

# NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDO.BR



#45  
JUN  
2013



**SUPER MARIO 3D WORLD,  
MARIO KART 8, SUPER SMASH BROS.**  
e tudo o que rolou no maior evento  
de games do mundo!



## Um ano agitado

A E3 desse ano mostrava ser decisiva para a Nintendo. Como dar mais fôlego para o Wii U e impedir a chama do 3DS de se apagar? Bom, nós fomos à E3 2013 em Los Angeles e trazemos em primeira mão a nossa análise de como foi a feira para a Big N. E por falar na chama do 3DS, analisamos últimos sucessos como Animal Crossing: New Leaf e Donkey Kong Country Returns 3D, além de trazer uma Prévia do aguardado Shin Megami Tensei IV. Se você não está familiarizado com a franquia de demônios da Atlus, essa edição te colocará a par de tudo a respeito dessa gigantesca linha de RPGs, além de nossas especulações sobre Shin Megami Tensei X Fire Emblem. É um grande ano para donos de plataformas Nintendo, e esperamos que assim nos sintamos na E3 2014! – **Rafael Neves**

N-BLAST RESPONDE

### Perguntas dos Leitores

04

TOP 10

### Pokémon tipo fada

47

PRÉVIA

### Shin Megami Tensei IV (3DS)

07

FUTURE BLAST

### Fire Emblem x Shin Megami Tensei

55

ANÁLISE

### Animal Crossing: New Leaf (3DS)

15

TOP 10

### Os 10 maiores casais da Nintendo

59

ANÁLISE

### Donkey Kong Country Returns 3D (3DS)

26

BLAST UP

### Espaço do leitor

68

ESPECIAL

### E3 2013 - Nintendo

31

ESPECIAL

### Os jogos que ficaram de fora da E3 2013

MAIS ONLINE!



ESPECIAL

### Desvendando a série Shin Megami Tensei

40

ANÁLISE

### SMT - Devil Survivor Overclocked



**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  
Luciana Anselmo  
Rafael Neves

**REVISÃO**

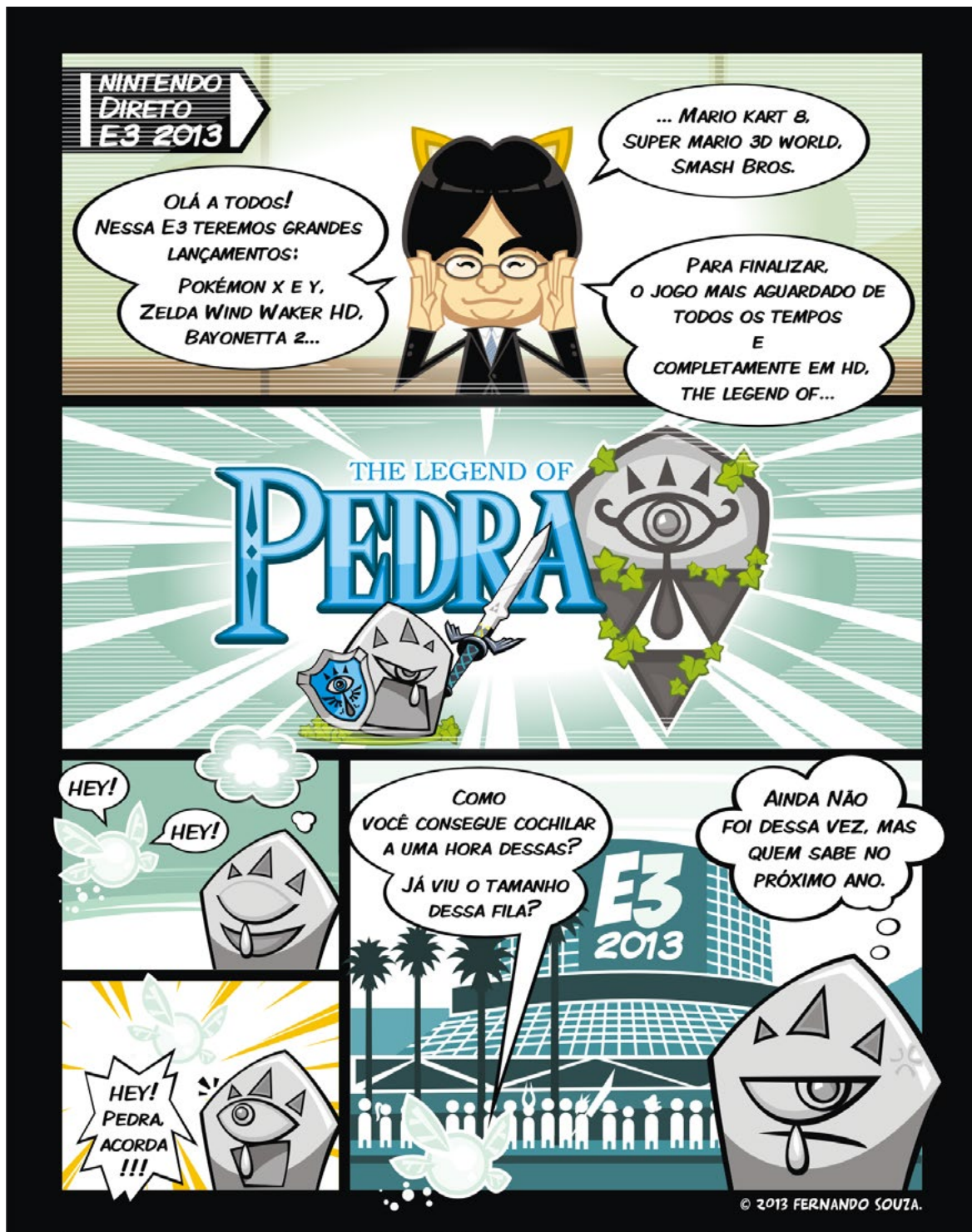
Alan Murilo  
Alex Sandro  
Bruna Lima  
Jaime Ninice  
José Carlos Alves  
Leandro Freire  
Lucas Oliveira

**DIAGRAMAÇÃO**

David Vieira  
Eidy Tasaka  
Ítalo Lourenço  
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!

Diagramação: Ricardo Ronda



**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](#).

## Você sabe o que é Pokemon Mini?

Anônimo "Pokémini" da Silva

Duvidando da minha sabedoria, é? ٩(̄)٩

O Pokémon mini é um console portátil criado pela Nintendo, lançado em 2001, que permitia jogar cartuchos contendo mini games relacionados à série Pokémon. Foi o menor portátil baseado em cartuchos que a Nintendo já criou e chegou a ter dez diferentes jogos, que incluem mini games, como pinball, Tetris e corrida, e permitia até mesmo jogar multiplayer — via comunicação por infravermelho.



**Pedra por favor me ajude, eu quero muito trabalhar na Nintendo meu maior sonho é criar jogos, mas eu tenho muitas dúvidas, o que eu preciso ter, ou melhor que tipos de cursos devo fazer, o que tenho que estudar, que habilidades devo possuir para conseguir tal feito?**

"AnôNintendomo" da Silva

Depende um pouco em que área exatamente você gostaria de trabalhar.

## Pedra como é o Meta Knight sem máscara?

Dry Bones, fazendo máscaras caírem

Em alguns jogos, como Kirby Nightmare in Dream Land (GBA), é possível ver Meta Knight sem a sua máscara e o rosto por trás é... muito parecido ao do Kirby! A única grande diferença é que ele é azul em vez de rosa. Então, por que a máscara? Deve ser porque a atitude rebelde dele não combina com a cara fofa que ele e o Kirby têm, hehe.



Se você quer fazer a parte da programação (gosta de matemática e lógica?), o ideal é fazer cursos focados nisso, como Ciência da Computação, por exemplo. Se você está mais interessado na parte de design (gosta de desenho e arte em geral?), o melhor é procurar cursos de modelagem e animação

3D e design para jogos. Hoje em dia já existem no Brasil alguns cursos de graduação específicos para a área de games, mas ainda são poucos. Aliás, o próprio mercado de games no Brasil ainda é bastante fraco, o que acaba prejudicando também. Uma boa ideia é entrar na **página de vagas da Nintendo**, encontrar alguma que se encaixe no que você gostaria de trabalhar e ver quais são os requisitos para a vaga. Então você pode investir para aprender tudo o que pedem lá. Agora, se você prometer fazer o meu jogo depois que entrar na Nintendo, quem sabe eu não te dou uma "mãozinha"...

**Pedra, as vezes, quando um jogo é anunciado, vejo uns comentários sobre o jogo ter um estilo "Metroidvania". O que raios é Metroidvania?**

**Anônimoidvania da Silva**

O termo "Metroidvania", como você deve ter percebido, é a mistura dos nomes "Metroid" e "Castlevania" e se refere justamente ao gênero dos jogos - mais especificamente os 2D - dessas séries: um único e enorme "mundo" (um dos planetas de Metroid ou um castelo em Castlevania) onde o protagonista tem acesso limitado a princípio, mas a medida que o jogo vai avançando, vai obtendo power-ups, armas, acessórios ou poderes novos que o permitem chegar a lugares novos do mapa. Outros exemplos de jogos do gênero "Metroidvania" são **Cave Story** e **Mega Man ZX**.



**Oi, Pedra, vi que o Wii Mini vai ser lançado no Brasil, sempre quis ter um Wii, mas não tenho muito dinheiro e não quero comprar jogos piratas, o Wii Mini vale a pena pra mim? Não ligo para o Virtual Console (emulador) e os joguinhos do Wii Ware não me chamam a atenção, devo comprá-lo?**  
**Anônimo "Mini" da Silva**



Pode até ser uma boa ideia, mas lembre-se que o Wii Mini tem outras limitações: ele não roda jogos de GameCube, não tem entrada para cabo vídeo-componente e, por ele não ter conexão com a internet, não é nem possível jogar games online. Se você também não se importar com essas coisas, então, sim, o modelo Mini pode ser uma boa opção pra você, devido ao preço reduzido.

**Pedra, comecei a jogar Ocarina of Time 3D esses dias e eu só consigo carregar 99 rupees! Quando vou poder carregar mais?**  
**Anônimo "Tio Patinhas" da Silva**

Mas você é muito ganancioso, hein? Tá com a bolsa cheia de 99 rupees logo no começo da aventura e já quer mais? Quem é você, o tio Patinhas? Mas não se preocupe, mais pra frente você poderá conseguir bolsas de dinheiro maiores, que permitem carregar 200 e até 500 rupees. Estas bolsas maiores podem ser obtidas salvando alguns dos moradores de Kakariko Village, no House of Skulltulla, depois de ter matado certas quantidades de Gold Skulltullas.

**O que é Hanafuda? Isso dói?****Anônimo "Hanafuda" da Silva**

O nome é meio feio, mas **Hanafuda** é um tipo de baralho japonês, com cartas que normalmente têm desenhos de flores. Se você está se perguntando qual a relação desse baralho com a Nintendo, a resposta é que foi com a criação dessas cartas que a empresa começou a sua vida, no ano de 1889. Isso mesmo, a Nintendo foi fundada no século XIX.



Muita coisa mudou desde então, mas como uma forma de lembrar o seu passado, a Nintendo ainda fabrica baralhos Hanafuda, incluindo uma versão tematizada com desenhos do Mario, que você pode **obter pelo Club Nintendo**.

**Pedra é só no Brasil q tem essas tomadas trident ?? (modo de falar) Se não, voc não acha sacanagem da Nintendo sempre colocar essas tomadas com akeles 2 pauzinho ?? Pq a tomada n é compatível ? Se sim, será que no Brasil as tomadas serão diferentes ??**

**Anônimo "tomada Trident" da Silva**

Realmente, esse novo formato de tomada, com três pinos redondos, é uma coisa só do Brasil. Nos Estados Unidos, o padrão é a tomada com dois pinos

achatados, que é justamente os que você vê nos consoles da Nintendo. Essa mudança do padrão de tomada no Brasil foi feita, teoricamente, para aumentar a segurança (menos risco de choque elétrico) e para criar uma padronização nos tipos de tomada. Mas padronização só dentro do país, né? porque é diferente de todo o restante do mundo e daí, quando o aparelho vem de fora, o jeito é conseguir um adaptador... u.u"

**Pedra, qual é a diferença do Zelda Four Swords para o Four Swords Adventures?**

**Anônimo "Four Alfacinhos" da Silva**

Four Swords é um jogo "bônus" que foi lançado juntamente com o relançamento de **A Link to the Past** no GBA e que, posteriormente, foi relançado na eShop do 3DS em comemoração ao 25º aniversário da MINHA série. Já **Four Swords Adventure**, é um jogo que foi lançado isoladamente (ou seja, não era apenas um jogo bônus) no GameCube. Ambos usam a mecânica de permitir até quatro jogadores participarem juntos da aventura (sendo um alfacinho, um tomatinho, uma beterrabinha e um... azulzinho), mas tem histórias diferentes.

Por ser um jogo próprio, Four Swords Adventure é bem mais extenso e complexo: enquanto Four Swords consiste em apenas quatro áreas - com duas fases e um chefe cada - e nas quais os mapas são gerados aleatoriamente; Four Swords Adventure consiste em oito áreas - com três fases e um chefe - e mapas estáticos. Além disso, Four Swords Adventure tem um modo de jogo competitivo chamado Shadow Battle.



3DS

por **Rafael Neves**Revisão: Alan Murilo  
Diagramação: Eidy Tasaka

## Hora de voltar ao anacrônico universo dos demônios em **Shin Megami Tensei IV**

Remakes de Devil Survivor para 3DS? Excelentes, mas nada que já não tenhamos jogado. Releitura de Devil Summoner: Soul Hackers também? Uma boa pedida para quem não teve um Sega Saturn, mas, cá entre nós, já é um game datado. O que mais a Atlus teria para o 3DS no que se refere à sua renomada franquia Shin Megami Tensei? Quem imaginaria que resposta seria o mais novo capítulo de sua linha principal? Shin Megami Tensei IV não marca apenas o retorno da série a uma plataforma Nintendo, mas o triunfal fim de um hiato de dez anos. Será que, desde Shin Megami Tensei III: Nocturne (PS2), enfrentar e aliar-se a demônios em enredos apocalípticos já estão envelhecidos?

## Samurais donos de demônios em Tóquio?

.....  
Como de praxe na série, Shin Megami Tensei IV apresentará um cenário onde coexistem elementos de períodos históricos totalmente diferentes em uma trama pós-apocalíptica repleta de demônios para se enfrentar e tornar aliados. O enredo aqui traz como protagonista Flynn, que, por ser de um RPG japonês, não se pode esperar muitas linhas de



texto. Na verdade, o personagem e suas decisões é construídos pelos rumos tomados pelo jogador. Flynn vive em East Mikado, uma cidade medieval onde a paz reina. É costume dessa sociedade tornar aqueles que alcançam a maioria samurais. Flynn e alguns colegas seguem a tradição e recebem também um COMP, mecanismo pra lá de futurista que permite trazer à realidade demônios aliados. Sim, a partir daqui, nem tente mostrar que você é sabido em história, por que tudo o que aprendeu será jogado num liquidificador... o que não é nem um pouco ruim.



O problema mesmo é quando você é levado para o nosso mundo. Quero dizer, quando Flynn e seus colegas chegam a uma metrópole japonesa devastada por demônios. É lá que a trama do jogo se desenrola. A missão da equipe de samurais é colocar um fim nos planos da Black Samurai, uma misteriosa mulher que está distribuindo livros que, ao serem lidos, transforma as pessoas em demônios. A franquia Megami Tensei foi inspirada inicialmente num romance japonês renomado, e daí veio a marca registrada da série: enredos profundos. A premissa do game pode ser simples, mas aguarde por uma trama de cair o queixo, ainda mais por que este quarto capítulo da franquia será pela primeira vez totalmente dublado.



Como sempre, haverá muitos cenários pós-apocalípticos



## Dando nome aos demônios

Shin Megami Tensei IV, assim como seus antecessores, é uma aventura em RPG. Você terá de explorar diversos cenários que compõe essa versão pós-apocalíptica do Japão moderno e, para isso não estará sozinho. Shin Megami Tensei IV aprimora o aspecto da série que o torna tão diferente de um Final Fantasy: os demônios. Há mais de 400 criaturas demoníacas pela jornada, o número mais vasto da série. E elas não servirão apenas como adversários nas batalhas, mas também como aliados. É claro que tornar essas bestas suas companheiras de luta não será tão prático quanto lançar uma Pokébola. É preciso convencê-las a entrar para sua equipe e, para tal, muito trabalho de negociação é necessário. Como cada demônio traz não apenas uma aparência e habilidades únicas, mas também personalidades ímpares, fazer cada uma aceitar sua oferta exigirá muita leitura de blocos de texto.



Teria como fazer inimigos mais monstruosos do que estes?

E, mesmo com o demônio em seu time, usá-lo da melhor maneira possível é outro desafio. Há equipamentos, habilidades, relações de vantagem e desvantagem e as diferentes raças de monstros para se estar por dentro. Entender essas mecânicas é crucial para superar os desafios, então, embora a Atlus tenha tornado esse capítulo mais atraente para iniciantes, superar os desafios de Shin Megami Tensei IV não será feito com corpo mole. Para aumentar ainda mais a pluralidade de seus demônios, há um sistema de fusão de demônios. Juntando duas criaturas, você obterá uma terceira que poderá ser exatamente a que você precisava. Prepare-se para se ver rodeado por demônios, pois você estará usando constantemente o COMP para interagir com elas em sua interface digital.

Alto lá! Não vamos precisar aprender japonês para entender a trama



Os confrontos, que exigirão a mão amiga dessas bestas, são executados na tradicional perspectiva em primeira pessoa. Sim, a progressão pelo jogo é tridimensional em terceira pessoa, mas as batalhas trazem de volta os confrontos em turno contra sprites 2D. A decisão levou em conta o sentimento nostálgico dos fãs mais assíduos de Megami Tensei, pois Shin Megami Tensei III trouxe combates em arena 3D. Ainda assim, embora talvez isso afaste jogadores interessados em lutas em tempo real, há muita profundidade no estilo de batalha seguido pela Atlus. Por exemplo, temos o retorno do sistema de Turn Press de Shin Megami Tensei III, que torna ainda mais complexa a divisão dos turnos entre os lutadores. Domine o Turn Press e você terá vantagem sobre seus inimigos, mas deixe que eles se aproveitem desse sistema e você terá sérios problemas. Sim, Shin Megami Tensei IV deverá ser bem desafiador.

## Estrondo nipônico

O lançamento de Shin Megami Tensei IV no Japão nos deixa bem esperançosos quanto a qualidade do título e sua chegada ao Ocidente. Após a revista Famitsu dar uma soberba nota de 37/40, as vendas na primeira semana esgotaram 80% do estoque inicial. Lá se foram quase 200 mil cópias, contando apenas a distribuição física do jogo. Ou os japoneses curtem games que se passam em Tóquio ou Shin Megami Tensei IV é uma grande adição à biblioteca do 3DS.




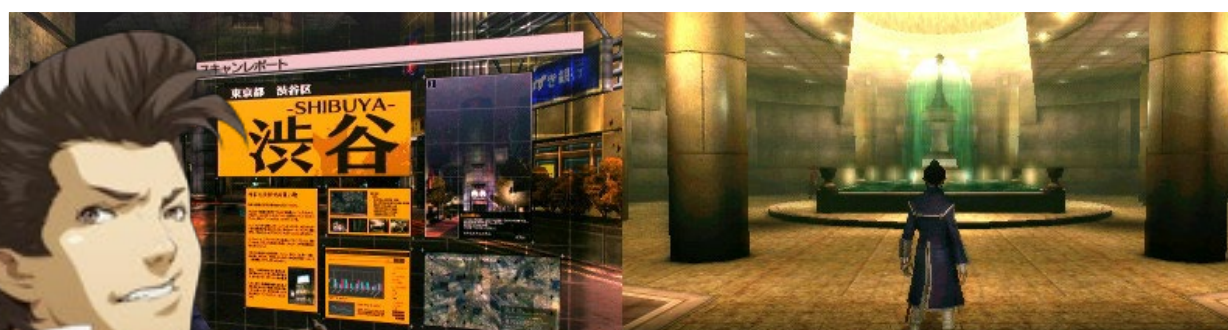
## Beleza apocalíptica

O pedigree da franquia de manter uma direção de arte invejável não parece ter sido deixado de lado em Shin Megami Tensei IV. Tudo promete contribuir para criar um mundo orgânico, repleto de personagens interessantes e envolventes. O diretor, Kazuyuki Yamai, que já trabalhou em outros Shin Megami Tensei (como Shin Megami Tensei III), preferiu um estilo mais "punk", que se diferenciasse das tradicionais fantasias de RPG japoneses. Masayuki Doi substituiu Kazuma Kaneko como responsável pelo design nos personagens e usou sua experiência em Trauma Center para, junto ao compositor Ryota Kozuka, retratar a atmosfera desejada por Yamai. O diretor queria um jogo que, à primeira vista, fosse intrigante, e, ao que parece, ele acertou em cheio. Eiji Ishida foi o diretor de arte, e seu trabalho em Shin Megami Tensei IV tem tudo para merecer nossos aplausos. Tanto é que a Atlus decidiu colocar um bônus para os primeiros consumidores americanos de Shin Megami Tensei: um livro com as artes conceituais do game e um CD com a trilha sonora. Se houve essa preocupação, é provavelmente por que trata-se de um game artisticamente grandioso. E, mesmo que você não curta alguns aspectos do jogo, há um toque customizável em Flynn, o protagonista. Existem diversos trajes opcionais para o samurai. Alguns, infelizmente, disponíveis apenas em específicas pré-vendas, mas todos alteram de forma interessante a aparência do herói. Há, por exemplo, máscaras de coelho, roupa de soldado e muitas outras esquisitices.



## O novo renascer de um deus

A série Megami Tensei dá mais um passo com Shin Megami Tensei IV. E um grande passo, diga-se de passagem, pois, como já dito, faz uma década desde que jogamos Shin Megami Tensei III. Será que RPGs com batalhas em tempo real ou com vastos mundos abertos terão retirado nossa sede por uma aventura tão diferenciada e ao mesmo tempo tradicional como Shin Megami Tensei IV? A resposta tem tudo para ser um sonoro não, e o momento de enfim descobrir aproxima-se. Fire Emblem: Awakening (3DS) talvez tenha sido o melhor título de sua série, então, se a Atlus quiser mesmo merecer dividir o palco com a Intelligent Systems em Shin Megami Tensei X Fire Emblem (Wii U), é bom que Shin Megami Tensei IV seja páreo duro para as batalhas travadas por Chrom e seu exército este ano. O dia de erguer a katana e o COMP é 9 de julho. Você está preparado para tornar-se um samurai? 



Como havia dito, não espere por consistência cronológica



EXPECTATIVA



**Shin Megami Tensei IV**

Atlus

Gênero: RPG

**Lançamento:** 9 de julho

3DS

por **Gabriel Vlatkovic**Revisão: Jaime Ninice  
Diagramação: Eidy Tasaka

## Seja prefeito de uma pacata vila em **Animal Crossing: New Leaf (3DS)**!

Em minha longa jornada de vida gamística presenciei muitos momentos marcantes: como a era de ouro dos videogames, em que a Nintendo e a Sega se digladiavam por uma fatia do mercado; o lançamento de *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, jogo que, até hoje, é visto por muitos como o melhor já criado em toda a história e a queda e ascensão da Nintendo em sua batalha feroz contra a Sony. Por todos esses anos, poucas experiências me marcaram tanto como *Animal Crossing*. A franquia, que teve seu primeiro título, *Animal Forest*, lançado inicialmente apenas no Japão para o Nintendo 64, só deu as caras por essas bandas com o lançamento de um port desta versão para o GameCube.

A gigante japonesa vendia a experiência como um novo gênero, chamado de "comunicação", e afirmava que o funcionamento e apelo do título só seria realmente compreendido por aqueles que dessem uma chance ao jogo. Foi quando eu decidi arriscar e descobrir do que se tratava aquele jogo que aparentava não ter nenhum propósito ou razão de existir. A decisão foi uma das mais acertadas desde que comecei a jogar videogames, e Animal Crossing se mostrou não apenas um excelente jogo, como também uma experiência adorável e profunda, capaz de transcender tudo o que sentimos jogando videogames, dando ao jogador uma segunda vida que ele realmente se importa em viver e ser feliz.



Um passeio matinal pela vila

Apesar das centenas de horas que passei me divertindo com a versão de GameCube, por alguma razão me afastei um pouco da franquia nos lançamentos seguintes, Animal Crossing: Wild World e Animal Crossing: City Folk. Entretanto, algo mudou quando New Leaf foi anunciado para 3DS, e algo me dizia que era o momento certo de retornar com força total para a franquia que me fez tão feliz outrora. Ainda bem que a minha intuição estava correta...

## A magia da simplicidade

Antes de tudo, Animal Crossing é uma experiência que envolve os jogadores de forma única, e muito do que for dito nessa análise empolgará apenas os já entusiastas da franquia. Então, peço para que os leitores abram a cabeça e não deixem o título passar batido, pois estarão perdendo o que pode ser facilmente o melhor jogo lançado até agora para a já espetacular linha de títulos do pequeno notável da Nintendo.

Personagens já conhecidos como Gulliver retornam mais uma vez!



Dito isto, em Animal Crossing você controla um novo morador de uma vila bucólica (a qual o jogador decide o nome), habitada por adoráveis animais que estão lá apenas para viver suas vidas. O jogo não dá objetivos claros ao jogador como estamos acostumados na maioria absoluta dos jogos e cabe a você decidir como viver a sua vida. O jogo tem seu relógio sincronizado com o do "mundo real", de forma que se você ligar o jogo em um sábado à tarde durante o verão, é exatamente isso que encontrará em sua vila. Animal Crossing se aproveita do relógio para ditar o que está acontecendo na vila: se jogado de madrugada, as lojas estarão fechadas e os habitantes, provavelmente, dormindo. Mas ainda assim, é possível encontrar itens que não podiam ser encontrados, por exemplo, em uma manhã. E aí está boa parte da genialidade da franquia: o jogador sempre voltará para descobrir coisas novas em sua cidade, bem como estreitar os laços com os habitantes e ter uma vida cada vez melhor.

## Seasons



Os eventos e visuais mudam de acordo com a estação do ano



Um dos maiores focos de Animal Crossing é a coleta de itens: sua casa (que pode ser expandida, se pagas taxas a Tom Nook, o guaxinim construtor da cidade), pode ser inteiramente customizada, desde os móveis até o piso e papéis de parede. Suas roupas, acessórios e cabelo também podem ser mudados a qualquer momento, inclusive sendo desenhadas pelo próprio jogador, caso deseje, e os habitantes perceberão e comentarão as mudanças, sempre com textos adoravelmente engraçados. Além disso, ainda é possível pescar uma infinidade de espécies diferentes de peixes, caçar insetos e até mesmo descobrir fósseis. Tudo isso pode ser doado ao museu da cidade, que ficará cada vez mais belo e completo com suas generosas doações. Como se não bastasse, é possível ajudar seus vizinhos em tarefas cotidianas, escrever-lhes cartas (que serão retribuídas com presentes e melhores relacionamentos), e até participar de comemorações a feriados, como o Natal e outros eventos.

Como se pode notar, a franquia lhe dá uma infinidade de coisas a se fazer, mesmo que elas não apresentem algum real desafio ou recompensa, e isso pode afastar muito os jogadores. Acontece que Animal Crossing é um jogo que tenta ser a "Amélie" dos jogos, de maneira que o jogador se envolve tanto com aquela segunda vida que passa a dar valor para a menor das conquistas, que sempre passarão sensações únicas e prazerosas (você perceberá isso quando conseguir plantar alguma fruta diferente da dominante em sua cidade: é ridiculamente simples e, ao mesmo tempo, extremamente gratificante).



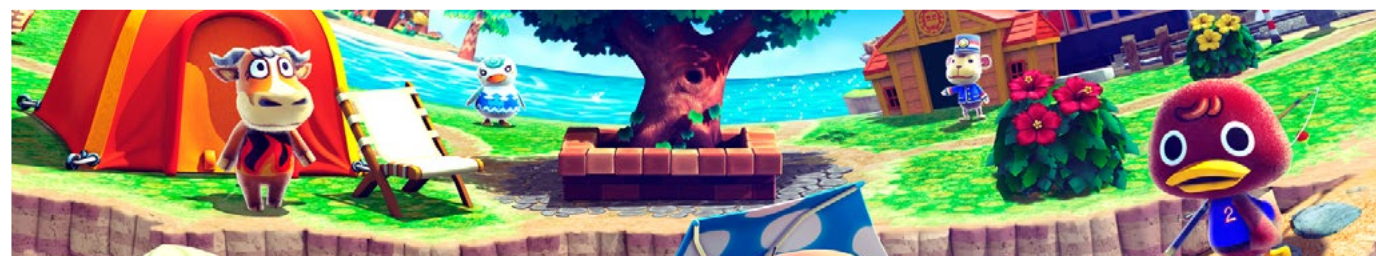
"Eba, suco!"

## Assumindo o controle

Dito isto, o que New Leaf traz de novo que torna necessária a migração para a nova versão? A resposta é: muita, mas muita coisa mesmo! Em primeiro lugar, as funcionalidades online, que já eram características das duas versões anteriores foram refinadas ao extremo, e a interação com jogadores que habitam outras vilas é gigantesca! É possível trocar todo tipo de item, estabelecer relacionamentos com outros habitantes e até mesmo participar de minigames extremamente divertidos que retratam bem a simples e pacata vida que você leva em sua cidade.



Você poderá receber visitas de seus amigos do 3DS!



Em segundo lugar, a zona comercial da cidade, introduzida em City Folk, retornou, mas de forma mais simplificada, lógica e divertida. Para chegar até esta parte de sua vila, basta atravessar os trilhos de trem que lhe trouxe até lá. Todos os estabelecimentos já conhecidos estão lá, e ainda é possível construir novos locais (como uma danceteria em que o amado KK Slider é DJ). O que muda mesmo é a forma de interação com esse e os outros pontos de sua vila, que é justamente onde New Leaf brilha sobre seus predecessores. Pela primeira vez, o jogador não só é um habitante da cidade, como também é prefeito! Sendo assim, cabe a você desenvolver não apenas sua casa e seus relacionamentos, mas também toda a cidade. Todas as vilas contam com uma prefeitura, em que sua conselheira - a adorável cachorrinha Isabelle - lhe informará sobre seu nível de aprovação e o que pode ser feito para tornar a cidade um lugar melhor. Com isso, é possível construir novas estruturas, como poços e outras coisas que tornem a vida dos habitantes ainda melhor.



"Em minha gestão, plantarei árvores com todos os tipos de fruta!"

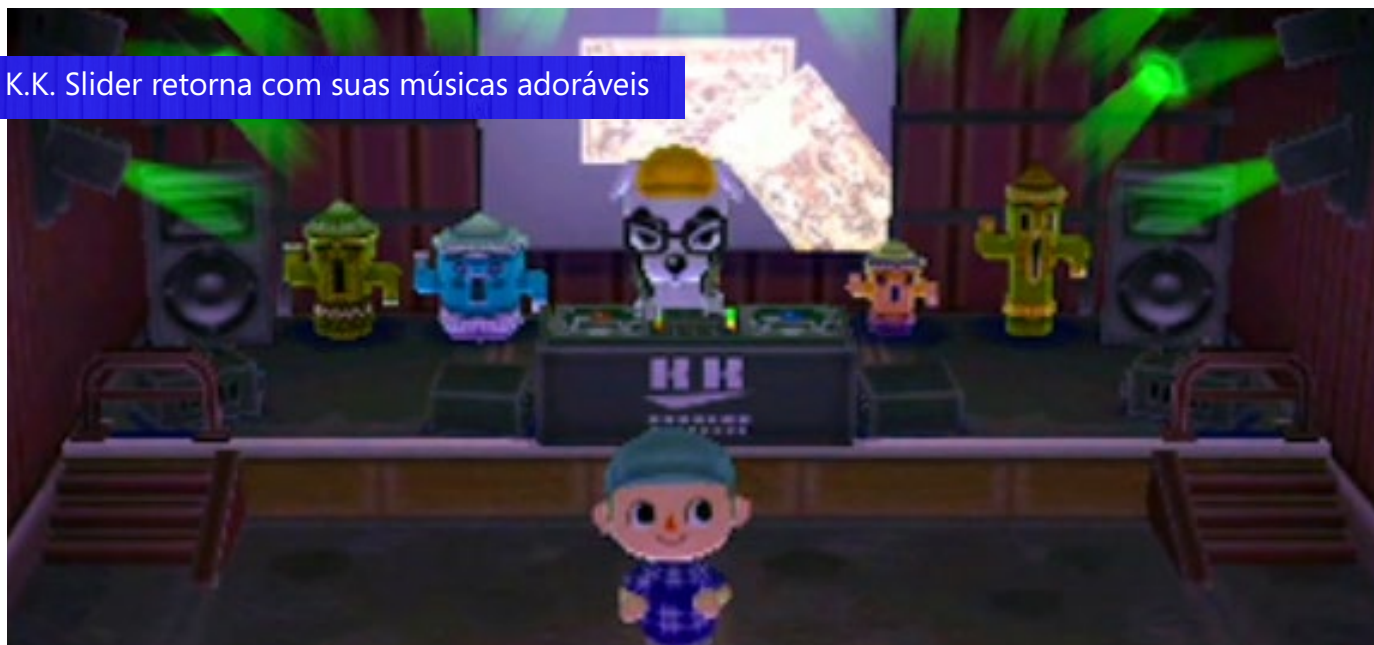
Com o tempo, você ganhará mais respeito dos animais da vila, outros se mudarão para lá e trarão novidades, como novos itens e mais coisas para fazer. Entretanto, habitantes insatisfeitos também podem deixar a cidade e, acredite, as despedidas podem ser dolorosas caso seu nível de apego a eles já seja grande (nunca vou me esquecer quando o crocodilo Boots deixou minha cidade na versão de GameCube).

Com essa nova dinâmica, o jogo, que já oferecia uma infinidade de coisas para fazer, praticamente dobra suas atividades, de maneira que é bom você começar a abrir mão de sua vida caso queira ter um bom progresso no jogo. Apesar de ter exagerado, é bom ressaltar que Animal Crossing exige um bom nível de dedicação (preferencialmente diária). Então, o jogo não é muito indicado para os que não têm muito tempo para jogar. O jogo vai continuar sendo excelente, mas não será possível aproveitá-lo em toda sua plenitude.

## Dava pra ficar mais adorável?

A resposta é um SIM (gritado mesmo)! Animal Crossing sempre foi lindo, não por seus gráficos ultrarrealistas, mas por seu estilo artístico singular e carisma de seus personagens. Contudo, a Nintendo caprichou muito nessa versão, como as texturas dos personagens que estão mais bem definidas (é possível até ver os pelinhos dos animais). Os cenários também estão mais belos e cheios de detalhes e o destaque fica para a água, cristalina e crível como nunca antes vista na franquia.

K.K. Slider retorna com suas músicas adoráveis




Os personagens ainda soltam grunhidos hilários quando falam, sendo que cada um tem uma voz e um estilo diferente de expressar suas ideias. As músicas, que ainda mudam a cada hora do dia que passa, estão calmas, relaxantes, bonitas e viciantes, passando um clima delicioso de nostalgia e tranquilidade. O maior destaque fica para as músicas tocadas durante as madrugadas: lindas e serenas, elas embalam as pescarias, caçadas por vagalumes e outros insetos menos vistos durante o dia. Nota-se facilmente que a Nintendo se empenhou como nunca na produção do título, já que tudo foi feito com muito esmero para envolver os jogadores o máximo possível com a experiência única que o jogo oferece.

## Para a vida toda

Animal Crossing: New Leaf oferece conteúdo para centenas e até milhares de horas. Mesmo que de vez em quando as sessões de jogo se limitem a quinze ou vinte minutos (acredite, os habitantes da vila até se cansam de você se seu personagem ficar circulando por lá o dia inteiro), você sempre desejará voltar para redescobrir sua cidade, colher algumas frutas ou conseguir novas roupas para seu personagem. A partir do momento em que jogador for envolvido pelo título, não há como voltar atrás e perguntas como “o que eu fazia antes de Animal Crossing?” começarão a surgir em sua cabeça.



## O melhor jogo de 3DS?

O 3DS já conta com uma biblioteca invejável de jogos e New Leaf é, certamente, o melhor lançamento do portátil até agora. O jogo pegou tudo o que foi criado durante esses doze anos da franquia e a refinou ao extremo, excluindo qualquer defeito das versões anteriores e adicionando elementos incríveis de jogabilidade. Além disso, o jogo oferece infinitas horas de diversão e um mundo que se renova e se torna mais apaixonante a cada nova partida. Atualmente, poucos jogos conseguem capturar a essência dos videogames quando eles foram criados e, quase nenhum, consegue criar uma sensação de prazer e conquista tão grande ao jogador. Felizmente, Animal Crossing: New Leaf consegue as duas coisas, com louvor. 



### Prós

- Mundo imersivo;
- Gameplay infinito;
- Personagens adoráveis;
- Modo online bem implementado;
- Ser prefeito adiciona mais conteúdo a um jogo praticamente infinito;
- Gráficos lindos;
- Trilha sonora fantástica.



### Contras

- Estou tentando pescar um até agora.

NOTA

**10**

**Animal Crossing:  
New Leaf**

3DS



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

**DOWNLOAD**



Google play

3DS



# DONKEY KONG COUNTRY RETURNS 3D

Eu devo admitir que não esperava muito mais do que um reles port do original Donkey Kong Country Returns (Wii), mas, felizmente, eu me enganei. Ver os Tiki Taks tentando dominar a ilha que serve de moradia a um dos mais famosos ícones da história da Nintendo só se mostrou uma experiência ainda mais divertida no portátil 3D. "Mas se é apenas um port, como pode ser tão especial assim?", bem, não é apenas um port. Adentremos a selva de Donkey Kong Country Returns 3D (3DS) e vejam comigo porque essa obra prima da Big N merece estar na sua coleção.

por **Fellipe Camarossi**

Revisão: Alex Sandro de Mattos  
Diagramação: Ítalo Lourenço

## Ninguém mexe com as minhas bananas!



Se você, leitor, já jogou a versão do Wii, pode pular para a próxima seção, pois iremos começar expondo a curiosa trama desse jogo – que foi intocada ao passar para o portátil. Era apenas mais um dia comum na ilha de Donkey Kong quando estranhas criaturas (que mais se assemelham a instrumentos musicais possuídos do que a formas de vida) chamadas Tiki Taks resolveram tomar para si o comando de tudo. Foram audaciosos, usavam de sua hipnose para que todos os animais da ilha trabalhassem para eles e em pouco tempo haviam conquistado 90% do vasto território. Entretanto, eles cometeram o erro de tocar nas bananas de Donkey Kong e deveriam saber que não podia acabar bem ao fazerem isso. Os Kremlings o fizeram e nenhum sobreviveu para ver essa sequência.



Como um bom jogo em plataforma da Big N, não se esperava uma trama digna de odisseias, mas a surpresa foi agradável ao ver a inovação e a abordagem carregada de comédia que veio junto destes novos inimigos. “Sequestraram uma princesa? Estão tentando dominar o mundo? Querem instaurar o terror? Nada disso, só tocaram na minha inesgotável fonte de potássio!”. Com sua mente focada em recuperar suas amadas frutas, Donkey e Diddy partem em uma nova aventura, desbravando por oito territórios em busca de justiça... ou do jantar. O que vier primeiro.

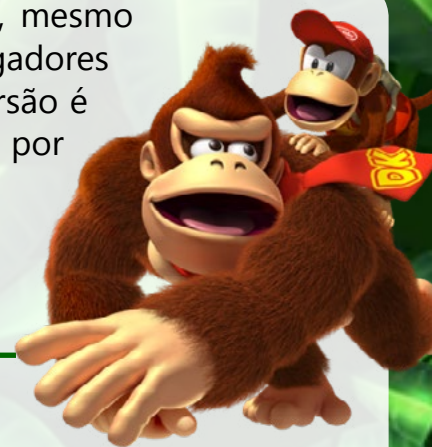
## Um port que parece original

Verdade seja dita, DKCR3D não parece ter sido migrado para o 3DS, mas sim um jogo original dele. A jogabilidade flui de forma fantástica, o Circle Pad torna a movimentação menos cansativa e o uso dos botões L e R para a função de agarrar facilita a jogatina. Ironicamente, o efeito 3D é um mero coadjuvante, não sendo muito explorado em todo o jogo – seja enquanto jogando, sejam nas muitas e hilárias cenas que se seguem. Talvez a única utilização realmente notável do 3D seja ao derrotar os oponentes, que saltam para fora da tela.

Todos os usos do giroscópio do Wii Remote foram substituídos por pressionamento de botões, já que seria um tanto quanto complicado fazer os diversos movimentos em timings precisos quando a tela está conectada ao controle. Aliás, admito que eu mesmo balancei o 3DS várias vezes e peguei trauma do medo da tela sair voando com aqueles estalos. Agora sempre que eu ouço um “tec tec” eu entro em pânico e fico em posição fetal.



Além de tudo, a possibilidade de multiplayer local é muito agradável, mesmo não tendo a função de Download Play. Sem a necessidade dos dois jogadores partilharem a mesma tela, a cooperação se torna mais simples e a diversão é garantida, seja elogiando os atos do seu amigo ou discutindo com ele por deixá-lo morrer – e acreditem, vocês vão morrer muito.



## Bem mais fácil, só que não

Para quem não jogou o título do Wii, deixo claro que existe um motivo para o jogo deixar tão simples de se conseguir duas ou mais vidas em cada tela: você vai gastar cada uma delas. Mesmo não sendo como DKC, DKC2 e DKC3, onde apenas um golpe pode levar o seu símio a derrota, a dificuldade foi caprichada ao colocarem grandes desafios em plataforma e fases onde um reles erro pode levar à sua derrota – algo que trabalharemos melhor a seguir.

Com isto, a proposta de DKCR3D era justamente aliviar a dificuldade apresentada. O jogo conta com novos itens a serem adquiridos durante a campanha para facilitar o trabalho dos macacos, como um balão verde que salva o jogador em caso de quedas, uma poção que permite que seus carrinhos ou barris não vão pelos ares no primeiro choque contra alguma parte do cenário e até mesmo uma forma de usar os barris DK, usados para libertar o pequeno Diddy Kong, a qualquer momento da jogatina. Com estes artifícios, vencer o jogo se tornou muito mais simples, não? É, não.

Apesar da fluidez no portátil, o título não deixa de ser um port de um jogo feito para ser jogado na telona. Nela, temos um campo de visão amplo, detalhado, podemos manter todos os inimigos dentro de seu constante radar de jogador e traçar cuidadosamente as ações. Quando reduzimos isso para a telinha, mesmo ela estando totalmente em sua visão, deixamos escapar pequenos detalhes que podem custar mais uma vida. Às vezes não percebemos um inimigo que se camuflou nas folhagens ou erramos um pulo no oponente que iria lançá-lo para a próxima plataforma – e esses trechos são muito mais presentes do que pensa.

Isso tudo sem contar as famosas telas de carrinho e barril-foguete. Nelas, a dupla de símios fica dentro de um carrinho de minas, aqueles guiados por trilhos, ou dentro de um barril que, bem, é um foguete. Nessas telas, o personagem se move constantemente para frente e exige do jogador extremo cuidado para pressionar o botão de pulo, pois um mero deslize faz com que os personagens morram, independente de quantos corações ainda lhe restem.

Estes e outros pequenos detalhes tornam esse jogo tão difícil quanto o original no novo modo e insanamente complexo ao se jogar no modo Clássico (que é uma réplica da versão original, com todas suas dificuldades a mais). O jogador terá de ter muita paciência e delicadeza se quiser passar as telas e, convenhamos, é difícil formar uma frase contendo “paciência”, “delicadeza” e “gorila enorme de gravata vermelha”.



## A arte das selvas

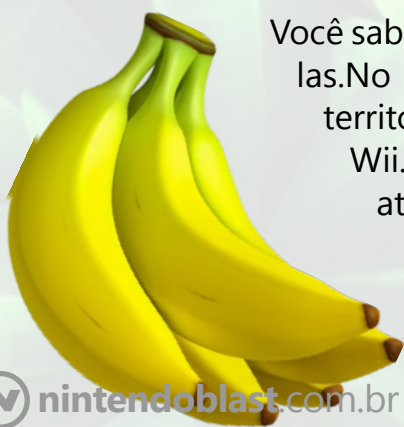
E é claro, não tem como falar de Donkey Kong sem falar da musicalidade. Além dos gráficos belos carregados da versão original com uma sutil queda nos quadros por segundos, DKCR3D contém músicas no maior estilo tribal que carregam totalmente o clima passado pelas aventuras dos macacos. Por vezes me encontrava relaxado enquanto esmagava meus oponentes em uma tela da selva e em outras sentia o pânico conforme escalava rapidamente fugindo de magma fervente. Tudo bem que não precisava da música pra entrar em pânico, mas ela piorou muito meu estado psicológico.

As novas composições são de cair o queixo e ouvir as clássicas após serem refeitas é realmente nostálgico. As melodias transmitem sentimentos e para um saudosista que jogou o primeiro Donkey Kong Country (SNES) é possível ficar minutos e minutos apreciando a música sem nem sequer sair do lugar no jogo. Você sabe que a equipe de som do seu jogo faz um bom trabalho quando as suas músicas passam tantas emoções quanto o jogo em si.

## Para DK, nem o céu é o limite!



Uma novidade desta versão é um novo território liberado após a conclusão da trama do jogo chamado "Clouds", ou "Nuvens" em português. Para liberá-lo, é preciso pegar todas as letras "K", "O", "N" e "G" de todas as telas do jogo, assim liberando as telas especiais dos templos. Cada templo possui um tesouro, uma orbe que é usada como chave para liberar o caminho para as nuvens. Reunindo as orbes de todos os oito templos, o caminho para essa nova aventura é aberto.



Você sabe que tem um problema com bananas quando vai até os céus pra buscá-las. No mundo das nuvens, existem nove fases especiais baseadas nos oito territórios anteriores e uma tela já conhecida pelos jogadores da versão do Wii. Todas essas telas possuem uma dificuldade altíssima e são um desafio até para aqueles que conseguiram concluir a trama. Será que vocês estão prontos para esse desafio?

## Uma velha história, uma nova aventura

Mesmo não sendo mais um jogo da série feito exclusivamente para o 3DS, esse port conseguiu ter cara de jogo novo. A aventura inteira fluiu de maneira prazerosa, aproveitando cada cenário e cada dificuldade com o devido carinho como se não tivesse passado por aquilo antes. Seu fator replay ainda ajuda muito, pois além de passar todas as telas e coletar o infindável número de colecionáveis, ainda temos os Time Trials (que envolvem passar as fases no menor tempo possível) e o Mirror Mode (que te faz passar por uma fase invertida e com a dificuldade aumentada ainda mais), consumindo mais umas belas horas do seu precioso tempo.

Independente de ter ou não jogado Donkey Kong Country Returns, esse é um jogo que vale a pena de se jogar no 3DS. Conseguindo ser até mais completo que a sua versão original, DKCR3D inova sem um novo jogo, surpreende com algo que já conhecemos, cativa com um velho amigo e conquista quem já era fã. 🎮



### Prós

- Jogabilidade fluida e natural, com o jogo fosse feito para o 3DS;
- Lindo visualmente, com pouquíssima perda;
- Músicas envolventes e apaixonantes;
- Dificuldade que pode agradar uns e irritar outros.



### Contras

- Pouca exploração do efeito 3D
- Dificuldade que pode agradar uns e irritar outros.



NOTA

9.0

Donkey Kong Country Returns 3D  
(Nintendo 3DS)



por **Jaime Ninice**

Revisão: José Carlos Alves  
Diagramação: David Vieira

## Diferente e inovadora, a Nintendo fez bonito em sua apresentação durante a E3 2013

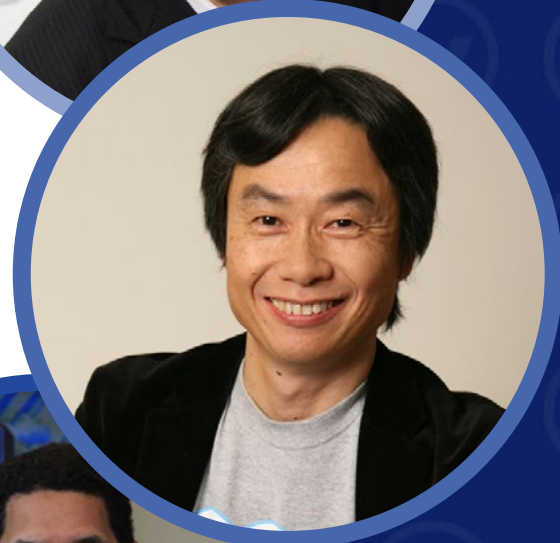
Todos estavam ansiosos sobre como seria a nova apresentação da Nintendo, já que ela havia dito há poucos meses antes da E3 que não faria mais a tão famosa conferência que todas as grandes empresas costumam fazer. Em um novo formato, a Nintendo apresentou no dia 11 de junho, um pouco antes da E3, seu **Nintendo Direct** e logo depois as novidades restritas aos distribuidores e jornalistas que puderam comparecer em um evento único. Confira neste especial os detalhes do evento, os jogos, os nossos comentários e sinta-se como se estivesse nesta E3 2013 ao lado de Mario e Luigi. Boa leitura!

## Nintendo Direct, Wii U Software Showcase e a mudança no estilo de apresentação da Big N para a E3

Já no início do dia, antes da E3 2013 abrir suas portas, a Nintendo, como de costume, mostrou o seu Nintendo Direct com muitos jogos da companhia sendo mostrados. Apresentações à parte, Mr. Iwata mostrou ao mundo os games que serão lançados num futuro próximo. Diversos jogos foram apresentados, dentre as mais famosas franquias, mantendo assim sua fórmula de sucesso.

Logo após, foi realizada uma apresentação fechada dentro do estande da Nintendo na E3, sediada novamente no Los Angeles Convention Center. Algo como uma conferência VIP, que poderia ser conferida por alguns jornalistas convidados, incluindo a equipe Nintendo Blast. Diversos vídeos e apresentações foram feitas dentro desta "mini-conferência" por personalidades como **Shigeru Miyamoto**, Reggie Fils-Aime, **Eiji Aonuma**, **Masahiro Sakurai**, todos presentes no Wii U Software Showcase, como foi chamado este evento. Tratou-se de uma apresentação única e diferente, como a Nintendo não poderia ter feito melhor e que contou com muitos testes e revelações, além de novidades exclusivas, que contamos em um **Blast Log** sobre a feira e através da entrevista com **Bernardo Guzmán-Blanco** e perguntas feitas ao **Eiji Aonuma** e Shigeru Miyamoto.

De fato, mesmo sem o grande show que todas as grandes empresas fizeram, como EA, Ubisoft, Microsoft e Sony, a Nintendo preparou sua apresentação de forma mais sutil, mas também contou com alguns riscos. Pois bem, essa pode ter sido a melhor alternativa para a Nintendo, que com um novo modelo abriu espaço para o público especializado e estreitou laços com a crítica especializada.



## Jogos de sucesso apresentados em um estande único!

O espaço destinado à apresentação dos jogos para a imprensa jornalística que foi à E3 estava bem receptiva e contou com um belo show de apresentação. Diversos jogos estavam presentes no estande da Nintendo e muitos cenários foram construídos para embelezamento do espaço. Uma almofada ainda mais acolchoada cobria o chão do local, enfim, tudo contribuía para uma melhor recepção dos games e na construção de uma área bem empolgante, tão propícia ao evento que iria começar. Abaixo detalharemos um pouco de cada um dos jogos mostrados no evento:

### Bayoneta 2 (Wii U)

O espaço destinado à apresentação dos jogos para os jornalistas que foram à E3 estava bem receptivo após contar com um belo show de apresentação. Diversos games estavam presentes e muitos cenários foram construídos para embelezamento do espaço. Enfim, tudo fora planejado para proporcionar a melhor experiência possível a todos os que estavam presentes. A seguir detalharemos um pouco sobre cada um dos títulos mostrados no evento.



### Donkey Kong Country: Tropical Freeze (Wii U)

Uma das maiores surpresas nesta E3 foi a continuação do título do gorilão da Nintendo que fez sucesso nos tempos de Rare. Donkey Kong Country: Tropical Freeze conta agora com fases mais amplas, além de trazer cenários aquáticos, tão usados na segunda versão para SNES, trilha sonora composta por David Wise, compositor original da franquia Country, e por continuar com toda a qualidade das mecânicas que foram apresentadas.



## Game & Wario (Wii U)

**Game & Wario** será lançado muito em breve, mas ainda assim tivemos algumas fases de teste na E3, como na da parte em que a mãe do personagem 9-Volt não pode perceber que ele está jogando em seu quarto. Maiores possibilidades de gameplay estão por vir nesta versão, então vamos esperar como será seu lançamento nos EUA.



## Mario Kart 8 (Wii U)

Mario Kart é Mario Kart. Desde que foi lançado, a franquia se tornou a fórmula do sucesso em games de corrida festiva e mantém este posto até hoje. Na feira, **Mario Kart 8** mostrou características mais vibrantes, por assim dizer, com elementos de F-Zero e utilização da gravidade durante os percursos.



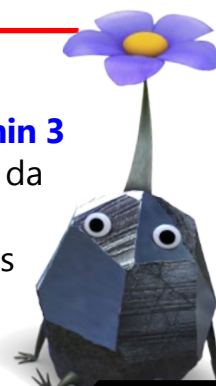
## Mario & Luigi: Dream Team (3DS)

Continuando a linha de jogos de RPG com os irmãos Mario & Luigi, este título utiliza muitos recursos de plataforma e interações com a tela de baixo. Mexer no personagem e poder pausar a qualquer momento pode ser legal, e não tira o clima RPG do jogo.



## Pikmin 3 (Wii U)

Aqui nada de muito diferente do que tínhamos visto no ano passado foi apresentado. As atrações de **Pikmin 3** ficaram por conta da utilização dos novos Pikmin e da interação com os cenários, tanto no modo single player como no multiplayer. Esperamos receber mais novidades sobre este game nos próximos meses.



## Pokémon X & Y (3DS)

Os monstros de bolso retornam em uma aventura totalmente 3D. Agora, contando com uma nova cidade e com um novo clima, Pokémon X & Y promete dar aquela repaginada visual e mecânica que a série tanto precisava. Também esperamos por novidades, já que não havia uma versão jogável no evento.



## Sonic Lost World (Wii U, 3DS)

O mais novo e exclusivo Sonic para o Wii U traz características muito bem vindas dos games em 3D antigos da série Sonic. Sonic Adventure e **Super Mario Galaxy** podem ser sentidos ao testá-lo, mas ainda se trata de um feito original com a marca da franquia Sonic, que possui aquele gostinho de velocidade à toda prova em muitas das passagens eletrizantes.



## Mario & Sonic at the Sochi 2014 Olympic Winter Games (Wii U)

Voltando aos jogos olímpicos, nada de mais aqui. Ao jogarmos um dos minigames, vimos que este se trata do mesmo game, com um visual repaginado e novos modos de gameplay. Mas esperamos por novidades, entre outras coisas ainda após esta E3.



## Super Mario 3D World (Wii U)

Implementando características dos games anteriores, com forte influência em **Super Mario Sunshine**, **Galaxy** e **3D Land**, **Super Mario 3D World** mostrou muito do que os fãs de Mario mais gostam: multiplayer, puzzles, cooperatividade, interação inteligente com os cenários e todo aquele carisma que só a série Mario sabe utilizar.



## Super Smash Bros. (Wii U/3DS)

Apesar de não estar disponível para testes, o mais novo Super Smash Bros. apresentou algumas novidades nesta E3, como a revelação de três novos personagens: Mega Man, Villager (Animal Crossing) e Wii Fit Trainer. Mais cenários, incluindo de novos games que ainda serão lançados, além de variados modos e conectividades são as promessas deste novo game.



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

Desde que a versão original foi anunciada, **The Legend of Zelda: The Wind Waker** foi amplamente criticado pelos mais sedentos pelo realismo e por características de jogos adultos, mas, assim que foi lançado, o game teve a sua qualidade reconhecida e se tornou um dos títulos mais amados de toda a série The Legend of Zelda. Para animar, os gráficos estão muito bonitos e a nitidez praticamente revive o game.

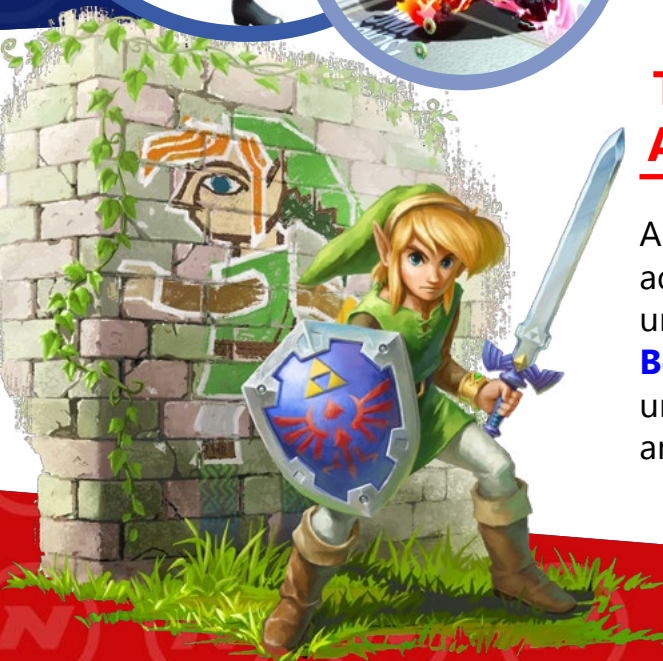
## The Wonderful 101 (Wii U)

O jogo das centenas de heróis estava disponível para jogatina no estande da Nintendo e, com muita criatividade, os personagens puderam ser testados em diversas posições de ataque, como na construção de armas humanas com a junção de muitos seres, e matanças criativas.



## The Legend of Zelda: A Link Between Worlds (3DS)

A lenda dos 16-bits retorna e agora promete trazer todo aquele clima nostálgico dos anos 1990. No controle de um novo Link, inspirado em A Link to the Past, o **A Link Between Worlds** traz novidades, como na utilização de uma marreta e ao virar um desenho de papel para poder andar pelas paredes.



## Wii Party U

O jogo de festa da Nintendo finalmente estava disponível para testes. Testamos alguns minigames que fazem uso da tela de toque, bem como os modos multiplayer que utilizam a mesma tela, e podemos dizer que ele funciona. Sua proposta parece ser bem mais voltada à jogatina em grupo, mas também pode divertir apenas um gamer.



## Yoshi's New Island

**Yoshi's New Island** traz os vívidos e coloridos mundos das versões anteriores da série e apresenta um novo mundo a partir de elementos mais do que conhecidos. A novidade fica por conta do Mega Egg, que pode ser utilizado ao engolir inimigos de tamanho gigante. Mais um clássico para o 3DS que queremos pôr as mãos.



## Nossa impressões sobre a atuação da Nintendo na E3 2013

Deixamos abaixo nossas conclusões sobre tudo o que vimos, coisas que gostamos, outras que não, além de comentários pessoais sobre o que sentimos sobre a apresentação da Nintendo na E3 desse ano. E para vocês leitores, acham que a nova aposta deu certo ou que a Nintendo deveria repensar este novo formato?



### Danilo Passos

Ver Miyamoto, Aonuma e Reggie de perto não tem preço. Ainda mais saindo com um Zelda autografado. Espero que a Nintendo repita a dose no próximo ano e que as outras desenvolvedoras adotem esse contato mais próximo.

### Ítalo Lourenço

Apesar de não apresentarem nenhuma novidade sobre algumas franquias que estão na geladeira, como F-Zero ou Metroid, fiquei satisfeito com os jogos que estão por vir. Super Mario 3D World é bem divertido e Pikimin 3 vem com grandes inovações na série. Vejo grandes possibilidades de darem continuidade ao DK após este título no Wii U e Mario Kart 8 está demais!



### Jaime Ninice

Fiquei feliz por ver todos os produtores e diretores da Nintendo reunidos num só lugar e bem perto de nós. Os games foram uma surpresa no que tange aos lançamentos como Donkey Kong Country: Tropical Freeze e outros já conhecidos, mas que aproveitam sua fórmula de sucesso. Esperava ver novos jogos das franquias Zelda ou F-Zero, mas já dá para sentir que novidades estão por vir.



## Jean Duarte

Sinto muito Nintendo, mas eu esperava mais de você. Os jogos estão ótimos e muito bonitos, como sempre, mas as franquias estão começando a ficar desgastadas, com exceção de The Legend of Zelda. Apesar de tudo, ainda crio algumas expectativas para um futuro próximo.



## José Carlos Alves

Gostei do que a Nintendo apresentou, mas não me contentei. Apesar de mostrar títulos de peso, sei que poderiam ter jogos mais impactantes e desejados pelo público, como Metroid, F-Zero e Star Fox. Com a situação delicada em que a Microsoft se colocou nessa E3 e pelo mau momento que a Sony (não apenas a divisão PlayStation) passa, a Nintendo poderia muito bem dominar a E3 e o mercado nos próximos anos, já que seu console está no mercado há um tempo. Resta saber se ela está guardando alguma carta na manga para um Nintendo Direct, já que alguns anúncios importantes foram feitos dessa maneira.




## Pablo Montenegro

A E3 desse ano prometeu muito e cumpriu mais ainda. Eu estava super ansioso para jogar Wind Waker HD e A Link Between Worlds e ainda assim fui surpreendido por diversas novidades como Super Mario World 3D e Mario Kart 8, que foi o meu favorito esse ano. Não só pelos jogos, mas também pela guerra travada entre Sony e Microsoft, essa foi uma das E3 mais emocionantes e divertidas. Pena que não anunciaram nada sobre Metroid...



## Rafael Neves

A Nintendo apresentou uma line-up forte para o Wii U, embora tenha deixado o 3DS de escanteio. Faltaram surpresas, sobretudo das third-parties, que deixaram a Big N de fora de suas festas nessa E3. Ainda assim, estar lá e jogar todas essas maravilhas da Nintendo e ainda poder bater um papo com Eiji Aonuma foi... fantástico! 

# SHIN MEGAMI TENSEI®

**Ainda não conhece o universo de Megami Tensei?  
Junte seus demônios e vamos desvendá-lo!**

por **Rafael Neves**

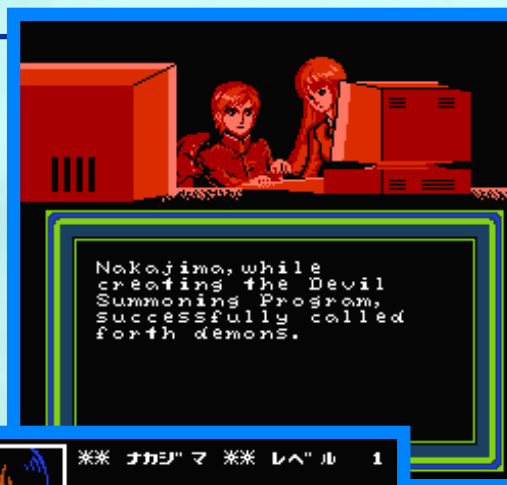
Revisão: Lucas Oliveira

Diagramação: Tiffany B. Silva

A série Megami Tensei (ou MegaTen, para os íntimos) pode não ser a franquia mais conhecida pelos jogadores ocidentais, mas é certo que, dentro do universo dos RPGs, ela é digna de sonoros aplausos quanto à sua temática, mecânica e originalidade. O universo de Megami Tensei é tão vasto que logo originou diversos spin-offs. Pela particularidade de cada subsérie, muitas acabaram conquistando públicos próprios, que por vezes nem sabem que tudo começou, na verdade, com o modesto Digital Devil Story: Megami Tensei (NES). Que tal se inteirar nesse universo de demônios e apocalipses?

## Megami Tensei, a gênese

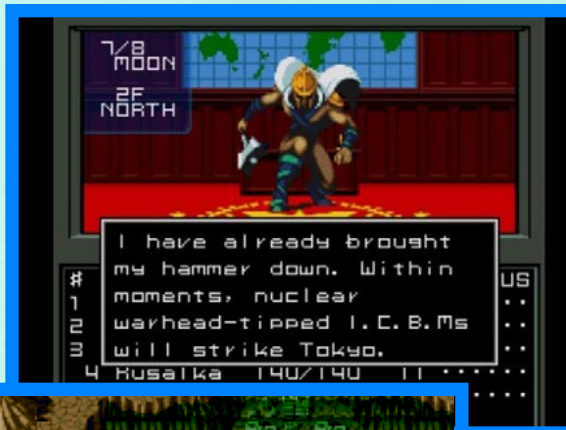
O primeiro Megami Tensei para NES foi baseado no romance japonês Digital Devil Story, prática que não se repetiu nos games seguintes da série. É interessante notar que, por conta desse início, o nome Megami Tensei (que significa "Reencarnação Divina") tornou-se oficial na série, mesmo que muitos jogos não tragam a reencarnação de uma entidade superior. Os dois primeiros games que compõem a série Megami Tensei eram RPGs em primeira pessoa, semelhantes à franquia Etrian Odyssey (DS/3DS). Muitos não sabem, mas, embora hoje seja marca registrada da Atlus, Megami Tensei começou sendo divulgado pela Namco (Namcot, na época). Assim começava as aventuras ao lado dos demônios!



O primeiro MegaTen

## Shin Megami Tensei, um outro nível

Shin Megami Tensei é a principal subdivisão da série Megami Tensei. Hoje em dia, o prefixo "Shin" ("novo", em japonês) já acompanha todos os títulos atuais da franquia, portanto, podemos afirmar que Megami Tensei tornou-se Shin Megami Tensei. Seus títulos principais são numerados, os quais têm início em Shin Megami Tensei (SNES) e continuam até culminar em Shin Megami Tensei IV (3DS). A série é marcada por ser uma tradicional aventura em RPG, tendo os demônios como principal elemento de gameplay e um roteiro sempre interessante. Títulos adicionais também são compreendidos como parte dessa subdivisão, como Shin Megami Tensei: Devil Summoner (Sega Saturn) e Shin Megami Tensei: Strange Journey (DS).



## A profundidade psicológica de Persona

Um dos mais conhecidos galhos dessa árvore que compõe a marca Megami Tensei, Persona leva os demônios ao ambiente juvenil escolar, no qual problemas psicológicos são o foco. O universo de Persona é o mesmo em todos os seus seis jogos (todos para plataformas PlayStation), e sempre são influenciados pela psicologia junguiana. Esse universo é expandido fortemente por animações, CDs, mangás e outros produtos relacionados. Os spin-offs Persona diferenciam-se amplamente do esqueleto principal da franquia. Não há mais demônios para recrutar e fundir, mas, sim, os Personas. A exploração de calabouços em primeira pessoa não está presente em todos os capítulos de Persona e elementos característicos (como a moeda da série) ganharam uma conotação contemporânea real. Isso sem falar em Persona 4 Arena, que é um game de

luta! Não perca a oportunidade de conhecer a franquia em **Persona 4: The Golden (PS Vita)**.

Se dramas escolares já são complicados, imagine com demônios no meio das fofocas



## As causas pessoais de Devil Summoner

Nada de invasões de demônios que vão destruir (ou já destruíram) o planeta. Em Devil Summoner, a luta é motivada por causas pessoais, como uma namorada em apuros. Aqui os visuais tridimensionais ganharam os holofotes graças ao hardware do PlayStation 2. No quesito jogabilidade, Devil Summoner não trouxe grandes adições ao universo de Megami Tensei. Além dos quatro games principais dessa subsérie, temos spin-offs e remakes, como Devil Summoner: Soul Hackers (3DS).



## Demônios em rede com Shin Megami Tensei: IMAGINE



Um apocalipse global... literalmente



Embora o público japonês não seja, no geral, fã de MMORPGs para PC, a Atlus cedeu a outra empresa os direitos para um Shin Megami Tensei em rede para computador. Se a série originalmente já prezava por roteiros que levavam em conta as decisões do jogador, IMAGINE levou isso ao extremo pela alta customização e liberdade de ação. É claro que não podiam faltar centenas de demônios para enfrentar e se aliar, além de uma atmosfera apocalíptica... só que em escala global. O game é gratuito e pode ser encontrado aqui.

## Um pouquinho de humor com Jack

Talvez a menor e mais irrelevante subsérie do mundo de Megami Tensei, os jogos da série Jack protagonizavam os irmãos Jack Bros. (Jack Frost e Pyro Jack), que funcionam como mascotes da série. O lançamento se deu na fracassada plataforma Virtual Boy, o que explica a sua pouca popularidade. A principal contribuição da série Jack foi ter introduzido um terceiro irmão à família: Jack the Ripper (traduzido como Jack Skelton).



O verdadeiro apocalipse aqui foi o fracasso do Virtual Boy

## Last Bible e o mundo dos portáteis

Os spin-offs Last Bible trocaram o futurismo japonês por um cenário medieval europeu. Quatro capítulos foram lançados, todos para Game Boy, e um quinto jogo especial foi lançado para o Sega Game Gear. Enquanto os quatro tradicionais títulos foram aventuras à lá Dragon Quest, o quinto foi desenvolvido como um RPG em primeira pessoa, mais semelhante às raízes da franquia Megami Tensei.

No geral, a atmosfera é mais leve do que o resto da série, o que cativou um público mais interessado nas típicas fantasias de RPG. Outros títulos que veremos a seguir também cativaram um público mais jovem.



## Ainda mais futurista? Sim, seu nome é Digital Devil Saga

Embora só tenha recebido dois jogos principais, os spin-offs Digital Devil Saga inovaram ao levar a série a um futurismo ainda mais futurista. Originalmente, DDS seria uma expansão de Shin Megami Tensei III: Nocturne (PS2), mas a Atlus preferiu apenas reaproveitar a engine gráfica usada no PS2 e criar um novo apêndice de Megami Tensei. DDS se passa numa distopia (o contrário de utopia), ou seja, nada de apocalipses modernos. Ainda assim, a atmosfera única do jogo foi bastante elogiada. E, sim, temos demônios para enfrentar, aliar-se e fundir, como sempre.



Personagens andrógenos, afinal é um RPG japonês

## Majin Tensei, quando SMT vira xadrez

À primeira vista, essa subsérie lembrava Fire Emblem, ou seja, o crossover para Wii U não será a primeira vez que os universos da Nintendo e Atlus se cruzarão. Inspirado pela franquia da Intelligent Systems ou não, Majin Tensei trazia os demônios para a malha quadriculada típica dos RPGs táticos. Essa subsérie contou com quatro games, que passaram pelo SNES, Sega Saturn, computadores e até celulares japoneses. Uma das empreitadas, Ronde, foi o único a trazer visuais tridimensionais.



## MegaTen + Pokémon = DemiKids

Poucos jogos exploram versões diferentes baseadas em cores além de Pokémon. Megami Tensei resolveu embarcar nesse intrigante (e lucrativo) caminho com os spin-offs DemiKids. Lançados para a família Game Boy (e um título portado para PlayStation), a aventura se tornou muito mais cartoon e colorida, embora ainda traga dezenas de demônios para utilizar. Até mesmo versões de estratégia em tempo real, cartas colecionáveis, puzzles e versões para celulares foram criadas, expandindo a marca para um público bem mais infantil




Shin Megami Tensei Red Version & Blue Version?

## A cidade é uma selva? Com Devil Survivor, fica muito pior

O mais recente dos spin-offs, traz aventuras juvenis por cidades japonesas modernas, cuja presença de demônios se torna um problema. A mecânica mistura RPG tático (à lá **Final Fantasy Tactics**) com confrontos em turnos tradicionais da série. Os spin-offs restringiram-se ao DS e **remakes para 3DS**, além de uma modesta animação japonesa. Ainda assim, o quê de **The World Ends With You (DS)** cativou muitos jogadores, que agora interagem com demônios através do **Communication Player, ou COMP**. Embora ainda jovem, existe muito potencial em Devil Survivor. Quem sabe não temos um spin-off à altura de Persona?



E então, pôde conhecer melhor a franquia Megami Tensei? Há dezenas de jogos que compõem essa marca tão famosa e prestigiada. Se você ainda não a conhece, não perca tempo. Shin Megami Tensei IV está prestes a levar os demônios ao apocalipse no 3DS, uma ótima oportunidade de descobrir um RPG de extrema qualidade. 

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



TWITTER

**Seguir**

FACEBOOK

**Curtir**

GOOGLE+

**+1**

FEED RSS

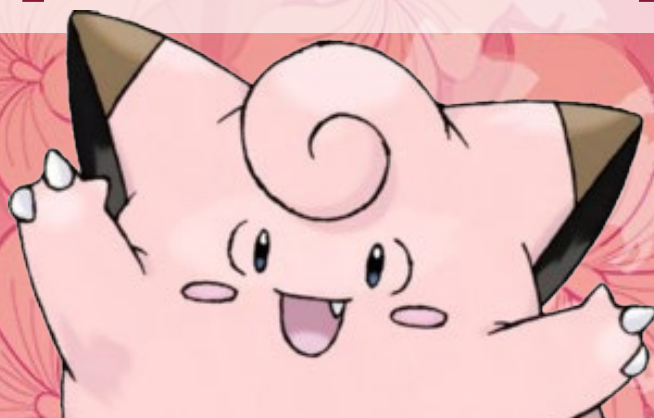
**Assine**

# Pokémon tipo fada:

por **Thiago Pires**

Revisão: *Catarine Aurora*  
Diagramação: *Eidy Tasaka*

## Quem são os veteranos que mais simpatizam com o novo tipo?



Pokémon tipo fada: com essas três palavras **Satoru Iwata** estabeleceu, no [Nintendo Direct](#) do dia 11 de junho de 2013, toda uma [discussão](#) a respeito da necessidade ou não da inclusão de um novo tipo. Me lembro de que, quando comecei a jogar [Pokémon](#), me empolgava muito com os tipos, e adorei quando os então novos tipos, metálico e noturno, foram anunciados. Hoje em dia já não sei se me animo com a ideia, mas não é para isso que estamos aqui hoje.

Neste [Top 10](#), vamos tentar descobrir quais são os veteranos que possuem mais chances de se unir aos novíssimos Pokémon do tipo fada, como a nova evolução de **Eevee**, [Sylveon](#), e os já confirmados **Jigglypuff**, **Marill** e **Gardevoir**. Através de nossos palpites, vamos tentar conhecer um pouco do futuro, como uma prévia para o que veremos no próximo dia 12 de outubro.

**Aviso:** este artigo possui conteúdo meramente especulativo e representa as opiniões do autor do texto e de alguns integrantes da **Equipe GameBlast**, mas não necessariamente de toda ela. Lembre-se de que nós não possuímos um **Alakazam** capaz de utilizar a técnica **Future Sight**.

## 10. Castform

“Ele altera sua forma dependendo do tempo. Mudanças no clima, como temperatura e umidade, parecem afetar sua estrutura celular”.

Para começar nossa lista, que tal um Pokémon que muda de forma de acordo com o clima? **Castform** pode não ser o melhor exemplo de fada que existe por aí, mas ele certamente é bem conectado à natureza e suas moléculas, que são exatamente como a água, podem realmente o classificar como uma criatura mágica. E, já que na quinta geração tivemos o mundo dos sonhos, quem sabe ele não ganha uma nova forma em um possível mundo das fadas?



## 9. Dunsparce

“Sua cauda com uma ponta em formato de broca é usada para se refugiar no subsolo. Este Pokémon é conhecido por fazer seus ninhos em formatos complexos bem abaixo do solo”.

Talvez você esteja se perguntando por que incluímos um Pokémon aparentemente tão inútil como **Dunsparce** em nossa lista. Pois saiba que isso, por si só, já poderia colocá-lo na mente dos produtores, já que um novo tipo o ajudaria a sair da ralé dos Pokémon. Mas escolhemos Dunsparce por outros tantos motivos, o primeiro sendo sua habilidade **Serene Grace**, a graça divina, que pode muito bem ser considerada um tanto mística. Some-se a isso suas asinhas e já o podemos considerar quase uma fada, certo? Mas saiba que o Dunsparce foi inspirado em um animal mitológico do Japão, o *tshuchinoko*. Nada melhor do que um membro da criptozoologia para incrementar o novo tipo, certo?



## 8. Togepi



“**Togepi** usa as emoções positivas de compaixão e prazer transpiradas por pessoas e Pokémon como sua energia. Este Pokémon guarda sentimentos alegres dentro de sua casca para depois compartilhar com os outros”.

Se Togepi, o Pokémon que melhor representa um bebê entre todos, nem ao menos tendo saído da casca de seu ovo por completo, pode não parecer muito com uma fada, mas o que dizer de **Togetic** e **Togekiss**? Certamente as asas destes Pokémon contribuem muito para sua aparência feérica - alguém falou em coroinhas? Para Togepi, o constante uso do **Metrônomo**, não só na série animada mas também em **Super Smash Bros. Melee**, dá a ele os poderes que faltavam para ser considerado um bebê fada. Além disso, todos os três estágios possuem a habilidade Serene Grace como primária. Neste caso, o mais provável seria trocar o tipo normal pelo tipo fada, já que Togetic e Togekiss já possuem dois tipos.

## 7. Chansey

“**Chansey** botam ovos excepcionalmente nutricionais todos os dias. Seus ovos são tão deliciosos que eles são prontamente devorados até mesmo por pessoas que perderam completamente o apetite”.

Popularmente conhecidos como Pokémon enfermeiros, os Chansey não possuem um histórico muito favorável quando o assunto é conceder desejos. No entanto, a própria relação que eles ganharam com os poderes de cura, incluindo o ovo que carregam em suas bolsinhas, podem ser o suficiente para pensar neles como fadas. Some-se a isso o fato de que todos os três estágios evolucionários possuem habilidades um tanto místicas, como **Natural Cure**, Serene Grace e **Healer** e temos aqui grandes candidatos ao novo tipo que, obviamente, se estenderia para seus outros estágios, **Happiny** e **Blissey**.



## 6. Audino

“Ele toca nos outros com os sensores em suas orelhas, usando o som das batidas do coração para saber como estão se sentindo. Sua capacidade auditiva é assombrosa, e ele possui uma habilidade semelhante a um radar para perceber seus arredores através dos menores sons”.

Assim como Chansey o é no resto do mundo, **Audino** é o Pokémon enfermeiro na região de **Unova**. E, assim como Chansey, estes Pokémon também não são muito conhecidos por conceder desejos, mas sim por suas habilidades de cura. Sua percepção extra-sensorial também pode ser considerada como um fator para incluí-lo nesta lista.



## 5. Cherrim

“Se ele sente que o sol está forte, ele abre suas pétalas para absorver os raios solares com todo o corpo. Ele é dócil como muda, mas torna-se eufórico quando desabrocha. Ele volta ao estágio de muda se a luz do sol diminui”.

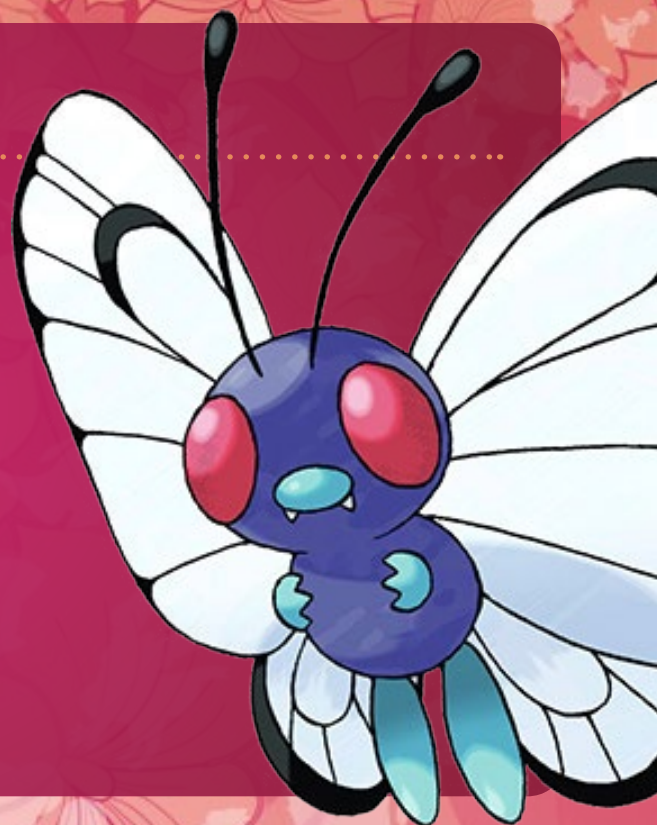
A evolução de **Cherubi**, **Cherrim** não só pertence ao **Egg Group** das fadas, mas também se parece com uma em sua forma solar, sendo dotado de um corpo aparentemente frágil, um rosto considerado fofo e até mesmo pétalas no lugar de asas. Além disso, só o fato de estar tão conectado à natureza já faria alguns o considerarem como um possível Pokémon tipo planta/fada.



## 4. Butterfree

“Ele tem uma capacidade superior de procurar o delicioso néctar das flores. Ele consegue procurar, extrair e depois carregar esse néctar desabrochando a mais de seis milhas de distância”.

Está tudo ali: habilidades psíquicas? Confere. Aparência animal? Confere. Asinhas de fada? Confere. **Butterfree** poderia muito bem ser um Pokémon do tipo fada. Neste caso, como ele já tem dois tipos, talvez ele se tornasse um Pokémon do tipo inseto/fada.



## 3. Snubbull

“Mostrando os seus dentes e fazendo uma cara assustadora ele faz Pokémon menores saírem correndo aterrorizados. No entanto, este Pokémon parece um pouco triste por fazer seus oponentes fugirem”.

Alguns leitores devem estar pensando “mas como assim o cachorro mais esnobe do mundo Pokémon está sendo cogitado como um possível Pokémon tipo fada, e ainda mais na terceira colocação?” Antes que você feche a aba do navegador, explicamos o motivo para esta aparente afronta ao reino mágico: **Snubbull** e sua evolução, **Granbull**, são Pokémon classificados na espécie “Pokémon Fada”. Talvez seus poderes estejam em aterrorizar, ao invés de fazer boas coisas, como fadas más, mas ainda assim fadas. De qualquer forma, você tem de admitir que o “vestidinho” que Snubbull usa o deixa com uma aparência bastante feérica.



## 2. Mew, Celebi, Jirachi, Shaymin e Victini

Para a segunda colocação, ficou difícil encontrar um verdadeiro vencedor, e também não pudemos colocar uma citação da **Pokédex** aqui. Isso porque cada um desses Pokémon lendários possuem seus próprios motivos para aparecerem aqui, e todos eles representam a mesma posição em suas respectivas enciclopédias.

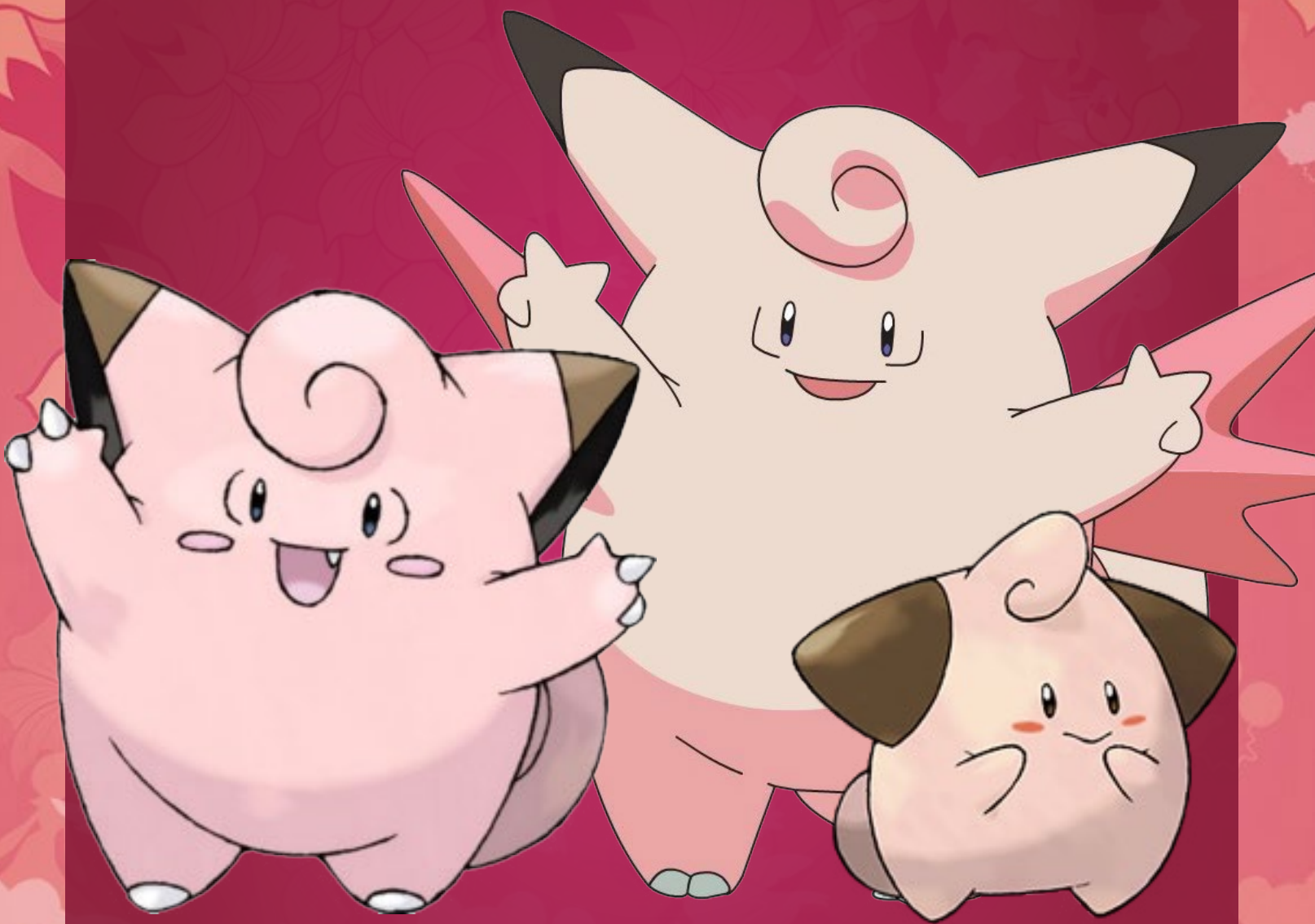


Mew foi o criador de grande parte dos Pokémon que existem atualmente. Celebi é o guardião da floresta e tem o poder de viajar no tempo. Jirachi possui o poder de realizar desejos (finalmente!) e acorda a cada mil anos para fazê-lo. Shaymin pode retirar as toxinas do ar como se nada houvesse acontecido e Victini é não só o portador da energia, mas também o precursor da vitória. Com tantos poderes assim fica difícil não pensar nestes monstros como fadas. Neste caso, bastaria apenas trocar o tipo psíquico daqueles que já possuem dois tipos (à exceção da Sky Form de Shaymin, que não se parece em nada com uma fada).

## 1. Clefairy

---

“Em todas as noites de lua cheia eles saem para brincar. Quando a manhã chega os agora cansados **Clefairy** aninhados uns contra os outros no interior de montanhas quietas e profundas”.



Torna-se quase desnecessário dizer por que escolhemos este Pokémon para a primeira colocação de nosso Top 10. Além de possuir a palavra “fairy” em seu nome, Clefairy tem todo o jeito de fada, com sua cara fofa e até mesmo pequenas asinhas em suas costas. Sua evolução, **Clefable**, também tem muito a ver com as fadas, e as lendas que giram em torno destes Pokémon também contribuem para seu misticismo, dizendo que eles possivelmente vieram da lua, ou até de outro planeta - quem sabe de outra dimensão?

## Menção Honrosa - Gengar


“Às vezes, em uma noite escura, a sua sombra, causada por um poste de luz, irá repentinamente e assustadoramente ultrapassá-lo. Na verdade, é um **Gengar** passando por você, fingindo ser a sua sombra”.

Gengar é um dos Pokémon mais controversos da primeira geração, já que, se ele é oficialmente do tipo fantasma/venenoso, ele poderia, também, ser considerado, no mínimo, do tipo psíquico, pelas suas habilidades, e do tipo noturno, por ser uma sombra viva, também. O tipo fada seria só mais uma adição aleatória, certo? Errado, leitor. Escolhemos Gengar para nossa menção honrosa por uma simples [teoria](#) que diz que este Pokémon, na verdade, é o fantasma de um Clefable, assim como **Gastly** seria o fantasma de um **Cloyster**, e **Haunter** o fantasma de um **Geodude**.



## Nunca - Pikachu

“Ele armazena eletricidade nas bolsas elétricas em suas bochechas. Quando ele solta a energia contida, o poder elétrico é igual ao de um raio”.

Finalizando nosso Top 10, escolhemos aqui um Pokémon que, talvez, tenha grandes motivos para entrar para o tipo fada, mas temos quase certeza de que não vai. Para começar, [Pikachu](#) é um dos Pokémon mais carismáticos e fofinhos de toda a franquia. Ele também faz parte do Egg Group das fadas e, quando da revelação de Marill, chegou a ser comparado ao novo Pokémon, que recebeu o carinhoso apelido de “Pikablu” (lembrando que o ratinho aquático já foi confirmado como membro do tipo fada). Oras, mas então por que Pikachu não poderia entrar para o novo tipo? Simples: graças ao loser de **Pallet**, que tornou Pikachu um símbolo da franquia. Oras, se nem mesmo evoluir o personagem os produtores querem, imagine adicionar um novo tipo, assim do nada. 



por **Rafael Neves**Revisão: Bruna Lima  
Diagramação: Eidy Tasaka

## O que esperar de Fire Emblem X Shin Megami Tensei

Certamente vivemos numa era de *crossovers*. Desde os incríveis duelos de Marvel VS. Capcom e Super Smash Bros. até as épicas aventuras de Kingdom Hearts, cruzar séries distintas em um único jogo atiza o desejo dos fãs. Assim sendo, é lógico que ficamos ansiosos por saber que depois do 3DS receber Fire Emblem: Awakening e Shin Megami Tensei IV, o Wii U seria palco de um duelo (ou aliança, quem sabe) entre as franquias da Intelligent Systems e Atlus. Afinal, o que sairá dessa incomum mistura? Como unir os demônios em cenários modernos pós-apocalípticos de Shin Megami Tensei com as batalhas táticas medievais de Fire Emblem? Bem, vamos (tentar) descobrir.

## O que já sabemos

Primeiramente, podem ficar sossegados: Shin Megami Tensei X Fire Emblem não é mais um crossover de luta. Sim, a Atlus confirmou que será um RPG. A questão é: um RPG tático à la Fire Emblem ou mais tradicional como Shin Megami Tensei? Bom, vamos nos ater somente ao que já foi confirmado. Pelo que o trailer mostrou, teremos várias estrelas das duas séries. A lista de personagens que figurou no anúncio do jogo traz desde guerreiros mais clássicos até os das novíssimas versões para 3DS. Será com certeza um encontro de gerações, recurso já observado em Fire Emblem: Awakening através de DLCs.



Dá para imaginar esses dois no mesmo jogo?

## O que podemos esperar




A princípio está claro que as atmosferas das duas séries são muito antagônicas. É difícil imaginar um roteiro que as una. Óbvio que isso também não é realmente necessário, já que crossovers como Super Smash Bros. não dão razões para a mistura de universos. Mas sendo FE X SMT um RPG, é natural esperar por uma explicação. Felizmente o enredo de ambas as séries é, no geral, bem construído, então a tarefa de unir Marth e demônios está em boas mãos. Provavelmente o pontapé inicial virá do mundo de Shin Megami Tensei já que, embora geralmente tenha uma atmosfera contemporânea, há muita mistura de elementos cronológicos. O que por ventura poderia explicar o contato com o mundo de Fire Emblem.

Falando de gêneros, acredito que será um RPG tático. Fire Emblem é difícil de ser imaginado fora dos tabuleiros de estratégia, enquanto a série Shin Megami Tensei é ultra versátil entre os subgêneros dos RPGs. Há por exemplo spin-offs como Majin Tensei e Devil Survivor que colocam heróis e demônios em malhas quadriculadas. Dessa forma é possível até que a parte tática esteja a cargo dos personagens de Fire Emblem e, quando houver conflito entre os lutadores, os demônios apareçam. Mas onde ficariam os protagonistas de Shin Megami Tensei nessa mistura? Eles poderiam ser adversários ou aliados dos guerreiros de Fire Emblem, ou ainda terem alguma participação especial.

Será a valentia de Ike capaz de se opor aos demônios de SMT?

## O que esperávamos mas não chegou

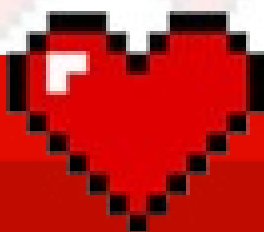
Tentamos estender o fechamento dessa matéria ao máximo possível por uma razão: E3. Com a Nintendo prometendo apostar tudo no Wii U, nossa esperança era ver SMT X FE pela primeira vez no Nintendo Direct especial da E3. Não que a transmissão tenha sido ruim, mas ficou devendo em algo que nos surpreendesse, e esse inusitado crossover poderia ter sido exatamente isso. Ao que parece o título ainda está longe de chegar ao mercado, provavelmente seu anúncio foi apenas para pegar o embalo dos lançamentos das duas séries para 3DS.

Tanto Atlus quanto Intelligent Systems estão animadas com a ideia de desenvolver Shin Megami Tensei X Fire Emblem. E é bom que fiquem mesmo, pois juntar esses dois RPGs é uma tarefa complicada. Mas nem por isso menos recompensadora, afinal provavelmente todos os fãs de ambas as franquias sabem que, embora estranha, a mistura pode render um game fenomenal. E nada melhor que um exclusivo avassalador como esse para tirar o Wii U das semanas fracas de vendas, não? 



Fire Emblem: Shadow Dragon (DS), só que não

# TOP 10



## Mês dos namorados gamístico: os dez maiores casais de jogos dos consoles Nintendo

por **Alex Sandro de Mattos**

Revisão: Lucas Oliveira

Diagramação: Tiffany B. Silva

Junho não é apenas o mês de eventos esportivos, da realização da E3, de festas juninas e quentão. Junho também é o mês dos namorados, o período mais romântico do ano. Mas se você ainda não encontrou a princesa do seu castelo ou está esperando pelo amor perfeito, assim como a Peatrice de **Skyward Sword**, não se preocupe: temos certeza que você encontrará o *player two* que está com o Piece of Heart que falta para completar seu *Heart Container* e jogar partidas multiplayer. Aproveitando o **Dia dos Namorados** e para entrar no clima amoroso desta data especial, separamos para você os dez maiores casais que já apareceram em jogos nas plataformas Nintendo. Então, é hora de conferir com muito amor o Top 10 mais romântico de todos!

### 10 Aeron e Elena

**Pandora's Tower**, o último grande título do Wii, lançado nas Américas neste ano graças ao Operation Rainfall (movimento de fãs para a localização de três títulos exclusivos do console deste lado do globo) traz, além de labirintos e boas batalhas, uma história de romance. traz, além de labirintos e boas batalhas, uma história de romance.



A relação entre o protagonista Aeron e sua amada Elena é um dos pontos fortes do título. Isso porque a garota é amaldiçoada durante a sua apresentação em um dos principais festivais do Reino de Elyria e resgatada pelo herói. Elena começa a sofrer com mudanças no seu corpo, espírito e mente, correndo o risco de se transformar em um monstro enorme e destruidor. Aeron, que já foi salvo anteriormente pela garota, precisa retribuir o favor e salvar a sua amada superando treze torres. Entretanto, enquanto explora as torres, a maldição continua afetando Elena e o herói é obrigado a retornar para aumentar o relacionamento dos dois (que é crucial para definir o final do jogo, que possui seis finais distintos), e trazer restos de carne de criaturas para alimentá-la, retardando a maldição e mantendo-a viva. Incrivelmente nojento e romântico!

## 9 Crono e Marle

Atenção: O trecho a seguir contém spoilers de Chrono Trigger

**Chrono Trigger**, um dos clássicos do Super Nintendo, também traz um casal lembrado por muitos fãs do título. **Crono** e Marle se conhecem casualmente, após a garota derrubar seu colar ao esbarrar no herói do jogo. Crono encontra a joia e decide devolver o item para Marle. Eles se tornam amigos e decidem passar a tarde juntos, até ela acabar na Idade Média ao experimentar uma invenção de Lucca, amiga de Crono.

Viajando no tempo, Crono precisa salvar Marle, que é confundida com a Rainha Leene, uma de suas ancestrais. Porém, essa confusão cria um paradoxo que pode destruir a existência da garota e o herói precisa encontrar a verdadeira rainha para salvar Marle. E após salvá-la, Crono descobre que ela é na realidade a princesa Nadia, é acusado de sequestrá-la e condenado à morte. O casal e Lucca fogem, viajam para o futuro e descobrem que precisam salvar o mundo. Curiosamente, uma animação no final da **versão de Chrono Trigger para DS** mostra que Crono e Marle se casam. Tem final mais perfeito para um casal do que a troca de alianças?

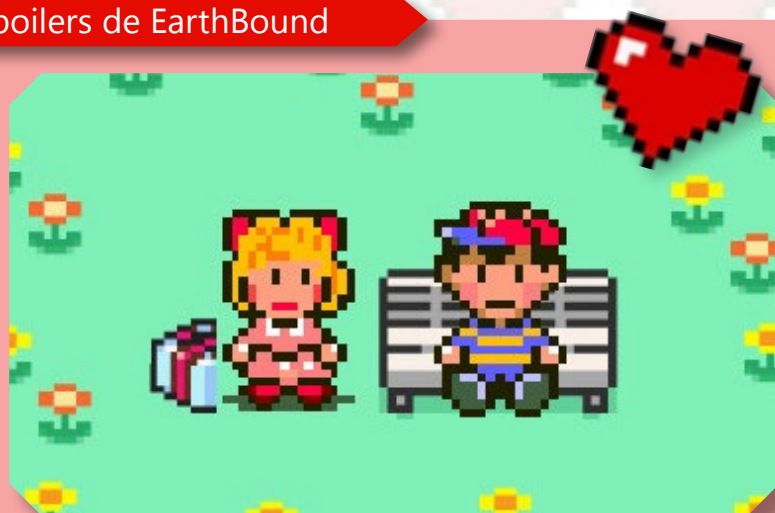


**GIRL: Ouch, that hurt!**

## 8 Ness e Paula

Atenção: O trecho a seguir contém spoilers de EarthBound

**EarthBound** é uma série que todo jogador deveria jogar. O segundo título da franquia (e o único até então a ser lançado no ocidente) apresenta um dos casais mais cultuados pelos fãs da série. **Paula** é a primeira personagem a se juntar a **Ness** e é raptada não uma, mas duas vezes na aventura. Ness, muito prestativo e altruísta, não mede esforços para resgatá-la e conta com a ajuda dela para salvar o mundo.



Ao final do jogo, ao levar Paula de volta para casa, ela dá indícios de que possui uma queda por Ness. Além disso, o próprio pai da garota afirma que um relacionamento de ambos é totalmente aceitável e até a mãe de Paula diz que os dois formariam um belo casal. Some tudo isso ao comentário de Jeff Andonuts, outro membro do grupo de Ness, que acredita que os dois se casarão e pronto: a fórmula ideal para mais um casal teorizado por fãs. E se ele tem até a aprovação dos futuros sogros, o que é que o Ness está esperando, hein?

## 7 Diddy Kong e Dixie Kong

Se no primeiro **Donkey Kong Country**, Donkey e **Diddy Kong** foram em busca das bananas roubadas, no segundo jogo, **Diddy's Kong Quest**, o gorilão engravatado foi sequestrado. Para salvar o amigo, Diddy chamou a sua namorada, **Dixie Kong**, para se aventurar pela **Crocodile Isle**. O trabalho em equipe do casal é essencial para descobrir segredos pelas fases e até para pegar as famosas moedas DK, cada um com suas habilidades únicas (mesmo que eles não sejam carinhosos um com outro quando decidem trocar o papel de personagem principal).



E mesmo quando Donkey e Diddy decidem se aventurar sozinhos em **Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble!**, deixando a macaquinha loira para trás, ela ignora o "abandono" e parte para salvar o amado e o gorilão engravatado que foram sequestrados. Dixie mostra que também há heroínas na selva e nos games.

## 6 Luigi e Daisy

Já que **Luigi** é sempre o personagem secundário e o beijo de Peach fica com Mario, ele encontrou a sua princesa: Daisy. Apesar de Daisy aparecer pela primeira vez em **Super Mario Land (GB)** e ser resgatada por Mario, a relação próxima com Luigi é perceptível: sempre estão juntos em jogos esportivos, há uma estátua dos dois de mãos dadas em Daisy Circuit em **Mario Kart Wii** e é a personagem que carrega os tacos de golfe do encanador verde em NES Open Tournament Golf.



Porém, mais indícios provam que realmente há algo a mais entre os dois. O guia oficial de **Mario Party 4 (GC)** mostra que Luigi possui uma queda por Daisy, enquanto em **Super Smash Bros. Melee (GC)**, o troféu de Daisy descreve que "há boatos que começam a retratá-la como a resposta de Luigi a Mario e Peach". Nada mais justo, não é? Luigi não merece só ficar na sombra do irmão e com uma **mansão mal-assombrada**. Ele também pode ter a sua princesa e o casal consegue ser tão carismático quanto a Peach e o encanador vermelho.

## 5 Fox McCloud e Krystal

Atenção: O trecho a seguir contém spoilers de Star Fox: Command (DS)

Se há um jogo que consegue mostrar o fim de um caso de amor e o início de outro, esse é **Star Fox Adventures (GC)**. O caso triste foi o fim do relacionamento amoroso entre a Rare e a Nintendo, já que este foi o último dos **grandes títulos inesquecíveis** desenvolvidos pela talentosa ex-subsidiária para um console de mesa da Big N. Por outro lado, descobrimos que **Fox McCloud** possui interesses amorosos por Krystal, uma raposa do planeta Cerinia.



A paixão instantânea de Fox por Krystal e os momentos em que o raposão perde o jeito e fica tímido ao falar com a amada são os mais divertidos de Adventures. E esse casal é um dos poucos que oficialmente ficam juntos: ao final de Adventures, Krystal decide ir atrás de Fox para agradecê-lo pessoalmente e ROB 64 revela que o raposão está apaixonado por ela. Após o fim do jogo, Krystal se junta ao time e começa a namorar Fox. Em uma passagem em **Star Fox Assault (GC)**, vemos uma cena no planeta Sauria que evidencia que ambos estavam em lua de mel e em Star Fox Command (DS), em um dos vários finais do título, Fox e Krystal têm um filho, Marcus McCloud. Um final perfeito para um dos principais casais da Nintendo.

## 4 Sonic e Amy



Ouriços também amam. Amy apareceu pela primeira vez em Sonic CD, lançado para o SEGA CD em 1993, na qual a ouriço-fêmea cor-de-rosa foi raptada por Metal Sonic, um robô metálico criado por Dr. Eggman e **Sonic** precisa resgatá-la. Mas Amy também já foi uma das protagonistas, sendo jogável na série **Sonic Advance (GBA)** e em Sonic Adventure 1 e 2 (ambos lançados para GameCube), sendo que neste último, em determinado momento da aventura, ela liberta o seu amado ouriço de sua prisão em uma ilha.

Amy possui um senso de intuição e uma enorme paixão por Sonic, que finge não dar bola às investidas e foge da ouriço-fêmea. Mesmo não sendo correspondida, sua obsessão pelo ouriço azul é tanta que Amy se autointitula a namorada dele, perseguindo-o e tentando ganhar o coração do ouriço nos jogos e nas séries animadas, às vezes até se metendo em encrencas, dando mais trabalho para a mascote da Sega. E por mais que Sonic não demonstre se interessar por Amy, percebemos que ele tem sim uma queda pela ouriço rosa.

## 3 Anju e Kafei

Um dos Zeldas mais obscuros e aclamados nos mostra uma emocionante história de amor. Em **The Legend of Zelda: Majora's Mask (N64)**, a interação com NPCs (personagens não controláveis) é parte essencial do título, mas completar a quest de Anju e Kafei exige muita dedicação, já que é a maior sidequest do título e **um dos momentos mais tensos**, passando pelos três dias do jogo e por vários personagens.

Anju precisa da ajuda de Link para encontrar seu noivo desaparecido. Ela e Kafei se casariam no dia do Carnival of Time, um dos principais eventos de Termina, mas o seu amado simplesmente desapareceu. Em determinado momento da sidequest, Link encontra Kafei, que explica que se escondeu porque roubaram sua máscara de casamento e por ter sido amaldiçoado pela Skull Kid com a **Majora's Mask**, condenado a ficar na forma de uma criança. Link entrega, a pedido de Kafei, um pendente para Anju, e esta ao receber o presente, diz que irá esperar o seu amado até o fim. Assim, no final dessa sidequest, minutos antes da **lua** cair em Termina, os dois se reencontram e unem a Sun's Mask com a Moon's Mask, formando a Couple's Mask. Anju e Kafei se abraçam e dizem que vão esperar o fim juntos. Emocionante, não? Ainda no final do jogo, uma das cenas mostra o casamento dos dois, porém apenas Anju aparece vestida de noiva enquanto Kafei não é mostrado.



## 2 Link e Zelda

Há somente um casal nos jogos da Nintendo que possui uma forte ligação que resiste há várias eras. Claro que estamos falando de **Link e Zelda**. Por mais que gerações se passem, os descendentes de ambos sempre possuem fortes laços. Sabemos que Link recebe indiretas de outras personagens femininas, como Ruto, Malon e Nabooru em **Ocarina of Time**, mas a relação com a princesa de Hyrule tem algo a mais.

## The Legend of Zelda: Skyward Sword

praticamente conta uma romântica história entre Link e Zelda. É o título da série em quZelda. Neste título da série, o casal se conhece desde a infância, possuindo uma forte aproximação, com troca de olhares e pequenos gestos que transbordam sentimentos, principalmente na romântica e linda cena do voo nos Loftwings. Não há como não se apaixonar! Além

disso, no final de **Oracle of Ages (GBC)**, Zelda dá um beijinho no rosto de Link, que fica com corações ao seu redor, enquanto a princesa fica tímida. E sabe o que é mais incrível? Link mostra que é o garanhão de Hyrule sem ao menos dizer uma única palavra e usando vestido verde! Ah, esses poderes de sedução..



## 1 Mario e Peach

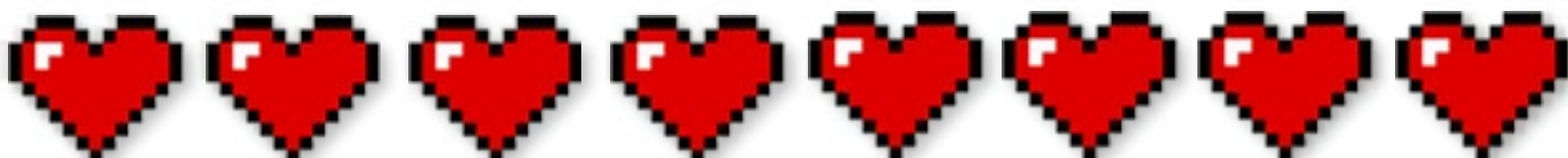
**Mario** é um encanador baixinho, gordinho e bigodudo. Peach, a princesa do Reino dos Cogumelos, loira e com lindos olhos azuis. O casal prova que até nos games o amor supera as diferenças e Mario não mede esforços para salvar inúmeras vezes a princesa das garras do vilão **Bowser**. É o enredo mais manjado do mundo dos games, mas sempre incrivelmente divertido e Mario e Peach são sempre lembrados quando falamos em casais dos jogos.

Na maioria das vezes, o encanador é convidado por Peach para comer um bolo em seu castelo, mas Mario sequer chega a sentir o gostinho dessa delícia culinária, já que Bowser sempre estraga o momento (the cake is a lie?). O bigodudo já **entrou em canos e em quadros, montou em dinossauros, foi para o espaço duas vezes** apenas para resgatar a princesa amada. Quanto amor, não?





Ok, em Super Princess Peach (DS), os papéis se invertem e a princesa retribui o trabalho salvando os irmãos encanadores, mas ela ainda está em débito com Mario. E após superar inimigos e ouvir por várias vezes que a princesa está em outro castelo, ao finalmente resgatá-la, Mario consegue no mínimo uma dança galáctica com Peach ou um beijinho no rosto e nariz e... só. O jeito é, depois, esperar a princesa ser raptada de novo para mais uma aventura. É, talvez fosse mais recompensador comer o bolo mesmo...



## Menções Honrosas

O amor ainda não acabou e por isso reunimos os casais mais estranhos e curiosos dos jogos da Nintendo que não podem ser esquecidos:

### Birdo e Yoshi (?)



Por mais que saibamos que você vai falar sobre o gênero de **Birdo**, que no manual de **Super Mario Bros. 2 (NES)** é descrito (a) que “ele acha que é uma garota e cospe ovos pela boca” e até no troféu em **Super Smash Bros. Brawl (Wii)**, Birdo é descrita (o) como “uma criatura rosa de gênero indeterminado”, ele (a) sempre forma um casal com Yoshi. Basta olhar nos títulos esportivos, nos quais ambos compartilham as mesmas características e habilidades, inclusive é uma das duplas em **Mario Kart: Double Dash!! (GC)**, e em Mario Tennis (N64) Birdo é apresentada como o par do dinossauro verde. E qual é o problema de Birdo ser o par romântico de Yoshi, se este é quem bota ovo!?

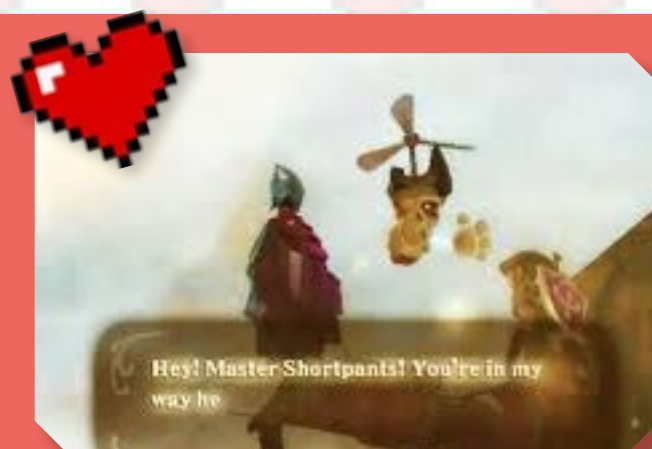
## Wario e ouro

Não adianta: por mais que haja um reino em perigo e uma donzela sequestrada, se Wario é o escolhido para **resolver a situação**, ele salvará o mundo e resgatará a garota por amor... ao ouro! Wario, que no início de sua carreira nos games era para ser o antagonista de Mario e ganhou apreço dos fãs, só se interessa e aceita resolver os problemas se tiver grana envolvida. É um amor ganancioso, mas também é amor!




## Scrapper e Fi

Quais as chances de um casal cujos membros são o espírito de uma espada e um robô ancião? Todas, e Skyward Sword mostra mais um romance além de Zelda e Link. Scrapper, logo após ser consertado graças a uma flor que Link leva a Gondo, não vai com a cara do herói, mas se apaixona perdidamente por **Fi**. O robzinho chama-a de **Mistress Fi** e faz tudo o que ela pede, como por exemplo, carregar objetos da cidade abaixo das nuvens para **Skyloft**. E ele demonstra ser bem ciumento e odiar Link, não medindo seu desafeto pelo herói, chamando-o de Master Shortpants (algo como "mestre de calça curta") e dizendo que não serve crianças por não ser sua prioridade. Scrapper é bem invocado, mas suas cenas com Fi são divertidas.



## Cawlin e a mão da privada

Cawlin escreveu uma carta de amor com todo o coração para Karane. Karane deseja que Pipit dê atenção para ela. Pipit não gosta nada ao saber que Karane pode ter um encontro com Cawlin. E uma mão na privada precisa urgentemente de papel. Link, o cupido, precisa decidir o destino da situação. Uma das sidequests mais legais de Skyward Sword pode render boas risadas, principalmente porque há dois finais distintos. Link pode entregar a carta de Karane, causando ciúmes em Pipit, que se declara para ela e fazendo com que a garota rejeite Cawlin ou pode dar a carta de amor para a mão na privada, fazendo com que esta encontre o amor de sua vida: Cawlin. Durante a noite é possível entrar no quarto de Cawlin e observar a mão fazendo carinhos no rapaz. Não é um dos casais mais curiosos e estranhos da série Zelda? 



# BLAST UP

por **Luciana Anselmo**

Diagramação: Ricardo Ronda

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. Confirmam nossa coluna toda quinta-feira no site e participem enviando material para o e-mail [blastup@nintendoblast.com.br](mailto:blastup@nintendoblast.com.br) ou para nossa [página do Facebook](#).

## Uma bela combinação: Wii e N64

O Carlos Roberto quis compartilhar sua coleção especial de jogos de N64 e Wii, que conta com Ocarina of Time, Pokémon Snap, Killer Instinct Gold, Skyward Sword, Mario Kart Wii, Xenoblade Chronicles, Super Mario Galaxy 2 e muito mais. Além disso, o Carlos também gostaria de sugerir aos nossos redatores uma matéria sobre a relação entre Games e músicas e manda um abraço para a Pedra (que vive falando mal de mim por aí).



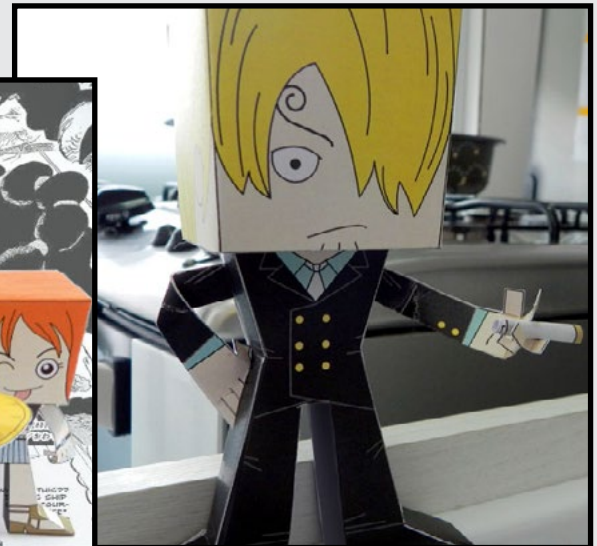
## Majora's Mask viajando no tempo

O Ary Santa Cruz Netto tem uma página de webcomics e nos enviou uma sobre **Majora's Mask**. Créditos também vão para o Luciano Félix, que desenha as tiras. Para quem quiser ver mais dessas webcomics é só conferir a página [Mistiras](#).



## Paper toys de One Piece

O Ricardo Ronda, que é diagramador do Blast, criou alguns Paper toys do famoso anime One Piece, que já ganhou diversos jogos para várias plataformas ao longo dos anos.



Como vocês podem ver acima, o resultado do trabalho do Ricardo ficou ótimo! Para conferir mais do que ele fez é só visitar a [galeria](#) dele. Aliás, bem que vocês podiam enviar mais coisas assim, não é?! Aí quem sabe eu compartilho o meu Mario e Goomba de papel com vocês. :p

## Mini Link e Zelda



Falando em Zelda, a Vivian Flowright nos recomendou mencionar o trabalho da Stefanie Burt, uma fotógrafa que tirou foto de seus filhos vestidos com cosplays da famosa franquia de Miyamoto. Para conferir o trabalho completo é só visitar o [blog](#) de Stefanie.

## Coleção Lego



O Antônio Vitor nos enviou uma foto muito legal da sua coleção de jogos da série Lego para Wii, que incluem Indiana Jones 2, Pirates of the Caribbean, Batman, Harry Potter e Rock Band: Como podem ver, ele também fez uma homenagem super bonitinha para o Blast Up com peças de Lego, adorei Antônio! <3

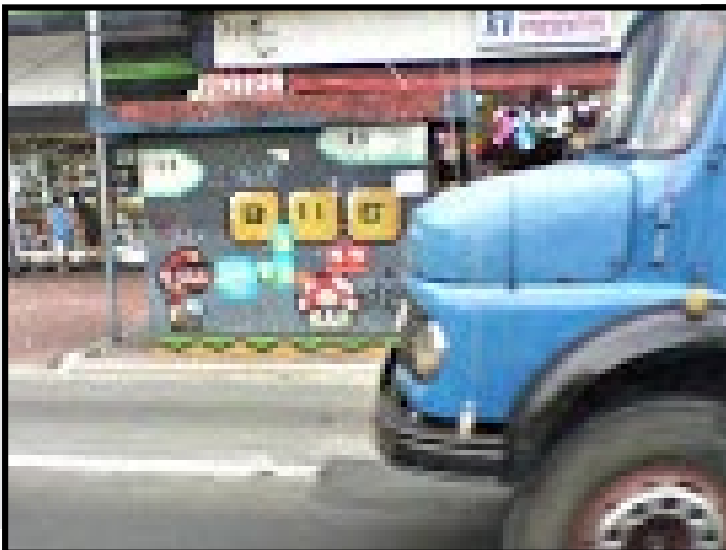
## Ganondorf mais caro que o Wii U

Sabem aqueles bonecos extremamente bem feitos e que fazem você ter o impulso de dar todos os seus rupees sem pensar?! Pois bem, o Robson Gomes achou algo muito interessante e curioso. Acho que é bem óbvio, mas são incríveis estatuetas do temível Ganondorf que estão sendo vendidas pela **First 4 Figures** pelo ainda mais temível preço de US\$ 449,99 (dá pra comprar um Wii U e vários jogos com isso :P).



## Mario em São Paulo

O Ramon Oliveira de Souza, revisor do Blast, nos enviou uma foto especial do bairro Itaim Paulista, da Zona Leste de São Paulo, onde alguém muito inspirado fez algumas artes do Mario em uma banca de jornal e também em uma caixa de força. Quem dera que em vez de pichações feias, as ruas de São Paulo estivessem cheias de lindas artes inspiradas nos personagens da Nintendo. 🌀



# ***NINTENDO BLAST***

Confira outras edições em:

[revista.nintendoblast.com.br](http://revista.nintendoblast.com.br)