Eles usam qualquer Pokémon para obter mais lucro (e isso fazem muito bem) além de se aventurarem com algumas pesquisas com Mew e obterem êxito. Ghetsis e Cyrus chegaram bem próximo de atingirem suas metas, mas suas organizações não têm o mesmo alcance geográfico que Equipe Rocket, muito menos o sucesso frequente. As outras organizações têm como meta conseguir um Pokémon incrivelmente poderoso e esse objetivo só é alcançado no fim da história do jogo. Aliás, se você ainda pensa que eles bobos e bonzinhos, eles são os responsáveis pela mãe Marowak morta na Pokémon Tower de Lavender. 



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



TWITTER

Seguir

FACEBOOK

Curtir

GOOGLE+

+1

FEED RSS

Assine



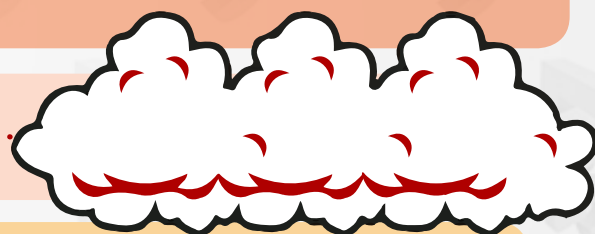
por **Rafael Neves**
e **Jaime Ninice**

Revisão: José Carlos Alves
Diagramação: Eidy Tasaka

EXPECTATIVA PRÉ-E3 2013:

O QUE ESPERAR DA NINTENDO NA E3 2013?

O QUE A EQUIPE NINTENDO BLAST ESPERA DA NINTENDO NO
GRANDE SHOW DO ENTRETENIMENTO ELETRÔNICO EM LA.



Rufem os tambores, pois estamos a alguns dias do evento gamístico do ano: a E3 2013! Nos dias 11, 12 e 13 de junho, a grande cidade de Los Angeles, na Califórnia, será palco de incríveis anúncios e disponibilizará uma infinidade de novos títulos para testes. Nós, de todo o portal GameBlast, estaremos lá mais uma vez, mas, antes de prestigiarmos esse fenômeno, que tal tentar prever e analisar as cartas que a Nintendo colocará na mesa? E não estamos falando das antigas cartas Hanafuda que a Nintendo fabricava no passado, mas dos aguardados jogos que serão revelados nesta edição da E3.

Uma E3 diferente



Como sempre, a Nintendo estará, sim, presente na E3 2013, com seu estande de mesmo tamanho das rivais Sony e Microsoft e igualmente repletos de games disponíveis para testes. Mas, no que se refere a tradicional conferência que precede a feira, a Big N resolveu mudar as coisas (e acabou causando grande rebuliço e mal entendido entre os jogadores). A grosso modo, não teremos mais aquela apresentação única da Nintendo, na qual eram anunciados títulos para todas as suas plataformas e apresentavam-se detalhes do desempenho da empresa para os investidores. Para melhor atender a sede de informações de cada tipo de espectador, a Nintendo segmentará, esse ano, sua tradicional conferência em eventos menores, mais focados em algum aspecto específico, como jogos para Wii U, anúncios para 3DS, contato com desenvolvedores, sessões com investidores, etc.



Ficamos ansiosos quanto ao efeito dessa mudança, já que todos esperavam pela convencional apresentação única e essa E3 promete ser decisiva para a Nintendo. O 3DS anda bem, mas ficamos sempre sedentos por mais jogos, especialmente os ocidentais, cujos estúdios ainda não se mostraram completamente adeptos ao portátil 3D da Nintendo. Já o Wii U, esse sim merece muita atenção da Nintendo, para alavancar suas vendas e conseguir, enfim, conquistar as third-parties. E todos esses anúncios terão de competir com as novidades que a Sony trará para o [PS4](#) e com as surpresas da Microsoft para seu novo console, o [Xbox One](#).

E3DS

O 3DS tem um bom histórico na E3. Se, em 2010, seu anúncio deixou os jogadores famintos pelo lançamento do aparelho, foi em 2012 que ele recebeu um evento online à parte – o que já demonstra essa nova guinada da Nintendo em dividir sua tradicional conferência em eventos menores. Em 2013, o 3DS tem a missão de superar os frequentes [Nintendo Direct](#), apresentações online que trazem regularmente anúncios de novos jogos. Além de solidificar os games que já conhecemos, mas que precisam de mais detalhes, é natural aguardar por mais novidades.



Shin Megami Tensei 4



Nem na telona do 3DS XL vai ter espaço para essa galera

Esperamos que títulos orientais confirmados para o lado de cá do globo sejam melhor dissecados, como **Project X Zone**, que reúne estrelas da Namco, Sega e Capcom em um game de estratégia; **Bravely Default**, RPG da Square Enix que é um sucessor espiritual de Final Fantasy: The 4 Heroes of Light (DS); **Shin Megami Tensei IV**, o mais novo capítulo da franquia de demônios da Atlus; **Ace Attorney: Dual Destinies**, que nos colocará de volta nos tribunais mais uma vez na pele de [Phoenix Wright](#) e **Professor Layton and the Azran Legacy**, desfecho da segunda trilogia da literalmente enigmática franquia.

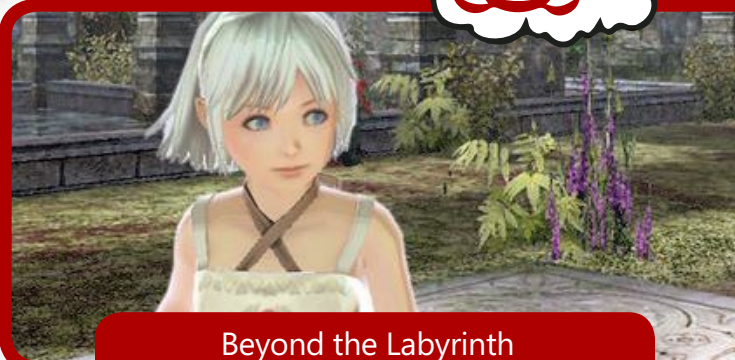
E, se é ótimo saber que esses games estão confirmados para o Ocidente, também ficamos no aguardo da localização de outras pérolas japonesas. [Layton](#) e Wright não só terão novas aventuras solo, como também unirão forças no *crossover* **Professor Layton vs. Ace Attorney**, que já é obrigatório para os fãs das duas séries. Mesmo que ainda estejamos vidrados nas caçadas de [Monster Hunter 3 Ultimate \(3DS\)](#), o 3DS em breve receberá **Monster Hunter 4**, que também merece um lançamento ocidental. Além destes títulos, esperamos que outros como **Beyond the Labyrinth**, **Time Travelers**, **Fantasy Life** e **Tomodachi Collection: Shin Seikatsu** ancorem nesse lado do planeta.



Objection! Protestamos por nossa participação no ocidente!



E, se isso tudo demonstra o potencial das third-parties japonesas com o 3DS, o que dizer das produtoras ocidentais? Elas ainda não estão 100% convencidas a investir no aparelho, então é de se esperar que a Nintendo tenha reuniões com desenvolvedoras estadunidenses e europeias para melhorar sua participação no 3DS. Para incentivá-las, é possível que tenhamos mais detalhes do FPS da Renegade Kid, **Cult County**, assim como jogos de estúdios ocidentais da Nintendo, como a [Retro Studios](#) – que, ao que tudo indica, fará um grande anúncio nessa E3.



Beyond the Labyrinth



Time Travelers

E já que falamos da Big N, precisamos separar um espaço para nossas expectativas quanto à suas surpresas para o 3DS. É fato que todos querem saber como vai funcionar o Dark World no **novo The Legend of Zelda**, sequência de [A Link to the Past \(SNES\)](#), como **Mario & Luigi: Dream Team** vai superar seus exímios antecessores, o que o **novo Yoshi's Island** trará de novo às aventuras de [Yoshi](#) e [Baby Mario](#) e ao menos um mínimo detalhe da versão de 3DS do **novo Super Smash Bros**. Mas talvez nem esse quarteto infalível seja o bastante para tirar nossa atenção de **Pokémon X & Y**. O anúncio da sexta geração da série deixou os fanáticos pelos monstros de bolso loucos por novos detalhes (que parecem gostar de permanecer silenciosos). Mas estamos falando da E3, época que a Nintendo tem mais é que dar com a língua nos dentes e revelar as novidades da primeira empreitada da série principal no mundo tridimensional, os novos monstros dessa geração e as novas possibilidades de conexão entre os jogadores pelo 3DS. Ainda assim, ficamos ansiosos por um novo Metroid em 2D, ou ainda um Mother para o 3DS. E o que mais o portátil receberá com a recente parceira entre Nintendo e Sega além do anunciado **Sonic: Lost World**?



Zelda ou Pokémon? Qual será o trunfo da Nintendo para o 3DS?



Fora esses grandes títulos, a Nintendo precisa, ainda, destrinchar **Mario Golf: World Tour** e **Mario Party 3DS**. Também ficamos no aguardo de novidades em relação ao **Virtual Console** e o **Miiverse no 3DS**. A Big N vai, afinal, unificar a biblioteca retrô do 3DS e Wii U? Seria excelente poder comprar um game clássico e poder jogá-lo tanto em casa, na TV ou direto no GamePad, quanto no ônibus pelo 3DS. E o Miiverse? Honestamente, a rede social do Wii U, se expandida para o 3DS, daria uma boa solução à falta de comunicação entre os jogadores (que não é totalmente sanada pelo aplicativo Troca-Cartas). Há também quem especule um novo modelo de 3DS, com um segundo analógico embutido, mas precisamos lembrar que o 3DS XL foi lançado há menos de um ano, ou seja, é cedo demais para um novo design do aparelho. Em suma, esperamos por uma line-up forte para o 3DS, mesmo que o Wii U esteja prometendo roubar a cena nessa E3. Não acredita? Confira, a seguir, o que esperamos para o sucessor do Wii:

A vez do Wii U:

Esta E3 promete ser especial para o [Wii U](#), principalmente por ser o primeiro evento em que o console já se encontra disponível para compra e contém em sua biblioteca grandes títulos. Diferentes updates já foram feitos e novas formas de interação entre jogadores e periféricos já estão se tornando usuais. Contudo, assim como ocorreu com o 3DS, o console não está tendo vendas expressivas em seu início de vida, o que promete ser superado com o tempo.

Esperamos ver anúncios de grandes empresas third e second-parties, com foco no novo console de mesa da Nintendo, junto aos recentes títulos exclusivos. Entre elas estão a Ubisoft, Warner Bros., Capcom, EA, Activision, [SEGA](#), Disney Interactive Studios, EA, entre outras.



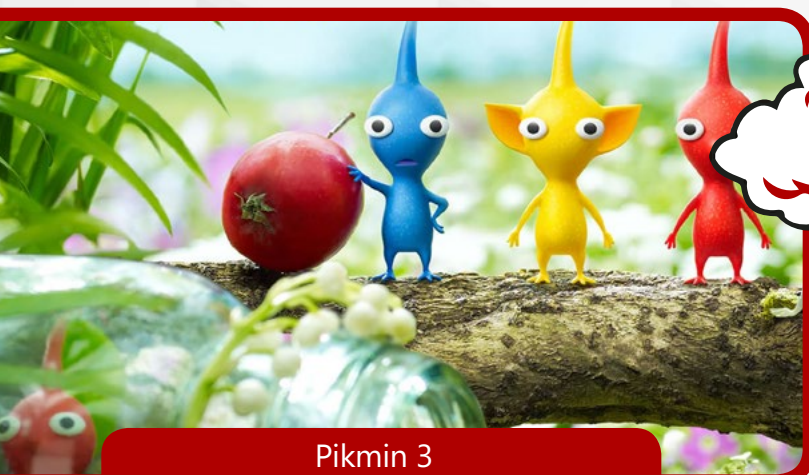
A confirmação de [Watch Dogs](#), intitulado o melhor jogo apresentado na E3 2012, fez o público tremer, e se isso não é o bastante, imagina poder contar com títulos como **Batman: Arkham Origins**, onde será contada a origem dos dois games recentemente lançados do morcegão da DC, e que trará com novos desafios, inimigos, acessórios, além de uma New Gotham. Já [Splinter Cell: Blacklist](#), o sexto game da franquia, a ser lançado em 20 de agosto, também é um título que merece atenção, com novas funcionalidades e aproveitamento do Wii U GamePad. Ainda falando da Ubisoft, [Rayman Legends](#) finalmente promete dar as caras com sua arte espetacular ainda não revelada no que tange às novas possibilidades. [Assassin's Creed IV: Black Flag](#) é outro que promete muito e deve fazer alguma aparição nesta E3, com suas batalhas no mar e ataque às grandes baleias do pacífico. Outro grande game é [Scribblenauts Unmasked \(Wii U e 3DS\)](#) que deve trazer o que há de melhor nas aventuras de [Maxwell](#) com a adição de uma mãozinha dos personagens da Marvel.

A Sega também está apostando pesado nas plataformas da Nintendo e revelou em seu [SEGA Direct](#) jogos como **Yakuza 1 e 2 HD** para o Wii U, aumentando a linha de títulos Sandbox para o console. Além disso as duas empresas anunciam uma parceria de exclusividade com [Mario and Sonic at the Sochi 2014 Olympic Games \(Wii U\)](#), [Sonic: Lost World \(3DS/Wii U\)](#) e um terceiro título do ouriço ainda não anunciado.



Outros lançamentos como **Disney's Planes**, baseado no filme de mesmo nome a ser lançado; [Disney Infinity](#), com previsão para 18 de agosto; e **C-Wars**, um jogo de estratégia em tempo real de tema lunático, estão entre os anúncios esperados. Também não podemos nos esquecer de **Resident Evil Revelations**, que terá uma versão de mesa, multiplataforma, para agora assustar além dos banheiros, quartos e transportes públicos: mas toda a sala de estar da casa do jogador. Outro game bastante promissor é **X**, novo game da Monolith Soft ([Xenoblade Chronicles](#)), que traz bots voadores em mundos pra lá de fantasiosos e com muita adrenalina. Desde que foi anunciado, esperamos muito por [Shadow of Eternals](#), sequência espiritual de [Eternal Darkness](#), em desenvolvimento por ex-funcionários da Silicon Knights, através do estúdio Precursor Games. **Sniper Elite V2** é outro game que também promete dar as caras na E3, desta vez para o Wii U.

E claro, também não poderiam faltar os anúncios da Big N e seus títulos exclusivos, alguns já confirmados, como [Pikmin 3](#), mostrado no ano passado e com muito potencial, e que agora virá com mais três personagens jogáveis e aproveitamento da tela do Wii U GamePad. Foi apresentado **Yarn Yoshi**, dos mesmos produtores de [Kyrby Epic Yarn](#), utiliza universos de [Yoshi's Island](#) e [Yoshi's Story](#), com muita lã e tecido para os olhos dos jogadores. Também é certo de termos apresentações de games como [Game & Wario](#), com lançamento já próximo, e de **The Legend of Zelda: The Wind Waker HD**, que contará com as belas potencialidades da nova geração e quem sabe alguns bons extras. **Fire Emblem x Shin Megami Tensei** promete aproveitar todo o sucesso do título no 3DS para adicionar à biblioteca do Wii U mais um grande título de estratégia e com potencial qualidade. [The Wonderful 101](#) é outro dos títulos em espera e que está em um já avançado estágio de produção, com lançamento marcado para 15 de setembro deste ano.



Pikmin 3



Yarn Yoshi

Mas talvez o que queiramos mesmo é ver anúncios de fazer o chão tremer e causar todo aquele rebuliço entre imprensa e fãs, da mesma forma que causou com o anúncio de um Link realista na E3 2004 ([The Legend of Zelda: Twilight Princess](#)), agora com **The Legend of Zelda U**, no qual Eiji Aonuma disse estar decidido a mudar a estrutura da série. Ainda poderemos ter maiores surpresas com títulos da envergadura de **Super Smash Bros. 4**, **Super Mario 3D Wii U** e **Mario Kart Wii U**, franquias que por si só dispensam comentários e que provavelmente causarão grande procura em seus lançamentos. Ainda mais icônico, porém mais confirmado ainda desde a E3 passada é **Bayonetta 2**. Será que teremos uma possível demonstração do game na feira, ou mesmo um trailer contendo maiores informações e avanços no desenvolvimento?

E não pense que a rede online da Nintendo será esquecida. Entre os títulos confirmados para aparecer está **New Super Luigi Bros. U**, uma adição ao mundo de [New Super Mario Bros. U](#) onde você irá controlar o irmão bigodudo italiano mais esbelto da franquia. Também será lançado [Festival of Magic](#), um RPG de aventura, com estilo nórdico e oriental, e que também contém elementos de Harvest Moon e que conta com belíssimos gráficos. E ainda uma grande quantidade de [títulos digitais que estão sendo esperados](#) e outros [físicos que serão lançados até o final do ano](#).

Muitas especulações também rondam o Wii U e seus lançamentos. Temos especulações sobre GTA V sendo desenvolvido com o Wii U em mente, um [novo e misterioso título da Retro Studios](#), além de [ideias anunciadas antes do lançamento](#) do console e que ainda não foram totalmente postas em prática. Também há a informação de que a Nintendo está trabalhando em [títulos ainda não anunciados](#) para o final deste ano. [Muitas outras especulações foram dadas](#) por um suposto funcionário da empresa, no fórum da IGN, algumas palpáveis, outras nem tanto.




New Super Luigi U

Uma E3 decisiva



É certo que a Nintendo [já prometia fazer muito barulho com esta E3](#), e talvez este tenha mesmo sido o motivo de muitos não gostarem dela resolver mudar um pouco a estrutura com seus anúncios mais fechados e direcionados, entre jornalistas, acionistas e gamers. Aguardados títulos para o Wii U e o potencial ainda não completamente explorado do console são fatores que animam os mais fanáticos pela empresa, mas que também preocupam os concorrentes.

Mudanças na estrutura da empresa, direcionamentos de marketing, possíveis cortes nos preços e aumento no volume de lançamentos, que são o forte para o alavancamento da indústria, estão entre as principais mudanças já feitas até agora e poderão ser constantes a partir deste momento. A empresa ainda anunciou no último [Nintendo Direct](#) que fará uma E3 mais voltada para o público, com alguns Nintendo Directs e diversos games podendo ser testados em lojas espalhadas pelo mundo durante o evento que acontece no Los Angeles Convention Center, local que sedia a feira [desde o seu início](#), praticamente, de 11 a 13 de maio de 1995.

Seja como for, tanto em matéria de Wii U quanto de 3DS, nesta E3 seremos agraciados com o que há de melhor no mundo do entretenimento eletrônico: muitos jogos, e a grande maioria deles bem feitos e com pretensão de se tornarem os melhores do ano. Talvez o que mais importe para a Nintendo atualmente seja seu estabelecimento com o Wii U, seguindo na mesma sintonia que o 3DS, hoje sucesso imbatível por agregar múltiplas funções e características modernas num único portátil. No final, quem ganhará somos nós, os jogadores, com todas estas maravilhas e novidades para servir principalmente à nossa diversão. E estejamos atentos às novidades. 



A Equipe GameBlast, incluindo membros do Nintendo Blast, vai conferir de perto todas as novidades prometidas nesta E3 2013, assim como esteve presente na [edição de 2012](#). Espere por novidades diretamente vindas de LA e pela equipe no site www.nintendoblast.com.br e no [Facebook](#). Até mais!

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 lindas coleções, um livro do Mario, bonecos inspirados em famosos personagens dos videogames e até uma bonita homenagem ao Blast Up. 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](#).

Dotes artísticos

Adoro quando vocês enviam coisas que vocês mesmos fizeram e foi justamente o que a Paula Magrini Urbinati fez. Ela, além de grande fã de games, também é artista e nos enviou uma foto de um de seus trabalhos:

Como podem ver, é um lindo bonequinho do [Link](#) feito de porcelana fria. Aparentemente a Paula também vende estes bonecos, então quem quiser saber mais, basta visitar [sua página do Facebook](#).



O nascimento de uma coleção

E parece que o Matheus Eça passou pelo mesmo triste problema que eu: para que ele pudesse ir adquirindo os consoles conforme as gerações iam passando, ele teve que vender seus videogames e jogos antigos. :(

Mas como vocês estão vendo, ele começou sua "coleção bebê" (como ele mesmo chama), e quis compartilhá-la conosco. Já que também "recomecei" minha coleção, espero que o Matheus consiga aumentar logo a sua coleção.



Crescente Coleção

O Leandro Moreira nos enviou a foto de sua pequena e crescente coleção de games, com uns dos melhores jogos do Wii e alguns ótimos jogos de 3DS. Além disso, ele conta um DS Lite, um 3DS XL e o maravilhoso Wii Remote dourado de Skyward Sword que eu nunca consegui achar para comprar. :(



Ah, e antes que eu me esqueça, o Leonardo fez uma declaração em seu e-mail: "Luciana, I love Wii U." Resta saber se a declaração de amor é para mim ou para o Wii U... De qualquer forma é uma linda declaração, Leonardo! :D

Livro do Mario

Peço desculpas ao Allan Nogueira Silva, que há um tempinho enviou um e-mail para o blastup@nintendoblast.com.br que acabou indo para a caixa de Spam e acabei só vendo na semana passada. Pois bem, o Allan nos mandou algo muito legal! Como um trabalho da faculdade de Design, ele e seus amigos criaram toda a arte e parte visual do livro:

E quem se interessou pode conferir mais fotos do desenvolvimento do projeto ou ler o livro na galeria do [Deviantart](#) do Allan.



Bonecos incríveis

No [Blast Up anterior](#), a Paula Magrini Urbenati nos enviou fotos do bonequinho que fez do Link e parece que ela inspirou alguns leitores por aí. O Marcelo Rosa Campos nos enviou algumas fotos dos incríveis bonecos que ele faz com biscuit. Devo admitir que essa foi uma das coisas mais legais já enviadas para o Blast Up e sei que vocês vão concordar comigo:



E isso não é tudo: semana que vem teremos ainda mais bonequinhos enviados pelos nossos lindos leitores!

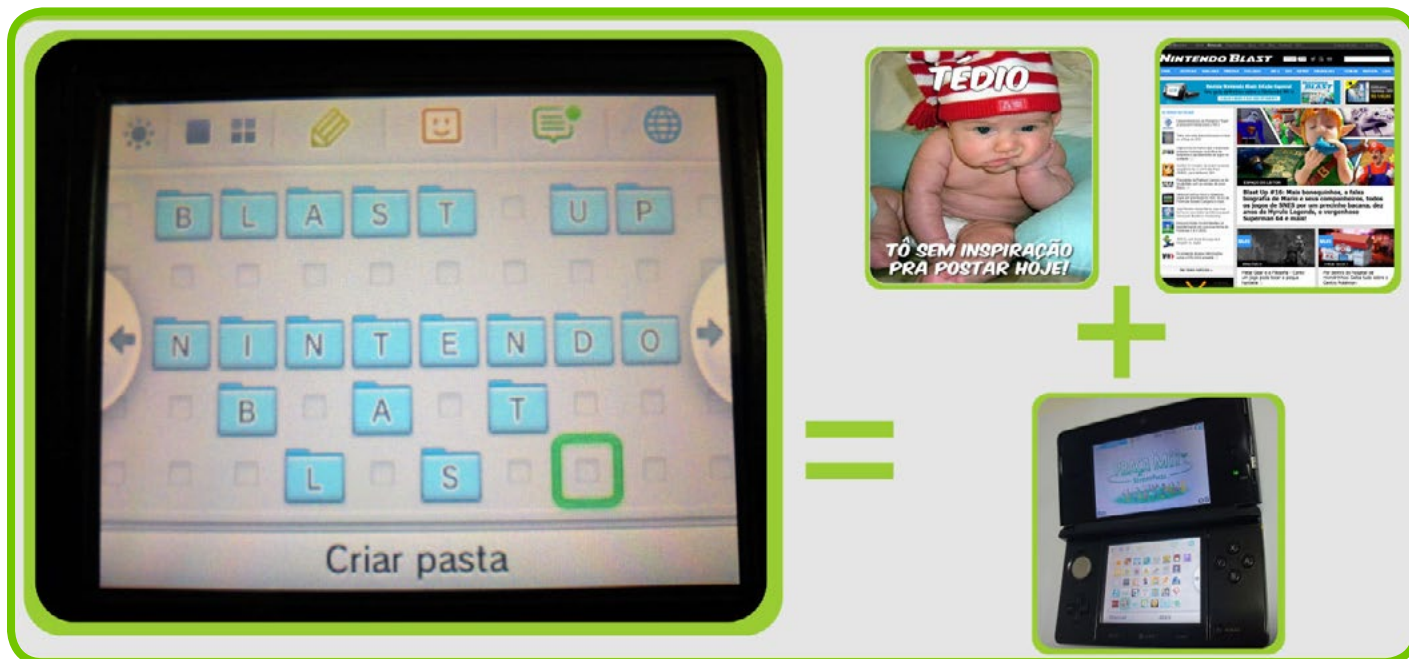
Coleção Lendária

A Cristiane Stroppa nos enviou uma linda coleção de alguns dos melhores jogos da franquia Zelda através da nossa página do Facebook:



Homenagem especial

Já o Wellington Fox fez algo especialmente para o nosso amado Blast Up. Ele fez duas homenagens em forma de “fórmulas para aparecer no Blast Up” e pelo o que vemos as fórmulas deram muito certo:



E o Wellington ainda perguntou no e-mail se eu havia gostado... e por acaso tem como não gostar de uma homenagem tão legal e criativa? :D 🤔

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

revista.nintendoblast.com.br